

SUPERSONIC

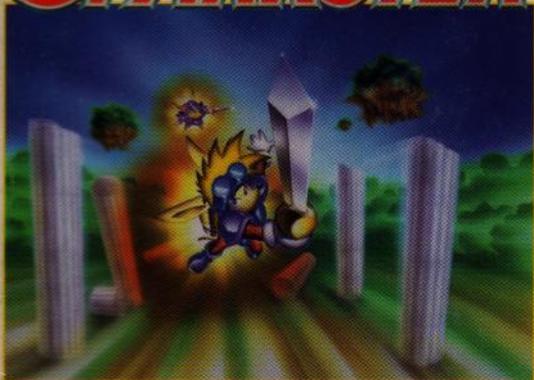
N° 25
OCTOBRE
94

20 F

SUPERSONIC

**NOUVELLE
FORMULE**

SPARKSTER



**KONAMI
ÇA PULSE!**

INTERACTOR

**Et en plus
VOUS
PRENEZ
DES
COUPS!**



Plus de 100 couleurs à l'écran.

**MR
NUTZ
DÉBARQUE**

SUR MEGA DRIVE



ICI LONDRES

nouveautés!

60

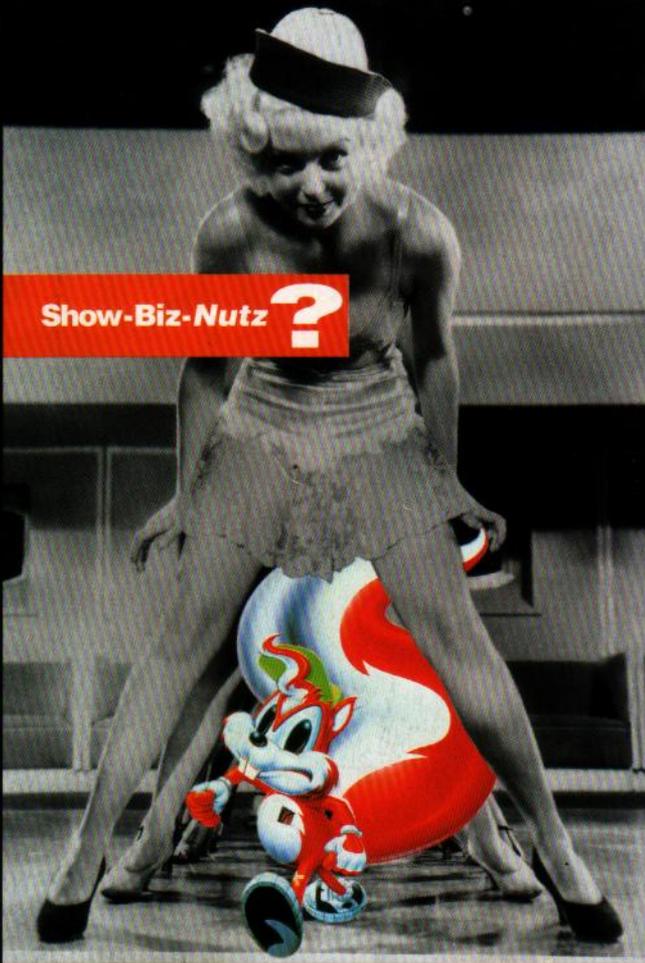


ECTS : le plus grand salon de jeux de la rentrée.

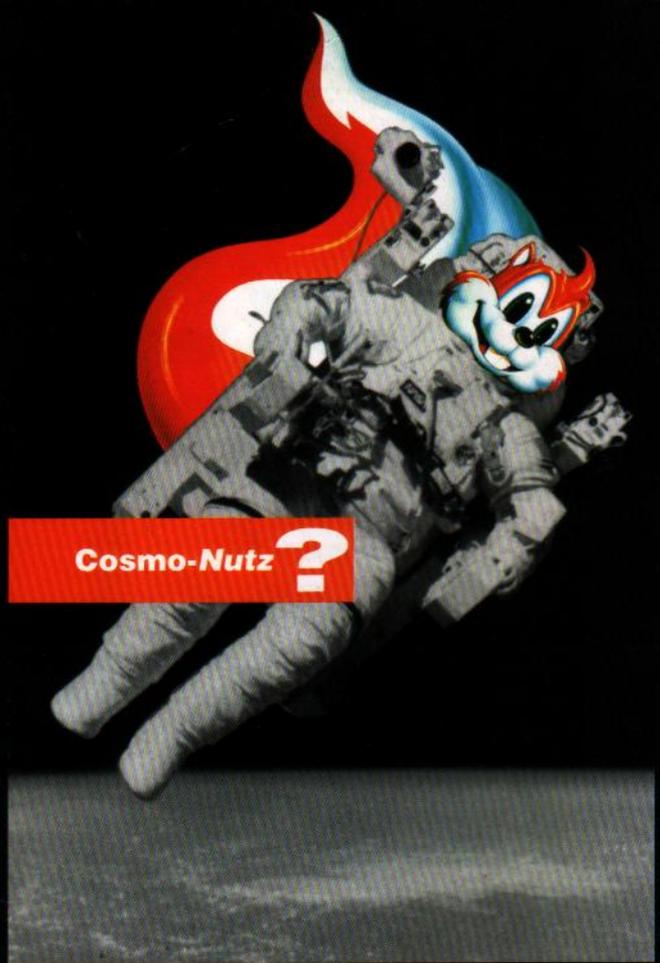
Suisse : 6 FS
Portugal : PTE CONT
Guadeloupe/Guyane/
Belgique : 145 FB
Martinique/Reunion : 30 FF
Canada : 5 \$

M 4484 - 25 - 20,00 F

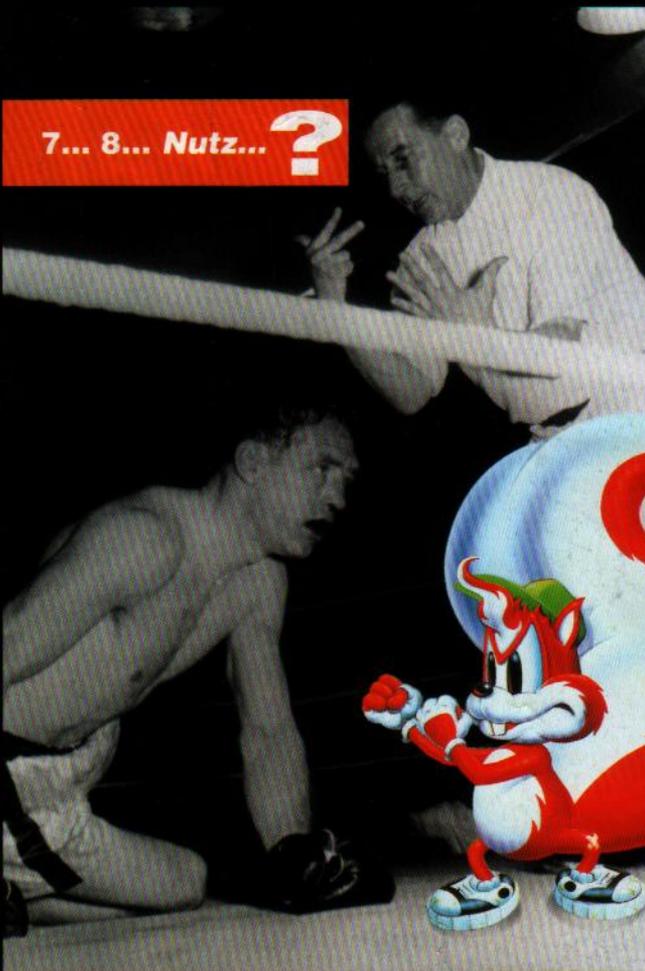




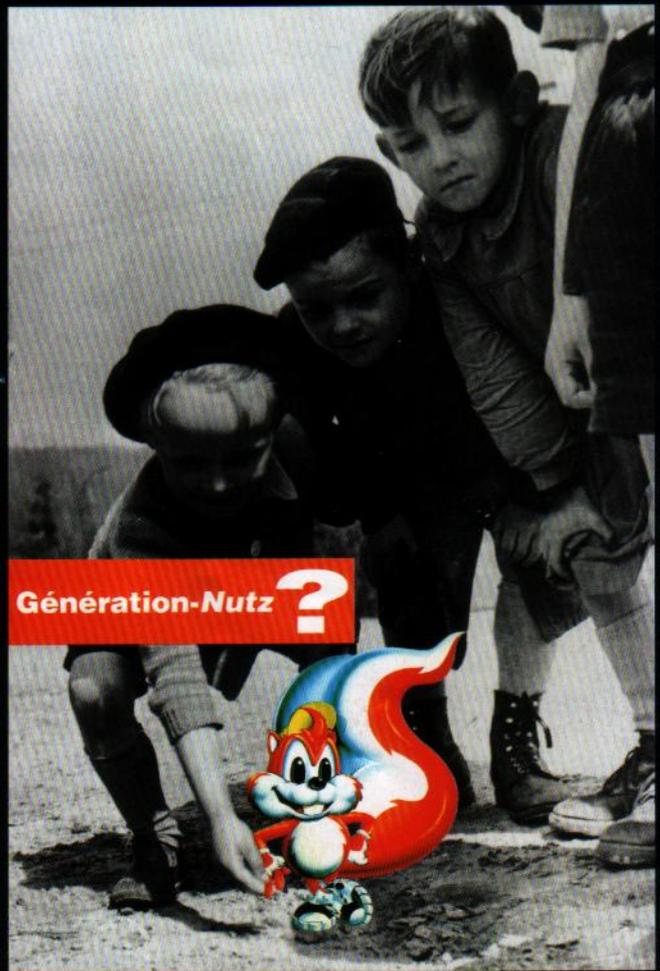
Show-Biz-Nutz ?



Cosmo-Nutz ?



7... 8... Nutz... ?



Génération-Nutz ?

Si vous cherchez la petite bête... vous allez la trouver.

Pas de Mystère
c'est Mister Nutz !



**Le crac des croqueurs
va croquer vos consoles
GAME BOY.**

MEGA DRIVE

JOUEZ ET GAGNEZ *
SUR LA LIGNE OCEAN
36 68 33 68

ocean[®]

T'ES PRIS AU JEU



**Elu meilleur jeu
de plate-forme de l'année***

*Tilt d'or 93 du meilleur jeu de plate-forme



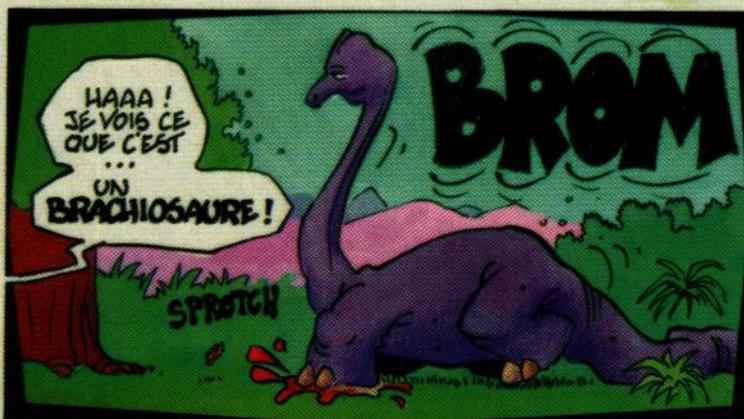
KID PADDLE



MORTAL DINO !!!

par MIDAM

Copyright © Éditions Dupuis, « Kid Paddle » par Midam



MIDAM.

Pendant que vous prépariez vos stylos et vos cahiers, toute la rédaction était en effervescence ! Eh oui, on est resté deux jours sans nouvelles de nos deux envoyés spéciaux à l'ECTS de Londres ! Ne croyez pas qu'ils s'étaient perdus, loin de là ! Ils ont juste passé deux jours sur le stand Virgin, scotchés devant **Lion King** ! Le troisième jour, ils ont dû crapahuter comme des fous chez les autres éditeurs... Vous retrouverez le fruit de leurs investigations dans le dossier ECTS. Pour le reste, vos testeurs préférés ont encore passé des nuits blanches à tester, tester et retester les hits du mois. On a flingué du monstre, du boss, et de l'ennemi ! Voilà, comme d'hab' **Supersonic** assure un max, vous ne trouvez pas ? Un conseil, ne sortez plus sans lui...



6

LE COURRIER DE DJABOUNI
Djabouni est notre lien le plus direct avec vous. Il est d'ailleurs inquiétant de le voir baver devant les sacs postaux qui traînent à la rédac !

8

LES NEWS
Tout petit déjà, Dajabouni savait tout sur tout. Il vous présente aujourd'hui les actus les plus fraîches du moment.

16

DOSSIER
L'Interactor, un gadget qui rend coup pour coup ce que ressent votre petite console.



18

REPORTAGE
Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur l'élaboration de Shaq Fu et que l'on ne vous a jamais dit...



20

ECTS DE LONDRES
Nos envoyés très spéciaux ont ramené du salon des jeux vidéo de Londres, un gros paquet d'infos sur les hits à venir.

32

LES TESTS DE JEUX
Tomcat Alley (p. 32) • Yumemi Mansion (p. 34) • Dracula (p. 38) • Tiny Toon (p. 40) • Bomberman (p. 44) • Sparkster (p. 48) • Mr Nutz (p. 54) • Hulk (p. 60) • Bubsy II (p. 62) • Combat Cars (p. 68) • Urban Strike (p. 70) • Sonic Triple Trouble (p. 74).

76

MANGAMANIA
L'actus du mois en matière de BD japonaise.

78

TIPS
La rubrique préférée de Jeepy... et de loin !

80

Les PA et le calendrier des sorties et des retards des jeux que nous avons testés.

82

Le top 10 de la rédaction !



COURRIER DE Djabouni

Tshaw à tous et yourglouh ! Hop, hop ! c'est reparti pour un tour. Pour certains — comprenez pour les grosses flemmes, les fumistes et les glandeurs chromosomiques à la Guy Degrenne —, et pour ceux-là seulement, il s'agit peut-être d'un redoublement direct sans passer par la case départ. (Eh ! Lion, j'cause de toi !) Moouuais, bon... comme on dit : « Un Lionel qui court sur la mousse vaut mieux que deux tu l'auras, surtout lorsqu'ils partent à point. » (Ma parole, c'est aussi profond que l'énigmatique dicton de l'abbé Pierre...) C'est pas le tout ! Je m'emballe, je m'emballe... et j'en oublie presque que j'ai le courrier à faire. Allez : « Youkaydi, youkayda ! nous z'allons z'au boulot ! »

NI VU NI CONNU, JE T'EMBROUILLE

Un grand salut à toi, Mister Dja ! Je possède une Mega Drive française et une japonaise. J'ai besoin de tes lumières pour répondre aux questions qui hantent mes nuits et pour résoudre les problèmes qui s'accumulent jour après jour.

• **Un jour d'orage et de pluie, deux circuits intégrés de ma Mega Drive ont été foudroyés (son TV et sortie casque) : où est-il possible de s'en procurer et à quel prix ?**

Merci pour ton intro et pour mes chevilles, qui gonflent de plus en plus... Pour répondre à ta question, il y a deux solutions : soit ta Mega Drive est encore sous garantie et là, *no problemo* : tu as juste un coup de fil à donner chez Sega France. Ils t'indiqueront le service après

vente (SAV) le plus proche de chez toi. Dans ce cas uniquement, la réparation est... gratos. Yourgh ! Dans l'autre cas : ta Mega Drive est « hors garantie » parce que Japonaise ou tout simplement parce que tu l'as depuis plus d'un an. Toutefois, pas de panique ! Sega a un sous-

traitant, basé à Toulouse, qui se fait fort de réparer n'importe quelles pannes en un temps éclair (3 ou 4 jours maximum). Il t'en coûtera un forfait de 280 francs incluant la réparation et les frais de retour à domicile (SAV Savemi, Tél. : 61 21 04 92). Note aussi qu'il vaut mieux faire appel à eux seulement en cas de grosse galère (style carte grillée à grands renforts de Coca Cola et de pizzas !) car, qu'elle que soit l'importance de la panne, le prix de la réparation reste fixe : 280 brouz ! Comme ta panne frise le ridicule, le bon plan consisterait plutôt à mettre la main sur quelqu'un qui possède quelques rudiments en électronique. Ça te coûterait nib et, ni vu ni connu, je t'embrouille.

• **Sur ma Mega Drive japonaise, certains jeux comme SFII, Aladdin, Sonic Spinball, Global Gladiators, ne fonctionnent pas, même avec l'adaptateur. Le Megakey français peut-il y remédier ?**

Le monde des adaptateurs est décidément insondable et bien étrange. À ta place, j'essayerais l'adaptateur Nitro. Je dis bien, j'essayerais...

• **J'ai cassé un boîtier de cartouche.**

Où peut-on s'en procurer ?

Il n'y a pas mort d'homme ! Achète-toi un boîtier de cassette VHS et roulez jeunesse...

• **Quand, et à quel prix, les volants Sega et Free Wheel seront-ils disponibles en France ?**

Pour ce qui est du volant Free Wheel, édité par la société anglaise Spectravideo, il n'est pas du tout certain que la version Mega Drive soit un jour distribuée en France, faute de distributeur. Dommage, il avait l'air plutôt sympa leur bidule. Guillemot — le distributeur — est sur le coup mais rien n'est tout à fait sûr... Quant au volant Sega spécial Virtua Racing, c'est la même chanson : Sega France n'a pris encore aucune décision pour le distribuer dans notre bôôôô pays. Zi voilà !

Ludovic De Marinis,
42400 Saint-Chamond.

LEQUEL LAVE PLUS BLANC ?

Salut à toute l'équipe et à toi, Dja !

Tout d'abord, je voulais vous féliciter pour le nouveau format... C'est un excellent choix ! Ensuite, voilà les questions que je voulais te poser...

• **Que me conseilles-tu entre DBZ, MKII et Dragon ?**

J'hésiterais entre l'époustouffant MKII et le non moins impressionnant Dragon. MKII d'Acclaim rivalise de beauté avec la version arcade et la maniabilité est excellente. Dragon comporte lui aussi une bonne part de nouveauté et de beauté... Quant à DBZ, au niveau de la jouabilité, je dirais : « Bof ! » Et je suis gentil.

Julien Duverger, Veneux-les-Sablons.

SECRET DEFENSE!

Salut à toi, grand Djabou...

Je voudrais acheter dès sa sortie la Mega 32X, mais j'aimerais tout de même glaner quelques infos avant de me lancer...

• **Peux-tu me dire quel sera le prix de la Mega 32X et quand elle sera disponible en France ?**

La seule chose à peu près sûre, c'est que son prix ne devrait pas dépasser la barre psychologique des 1 500 francs. Pour être plus précis, le prix tournera certainement aux alentours des 1 390 francs. Sa sortie est prévue pour le mois de décembre.

• **Avec quel jeu sera-t-elle vendue ?**

Grosses polémiques et gros secrets de côté ! Mon p'tit doigt ne serait pas étonné de voir Virtua Racing Deluxe pointer le bout de sa moustache avant...

• **Combien coûtera un jeu 32X ?**

Vraisemblablement, ils navigueront sensiblement dans les mêmes eaux que les jeux Mega Drive, dans une fourchette approximative de 400 à 600 francs.

• **Est-ce que tous les jeux Mega 32X seront des conversions des jeux d'arcade ou existera-t-il des jeux spécialement développés pour cet add-on ?**

Bon nombre des jeux de la 32X sont adaptés de l'arcade et du monde micro (Space Harrier pour l'arcade ou Doom pour les PC, par exemple). Sega travaille également sur un tas de jeux originaux comme The Ultimate Fighters, Golf Great 36 Holes ou Metal Head...

• **Sonic verra-t-il le jour sur 32X ?**

Selon radio *Rumeur*, Sega Japon travaillerait actuellement sur les premières routines de programmation de Sonic sur la Mega 32X. De toutes manières, il serait bien étonnant que Sega laisse tomber aussi facilement sa mascotte fétiche. M'est avis qu'on peut compter dessus pour 1995.

• **Des nouvelles du soft Akira ?**

Ben pas grand chose... Tout ce que nous savons, c'est qu'il a été développé sur Mega CD par THQ. Il se pourrait (note bien le conditionnel) que Ludi le distribue en France dans les mois à venir. À ma connaissance, aucune version cartouche n'est annoncée. *So wait and see...*

Manu Martin,
Charleville-Mézières.

Ziva lui !

Saaalut Djabou !

Ziva ta, tu réponds ou je t'explode...

• **La Mega Drive 32X est-elle compatible avec le Multimega ?**

Comme tu y vas petit homme ! Heu, la 32X compatible avec le Multimega ? Bien sûr, p'tit homme ! La 32X se connecte sur le port cartouche de n'importe quelle Mega Drive. À l'inverse de leur design, les ports cartouches du Multimega de la MDI ou de la MDII sont en effet rigoureusement identiques. Pour plus d'infos, reporte-toi à notre dossier 32X du numéro d'été (*Supersonic* numéro 23).

• **Est-ce que le Multimega accepte tous les jeux Mega Drive et Mega CD ?**

Là aussi je dis, âââbsolument ! Le Multimega a d'ailleurs fait l'objet d'un dossier spécial dans notre numéro de juin (*Supersonic* numéro 22).

Tu y trouveras d'ailleurs toutes les infos qui t'intéressent.

• **Shinobi III et The Revenge of Shinobi sont-ils prévus sur Game Gear ? Si oui, quand ?**

Shinobi III et The Revenge of Shinobi ne sont pas, à ma connaissance, prévus sur la portable de Sega.

• **Encore sur Game Gear, j'adore les Shinobi, Aladdin, Donald Duck 1 et 2. Peux-tu me conseiller d'autres jeux du même genre ?**

Dans le style « bons jeux de plate-forme », essaye donc Mickey, Tazmania et les très bons Sonic 1 et 2.

• **Existe-t-il des magasins où les jeux vidéo sont beaucoup moins chers qu'ailleurs ?**

À part le marché de l'occase en général, je ne vois rien d'autres à te conseiller.

Stephen, qui vous veut du bien.

Djabouni, mon ami

Je t'écris pour plusieurs raisons. En effet, je ne jouerai pas au lèche-bottes pour te dire que *Supersonic* est super (ce qui est pourtant vrai). Passons plutôt aux raisons même de ma prose, c'est-à-dire aux questions :

• **Depuis quelques mois, je ne les vois plus ! Où sont donc passés les dessins des lecteurs de *Supersonic* ?**

Sans doute dans une faille tridimensionnelle ! Je peux t'assurer qu'ils retrouveront un jour ou l'autre la route qui mène aux colonnes de *Supersonic*. Pour l'instant, c'est le *black out* total... par manque de place.

• **Connais-tu le cheat mode qui permet de jouer avec le douzième personnage de DBZ ?**

J'ai bien peur qu'il n'existe aucun cheat de ce type, malgré ce que nous avons annoncé dans notre test. Les coupables seront sévèrement châtiés et cela ne se reproduira plus !

Guillaume alias Mad Killer.

Cheat mode code ?

• **Je possède Pete Sampras Tennis sur Mega Drive et quelqu'un m'a parlé d'un code à son sujet. Cette personne n'a pas voulu me le révéler. Le connais-tu ?**

Voici le seul cheat que je connaisse sur Pete Sampras : inscrit <Zeppelin> dans les passwords et lance le jeu. Tu verras alors des raquettes se balader gaiement à l'écran, tu joueras avec des balles géantes et quelques héros de Codemaster, style Dizzy, traverseront le terrain à l'improviste. Si tu as un Minitel, rien ne t'empêche d'aller à la pêche aux astuces sur notre serveur (3615 Konsol).

• **Toujours sur Mega Drive. Y a-t-il un code pour voir directement l'animation de fin de Desert Strike ?**

Nan... à part <PTBFPT>, qui mène au début du dernier stage, et <BQQQAEZ>, qui donne dix hélicos dès le départ du jeu, je ne vois rien d'autres de bien excitant.

Nicolas Glin, Rennes.

Le courrier de Djabou
Supersonic : 5-7, rue Raspail - 93108 Montreuil cedex.

NEWS

ACTUALITES

Lethal Enforcers 2

Bouclez votre ceinturon de cuir et préparez-vous à dégainer plus vite que votre ombre. Lethal Enforcers 2, sous-titré Gun Fighters, déboule sur Mega Drive. Cette fois-ci, l'action se déroule en 1873, en pleine conquête de l'Ouest. De plus, le jeu est compatible avec le pistolet fourni dans le package du premier volet ! Le système est identique : il faut plomber toute une panoplie de vilains en épargnant la vie des innocents. Croyez-moi, il y a du boulot ! Vous pouvez encore améliorer votre puissance de feu en obtenant des armes différentes, style Winchester au gros canon des familles ! Les musiques sont dans le style des westerns spaghettis et certaines digits renforcent l'ambiance country. Les décors, tout comme les personnages, sont représentés en True Video. Si vous jouez à deux avec les colts reliés à la console, c'est l'éclate totale. En attendant le mois de novembre, faites briller vos éperons et graissez votre six coups.

● Éditeur : Konami — Sortie : novembre



US Gold France est né !

Center Gold, le groupe britannique leader en édition et distribution de jeux vidéo, annonce la création de sa première filiale en Europe : US Gold France. Depuis peu, US Gold Ltd, qui incarne le pôle édition et représente environ 45 % du chiffre d'affaires du groupe, s'est doté d'une équipe de développeurs. Après l'édition et la distribution, US Gold comble ainsi un domaine qui lui faisait défaut.

CANNON FODDER



Les rumeurs sur une guerre qui se prépare sur Mega Drive se confirment. Eh oui ! il semblerait que le hit PC et Amiga, Cannon Fodder, soit sur le point d'être adapté sur nos chères petites consoles adorées. Développé par Sensible Software, un groupe de développeurs très apprécié pour ses jeux (Sensible Soccer, entre autres), Cannon Fodder vous place aux commandes d'une armée de mercenaires chargée d'éliminer un dictateur dénommé El Presidente. Vous dirigez trois à cinq soldats à travers 72 niveaux vraiment hardos ! Chaque fois que vous terminez une mission, de nouvelles recrues arrivent. Diverses armes sont à votre disposition... uzis, bazookas, grenades... Plus avant dans le jeu, ces valeureux soldats pourront utiliser des jeeps et même des tanks. Les missions se déroulent sur différents territoires, de la jungle à l'Antarctique en passant par le désert.

Si l'histoire n'a rien de fantastique, la jouabilité et le fun sont très bien rendus.

Bref, un jeu d'action et de réflexion qui a toutes les chances de faire parler de lui lors de sa sortie, courant 95.



● Éditeur : Virgin
Sortie : 1995



Zero Tolerance

Wolfenstein 3D puis Doom sur PC ont ouvert une nouvelle ère en proposant un nouveau style de jeu... Plongé dans un environnement hostile, modelé en véritable 3D, vous évoluez tant bien que mal ; vous ramassez ça et là de nouvelles armes et vous blastez des tripotés d'Aliens. Simple et efficace ! La vision subjective des événements, ainsi que la fluidité du scrolling 3D, est une pièce maîtresse du jeu. Elle permet de s'immerger complètement au cœur de l'action. Il y eut bien quelques essais avec Corporation sur Mega Drive mais, à cause d'une lenteur exaspérante au niveau de l'animation et une maniabilité plus



que douteuse, jamais un jeu de ce genre ne fit date sur la 16 bits de Sega. Comme il y a un commencement à tout, Accolade nous propose Zero Tolerance... Tout d'abord méfiant, j'avoue avoir été plus qu'impressionné par cette petite merveille ! L'ambiance est « doomesque » avec des décors qui ne sont certes pas à la hauteur de ce qui se fait sur PC, mais suffisamment agréables à l'œil et pas trop fouillés pour permettre une animation rapide et fluide. Autre bon point : il est possible via un câble fourni (?) avec la cartouche de jouer à deux simultanément sur deux télé. La condition *sine qua non* pour jouer à deux en réseau : disposer de deux Mega Drive et bien sûr... de deux jeux (viendez, les copains !). Quant au scénario, un mot le résume à merveille : succinct ! Votre base a été envahie par des hordes de *Crapax* (ndlr : *Crapax* est un terme déposé par Djabou...) et c'est vous qui êtes chargé de faire le ménage. Vous disposez pour cela de quatre ou cinq personnages différents que l'on choisit à tour de

Digital Pictures sur Mega CD

Connu principalement pour les très remarquables *Sewer Shark*, *Night Trap* et *Ground Zero Texas*, Digital Pictures passe la surmultipliée et préparent cinq nouveaux jeux pour l'année 95 sur Mega CD. Notez au passage que ces jeux seront compatibles avec l'extension 32X. Au programme, on trouve : un jeu de combat en mode un contre un nommé *Daibing*, avec plusieurs styles d'arts martiaux. Ce jeu est actuellement en cours de préparation à Hong Kong sous la direction de Guy Norris (sans doute un clone de Chuck !). *Project Manpower* est quant à lui un jeu de tir dans le style de T2. Le but du jeu consiste à tout cartonner dans des séquences en True Video. *Slam Dunk* (un titre non définitif) est, comme on peut s'en douter, une simulation de basket en un contre un. Pour terminer, Digital Video prépare aussi deux produits éducatifs : le premier appelé *Story Time* permettra à nos chères têtes blondes d'apprendre tout en s'amusant l'art de raconter les histoires ! Le second (qui n'a pas encore de nom) leur donnera l'occasion de s'essayer au maniement des engins lourds que l'on voit plus habituellement dans les chantiers (gros camions, bulldozers, grues, tracteurs...). Aucune date de sortie n'a encore été annoncée pour ces cinq jeux.



rôle. Avec ses 16 mégas, Zero Tolerance offre pas moins de trente-huit niveaux de labyrinthes à explorer et une montagne de monstres à désintégrer. Vraiment le pied !

● Éditeur : Accolade
Sortie : octobre

Plonge-toi dans les profondeurs des jeux video:
3615 KONSOL
LES SOLUCES, LES TRUCS & ASTUCES, LE DIALOGUE...



Second Samurai

Attention ! que les fans de beat'em up se lèvent ! Après First Samurai, Psygnosis tente Second Samurai ! Le premier épisode (sorti au préalable sur micro), s'apparentait plutôt à la catégorie aventure/action. Vous deviez y ramasser un tas d'objets, armes ou magies pour progresser.

Dans le second volet, le côté aventure a été délaissé pour laisser place à l'action pure et dure. Ainsi, il faut traverser d'innombrables tableaux infestés de monstres vicelards comme des gorilles, des hommes de Cro-Magnon, etc. Comme d'habitude, vous avez droit aux traditionnels boss de fin de niveaux, qui sont assez coriaces, il faut bien le dire. À première vue, la version Mega Drive n'a rien à voir avec sa consœur micro. Les personnages n'ont plus le même look. Ils ressemblent plus à des combattants qu'à de véritables samourais. L'originalité de

Second Samurai réside dans le fait qu'il offre aux joueurs des niveaux graphiquement assez variés. Certains me font penser à Forgotten Worlds (shoot'em up). Vous avez même droit à une chevauchée sur des dinosaures sauvages ! Bref, si vous aimez les jeux à la Double Dragon, une seule adresse : Second Samurai !

● Éditeur : Psygnosis
Sortie : octobre



Flink CD



Une version Mega CD de Flink va bientôt voir le jour. Pour une fois, signalons-le, de réelles améliorations ont été apportées. Prenez la version Mega Drive (testée dans le précédent numéro de *Supersonic*), ajoutez-y dix vastes niveaux, des graphes supplémentaires et une intro à couper le souffle. Parachevez le tout avec une musique superbe (qui faisait justement défaut sur Mega Drive) et vous aurez une idée de la qualité du jeu. Un futur grand hit, c'est sûr !

● Éditeur : Psygnosis
Sortie : décembre



Double Dragon V

Contrairement aux versions précédentes, Double Dragon V n'est pas un beat'em all. Cette fois-ci, on est en présence d'un jeu de combat en mode <un contre un>. Huit personnages possèdent (chacun) de quatre à six attaques spéciales. Petit détail sympathique, vous pouvez modifier les caractéristiques de chaque personnage en lui attribuant plus ou moins de points de défense, de force et d'attaques spéciales. Les nombreuses options disponibles font de Double Dragon V un jeu très complet.

● Éditeur : Tradewest
Sortie : octobre



La japanimation en question !

Les associations Nibble, Setsumeï et le magasin Satori lancent une pétition pour une meilleure « japanimation » en France. Pour que soit enfin diffusée sur nos chaînes nationales l'intégralité des œuvres japonaises, en version originale s'il vous plaît. Dixit Mistoull : « Nous en avons assez de voir toujours les mêmes dessins animés sur nos chaînes de télévision. Nous voulons une plus grande diversité, des versions intégrales non censurées et diffusées en versions originales sous-titrées, afin de rester le plus fidèle possible à l'esprit des auteurs. La diffusion vidéo doit être plus accessible au grand public afin que cesse l'illicite trafic de copies pirates ». Si vous êtes comme nous des fondus de dessins animés, de films d'animations et de diverses séries japonaises, écrivez à Mistoull le bride : *Supersonic*, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Il vous enverra par retour de courrier un formulaire de pétition. *Saxonnara* à tous...

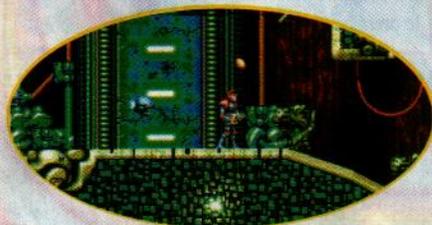
Du nouveau tout nouveau !

A *Supersonic*, on n'arrête pas de se triturer la cervelle et de remuer la Terre entière pour vous dégoter les meilleures soluces et cheat modes du moment. Comme chez *Daucy*, on ne perd pas une seconde pour conserver toute leur fraîcheur. En deux temps trois mouvements, ils atterrissent sur notre 3615 Konsol ou sur notre serveur vocal au 36 70 53 89 (Éditeur Pressimage : 8,76 F l'appel, puis 2,19 F/mn). Et croyez-nous, c'est pas du réchauffé !

HARDCORE

Et hop ! un p'tit beat'em up assez sympa à l'horizon du mois d'octobre, sur Mega Drive. Pour ne rien vous cacher, à part ces quelques photos, que nous vous présentons d'ailleurs avec plaisir, Psygnosis ne nous a pas encore révélés grand chose sur *Hardcore*. En conséquence de quoi, mon texte s'arrête présentement maintenant, après ce point d'exclamation !

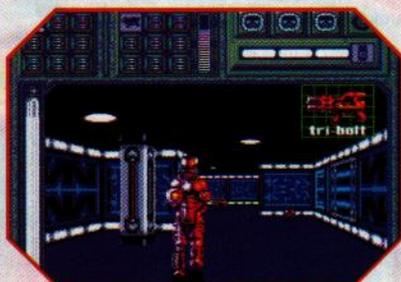
● Éditeur : Psygnosis
Sortie : octobre



VIRGIN S'ATTAQUE AU TOP 50 !

Capitol Records, un label musical très connu outre-Manche, propose une compilation sur vinyle et CD des meilleures musiques de jeux Virgin. Tommy Tallarico, l'auteur des musiques de *Global Gladiators*, *Aladdin* et *Terminator CD* a concocté pour l'occasion une toute nouvelle orchestration de ces hits, que tous les passionnés de jeux vidéo connaissent bien. Le nom de cette compil, *Virgin Games Greatest Hits, vol. 1*.

Bloodshot



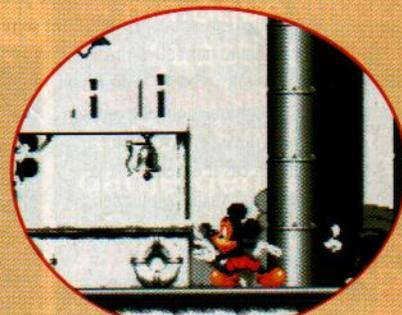
Bloodshot propose une aventure assez similaire à celle de *Zero Tolerance*. La principale différence réside dans les parties à deux joueurs. Elles ne se jouent pas sur deux télé et deux Mega Drive distinctes. Plus simplement, l'écran est divisé (verticalement) en deux. *Bloodshot* ne déroge pas à la règle : avec un scénario simple mais efficace, on blaste gaiement tout ce qui bouge ; sans scrupule, on dépouille les cadavres alentours ; on finit le niveau ; on récupère le password et... on remet ça jusqu'à plus soif ! Rapide, fluide, beau et efficace, *Bloodshot* s'annonce déjà comme un hit potentiel !

● Éditeur : Domark
Sortie : début 95

Mickey Mania

Après Mickey Mouse, Mickey et Donald, voici *Mickey Mania* ! Ce jeu de plate-forme, édité par Psygnosis, est sans aucun doute ce qui se fait de mieux dans le genre. Réalisé par une équipe de génie, il prouve une nouvelle fois que la Mega Drive est une console digne de ce nom. Le jeu retrace la vie de Mickey et nous fait vivre une aventure à travers le temps. C'est génialissime, superbe et riche en rebondissements... Toutes les capacités techniques de la Mega Drive sont mises à rudes épreuves et, croyez-moi, ça vaut le détour ! Patientez encore jusqu'à la fin de l'année !

● Éditeur : Sony
Sortie : fin octobre



POWER RANGERS

Décidément Sega est très en forme ces derniers temps. Le Maître a décidé de réaliser Power Rangers, un nouveau jeu de baston à la Street Fighter. Pour ceux qui ne le savent pas encore, les Power Rangers sont les héros de la série télévisée du même nom, qui fit fureur il n'y a pas si longtemps. Cette équipe de surhommes est composée de cinq personnages : force bleue, force rouge, force jaune, force verte et force rose. Ils affrontent en combat singulier plusieurs adversaires venus d'on ne sait où. L'histoire est donc, on peut le dire, assez quelconque ! Heureusement, pour pimenter un peu le tout, d'autres guerriers viennent se joindre à nos héros durant le tournoi. Bref, il y en a absolument pour tout le monde. Petit détail qui vaut son pesant d'or : les sprites du jeu sont énormes — plus des deux tiers de l'écran — et se déplacent sans trop de problème. La musique est par contre un peu en dessous de ce que l'on attendait.

● Éditeur : Sega — Sortie : novembre

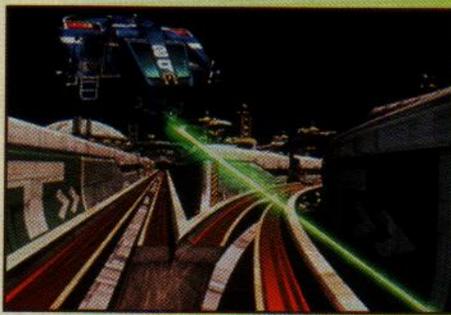


Loadstar, the Legend of Tully Bodine

Loadstar sur Mega CD vous propose d'être Tully Bodine, un commandant de bord pas très catholique (*one player only*). L'action est planté en plein XXII^e siècle sur une de nos nombreuses bases lunaires. Tel le contrebandier Han Solo, et contre paiement comptant, votre première mission consiste à acheminer à bon port et en toute illégalité une cargaison de... chameaux !

La route sera longue et pleine d'embûches. Les *cops* veillent : ils ne manquent pas de vous « sucer la roue » pour vous jeter à l'ombre. Le trafic routier est dément ! Va falloir speeder et slalomer ! Les poursuites sont entrecoupées de scènes cinématiques en FMV (Full Motion Video) plein écran. Attention, les photos que nous vous présentons sont tirées de la version CD-Rom PC et non de la version Mega CD. La sortie est prévue pour la fin de cette année...

● Éditeur :
Rocket Science
Sortie : fin 94



CD CONSOLES, LE MAG DES MEILLEURS JEUX !

Les nouvelles consoles vont envahir notre quotidien. D'ores et déjà, la PS-X de Sony, la 32X et la Saturn de Sega, la Jaguar d'Atari, l'Ultra 64 de Nintendo ou la 3DO de Panasonic, entre autres, montrent le bout de leur nez... Comme nous sommes impatients de vous faire partager notre engouement pour ces nouvelles machines, et les jeux qu'elles accueilleront, nous avons décidé de créer *CD Consoles*, un mensuel entièrement dédié aux jeux vidéo de tous les horizons. Il sera bourré d'infos en direct live et sans décodeur, de dossiers sur tout ce qui bouge, de reportages à chaud et à vif, des tas de tests grandioses et pleins d'autres surprises encore ! Un conseil, ne ratez pas le premier numéro de *CD Consoles*. Il arrive chez votre marchand de journaux le 10 octobre ! Avec *CD Consoles*, vous ne regarderez plus jamais les jeux vidéo comme avant...

Capcom rime avec console !

Quelques indiscretions tendent à affirmer que le roi de l'arcade, Capcom, serait sur le point de lancer sur le marché une nouvelle console ! Comparable à la Neo Geo, cette console de salon se verrait adapter bon nombre des hits produits par Capcom en arcade (*Dark Stalker*, *Dungeons and Dragons*, *Alien vs Predator*, etc.). Aucune date de sortie n'est encore annoncée, mais il n'est pas déraisonnable de l'espérer pour le premier semestre 1995... au Japon.

SYNDICATE

Apparemment, les conversions micros sont à la mode. Eh oui ! c'est au tour de Bullfrog de vous offrir une lutte pour le pouvoir absolu avec le fameux *Syndicate*. Les amateurs devraient se réjouir d'apprendre l'existence

de cinquante nouvelles missions dans cinquante nouvelles villes ! Pour l'histoire, sachez qu'en tant que nouvelle recrue d'un syndicat, vous devez prouver votre aptitude à gouverner. En cas d'échec, c'est la mise à mort. C'est bref, mais ça a le mérite d'être clair (*ndlr* : Tu ne mets pas Claire dans le coup, s'il te plaît) !

● Éditeur : Bullfrog
Sortie : décembre



THEME PARK

Vous avez déjà certainement rêvé de posséder et de gérer un parc d'attractions grandeur nature. Aujourd'hui, Bullfrog vous donne carte blanche pour créer un parc à la mesure de vos rêves ! Dans ce simulateur, votre but est de développer votre parc d'attractions pour qu'il devienne le plus grand, le plus beau, le plus sûr, le plus fun, le plus tout, etc. Vous pouvez décider de l'installer où bon vous semble : aussi bien au Groenland ou dans le sud de la Californie qu'au fin fond de Montreuil ! Vous vous doutez certainement que la difficulté ne sera pas la même selon l'emplacement choisi. Vous gérez tout au jour le jour : le prix d'entrée et des produits vendus dans les boutiques, la formation du personnel, le nombre de WC, etc. Vous pouvez même augmenter le dosage de sel dans les frites pour pousser les visiteurs à acheter de quoi se désaltérer ! Un jeu complet, aussi beau et rigolo que la version PC. Un futur hit de la Mega Drive et, d'ores et déjà, un sérieux concurrent pour Sim City et Utopia.

● **Éditeur : Bullfrog**
Sortie : début 95



Le CD Back Up, késako ?

Sans doute vous êtes-vous déjà rendu compte que le Mega CD est affublé d'une sauvegarde back up de faible capacité. La plupart du temps, comme par exemple sur Dune, Yumemi Mansion ou Dungeon Master 2, il est impossible d'effectuer plus d'une sauvegarde à la fois sans que la pile s'emmêle les pinceaux et finisse par effacer la totalité de vos sauvegardes (je parle en connaissances de cause, snif !). Bien conscient de cette petite lacune, et pour palier ses effets pervers, Sega propose depuis déjà quelques semaines au Japon et aux États-Unis le CD Back Up Ram Cart. Cette extension mémoire, seize fois plus puissante que la mémoire back up du Mega CD, se présente sous la forme d'une cartouche à insérer sur la Mega Drive. Elle permet de sauvegarder



des douzaines de parties simultanément. Chouette ! Nous implorons donc Sega France d'éditer également ce si bel outil !

Cadillac and Dinosaurs

Inspiré du jeu d'arcade du même nom, lui-même tiré du roman de Mark Schultz, Cadillac and Dinosaurs Mega CD vous met au volant d'une cadillac 53 flambant neuve (pour 1 à 2 joueurs). Vous avez un problème existentiel : au XXVII^e siècle, la civilisation humaine est en voie d'extinction et les dinosaures sont de retour, rien de moins ! Inutile de vous dire que leur jeûne prolongé de plusieurs milliers d'années leur ont franchement ouvert l'appétit ! Dix niveaux de courses effrénées vous séparent du but de votre mission : rétablir un plus juste équilibre entre la présence plutôt gênante des dinos et la disparition progressive de la race humaine... Le dossier de presse annonce



une bande son de qualité CD et une tripotée de scènes cinématiques en FMV. Attention, la photo qui accompagne ce texte est tirée de la version CD-Rom PC. On attend de voir tout ça avec impatience sur notre Mega Drive !

● **Éditeur : Rocket Science**
Sortie : fin 94

Tous les Trucs & Astuces sont sur le

☎ **36 70 53 89**
 OU
 ☎ **36 70 JEUX**

Ainsi que des centaines de **SOLUCES** complètes !



également par Minitel :

3615 Konsol

3615 Konsol, c'est aussi : les petites annonces, le dialogue direct, les questions à la Rédaction, les Action Replay, les game genie, ...

MORTAL KOMBAT
 le combat continue !!! **2**

NEWS SPORT

ATP Tennis

La Mega Drive a mis du temps à proposer des simulations de tennis. Aujourd'hui, le vide est comblé. Voilà un jeu qui sent bon le gazon et la terre battue. On y retrouve toutes les options qu'une bonne simu de tennis se doit de proposer : choix de la surface (quatre en tout), jeu



seul, à deux, en double, en championnat, en exhibition, etc. Si ATP Tennis n'apporte guère d'innovations au genre, il possède tout de même une réalisation de qualité et des animations pour le moins réalistes. De plus, les ramasseuses de balles sont très mignonnes. C'est peut-être un futur rival à Davis Cup (le top selon moi).

● Éditeur : Sega
Sortie : octobre

FIFA SOCCER 95

Encore plus beau, avec des animations encore plus fouillées et toujours aussi réalistes : c'est la nouvelle cuvée de Fifa Soccer. Cette fois-ci, et contrairement au premier épisode, vous ne jouez plus avec les équipes nationales... Vous êtes dorénavant aux commandes de l'élite des clubs mondiaux (Européens et Brésiliens). La principale innovation vient de l'animation des joueurs.

Une foule de petits détails a été apportée : les amortis de la poitrine sont maintenant légion et, d'une manière générale, il semble que les animations soient dotées d'un nombre plus important d'images qu'auparavant. Le tout consolide ainsi le réalisme de Fifa Soccer. Une bonne suite...

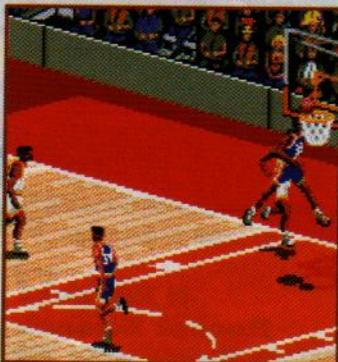
● Éditeur : EA Sports — Sortie : novembre



NBA LIVE 95

Un mot rapide pour vous prévenir de l'arrivée imminente de NBA Live 95 sur Mega Drive. Graphiquement, on ne peut pas dire que ce soit une réussite. Loin de là ! Mais ne vous arrêtez pas à ce détail : la jouabilité est excellente ! Pour ne rien vous cacher, c'est la première fois qu'il nous est permis de faire des passes aussi appuyées et aussi rapides... les contre-attaques n'en sont que plus fulgurantes ! C'est un régal, surtout à cinq en simultané avec le Four Way Play !

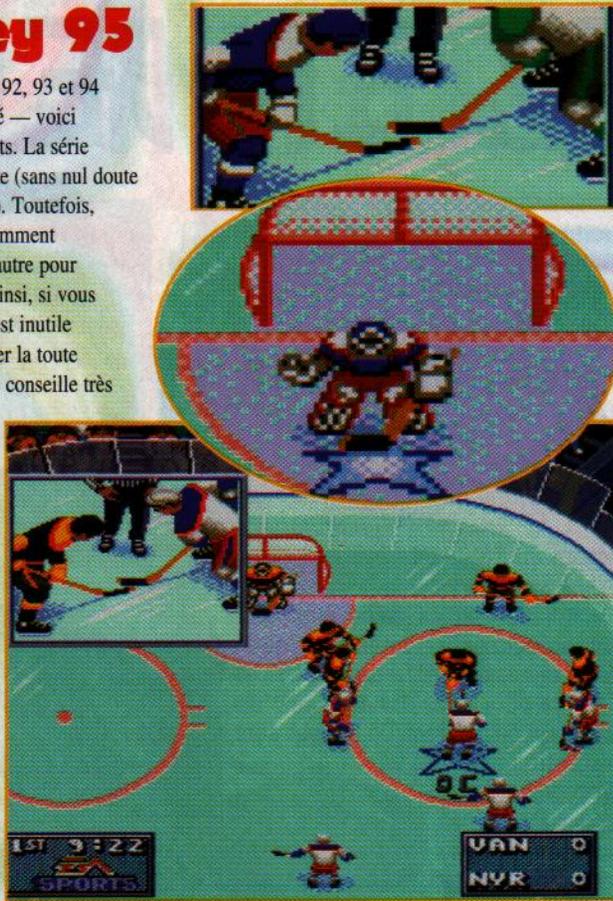
● Éditeur : EA Sports — Sortie : fin octobre



NHL Hockey 95

Après les NHL Hockey 92, 93 et 94 — on s'en serait douté — voici NHL 95, par EA Sports. La série des NHL est excellente (sans nul doute la meilleure des simus de hockey). Toutefois, elle n'a jamais su apporter suffisamment d'améliorations d'un épisode à l'autre pour pouvoir se justifier pleinement. Ainsi, si vous possédez déjà un de ces titres, il est inutile de casser votre tirelire pour acheter la toute dernière mouture. En revanche, je conseille très vivement NHL Hockey 95 à tous les autres amateurs de sport d'équipe sur Mega Drive. Ceux-là au moins pourront se vanter de posséder l'ultime version... jusqu'à l'année prochaine. C'est certainement un des dix meilleurs jeux du catalogue Mega Drive et sûrement une des meilleures simulations de sport d'équipe que connaisse la logithèque Sega.

● Éditeur :
EA Sports
Sortie :
disponible



F1 POLE POSITION 2



Avec leurs sponsors, les Ludi karts (aux couleurs de F1 Pole Position) et le Delphine Kart (aux couleurs de Delphine Software) montrent maintenant leur spoiler avant dans les dix premières places de la course.



LE KART TOUJOURS !

La trêve estivale s'achève et nos trois pilotes ont repris le chemin des circuits. Ils ont enfin débarrassés leurs bureaux du moteur et du carburateur qui traînaient dessus. Ça faisait un peu désordre dans la rédaction ! On ne vous dit pas non plus à quoi ils ressemblaient quand ils se sont installés avec leur kart pour jouer à Street Racer (Ludi) devant la télé. Leur casque sur la tête, ils ont scotché le paddle sur leur volant et ils ont joué comme ça pendant une semaine. Jo la Frite et Frankie la Terreur, les deux Ludi Karts, ont même profité de l'occasion pour agrandir leur collection de fusées de direction. Le Delphine Kart, Gilles le Boss, travaillait de son côté, sur Shaq Fu (Delphine Software), la meilleure façon de fermer la porte dans un virage. Heureusement que les courses reprennent, on va pouvoir travailler plus calmement. À ce propos, ils vous donnent rendez-vous le 25 septembre pour le grand prix de Montesson, à Montesson dans les Yvelines. N'hésitez pas à venir les encourager, vous les reconnaîtrez facilement : il y a deux Ludi Karts, qui portent les couleurs de F1 Pole Position 2, et un Delphine Kart aux couleurs de... Delphine Software. En plus, ils ont promis de ramener une coupe !

NEWS

Les Trucs & Astuces par téléphone :

36 70 53 89

Des NOUVEAUTÉS l'attendent !



ter Buster 2 - Aladdin - Another World 4 - Asterix - Bubsy - Chuck Chuck - Duke - Strike - Dragon Ball z 2 - Dragon's Fury - Flashback - Hook - Landstalker - John Madden - Mickey Mouse - NBA JAM - PGA Tour Golf 2 - Power Strike - Rocket Knight Adventure - Shadow Blasters - Shinobi 2 - Saga Sonic - Street Fighter 2' - Street Of Rage 2 - Tasmania - Thunder Force 4 - Tortue Ninja - Ultima 4 - Wimbledon Tennis - Wonderboy 3 - Zool...

MORTAL KOMBAT le combat continue !!! 2

Les Trucs & Astuces par Minitel :

3615 KONSOL

ENTREZ EN JEU AV

On souhaite toujours aller plus loin dans le jeu et vivre intensément l'action jusqu'à l'éprouver physiquement. Bref, on aime tellement ça qu'on veut en prendre plein la tronche... Ne cherchez plus, l'Interactor est là : une nouvelle façon de vivre le jeu vidéo !

Jusqu'ici, il n'y avait que deux façons d'aborder le monde des jeux vidéo : la vue et l'ouïe. Mais, supposez un moment que vous puissiez sentir l'action au plus profond de votre chair. Imaginez donc ce qui peut se passer si vous ressentez réellement toutes les vibrations du moteur d'une Formule 1 lancée à pleine vitesse dans une ligne droite, le rebond de la balle sous les paniers dans un match de basket complètement fou, les secousses de votre vaisseau spatial touché par les tirs laser ennemis ou encore les coups que vous donne un karatéka fou furieux... Bref, imaginez que vous puissiez vivre intensément et physiquement tout ce qui fait notre pain quotidien dans les jeux vidéo. En prime, il serait bon également de vibrer sur les rythmes de votre groupe de hard-rock préféré ou d'éprouver l'intensité d'une course de voitures sur une route pavée.

Du rêve à la réalité

Ce rêve est-il possible sur nos chères petites consoles ? Est-ce enfin la réalité virtuelle qui montre le bout de son nez dans notre quotidien ludique ? Non, il s'agit plus simplement de l'Interactor et, sans vous faire languir plus avant, je m'en vais tout vous dire : l'Interactor est un accessoire fabriqué par la société américaine Aura. Il se présente sous la forme d'un gilet en plastique (*devinette* : M. et Mme Éparballe ont un fils, comment l'appelle-t-il ?) de deux kilos qui se porte sur le haut du torse. Certes, on est loin du gilet serpillière du Père Noël est une ordure, disons qu'on est beaucoup plus proche du pare-pierres (ceux qui font du VTT auront ainsi une idée plus précise de la chose). De toutes façons, les photos que nous vous présentons sont suffisamment éloquentes pour vous faire une petite idée de l'engin.

Comment ça marche ? Il vous suffit tout bonnement d'ajuster le gilet à votre morphologie et de le connecter à la sortie audio de n'importe quel système (évitons tout de même les chars, les avions de chasse, les porte-avions et les prises électriques !). Pour les petits génies en herbe que vous êtes, il faut encore savoir que l'appareil transforme les basses fréquences en vibrations que vous ressentez dans tout le corps par l'intermédiaire d'un ampli de 21 watts relié au gilet par un cordon de trois mètres. Les secousses sont transmises par des composants électromagnétiques spécifiques. Cette technologie est directement issue des programmes militaires américains. Tout ça pour vous dire que ce n'est pas de la camelote ni un gadget pour les petits joueurs ! Le procédé peut également être décliné sous d'autres formes : les fauteuils et le plancher de la salle de cinéma du Luxor, un hôtel casino de Las Vegas, ont d'ailleurs été équipés d'un système similaire. Les sensations sont garanties... Et on imagine déjà toutes les possibilités que peut nous offrir une telle innovation.

Une fois l'engin ajusté sur votre poitrine, vous pouvez bien sûr régler comme bon vous semble l'intensité des vibrations. Cela va du léger picotement dans la moelle épinière jusqu'à la mort ultime qui tue dans d'atroces et horribles souffrances. Non, je plaisante ! En réalité, si vous poussez au maximum, vous êtes un peu secoué sans que cela soit dangereux pour la santé (cela ne vous empêche pas d'arrêter de fumer et de boire !). L'ampli de l'Interactor possède son propre contrôle de sensibilité. Il est également possible de filtrer certains sons. Ainsi, le gilet peut ne pas prendre en compte la musique ou des bruits « parasites » pour ne retenir uniquement que les explosions ou les coups. Cet ampli est tellement sensible

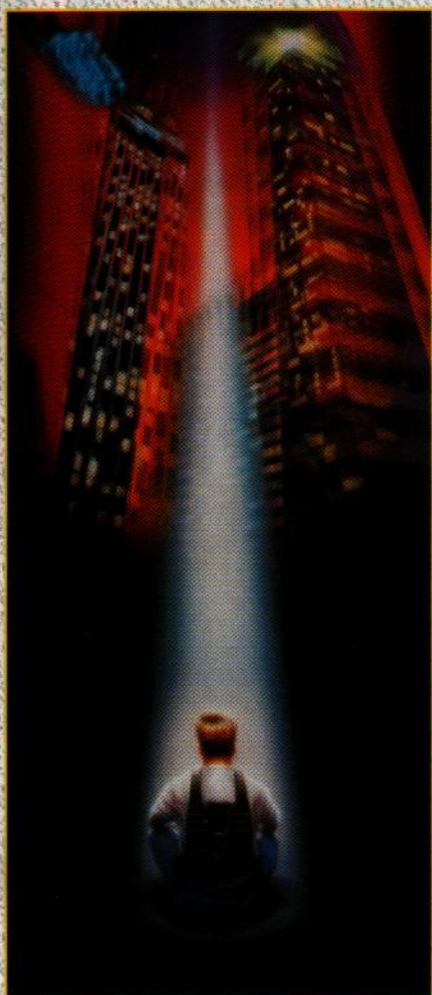


Un ampli de 21 watts transmet au gilet les bruits destinés à être transformés en vibrations.



Voilà un équipement qui en jette : matez la frime que je me tape avec l'Interactor ! Maintenant, le maître du jeu c'est moi !

EC L'INTERACTOR



Avec l'Interactor sur vos épaules, un monde nouveau s'ouvre à vous. L'univers du jeu ne sera plus jamais comme avant...

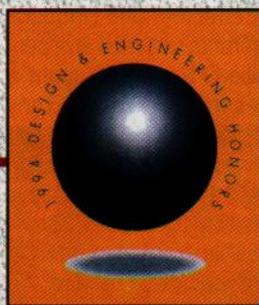


Le gilet se porte sur le haut du torse. Son faible poids et son encombrement réduit le destine à tous les publics.

qu'il peut détecter une plume qui se pose sur le sol. Incroyable mais... vrai ! Malheureusement pour le moment, aucun éditeur de jeu n'a encore prévu de jeux pour cet accessoire.

Au cœur du jeu

Pour l'instant, la totalité des sons, y compris la musique, est pris en compte. Dès lors, l'utilisation du gilet perd un peu de son intérêt puisque tout vous passe à travers le corps (c'est une image, rassurez-vous). Espérons donc que dans un avenir proche, ces manques soient comblés



Lors du dernier CES de Chicago, la société Aura s'est vue décerner le prix de la meilleure innovation pour l'Interactor.

car ce gilet n'est pas un gadget de plus. D'ailleurs pour le prouver, sachez que lors du dernier CES (Consumer Electronics Show) de Chicago, l'Association de l'industrie électronique lui a décerné le prix design et technique. Le jury a récompensé l'Interactor comme un des produits les plus innovants du CES 94. Pour un peu plus du prix d'une car-

touche (dixit le fabricant), vous êtes transporté directement au cœur de l'action. La sortie officielle du produit a eu lieu en septembre aux États-Unis. En ce qui concerne notre doux pays, aucune date de sortie n'est encore annoncée. Surveillez tout de même de près les rayons de jeux vidéo de vos revendeurs habituels. On ne sait jamais...

Longan

Fiche technique de l'Interactor

Le gilet

- Poids : 1,8 kg
- Dimensions : 30 cm de long, 25 cm de large et 7,5 cm d'épaisseur
- Impédance : 4,0 ohms
- Longueur du cordon : 3 m (de l'ampli au gilet).

L'ampli

- Puissance maximale : 21 W
- Crête de puissance : 30 W
- Voltage interne : environ 11,5 V.

Transfo

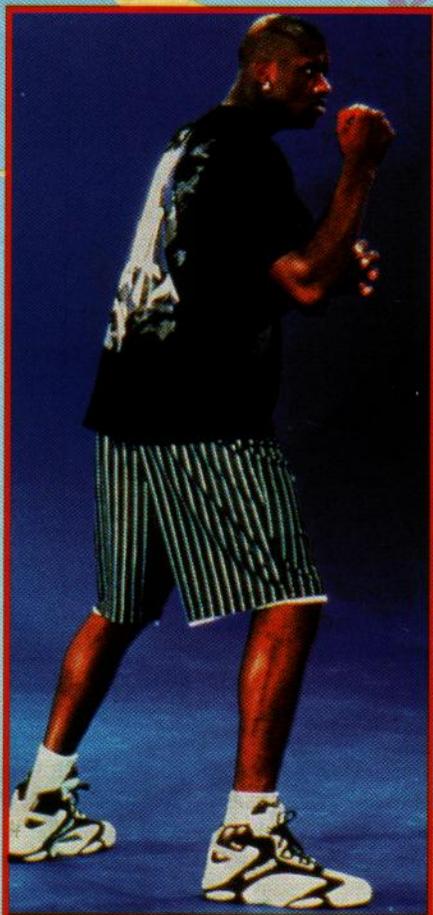
- 110 V (l'adaptateur de 220 V est disponible).
- Puissance : 28,8 W
- Ampérage : 1,25 A.

AURA
INTERACTOR



MORTAL KOMBAT 2 LE RETOUR !!!

TOUS LES NOUVEAUX COUPS DÉVOILÉS SUR LE 3615 KONSOL !



Dans cette pose on note déjà le regard du tueur...

Shaq Fu n'est pas un jeu de basket, c'est un jeu de baston ! Certes Shaq O'Neal — 2,16 m et 136 kg comme l'annonce la publicité — est bien le héros du jeu, et loin de ses playgrounds habituels, il n'en demeure pas moins un redoutable combattant. Pour cela, il a dû suivre un entraînement intensif sous la houlette d'un prof de kung-fu. Ses adversaires sont incarnés par les cascadeurs de Rémy Julienne, le plus connu des casse-cou.

Shaq Fu, 007

C'est lui qui a réglé, entre autres, les cascades de tous les James Bond ! Et comme ils maîtrisent à la fois les arts martiaux et les techniques du cinéma, leurs coups sont également très spectaculaires une fois convertis à l'écran.

Pour arriver à ce résultat, les concepteurs du jeu ont utilisé le rotoscoping. Cette technique consiste à filmer tout d'abord en vidéo les personnages sur un fond bleu. Cela permet d'insérer ensuite les images sur ordinateur pour que les graphistes puissent les travailler. Les animations qui en résultent sont alors d'un réalisme inégalé. Si vous connaissez Flashback, vous savez certain-

Shaq Fu, des et des boss !

La NBA est à la mode ! En tout cas, chez Electronic Arts et Delphine Software on l'a fort bien compris. Ces deux éditeurs se sont associés pour nous offrir prochainement un jeu qui n'a rien à voir avec le basket... au contraire !

SHAQ STORY

Shaq, de son vrai nom Shaquille Rashaun O'Neal, est né le 6 mars 1972 à Newark, New Jersey. Son père, fervent musulman, lui donne comme second prénom Rashaun, ce qui signifie « petit guerrier » en arabe. Il fréquente le lycée Cole à San Antonio, Texas. Comme son père est officier de carrière, il lui arrive souvent de jouer au basket sur la base militaire. C'est là qu'un entraîneur de l'université Louisiana State de Baton Rouge le remarque. Impressionné par son physique et son jeu, il demande à ce « soldat » d'intégrer son équipe. Shaq lui répond gentiment qu'il n'est pas soldat et qu'il n'a que treize ans ! Quelques années plus tard, il rejoint l'université de Louisiane où il restera trois ans comme pivot. En championnat universitaire, il est élu leader des rebondeurs en 91 puis meilleur contreur en 92. Une fois son cursus terminé, il devient pro et rejoint les Orlando Magic. Pour sa première saison, il se classe sixième contreur, deuxième rebondeur et deuxième marqueur du championnat. Pas mal pour un rookie (les p'tits nouveaux dans la compétition sont ainsi surnommés) ! Depuis ses débuts en NBA, il a réussi 55,4 % de ses lancers et a totalisé 850 paniers. Après Magic Johnson, Barkley et Jordan, il s'impose comme la big star du basket américain. D'ailleurs, aux États-Unis, on compte déjà cinq biographies à sa gloire sur les rayons des librairies. (Merci à Jean-Luc Thomas du journal *L'Équipe* pour toutes ces précisions.)

nement de quoi je parle. Au total, chaque combattant devait effectuer une cinquantaine de coups différents destinés aux personnages. Shaquille O'Neal a dû quant à lui en exécuter pas moins d'une soixantaine... pour quelques minutes seulement dans le jeu ! Pour un résultat parfait, l'équipe de Delphine Software se devait d'utiliser des stations de travail performantes. Ils ont choisi des Silicon Graphics, bien connus des amateurs d'images de synthèse. De plus, l'adaptation du jeu sur la prochaine Saturn en sera simplifié.

Shaq Fu en chiffres

Pas moins de 40 personnes ont participé à la réalisation du jeu. Près de 40 heures de tournage vidéo, dont 29 pour les combats, ont été nécessaires. L'animation est en 25 images par seconde et a mobilisé plus de 7 000 dessins, sans compter les décors. La rapidité de calcul des plates-formes de développement de Delphine Software est de 100 Mips, soit 100 millions d'instructions par seconde. Rien que ça !



Coups

RELEVE LE DEFI DE LA
REDACTION SUR SHAQ FU !

Des cascadeurs et des jeux

Il est assez rare que des cascadeurs travaillent pour les jeux vidéo. Shaq Fu innove avec l'équipe de Dominique Julienne, le fils de Rémy, pour qui la cascade n'a plus aucun secret. Interview à chaud...

Supersonic — Est-ce la première fois que vous participez à un tel projet ?

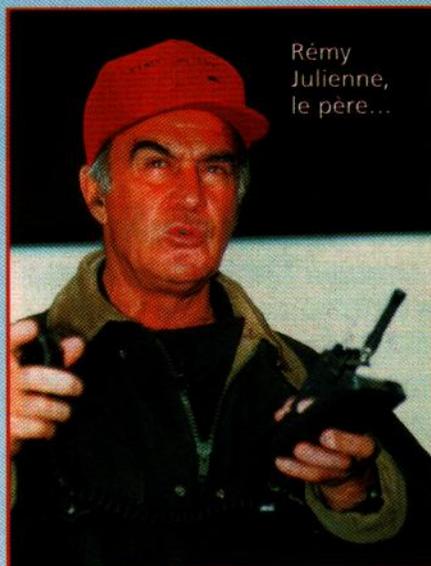
Dominique Julienne — C'est exact. L'élaboration de Shaq Fu est une première



De l'action pure et dure avec de nombreux rebondissements.



Dominique Julienne, le fils...



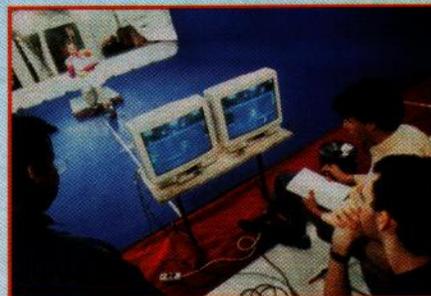
Rémy Julienne, le père...

pour nous. Nous sommes plus habitués au monde du cinéma qu'à celui du jeu vidéo. **Justement, y a-t-il beaucoup de différences avec un tournage de film en ce qui concerne les méthodes de travail ?**

Au niveau technique, oui. Nous avons utilisé deux caméras normales dont les images étaient transférées sur une station de travail afin d'avoir la silhouette des personnages. Mais la nouveauté réside surtout dans l'utilisation d'une caméra 3D. Des capteurs sensoriels ont été placés sur nos cascadeurs pour obtenir une forme en volume représentée en fil de fer. À partir de là, les graphistes pouvaient commencer à travailler. En ce qui nous concerne, il n'y a pas eu vraiment de préparation particulière. Nos méthodes de travail sont restées les mêmes que pour un tournage classique.

Avez-vous travaillé directement avec Shaquille O'Neal ?

Non... En fait, il y avait notre équipe en France sous la direction de Patrick Cauderlier et les coups de Shaq ont été enregistrés séparément aux États Unis. Tous les gestes effectués sont issus du kung-fu, nous n'avons pas eu recours à d'autres arts martiaux. C'est grâce aux prouesses de programmation de Delphine qu'il a été possible de mixer les images. En modifiant la taille des personnages



Les cascadeurs ont été filmés des deux profils. Bientôt une version en relief ?

on a pu donner l'illusion que Shaquille et ses adversaires combattent ensemble.

Avez-vous vu le jeu finalisé ?

Non, malheureusement pas encore. Nous n'avons eu accès qu'aux ébauches sur les plates-formes de développement. Mais j'ai hâte d'affronter Shaq sur ma Mega Drive !

Relève le défi !

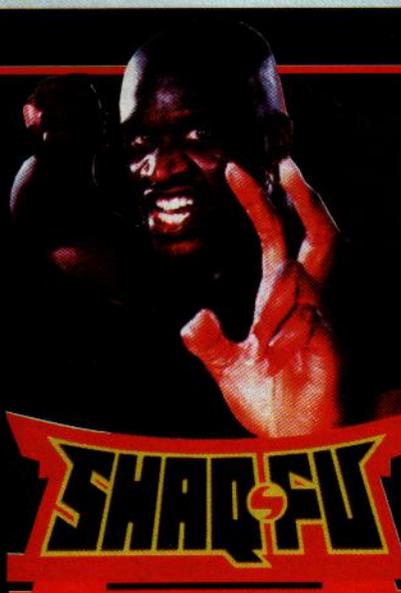
VIENS COMBATTRE SHAQUILLE O'NEAL... SI TU PENSES ÊTRE À LA HAUTEUR !

Prouve d'abord ta valeur en écrivant un texte d'une page maxi sur Shaq, tu seras peut-être choisi pour tester Shaq Fu avec l'équipe de Supersonic ! Mais attention, il ne peut y avoir qu'un élu...

Le meilleur d'entre tous verra son texte publié et sera invité à rejoindre pour une journée l'équipe des testeurs de Supersonic. Il aura alors le privilège de se mesurer aux combattants de Shaq Fu, pour le test ultime !

Si tu veux survivre à Shaq Fu, tu dois apprendre à agir plus vite que l'éclair ! Ton article sur Shaq doit nous parvenir avant le 10 octobre, dernier délai. Electronic Arts et Delphine désigneront aussi par tirage au sort d'autres valeureux combattants : des jeux et des tee-shirts Shaq Fu sont à gagner !

Le 28 octobre, je vais t'écraser !



DES NOUVEAUTÉS

Moins important que le CES (Consumer Electronics Show) de Chicago ou de Las Vegas, l'ECTS (European Computer Trade Show) de Londres n'en demeure pas moins le grand salon européen de l'année ! Il est aussi plus proche de nos préoccupations... Tout ça pour vous dire que la tendance du marché est à l'expectative. Eh oui ! si l'année prochaine s'annonce riche en nouvelles consoles, 1994 aura été l'année des jeux de qualité sur les 16 bits de Sega et Nintendo. Il n'empêche que ces deux consoles sont en perte de vitesse. Ce constat soulève en effet une série de questions : le marché des 16 bits est-il arrivé à saturation ? Si oui, est-ce parce qu'il est déjà tourné vers les 32X, Saturn, PS-X, Jaguar et autres Ultra 64 ? Si non, est-ce plus simplement un effet de la crise économique qui sévit actuellement de par chez nous ou à une éducation des consommateurs, qui sont aujourd'hui beaucoup plus sélectifs ? Sans pousser plus avant, nous nous limiterons à ce qui reste une chose sûre pour Sega : vu la qualité des jeux qu'on a pu voir à Londres, la Mega Drive est encore pour longtemps une bien bonne affaire ! La preuve par trente-quatre jeux frémissants.

Un reportage de nos envoyés spéciaux Tommy François et Jean-Philippe Remy.

DOMARK

Flying Nightmares

Mega CD

Flying Nightmares est une simu de vol d'enfer. Elle innove sur le Mega CD avec de la 3D vectorielle (une seule couleur par polygone façon Virtua Racing, dénommée aussi



3D face pleine). Eh oui ! on n'est plus très loin des milliers de polygones animés de Flight Simulator sur PC. Malgré des décors un peu simples, c'est aux commandes d'un Harrier Jump Jet Squadron que vous devez libérer une île d'un régime autoritaire. Bonne chance les Satanas !

Total Football

Mega Drive

C'est le retour en force des jeux à caractère sportif pour cette fin d'année 94. Total Football, le premier d'une longue lignée, se démarque par sa vue du terrain en 3D isométrique, où on peut jouer par tous les temps. Bref, si avec plus de 2 500 anims par joueur vous ne pouvez pas faire de jolies combinaisons,



regardez plutôt les matchs à la télé : c'est pas cher et ça peut rapporter gros !

F1 World Championship Edition

Mega Drive

F1 World Championship Edition n'est autre que la suite du célèbre F1, sorti en novembre 93. Cette nouvelle version est basée sur la



saison 1994 du championnat du monde de Formule 1, avec les seize circuits officiels de la FISA (Fédération internationale de sport automobile). Pour peaufiner le réalisme du jeu, Domark a également ajouté de très nombreux paramètres : l'intelligence des pilotes concurrents — elle est d'ailleurs calquée sur les performances des vrais pilotes de la saison —, les différentes vues de la voiture et des accidents qui détruisent votre bolide. *Vraoooooum...*

Kawasaki Superbikes

Mega Drive



Les programmeurs de la série des F1 World Championship de chez Domark ont décidé de faire une petite virée dans le monde de la moto. Kawasaki Superbikes est le résultat de cette expérience et, faites-moi confiance, vous ne serez pas déçu du voyage. Dans la plus grande tradition des courses mécaniques, il vous faudra venir à bout des difficultés techniques de vos engins. Une problématique qui apporte beaucoup à ce jeu prometteur.

Timmy Time

Mega Drive, 32X, Saturn

La surprise Domark, c'est Timmy Time sur Mega Drive et... sur 32X ! Timmy Time est un shoot'em up tout ce qu'il y a de plus classique. L'histoire prend place dans une contrée futuriste où vivent des toons qui cherchent à arrêter le temps. Votre mission : glacer les toons sur place avant qu'ils ne viennent à

S EN PLEIN FOG !

bout du temps. Et comme on dit par chez nous : « Le temps c'est de l'argent ! » On espère que Timmy débarquera sur les nouveaux systèmes au plus vite...

VIRGIN

Links

Mega CD

Développé par Papyrus Publishing (les créateurs du célèbre Indycar Racing sur PC), Links est une véritable simulation de golf sur Mega CD. L'exactitude et la jouabilité in-

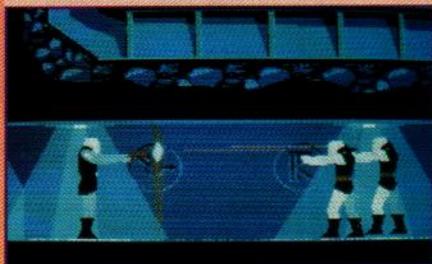


McLean n'a pas hésité à utiliser le procédé propre aux versions PC et Amiga : il y a de la 3D face pleine avec une animation inégalée sur Mega Drive !

Another World 2

Mega CD

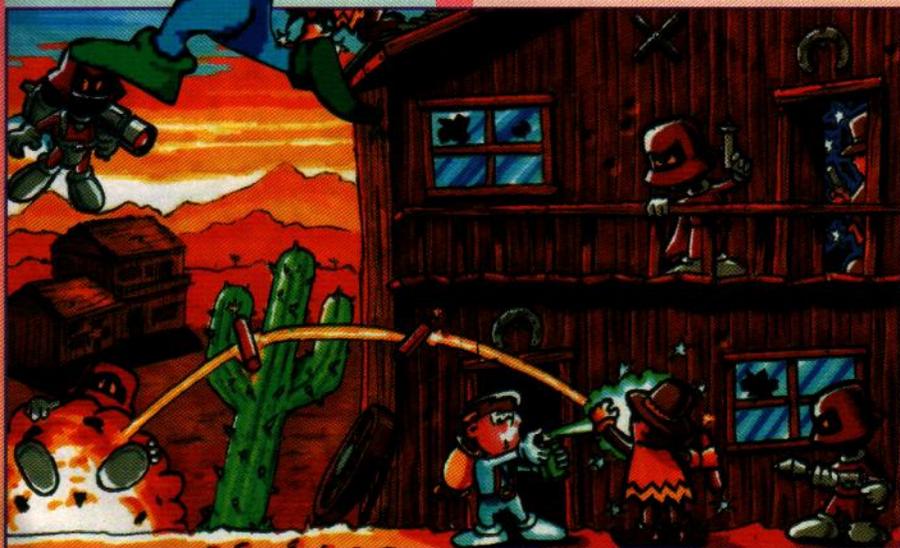
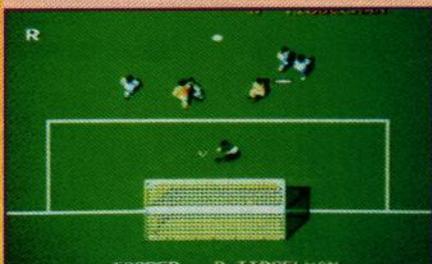
Aux dernières nouvelles, Lester se ferait encore courser par les Aliens dans des contrées sauvages. Pour en savoir davantage, attendez une prochaine *preview* de ce jeu dans nos pages. *Ciao* !



Dino Dini Soccer

Mega Drive

Remuez-vous un peu si vous n'avez jamais entendu parler de Dino Dini ! En effet, on pourrait presque dire que c'est le père spirituel du foot sur micro et console ! Eh oui, c'est lui le créateur du non moins célèbre Kick Off. Un nombre intéressant de paramètres modulables à l'extrême et original (comme le rapport dextérité/vitesse), font de ce jeu un futur must de la simulation sportive.



Wizard Pinball

Game Gear

Pensiez-vous un jour pouvoir tenir, dans le creux de vos mains, un mégaflipper ? C'est chose faite avec Wizard Pinball (le flip qui sent bon !) sur Game Gear. En effet, pour la première fois sur un support 8 bits, les programmeurs ont géré les multibilles sur quatre flippers venus du cosmos. En plus, les couleurs sont bien utilisées pour mener à son paroxysme le réalisme d'une bonne partie de flip au café du coin. Danger, danger... tilt !



comparables font de Links un des jeux de golf les plus complets et réalistes. Il est en plus doté d'une pluie d'options, de conseils de pros, de vues à couper le souffle et des commentaires exceptionnels de Ben Wright de chez CBS.

Jimmy White's Whirlwind Snooker

Mega Drive

Pourquoi investir une fortune dans un billard, quand il suffit de la cartouche Mega Drive de Jimmy White's Whirlwind Snooker, pour retrouver les mêmes émotions. Pour que le jeu soit d'une précision impeccable, Archer

Earthworm Jim

Mega Drive

Pour commencer, sachez que c'est un jeu signé Dave Perry, le programmeur gourou d'Aladdin et le maître d'œuvre d'Earthworm Jim. Une fois libéré des Studios Disney, il a voulu exprimer sa violente envie de surfer et de faire la fête... Bref, ce ver de terre cos-



mique est à l'image d'un jeune surfer californien en pleine crise de folie. Il est équipé du même flingue que Clint Eastwood (un magnum 347 !) et il évolue dans un monde hanté de monstres étranges (les pauvres) !



d'une cartouche bourrée de nombreux niveaux originaux et qui débordent d'adrénaline. Oh no, not again !

Zero the Kamikaze Squirrel

Mega Drive

Les nostalgiques d'Aero the Acro-Bat se souviennent sans doute de Zero, l'écureuil canon du cirque Sunsoft. Eh bien, c'est à son tour d'avoir de graves problèmes... Il doit



à tout prix sauver sa forêt natale de la hache de Jacques Lesheets. Je vous rassure, vu le passé de Zero en ce qui concerne les arts martiaux, vous ne devriez pas avoir trop de problèmes pour venir à bout des 16 mégas remplis d'action pure. À plus !

The Pirates of Dark Water

Mega Drive

Faites-vous plaisir avec une des aventures les plus populaires du moment, The Pirates of Dark Water. C'est pour vous l'occasion unique de connaître et partager les émotions d'une folle course au trésor. Vous



êtes Ren, le prochain caïd du clan des corsaires, mais le diabolique capitaine Bloth n'entend pas la chose de cette manière. Votre mission : l'anéantir comme tous ses sbires, dans un beat'em all à l'action furieuse. Vive la castagne !

Bubble and Squeak

Mega Drive

Bubble, un petit gamin teignard, et Squeak, son ami bleu du cosmos, sont sur le point d'entamer des recherches ! Ben pourquoi faire ? Tout simplement pour libérer leurs



SUNSOFT

Daze Before Christmas

Mega Drive

Si vous pensez qu'il est facile d'enfiler un costume de Père Noël la veille du jour J, révisez votre jugement. Avec Daze Before Christmas, vous affrontez les problèmes existentiels de Papa Noël et ses lutins. Je vous le donne en mille : un Rambo anti-Noël a chouravé son traîneau ainsi que les jouets qui nous étaient destinés. Que les individus imprégnés de l'esprit de Santa Claus vengent notre cher petit Papa Noël (qui n'est pas une ordure, lui !).



Aero the Acro-Bat 2

Mega Drive

La chauve-souris la plus célèbre de la planète est de retour sur notre Mega Drive adorée. Dans Aero the Acro-Bat 2, notre héros poursuit sa quête délirante pour trouver l'infâme Edgar Ektor, son éternel ennemi. Cette fois-ci, Aero se sert d'une boîte magique pour se déplacer entre les niveaux sur un fond de musique complètement psychédélique. Bref, il va falloir ruser encore une fois pour passer au travers des 16 mégas

potes des griffes de Kat, l'extraterrestre galactique ! Malgré des apparences trompeuses, Bubble and Squeak est un charmant jeu de réflexion où vous exploitez honteusement les dons uniques de Squeak pour franchir une série d'obstacles. Vive les jeux intelligents !

Myst

Mega CD



Sunsoft est fier de vous présenter Myst sur Mega CD. Si ce dernier est considéré comme un des jeux les plus révolutionnaires de

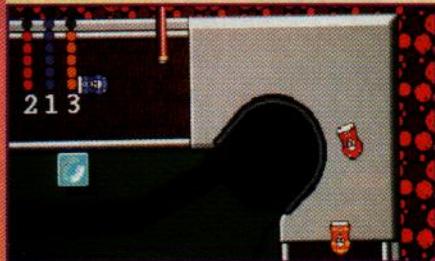
l'année dernière sur micro, tout laisse croire que le jeu vaudra aussi le détour sur Mega CD. D'ailleurs, l'intégralité de Myst a été reconvertie. Les amateurs de jeu d'aventure sur console auront enfin le plaisir de goûter à la profondeur (!) des jeux PC ou Mac. Élargissez un peu votre horizon, les petiots...

CODEMASTERS

Micro Machines 2

Mega Drive

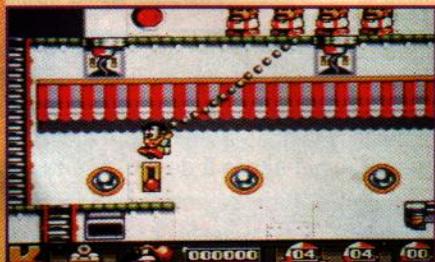
Prenez un classique du jeu vidéo, ajoutez-y tout ce qui vous vient à l'esprit : plus grand, plus performant, plus agressif, plus, plus, plus... et vous obtiendrez Micro Machines 2 ! Qui plus est avec la J-Cart de Codemasters, qui permet à quatre joueurs de prendre part simultanément à la même course. Une expérience multijoueur inoubliable !



SS Lucifer Man Overboard

Mega Drive

Préparez-vous à vivre un jeu d'arcade complètement chaotique avec SS Lucifer. C'est la panique à bord du paquebot SS Lucifer ! L'alerte rouge a été déclenchée, le bateau est en train de sombrer et c'est vous qui devez secourir des centaines de passagers en détresse. Vous êtes le seul à posséder l'ingéniosité et l'équipement nécessaires pour sauver les passagers paniqués à l'idée d'une baignade forcée, alors foncez !



Havoc

Mega Drive

Mettez les voiles avec Havoc ! Vous rentrez ici dans la peau du Capitaine chat Havoc, pour une aventure truffée d'action sur Mega Drive. Votre devise : courir, sauter et combattre jusqu'à la fin. Au programme : un roi



pirate maléfique, une jeune fille mystérieuse et belle, une émeraude magique et un héros qui manie l'épée comme Cyrano de Bergerac ! Autant dire qu'Havoc ne devrait pas manquer de piquant. Question de flair ou de nez ?

Psycho Pinball

Mega Drive

Psycho Pinball est sans doute le jeu de flipper le plus passionnant que je connaisse. Il est doté d'un parcours explosif qui donnera du fil à retordre même au plus grand maître du flipper ! Il comprend quatre flippers complexes, chacun avec son thème, des warp zones bonus et des fonctions cachées. Ne perdez jamais la boule de vue, surtout lorsque vous en avez trois simultanément (*nldr* : t'es marrant mais moi je n'ai que deux yeux !).

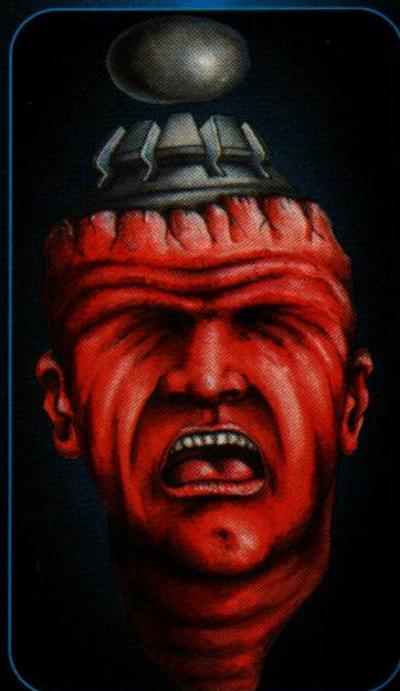


COINCÉ DANS UN JEU ?

3615 KONSOL

- TOUTES LES
- SOLUCES
- COMPLÈTES,
- TOUS LES
- TRUCS ET
- ASTUCES
- 100% NINTENDO
- et par téléphone :

36 70 53 89



«Pour en finir avec les prises de tête !!!»

EA SPORTS

Madden NFL 95

Mega Drive

John Madden et la NFL (National Football League) a fait équipe avec Electronic Arts pour créer Madden NFL 95, un nouveau concept doté de trente équipes et une saison complète (sur 16 mégas) ! Pour plus de fun, il sera également possible de jouer à quatre grâce à l'adaptateur Four Way Play, avec lequel les combinaisons sont modulables à souhait. Encore un hit dans la lignée des simus sportives EA Sports.



Rugby World Cup 1995

Mega Drive

Pour les fans de foot, il y avait FIFA Soccer... Mais pour les fans de rugby, il n'y avait pas grand chose. Eh bien, c'est réglé ! Avec Rugby World Cup '95, les troisièmes mi-temps seront chaudes ! À propos, RWC 95 sera le jeu officiel de la Fédération internationale de rugby lors de la coupe du monde de Rugby de 95.

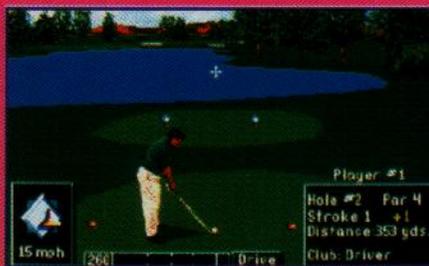


Les 2 000 animations nécessaires à la fluidité et au réalisme de cette première simu de rugby sur Mega Drive devrait en ravir plus d'un !

PGA Tour Golf III

Mega Drive

Que ceux qui ne connaissent pas encore la fameuse série des PGA Tour Golf sur Mega Drive se recyclent dans l'exploitation des puces vertes à pois rouges de Calédonie transsibérienne (ndlr : tu as bu Pitt ?). Que



dire de plus : de nouveaux greens, des paramètres encore plus réalistes et plus d'options ! Comme quoi on peut toujours améliorer un top avec des détails importants.

EA Hockey

Master System

Tout le monde connaît la qualité des simulations sportives d'Electronic Arts. EA Hockey sur Master System ne déroge pas à la règle. Les graphismes sont corrects et la jouabilité excellente. Ce jeu possède une durée de vie assez exceptionnelle. On se réjouit tous de voir qu'on n'oublie pas la petite 8 bits de chez Sega.



KONAMI

Animaniacs

Mega Drive

Les frères Warner débarquent en force sur votre Mega Drive. Voilà enfin un jeu où vous pouvez tranquillement pourrir la vie des autres en faisant les quatre cents coups aux quatre coins du monde. Pour accéder au niveau sui-

vant, il faut résoudre quelques énigmes. Un jeu plein d'humour et d'action. Vive l'humour et Konami ! Le stand du tout puissant Konami n'est pas non plus passé inaperçu : il y avait des titres à vous scotcher contre les murs. Au hasard : Lethal Enforcers 2, Sparkster et Batman, The Animated Series sur Mega Drive, déjà vu dans les news. Certains exécutifs du Japon nous ont même laissé entendre qu'une belle variété de produits était en préparation dans les centres de recherche des fous de dieu vidéo...



TIME WARNER INTERACTIVE

Mega SWIV

Mega Drive

Perdue au milieu de l'Atlantique, une mystérieuse espèce souterraine a constitué une impressionnante force militaire. Le monde entier attend que vous la neutralisiez. Pour cela, une arme vous est indispensable : j'ai nommé l'hélicoptère ultime, le Mega SWIV ! Avec sept incroyables niveaux, un arsenal époustouffant et son côté casse-tête, Mega SWIV va booster vos week-ends !



Red Zone

Mega Drive

Red Zone met en scène un ancien État communiste où le parti zyristian a pris le pouvoir à la suite d'un coup d'état sanglant ! Ayant accès à de terribles armes



nucléaires, le parti dirigé par Ivan Retroviz menace de transformer le monde en « désert de la mort radioactif ». Une chose est sûre, si vous vous mettez maintenant sur la fréquence Red Zone, vous aurez droit à de l'action effrénée pour un ultime défi en trois dimensions.

Rise of the Robots

Mega Drive

Street Fighter détrôné ? Là est la question ! Avec Rise of the Robots, l'univers des *streetfighters* fait un pas en avant dans la galaxie de l'image de synthèse et de l'animation délirante. Bref, sur un projet pareil on s'attend au meilleur, surtout avec les programmeurs fous de Time Warner. Au passage, on en profite pour donner un petit bonjour à Flo et Christophe, le Lawnmower Man (ndlr : si on vous dérange, vous nous le dites !).

US GOLD

Power Drive

Mega Drive



Découvrez les joies du rallye. Attention aux dérapages incontrôlés et aux sorties de routes intempestives ! Un petit regret tout de même : on n'a pas la possibilité de courir à plusieurs. Dommage, car on a beau dire : plus on est de fous plus on rit...

INTERPLAY

Rock'n Roll Racing

Mega Drive

Sorti il y a quelques mois sur Super Nintendo, ce jeu de course mâtiné d'une pointe d'arcade arrive bientôt sur Mega Drive. Avec trente-sept circuits répartis sur six planètes, c'est un vaste challenge qui vous est proposé. Des courses où un bon moteur ne suffit pas forcément...



Boogerman

Mega Drive

Un jeu très bien animé et bourré d'humour. Ici, vous allez affronter le vilain Booger Meister ! Pour vous donner une idée de la qualité de l'animation, sachez que le personnage principal bouge en 24 images par seconde. Ce jeu de 16 mégas, comportant plus de vingt niveaux délirants, devrait faire plus d'un émule...



PSYGNOSIS

Prince of Persia 2

Mega Drive



Voilà le second volet de Prince of Persia arrive avec des graphismes et des animations très soignées. Même si le concept est identique à la version précédente, on appréciera l'effort apporté à l'histoire du jeu. Des heures, des jours et des semaines de recherche en perspective...

SEGA PRÉSENTE LA 32X

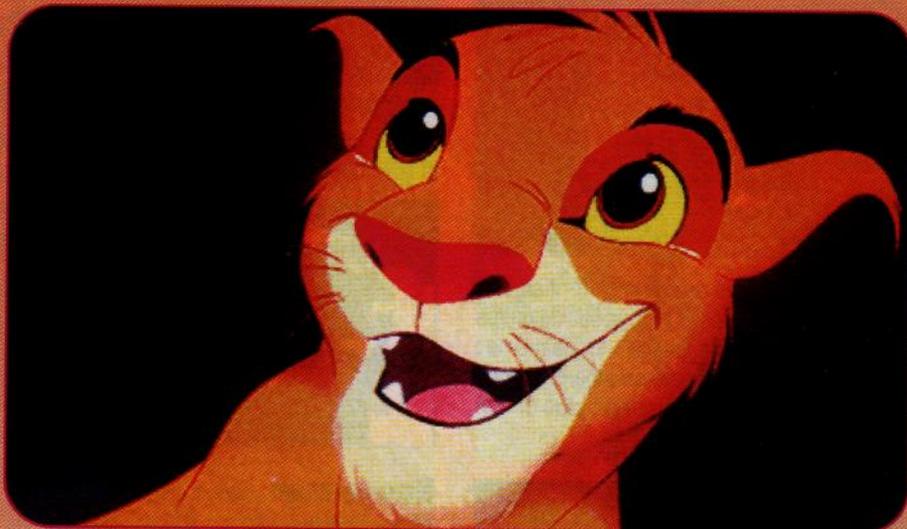


Les mauvaises rumeurs vont enfin cesser ! Elle est là : la 32X est arrivée. La bête de chez Sega a en effet été présentée lors de l'ECTS, complètement finalisée et prête à la vente. Aussi invraisemblable que cela

puisse le paraître pour certains, la machine est prête à faire des ravages. Virtua Racing Deluxe, Star Wars et Doom étaient présentés. Ces premières versions n'étaient hélas pas finalisées.

Pour un premier essai, on aurait aimé en voir plus sur les futurs jeux de la 32X... Ceci explique également le manque de photos pour illustrer cet encadré. Maître Sega tient peut être à nous faire la surprise... Qui vivra, verra !

THE LION KING : LA



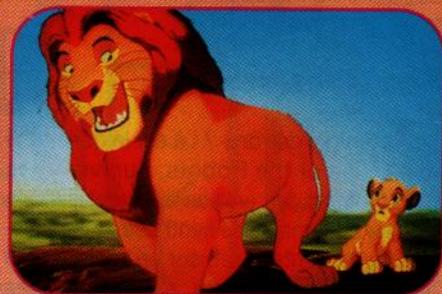
Après l'ECTS de Londres, nous ne pouvions pas ne pas vous faire baver sur *The Lion King*, le jeu le plus chouchuté par le public durant le salon. De plus, l'actualité des salles de cinéma est étroitement liée à la sortie du jeu... pour le plaisir des petits comme des grands ! Un petit laïus est de circonstance !

En cet hiver de l'an de grâce 1994, le trente-deuxième long métrage de chez Disney — *The Lion King*, pour ne pas le citer —, déroulera ses bobines dans les salles obscures de France et de Navarre. Vous devez donc savoir que c'est sous la gouverne de Don Hahn, le producteur de *La Belle et la bête*, et des directeurs Roger Allers et Rob Minkoff, qu'une équipe de plus de 600 animateurs, artistes et techniciens est venu à bout de ce projet, en moins de trois ans. J'en profite pour vous signaler que la nouvelle collaboration entre les Studios Disney et la MGM a permis

LA JUNGLE EN JEU



Le jeu suit exactement le scénario du film. Les animations et les graphismes sont aussi très soignés...



Mufasa, le roi de la jungle, est respecté de tous... et admiré par son fils...

la réalisation de 20 minutes d'animations délirantes. Pour rendre la beauté et la diversité des paysages africains, des artistes ont fait des repérages en Afrique de l'Est. En plus des visites régulières au zoo de Los Angeles, les « imagénieurs » (un terme propre à Disney pour définir le métier des ingénieurs de l'imagination !) n'ont pas hésité une seconde à faire venir des animaux directement dans leurs studios.



La famille au complet : Mufasa-papa, Sarabi-maman et le petit Simba.

The Lion King a nécessité plus d'un million de dessins. Le film est constitué de 1 990 scènes individuelles qui utilisent 1 155 décors différents dans une palette de couleurs monstrueuse. Le dessin animé reprend le flambeau d'*Aladdin*, sorti en 1992. Ce dernier a d'ailleurs fait un bénéfice de 217 millions de dollars au box office américain ! Pour le reste du monde,



Nala, à gauche sur la photo, est la petite compagne de jeu de Simba...



MAGIE CONTINUE

la recette frise les 230 millions et continue à battre tous les records. Passons maintenant à l'histoire du *Roi Lion*. Simba est un petit lionceau qui a bien des soucis. Pour devenir roi à la place de son frère, Scar — l'oncle de Simba — tue son père (ndlr : vous suivez toujours ?). Ni une ni deux, Simba s'exile. Il grandit dans l'insouciance avec ses copains Pumbaa et Timon. Il a la ferme l'intention de revenir plus tard pour *marraver* à coups de griffes l'usurpateur du trône de son père !

Dieu que c'est beau !

Comme à son habitude, Disney nous offre une histoire mignonne et pleine de rebondissements. De son côté Virgin, nous a mitonné une adaptation pour nos consoles chéries. Le jeu suit exactement le scénario du film, niveau par niveau. Vous dirigez d'abord le jeune Simba dans les premiers niveaux, puis le Simba adulte dans les derniers. Le jeu ressemble à peu près



Scar, l'oncle de Simba, est le méchant du film comme du jeu.



Pour venger son père, Simba doit d'abord apprendre le métier de roi !

à Aladdin. Sauf que c'est Westwood Studios qui s'est chargé de la réalisation. Les animations des personnages sont soignées, notamment celles de Simba. Graphiquement donc — et comme pour le scénario —, le jeu reprend exactement le film. C'est donc très beau ! De plus, les musiques sont de la même qualité que celles du film : elles vous plongent

carrément dans l'ambiance. Ce futur hit inclut encore des animations et des voix digitalisées directement tirées du film. Bref : ça s'annonce grand et, pour avoir eu l'honneur d'y jouer, je peux vous dire qu'il vaut son pesant de cacahuètes ! En attendant, il faut patienter au moins jusqu'à fin octobre...

Tommy François



Sarabi
C'est la compagne de Mufasa : c'est donc la reine de la jungle et aussi la maman de Simba !

Simba
Le héros de *Lion King* n'est autre qu'un lionceau impatient de venger la mort de son père.



LE ROI LION ET SA COUR



On retrouve la plupart des personnages du film dans le jeu : une aventure avec les bons, les méchants et les amis...



Les Hyènes
Ces très vilaines bêtes sont les sbires du diabolique Scar. Elles sont à la hauteur de leur réputation...

Scar
Scar est l'oncle tyrannique prêt à utiliser tous les moyens pour se débarrasser de son frère et de son neveu pour prendre et conserver le pouvoir.



Mufasa
C'est le père de Simba. Il est respecté par tous dans toute la jungle. Seul son frère Scar et les hyènes ne lui obéissent pas.



Timon
Il découvre Simba et décide de l'intégrer dans la fine équipe qu'il forme avec Pumbaa. Il apprend à Simba la philosophie du « Hakuna Matata » !



Rafiki
Rafiki est le singe gourou de la jungle sur qui il veille.



Nala
Nala est la petite compagne de Simba. Plus tard, on peut dire qu'elle va même lui taper dans l'œil ! Enfin, vous voyez ce que je veux dire...

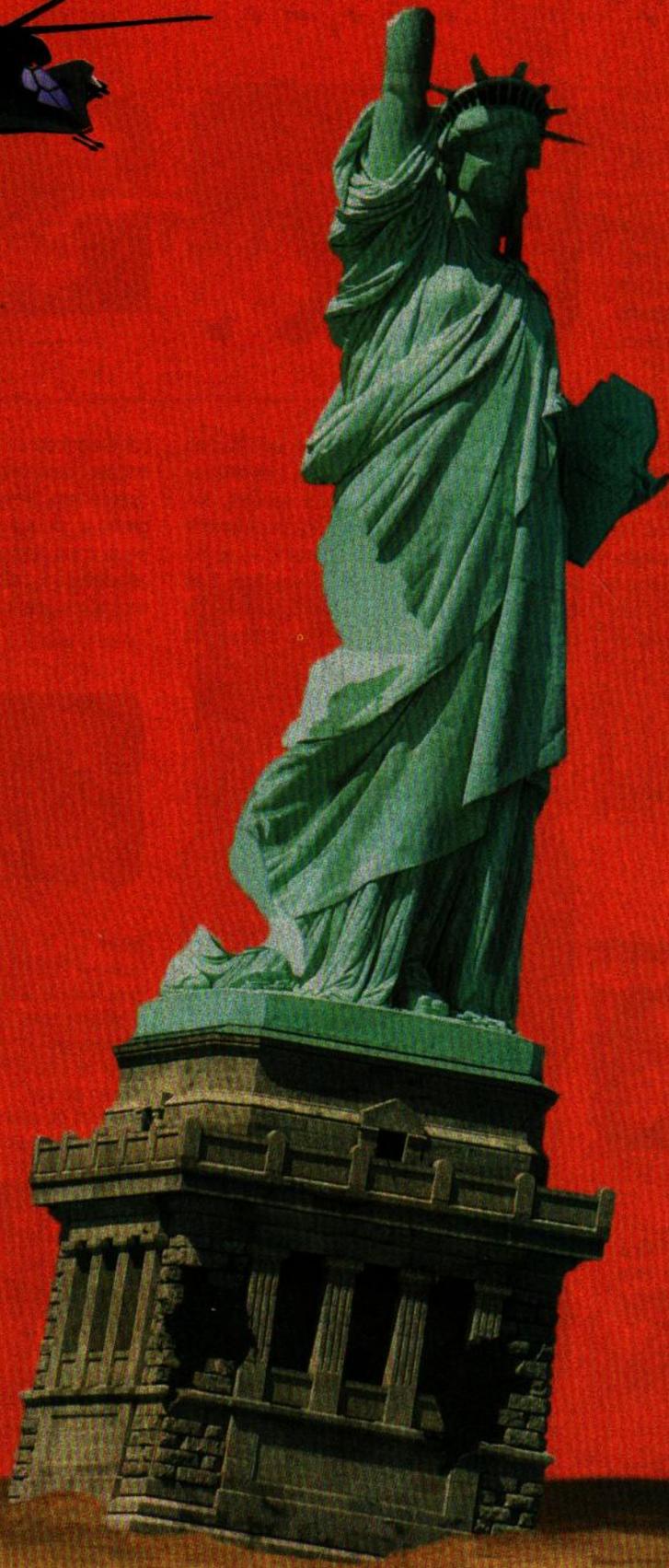


Pumbaa
Ce phacochère est un des compagnons de Simba. Il a l'appétit aussi développé que son grand cœur. Il est prêt à tout pour aider Simba.

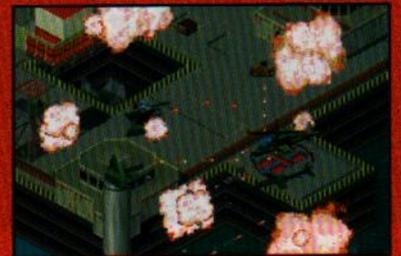
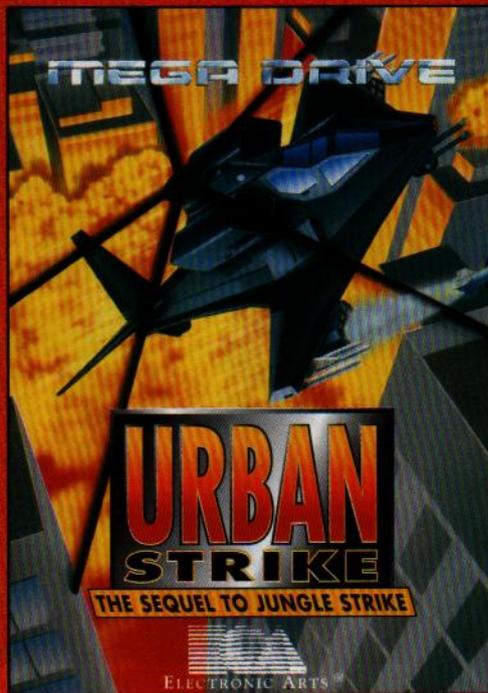


Zazu

Zazu, c'est un peu le Jiminy Cricket de Simba. Il fait tout pour garder Simba dans le droit chemin.

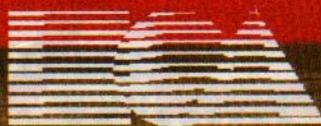


BIENVENUE A URBAN STRIKE!



Vision apocalyptique; les USA ont été rasés pour ne devenir qu'un désert...

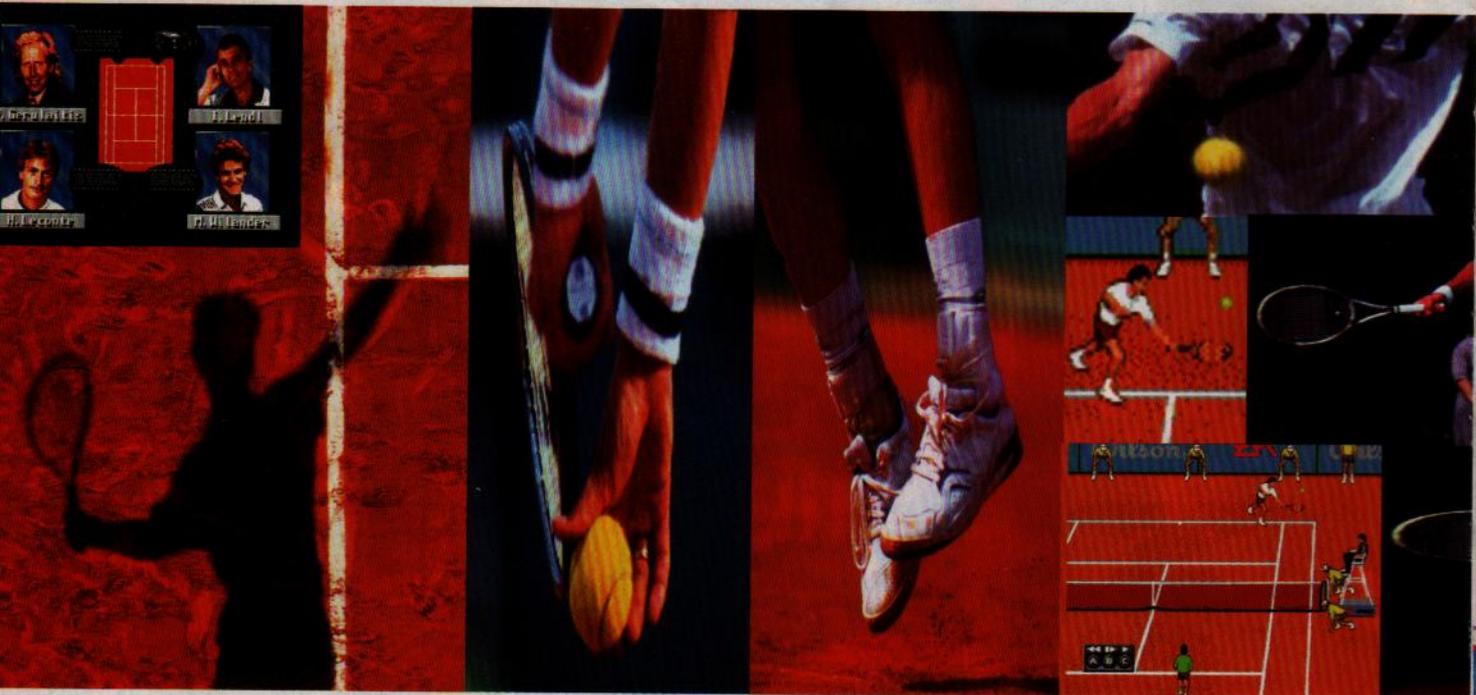
Vous vous trouvez entre New York et les forces du mal qui sont déterminées à transformer Big Apple, San Francisco et Las Vegas en déserts sahariens. Votre mission, devant laquelle vous ne pouvez plus reculer, consiste à informer le sinistre roi des autoroutes de l'information, le magnat H.R. Malone que sa propre machine de guerre le mènera tout droit vers le néant. Derrière les commandes de votre hélicoptère meurtrier, chargé à craquer de munitions, vous allez vous battre dans 10 missions à niveaux multiples dans les cieux des plus grandes villes des USA. Avez-vous le courage de quitter la protection que représente l'un des 3 nouveaux appareils de combat pour aller vous battre à pied? Là où plus de puissance peut sauver l'Amérique et un quart de seconde déclencher l'apocalypse... Bienvenue à Urban Strike.



ELECTRONIC ARTS®

© 1995 Electronic Arts et ses affiliés. Tous droits réservés.
Urban Strike est une marque d'Electronic Arts.
Pour plus d'informations sur Urban Strike, télé appelez le 79-17-1788 ou écrivez à Electronic Arts, 22 rue
du Général de Gaulle, 92111 Châtenay-le-Roi Cedex.

TM **IMG**
INTERNATIONAL TOUR
TENNIS™



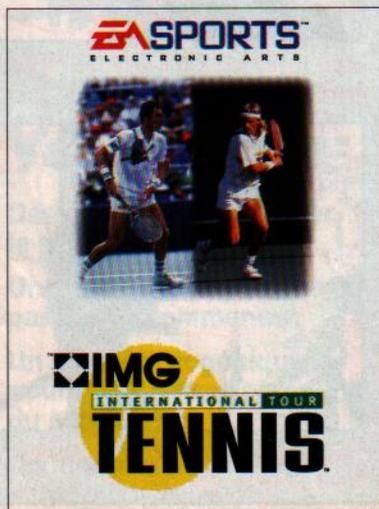
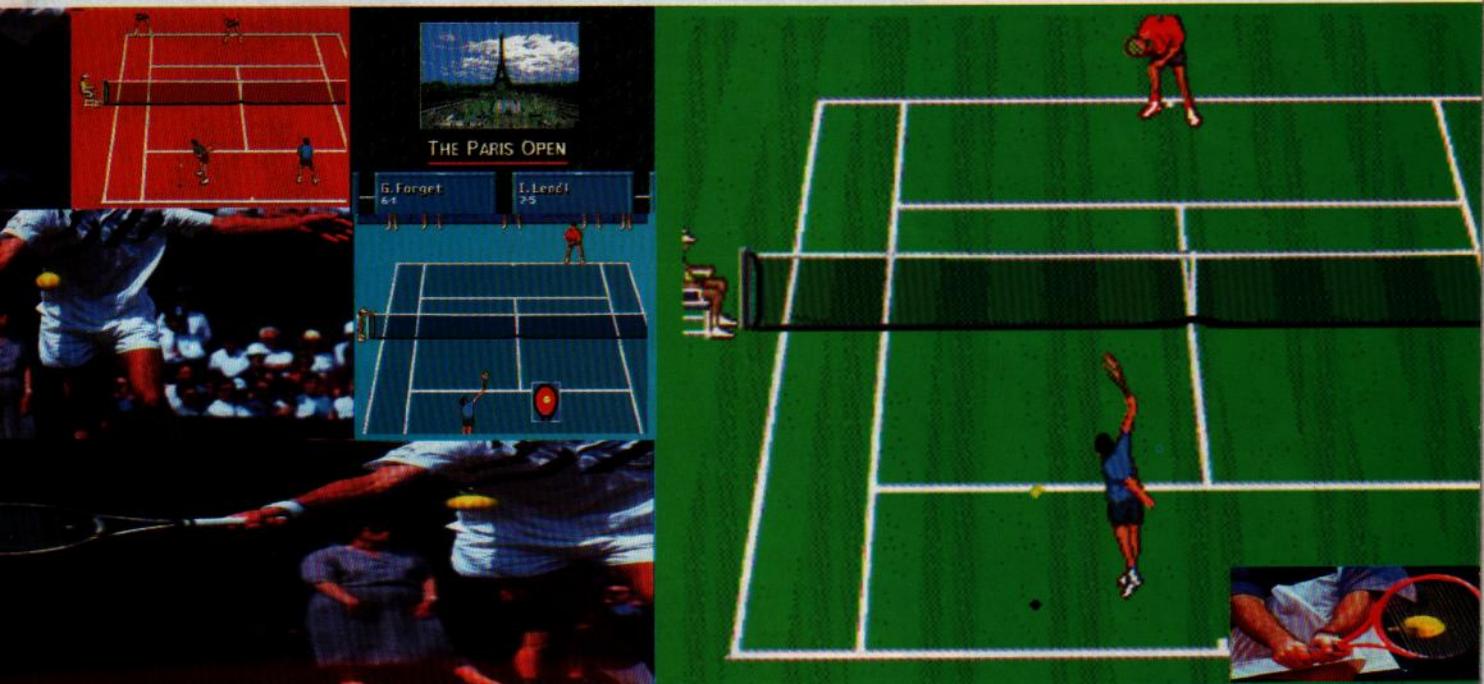
EA
SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

EA DIRECT ▶▶
 Si vous souhaitez avoir de plus amples informations sur IMG International Tennis, téléphonez au 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or • IMG sont des marques de International Management Group. EA SPORTS, le logo EA SPORTS, 4 Way Play, logo 4 Way Play et "If it's in the game, it's in the game" sont des marques de Electronic Arts

Tous les grands champions à votre portée!

Leconte • Forget • Borg • Lendl • Rosewall • Laver
Tanner • Bruguera • Wilander • Rafter • Bates • You.

- Jouez contre 32 des meilleurs joueurs de tennis, ou choisissez celui que vous incarnerez dans le jeu!
- Participez à 16 tournois internationaux, ou partez pour une longue tournée mondiale de tous les grands championnats. • 4 surfaces disponibles: gazon, terre battue, surface rapide et court couvert.
- Un nouveau système exceptionnel de sélection des coups et de contrôle de la balle.
- Contrôle automatique ou manuel des joueurs. • Possibilité de faire des réclamations auprès de l'arbitre de chaise. • Améliorez votre technique avec votre entraîneur.
- Matches en simple, ou de véritables doubles avec l'adaptateur 4 Way Play™.



if
it's in
the GAME,
it's in
the GAME™

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

TEST

TOMCAT ALLEY

Tomcat Alley est le premier jeu Mega CD qui utilise des graphismes Cinepak en mode plein écran. Le résultat est à la hauteur de notre émerveillement : une formidable succession de séquences vidéo, un soft au rythme étourdissant... Séquence passion !

Après une traversée du désert légèrement poussiéreuse à bord d'une grosse limousine, vous vous retrouvez devant l'entrée de la zone militaire, où un gros matou vous souhaite la bienvenue (voir notre encadré « Que la séance commence »). Les vacances sont terminées et il va falloir passer aux choses sérieuses.

Copilote, c'est bien aussi...

Votre mission consiste à stopper les agissements d'un fou furieux, Russe de surcroît. Il tente de déclencher une guerre chimique en lançant des attaques d'une base située



Il est important de communiquer avec les autres pilotes sauf, qu'un casque sur la tête, on ne comprend quasiment rien du tout ! Y a comme qui dirait de la friture sur la ligne...

LOGITHEQUE

Si Tomcat Alley est le premier jeu à profiter des graphismes Cinepaks en mode plein écran, il rentre par contre dans la lignée des jeux précalculés comme Dragon's Lair, Road Avenger et Thunderhawk mais sans apporter une once d'originalité.

au Mexique. Bref, il faudra dégommer un maximum de Migs pour éviter le drame. Je vous rassure tout de suite, vous n'êtes pas là pour apprendre à piloter un avion de chasse. Vous êtes le copilote, ce qui n'est déjà pas mal ! Vous vous occupez de la radio, de régler le cap, du système d'armement (sélec-

tion des missiles, visées et tirs), des leurres (si vous avez un missile aux trousses) et des caméras (pour les missions de reconnaissance). L'utilisation des instruments de bord est on ne peut plus simple. La seule difficulté consiste à réagir le plus rapidement possible car tout se passe à une

QUE LA SÉANCE COMMENCE



Une longue traversée du désert avec, espérons-le, la climatisation.



Le voyage est enfin terminé, passons maintenant aux choses sérieuses.



Hop ! par ici le « mitou »... Il est gentil et bien sage...



En voilà un avec qui il vaut mieux s'entendre !



J'espère qu'une fois à l'intérieur, il y a moyen de sortir !



Prenez donc l'ascenseur pour vous remettre les idées en place.



J'espère qu'il a du nez et qu'il ira droit sur sa cible ! Chaud devant, chaud !

UNE SACRÉE ÉQUIPE !

Solidarité et obéissance sont les principales qualités nécessaires pour jouer à la guéguerre avec un tant soit peu d'efficacité...

Je parie qu'il a des Ray Ban et une grosse moto...

Je suis même certain qu'il en pince pour la jeune fille qui est dessous, pas vous ?



Une femme pilote ! Dans son grand oiseau bleu, elle est également chargée de vous couvrir durant vos périlleuses missions...



Il est très discret : on ne sait pas grand-chose sur lui à part qu'il porte la moustache avec brio (ndlr : mais qui c'est, ce brio ?).



C'est votre commandant. Vous devez lui obéir au doigt et à l'œil. Il faut suivre tout ce qu'il vous dit : c'est le big boss !



Encore un planqué de civil qui vient mettre son vilain nez dans les affaires militaires... Non, mais de quoi je me mêle ?



PRENEZ DONC LES COMMANDES !



Un tableau de bord d'avion de chasse n'est pas forcément très compliqué...

- 1 • Mieux vaut répondre aux messages radio.
- 2 • Souriez, on va prendre des photos...
- 3 • Si un missile vous colle d'un peu trop près, lancez-lui un leurre.
- 4 • À vous de choisir votre missile préféré...
- 5 • Si vous voulez détruire un bunker, il vaudrait mieux prendre des missiles air/sol... C'est beaucoup plus efficace.
- 6 • Un p'tit viseur qui vous permet de tout faire, sauf le café !

vitesse supersonique. Parfois, on regrette même de ne pas avoir quelques petits gadgets bioniques implantés dans le cerveau.

Marrions-les, marrions-les...

Tomcat Alley est le résultat d'un mariage entre le cinéma et le jeu vidéo. Les graphismes Cinepak (norme de compression des séquences vidéo) en plein écran font sensations. Ils s'enchaînent à un rythme infernal. Cependant, votre rôle est trop limité. Vous n'avez jamais tout le contrôle du déroulement de l'action. Si la qualité des séquences vidéo (du jamais vu sur le Mega

CD !) compensent dans un premier temps le manque d'interactivité, on a vite fait de se lasser. Imaginez-vous en train de regarder *Top Gun* cinquante fois de suite ! Un peu plus de stratégie aurait été bienvenue : Après quelques heures de vol, on réalise soudain que l'intérêt du jeu s'est pommé quelque part dans le désert.

Jeepy



Voici l'hélicoptère de secours : c'est votre supérieur qui ne va pas apprécier que quelques millions de dollars serve

d'aquarium aux p'tits poissons...

POUR CONTRE

- ▲ Des scènes à vous couper le souffle !
- ▲ Une sauvegarde pour ne pas tout recommencer.
- ▲ Un jeu « photogénique » pour booster les ventes du Mega CD.
- ▼ Un manque d'interactivité.

EN RESUME

SIMULATION/ARCADE SEGA - 1 JOUEUR

Si vous avez des lunettes de soleil, un bronzage éternel et un sourire Ultra Bright : ce jeu est fait pour vous !

GRAPHISME **92%**

ANIMATION **88%**

SON **91%**

JOUABILITÉ **89%**

DURÉE DE VIE **75%**

80% INTÉRÊT

Prix environ 400 F

« P'taing, si t'es pas poète, tu dégages... Tu comprends ? Tu changes vite de pago et tu vas voir les jeux de bastong ailleurs... Ici, on va rester entre poètes pour regarder avec les yeux, écouter avec les oreilles, sentir avec le nez, ressentir avec le corps... P'taing, vous suivez ou quoi ? Bon... si c'est comme ça : moi, je m'en vais ! »

Et puis, non finalement : je reste ! Je reste pour vous raconter l'histoire de Yumemi. Yumemi Mystery Mansion, c'est une étrange maison où sont enfermées toutes les âmes humaines sous la forme de papillons. Le problème, car il y a un problème, c'est que votre petite sœur vient justement de pénétrer dans la maison... Dans quelques heures elle sera



Du premier étage, on voit le rez-de-chaussée dans toute sa splendeur. Il suffit de se pencher un petit peu.

LOGITHEQUE

Le Mega CD n'avait pas encore de jeu du genre de The Seventh Guest sur PC. C'est maintenant fait avec Yumemi Mystery Mansion. Sachez tout de même que c'est aussi l'un des plus réussis sur Mega CD. Nous attendons de voir si les prochaines productions pourront rivaliser avec Yumemi...



Dans Yumemi, il n'est pas rare de taper la discute avec un papillon dans une salle de billard. Cela vous arrivera souvent, croyez-moi...

transformée en papillon pour le restant de ses jours. À vous d'agir, c'est votre petite sœur après tout... Choix numéro un :

« Youpi, je suis enfin débarrassé de ma petite sœur ! Je vais enfin pouvoir agrandir ma chambre et avoir plus d'argent de poche pour m'acheter des jeux vidéo ! » Choix numéro deux : « Je suis conscient des risques que j'encours, mais je pars à la recherche de ma petite sœur chérie adorée que j'aime beaucoup. Je n'hésite pas à pénétrer dans la mystérieuse maison... »

Après une longue hésitation, en bon frère que je suis, je choisis la seconde solution... Soyons joueur jusqu'au bout ! Nous voici donc dans cette fameuse maison hantée par un mystérieux silence et une ambiance à couper au couteau ! Seul le tic-tac d'une

Cette intro psychédélique remplace n'importe quelle consommation de « paradis artificiels ». Après quelques secondes de cette intro, Djabouni est entré dans un état de transe infernal. On s'y est mis à plusieurs pour le ramener à son état normal. De toutes façons, il en gardera les séquelles toute sa vie, ça c'est sûr...

Cette intro psychédélique remplace n'importe quelle consommation de « paradis artificiels ». Après quelques secondes de cette intro, Djabouni est entré dans un état de transe infernal. On s'y est mis à plusieurs pour le ramener à son état normal. De toutes façons, il en gardera les séquelles toute sa vie, ça c'est sûr...

YUMEMI MYSTERY MANSION

MANGEZ-MOI !
MANGEZ-MOI !



MANSION



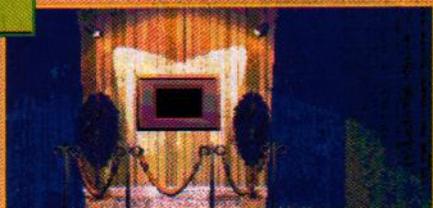
Ici, il y a une petite énigme à résoudre. On vous donc laisse réfléchir un peu...

horloge déchire le silence... Libre à vous d'explorer la maison comme bon vous semble. Toutes les pièces et les lieux sont réalisés en 3D (texture mapping), programmés et dessinés sur un PC surpuissant. Les déplacements et les événements

sont précalculés. Il a simplement suffi d'enregistrer le tout sur le CD, qui propose une capacité de stockage plus qu'appréciable. Voilà : le concept de Yumemi Mystery Mansion rappelle celui de The Seventh Guest (disponible sur PC), le précurseur.

De plus, quand on connaît les capacités graphiques de la Mega Drive, on est surpris de voir que ce jeu n'est pas plus moche que la plupart de ses confrères sur Mega CD. C'est même de loin le plus attrayant !

Ça sert à rien, mais c'est beau



Bien que le jeu soit assez facile à terminer, vous trouverez malgré tout un tas d'objets qui n'ont d'autre utilité que de ne servir à rien et de décorer la maison. Tableaux, plantes, bouteilles de pinard, meubles : il y a des tas de babioles que vous pouvez regarder si ça vous chante...

Vous êtes coincé ? Aucun problème : il suffit de consulter ce tableau noir. Il vous indique la prochaine action à faire, trop facile...



1



2



3



4



5

LES TROUVAILLES



6



7



8



9



10



11



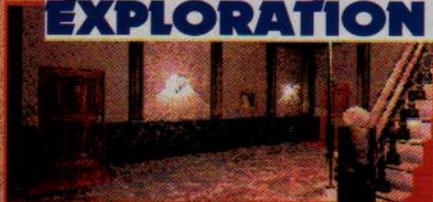
12

Au cours de votre exploration, vous découvrez des objets. Les voici tous réunis pour votre plus grand plaisir...

- (1) Le journal permet de sauvegarder. (2) Une clé pour ouvrir une porte. (3) Encore une clé pour une autre porte.
- (4) À votre avis, là ? (5) La boîte d'allumettes, très pratique pour obtenir de la lumière. (6) Une fleur à offrir.
- (7) C'est l'âme de votre petite sœur. (8) Au bout d'un moment le temps est limité. (9) Le chandelier ultime.
- (10) Une clé pour un placard. (11) L'emblème mystique. (12) Un cristal très utile dans le labyrinthe.

Yumemi Mystery Mansion

EXPLORATION ULTIME



Voici tous les angles de vues possibles à partir d'une seule position. En effet, en appuyant sur la droite ou sur la gauche, vous tournez sur vous-même. Pour passer d'une position à une autre, il y a donc un effet de rotation 3D dans le genre supersympa. Voilà, c'est pas bien compliqué...



Des papillons ?

D'après Larousse, papillon vient du latin *papilio*. C'est un insecte adulte de l'ordre des lépidoptères, aux quatre ailes couvertes d'écaillés extrêmement fines et parées de couleurs plus ou moins vives. C'est bon à savoir, surtout que ce sont les seuls habitants de la maison...



Conversation de salon avec un papillon dans la bibliothèque. Surtout ne les écoutez pas, ils racontent n'importe quoi.



Vous avez enfin retrouvé votre petite sœur adorée. Cette image fait partie de la séquence de fin. Pensez-vous parvenir jusqu'ici ?

rière de la maison s'y prête bien. Ce jeu possède un p'tit côté poétique qui nous oblige à ne plus le lâcher une fois dedans. Il souffre cependant d'un défaut : sa durée de vie. En effet, j'ai bouclé le jeu en moins d'une heure. C'est bien dommage.

« My taylor is rich... »

Malgré tout, une fois le jeu fini, on y revient car il y a une multitude d'endroits et d'objets qui ne servent à rien et qui sont juste là pour qu'on joue avec. Enfin, sachez que quelque part dans votre logithèque, vous disposez d'une maison pour vous tout seul.

Si vous vous tapez un coup de déprime et que vous comprenez l'anglais, faites donc un tour dans cette sympathique bicoque qui recèle bien des secrets...

Mysterious Lion...



POUR CONTRE

- ▲ Une bonne exploitation du support CD.
- ▲ Une très bonne ambiance de jeu.
- ▼ Mille fois trop facile.
- ▼ Des lourdeurs dans la maniabilité.



FASTOCHE !

- A : accès aux objets.
- B : annule la sélection.
- C : utilise objet.

EN RESUME

AVENTURE
SEGA - 1 JOUEUR

Un jeu surprenant qui conviendra à tous les poètes. Une jolie maison à explorer, mais un jeu un peu facile...

GRAPHISME **85%**

ANIMATION **87%**

SON **90%**

JOUABILITÉ **80%**

DURÉE DE VIE **70%**

83% INTÉRÊT

Prix environ 400 F

SUPERSONIC et **Kensel** ³⁶¹⁵ présentent :

MORTAL KOMBAT 2

le retour sanglant

PLUS RAPIDE, PLUS VIOLENT QUE



également sur votre écran :

Donald Duck -
Ecco the dolphin -
Landstalker -
Mickey 2 -
Shadow of the
beast - Shinobi -
Shinobi 2 -
Sonic - Sonic 2 -
Spiderman - Willy
beamish -
Wonderboy in
Monsterland -
Wonderboy 3 ...

Editeur PRESSIMAGE *8,76F l'appel plus 2,19F/mn

Tous les nouveaux coups dévoilés

DÈS À PRÉSENT SUR LE



36 70 53 89

également par Minitel 3615 Konsol

TEST

Dracula II

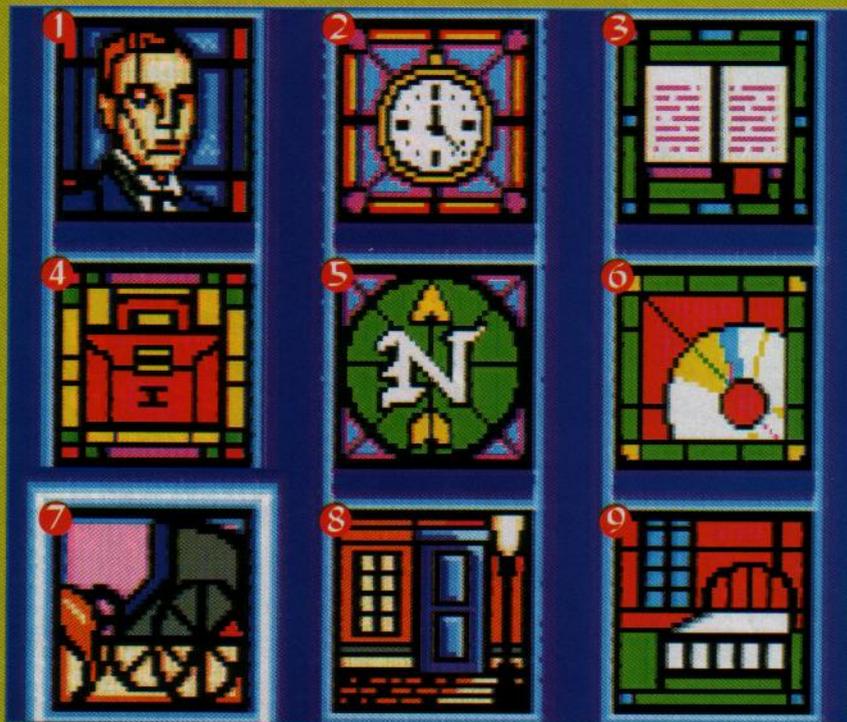
Préparez votre crucifix et mettez des gousses d'ail de côté ! Vous n'allez pas tarder à faire de mauvaises rencontres. Les vampires ont la fâcheuse manie de s'inviter chez vous à des heures indues. C'est d'un sang-gêne !

Vous êtes Alexander Morris. Ce Texan traverse l'océan Atlantique pour éclaircir la mort subite de son jeune frère qui vivait à Londres. Ce dernier était membre d'un club privé assez étrange. Existe-t-il une relation entre ce cercle très fermé et ce décès soudain ? À vous de le découvrir rapidement car votre frère n'est pas le seul à passer ainsi de vie à trépas.



Aligsez vos incisives, le repas est servi : ne le laissez pas refroidir...

EN QUÊTE D'OPTIONS...



- 1 • Van Helsing se fait un plaisir de vous expliquer les commandes.
- 2 • L'heure est l'une des données les plus importantes du jeu.
- 3 • C'est votre carnet de notes. Vous pouvez tout noter dessus.
- 4 • Vous avez la possibilité de faire de nombreuses sauvegardes.
- 5 • Si vous êtes perdu, jetez un petit coup d'œil sur la carte.
- 6 • L'inventaire : ne perdez rien car chaque objet a son importance.
- 7 • Un p'tit voyage en calèche ? Profitez-en, c'est pas cher et ça peut...
- 8 • À utiliser quand vous désirez sortir d'un lieu. C'est parfois utile...
- 9 • Prêt pour un bon gros dodo ? Il est peut-être l'heure d'aller se coucher.



Vous incarnez le rôle d'Alexander Morris, un jeune américain doté des mêmes talents que Sherlock Holmes...

Londres en 1899 : une vague de crimes ensanglantée la ville. Vous venez tout juste de débarquer et votre première visite est pour votre malheureux frère au cimetière. Là, vous vous interrogez sur ce qui a bien pu se passer. Vous n'allez pas tarder à découvrir que Dracula et ses « enfants » sont derrière toutes ces morts suspectes. Surtout quand le père de votre fiancée meurt à son tour. Vu sa mine



Voici votre petit sac, vous pouvez y stocker pas mal de choses.

Crashed

LOGITHEQUE

Dracula Unleashed est très proche de Sherlock Holmes. L'interface est à peu près similaire mais l'enquête bien plus difficile... Bref, c'est un vrai casse-tête chinois qui n'est pas dénué d'humour. Voici donc un jeu qui rentre dans la lignée des jeux Mega CD, bien qu'il manque tout de même d'une certaine liberté de mouvement...



Vous avez accès à de nombreux endroits. Cette carte vous permet de connaître le temps exact de votre trajet entre deux lieux.

suffit de cliquer sur l'entrée du bâtiment pour assister à la séquence vidéo correspondante. Au début du jeu, vous ne connaissez que quelques adresses mais, après diverses rencontres, vous ne tarderez pas à élargir le cercle de vos connaissances et à étoffer votre agenda personnel.

Ce qui est primordial dans Dracula Unleashed, c'est de fouiner vraiment partout. Les in-



Quand vous mourrez, ce qui paraît inévitable, vous avez la chance de voir votre tombe surmontée d'un vampire.

dices sont souvent très difficiles à trouver. Il faut vraiment être à l'affût du moindre détail. C'est généralement ce petit quelque chose qui se révèle être le plus important pour la suite de votre enquête.

Une question de minutes !

Le succès de vos recherches dépend de votre capacité à gérer votre emploi du temps. Dans certains cas, dix minutes de retard peuvent stopper votre progression ! Dracula Unleashed est un jeu très difficile réservé aux fans d'aventure. Si vous surmontez les difficultés durant les dix premières minutes du jeu, vous ne le lâcherez plus. Faites attention que ce ne soit pas le contraire...

Jeepy



Dehors, cela se présentent toujours de la même façon. Il y a l'entrée du lieu que vous venez visiter et votre cabriolet qui vous attend...

blafarde, il ne devait plus guère lui rester de sang dans les veines. Ici, tous ceux qui ont déjà joué à Sherlock Holmes ne seront pas dépaysés. Vous avez ainsi treize lieux à visiter pour trouver tous les indices qui vous mèneront peut-être devant Dracula en personne.

Les transports sont gratuits !

Pour voyager, une calèche est à votre disposition en permanence. Pour vous en servir, il vous suffit de cliquer dessus puis d'indiquer votre destination. C'est simple comme bonjour et, en plus, c'est un service qui est entièrement gratuit ! Allez fouetter, cocher ! Quand vous arrivez à destination, il vous

POUR CONTRE

- ▲ Une enquête qui exige pas mal d'efforts.
- ▲ Les voix sont très compréhensibles.
- ▲ Les accès au disque sont assez rapides.
- ▼ Le scénario est un peu « rigide ».
- ▼ Une fois terminé, vous n'y rejouerez pas.

EN RESUME

RÉFLEXION

VIACOM - 1 JOUEUR

Des heures d'enquête en perspective. Un jeu conseillé à tous ceux qui aiment se torturer les méninges.

GRAPHISME **86%**

ANIMATION **88%**

SON **85%**

JOUABILITÉ **92%**

DURÉE DE VIE **87%**

85% INTÉRÊT

Prix environ 400 F

WEST

TINY TOON

Les toons sont de retour ! Les ministars de Spielberg reviennent en force pour la rentrée. Ils sont décidés à faire un nouveau tabac. Pour gagner leur pari, ils se sont unis et pratiquent les sports d'équipe. Leur credo : « À nous la victoire ! »

Vous savez sans doute que Tiny Toon premier du nom est un jeu de plate-forme et que c'est Buster Bunny qui y tient le rôle principal. Aujourd'hui... tout a changé, radicalement ! Yeaaaarh ! Tiny Toon ACME All Stars (la suite, quoi !) est un savant cocktail d'action, d'humour et, avant tout, un Olympic Gold made in Konami ! Sulfureux tout ça, non ?

Pour ceux qui ne connaissent pas Olympic Gold (sorti il y a deux ans déjà), je rappelle qu'il s'agit d'une simulation sportive. Vous participez à différentes épreuves — le tir à l'arc, la course d'obstacles, le saut à la perche, etc. — et vous tentez de gagner la médaille d'or. Ici, le principe est le même, excepté que les épreuves sont

totale-ment diffé-rentes : basket-ball, foot-ball, course d'obstacles, bowling, écrase-têtes... Buster Bunny, Montana Max, Hampton et tous leurs potes, que vous voyez habituel-

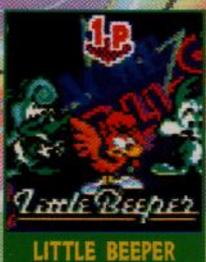
lement dans les cartoons, sont ici les champions. En effet, ce sont ces maigrichons que vous devez mener à la victoire. Il est vrai que la force n'a jamais rien résolu, mais bon... dans une épreuve sportive, il en faut quand même un petit peu.

ACME ALL-STARS



Avant chaque match, vous composez vous même votre équipe.

ON EST JEUNE, BEAU ET GENTIL...



Oui ! Ce sont eux ! Les fameux toons sont tous réunis aujourd'hui. Ça va sûrement être une journée très chaude. Ils ont même pris quelques paris sur le nom du vainqueur du match de basket-ball. Je me demande bien qui va gagner la thune... Cela ne me regarde pas trop, mais j'aime bien jouer les concierges du village. En attendant la fin du match, je vous laisse faire connaissance avec eux !

DE NOUVEAUX MICHAEL JORDAN SONT NÉS



Contre l'ordinateur, le jeu se révèle intéressant. À quatre, c'est carrément fantastique. Croyez-moi, je ne mens jamais (enfin presque et ça dépend à qui).



Notre jeune ami tente de marquer un panier. S'il réussit, il gagne

le match ; sinon, il rentre aux vestiaires sous les huées du public.



Le smash est vraiment l'arme fatale du basket : ce ne sont pas tous

les toons qui me contrediraient... On s'éclate comme des fous !



Votre adversaire vient de mettre le ballon en touche. Regardez

bien où sont placés vos équipiers pour faire une bonne relance.

En tous cas, je m'en moque : pour moi, c'est du pareil au même. Dans les options, vous pouvez régler le nombre de joueurs (jusqu'à quatre !) et la durée de chaque partie. Allons mouiller le maillot maintenant !

Gagner à tous prix !

Avec mon compère Djabouni, nous choisissons le basket. Depuis la raclée que je lui ai mis à NBA Jam, il a une dent contre moi. Bref, c'est le moment ou jamais de régler nos comptes. Le terrain est vu de des-

LOGITHEQUE

Pas la peine de faire de chichi. Autant signaler tout de suite que le modèle de Tiny Toon 2 est Olympic Gold, sorti il y a deux ans. Il propose plus d'épreuves, mais ne permet pas de jouer à quatre en même temps. De plus, dans Tiny Toon 2, la réalisation est beaucoup plus soignée...
Le choix est facile !

LE BOWLING EN FAMILLE !



Le bowling est l'épreuve la plus facile. Il suffit juste d'un petit peu de doigté et c'est gagné. Donc, pas de précipitation...

DÉFOULONS-NOUS UN PETIT PEU !



Quand je passe des après-midi douloureux, je me défoule à Tiny Toon en jouant à l'éclate-têtes. Comme son nom l'indique, vous devez démolir des tronches qui sortent de terre avec une pelle. Celui qui en détruit le plus gagne l'épreuve.



En mode <story>, vous avez droit à une petite scène de transition. Même si elle n'est pas indispensable pour la suite de votre aventure, elle vaut quand même le détour.

toons ont des mimiques adorables et poussent souvent des cris affolants. La musique de fond rend vraiment le jeu exaltant. C'est la totale-complète-absolue !

sus (comme pour le football d'ailleurs). Graphiquement, c'est excellent. En plus, le décor change à chaque partie. Le coup d'envoi donné : nos héros courent d'un endroit à l'autre et, le plus souvent, défoncent leurs adversaires pour marquer des points...

Eh oui ! tous les coups (bas) sont permis. En plus, on peut speeder comme un fou en appuyant sur le bouton <C>. Là, le supersmash est en vue. C'est génial ! Les



Même s'ils ne sont pas très grands, nos amis les toons sautent tous très haut...

C'est bon pour le moral

Les autres épreuves sont toutes aussi drôles. Dans l'écrase-têtes, vous utilisez une pelle pour frapper la tête des monstres qui sortent de différents trous. C'est très reposant après une journée de travail (les âmes sensibles n'ont pas besoin de s'abstenir, c'est dire !). Les autres épreuves offrent aussi leur lot de surprises, que vous découvrirez

REVIENS JPP, REVIENS...



Pour oublier la défaite des États-Unis face au Brésil pendant la World Cup, nos héros décident de jouer au foot. Il paraît qu'ils ont le droit de faire tout ce qu'ils veulent pendant les matchs...



Le gardien a stoppé le tir de l'avant-centre adverse. Maintenant, il doit dégager le plus loin possible.



Les buts sont difficiles à marquer. Quand les toons réussissent, ils pleurent de joie ! Ils sont fous !



Le one-deux a été très rapide et sans bavures. Il suffit alors de conclure et c'est... le but !

LE 100 MÈTRES TOONS



À vrai dire, ce 100 mètres toons est assez spécial : il y a des tournants, des pièges, des obstacles... Bref, tout ce que vous ne désirez pas rencontrer dans une course !



Essayez de prendre l'intérieur du virage pour gagner quelques secondes sur vos adversaires.



Quand le bas de l'écran vous touche, vous êtes projeté en avant. Vous avez alors une seconde de pénalité pour cette poussette.



Deux concurrents se sont énervés et l'un d'eux est tombé à terre. Appelons vite les soigneurs !

bien assez tôt. Le jeu est satisfaisant à tous les niveaux. La réalisation est soignée et les options permettent de bien cerner le sujet. En plus, on peut participer à un mode <story>. Il s'agit tout simplement du championnat. Si vous le remportez, vous serez certain qu'il n'y a pas meilleur que vous. Au fait, notez aussi les passwords ! Vous pourrez ainsi reprendre le jeu où vous vou-



À l'approche des buts adverses, tous les joueurs se retrouvent alors dans la surface de réparation : ils se battent tous comme des chiffonniers pour s'emparer de la balle et marquer un but.

POUR CONTRE

- ▲ On peut jouer à quatre simultanément.
- ▲ Les graphismes sont géniaux.
- ▲ L'humour est le fer de lance du jeu.
- ▽ Rien à signaler !

lez après chaque échec. Un dernier conseil : jouez en mode quatre joueurs, vous serez agréablement surpris par le nombre de crises de fous rires dont vous allez être victime. Bref, si vous voulez vous éclater à la rentrée, achetez Tiny Toon 2 !

Dav, plus toon que jamais !



LES TOONS JOUENT AUX STREET FIGHTERS !



Durant les parties de foot ou de basket, vous remarquerez une petite barre d'énergie en bas de l'écran pour chaque personnage. Il s'agit d'une barre spéciale. Quand vous appuyez sur le bouton <C>, vous ordonnez à votre personnage d'effectuer son coup spécial. Il fonce alors comme

un dératé sur ses adversaires et n'a aucun mal pour marquer un but ou un panier. Bien entendu, cette barre diminue assez rapidement, il faut donc savoir l'utiliser à bon escient !

EN RESUME

SIMULATION

KONAMI - 1 À 4 JOUEURS

Konami, avec Tiny Toon 2, ça cartonne à fond. N'hésitez pas, c'est le top de l'année avec Probotector !

GRAPHISME **92%**

ANIMATION **92%**

SON **88%**

JOUABILITÉ **90%**

DURÉE DE VIE **91%**

92% INTÉRÊT

Prix environ 350 F

WEST

Le temps des streetfighters de l'apocalypse est révolu ! La bombermania déferle chez Maître Sega. Ça va baoumer, chauffer, tchouffer, pousser, crier et pleurer dans les chaudières avec le jeu le plus fun que la Terre ait jamais portée ! J'ai nommé l'inénarrable Mega Bomberman.

Jetez-vous tous sur vos paddles : la version Mega Drive de Bomberman arrive. Cette adaptation est fortement inspirée de Bomberman 94 sur NEC. Et, vous pouvez me faire confiance sur parole : ce n'est pas un mal ! La version NEC est une référence en la matière, c'est elle qui a accueilli la première mouture de Bomberman. On retrouve nos petits

LOGITHEQUE

Pas grand chose à dire de ce côté : Mega Bomberman innove vraiment dans le domaine des jeux vidéo. C'est un nouveau concept de jeu !



Bombers pour la suite de leurs aventures sur la Mega Drive. Votre première mission, si vous décidez de l'accepter, exige tout d'abord que vous rétablissiez un semblant de paix parmi les adeptes du grand Bomber. Ce dernier vient de mettre au point un stratagème démoniaque pour rayer la Terre du système solaire.

Explosions en chaînes

Pour arriver à ses fins, il est parvenu à prendre le contrôle d'une comète. De nombreuses recherches lui ont en effet permis d'élaborer une technique capable de dévier sa trajectoire. Je vous le donne en mille comme en cent, et je n'ai pas besoin de vous faire un dessin : elle a été



Un petit dérapage se solde souvent par...

LES BOMBERBOSS

BOSS 1



Frappez sur n'importe lequel des deux individus et vous vaincrez !

BOSS 2



Ce bougre de gros Bomber pyramide est très dangereux.

BOSS 3



Esquivez : c'est votre seule devise face à ce maousse crabe.

BOSS 4



Il faut garder le rythme pour anéantir la chauve-souris.

BOSS 5

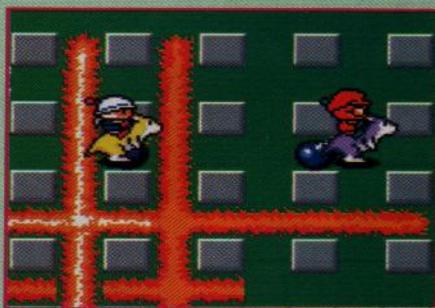


Qui a dit que les princesses, c'est toujours gentil !

BOSS 6



Le boss final a recours à des stratagèmes peu orthodoxes...



Voilà le plus connu de tous les terrains où l'on peut s'affronter en duel, mais pas à la loyale !

reprogrammé pour fracasser la Terre dans une explosion des plus jouissives... Dans le <story mode>, vous êtes le Bomber blanc. Ces capacités augmentent avec le nombre de bonus ramassés. Dès lors, c'est une course effrénée aux options. Dans la plus pure tradition des Bombers, et à la fin de chaque monde (six au total), vous devez affronter des boss plus déments les uns que les autres. Vous commencez par

LE QUADRUPLEUR SEGA

Cette petite merveille de la nature est la plus noble conquête des consoles de jeu. C'est l'objet qu'il faut absolument posséder pour jouer à quatre. Sachez également qu'il sert pour d'autres jeux, où il est parfois possible de jouer à cinq en simultané (Fifa Soccer, entre autres). Il est disponible dans toutes les boutiques spécialisées Sega.



une glissade brûlante, chaud devant !

une banane géante et un singe, avant de poursuivre avec le cousin de Frankenstein, une chauve-souris qui fait pleurer...

Une école de cruauté !

Malgré tout, je ne vous cacherais pas que Bomberman doit sa réputation au <battle mode>. Cette partie du jeu met en scène des duels fratricides où la victoire n'a d'égale que votre dextérité et votre cruauté ! Dans

LES TRANSPORTS EN COMMUN



Dans le deuxième monde de Bomberman, on peut se déplacer dans des mines infernales à l'aide d'un petit chariot. Je vous conseille de faire très attention aux volcans qui vous bombardent de projectiles. Lorsque vous utilisez le wagonnet, vous êtes invincible et vous détruisez tout ce qui se trouve sur votre chemin, comme Attila...

LES BOMBERKANGOUS

Les Bomberkangous sont les montures de nos petits Bombers, il y en a pour tous les goûts. À chacun sa couleur et ses spécialités, faites votre choix...



ROSE

Vous n'avez rien gagné du tout !



BLEU

Il distribue des coups de poing.



VERT

Les patins au centuple.



MAUVE

Il saute au-dessus des flammes !



JAUNE

Il déplace les briques !

BOMBER, C'EST COOL !



Une nouveauté dans la version Mega Drive : il est possible de choisir le style de votre Bomberman. Attention, les différents Bombers qui vous sont proposés n'ont pas les mêmes caractéristiques. Certains sont plus rapides et plus maniables, d'autres un peu moins. À vous d'apprendre au fur et à mesure des défaites celui qui vous convient !



Vingt mille lieux sous les bombes, ça ne vous rappelle pas quelque chose ! C'est un roman de Jules Verne, je crois...

ce monde sans pitié, où tous les coups les plus vifs sont autorisés, on peut jouer à quatre joueurs (avec le quadrupleur de Sega) : le survivant est l'unique vainqueur de cette joute explosive.

Détruire, toujours détruire...

Pour vous aider dans votre quête de destruction des autres, les options apportent un plus énorme au niveau du plaisir de jeu. Le résultat d'une partie à quatre est garanti :



Un bon conseil pour jouer à Bomberman: soyez sans pitié !

vous n'aurez plus jamais d'amis. Ce mode est plus que révélateur de la véritable personnalité de chacun : un bon test pour finalement connaître qui sont vraiment vos copains...

Sachez encore que vos Bombers peuvent avoir des montures : des kangourous de l'es-

POUR CONTRE

- ▲ Un fun incroyable et sans égal, surtout à quatre.
- ▲ Le <story mode> est plaisant.
- ▲ L'humour des Bombermans.
- ▼ Le contrôle du paddle.
- ▼ La musique est déplorable, même si les explosions sont très réalistes.

pace cosmique sidéral, qui possèdent des pouvoirs spéciaux. Vous l'avez maintenant compris, Bomberman est de retour et ça va blaster ! Cet essai sur Mega Drive est transformé... mis à part quelques petits problèmes de maniabilité et de graphismes. Sur ce, je vous laisse méditer sur les questions existentielles d'un Bomberman de l'apocalypse.

Le Bomber Pitt Wayable.



En cas d'une éventuelle victoire de votre part, voici la bien maigre récompense qui vous attend.

EN RESUME

ARCADE/ACTION
HUDSON SOFT/1 À 4 JOUEURS

Les dingues de la mitraille vont se faire un plaisir d'exploser tout joueur muni d'un paddle.

GRAPHISME	78%
ANIMATION	84%
SON	70%
JOUABILITÉ	60%
DURÉE DE VIE	89%

92%

INTÉRÊT

Prix environ 350 F

Pour tout savoir et tout voir sur le MEILLEUR JEU DE COMBAT DE TOUS LES TEMPS

NE RATEZ PAS

BANZAI
HORS-SÉRIE

Le guide complet de
STREET FIGHTER II
TURBO

sur
MEGA DRIVE
&
SUPER NINTENDO

Les origines
et les techniques
secrètes de
tous les combattants
+
tout sur les nouveaux
personnages de
STREET FIGHTER II
The New Challengers

Découvrez en avant-première
les «goodies» de Street Fighter 2 :
le caleçon Street, la tirelire Street,
les costumes Street, les casquettes...

Suisse : 9 FS
Canada : 7\$50
Belgique : 219 FB
Dom/Tom : 45 F

M 1324 - 1H - 30,00 F RD

EN KIOSQUE JUSQU'À FIN SEPTEMBRE

WEST

SPARKSTER

Décidément, Konami est à l'honneur ! Voici Sparkster, la suite de Rocket Knight Adventures ! Avec son armure rembourrée, sa mèche blonde qui ressort au-dessus de ses lunettes d'aviateur et son jet-pack, c'est la première fois qu'on voit un marsupial aussi bien équipé !



Pour se débarrasser de cette colonne métallique, il faut la dévisser méthodiquement morceau par morceau.

Après une première aventure trépidante, dans laquelle Sparkster délivre la princesse et sauve le monde dans la foulée, notre opossum de folie décide de prendre un peu de repos ! C'était sans compter sur la soif de parts de marché des éditeurs, qui pondent des suites pour s'en mettre plein les fouilles et, dans le cas de Konami, pour nous amuser : il faut bien le l'avouer également.

Encore des embrouilles !

En résumé, la princesse s'est une nouvelle fois fait kidnapper par le méchant Black Knight. Ce dernier est la copie conforme de notre héros, sauf qu'il œuvre du mauvais côté de la Force. Alors que la première fois il s'était allié au gang des cochons, Black Knight travaille cette fois avec la



On se la joue Indiana Jones avec Sparkster : cette boule violette roule sans arrêt à la poursuite de l'opossum.

Niveau 1

LES ÉTENDUES HERBEUSES

Dans ce premier niveau, vous traversez une plaine et une forêt tropicale pour finalement arriver sur une remorque géante. Vous avez ici beaucoup de place pour manœuvrer. Profitez-en donc pour vous habituer à la maniabilité du jet-pack de Sparkster.



D'un slash magistral, l'opossum à la mèche se débarrasse de trois wagons fous. Admirez un peu les explosions !



Cette machine infernale ne cesse de vous poursuivre. Utilisez le propulseur avec intelligence pour vous en débarrasser.

Demi-boss 1



C'est un arbre armé de bras extensibles. Foncez-lui dans la tronche plusieurs fois de suite et ça sera bientôt fini.



Voici le camion principal. Son point faible, c'est le shmurtz à l'avant. Faites très attention à la boule de piques.

Demi-boss 2



Difficile de le toucher car vous rebondissez sans cesse, lui aussi ! Encore un défi impossible...

Niveau 2

LES PYRAMIDES MYSTIQUES

Le camion amène Sparkster tout droit dans un désert étrange. Il va tomber dans une pyramide remplie de pièges et d'ennemis enragés. Ses talents de rebondissement sur les murs vont être sollicités car les couloirs sont étroits et bien malfamés. Courage !



Cette tête jaillit de la lave et lance des projectiles. Évitez-les et frappez-la avec votre épée coupante.



Un énorme monstre avec une grande queue. Il va encore falloir jouer du jet-pack pour en venir à bout...



Hop, on arrive par le bas, là où on a connu de nombreuses péripéties. Maintenant, il faut éviter des piques en haut et en bas (1). Si on veut, on peut se gaver de diamants, mais attention car ils peuvent se transformer en lézards sabreurs (2). Pour passer la rivière de lave, soit on se la joue kamikaze, comme moi ; soit on est intelligent et on se roule la queue autour du poteau en haut (c'est pas drôle) ! (3) Et voilà ! maintenant deux chemins s'offrent à vous. Je vous conseille celui de droite, m'enfin vous faites ce que vous voulez, hein ! (4)

confrérie des lézards (sur Super Nintendo, c'est la mafia des loups) ! Finalement, on ne change pas une recette qui marche. Comme dans le premier Rocket Knight, vous dirigez toujours Sparkster dans divers niveaux suivant un scrolling multidirectionnel. C'est-à-dire qu'on peut se balader partout, partout.

Une épée de 300 kg !

Bonne nouvelle : la maniabilité a été revue et corrigée. Alors qu'il fallait laisser son doigt sur le bouton pour charger son jet-pack, une simple pression suffit maintenant pour s'envoler dans n'importe quelle direction. On y a perdu malgré tout au change : l'épée de Sparkster ne lance plus de projectiles, elle s'utilise comme le bon vieux sabre de Conan le Barbare. À quoi peut bien lui servir une épée de 300 kg ?



Voici une salle secrète. Le jeu n'en regorge pas mais il y en a quand même quelques-unes, la preuve !

Tout simplement à parcourir six niveaux hantés par des centaines de lézards bardés de machines toutes plus étranges les unes que les autres. Voilà ! On reconnaît d'ailleurs bien là la démarche de Konami, qui n'a cessé de nous inventer des ennemis gros, très gros et complètement fous. Heureusement pour Sparkster, des bonus sont disséminés un peu partout sur son chemin. Les plus importants sont, sans

aucun doute, les pommes et les poulets qui remontent sa précieuse énergie. Les diamants sont aussi de la fête ! S'il en attrape dix, un jackpot se met en marche et un bonus tiré au hasard tombe du ciel. Vous êtes alors très chanceux si vous tombez sur une vie supplémentaire. Malheureusement, une bombe peut tout aussi bien vous péter à la tronche ! C'est la faute à pas de chance et à son destin...



Difficile de garder son équilibre quand on est au bord d'un gouffre d'où des flammes jaillissent.

SPARKSTER, LE ROI DU RAP !



Une fois de plus, Konami a doté son héros d'une animation excellente, digne de n'importe quel dessin animé nippon. Sparkster se déplace avec grâce et effectue des bonds du tonnerre. Il utilise aussi son épée comme un escrimeur émérite et ne se rebêche pas à mettre un bon coup de jet-pack dans les moments difficiles...

ment bien animées (ça commence d'ailleurs à devenir une habitude chez Konami). Par rapport au premier épisode, cette moulture s'en tire plutôt bien, même si elle est orientée différemment. Effectivement, alors que le Rocket Knight donne dans le spectaculaire, la seconde version s'appuie plutôt sur un style de jeu à la Sonic : plus sobre (pas trop quand même) et plus long.

Un jeu pour nuits blanches

Le dosage de la difficulté a d'autre part été revu et corrigé pour augmenter la durée de vie. Je m'explique : en utilisant le nouveau système de password, on perd un crédit (il y en a quatre au maximum). Si vous perdez toutes vos vies, le niveau est entièrement à refaire ! Merci Konami pour les longues nuits blanches !

Je n'ai pas encore parlé de la réalisation mais, comme vous pouvez vous en douter, elle est très réussie. Je passe sur les prouesses techniques qui sont déjà légion

LOGITHEQUE

Dans le même genre on a... Rocket Knight premier du nom. Ce dernier est plus spectaculaire que difficile. Essayez aussi Strider, Gunstar Heroes ou Chiki Chiki Boys. Voilà, vous avez noté ? Alors au revoir.

Les six niveaux qui vous attendent sont typiquement du Rocket Knight. Tout commence par une plaine avec des ruines et une forêt. Ensuite, on a droit à une pyramide, au vaisseau du méchant, à une balade dans un robot géant et à une base bien gardée avant de finir par un affrontement avec de très vilains boss. À propos de boss, il y en a partout dans le jeu : à la fin (normal) et en plein milieu (plus original) ! Comme d'habitude, on a droit à des persos et des ennemis énormes extrême-



Tout droit sorti de Dune, ce ver de sable

Niveau 3

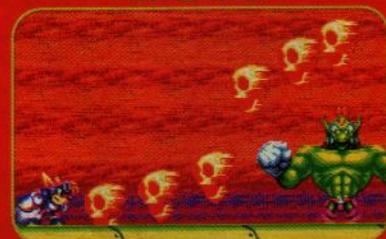
LE VAISSEAU DU PAS BEAU

Pour se rendre dans le repère du boss, Sparkster n'a rien trouvé de mieux que d'emprunter la voie des airs. Pour cela, il squatte l'aéronef ennemi. Au passage, il en profite pour tout démolir et obliger le chef à augmenter son budget d'armement pour l'année prochaine.



Hélice par hélice, il faut démolir ce pseudo zeppelin. Attention tout de même aux défenses très efficaces de cet appareil.

BOSS



Ce magicien passe son temps à changer de taille et à envoyer des têtes de morts. Évitez-les, sinon il vous rapetisseront.

HE'S BACK !



Sparkster se la joue ciné. À l'aide son robot, notre héros essaie de choper l'épée mystique mais Black Knight arrive pour l'en empêcher. Battu, Sparkster pose quand même pour un bel écran titre. Quelques secondes après, c'est la princesse qui se fait enlever sous ses yeux. N'écouter que son courage, Sparky attrape son épée à deux mains et se rue à son secours...

Niveau 4

VOYAGE EN ROBOT

Comme on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même, Sparkster décide d'utiliser son gros robot pour aller plus vite. Malheureusement, il se fait attaquer de toutes parts par des ennemis hargneux. Heureusement que notre ami a le sens de la répartie et des bras en acier. Attention tout de même, son frère-ennemi viendra lui chercher des noises...



Un simple « fulguro poing » et les ovnis volent en éclats. Ne cassez pas les caisses, elles contiennent une énergie précieuse.

BOSS



Comment détruire un gros méchant robot ? Protégez-vous de ses missiles et envoyez-lui de grandes droites à l'estomac.

Niveau 5

LA BASE MYSTIQUE

C'est un des niveaux les plus ardues : une base immense remplie de pièges en tous genres. Observez bien chaque recoin car de nombreux bonus sont cachés. Les ennemis sont ici très résistants : il faut distribuer un bon paquet de coups pour qu'ils mordent la poussière. Good Luck !

BOSS



Des robots articulés harcèlent notre petit pote. Ça va blaster à la roquette ! Je ne donne pas cher de leur tête !

Demi-boss



Ambiance électrique pour ce demi-boss. On évite les éclairs et on casse du métal, ça va faire mal.

Niveau 6

LE REPÈRE DU BOSS

Le dernier niveau est un enchaînement de combats contre divers boss.

La premier, c'est le frère ennemi de Sparkster, alias Black Knight. Ensuite, c'est le grand maître en personne avec sa soutane. On termine avec une fête géante : le maître absolu tout. Il y a de la recherche de technique dans l'air !



BOSS 1
Black Knight possède de les mêmes mouvements que vous, mais en plus fort et plus rapide. En plus, les murs électriques se resserrent.



BOSS 2
Ce sorcier possède beaucoup plus d'un tour dans son sac. Il va même jusqu'à échanger sa personnalité avec la vôtre, c'est vous dire.



BOSS 3
Après lui, c'est fini... Même en mode <very hard>, il conclue la fin du jeu. C'est peut-être pour ça qu'il est assez hard...

longs. De nombreuses salles secrètes sont disséminés et il n'est pas rare de pouvoir terminer un niveau par plusieurs chemins différents.

À Sparkster, tu joueras !

Musicalement, on retrouve l'ambiance chevaleresque du premier épisode avec des thèmes bien stressants mais tellement

JE REPRENDRAI BIEN DU BONUS



- 1 • La pomme donne un peu d'énergie.
- 2 • La bouffe donne beaucoup d'énergie.
- 3 • Dix comme ça et c'est le jackpot !
- 4 • Un comme ça et c'est le jackpot !
- 5 • Une vie en plus dans la poche.
- 6 • L'épée enflammée est plus forte.
- 7 • Roquette sans se fatiguer.
- 8 • Pas touche, c'est une bombe !



Épée à la main, c'est la meilleure position pour débiter un combat. Celui qui n'est pas d'accord, je lui file des cours (écrire au journal qui transmettra).

beaux. Cette seconde partie est à la hauteur de la première. Si une balade dans le monde des opossums et des lézards ne vous fait pas peur, arrêtez de regarder « V » la télé et jouez plutôt à Sparkster !

Rocket Lion 2



POUR CONTRE

- ▲ Difficulté mieux dosée.
- ▲ Niveaux variés.
- ▲ Jolies musiques.
- ▼ Graphismes inégaux.

EN RESUME

ARCADE/ACTION
KONAMI - 1 JOUEUR

Du bon boulot. Un jeu qui se rapproche plus de Sonic que de Rocket Knight I. Bonardo au niveau plate-forme...

GRAPHISME 88%

ANIMATION 90%

SON 91%

JOUABILITÉ 90%

DURÉE DE VIE 93%

90% INTÉRÊT
Prix environ 350 F



HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

TOUS LES NEWS EN

DIRECT : AU 78 01 68 57

SUPER NES / SUPER NINTENDO

AERO THE ACROBAT	369 F	NBA JAM	409 F
ACTRAISER 2	389 F	NBA SHOWDOWN	379 F
ANIMANIAC	TEL	NBA BASKETBALL 95	TEL
BATTLEDODS DOUBLE DRAGON	299 F	NSPN BASEBALL	399 F
CLAYMATES	429 F	OPERATION EUROPE	439 F
CLAYFIGHTER	429 F	PGA TOUR GOLF 2	389 F
CHOPLIFTER 3	389 F	PIRATE OF DARK WATER	359 F
DRAGON (BRUCE LEE)	43g F	POWER RANGER	439 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F	POPEYE'S ADVENTURE	399 F
EQUINOX	399 F	POPEYE THE SAILOR	399 F
FATAL FURY 2	429 F	PAC ATTACK	349 F
FIEVEL GOWEST	TEL	ROCK'N ROLL RACING	399 F
FIFA SOCCER	389 F	SUPER STREET FIGHTER 11	459 F
FI ROC 2	419 F	SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
INCREDIBLE HULK	419 F	SECRET OF MANA	449 F
KING OF DRAGON	479 F	SUZUKI 8 HOUR	389 F
LEGEND	419 F	STUN RACE FX	429 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F	SUPER METROID	409 F
LEMMINGS 2	489 F	SUPER PINBALL	389 F
LETHAL ENFORCER	459 F	TETRIS 2	399 F
LUFIA	459 F	TECMO NBA BASKETBALL	389 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F	TURN AND BURN	429 F
MISTER NUTZ	359 F	WORLD CUP SOCCER 94	389 F
MEGAMAN X	389 F	ZELDA IV	TEL
NHL HOCKEY 94	389 F		

GENESIS / MEGADRIVE

AERO THE ACROBAT	349 F	PELE 2	389 F
COMBAT CAR	349 F	POWER INSTINCT	TEL
COLUMNS 3	319 F	PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F	PHANTASY STAR IV	459 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL	PIRATE GOLD	359 F
DUNE 2	399 F	PIRATE OF DARK WATER	419 F
FATAL FURY 2	439 F	ROCK'N ROLL RACING	399 F
FLINK	TEL	RAGNACENTY	389 F
FIFA SOCCER	349 F	REBEL ASSAULT	TEL
FORMULA ONE	389 F	SENSIBLE SOCCER	TEL
INCREDIBLE HULK	399 F	SONIC 3	389 F
KING OF MONSTER 2	419 F	STREET OF RAGE 3	419 F
LANDTALKER	399 F	SUPER STREET FIGHTER 11	459 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F	SHINING FORCE 11	TEL
MARIO ANDRETTI	389 F	SHADOW RUN	389 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F	TTTI ET GROSMINET	419 F
MONSTER WORLD IV	439 F	URBAN STRIKE	TEL
MEGA BOMBERMAN	TEL	VIRTUA RACING	449 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL	VIRTUAL BART	399 F
NBA SHOWDOWN	389 F	WORLD CUP SOCCER 94	349 F
NBA JAM	389 F	TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
NHLPA 95	TEL	ART OF FIGHTING	419 F
OPERATION EUROPE	439 F	ECCO THE DOLPHIN 2	TEL
OUT RUNNER	349 F		

GAME GEAR

DONKEY KONG	239 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT 11	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZEL DA	229 F

GAME BOY

ALADDIN	199 F
COCA COLA KID	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	189 F
MS PAC MAN	209 F
MORTAL KOMBAT 11	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE SOCCER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F

SEGA CD

BRUTAL	389 F	REBEL ASSAULT	369 F
DARK WIZARD	369 F	RISE OF DRAGON	379 F
DRAGON'S LAIR	429 F	SHINING FORCE	449 F
JURASSIC PARK	399 F	TOMCAT ALLEY	399 F
MEGA RACE	359 F	WORLD CUP USA 94	379 F
MORTAL KOMBAT	319 F	CLIFFFANGHER	359 F

ACCESSOIRES PROMO

SUPER GAME BOY	399 F	MANETTE SPECIAL BASTON	
ADAPTEUR AD 29 TURBO	89 F	(6 BOUTONS) :	
ADAPTEUR MEGA KEY	79 F	FIGHTER 11 (MEGADRIVE)	99 F
		SUPER 4 (SUPER NINTENDO)	99 F

LE CLUB TU VEUX DES CADEAUX, DES REMISES, ALORS VIENS AU CLUB C'EST GRATUIT

Participation au frais de port 25 F.

BOUTIQUES AGREES HARWEST GAMES : RENSEIGNEMENT AGREMENT AU 78 01 68 57

VIDEOTEC
22, rue Pasteur
69190 SAINT FONTS

ALPES VIDEO
GALERIE PIEMONT SARDAIGNE
74700 SALLANCHES

FLAG
C/C VAL ST ANDRE
13100 AIX EN PROVENCE

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES BP 30 69631 VENNISSIEUX CEDEX TEL. 78 01 68 57

NOM
PRENOM
ADRESSE
.....
VILLE
CODE POSTAL.....
TEL
DATE DE NAISSANCE

REGLEMENT :

CHEQUE
C.C.P
CARTE BLEUE
DATE DE VALIDITE :/.....
NUMERO :
SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

WEST

Il aura bientôt un an et il a déjà fait la une de tous les magazines spécialisés ! Vous l'avez certainement reconnu car il vous en a fait voir de toutes les couleurs ! Aujourd'hui, il revient en pleine forme, bien décidé à faire les quatre cents coups sur votre écran... Il s'agit bien sûr de Mr Nutz ! Je reprendrai bien quelques petites noisettes, moi !

Mr Nutz a tout d'abord débuté sa carrière sur la Super Nintendo. Nombreux sont les joueurs qui ont alors craqué pour ses graphismes incroyables et, encore plus nombreux également, ceux qui ont versé une larme. En effet, faute d'avoir une console Super Nintendo à la maison, plusieurs d'entre vous n'ont pu y jouer et ont dû attendre avec impatience une conversion sur la Mega Drive de Sega. Ils ont



Ces hommes de la banquise sont chargés de surveiller le coin. Je ne vous dis pas de quoi ils vont être victimes s'ils ratent leur mission.

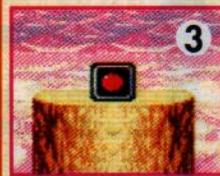
LOGITHEQUE

Sonic 1, 2 et 3, Mickey, Quackshot... Voilà les jeux que Mr Nutz reprend avec succès. L'esprit est le même, avec un petit quelque chose en plus que je n'arrive pas à définir... Vous le découvrirez vous-même, j'en suis sûr !

MR NUTZ



Prenez des bonus !



Voici les trois principaux bonus que vous récoltez durant votre aventure : les points (1), les noisettes (2) et la bouffe (3) ! Mangez bien, avec modération tout de même !



Pour ne pas retomber dans le vide, Nutz essaie d'atterrir sur une plate-forme située un peu plus loin. S'il réussit, c'est gagné.

bien fait car Ocean édite enfin son premier jeu Sega, en l'occurrence Mr Nutz. Oui ! vous avez bien fu Mr Nutz.

Une équipe qui gagne

Pour cela, Ocean a en effet suivi un excellent mais très commercial principe : on ne change pas une équipe qui gagne ! Je vous rassure donc tout de suite et sur le champ : le jeu est toujours aussi beau. Certes, quelques petites couleurs ont disparu ici et là mais, dans le feu de l'action, cela ne se remarque pas le moins du monde. En tous cas, je ne l'ai pas vu... Voyons de plus près la réalisation de Mr Nutz :





MAÎTRISER LE NUTZ-FU !

Notre écureuil sait se défendre de plusieurs façons. Il se baisse et frappe avec sa queue tous ceux qui s'approchent de lui (1). De temps en temps, il lance des noix à tout va sans se préoccuper de ce qui l'entoure (2). Enfin, il rebondit tout simplement sur la tête de ses ennemis (3).

les musiques, qui étaient déjà d'excellentes factures sur Super Nintendo, sont carrément fantastiques sur la Mega Drive. Toutes les mélodies sont parfaitement choisies. Elles s'adaptent sans aucun problème au style de jeu de Mr Nutz. Un dernier détail, qui vaut son pesant d'or : l'animation du personnage principal. Elle n'a pas été modifiée et reste sensiblement la même que pour la Super Nintendo. Technique, quand tu nous tiens...

Des niveaux gigantissimes...

Passons au jeu en lui-même maintenant. Il est identique ! Je ne vous mens pas : vous dirigez toujours Mr Nutz, le charmant petit écureuil au pelage rouge. Il doit tou-



Dans le deuxième niveau, vous rencontrez souvent des tas d'ennemis. La meilleure chose à faire, c'est encore de les éviter.



Pour changer un peu, Nutz passe quelques « vacances » dans le ciel. Il paraît que là-haut, il fait toujours très beau et très chaud...



Le monde merveilleux de Mr Nutz !

Le monde, que Nutz parcourt, est gigantesque. Il est composé de plusieurs stages, que je vais m'empresser de vous nommer : la forêt (1), la campagne (2), la maison (3), le volcan (4), le cirque (5) et enfin le monde des neiges (6). Bref, six parties qu'il faut franchir les unes après les autres avec succès. Bonne chance !

LES VOICI, LES VOILÀ !

C'est eux en chair et en os... À qui, je fais allusion ? Aux ennemis bien sûr. Je vous en propose dix en photos, mais sachez qu'il y en a beaucoup d'autres dans le jeu. Vous les découvrirez bien assez tôt vous-mêmes !



Le hérisson qui pique.



La plante carnivore qui mange.



Maïa, l'abeille qui fait mal.



L'escargot qui marche.



La tomate qui roule.



L'homme qui vit dans la neige.



Le pingouin qui fait coin-coin.



L'oiseau qui vole.



Le scarabée qui dort.



L'animal qui sourit.



Quand les tomates attaquent, les carottes sont cuites ! Elles vous torturent jusqu'à ce que vous ne puissiez plus rien faire ou dire...

jours traverser plusieurs mondes découpés en cinq ou six niveaux. Ils sont tous assez gigantesques, voire même labyrinthiques. Pour vous débarrasser de vos nombreux assaillants, utilisez votre queue. Si vous êtes un peu feignant, rebondissez-leur dessus, c'est beaucoup plus rapide. Il y a bien sûr un autre moyen de défense : la noisette ! Quand vous en ramassez une, qui est planquée dans le niveau, vous pouvez la balancer sans risque... pour vous. Bref, au niveau des armes, vous êtes équipé. Votre mission consiste inlassablement à sauter de plate-forme en

SUITE PAGE 58





MR NUTZ EN ACTION !



Notre petit ami l'écureuil sait tout faire. Il saute, court, gambade dans la prairie... Bref, il n'arrête pas de bouger à longueur de temps, sans jamais se fatiguer. Il a même le rythme dans le sang... Ah ! si je pouvais être comme lui...



Une petite balade en poulie, ça vous tente peut-être ? Moi, oui ! on est sûr de voir du paysage ainsi perché sur cette plate-forme...



Suivez le guide

Il y a une chose dont Ocean raffole : placer des tonnes et des tonnes de passages secrets dans ses jeux. Mr Nutz ne fait pas exception à la règle. Il y en a partout : à droite, à gauche, au centre, en haut... Bref, cherchez bien afin de trouver des vies supplémentaires et des bonus.

La découverte d'un nouveau monde !

Dans un premier temps, Mister Nutz fait son apparition (1). Il rencontre ensuite des tomates et n'en fait qu'une bouchée (2). Il ne se préoccupe pas de l'arbre, situé un peu plus loin, (3) et continue sa route (il a du courage le p'tit gars !). D'autres tomates surgissent (4). Attention, Nutz ! si tu les esquives, n'oublie pas que des escargots t'attendent juste après (5). Histoire de ne pas te faire coincer. Si tu ne veux pas écouter mes conseils, regarde ce qu'il va t'arriver (6) !





LES SECRETS DU DEUXIÈME NIVEAU

Comme tous les matins, notre gentil petit écureuil fait son jogging (1). Il passe un arbre (2) puis un second, derrière lequel se cache un ennemi équipé d'un marteau géant (3). Ça doit faire mal à la tête ! En attendant, Nutz ne se décourage pas et poursuit son chemin jusqu'à ce que deux minuscules ennemis lui barrent la route (4).

Pardon BB, mais il fonce tout droit et les piétine sans la moindre pitié. Un petit scarabée se met en travers de sa route (5). Cette fois-ci, Nutz ne tente rien et le laisse vivre tranquillement...

SUITE DE LA PAGE 56

plate-forme pour trouver la sortie et les boss bien entendu ! Même s'ils vous barrent le passage, je me demande comment ne pas éprouver de la tendresse à leur égard... Ils sont vraiment trop mignons et trop drôles. Les niveaux que vous devez traverser sont grands, beaux, bourrés d'ennemis, mais... sont-ils variés ? Eh ben oui,



Il y a une table à votre droite, mais vous ne pouvez pas monter dessus car il faut avouer que vous êtes beaucoup trop petit...

ils sont ultravariés ! Vous passez d'abord de la forêt à la montagne, puis au volcan. Ensuite, votre aventure vous emmène dans une maison enchantée. Ici, les surprises ne se font pas attendre ! Elles vous tombent dessus comme les mouches sur les vaches à la campagne ! (Ndlr : Dav, il faudra penser à ne pas utiliser trop souvent cette expression). Vous les découvrirez bien assez tôt par vous-mêmes.

Quoi de neuf, alors ?

Le dernier monde est celui de votre ennemi juré, le yeti... Espérons qu'il ne va pas s'énervier de trop, car il sait déchaîner tous les éléments contre vous... *He's the master, man !* Alors, quoi de neuf me demanderez-vous dans cette version des-

LES PAS GENTILS !



L'araignée n'est pas très difficile à battre. Il suffit de rebondir sur sa tête pour qu'elle meure.



Cette sorcière garde le deuxième niveau. Attention, elle emploie tous les trucs possibles pour vous battre.



Dans la salle de bains, vous affrontez une pieuvre. Espérons que vous n'allez pas lui servir de déjeuner.



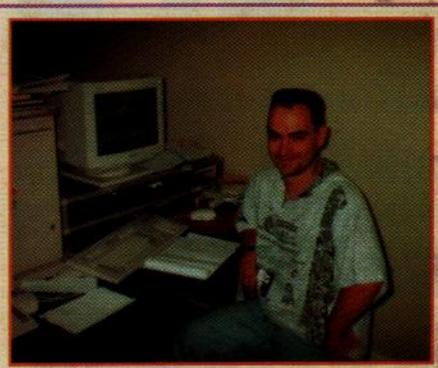
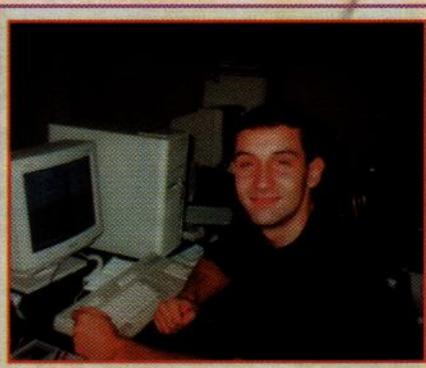
Le monstre que vous devez combattre ici ressemble énormément à notre directeur des publications...



Plus vous frappez le clown et plus il grandit démesurément. Bref, c'est un adversaire de taille !

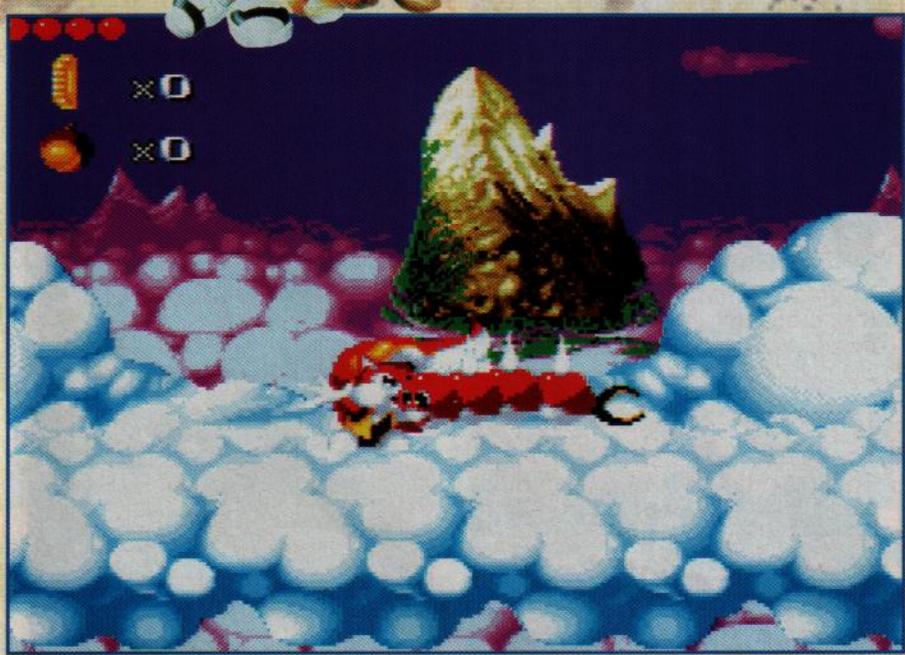


Si vous battez le yeti, c'est fini. Pas de technique à trouver, il suffit de lui rentrer dans le lard !



C'EST EUX !

Pierre Adane (à gauche) et Philippe Dessoly (à droite) sont les deux concepteurs de Mr Nutz. Ensemble, ils ont fait les graphismes, la musique, la programmation... Bref, ils sont tout simplement les papas du jeu. Si vous en doutez encore, vous n'avez qu'à essayer de le finir ! Dans le générique de fin, on ne voit que leurs noms et ceux des personnes qu'ils remercient. À quand Mr Nutz 2 ?



Prenez garde : les mille-pattes font leur apparition. Ils donnent environ dix coups de pied à la seconde !



Les plantes carnivores sont souvent dissimulées, elles apparaissent subitement pour vous dévorer.

tinée à notre chère et adorée Mega Drive ? Les graphismes n'ont pas changé, les musiques n'ont pas été améliorées, l'animation est toujours aussi fluide, les ennemis et les boss sont encore les mêmes... Quoi de neuf alors ? Il y a juste la possibilité d'avoir des passwords pour commencer au niveau voulu ! Sympa, d'autant que le jeu est presque interminable ! C'est le top assuré. Maintenant, il faut juste que vous vous le procuriez !

Dav, le plus beau !



EN RESUME

PLATE-FORME OCEAN - 1 JOUEUR

C'est un véritable coup de maître. La conversion de Mr Nutz sur Mega Drive est tout simplement fantastique !

GRAPHISME	95%
ANIMATION	90%
SON	92%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	91%

93% INTÉRÊT

Prix environ 350 F

POUR CONTRE

- ▲ Les graphismes sont somptueux !
- ▲ Les passwords, c'est cool !
- ▲ Les plus jeunes vont se marrer comme c'est pas permis.
- ▼ Une réalisation fidèle à Konami
- ▼ Y'en a pas du tout, du tout !

WEST

THE INCREDIBLE

HULK

Parfois un cri traverse la rédaction : « Les héros japonais y en a marre : les Sonic, Wonderboy et toute la clique, ils nous prennent le chou... On veut des héros américains qui cassent tout et qui bouffent des hamburgers ! » Pour ne pas le nommer, c'est Pitt qui a tenu ces propos et, pour une fois, US Gold a réalisé son rêve : Hulk déboule sur Mega Drive !

Qui n'a jamais entendu parler de Hulk ? Ce géant vert plein de muscles que l'on a pu voir dans les Marvel Comics et à la télé, dans une série d'une qualité plus que discutable (bien que David le trouve merveilleux). Comme tout le monde le sait, ce monstre n'est en fait qu'un scientifique du nom de Bruce Banner. Ce dernier s'est transformé en cobaye pour des expériences sur la radioactivité... et voilà le résultat. Depuis, une simple contrariété transforme le petit gentil Bruce en énorme gentil Hulk. C'est donc sous la forme du balèze vert au pantalon violet que vous traverserez cinq niveaux de folie, tous ponctués par un de nombreux vilains : l'homme rhino, Tyrannus, etc.

Oh, oh, oh ! géant vert !

La plupart du temps, Hulk est sous sa forme bestiale. Quand son niveau d'énergie est trop bas, il se transforme en Bruce Banner, qui est très vulnérable. Bruce ne peut en effet se défendre qu'avec une arme à feu, si jamais il en trouve une ! En revanche, l'incroyable « oh, oh, oh ! géant vert ! » se sert de sa musculature pour distribuer des claques

Des jeux du même acabit que Hulkie, il y en a un paquet. Entre Flashback, X-Men, Tazmania, Batman Returns et les autres, Hulk n'est pas le meilleur de tous... Mais bon, ce n'est pas non plus le genre de jeu que j'affectionne particulièrement...



BOSS 1
L'homme rhinocéros se contente d'aller et venir en vous fonçant dessus. Il faut bien l'avouer, c'est un réel abruti.



BOSS 2
Tyrannus, il vous balance des magies et des cailloux. Quelques uppercuts bien placés suffisent pour l'anéantir.

Quelques vilains pour votre petit quatre heures...



BOSS 3
Il prend la forme de ce qu'il touche (pourvu qu'il ne touche pas une crotte de chien). Seule la force peut le vaincre.

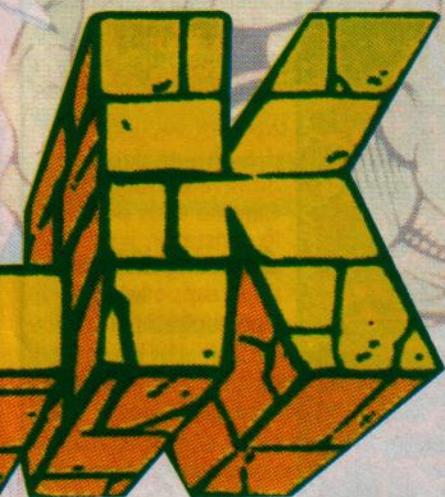


BOSS 4
Un cerveau ! Et, comme si ce n'était pas assez difficile, vous n'avez que trente petites secondes pour l'exploser ! 30... 29... 28... 27...



BOSS FINAL
C'est lui le gros balèze ! Il est vraiment très dur à battre. À la vérité, un simple coup suffit pour en venir à bout. Trop dur !

TABLE



Hulk a emprunté ce coup à Zangief (ndlr : oh, noon !). Malheureusement, l'ennemi ne sera plus de ce monde pour profiter de cette information.

à quiconque se présente devant lui. Dans le premier niveau, qui se déroule dans une ville, Hulk rencontre des robots qui lui tirent dessus. *No problemo* : deux grosses mandales, un coup de tête, une projection et on en parle plus. S'il faut un moment pour s'habituer à la maniabilité, une fois les commandes en main, on prend un malin plaisir à sauter partout. Il faut avouer que lorsque Hulk pose un pied par terre ça fait un peu tyrannosaure qui se pointe (comme dans *Jurassic Park* !). Sa façon de se débarrasser des ennemis « à la bourrin » est également très jouissive !

Vous dansez ?

Dans une ambiance musicale très funky rap techno, vous visitez cinq niveaux divisés en plusieurs sections. Ainsi dans la ville, à part casser les cabines téléphoniques, vous explorez les égouts et un chantier de construction (ils ont du goût chez US Gold !). Sachez aussi que vous n'emprunterez pas les mêmes

Grâce à sa force surhumaine, l'incroyable Hulk est capable de soulever une jeep. C'est vraiment un jeu d'enfant pour lui.

QUELQUES DESTRUCTEURS DE HULK

1 - L'homme de l'Atlantide revient à chaque niveau pour vous prendre la tête. En fait, c'est un demi-boss pas comme les autres, mais pas trop non plus !

2 - Ce robot revient très souvent au cours du jeu. Admirez le reflet de sa mitraillette sur sa cuirasse métallique.

3 - Le même que le précédent, sauf que celui-ci ne bouge pas et qu'il tire avec un bazooka ! La meilleure technique consiste à le balayer sans arrêt.

4 - Ce chevalier moderne attaque avec une rapière et lance des projectiles. Une fois mort, il se transforme en pierres... Dur, dur !

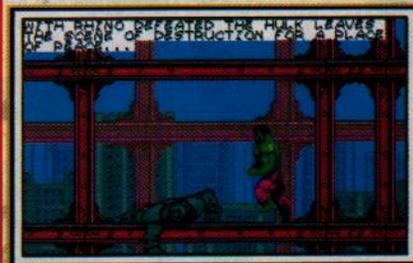
5 - Comme son compère au bazooka, celui-ci vous canarde. Balayez-le avec quelques coups de poing dans la tronche !



destinations si vous êtes Bruce Banner ou Hulk. En effet, au contraire de Hulk, Banner peut passer des passages étroits en rampant ! Il découvre ainsi des salles secrètes remplies de bonus. Ces endroits foisonnent comme les bourgeons au printemps (ou la neige en hiver), d'autant que les niveaux sont vastes.

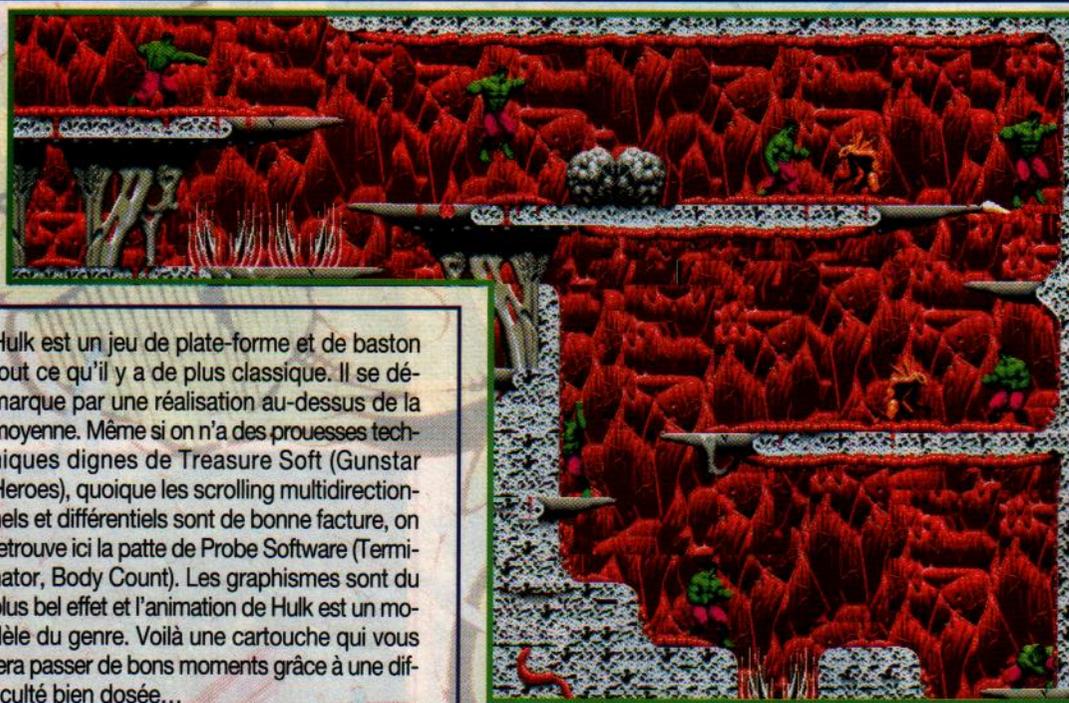


LES BELLES IMAGES DE HULK



Au début du jeu, entre les niveaux et quand vous perdez, des images très BD apparaissent. Comme quoi, il ne suffit plus de programmer simplement un jeu. Il faut aussi l'embellir de scènes en tous genres pour assurer sa crédibilité. En l'occurrence, pour une adaptation de BD, il était nécessaire de faire ces petits rajouts sympathiques.

The Incredible Hulk



Hulk est un jeu de plate-forme et de baston tout ce qu'il y a de plus classique. Il se démarque par une réalisation au-dessus de la moyenne. Même si on n'a des prouesses techniques dignes de Treasure Soft (Gunstar Heroes), quoique les scrolling multidirectionnels et différentiels sont de bonne facture, on retrouve ici la patte de Probe Software (Terminator, Body Count). Les graphismes sont du plus bel effet et l'animation de Hulk est un modèle du genre. Voilà une cartouche qui vous fera passer de bons moments grâce à une difficulté bien dosée...

The incredible Lion

Quand Hulk devient daltonien

Alors là, on vous présente le début du niveau quatre. Comme vous pouvez le constater, il est assez sanguinolent. Il me rappelle un peu les décors de Splatter House... Dans ce tableau, Hulk ne rencontre pas beaucoup d'ennemis mais un paquet de pièges. Ainsi, un seul petit contact avec ces piques et c'est la mort foudroyante qui tue.

LES INCROYABLES ATTITUDES



Si ces positions ne vous suffisent pas, je me demande ce qu'il vous faut. Hulk distribue toutes sortes de pains à ses malheureux ennemis. Il peut même les choper pour les écrabouiller contre lui. Sous la forme de Bruce Banner, il tire avec un revolver, un peu à la façon du héros de Flashback. Hulk saute aussi comme un cabri et pousse des cris à faire fuir le plus endurci des gardiens de zoo.

POUR CONTRE

- ▲ De très jolis sprites.
- ▲ Une bonne animation.
- ▼ Un jeu vu et revu.
- ▼ Des passages injouables.
- ▼ C'est assez lassant à la fin...



EN RESUME

ARCADE/ACTION
US GOLD - 1 JOUEUR

Un jeu sans prétention qui a le mérite de mettre à l'honneur l'incroyable Hulk.

GRAPHISME **85%**

ANIMATION **88%**

SON **83%**

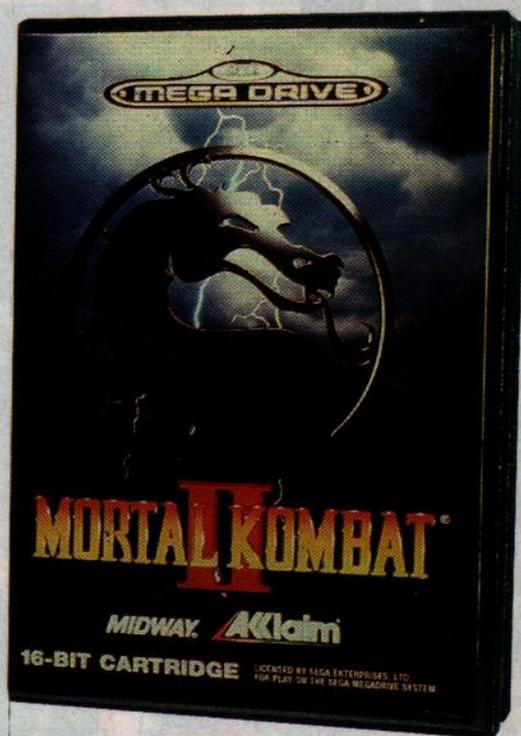
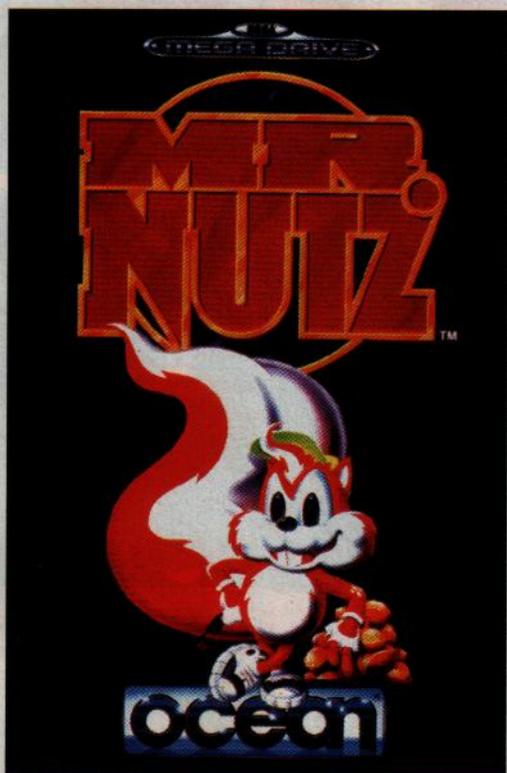
JOUABILITÉ **79%**

DURÉE DE VIE **87%**

82% INTÉRÊT

Prix
environ
400 F

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.

Avec Carrefour
je positive! 

36.15
Carrefour

Carrefour 

WEST

Histoire de se reposer après ses folles aventures du premier épisode, Bubsy a trouvé un job bien tranquille : guide dans un parc d'attractions : l'Amazatorium. Seulement voilà, la tranquillité de notre ami à fourrure est menacée : l'ignoble terroriste Oinker P. Hamm a pris possession des lieux...

Le parc est un bâtiment constitué d'une aile Est et d'une aile Ouest. Chacune propose ses propres challenges. Avant de partir à l'aventure, vous devez choisir votre visite. Il y a trois étages de difficulté. Plus on monte, plus c'est dur. Si vous vous sentez en forme, n'hésitez pas. Offrez-vous le <grand tour>, les sensations fortes sont garanties ! Chaque étage comporte cinq salles qui correspondent à des univers différents : l'Égypte des pharaons, le Moyen Âge, les pirates de l'espace, la musique et les machines volantes. Toutes possèdent un point commun : elles sont bourrées de monstres zarbis et variés. Il y a aussi des pièces secrètes et des stages bonus. Ces derniers sont au nombre de trois et



permettent de gagner des points et des vies supplémentaires. On y accède en sélectionnant le mode <mini> dans les options. Pour en revenir à Bubsy, ce sympathique matou doit mettre un terme aux actions de l'immonde Oinker. Avant la confrontation finale, notre héros aux pattes de velours doit traverser les cinq mondes du parc d'attractions, dans l'ordre qu'il souhaite. Pour en finir avec une salle (elles sont immenses),



Dans le mode <fiesty>, chaque joueur contrôle un jumeau, qui balance des bananes sur son malheureux oncle... Ah ! les enfants !

LOGITHEQUE

Entre Bubsy I et II, il n'y a pas photo ! Le dernier volet est le meilleur du cru. Mélangeant habilement le style de Mario et de Sonic, Bubsy apparaît comme un troisième larron sur lequel on peut désormais compter. Si vous appréciez les jeux de plate-forme, vous aimerez Bubsy II.

LA CHATRIÈME DIMENSION



Pour sortir d'un monde, fouillez dans votre poche...



... sortez-en un mur bien propre, puis dépliez-le...



... et plaquez-le contre un mur bien plat, et puis chalut à tous !

vous devez impérativement trouver une grosse bille rouge. Cherchez bien car elle n'est pas toujours facile à trouver. On peut configurer le jeu en fonction du score ou du temps. Si vous prenez l'option score, il faut ramasser le plus de billes et de trésors possibles, mais vous ne disposez que de quinze minutes pour finir chaque monde.

Course contre la montre

Lorsque vous jouez contre la montre, les points ne sont pas importants. Ne perdez donc pas de précieuses secondes à la recherche de bonus inutiles. En revanche, ne négligez pas les cartes de crédits et les objets qui peuvent se révéler très utiles lors de votre longue progression. Heureusement, il existe des points de contrôle en forme de point d'exclamation (le symbole de Bubsy !) qui évitent, en cas de mort subite, de recommencer à partir du début.

BUBSY FAIT UN MALHEUR !



Quand il perd
pédales,
Bubsy ressemble
à Bip-Bip.



Les chats sont
doués pour
l'équilibre, c'est
bien connu.



Les fourrures
brûlées ne sont
pas reprises par
la maison.



S'il s'ennuie,
Bubsy donne un
coup sur l'écran.
Ça réveille.



Cette arme est
utile pour dégom-
mer les monstres
à distance.



Je n'ai jamais vu
quelqu'un se
mettre dans des
états pareils !



Bubsy est un personnage qui ne
manque pas d'humour. La preuve :
il est en pleine crise de fourrure...
On se marre avec lui !

LA BARRE D'ÉNERGIE



1



2



3

- 1 • Jusqu'ici, chat va très bien.
- 2 • Chat va beaucoup moins bien
- 3 • Hasta la vista, Bubsy !

À la fin de chaque monde, après une petite danse de victoire, notre chat de gouttière se rend dans une boutique. Là, il peut acheter et vendre des jouets grâce aux cartes de crédits ramassées. Dans ce temple de la consommation, on trouve des tonnes de gadgets : pistolets à balles en mousse, scaphandres, bombes qui transforment les ennemis en billes, vies supplémentaires, ainsi que le fameux trou portable qui permet de sortir d'un niveau (attention ! toute évasion

SUITE PAGE 67

LES NEUF VIES D'UN CHAT



Et un Bubsy
sauce barbecue !
Bien grillé pour
moi, SVP.



Le parapluie
n'est pas l'idéal
pour éviter
la chute.



« Bubsy félin
bécile avec la
chatméra à
rayon X. »



Sans son sca-
phandre de plon-
gée sous-marine,
le chat vire.

BONUS STAGE POUR CHAT



Vous dirigez Arnold, un petit insecte bleu, dans les entrailles d'un moteur de voitures. Récupérez tous les bonus possibles au gré des ventilateurs, puis sortez sans passer sous les roues.



Bubsy est élégamment vêtu d'un scaphandre en zinc de 150 kg. Son allure pataude, qui sied si peu à l'espèce féline, ne l'aide en rien pour ramasser les bulles. Évitez le tourbillon qui le ramène à la surface !



Le but du jeu est ici d'une simplicité enfantine : Bubsy doit envoyer des grenouilles sur des cibles flottantes. Il suffit de doser la force de la catapulte. Mais que fait la société protectrice des animaux ?

Bubsy II

Chat échaudé craint l'eau froide : pour faire tremper, enfiler un scaphandre.



Dans une pyramide, chat plane vraiment bien pour moi !



N'hésitez pas devant ce sphinx et découvrez les charmes de l'ancienne Égypte.



Le sparadrap qui est sur le dirigeable n'est pas une rustine, mais un bonus qui vous redonne de l'énergie.



C'est l'entrée du stage aérien : découvrez donc tous les plaisirs de la voltige à plusieurs.



LES MACHINES VOLANTES

L'univers de Bubsy

Bubsy est composé de cinq mondes que vous devez explorer dans l'ordre qui vous convient. Une fois les cinq niveaux terminés, il ne vous reste plus qu'à affronter le boss de la fin, bon courage à tous !



En mode <score>, Bubsy collecte des billes. Si vous en ratez une, il est possible de faire demi-tour.



Le monde féerique : un château, une princesse et une forêt. Normal, non ?



LE MOYEN ÂGE



Ce point d'exclamation marque le niveau. Il vous évite de tout recommencer.



Rien de tel que de respirer l'air pur de la campagne pour calmer les nerfs de notre ami Bubsy.



Une fois le niveau terminé, une gerbe de billes vous récompense de tous vos efforts.



Les notes de musique apprécient modérément qu'on leur saute dessus. Allez-y mollo.

LE BOSS OF ZE END



Le boss de fin est un drôle de cochon. Il lance des tartes à la crème et des rayons mortels.



Mais c'est Oinker qui est aux commandes ici ! J'aurai pourtant dû m'en douter.



Le méchant en prend plein la tronche (de lard !). L'heure de la revanche a sonné...



Bubsy est mort de rire face à cette tête de cochon.



L'EGYPTE DES PHARAONS



LES PIRATES DE L'ESPACE



LE MONDE DE LA MUSIQUE



Le monde de la musique fait grand bruit à l'Amazatorium. N'ayez crainte, Bussy connaît la chanson.



Oinker ne fera plus de mal : il est sous les verrous pour un bout de gras... euh, de temps.



Si vous trouvez le passage qui mène au port spatial, le jeu devient un shoot them up.



Une chèvre dans l'espace ? Pourquoi pas, après tout, je suis bien un gros chat matou moi !



Ici, vous êtes devant l'entrée du monde des pirates de l'espace... Dans le vide intersidéral, personne ne peut vous entendre crier. Vous pénétrez dans une nouvelle dimension, méfiez-vous !

POUR CONTRE

- ▲ Une réalisation proche du dessin animé.
- ▲ Un environnement sonore très vivant.
- ▲ C'est beau et c'est fluide.
- ▲ Les modes deux joueurs.
- ▼ Pas de système de sauvegardes ou de codes.
- ▼ Les musiques s'enchaînent mal.

SUITE DE LA PAGE 65

à l'aide de ce moyen vous oblige à recommencer à partir du début du niveau). Enfin, c'est vous qui voyez !

Si vous pensez que le pauvre félin n'est pas de taille à lutter seul, il est possible de jouer à deux. Dans le mode <friend> (ami), Bussy est accompagné par sa nièce Terri et son neveu Terry. Ils sont invulnérables et peuvent voler grâce à leur casquette à hélice. Chaque joueur incarne tour à tour Bussy et l'un des deux chérubins en culotte courte. En couple, si on s'organise bien, le jeu est très facile. Pour les pros du paddle, Monsieur Accolade a pensé à l'option <fiesty> (garnement). Les neveux se conduisent mal et balancent des bananes sur leur pauvre ton-ton pour le faire pédaler dans la choucroute...

Encore plus de plaisir...

Comme vous pouvez le voir, Bussy 2 innove par rapport à la version précédente. De plus, la jouabilité a progressé et procure un plus grand plaisir de jeu. L'environnement sonore n'est pas en reste. Les digits de Bussy sont toutes plus hilarantes les unes des autres et les musiques sont très sympa. Malheureusement, les enchaînements ne sont pas toujours très bons. La maniabilité est excellente et les nombreuses attitudes des personnages donnent au jeu un style très cartoon. Ce chat roux mal dégrossi est vraiment attachant. Bref, si vous l'essayez, vous l'adoptez. (P.-S. : n'oubliez pas le guide, SVP.)

Longan et Oulan Bator



EN RESUME

PLATE-FORME

ACCOLADE - 1 à 2 JOUEURS

Sans conteste le meilleur des deux épisodes. Dans la dure compétition des jeux de plateforme, Bussy II est dans le peloton de tête.

GRAPHISME **88%**

ANIMATION **89%**

SON **87%**

JOUABILITÉ **90%**

DURÉE DE VIE **85%**

91% INTÉRÊT
Prix environ 400 F

MEGA DRIVE

TEST

COMBAT CARS

Une petite course de voitures, ça vous tente ? Et si, en plus, on vous agrémente le tout avec des missiles, des bidons d'huile, de la glu et plein d'autres gadgets qui vous permettront de pourrir la vie de vos chers petits camarades ? Hé, hé, hé !

Attention ! ici, tous les coups sont permis. Vous pouvez bien sûr passer une heure à sélectionner la voiture qui convient le mieux à votre style de conduite, mais sachez que la différence se fait avant tout sur le terrain. Votre habilité à utiliser les différents gadgets destructeurs, qui sont mis à votre disposition, est primordiale. Des gadgets, il y en a justement pour tous les goûts : missiles téléguidés, glu, huile, canon, turbos, etc. Cependant, vous ne conduisez pas un semi-remorque : ce qui



Vous n'êtes que deux sur la grille de départ... préparez-vous à un duel fraticide !

restreint la quantité d'armement chargée à bord de votre bolide. Vous devez donc utiliser judicieusement vos superpouvoirs. Les plus vicieux ont donc de bonnes chances de gagner !

L'argent est la clé du succès

On pourrait penser que tous ces braves gens viennent ici s'affronter par pur esprit sportif. Ben, détrompez-vous ! Certes le fait d'arriver premier est assez valorisant, mais je vous dirai que l'avantage d'être bien classé consiste à gagner de l'argent. Pourquoi ? Eh bien tout simplement pour mieux équiper votre bolide. Vous avez la possibilité d'acheter de nouveaux pneus, afin d'obtenir une meilleure adhérence ; des éléments pour améliorer l'arme de votre

FAITES VOS COURSES...



À partir de ce menu vous pouvez tout faire. Acheter des pneus cloutés pour mieux tenir la route... Changer de moteur si vous souhaitez aller plus vite (un turbo est même disponible) ! Vous pouvez encore augmenter le niveau d'armement de votre voiture...

LOGITHEQUE

Dès qu'on allume la console, on pense à Micro Machines. Seulement voilà, ici il n'y a pas une once d'originalité... Certes, la possibilité d'utiliser certains gadgets est une bonne chose, malheureusement cela ne compense pas le reste. Même Super Off Road sur Game Gear est plus amusant, voire même plus beau...

FARCES ET ATTRAPES...



- 1 • Canon : se prendre une p'tite boulette dans le dos, ça n'a jamais fait plaisir à personne !
- 2 • Écran de fumée : vous avez déjà conduit les yeux bandés ? Eh bien, dans le brouillard c'est kif-kif !
- 3 • Glu : ça colle aux pneus et ça vous fait passer de 200 km/h à 0 km/h, en une seconde !
- 4 • Huile : roulez sur les flaques d'huile si vous souhaitez faire des figures de style !
- 5 • Mine : croyez-moi, quand on roule sur une mine, ça vous réveille méchamment...
- 6 • Missiles : c'est très puissant et, en plus, ce missile est équipé d'une tête chercheuse !
- 7 • Turbo : voici le pacifiste, il est juste équipé d'un turbo : un des rares sportifs du groupe.

NAME ▶ ANDREW ALIEN
AGE ▶ 340
SEX ▶ NONE
RACE ▶ COSTAN
10 ▶ 864

RECORD ▶ ANDREW IS A REALLY CLEVER GUY, SO CLEVER HE BUILT HIS OWN DEADLY HOMING MISSILE, THE MAD 1500. BETTER NOT GET INTO HIS VIEW FOR TOO LONG...

CAR HANDLING
TOP SPEED
ACCELERATION

CAR ▶ ZEPHYR Z
WEAPON ▶ MISSILE-Z

Quand vous sélectionnez un personnage, ses compétences et son curriculum vitae s'affichent.



On pourrait penser qu'il est définitivement hors course. Détrompez-vous, ces engins résisteraient même à une explosion atomique.

voiture ; et vous pouvez même changer de moteur ! Avec tout cet équipement, on ne vous fera pas de cadeau. Bref, je suis sûr que vous allez vous amuser comme des p'tits fous (ndlr : t'en es sûr Jeepy ?).

Jouez-y chez un copain !

Seulement voilà, il y a quelques petits détails qui risquent de gâcher votre plaisir. Tout d'abord, la difficulté du jeu est assez mal dosée. L'interface aurait pu être aussi



Jouer à deux est très difficile, car l'écran scintille énormément.

VIVE LE TOURISME !



- 1 • La plage : soleil et cocotiers pour une course relativement facile. Profitez-en car les bonnes choses ne vont pas durer.
- 2 • Le port : ça se complique, non ? Ici, il est particulièrement dangereux de commettre une erreur de trajectoire !
- 3 • La neige : si vous voulez vous amuser à faire des toupies avec votre bolide, réjouissez-vous, c'est l'endroit idéal.
- 4 • La ville : heureusement qu'il n'y a pas trop de circulation : rouler à plus de 200 en ville, ça me paraît suicidaire.

TROMBINOSCOPE DES PILOTES...



Avouez qu'ils ont plutôt des mines patibulaires ! Prenez le temps de bien choisir votre pilote car la victoire en dépend !



Vous avez la possibilité de reconfigurer le paddle, de régler le niveau de difficulté et même d'écouter les musiques « boom... boom... ».

POUR CONTRE

- ▲ Une musique qui peut plaire à certains.
- ▲ Une course de bagnoles.
- ▼ Un mode deux joueurs insupportable.
- ▼ Un très mauvais dosage de la difficulté.

Plus le niveau de difficulté est grand, plus vos p'tits bolides ont une vitesse de pointe élevée. Attention aux dérapages...



un peu plus conviviale. De plus, le mode deux joueurs est assez difficile à supporter visuellement. La technique employée pour splitter l'écran provoque un scintillement qui fait très mal aux yeux. Si vous adorez ce style de jeu, n'hésitez pas ! Sinon, jouez-y chez un copain...



Jeepy

EN RESUME

ARCADE
ACCOLADE - 1 À 2 JOUEURS

Un p'tit jeu sympathique mais un peu limité...

GRAPHISME 75%

ANIMATION 72%

SON 84%

JOUABILITÉ 82%

DURÉE DE VIE 80%

79% INTÉRÊT
Prix environ 300 F

TEST

Après Carlos Ortega dans *Jungle Strike*, c'est au tour de Malone de serrer les fesses. Cet abruti veut dominer le monde et vous devez l'en empêcher, vous et votre coéquipier avec l'hélico qui vous a rendu célèbre. Pas de temps à perdre, on y va !

Non content d'être milliardaire, Malone veut aussi être président des États-Unis. Il est prêt à tout pour cela : des chercheurs, qui travaillent pour lui, ont même mis au point un terrible laser ! C'est ce que découvre Ego, votre ancien copilote devenu agent secret. Son succès est de courte durée : le milliardaire fou l'élimine en piégant sa voiture.

Vous avez pas moins long ?

Vous apprenez la terrible nouvelle sur une plage d'Hawaii. Décidément, le hasard fait bien les choses ! Avant de mourir, Ego a dé-

LOGITHEQUE

Après *Desert Strike* et *Jungle Strike*, *Urban Strike* est sans aucun doute le moins bon de la trilogie. Si les deux premiers volets sont issus de la même équipe de programmeurs, il n'en est pas de même pour ce dernier. Peut-être que ceci explique cela. C'est bien dommage car l'histoire méritait un jeu techniquement plus abouti.

URBAN STRIKE

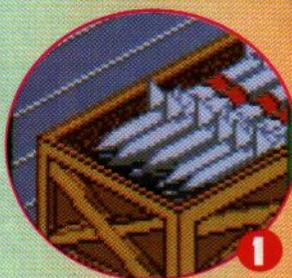
THE SEQUEL TO JUNGLE STRIKE

couvert que le prototype du laser est à Hawaii. En tant que membre des forces spéciales, vous rejoignez le QG pour votre première mission...

Stooooop ! Si vous pensez que ce début est digne des meilleurs *James Bond*, vous n'êtes pas au bout de vos peines. Il est étonnant de voir un scénario aussi travaillé pour un jeu d'arcade. Après une intro très instructive, l'écran d'options vous permet de reconfigurer le paddle et d'activer ou non le <momentum>, c'est-à-dire l'inertie de votre hélico. Un système de codes facilitera aussi votre progression. Dites, Monsieur Electronic Arts, vous ne pourriez pas faire des jeux un peu moins longs, s'il vous plaît ?

Sur les dix niveaux que compte *Urban Strike*, vous combattez dans des villes comme New York ou San Francisco. Ça nous change du

C'EST BON POUR LE MORAL !



1

1 • Ces caisses sont pleines d'obus et de missiles. Y'a bon Banania !



2

2 • Pour se refaire une petite santé, rien de tel qu'une bonne armure.

3 • Eh oui... il n'y a pas que le pilote qui boit ! Faites le plein de fuel en hélicoptère ces barils.



3

désert et de la jungle ! Vous choisissez un copilote parmi huit casse-cou et vous passez à l'action : un instructeur vous explique la situation et les faits et gestes de Malone. Les infos qui concernent vos objectifs sont disponibles à tout moment, à condition de

CE SOIR, SUR VOS ÉCRANS



Malone se présente aux élections présidentielles et dépense sans compter pour sa promotion. La campagne électorale bat son plein.



Malgré sa défaite aux élections, Malone est toujours un homme influent. Ses activités attirent cependant l'attention de la CIA.



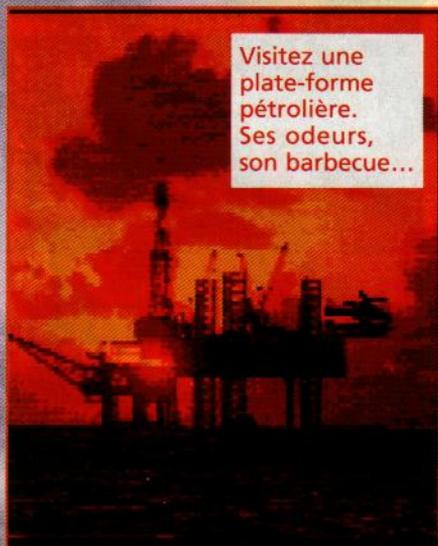
Ego, votre ancien copilote, travaille actuellement pour les services secrets. Il enquête sur Malone et a réussi à infiltrer son réseau.



Cet homme en short n'est pas Allemand. C'est le chirurgien esthétique de Malone. C'est le seul à connaître sa véritable identité...



Honte au vaincu. Visiblement, vous fumez beaucoup trop pour être en pleine forme. On ne vous le répète pas assez : fumer nuit gravement à la santé !



Visitez une plate-forme pétrolière. Ses odeurs, son barbecue...

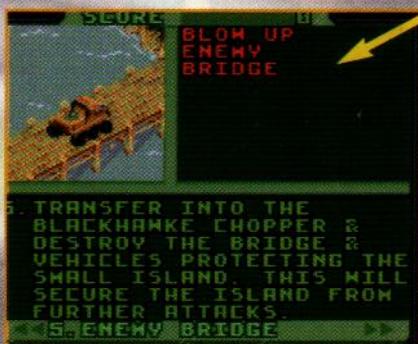


Malone ne lui laissera pas le temps nécessaire pour découvrir tous les plans secrets qui concernent le prototype de son arme laser...

La Swatchmatic dernier modèle

Fixé à votre poignet, cet instrument affiche absolument tout ce que vous voulez savoir sur vos missions sans jamais avoir osé le demander.

Avec le bouton <A> : on obtient la carte du niveau, c'est un outil indispensable pour s'orienter dans le jeu !



Bouton : toutes vos missions, les cibles et les bonus sont répertoriés.



Bouton <C> : vous disposez de toutes les statistiques habituelles.

maîtriser assez bien l'anglais... Question armement : votre zinc dispose d'un canon mobile autodirectionnel, c'est-à-dire que vous n'avez pas besoin d'être dans l'axe de la cible pour la détruire. Les explosions sont bien faites : on cartonne à fond et rien que pour le plaisir. Ce coucou de la mort crache des balles, des obus et des missiles guidés. Vos munitions sont limitées. Pour en obtenir

d'autres, il faut hélicreuser les caisses d'armes que vous trouvez ou qui sont dissimulées sous des cibles humaines. Idem pour faire le plein de fuel ou pour un nouveau blindage

Transport en commun...

Vous possédez une échelle de corde pour récupérer les civils ou les prisonniers de guerre. La soute est toutefois un peu exigüe



En effet, Ego a été repéré par Malone, qui a décidé de l'éliminer dans un attentat à la voiture piégée. Pas très discret, mais efficace.



Sur une plage hawaïenne, les pieds en éventail, le téléphone vous tire hors de votre demi-sommeil. Les vacances sont finies...

GALERIE DE PORTRAITS

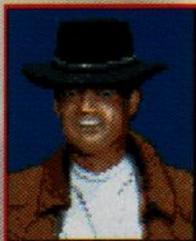
Choisissez donc votre copilote parmi ces mercenaires peu fréquentables.



Atsuko Matsmoto est dotée d'un sixième sens pour descendre les ennemis.



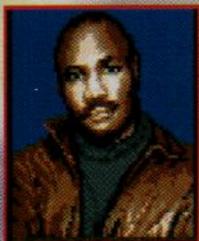
Simon Freeman possède une vue d'aigle et adore son zinc. Le reste lui importe peu.



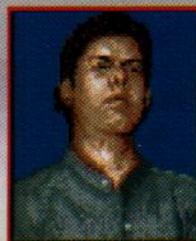
Jim Flawerty aime parler sur les chevaux mais pas sur la vie de ses camarades.



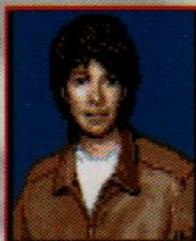
Erich Newhauser manque un peu d'expérience, il a besoin d'être bien encadré.



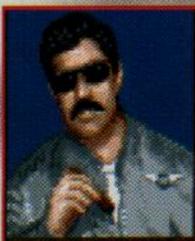
Mark Douglas est toujours présent et on peut compter sur lui à tout moment.



Peter Demetri a vu beaucoup trop de films, mais on peut lui faire confiance.



Jill Fishbein est une jolie fille qui ne fait pas dans la dentelle ! Ne vous y fiez pas.



Willy Aguillar est un mercenaire. Il signe son nom à la pointe de son canon.

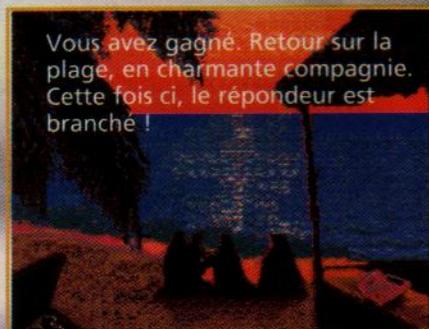
pour sauver tous les captifs d'une prison ou tous les rescapés d'un naufrage. Il faut donc changer l'hélico contre un transporteur de troupes, ou faire plusieurs allers-retours. Dans ce cas, surveillez de près votre jauge de carburant.

Le plancher des vaches

Certaines missions se déroulent sur le plancher des vaches. Les stages pédestres sont assez laids : le scrolling est haché et les mouvements du personnage plutôt ridicules. Même la jouabilité perd en qualité. Si les missions sont nombreuses et variées, leur graphismes et leur difficulté sont inégaux. Les bruitages sont plus proche de La Discrète que de Terminator 2. Cependant, ceux qui ont déjà fini les deux premiers volets risquent d'être intéressés par cette suite, au moins pour connaître le fin mot de l'histoire...



Longan



Vous avez gagné. Retour sur la plage, en charmante compagnie. Cette fois ci, le répondeur est branché !

Un kilomètre à pied, ça use, ça use



Vous déambulez dans un complexe pétrolier. Ça ne se voit pas mais la démarche du personnage est assez grotesque. Eh oui, mon petit Jean-Mimi, n'est pas Flashback qui veut !



Dans Alcatraz, la célèbre prison de San Francisco, détruisez ces sortes de tours pour ouvrir les cellules.



Une fois à l'intérieur du casino de Malone, la chasse aux croupiers est ouverte. Les jeux sont faits, rien ne va plus : noir, impair et manque !

POUR CONTRE

- ▲ Une bonne durée de vie.
- ▲ Le scénario est riche en rebondissements.
- ▼ La réalisation laisse parfois à désirer.
- ▼ Le jeu n'est pas traduit en français.
- ▼ Une difficulté assez mal dosée.

EN RESUME

ARCADE/ACTION
ELECTRONIC ARTS - 1 JOUEUR

Urban Strike nous laisse un peu sur notre faim : le scénario est béton mais la réalisation parfois un peu faible. A réserver aux inconditionnels.

GRAPHISME 83%

ANIMATION 81%

SON 85%

JOUABILITÉ 85%

DURÉE DE VIE 91%

84% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

SONIC

THE HEDGEHOG TRIPLE TROUBLE

Alors que les aventures de Mario nous arrivent au compte-gouttes, on ne compte plus les milliards de versions de Sonic. En l'occurrence, voici le quatrième volet de la saga Sonic sur Game Gear. Une fois de plus, les avis sont partagés et, une fois de plus, je vais servir de juge !

Je me demande encore si vous allez me croire... Je n'y peux rien moi, si l'abominable Robotnik a encore pécho les émeraudes du chaos ! C'est d'un banal, j'vous jure ! Aidé une nouvelle fois par les sbires des précédents épisodes de la série, Knuckles et Metal Sonic, il compte bien accomplir son ambition ultime : devenir le maître du monde. C'est sans compter sur le courage de Sonic et de Tails, son talentueux poteau. Aux

LOGITHEQUE

Alors, rien de plus facile : on a d'abord Sonic, puis Sonic 2, puis Sonic Chaos. Ce Sonic est donc le quatrième de la Game Gear (ndlr : c'est bien Lion, tu as fait des progrès en arithmétique). Pour ma part, je préfère nettement les deux premiers. Sinon, il y a plein d'autres jeux de plate-forme...



Dans le niveau de la neige, on peut se taper un run en dévalant les pistes sur un surf.



D'un air plutôt pas très intelligent, Tails regarde un ennemi qui s'enfuit. Peut-être a-t-il eu peur ?

commandes de l'un de ces deux zigotos, vous traversez cinq niveaux divisés en trois <act>. Le premier niveau, Great Turquoise, est un classique des classiques des niveaux de Sonic. Sunset Park, le deuxième niveau, vous propose quelques sensations fortes avec des petits wagonnets et des descentes vertigineuses. Meta Junglira vous emmène ensuite dans la jungle avec tous ses pièges habituels, à vous de faire bien attention où vous mettez les pieds. Tidal Plant est un niveau curieux mais très dif-



Comme dans tous les Sonic, le premier. Une forêt avec des coccinelles sympa...

EN PLEINE ACTION !



Regardez les deux persos que vous pouvez incarner, comme ils sont mignons... Vous ne les avez pas reconnus ? Il s'agit de Sonic et Tails ! Pour des superhéros, ils sont quand même un peu paresseux sur les bords, non ?

LES BOSS SONT LÂCHÉS



Une tortue volante qui n'arrête pas de vous narguer en passant au-dessus de votre tête.



Ce train possède un gros canon en guise de défense. Va falloir éviter grave, sinon...



Dans la jungle, ce serpent bouge sans cesse mais n'est pas très dur à éliminer.



Le pingouin envoie sa progéniture pour vous casser la tête. Pas cool le pingouin !



Knuckles en personne ! Malgré sa couleur Woodstock, c'est un balèze.



Encore une vieille connaissance. Metal Sonic n'est pas bien fort mais c'est pas grave !



Il n'y a qu'un seul et unique boss de fin, j'ai nommé : l'infâme Dr Robotnik !



niveau est toujours le même.

WELCOME TO THE BONUS STAGE



Dans ce Sonic, si vous réunissez les conditions nécessaires en cours de niveau, vous accédez à l'un des deux <bonus stage>. Le premier consiste à courir dans un niveau où il faut ramasser un certain nombre d'anneaux. L'autre, plus original, vous propose de faire une balade en avion. Réunissez le maximum d'anneaux pour trouver les émeraudes !



Mis à part marcher sur ses petons, Sonic peut emprunter divers moyens de locomotion, comme par exemple ce ressort.

ficile à parcourir. Enfin, le dernier niveau, Atomic Destroyer, est particulièrement éprouvant pour les nerfs.

C'est la même chanson...

Aucune nouveauté dans cette version de Sonic. On a toujours un fatidique boss à la fin de chaque niveau, il faut toujours attraper des anneaux pour survivre, il faut toujours se rouler en boule pour tuer les ennemis... bref : c'est toujours pareil qu'avant ! La réalisation est toujours « tout pareil comme Miguel ». Toujours le même style d'ennemis (robots insectes), toujours

les mêmes couleurs pour les décors, toujours les mêmes bruitages. La façon de jouer n'a pas non plus changée. Toujours les mêmes passages secrets, toujours le même style de passages avec les loopings et tout le bastingue. Le seul truc qui change ce sont les musiques encore plus mauvaises qu'avant et quelques scrollings parallaxes de temps en temps. Voilà, si vous voulez de l'originalité, passez votre chemin. Si vous êtes un inconditionnel du hérisson bleu et de son pote avec les queues, ruez-vous sur ce Sonic !

Lion IV



EN RESUME

ARCADE/ACTION
SEGA - 1 JOUEUR

Un Sonic de plus sur la portable. Les fans apprécieront, les autres chercheront quelque chose de plus consistant...

GRAPHISME 87%

ANIMATION 87%

SON 75%

JOUABILITÉ 89%

DURÉE DE VIE 92%

86% INTÉRÊT

Prix environ 250 F

POUR CONTRE

▲ C'est Sonic !

▲ Pas mal les graphismes.

▼ Encore Sonic...

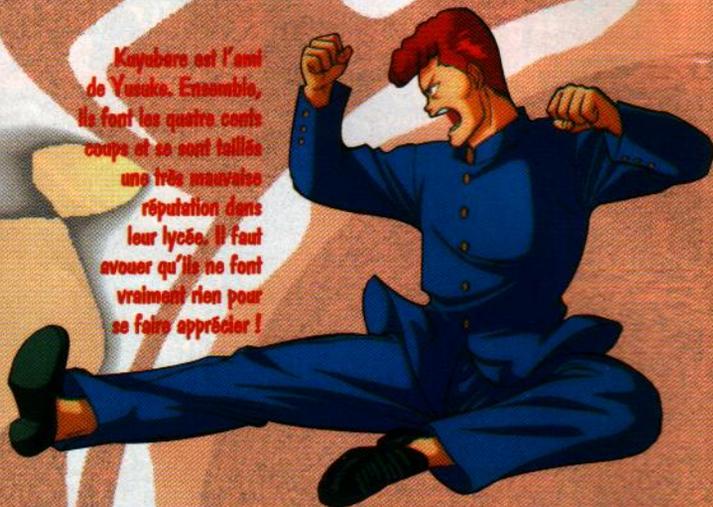
▼ Le son plutôt raté.

MANGAMANIA

Une rubrique réalisée par Tanashi Yota

Salut les amis ! La janimation est en pleine effervescence en France : il y a plein de nouveautés à l'horizon et on profite des nouveautés de la rentrée à la télé. Le mois dernier, je vous ai présenté en quelques lignes ce qu'était la BD japonaise. Aujourd'hui, nous allons découvrir ce qui fait fureur au Japon. Amateurs d'action et de basket, vous serez servis !

Kuyubare est l'ami de Yusuke. Ensemble, ils font les quatre cents coups et se sont taillés une très mauvaise réputation dans leur lycée. Il faut avouer qu'ils ne font vraiment rien pour se faire apprécier !



Quand nos chers petits amis japonais sont séduits, ce n'est jamais à moins de 150 % ! Un héros envahit actuellement les écrans de télé et les bibliothèques nipponnes. Ce nouveau personnage qui les passionne se nomme Yusuke, de la série *Yu Yu Hakusho*. Ce dessin animé a obtenu le prix du meil-



Kurama a fait craquer plus d'une jeune japonaise. Véritable bourreau des cœurs, il a été élu « plus beau personnage de l'année ». Et encore, vous ne l'avez pas vu après sa transformation !

leur cartoon de tous les temps au Japon ! Les références actuelles vont avoir besoin d'un sérieux dépoussiérage car, vraiment, cette série déménage. Ça vaut bien une petite mise au point et c'est dans *Supersonic* !

Yu Yu Hakusho
Togashi Yoshihiro
Jump Comics

Dans la série *Yu Yu Hakusho*, Yusuke et Kuyubare sont deux mauvais garçons qui passent leur temps à se bagarrer au lieu

d'étudier. Yusuke meurt en sauvant un enfant qui allait se faire renverser par une voiture. Toutefois, dans les dessins animés nippons, les choses ne se passent pas comme en France ! Une charmante jeune fille, qui se déplace dans les airs sur ce qui semble être une rame, récupère alors son âme au passage. Yusuke va maintenant devoir combattre des esprits maléfiques et des fantômes pour retrouver la vie. Pendant ce temps, sa sœur veillera sur son corps. Ce petit voyage céleste lui permet de rencontrer des êtres étranges

qui lui confient des missions assez ardues une fois de retour sur terre. En effet, on ne l'a visiblement pas sauvé pour rien. Heureusement, il revient avec plein de pouvoirs...

Le manga compte déjà de nombreux fans en France. Dans la lignée de *Dragon Ball*, Yusuke se fait une place dans le cœur de nombreux lecteurs. Normal, le scénario s'inspire de mangas à succès et certains s'amuse déjà à retrouver des similitudes avec les aventures de *Son Gokou*. La trame de l'histoire ressemble parfois à celle de l'épopée des *Chevaliers du Zodiaque*. Championnats, pouvoirs psychiques, quêtes multiples, transformations de personnages, tous les éléments susceptibles de séduire les lecteurs ont été réunis. Il est vrai que rien n'interdit de reprendre à son compte les recettes qui marchent. Les fans d'animations japonaises, qui en ont vu d'autres, le reconnaissent cependant : « Il y a un petit côté de déjà vu ! » Peu importe : les aventures de Yusuke sont vraiment excitantes et fort bien réalisées. De plus, elles contiennent aussi un grand nombre d'originalités. Que ce soit en manga ou



« Quand j'arrivai chez Dorothea, je ferai la loi ! J'enverrai DBZ et Ranma aux oubliettes. Prépare-toi à recevoir ma visite ! Ha, ha, ha ! » Yusuke semble déterminé à se faire respecter !

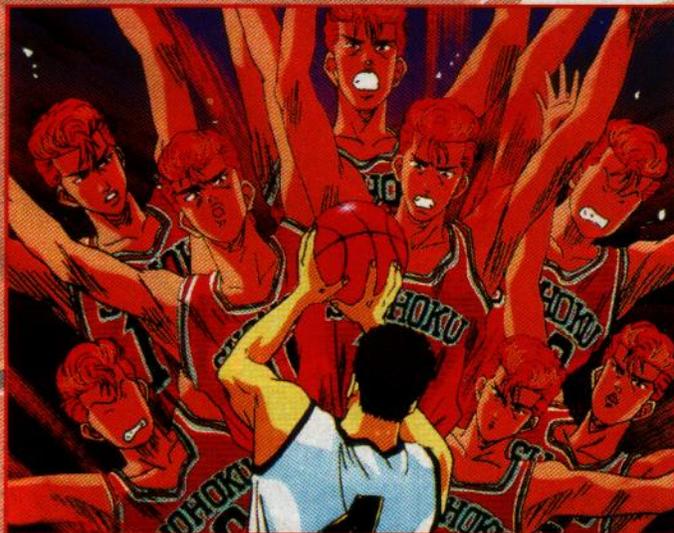


Sur son chapeau, il porte l'inscription de « roi », pourtant il n'est que prince. Il donne certains pouvoirs à Yasuko.

en dessin animé, c'est vraiment du tout bon ! Nombreux sont ceux qui vont se dire que, des blasts et des pouvoirs à tout va, ça va un moment mais ce n'est pas très bon pour la santé ! C'est décidé, demain je passe au basket. D'ailleurs, avec *Slam Dunk*, je suis aux anges !

Slam Dunk Takehiko Inoue Jump Comics

Diffusé depuis peu au Japon, *Slam Dunk* n'est pas trop mal classé à l'Anime Grand Prix. Il faut avouer que c'est une série pleine de punch et de bonne humeur que l'on ne devrait d'ailleurs pas tarder à retrouver sur nos chaînes. Pour le moment, les mangas sont là pour satisfai-



Slam Dunk est un dessin animé basé sur le basket qui est bourré d'action et d'humour. Il devrait connaître un franc succès dans notre beau pays.

re les plus impatients d'entre nous. Sakura Gihanamitchi est un petit rouquin qui passe son temps à distribuer des coups de boule. Avec sa bande, il fait les quatre cents coups sans trop se soucier des études. Mais voilà qu'il tombe amoureux de Haruko Akagi, la sœur de Takenori l'entraîneur d'une équipe de basket... Il décide donc d'entrer dans l'équipe pour impressionner la jeune fille.

Ses relations avec l'entraîneur deviennent vite tendues. Sakura n'a pas la même conception du jeu. En réalité, il est très mauvais : c'est un frimeur au jeu brutal. Spécialiste des Air Ball, il accumule les balles qui ne vont nulle part ! Il fait pâle figure face à Kaede Rukaya, un pro du panier qui a séduit Haruko... À la différence de *Dear Boy*, un autre manga qui s'inspire du basket, *Slam Dunk* n'est pas un *shojo manga*, c'est-à-dire un manga à l'eau de rose. L'action prédomine ici sur les aventures sentimentales. Avec un dessin vif et stylé, Takehiko met en valeur le basket. On voit tout de suite où sont placés les joueurs et les actions sont somptueusement imagées. C'est ce qui fait le charme de *Slam Dunk*. Mais bon, je suis encore bien loin d'être une star du basket, moi...



NEWS

BD Expo

Les 8 et 9 octobre se déroulera la sixième édition de BD Expo à l'Espace Austerlitz : 30, quai d'Austerlitz, 75013 Paris. Des projections de DA seront proposées aux visiteurs ! Vous retrouverez de nombreux magasins et les représentants de différentes associations. Espérons que cette fois, certains fans de DBZ ou de Saint Seiya respecteront d'avantage la tranquillité du public venu regarder les différents DA proposés. Ouai ! Il n'y a pas que *Les Guerriers de l'espace* ! Quoiqu'il en soit, cette nouvelle édition de BD Expo s'annonce très prometteuse.

Dragon Ball inédits en vidéos

Les quatre premiers films de Dragon Ball sont désormais disponibles en français chez AK Vidéo. Vous devriez même pouvoir vous les procurer dans les grandes surfaces. Les différents titres en vente sont donc : *À la Poursuite de Garlic*, *Le Robot des glaces (Dr Willow)*, *Le Combat fratricide (Tales)*, *La Menace de Namec*. Et pendant ce temps là, on découvre sur TF1 la « nouvelle génération DBZ » (mais non, c'est pas Corbier en Super Saya !) avec des aventures qui nous font retrouver l'esprit des premiers épisodes de Dragon Ball. On se fait un p'tit dossier DBZ le mois prochain ? Plutôt deux fois qu'une !

On n'arrête pas les traductions !

Tonkam annonce une version française de *Ushio to Tora* en vidéo. (Croyez-en votre ami Yota, c'est un DA très sympa !). Toujours chez Tonkam, mais côté mangas de SF, *Black Magic* de Masamune Shirow (l'auteur de *Apple Seed* que je vous ai présenté le mois dernier) doit sortir en français ce mois-ci. Du même auteur, *Dominion* sortira en janvier prochain.



Black Magic en version originale, bientôt en français...

Glénat a flairé la bonne affaire !

Alors que le numéro 10 des aventures de *Son Gokou* est disponible depuis peu chez nos libraires, Glénat annonce la sortie, à partir de décembre, de *Dragon Ball Z* en français. Il font déjà un carton avec *Dragon Ball* et on les comprend aisément. Il semblerait même qu'ils aient aussi les droits du manga *Street Fighter II*. Il y en a certainement qui vont se régaler ! (J'en suis déjà à me demander s'il va me rester assez de sous pour mes sushis...)

Record of Lodoss War

Sortie prochaine d'une version originale sous-titrée en français chez Kaze Animation, un nouvel éditeur. Les trois premières OAV (original animation video) en une vidéo ! Votre magnéto va adorer l'heroic fantasy !



TIPS

ACTION REPLAY

MEGA DRIVE

Indiana Jones : The Last Crusade

FF7F5 B0008 : vies infinies.

Mazin's Wars

FFED3 20000 : tirs rapides.

FFCDE D00064 : énergie infinie.

Shinobi 3 : Ninja Master

FF416 5000F : invincibilité.

FF37E 60003 : pouvoirs infinis.

Sunset Riders

FFB09 90002 : vies infinies.

MASTER SYSTEM

Desert Strike

00D44100 : vies infinies.

Mortal Kombat

00C43639 : temps infini.

GAME GEAR

Prince of Persia

00C2983B : temps infini.

GAME GENIE

MEGA DRIVE

Mortal Kombat

BBCA AA26 : petits persos !

CJ1A AA22 : un décor tout noir.

Sonic Spinball

AXBA 4A4T : vies infinies.

Sub-Terrania

BF3B GAHY :

vous commencez au niveau 9.

ADDT JACE : vies infinies.

GAME GEAR

Desert Strike

002 E97 E6E : fuel illimité.

3A9 807 2A2 : armure illimitée.

GP Rider

AF6 2CE 08F : toujours premier en qualification.

00B C1C 3BE : temps illimité.

MEGA DRIVE

ALIEN 3

Select round : allez dans les options, branchez la manette dans le second port (ou bien utilisez votre seconde manette) et faites : C, haut, droite, bas, gauche, A, droite, bas. Un son retentit alors. Vous commencez le jeu et, quand vous souhaitez passer directement au niveau suivant, faites sur la première manette : start, C, A, B, start (pour enlever la pause). Voilà ! Maintenant, attentions aux Aliens.

ALISIA DRAGON

Select round (difficile à faire) : après avoir allumé la console, sur la première manette et quand le mot « Sega » disparaît, faites : A (restez appuyé). Quand « game arts » disparaît : relâchez A et appuyez sur B (restez appuyé). Quand « gaimax » disparaît : relâchez B et appuyez sur C (restez appuyé). Quand « music composed by... » disparaît : relâchez C. Quand les étoiles sortent du dragon, appuyez sur start.

Commencez le jeu, quand vous voulez passer directement au tableau suivant, appuyez sur C sur la seconde manette.

Si vous voulez augmenter les points de vie du personnage, faites : M2 : A, puis M1 : haut (restez appuyé), M2 : B.

Si vous voulez augmenter le niveau du personnage, faites : M2 : A, puis M1 : gauche (restez appuyé), M2 : B (plusieurs fois).

Si vous voulez augmenter la puissance du tir, faites : M2 : A, puis M1 : bouton de tir (restez appuyé), M2 : B.

Si vous voulez augmenter la puissance des dragons, faites : M2 : A, puis M1 : droite (restez appuyé), M2 : B (plusieurs fois).

Si vous désirez être immortel, faites : M2 : A, puis M1 : bouton select (gardez appuyé), M2 : B. (M1 signifie manette 1 et M2, manette 2.)

DRAGON BALL Z

Supersonic vous propose ce mois-ci tous les coups de Sangoku, quand il est à gauche de l'écran.

SANGOKU

Boule de feu : arrière, avant + A.

Volée balle : bas (1 seconde), diagonale arrière bas, arrière + A.

G pression : bas (1 seconde), diagonale avant bas, avant + A.

Taiyoken : avant, arrière, avant + A.

Coup de poing : bas, diagonale arrière bas, arrière + A.

Genoux kick : diagonale arrière bas, diagonale avant haut + B.

Dancing kick : arrière, diagonale arrière bas, bas, diagonale avant bas, avant + B.

Kamehemeha : avant, diagonale avant bas, bas, diagonale arrière bas, arrière + A.

Megahameha : bas, diagonale arrière bas, arrière, avant + A.

CHUCK ROCK 2

Pour sauter un niveau : mettez le jeu en pause et appuyez sur B, A, droite, A, C, haut, bas et A. Recommencez une partie et remettez la pause. Appuyez sur A et droite pour avancer d'un niveau. Ou, appuyez sur A et haut pour passer toute une zone de jeu.

COOL SPOT

Select round, temps infini, énergie infinie : mettez le jeu sur pause et faites : A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C puis enlevez la pause.

PETE SAMPRAS TENNIS

Suivez cette manipulation si vous désirez accéder à deux nouvelles options.

- 1 : Sélectionnez « World Tour ».
- 2 : Sélectionnez n'importe quel personnage.
- 3 : N'entrez pas votre nom.
- 4 : Sélectionnez « Yes » pour accéder au menu des passwords.
- 5 : Entrez « Zeppelin » comme password. Retournez à l'écran principal et vous verrez deux nouvelles options.

PRINCE OF PERSIA

Codes des niveaux
Niveau 2 : MTUQNM
Niveau 3 : TYZKRM
Niveau 4 : STUJXX
Niveau 5 : ZYZDNX
Niveau 6 : KJKBWC
Niveau 7 : CZZGKN
Niveau 8 : QJKHTS
Niveau 9 : APPEXS
Niveau 10 : HUUYAT
Niveau 11 : ZJKAFI
Niveau 12 : RZZFTV

ROBOCOP VS TERMINATOR

54 vies : commencez une partie puis mettez sur pause et appuyez successivement sur : C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Mode turbo : mettez sur pause pendant le jeu puis appuyez successivement sur A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B.

VIRTUA RACING

Vous désirez jouer sur trois nouveaux circuits ? A l'apparition du logo « Sega », appuyez simultanément sur les boutons A, B, haut et start et gardez-les enfoncés. A l'écran titre, lancez normalement le jeu. A l'écran « Select Mode », sélectionnez « Virtua Racing » affiché à l'envers.

BIO HAZARD BATTLE

Select round : lorsque le logo « Sega » apparaît, appuyez sur le bouton C et gardez-le enfoncé. Quand la page de présentation apparaît, tournez la manette dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand une petite musique retentit, appuyez deux fois sur start et le select round s'affiche.

MEGA CD

GROUND ZERO TEXAS

Une scène cachée ! Juste après le « game over » du générique de fin, maintenez appuyé le bouton A et appuyez sur start pour admirer la nouvelle scène qui apparaît.

JAGUAR XJ220

Toujours premier : allez sur « Name Entry » dans le menu des options. Effacez le nom qui s'y trouve et entrez « mar ». Ensuite, choisissez « World Tour » et sélectionnez une course. Lorsque la course démarre, mettez la pause et appuyez sur A, B et C simultanément pour gagner automatiquement la course.

ROAD AVENGER

Select round afin d'éviter tous les dérapages ! A la page de présentation du jeu, appuyez sur haut et entrez dans les options. Positionnez-vous sur « players » et pressez six fois A, puis commencez le jeu. Vous pouvez maintenant passer à n'importe quel stage juste en appuyant sur la droite de la manette. Voici maintenant un tips permettant d'assister à toutes les séquences animées du jeu : faites le select round mais appuyez cinq fois sur le bouton A et une fois sur le bouton B. lorsque le jeu commence vous n'avez qu'une chose à faire : rester tranquille et admirer le spectacle...

SOL FEACE

Select round : à la page de présentation, appuyez sur A, B, C, A, B, C, B, C, B, A. Si la

manipulation a été faite correctement, vous allez entendre un son. Appuyez sur start et allez au tableau d'options. Vous pouvez maintenant choisir votre tableau, votre vitesse (low, medium, high) et votre niveau de difficulté. Sautez les niveaux : faites le select round, et appuyez sur A + B + C pour passer de tableau en tableau.

WONDER DOG

VOICI LES CODES DES DIFFÉRENTS NIVEAUX

Niveau 2, Dogville : MYSTIC
Niveau 3, Scrapyard : ANKLES
Niveau 4, Looney Moon : LEDZEP
Niveau 5, Planet Weird : REEVES
Niveau 6, Foggia : PIXIES
Niveau 7, K.9 : WOOPIE

GAME GEAR

ALADDIN

Invincibilité : allez dans le menu des passwords et entrez le code suivant : AIQY. Attention tout de même aux trous...

SONIC CHAOS

Select round : à l'écran titre, faites : haut, haut, bas, bas, droite, gauche, droite, gauche, 2, 1 et start. Sound test : toujours à l'écran titre, faites : bas, bas, haut, haut, gauche, droite, gauche, droite, 1, 2 et start.

THE TERMINATOR

Select round : à l'écran de présentation, faites des rotations dans le sens contraire des aiguilles d'une montre en gardant le second bouton enfoncé. Le select round va miraculeusement s'afficher à l'écran.

WIMBLEDON TENNIS

Te voilà en bonne voie, puisque arrivé au deuxième tour de Roland Garros, tu seras le meilleur joueur grâce à ce code : JKMMJSPBNDEC.

MASTER OF DARKNESS

Select round et plus de vies : à la page de présentation, gardez appuyé la manette en diagonale haut, gauche. Au bout d'un moment, un écran va apparaître vous permettant de choisir votre niveau de départ et le nombre de vies.

MASTER SYSTEM

BOMBER RAID

Un select round : à la page de présentation, faites simultanément sur les deux manettes : Manette 1 : bouton 1. Manette 2 : diagonale haut gauche, 1 et 2.

CALIFORNIA GAMES

Quelques petits conseils pour améliorer son score... Pendant l'épreuve du football, essayez d'envoyer la balle sur les mouettes qui survolent le décor, cela vous rapportera mille points de plus. Pendant l'épreuve de surf, il y a des lettres cachées dans l'eau. Essayez de les trouver, cela vous rapportera des points supplémentaires au classement. Au surf, après quelques virages, foncez en gardant la planche horizontale. Quand vous ne voyez plus la vague, faites un saut, amérissiez et faites un tour complet sur vous-même : vous obtiendrez un très bon score.

CHOPLIFTER

Select round : libérez tous les otages ! À la page de présentation, avec la manette, appuyez en haut, bas, gauche, droite et sur le bouton 1. À la seconde page de présentation, refaites la manipulation précédente.

COOL SPOT

Vies supplémentaires et boucliers : allez sur le menu des options et placez-vous sur « Music » sans le sélectionner. Faites ensuite gauche, gauche, gauche, droite, droite, droite, gauche, droite, gauche, droite : vous pouvez sélectionner des vies et des boucliers supplémentaires.

KRUSTY'S FUN HOUSE

Voici les codes des différents niveaux, entrez-les au niveau du password « HIKIDS ».
Second stage : BARNEY
Troisième stage : MARTIN
Quatrième stage : SQUISHY
Cinquième stage : ELFMAN
Tous les stages : HPKKEITH

STREETS OF RAGE

Select round : à la page de sélection des persos, appuyez 20 fois à droite puis plusieurs fois sur le bouton 1 selon le niveau visé (deux fois pour le niveau 2, etc.). Gardez-le enfoncé puis pressez le bouton 2 et gardez-le appuyé jusqu'à ce que le stage commence.

Petites Annonces

- Vds MD 2 + 8 jx (Sonic 2, Zero Wing, Final Blow, etc.). Le tout : 1 500 F. Tél. à Marc après 19 h. Tél. : (1) 64 91 37 10.
- Vds MD Japonaise + 7 jx (Sonic I et II, Mickey Gun, etc.) + 2 manettes dont une Pro 4. Prix : 950 F. Tél. : (1) 48 02 06 37.
- Vds 25 jx en MS : 2 500 F le tout en GG. Chakkan : 150 F. Tél. : (1) 43 09 65 12.
- Vds jx GG : Sonic Chuck Rock. MS : Sonic 2 : 150 F l'un. Tél. à partir de 18 h. Tél. : (16) 70 90 06 69.
- Vds jx MCD Sol Peace + Command : 300 F. Sonic CD : 295 F. Sherlock : 100 F. Contacter Greg. Tél. : (16) 26 66 85 59.
- Vds sur MD : Aladdin : 250 F à débattre. Contacter Christophe. Tél. : (1) 43 46 10 05.
- Cherche jx MD même anciens. Envoyer liste et prix : Follin Willy, 297, rue des Grès, 02200 Pernant.
- Vds MD + Sonic 2 + Batman Returns + Another World + Canon Menacer avec 6 jx + guide d'astuces pour jx MD. Prix : 1 200 F. Tél. après 18 h. Tél. : (16) 96 79 41 21.
- Vds Pete Sampras : 450 F et Double Dragon 3 : 150 F. Tél. : (1) 39 97 00 63.
- Vds 30 jx MD de 150 à 175 F et 30 jx NEC à 200 F. Tél. : (16) 21 91 43 19.
- Vds jx MS : Eswat + Kung-Fu Kid + F1 Grand Prix + Slap Shoot + Sonic 2 avec codes : 100 F l'un ou 350 F le tout. Tél. : (16) 40 93 62 22.
- Vds MS + 2 Joypeds MD + 16 jx. Contacter Clément ou Aurélien après 18 h. Tél. : (16) 40 58 10 59.
- Vds Mega CD TBE + 6 CD + pro CDX. Prix : 2 200 F à débattre. Tél. : (16) 43 70 61 48.
- Vds MS + 2 manettes + pistolets + Joy + 5 jx dont 2 en mémoire : 300 F ou lot 1 + 5 jx : 700 F. Demander Aurélien. Tél. : (16) 43 42 51 39.
- Vds jx MCD Sonic CD : 290 F. Sherlock : 120 F. Cobra C + Sol Feace : 300 F. Contacter Grégory. Tél. : (16) 26 66 85 59.
- Vds GB + loupe éclairante + SML1 + Alleyway + Batman : 600 F. Tél. à Sébastien le mercredi : (16) 31 68 53 94.
- Vds jx MD : MK, Rolo : 200 F. Sunset Rider, Thunder F 3, Captain America, LHX : 150 F Super Hang On : 100 F. Contacter Arnaud. Tél. : (16) 89 40 52 06.
- Super Street Fighter II : 250 F. Simpsons : 150 F contre Simpsons ou DBZ ou Fifa. Tél. : (1) 39 92 47 86.
- Vds MS + 5 jx : Kung-Fu Kid, Great Basketball, Zillion 2, Hang On. Prix : 500 F. Tél. : (16) 89 43 43 61.
- Éch Wonder Boy 5 contre Streets of Rage 2, Sunset Rider et Tortues Ninja 4 ou vds 150 F l'un. Tél. : (16) 99 09 21 66.
- Vds Fatal Fury : 250 F, Another World : 150 F, Astérix : 200 F Double Dragon 3 : 150 F et d'autres. Tél. : (1) 48 68 79 20.
- Vds 15 jeux sur MD. Tél ou écrire : Arnaud Boussez, 18, rue de Paty, 75013 Paris. Tél. : (1) 45 84 08 90.

- Vds jx MD : Astérix, Tiny Toon 3, Global Gladiators, Kid Chameleon, Altered Beast. De 100 à 200 F. Tél. : (1) 47 80 67 94.
- Vds sur MSII : Champions of Europe, The Official Football Game of UEFA 92. Prix de 100 à 150 F. Tél. : (16) 43 71 42 49.
- Vds Wonder Boy 5 : 100 F. Flashback : 200 F. Megalomania : 150 F. Tél. : (16) 27 27 03 75.
- Ach MCD 1 200 F maxi avec 1 jeu. Urgent. Contacter Wessia après 18 h. Tél. : (1) 47 02 69 32.
- Vds jx MD : Landstalker : 300 F. Cool Spot : 200 F. AB2 : 150 F. HM 1 : 100 F. Ecco : 250 F. Rolling Thunder 2 : 200 F. Tél. : (1) 47 33 81 64.
- Vds GG + 3 jx + adaptateur. Prix : 700 F. Demander Édouard. Tél. : (1) 60 12 14 00.
- Vds MD + 2 paddles + Sonic 3 + Landstalker + Fifa Soccer + 2 Supersonic (n° 21 et 23) + 3 Mega Force (n° 25 à 27) : 1 200 F. Tél. : (16) 50 53 08 38.
- Vds ou éch. jx MD : 3 jx en 1 : Streets of Rage, Golden Axe, Revenge of Shinobi : 700 F. Batman Returns + Sonic 2 : 280 F la cartouche. Tél. : (16) 44 88 13 24.
- Vds GG + adaptateur secteur + 5 jx : 1 000 F. Bon état. Demandez Anthony. Tél. : (16) 47 52 44 77.
- Vds Super Jeux MD à petits prix : 100 à 120 F ou éch. contre Fifa, DBZ ou autres propositions. Tél. : (1) 43 54 82 53.
- Vds GG + 2 jx : Super Monaco GP2 + Popis + loupe + Master Gear + coffret + adaptateur : 850 F. Tél. : (1) 39 97 16 14.
- Vds GG + 6 jx : Sonic Chaos, Mortal Kombat... + 1 manette : 700 F. Demander Cédric. Tél. : (16) 32 42 63 29.
- Vds sur MD : Street Fighter : 300 à 400 F à débattre. Pariez sur le répondeur ! Tél. : (16) 78 88 79 78.
- Vds MD (sous garantie) + Road Avenger. Prix : 1 500 F. Contacter Florent à partir de 18 h. Tél. : (16) 43 83 13 36.
- Vds sur MD : Super Hang On, Columns, Dynamite, Duck Out, Run. Tout entre 50 et 80 F. Urgent. Contactez à 20 h. Tél. : (1) 39 69 78 93.
- Vds jx MD et GG (de 50 à 200 F). Contacter Sébastien. Tél. : (16) 55 82 11 25.
- Vds MD + Sonic 2 + Mortal Kombat, GP de Monaco 2 + Street Fighter II. Le tout : 1 500 F. Tél. : (16) 68 35 13 67.
- Vds MSII avec Mickey Mouse, F16 Fighter, Dragon Crystal, Moonwalker, Alien 3 + 1 manette : 500 F. Très urgent. Tél. : (16) 97 56 29 18.
- Achète MCD II + 7 jeux. Prix entre 1 000 et 1 200 F. Tél. : (1) 45 89 84 87.
- Vds jx MS : Cool Spot, Sonic II, Bomber Raid, Thunder Blade, etc. : 150 F l'un. Tél. : (16) 85 44 43 58.
- Vds sur MS : Wonder Boy (100 F) ou échange contre Speedball I ou II. Tél. : (16) 99 83 35 71.
- Vds Flashback : 250 F. Tél. entre 18 h et 19 h. Tél. : (16) 38 64 80 02.
- Vds 4 jx MD : Quackshot, Sonic 2, Batman Returns et Streets of Rage : 400 F. Tél. : (16) 85 93 11 02.
- Vds GG avec 7 jeux + transfo : 900 F. Tél. : (1) 43 01 21 55.
- Vds jx MS : 50 F l'un : R-Type, Strider Spy, Astérix : 100 F ou Quackshot MD : 140 F. Tél. : (16) 63 93 03 82.
- Vds jx MS de 50 à 100 F : Enduro Racer, Super Kick Off, Sonic I. Contacter Sébastien. Tél. : (16) 20 97 33 03.
- Vds jx MD : Mortal Kombat, Landstalker : 250 F, Chuck Rock : 150 F, Quackshot : 100 F. Tél. : (16) 42 05 35 70.
- Vds MSII + 4 jx : Wonder Boy 3, Mickey Mouse, Castle of Illusion et Alex Kidd. Le tout : 800 F. État neuf. Tél. : (16) 46 36 85 32.

✂

Nom : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Numéro de téléphone :

Je possède une MASTER SYSTEM MEGA DRIVE MEGA CD GAME GEAR

AUTRE :

Département : VENTE ACHAT ÉCHANGE

Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone).

Titre de votre annonce

.....

.....

.....

.....

SUPERSONIC

SUPERSONIC : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. 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, Vilner, Pascal Geille, Thomas François, David Msika, Jean-Philippe Rémy. **RÉDACTEURS GRAPHISTES** • Maquette : Régine Janvier, Stéphane Noël. **Infographie/flashage** : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Bruno Levesque, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gontier, Cédric Chabrely. **RÉGIE PUBLICITAIRE** • Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60. Responsable de publicité : Antoine Harmel. Assistante de publicité : Christine Gaugry. Directeur commercial et marketing : Lionel Pillet. Assistante commerciale : Céline Legrain. **FABRICATION** • Directeur de fabrication : Jacques Gouffé. Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc. Assistante de fabrication : Nadine Debarb et Mireille Mugneret. **DIFFUSION, VENTES** • Responsable : Olivier Le Porvin - TE 73. Tél. : 33 (1) 49 88 63 75. Marketing direct : Christine de Gandt. Assistante communication : Nathalie Sergent. **TÉLÉMATIQUE** : Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon. **ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ** • Direction : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et de Paulette Sebag. Chef comptable : Leila Aithabib assistée de Nadia Sahel. Comptabilité : Charles Convalot, Patrick Vendendriessche. Gestion commerciale : Stéphane Bouchard. **DIRECTION ÉDITORIALE** • 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 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Numéro de commission paritaire en cours. Dépôt légal 3^e trimestre 1994. 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 ayants-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. **Credits photos et copyright** : tous droits réservés. Mega Drive, Master System, Game Gear, Mega CD sont des marques déposées par Sega Enterprises Ltd.

LES SORTIES DU MOIS

Depuis le mois dernier, nous vous proposons le calendrier de la sortie des jeux testés. Bien sûr, on ne fait pas le tour des boutiques spécialisées pour savoir si tel ou tel jeu est déjà dans les rayons ! Non : les dates que nous vous proposons sont celles que nous ont communiqués les éditeurs ! Pour savoir si votre jeu préféré est enfin disponible, consultez donc notre tableau.

JEU	MACHINE	DATE DE SORTIE
Aero the Acrobat	Mega Drive	En retard...
Astérix	Game Gear	Disponible
Battlecorps	Mega CD	Disponible
Bubsy 2	Mega Drive	Octobre
Dracula	Mega CD	Disponible
Ecco	Game Gear	Disponible
GP Rider	Game Gear	Disponible
Hulk	Mega Drive	Disponible
Le Livre de la Jungle	Mega Drive	Très en retard !
Mortal Kombat 2	Mega Drive	En retard...
Mr Nutz	Mega Drive	Prévue fin octobre
Rebel Assault	Mega CD	En retard...
Sonic and Knuckles	Mega Drive	Le 18 octobre
Sonic Triple Trouble	Game Gear	Prévue en octobre
Sparkster	Mega Drive	Prévue fin octobre
Spider Man	Game Gear	Très en retard !
Super Street Fighter II	Mega Drive	En retard...
Titi et Grosminet	Mega Drive	En retard...
Tomcat Alley	Mega CD	Disponible
Urban Strike	Mega Drive	Prévue en octobre
Yumemi Mansion	Mega Drive	Disponible

VOTRE TOP 10

Si vous souhaitez participer à ce hit-parade, envoyez-nous par courrier le nom de votre jeu préféré sur Mega CD, Mega Drive, Master System et Game Gear à : *Supersonic* • Top 10, 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France.

TOP 10

Mega Drive

- 1 PROBOTECTOR
- 2 LANDSTALKER
- 3 SUBTERRANIA
- 4 ALADDIN
- 5 VIRTUA RACING
- 6 MORTAL KOMBAT II
- 7 SONIC (LES TROIS !)
- 8 NBA JAM
- 9 FLINK
- 10 SUPER STREET FIGHTER

Mega CD

- 1 DUNE
- 2 ECCO
- 3 REBEL ASSAULT
- 4 BATTLECORPS
- 5 THUNDERHAWK
- 6 NHL 94
- 7 MORTAL KOMBAT
- 8 PRIZE FIGHTERS
- 9 GROUND ZERO TEXAS
- 10 FINAL FIGHT

Dorénavant, on se retrouve tous les mois pour le hit-parade de la rédaction. Les testeurs de *Supersonic* se sont donc mis d'accord pour établir leur top 10.

Master System

- 1 ASTÉRIX
- 2 LEMMINGS
- 3 SONIC (1 ET 2)
- 4 ECCO
- 5 WONDER BOY 5
- 6 STREETS OF RAGE 2
- 7 Y'S
- 8 LE LIVRE DE LA JUNGLE
- 9 HULK
- 10 ALEX KIDD

Game Gear

- 1 MICRO MACHINES
- 2 ALADDIN
- 3 ECCO
- 4 ASTÉRIX
- 5 SUPER OFF-ROAD
- 6 GP RIDER
- 7 LEMMINGS
- 8 DEEP DUCK TROUBLE
- 9 DEFENDERS OF OASIS
- 10 FANTASY ZONE



alors, vous voulez sauver le monde? devenez vert

DISPONIBLE SUR - MEGA DRIVE, GAME GEAR, MASTER SYSTEM & NINTENDO SUPER NES.



THE INCREDIBLE HULK™



Vous êtes un **SUPER HEROS**, et il ne faut pas grand chose pour faire bouillir votre sang, quadrupler votre masse musculaire et vous rendre vert...

L'effrayant Leader™ avait décidé de conquérir le monde avec l'aide de son étrange bande de copains à la peau dure - Tyrannus™, Absorbing Man™, Abomination™ et Rhino™ - Jusqu'à ce que vous fassiez votre apparition. Vous n'avez pas l'habitude de recourir à la colère pour résoudre les problèmes, mais cette fois, ça ne peut que sauver des vies. Vous entrez dans l'action dans un déferlement de puissance, vous anéantissez les ennemis, vous détruisez l'environnement et les machines... absolument tout ce qui vous tombe sous la main! Enfin un jeu qui vous donne cette **UNREAL™** sensation.

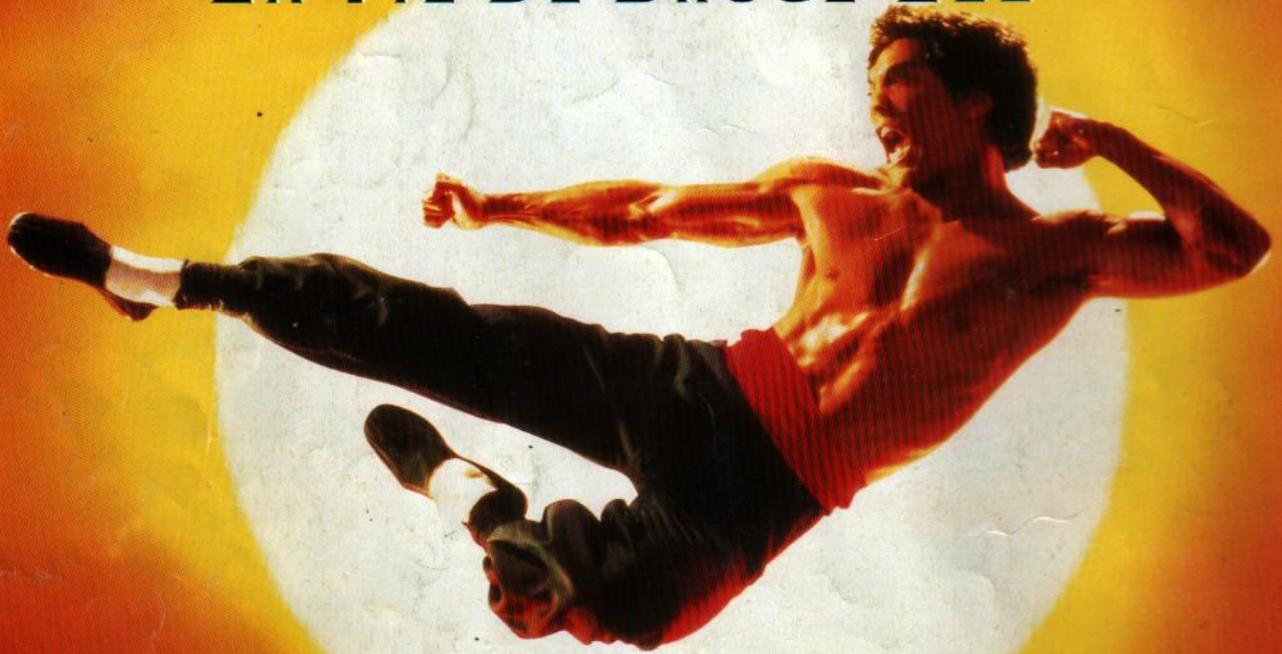


© 1994 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. The Incredible Hulk and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission. © 1994 U.S. Gold LLC. All rights reserved U.S. Gold LLC. English text: GSI 035 036, 038, 041, 042, 043, 044, 045, 046, 047, 048, 049, 050, 051, 052, 053, 054, 055, 056, 057, 058, 059, 060, 061, 062, 063, 064, 065, 066, 067, 068, 069, 070, 071, 072, 073, 074, 075, 076, 077, 078, 079, 080, 081, 082, 083, 084, 085, 086, 087, 088, 089, 090, 091, 092, 093, 094, 095, 096, 097, 098, 099, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 838, 839, 840, 841, 842, 843, 844, 845, 846, 847, 848, 849, 850, 851, 852, 853, 854, 855, 856, 857, 858, 859, 860, 861, 862, 863, 864, 865, 866, 867, 868, 869, 870, 871, 872, 873, 874, 875, 876, 877, 878, 879, 880, 881, 882, 883, 884, 885, 886, 887, 888, 889, 890, 891, 892, 893, 894, 895, 896, 897, 898, 899, 900, 901, 902, 903, 904, 905, 906, 907, 908, 909, 910, 911, 912, 913, 914, 915, 916, 917, 918, 919, 920, 921, 922, 923, 924, 925, 926, 927, 928, 929, 930, 931, 932, 933, 934, 935, 936, 937, 938, 939, 940, 941, 942, 943, 944, 945, 946, 947, 948, 949, 950, 951, 952, 953, 954, 955, 956, 957, 958, 959, 960, 961, 962, 963, 964, 965, 966, 967, 968, 969, 970, 971, 972, 973, 974, 975, 976, 977, 978, 979, 980, 981, 982, 983, 984, 985, 986, 987, 988, 989, 990, 991, 992, 993, 994, 995, 996, 997, 998, 999, 1000.

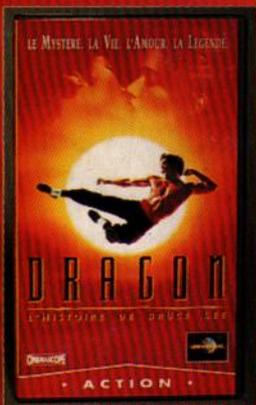
DRAGON

Virgin

LA VIE DE BRUCE LEE



Dragon retrace 12 années mouvementées de la vie de Bruce Lee, le maître incontesté des arts martiaux. Dans dragon, vous incarnez Bruce Lee en personne. Vous devez collecter une multitude d'objets, vous disposez de 35 coups dévastateurs dont de nombreux coups secrets à découvrir, pour affronter 12 adversaires redoutables. Parmi eux, on retrouve bien sûr les célèbres Sun Brothers, Fan Fighter et le Phantom qui hanta la vie de Bruce Lee jusqu'à sa mort. Trois adversaires peuvent s'affronter. Vous jouez seul contre 2 ou à 2 contre 1 grâce au Multi Tap, avec 3 styles de combats différents: Mantis, Fighter et Nunchaku.



EGALEMENT DISPONIBLE EN VHS VIDEO



jouez et gagnez
36.15
UNIVERSAL VIDEO



DISPONIBLES EGALEMENT SUR GAME GEAR ET MASTERSYSTEM

Dragon The Bruce Lee Story™ & ©1994 Universal City Studios, Inc. All Rights Reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc. Game code ©1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are Trademarks of Nintendo.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT 233 RUE DE LA CROIX NIVERT 75015 PARIS