

10 FRANCS
LE MENSUEL DES
CONSOLES SEGA

MEGADRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR - ETC

10 FRANCS
GAME GEAR - MEGADRIVE
MASTER SYSTEM - ETC

SUPERSONIC



Tous les mois, les meilleurs trucs et astuces sur Megadrive, Master System et Game Gear.

N° 4 - NOVEMBRE

NOUVEAU !

ROCK AROUND THE GLOBE
Japon, USA, UK
En avant première, les hits les plus chauds de demain

SPEEDBALL 2
LE TEST,
LE POSTER
GEANT

MEGA PREVIEWS :
STREETS OF RAGE 2
ET SONIC 2



LES HITS DU MOIS

MEGADRIVE

MASTER SYSTEM



RETROUVE LES
AVENTURES DE
SAMANTHA DANS
TA BD PREFEREE

**3615 KONSOL
PLEINS DE
CADEAUX A
GAGNER !**

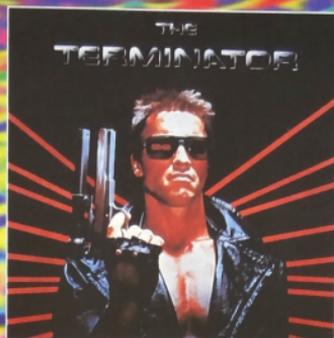


APRES LE FILM, LE JEU !

M 4484 € 10,00 F

Suisse : 3FS
Belgique : 73 FB
Canada : 2,50 F

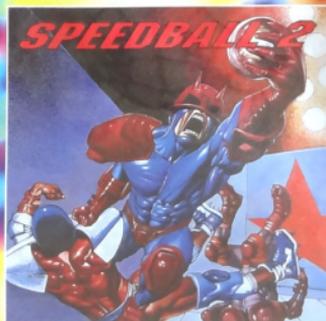




TERMINATOR



EURO CLUB SOCCER



SPEEDBALL 2

TERMINATOR
 EURO CLUB SOCCER
 SPEEDBALL 2
 CHUCK ROCK
 CORPORATION

MEGAMAYHE • MASTER SYSTEM

MEGAMAYHE • T/A

MEGAMAYHE • T/A

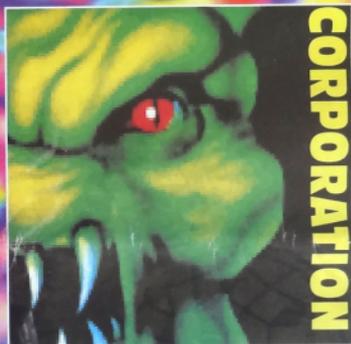
MEGAMAYHE • MASTER SYSTEM

MEGAMAYHE • T/A

des créations remarquables!

КОРПОРАЦИЯ

CORPORATION



ЧУЖАК РОКК



VIRGIN GAMES FRANCE

233 rue de la Croix Nivert - 75015 PARIS



pour votre

SEGA™

The Terminator © 1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Sublicensed by Bethesda Softworks. © 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.

European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Krisalis. All rights reserved.
Speedball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers. © 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. © Virgin Games Ltd.
Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.
Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.



virgin games-
immaculate
concepts

EDITO

Juste avant le gigantesque combat qui va opposer les deux pachydermes du jeu vidéo pour les fêtes de Noël, chacun fourbit ses armes et manie les communiqués et les silences, les sorties et les promesses de sortie, les campagnes de pub et les actions de promotion qui font monter la pression dans la gargantuesque marmite que représente le marché du jeu vidéo console de la fin de l'année. Supersonic vous en rend compte, en temps réel (désormais mensuel) en espérant, bien sûr, que l'onton Sega sera non seulement plus fort que toi, mais aussi plus fort qu'eux (cousins Nintendo). C'est ainsi que les plus folles rumeurs courent sur le CD Megadrive dont une nouvelle version verrait le jour incessamment sous peu, expulsant la version numéro 1, rendue caduque, de fait, avant d'être là. Exemple à suivre qui nous évite d'acheter 2 trucs pour en avoir un de bien. En dehors d'une avalanche de tests (16 en tout), vous allez pouvoir déguster des préviews de Sonic 2 et de Streets Of Rage 2, qui avec Thunderforce 4 placent la MD en (très) bonne position dans la catégorie des jeux de tableaux, baston et shoot'em up. Allez vite voir les images des prochains Electronic Arts, Road Rash 2, Lotus Turbo Challenge et autre Shadow Of The Beast 2. La Game Gear a enfin la place qui lui revient et dans le numéro 5, vous aurez même droit à un spécial Game Gear. Les collectionneurs peuvent désormais acheter les anciens numéros et seront contents d'apprendre que des cartes vernissées, détachables, sur support épais seront fournies dans chaque numéro de Supersonic à partir du numéro 6. Quant aux acheteurs de Megadrive, ils peuvent se procurer à un bon prix la console + Sonic 1 + Streets Of Rage 1. La fête ne fait que commencer !

La Rédaction

INDEX DES ANNONCEURS

Clic Photo	7
Objectif Pub	9
Virgin	2, 3
Score Games	23
Supergames Show	13
Tecmagik	32
US Gold	19
Volusia	31



INDEX DES TESTS

Alien 3	20
Dragon's Fury	15
Greendog	10
Jennifer Capriati	18
NHLPA Hockey 93	10
Young Galahad	12
Thunderforce 4	22
Speedball 2	12
Xenon 2	18

Prince Of Persia	24
Tazmania	25
Vampire	24

Popils	27
Spiderman	26
Super Space Invaders	26
Imbeldon Tennis	27

SUPERSONIC
19, rue Hérogépus Moreau
75018 PARIS
Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60
Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

REDACTION :
Rédacteur en Chef : Frank Ladoine
Rédacteur : Animal, Régis Crochet, Lionel Viller, J.P. Alba

REDACTEURS GRAPHISTES :
Maquette, création artistique : Marie-Françoise, Godofroy Luong
Séverine Dreuvs-Besnard
Infographie vidéo : Godofroy Luong
Scanner / Finishing : Jean Minhe, François Rovère, Frédéric Lèveque
Dessinateur : Romy Gross
Dessinateur BD : M. No

PUBLICITE :
Directeur : Antoinette Hamel
Assistante de publicité : Véronique Laffl

FABRICATION :
Chef de fabrication : Jacques Gouille
Secrétaire de fabrication : Isabelle Dutac

Imprimerie de Massy - Jean Didier

DIFFUSION, VENTES :
Responsable : Olivier Le Polvin
-112 73- Tél : (1) 45 22 38 60
Correspondance Abonnement :
-16 rue de Picpus - 75012 Paris
Tél : 43 00 60
Tarif abonnement France :
6 numéros / 100 francs.

PROMOTION :
Responsable : Véronique Gardy

TELEMATIQUE :
Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathers

COMPTEABILITE :
Chef Comptable :
Isabelle Cochet assistée de Charles Convalot, Claudine Vann, Janick Brechan

DIRECTION EDITORIALE :
Directeur de la publication et des rédactions : Godofroy Guadrielli
Directeur Délégué : Patrick Adot
Directeur Commercial et Marketing : Lucien Péllet
Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphanie Lavoisard

Supersonic est une publication de Pressmag. Sauf au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hérogépus Moreau 75018 Paris.

N° Commission paritaire en cours
Dépôt légal 2^{ème} trimestre 1992.
N° ISSN : 1169-0909

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des articles 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 extraits cités dans les revues de presse et d'information, toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de son ayants droit ou ayants cause, est illicite (article 17 de l'article 41). Toute reproduction ou représentation qui ne soit autorisée que par son caractère éducatif ou scientifique ou par son caractère d'actualité ou de critique littéraire, artistique ou scientifique, est également illicite (article 17 de l'article 41).

La réimpression de textes, tableaux ou documents, implique l'acquiescement par l'auteur de leur libre publication dans le présent document et ne leur confère aucune responsabilité.

La réimpression de textes, tableaux ou documents, implique également l'acquiescement par l'auteur de leur libre publication dans le présent document et ne leur confère aucune responsabilité.

La réimpression de textes, tableaux ou documents, implique également l'acquiescement par l'auteur de leur libre publication dans le présent document et ne leur confère aucune responsabilité.

La réimpression de textes, tableaux ou documents, implique également l'acquiescement par l'auteur de leur libre publication dans le présent document et ne leur confère aucune responsabilité.

La réimpression de textes, tableaux ou documents, implique également l'acquiescement par l'auteur de leur libre publication dans le présent document et ne leur confère aucune responsabilité.

La réimpression de textes, tableaux ou documents, implique également l'acquiescement par l'auteur de leur libre publication dans le présent document et ne leur confère aucune responsabilité.

La réimpression de textes, tableaux ou documents, implique également l'acquiescement par l'auteur de leur libre publication dans le présent document et ne leur confère aucune responsabilité.

La réimpression de textes, tableaux ou documents, implique également l'acquiescement par l'auteur de leur libre publication dans le présent document et ne leur confère aucune responsabilité.



SOMMAIRE

- 4 Edito
Index
Ours
Sommaire
- 5 News, previews, BD Samatha
- 6 Trucs & astuces
- 7 Rock Around The Globe
- 10 Tests Megadrive
- 13 News, previews
- 14 News, previews
- 15 Tests Megadrive
- 16 Poster : Speedball 2 de Virgin
- 18 Tests Megadrive
- 21 News, previews
- 22 Tests Megadrive
- 24 Jeux Master System
- 26 Jeux Game Gear
- 28 News, Previews
- 29 En bref
- 30 News, previews
- 31 Courrier des lecteurs

NE RATE SURTOUT PAS
LES NUMEROS 6 DU 14 DECEMBRE
ET 7 DU 14 JANVIER
TU Y RETROUVERAS SONIC 2, STREETS OF RAGE 2,
LES 8 CARTES DE COLLECTION MENSUELLES DE SUPERSONIC
ET TOUTES LES NOUVEAUTES
FANTASTIQUES DE NOEL.
CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX - 10 FRANCS.

PRENDS TES MARQUES !

TESTS, NEWS,
PREVIEWS, BIDOUILLES
SE RAPPORTANT



A LA GAME GEAR



A LA MEGADRIVE



A LA MASTER SYSTEM

POUR LE SUPERSONIC
D'OR, LE PAVE DE
NOTE, STRICTEMENT
IDENTIQUE, EST SUR
FOND D'ORE

NOM DE L'EDITEUR

NOMBRE DE JOUEURS
SIMULTANE

Sega
1 à 4
SUPERSONIC

TYPE DE JEU

ARCADE / ACTION

NOTES ATTRIBUEES
PAR BANZZAI

74% GRAPHISME

74% ANIMATION

74% SON

NOTE FINALE
(VALEUR REELLE
DU JEU)

74% JOUABILITE

74% DUREE DE VIE

RESUME SUCCINT
DU JEU

74% INTERET
D'après notre sondage.



Publié avec Banzzaï, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 4

Édition du soir - Novembre 92

Depuis mai 1992

Mégalo toi même !

Ca y est, c'est reparti ! Ton esprit de conquête à une fois de plus, repris le dessus, et voilà que l'envie soudaine te prend de vouloir conquérir tout ce qui bouge ! Malheureusement pour toi, 3 autres dingues se sont dit la même chose, et vous allez être confrontés quant à celui qui aura le plus de mondes en son pouvoir. Tu vas devoir placer ton château dans une case de départ, ton ennemi en face autant ; la baston peut commencer ! Tu pourras apprendre à tes hommes à construire des armes pour pouvoir se défendre. Selon le niveau, cela ira du simple morceau de bois jusqu'à la bombe thermonucléaire ! Et oui, car le jeu évolue dans le temps et tu joueras dans diverses époques de notre monde soit-il terre. De temps en temps, quand il y aura plusieurs conquérants sur le même monde, tu pourras créer des alliances pour devenir plus fort ; mais fais tout de même attention aux traîtres de dernière minute ! Et en plus, le jeu parle pour ponctuer chaque victoire ou défaite et devrait te faire en français. Le scénario est original, la réalisation est originale, le concept est original, reste à savoir si Megalomania sera un aussi bon jeu de stratégie qu'il était sur les micros 16 bits...



Encore quelques minutes et tes hommes auront construit une hutte.



Pour l'instant, tout est calme, pas d'attaque ennemie.

OLÉ, TORÉRO!

Domark s'éclate !

S'affirmant de plus en plus comme un éditeur sérieux (bons et nombreux jeux) sur Sega, Domark et son label Tengen annonce une flopée de titres pour les mois prochains sur les trois consoles. Supersonic revendra périodiquement sur ces jeux au fur et à mesure de leur avancement. Dans le désordre sont annoncés sur Megadrive Mig 29 Fulcrum un simulateur de vol, James Bond (voir rubrique Express), Formula 1 Grand Prix, Paperboy 2, Stall Talons, Road Riot et International Rugby ; sur Master System Desert Strike, Super Space Invaders, Trivial Pursuit, Pit Fighter (voir rubrique Express), James Bond, Formula 1 Grand Prix, Paperboy 2 et Rampart ; sur Game Gear Desert Strike, Prince Of Persia, Formula 1 Grand Prix et James Bond. Ouf ! Histoire de t'exciter un peu, Supersonic te propose quelques clichés de certains de ces jeux au choix. Mais attention, tu dois faire deux propositions pas une de plus, sinon ton Supersonic disparaîtra en fumée dans les secondes qui suivent pour se matérialiser dans d'autres mains. Compris ? OK, alors c'est parti je t'écoute ! Le jeu de rugby ? pas de problème, sache qu'il s'agit d'une adaptation des versions Amiga et ST. Le terrain est vu du haut (à la Kick Off) et la vitesse de jeu s'annonce hyper rapide. Pour le mois d'avril 93.



Tu veux quelques mots sur Stall Talons ? Ça tombe bien, je suis un fan. A bord d'un hélicoptère, tu dois réaliser différentes missions (reconnaissance, manœuvres, bombardement...) avec un nombre de munitions limitées. Le jeu est 3D vectorielle et avait fait un tabac dans les salles d'arcade lors de sa sortie. La question essentielle est maintenant de savoir si l'animation du jeu te permettra de t'écarter et d'éclater l'ennemi sans aller prendre un pot entre chaque virage. Comme je constate que tu as scrupuleusement respecté notre contrat, Supersonic te donne rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles news.





Gauntlet

Transforme les murs en EXIT : pendant le jeu attend environ 30 secondes sans le déplacer. Il faut le contenir de tirer sans le toucher.

Pit Fighter

Branche les 2 manettes et appuie sur le bouton A sur la page de présentation, puis met le chiffre 1, pour que le jeu soit plus facile pour le premier et le deuxième joueur. Joue seul et si tu perds, appuie très vite sur le START de la deuxième manette et choisis ton personnage. Tu ne pourras plus le faire une fois que tu auras dépassé les deux "Chain Man".

Le magasin SCOREGAMES

vous présente

17 rue des Ecoles
75005 PARIS

LE DEFI

MATCH TOP-SCORE

Le PRINCIPAL chaque mois, la rédaction propose un jeu (nouveaux ou pas) qui fait l'objet du match : un sur Master System ou un sur Megadrive.

crever de jalousie et tes parents touchés par cette soudaine célébrité n'oseront plus te refuser la moindre nouveauté ! (si c'est possible !)

Pour participer il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec le meilleur score que tu as pu réaliser sur l'un de ces jeux (attention il faut que la photo montre la télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'écran) ; tu mets au dos de la photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de ta console puis tu nous retournes le tout sous ton enveloppe affranchie à

Chaque mois, le gagnant du concours Top-Score recevra en plus d'une Megadrive ou d'une Game Gear un bon d'achat de 1500 francs à faire valoir au magasin Score Games. Ce sera également l'occasion de prendre en photo l'heureux lauréat et de le publier dans le Journal. Alors, à vous de jouer !

SUPERSONIC "TOP-SCORE" 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS

avant la parution en kiosque du prochain numéro, le cachet de la poste faisant foi.



Ce mois-ci, le gagnant se nomme Chaplin Michaël (37) et a réalisé le score de 884700 points sur Batman (Megadrive)

COMMENT TU GAGNES ? Je m'y attendais à celle-là, je te remercie de m'avoir posée, mais dis plutôt l'anniversaire je pourrais peut-être, si c'est possible, gagner ?, parce que tu vas pas être tout seul à jouer mais moi confiance. Maintiens si tu aimes bien les défis, le principe est simple : si tu as fait le meilleur score tu gagnes sur ce jeu "top-score", si tu fais partie des 5 suivants tu gagnes un cadeau pocker. En cas d'égalité je sais c'est étonnant mais ça arrive) Franck Ladoire notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants tu-même en personne (il adore ça, déjà tout petit...)

TOP-SCORE "SUPERSONIC"

Novembre 92 - ce mois-ci, le gagnant est : Megadrive : Dragon's Fury Participation possible jusqu'au 7 Novembre 1992, le cachet de la poste faisant foi.

LE START DE BORN : bien, si tu gagnes, on ira même jusqu'à mettre la photo dans le journal le mois suivant, tes copains vont en

Comment réaliser une photo d'écran ? Se placer dans le noir complet, régler son appareil en "brûlerie vitesse" (1/2 ou 1 seconde), passer le jeu et déclencher. Surtout pas de flash !

Slider

Voici les codes des principaux niveaux : Niveau 10 : AGAC Niveau 15 : JCJE Niveau 20 : AEEE Niveau 25 : JAPI Niveau 30 : AGGG Niveau 35 : JCPK Niveau 40 : AEEE Niveau 45 : JEJI Niveau 50 : AGAG Niveau 55 : JDLK Niveau 60 : AEEI Niveau 65 : JEPM Niveau 70 : APED Niveau 75 : JGPO Niveau 80 : EAEE Niveau 85 : NALI Niveau 90 : ECAG Niveau 95 : NCLK Niveau 99 : PJJK

Operation Wolf

Après l'écran du titre, il y a quelques lignes blanches sur fond noir. Appuie sur le bouton 2 tu pourras modifier la vitesse du visur.

Streets Of Rage

Pour continuer quand l'énergie du joueur baisse et qu'il est près de mourir, appuie sur START sur le second paddle, un autre personnage apparaîtra, laisse le premier joueur mourir et continue avec le second. Pour faire le coup spécial de chaque héros, reste appuyé sur le bouton pour donner des coups et appuie sur le bouton pour sauter. Tape dans le décor pour récupérer des points. Pour avoir une double ration de bonus, fais START avec le deuxième joueur, tu auras un de tes deux compagnons qui arrivera. Tue le et lorsque on te demande "Continue" ou "Game Over", mets "Game Over". Et maintenant tu peux prendre sa ration de bonus.

Gain Ground

Pour avoir un sélecteur de niveau et 10 personnages, à la page de présentation bestimone la manette vers le HAUT et appuie en même temps sur les 2 boutons.

Revenge Of Shinobi

Il existe 2 fins dans ce jeu : si tu gardes la file en vie ou pas. Pour la sauver il ne faut pas que tu utilises de magie. Te dans les encoches que se trouvent dans les 2 murs, profites en pour taper sur le monstre. N'hésite pas à te suicider si la file est sur le point de mourir. Quand tu tu brèves dans les encoches, il y aura un bruit assez long, une fois que le bruit s'arrête, le bloc de béton descend à nouveau. Si tu réussis, tu délivreras la file des mains de l'inflame méchant.

Alex Kidd In High-tech World

Entre ce code pour commencer au niveau de la forêt : 0A0G3CPMD

Strider

Pour choisir ton niveau : Sibérie : avant d'allumer la console appuie sur HAUT, bouton 1 et 2. Allemagne : la console et lâche tout ce que tu accorde commence. Niveau de Ballog : idem Sibérie mais en faisant BAS, bouton 1 et 2. Niveau Amazonie : pareil mais en faisant DROITE, bouton 1 et 2. Niveau de la virgée église : pareil avec GAUCHE, bouton 1 et 2.

Populous

Pour aller au niveau que tu souhaites parmi les 40 proposés, sans connaître les codes, il suffit de taper simplement le numéro du niveau désiré à la place du code.

Global Defense

Pour jouer à deux appuie sur DROITE et START en même temps sur le paddle numéro 2. Le premier joueur dirige le viseur et l'autre pousse le vaisseau.

Starflight

Pour avoir le fuel et l'argent infini, il faut déjà avoir 10 000 000 MU. Retourne au Starport, fais PAUSE sur A, B, A, B, C, H, HAUT, BAS et C. Puis va au portail "Ship construction", il faut entrer un mot de passe. Entre "PULSAR".

Time Soldier

Pour doubler les crédits des deux joueurs, commence le jeu à deux ; après avoir délivré 3 olages, dirige toi vers le futur. Fais apparaître le joueur numéro 2.

Donald Duck

Niveau 1 : c'est un niveau très simple. Frappe toutes les abelles et tous les champignons pour avoir des bonus. Pour vaincre l'ours fais lui face et donne lui de grands coups. Si tu as 4 étoiles pas de problèmes. Niveau 2 : il te faudra te surpasser pour éviter les vautours, les serpents et autres bestioles. Pour battre le lion, touche au milieu de l'écran et saute par dessus quand il fonce sur toi. Lorsqu'il est à ta gauche, saute sur sa tête et il retournera à sa position de départ. Continue ainsi jusqu'à ce que tu le détruises. Niveau 3 : casse les pots pour récupérer un maximum de vies. Prends 5 étoiles dans la partie où tu dois sauter de plate-forme en plate-forme avec des pieux en dessous. Evite les cubes bleus. A la fin de niveau essaye d'avoir un marteau. Frappe 2 fois chaque statue et donne un grand coup à la forme jaune. Niveau 4 : prend le "frisbee" avant d'arriver à la fin du niveau. Pour vaincre le monstre de fin reste au milieu de l'écran, quand le canard noir saute vers la gauche et envoie le "frisbee" sur lui. Il ira vers la gauche, retourne toi, saute et tire. Recomme-nce jusqu'à ce qu'il meure ! Niveau 5 : dans la pyramide il y a plusieurs niveaux de bonus. Prends le œil dans la deuxième salle avant la fin, dans la coté gauche de la pyramide. Cette clé ouvre la porte à l'extrême droite du monument ou tu trouve le monstre de fin niveau. Pour le battre c'est très simple, saute vers la gauche et frappe le canard noir jusqu'à ce qu'il tombe.

Donald Duck

Niveau 6 : atteindre le monstre est facile, prend n'importe quel chemin. Pour le tuer il suffit de taper copieusement. Très facile mais fais quand même gaffe aux blocs de glace qui peuvent te bles.

Niveau 7 : dernier niveau. Fais gaffe aux chapeaux, miroirs et portraits, rappelle toi que tu peux sauter sur ce que tu veux. C'est de plus le meilleur moyen de récupérer des vies et d'avoir un gros score. Quand tu te trouves dans la partie des ascenseurs vert ne reste pas trop longtemps sur chacun d'eux car il y a des petites très dangereuses dessous. Quand tu as atteint le sanctuaire "Maison de spili", saute sur l'objet rond sur la table au centre de la pièce jusqu'à ce que ton ennemi meure.

Donald Duck

Pour récupérer un max de vies, prend le "bubble gum blaster" dans le "château de Dracula. Avance jusqu'au tas de banis. Tre dans le dernier bar de la 2ème colonne pour trouver une vie. Som du château, entre à nouveau et recommence. Tu peux le faire autant de fois que tu le veux en rechargeant ton arme au "Duckberg".

MI Abbraams Battle Tank

Pendant la démonstration du jeu, appuie sur : B, C, B, C, C, C, B, B, C et C. START. Ton char sera invulnérable.

Splatterhouse 2

Voici les codes des niveaux : Niveau 2 : EDK NAZ DLD LLD Niveau 3 : GCG ALI LD Niveau 4 : ADE XOE ZOI OME Niveau 5 : EPH VEI RAG ORD Niveau 6 : ADE NAU WRA LKA Niveau 7 : EPH XOE IAL LD Niveau 8 : EPH VEI AL LD. Armes : la tronçonneuse s'obtient en laissant les cisailles après avoir frappé la tronçonneuse sur le sol à la fin du 3ème niveau. Fouille le sol sur la première planche du niveau 4, dans la brume. Au 5ème niveau il y a aussi un fusil sur la première planche du niveau. Sous la goulotte cracheuse d'acide.

Battle Out Run

Evite d'acheter de la nitro dans les 3 premiers niveaux car elle sera trop chère lorsque tu en auras vraiment besoin. Pour détruire rapidement les adversaires, il faut rester sur l'aile gauche puis sur l'aile droite, n'utilise la nitro que quand ton ennemi est arrêté.

Kid Chameleon

Dans le "Blue Lake Woods" premier niveau, deuxième stage, saute sur le P le plus à gauche de l'écran et donne des coups de tête dans le vide. Des blocs tritent une petite pointe appuie maintient et tout casse les blocs du haut du mur, situé un peu plus loin, ce qui t'évitera de descendre dans les puits.

Allume la Megadrive avec la cartouche Kid Chameleon et arrête la demo du jeu lorsque le personnage Manixae apparaît. Démarre le jeu et va au premier busquet "Eisewhner". Recupère la casque "cycloone" et file dans le niveau sous le montage du crâne. Descend la première pente (celle avec les pieux en haut) et, dans la seconde pente, saute et essaye de rester le plus longtemps possible le long du niveau de l'écran jusqu'à trouver un petit passage. Pénètre dans la salle et occupe les blocs pour gagner 5000 points. Reviens sur tes pas en repassant par l'arbre érodé, l'écran de jeu sera gelé et commencera à flasher de différentes couleurs. Tu seras désormais dans le niveau "Wood's Despair". Bonne surprise, tu disposeras alors de 6 vies et de pas moins de 1 000 000 points. Tu es un autre jeu pour avoir 10 000 points de rapidité en finissant le premier niveau en moins de 20 secondes. Tu auras 5 000 points de plus si dans le même temps, tu ne ramasses aucune option.

Ne vous appelez plus pour les codes Action Replay, c'est promis on vous en donne le mois prochain. C'est d'ailleurs l'occasion de vous offrir un appel à tous les lecteurs susceptibles d'être intéressés à envoyer "A Faites les 11

PREVIEWS

ROCK AROUND THE GLOBE

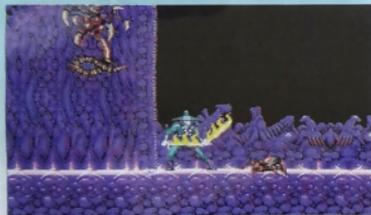
A partir de ce numéro et à votre demande (il faut le dire !), **Supersonic** s'enrichit d'une nouvelle rubrique destinée à vous dévoiler en avant-première les meilleures cartouches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains pour Megadrive et Game Gear avant tout le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sûr fonction de l'actualité mondiale, trois pages ce mois-ci (uniquement sur Megadrive), peut-être plus le mois prochain. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, **Supersonic** vous propose une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être édités par Sega ou un autre éditeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour en France.

Chakan le chicaneur !

A tout seigneur tout honneur, on commence avec la société Sega qui nous concocte actuellement quelques jeux du tonnerre pour les mois à venir. Oui, je sais tu penses tout de suite à Sonic 2 et Streets Of Rage 2, eh bien c'est raté ! Mais si tu veux en savoir plus sur ces deux softs, précipite toi dans les pages "express" du magazine, tu seras pas déçu !

Le premier jeu de chez Sega donc, se nomme Chakan. The Forever Man et il s'agit d'un jeu d'arcade assez spécial. Tant dans le choix des décors que dans la personnalité du héros. Alors je sais, en regardant les photos, tu ne vas pas pouvoir l'empêcher de tiquer. Parfaitement, tu l'ouais. Et souvent en plus. Ne cherche pas à dire. Et même si tu es raison en regard des décors du jeu, mornes et plutôt toulous, apprend que c'est fait exprès, là !

L'ambiance du jeu est assez macabre et le personnage ressemble plus à la représentation habituelle de la mort qu'à un quelconque héros même de seconde classe. D'ailleurs parmi ses armes, on peut compter une sorte de faux très efficace contre les ennemis mais aussi des épées (de deux sortes : enflammées et "normales"), une lance et des crochets. Le jeu compte de nombreux tableaux, accessibles via des portes temporelles, et autant de boss de fin niveaux. Et pour finir, les "amys" sont sympas. Plus de détails ultérieurement.



Coup de fouet !

Que celui qui ne connaît pas Indiana Jones se leve ! Tout le monde reste assis... toi au fond, tu ne connais... ah excuse-moi, les tablettes ? C'est au premier étage tout de suite à droite. Hum, bon... chacun d'entre vous est donc familier avec le docteur Jones. Mais sachez-vous qu'Indy a connu une enfance aussi tumultueuse que sa vie dépeinte dans ses films. Ses goûts pour la découverte et sa passion des objets anciens la ont de tout temps attiré les ennemis de nombreux de ses concitoyens.

Pour vous en convaincre, nous allons vous projeter quelques images de ses exploits. (...) La projection est maintenant terminée et vous serez amenés, dans les mois qui viennent, à plancher sur un document relatant bon nombre des péripéties du jeune Indiana Jones.

Nous pourrions d'ores et déjà vous donner quelques informations qui pourraient s'avérer très utiles le moment venu. Les animations des personnages sont plutôt réussies de même pour les bruitages.

En recherche nous disposons de très peu de matériel pour juger des graphismes, mais soyez sûr que nous vous tenons au courant régulièrement. La course est terminée, merci à vous.



Shinobi is back !

Autre titre, très attendu celui-ci puisqu'il s'agit de la suite d'une des meilleures ventes Sega. Super Shinobi 2 (qui pourrait bien s'appeler Super Shinobi 3 pour ne pas confondre avec la version de GG Shinobi 2 sur Game Gear). Le développement est en cours et tous les éléments ne sont pas encore implantés dans le jeu mais SuperShinobi peut d'ores et déjà te buyauter. Comme dans le premier épisode, ton ninja mima les shounkens et l'épée comme un dieu, comme s'il faisait ça depuis sa plus tendre enfance. Et ça tombe bien puisque c'est le cas ! Le jeu te dispense du récit de sa vie et de toute sa période "ado" à l'école sholin, tu n'es pas en train en lire "point de vue et images du monde". Tu peux nous croire sur parole, c'est un vrai maître des arts martiaux.

Mais depuis ses premières péripéties, il s'est bougrement entraîné l'athlète, au point de réussir à s'accrocher d'une main à une branche ou bien de réaliser une superbe souplesse arrière (ou avant) pour se hisser à certains endroits. Ça s'égare, ça ! Dans les cas critiques, ton guerrier ninja peut toujours faire feu de tout bois, c'est à dire irradier des étoiles de métal tout autour de lui dans un mouvement de roulade créant un champ protecteur et dévastateur (prend sa respiration !). La réalisation du jeu se veut supérieure à celle du premier et cela semble bien parti. Plus d'infos plus tard !



SEGA

NINTENDO



- Le moins cher ? **Bof...**
- Le plus grand ? **Bof...**
- Des cadeaux ? **Bof...**
- Des remises ? **Bof...**
- Et re-bof...**

PAS DE BARATIN !
on achète, on vend, on échange
les consoles et cartouches
Sega et Nintendo...
Salut et à bientôt

CLIC PHOTO VIDEO
88 BOULEVARD BEAUMARCHAIS
75011 PARIS - 43 55 60 54

OUVERT DE 10H30 A 19H30
FERME DIMANCHE & LUNDI MATIN

Nintendo et Sega sont des marques déposées

PREVIEWS

Hasta la vista, baby !

Touchdown !



La société Acclaim et ses labels affilés (Arena, Flying Edge...) s'affirment comme un éditeur à part entière sur Sega. Alors comme je suppose voire le subodore (c'est "je suppose" pour les incultes) que tu connais pas vraiment les titres de cette nouvelle rubrique pour t'en causer un brin.

On commence avec Terminator 2, adaptation du film du même nom tu l'en doutes. Si tu aimes l'action, si tu es un joueur de réflexes, si ton rêve est de canarder à tout va, Terminator 2 te comble à l'encre et au pignon. Au menu, des "terminator" par dizaines, des non "terminator" par dizaines aussi, des armes et bonus à raffler à coups de rafales de 22 long rifle.

Une copie d'Operation Wolf, en somme ! Fait intéressant tout de même, Terminator 2 est prévu pour supporter le Menacer, ce pistolet-bazooka-laser mis au point par Sega. Le principe est simple : au lieu de piquer une crise de nerf et de balancer ton joypad par la fenêtre parce que celui est trop lent à réagir ou pas assez précis, tu ne pourras t'en prendre qu'à toi même et te mortifier à loisir. En effet, le Menacer (si tu as lu les précédents Supersonic, tu connais déjà l'engin) est une sorte de pistolet modulable avec lequel le joueur vise et tire sur l'écran de jeu. Comme un vrai cow-boy !



Enfin, sous le label Arena (tout comme Predator 2), toujours affilié à Acclaim on voit arriver Super High Impact, un jeu de football américain. D'ordinaire, connaissant l'enthousiasme comment dire... mesuré des français pour ce sport. Supersonic aurait purement fait l'impossible sur ce soft dans cette rubrique mais cette fois-ci le jeu atteint un tel degré de réalisme et est servi par une telle animation qu'il était impossible de ne pas t'en parler. Tu nous en aurais voulu, c'est sûr ?

Regarde les photos, elles parlent d'elles mêmes. - STOP, j'arrête deux minutes mon article pour prendre la peine d'expliquer que la phrase précédente est une expression, ceci pour nous éviter de toute frustration de nullos par quelques-uns d'entre vous qui n'auraient pas compris la dite expression. - Revenons à nos moutons avec une vue du terrain de côté et des "graphes" d'un réalisme étonnant : les sprays des joueurs sont de bonne taille et parfaitement animés, les commentaires et brutaques plutôt géniaux ! fait le dire, et les options nombreuses et complètes. Crois moi si tu n'as pas le football-cow-boy américain, avec Super High Impact, tu vas changer d'avis !



Chasseur ou chassé !

Dans le même esprit (pour tant est-il y en a eu dans ce type de soft), Predator 2 ne fait pas dans la dentelle. Pour résumé, le joueur ne risque pas de se faire des ampoules aux doigts, chaque niveau doit être parcouru le bouillon de tir en position basse. Sans un canardage intensif, point de salut ! Sinon dans le genre commando, c'est plutôt sympa avec une excellente maniabilité et une réalisation très honorable. La libération des otages ne posent pas trop de problème, au début en tout cas. En revanche si le Predator les trouve avant toi, tu assisteras à une scène "gore" : l'otage sera décapité en plusieurs morceaux. Toutefois la panoplie des bonus habituels est présente, armes spéciales, grenades, énergie, boucliers... Test très bientôt prochainement.



Super héros !

Depuis des décennies, les jeunes américains sont élevés, non pas au bannani, mais aux hamburgers, au Coca Cola et au C'pian America, une BD de super-héros. Il était tout naturel que le loisir en vogue depuis des années aux Etats Unis bénéficie d'une adaptation de la BD, histoire de ne pas dispaier la jeunesse du nouveau monde. C'est donc un jeu faitant l'ego de nos amis les machouers de chewing-gum qui édite Data East. Dans le genre "jeu de baston", l'es servi : après avoir sélectionné un personnage, tu acquies impossable à la lutte des habitants devant l'ennemi et ensuite tu castagnes à qui mieux mieux les sbires et autres sous-filtes des grands méchants. Une fois le menu froin éliminé, tu l'attaques au boots. Classique, très classique ! La réalisation semble assez juste mais les programmeurs ont encore le temps de la paufiner pour ne pas décevoir les possesseurs de Megadrive.



Superman dans Supersonic !

Dans la lignée des supers héros, Superman figure également en bonne place et Sunsoft s'est chargé de programmer l'adaptation sur la 16 bits de Sega (l'édition en Europe sera sûrement assurée par Virgin). Autant de le dire tout de suite, Superman est un grand jeu et ce, sur tous les points. Premièrement et malgré les photos présentées sur cette page, la cartouche intègre plusieurs phases de jeu, certaines en 2D (cf. photos) et d'autres en 3D avec agréablement à tes oreilles (Batman et Lemmings par exemple). Encore une fois, cette société confirme sa réputation de qualité avec une réalisation superbe : "anim" hyper soignée, jouabilité d'enfer et très bonne ambiance. Du beau travail ! Quand j'y pense, j'ai l'air d'avance. Dîner prévu l'année prochaine.



In the cup !

Jeu, set et match !

Attention, l'article qui suit t'es entièrement réservé, à toi personnellement rien qu'à toi. Ouh, de grands espaces, le fou de la nature qui est bien loin des shoot' en ut inter-galactiques, des combats de rues et des jeux de puzzle-formes. L'homme passible que l'on devine à fleur de peau préfère de loin une occupation calme et distrayante au brouhaha et au stress de la vie du super héros. Et tu as choisi le golf !

Malheureusement impossible jusqu'à présent d'assouvir la passion sur la console préférée, aucune simulation de golf n'était disponible. Respire, regarde la vie sous un autre aspect, le temps des vaches magres est révolu.

Top Pro Golf est là ! Le jeu s'annonce géant avec toutes les options voulues et surtout des courses superbes dans des décors humain (presque, faut quand même pas dériver) bon les grandes prairies de l'est américain.

Le jeu est en 3D bitmap et se révèle très simple d'accès. Pas besoin de la doc, tu assimileras toutes les commandes d'un simple coup d'œil. Vraiment un top, Sega serait bien inspiré d'assurer sa distribution en France !

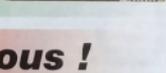
Alors que le premier soft de tennis est testé dans ce même numéro de Supersonic, la société Tecmag prépare actuellement le second jeu du genre, Agassi Tennis. Rien pendant près de trois ans et puis tout à coup, deux simulations de tennis en aussi chez les éditeurs de jeu. Quoi qu'il en soit, toi t'en contre toi pourvu que tu puisses t'éclater sur ta console. Autant de la dire tout de suite Agassi Tennis est très différent de Capriati Tennis, hormis le nom, les programmeurs de Tecmag ont pris des options assez nouvelles pour le contrôle de la balle. La trajectoire de cette dernière est essentiellement fonction du placement du joueur. Pas facile ! Sinon la réalisation du jeu est plutôt bonne mais il reste à juger de la jouabilité sur la version finale. Le mois prochain si tout va bien !



Oh, my God !

Attention gros titre en vue de l'autre côté de la Manche (je parle de la mer, bien sûr). Les enfants terribles du jeu vidéo anglais sévissant depuis des années sur micros sous le nom des "Bilmap Brothers" s'attaquent maintenant aux consoles. Je parie que la plupart d'entre vous ne les connaissez même pas. Allez, un peu d'histoire ne vous fera pas de mal : cette équipe de programmeurs a débuté sa carrière avec Soccerball, un jeu complètement "destroy" et n'a cessé depuis d'engager les hits : Xonox 2, Soccerball 2, Castaway, Gods... Ça y est maintenant leur nom vous dit peut-être quelque chose. Ah tout de même ! La société Virgin s'est chargée d'adapter leurs premiers titres mais c'est Mindscape qui s'occupe de Gods, sans aucun doute l'une de leurs meilleures productions.

Premier point, il s'agit d'un jeu de tableaux aux graphismes somptueux et aux animations. Mais le point fort du jeu réside dans sa difficulté qui s'adapte parfaitement aux talents du joueur. Le programme juge les capacités et décide tout seul comme un grand de faire apparaître un monstre ici et là, pour te casser les pieds, plutôt qu'une vie. Un jeu géant sur tous les plans.



Des rongeurs fous !

Le syndrome du Lemming, tu connais ? Et celui des moutons de panurge, non plus ? Et la fable du joueur de flûte qui "dératise" complètement une ville, encore moins ? Eh bien apprend que ces trois exemples visent à démontrer la bêtise des gens, et plus particulièrement de ceux qui agissent comme la masse sans se poser de questions, sans esprit critique. Pour les Lemmings, c'est exactement le cas. Ici, le premier décide d'aller par là pour se rendre d'un point A à un point B, tous les autres le suivent exactement en sa queue, et le premier décide d'aller par là pour se rendre d'un point A à un point B, tous les autres le suivent exactement en sa queue et si y a danger ou mort. Eh bien sûr, c'est toi qui va jouer les bénévoles de la SPA pour essayer de les sauver et de les mener vers une sortie. Pour mener ton sauvetage à bien, tu disposes de Lemmings plus qualifiés que d'autres (tout de même) : des creuseurs, des constructeurs d'escaliers, des parachutistes... tous en nombre limités dans chaque niveau. Ensuite tout est une question d'imagination de la part des programmeurs pour corser la difficulté de chaque niveau. Et crois moi, ils en ont ! Compléter passionnant. Sortie prochaine imminente.



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

L'Aventure en Direct !

— Au château de Galibay, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork... — Tot, Zovivak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer la Princesse !



36 68 68 88 Produit par Connection 2-19 89w

MD TEST

NHLPA HOCKEY 93

A force de sortir des numéros 2 qui sont à peine meilleurs que les numéros 1 tout en leur ressemblant énormément, les éditeurs parviennent à finir par arriver aux résultats sans peine. C'est qui l'acheteur échaudé attendra désormais que la 2^{ème} version sorte pour se décider à acheter. Un conseil sans prétensions à ce p'tits rusés : commencez par sortir le 2, ça vous évitera de faire le 1.

J'ai remarqué un ton en qui concernait les simulations de sport de chez Electronic Arts : c'est le nouveau concept à la mode (un vieux truc commercial). On sort un jeu du type sympla, on n'y intègre pas les 2 ou 3 trucs qui le rendent vraiment extra. C'est le 1. On se casse pendant 6 mois en vacances et en revenant, on tape sur l'écran, penard et décocontracte : "1 Goto 2", ajoute les 2 ou 3 trucs et voilà le 2, tout nouveau, tout chaud.

Bis Repetita !

Pour ceux qui ne connaissent pas le 1, je réexplique. Après avoir fait les réglages

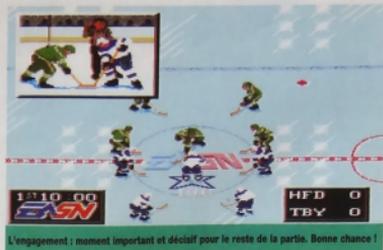
d'usages dans le tableau des options, le voilà à l'engagement. C'est parti ! Une passe, un croche-patte en passant, une ruade, une autre passe, une tentative de "Slap shot" et c'est le but ! Cette simulation de hockey sur glace est un modèle du genre. Les graphismes sans être exceptionnels sont précis et tout à fait corrects, l'animation des divers protagonistes est très bonne et à même être un peu améliorée par rapport à EA Hockey 1. Quand à la maniabilité, elle n'a pas été changée et reste tout à fait correcte quant au développement d'actions tactiques. Le terrain repose sur

plusieurs écrans qui, selon les déplacements du palet, défilent à une rapidité exemplaire. En guise d'enrobage, tu auras le droit à une très bonne option 2 joueurs, à la possibilité de championnat, et même à un "instant replay" qui te permettra de voir les plus belles actions au ralenti.

Sois vigilant !

EA Hockey 2 est certainement un ton au dessus de son grand frère mais si tu possèdes ce dernier, l'achat du second est inutile car ces deux se ressemblent trop. La référence en jeu de hockey sur glace tout de même !

Lionel Viner



L'engagement : moment important et décisif pour le reste de la partie. Bonne chance !



Un terrible "slap shot", j'espère que le goal aura assez de réflexes pour contrer le palet.



Electronic Arts **SUPERSONIC**
1 à 2 joueurs

SPORT

- 83% GRAPHISME
- 91% ANIMATION
- 81% SON
- 90% JOUABILITÉ
- 89% DURÉE DE VIE
- 89% INTERET

Interessant à la fois, les possibilités pass le un.

MD TEST

GREENDOG

Comme le laisse nettement entendre mon nom, Greendog, je suis un surfer. Et comme si ce n'était pas suffisamment ridicule, je suis un surfer qui ne peut pas surfer. Pour achever le côté grotesque de la situation, je dois trouver 6 morceaux de statues dans 6 niveaux de jeu. Or ne sais pas vraiment le rapport !

On y va quand même. Les graphismes de fond sont digitalisés, pas mal, ça met en confiance. Soudain des monstres m'agressent et se heurtent méchamment à

mon freebee destructeur : "sbaoum" fera son entrée dans le petit Robert 1994), dans la tronche ! Je continue et j'arrive dans un temple. Un peu vide, le temple...



Ambiance cool, graphisme jolis, gros sprites, malheureusement le plaisir de jouer est absent. Damage...

45 minutes plus tard ; me voici au 5ème niveau, les graphismes changent un peu, de temps en temps, mais la musique... un peu agaçante la musique reggae, à la longue (je pétarai n'est pas fourm avec la cartouche !). Les actions que j'entreprends. Un peu lassantes, les actions. Je commence à m'ennuyer sérieusement et je baille à m'en faire péter la sous maxillaire, d'autant que les ennemis... un peu toujours les mêmes, les ennemis. Bon, c'est vrai, je peux monter sur un skate ou sur des rollers,

mon p'tit toutou vient m'aider, également. Mais bon...

De la routine...
Le jeu est assez marant au début mais au bout d'un moment le plaisir de jouer disparaît... Un seul joueur, en plus. Vous me direz, ça en fait un de moins qui se les casse. Moi, Greendog, moi-même en personne, pas vraiment convaincu par la première giclée de mes propres aventures, déclare solennellement me donner une

seconde chance pour une deuxième saucée en espérant chaudement qu'elles seront un niveau au dessus. Sinon, je fais comme Croc-blanc, je surfe vers le large et je n'embarasse plus jamais personne. Greendog a bien parlé !

Lionel Viner

Sega **SUPERSONIC**
1 joueur

ARCADE / ACTION

- 84% GRAPHISME
- 81% ANIMATION
- 78% SON
- 85% JOUABILITÉ
- 80% DURÉE DE VIE
- 78% INTERET

Damage, le joueur n'arrête...

TRAVELLING PREMIER NIVEAU



Le premier niveau est assez simple : sauter de pierres en pierres, éviter des piranhas (plutôt vorace), "destroyer" des oiseaux et tirer dans les colonnes pour se faire un max de points et de bonus. À la fin du stage tu entreras dans un temple infesté de pièges. Ce sera déjà plus difficile (quoique !).

MD TEST

THE LEGEND OF GALAHAD

Le monde poli et propre sur lui des Chevaliers de la Table Ronde n'offre finalement que peu de références avec la réalité. Tout n'y est que délicatesse, nobles sentiments, chastes baisers et rapports harmonieux. Seul, un groupe de méchants s'y manifeste pour finalement succomber aux assauts du héros. A quand un jeu vidéo où la vedette enfonce dans l'abominable l'ignoble JR, où l'héroïne est nymphomane et où les coups bas pleuvent à tour de bras.

Galahad est la version Magadrive d'un jeu sur Amiga appelé, Leander. Le jeu se déroule donc dans le monde des chevaliers de la table ronde ou assis. Enfin dans un environnement médiéval, quoi !

Ton rôle, ta mission !
 Tu y incarnes le fils de Lanolot (Galahad donc) qui va devoir retrouver pleins d'objets et délivrer une jolie princesse. C'est-y pas du déjà vu, ça ? Le scénariste aurait pu inventé une histoire un peu plus sympa, histoire de donner le change, mais bon !
 Galahad évolue selon un scrolling multidirectionnel. Il peut utiliser son épée et sauter, pour ne parler que de l'essentiel ! A chaque niveau (21 stages étalés sur 3 mondes) tu as une mission bien précise à remplir. Tu devras, en règle générale, trouver une grotte contenant un objet, éviter



Petit anachronisme voulu (le dico, tu connais ?) : un gros déberman avec un collier hirsuté de points !

les ennemis, ramasser les bonus et les piécettes puis trouver la sortie du niveau.

C'est jouable ?
 Une animation particulièrement réussie est au service d'une jouabilité sans failles. Le personnage répond parfaitement bien et, tracter ses ennemis, toutes considérations morales et religieuses mises à part, devient un véritable plaisir !
 Le jeu ne se résume pas à un massacre à la chaîne de pauvres petits elfes, non ! Il te faudra beaucoup d'adresse et d'agilité pour sauter au-dessus d'océans de pierres

accrées, pour trouver le moyen d'avoir une vie au demeurant inaccessible, et bien survivre à d'autres pièges tous plus vicieux les uns que les autres.

Par ici la monnaie !
 Pour pouvoir progresser plus rapidement, des magasins (à la petite japonaise du jeu) sont placés dans certains niveaux, histoire de dépenser l'argent que tu a pris aux ennemis déçus. Tu pourras y acheter une armure ou une épée plus puissante, objets forts utiles pour la suite.

Bon maintenant, l'épilogue !
 Un jeu à l'apparence classique (mais personnellement je suis un adepte des bonnes soups faites dans les vieux chaudrons) qui reste quand même un excellent choix dans le genre. D'autant que les graphismes



Mis à part exterminer la faune ennemie, il te faudra aussi franchir de vicieux pièges.



Le magasin : parfois, il est bien caché, mais sache que la facilité de la progression dépendra de l'équipement que tu y achèteras.



En bas de l'écran, une barre qui t'indique la puissance de frappe une fois que tu as acheté la meilleure épée.



Au cours de la progression, les ennemis deviendront de plus en plus gros : dur, dur d'être un héros !



La lame de Galahad fait un peu penser à celle de Myrta (le héros de Strider).



Ce n'est pas un schtraoumpf, c'est un trou !



Devant, un ennemi ; derrière, les pièges ; loin derrière, un autre ennemi : aïe !



Ne ho ! Escarpe-moi monstre le dragon, je ne faisais que passer. Non, non ! Pas la tête, pas la tête !



Voici un astuce assez sympa : pour atteindre les endroits en hauteur, tu devras utiliser la carotte de ce cheval qui traverse tout le niveau.



Electronic Arts **SUPERSONIC**
 1 JOUEUR

ARCADE / ACTION

- 86 GRAPHISME
- 89 ANIMATION
- 88 SON
- 87 JOUABILITÉ
- 92 DURÉE DE VIE

89% INTERET
 (sur 100) selon nos tests

Lionel Vilner

MD TEST



SPEEDBALL 2

L'ARENE DU JEU

Il y a bien des années, dans les années 2530, j'étais un jeune homme prometteur à qui la vie souriait. Puis j'ai appris que ma femme me trompait avec mon patron qui m'a viré dès que je l'ai appris. Un escroc que je croyais mon ami a dilapidé toutes mes économies juste avant que j'apprenne que je développais une maladie incurable. Le monde a basculé. Une seule chose m'intéresse désormais. Diriger l'équipe de Speedball : la violence à l'état pur au service d'un unique but : sauver sa peau !



Des mêmes programmeurs que Xenon 2, mais à un moment où ils avaient vraiment décidé de bosser, SpeedBall 2 est un jeu de sport futuriste dont la violence est inégalable ! Plus fort que les combats de rues, plus destructeur que le football australien, plus dangereux que le football dans Paris un samedi soir, plus amusant que la boxe (voilà voici le Speedball. Et en plus, c'est complètement légal. Dans le futur, tu peux casser du blanc, du jaune, du noir ou du rouge (j'en ai pas oublié j'espère sinon on va me traiter de xénophobe) et même être payé (grassement en plus) pour le faire. L'audimat fait toujours là loi et les retransmissions de Speedball réalisent les meilleurs scores. A la fête de l'équipe de Speedball, "Brutal Deluxe" tu vas vite te faire une renommée dans ce sport nouveau.



Autre petite chose utile, la possibilité d'acheter des joueurs aux caractéristiques plus puissantes, ça rajoute un côté stratégique au jeu.

à du football, sauf que la balle est en acier trempé, qu'elle se lance à la main et que tous les coups sont permis. Les cartons rouges n'existent plus, mis à part ceux qui se tentent de sang et, pour marquer des buts, tu vas bien devoir frapper tes adversaires et plus particulièrement le goal jusqu'à la désintégration !

tréiné sur le terrain (qui le permettra d'acheter des joueurs (en mode championnat) ou d'augmenter leurs capacités) devient anecdotique. Typiquement le jeu qui prend toute sa justification à deux joueurs, car c'est bien là que Speedball 2 trouve sa vraie dimension ! Quel plaisir de totalement rataliner ton adversaire, c'est un moment rare plein de s'avoir ! Voilà en bref ce que t'attend si tu te procures ce jeu à la réalisation exemplaire et vraiment amusant. Une petite devinette en forme d'équation pour terminer : "si X 2 = bof ! et que SB 2 = miam miam !, que fait l'acheteur de base ?" A bon entendre...

Le terrain de jeu ne sert pas seulement à faire circuler la balle ; il y a pleins de trucs tout autour de celui-ci qui pourront être très utiles. Tu pourras par exemple multiplier ton score, ou encore rendre la balle plus puissante pour t'en servir de projectile contre les adversaires ! Une bonne partie de l'intérêt de Speedball 2 réside dans ces petits bonus qui brisent la monotonie (mais qu'est-ce que ça raconte, il est pas monotone ce jeu ?).

Des règles, quelles règles ?

Les règles classiques (et les règles tout court d'ailleurs) brillent par leur absence. Le jeu pourrait ressembler

La violence d'abord !

Ramasser des bonus et le fric qui



Hum Hum... Non, pas de carton rouge. Je crois que tu connaissais les risques que tu prenais en t'engageant dans la Brutal Deluxe...



Entre les matchs, tu pourras customiser les pièces d'équipement de tes joueurs avec l'argent que la sauras deviner gagné.



Euphorie totale sur le terrain quand un but est marqué.



Sbloum ! Coincé contre un mur, ça fait mal !

PIECES D'EQUIPEMENT

LES LUNETTES

Sur le terrain tu trouveras de quoi te rendre plus fort, voici un gant pour la force de tir (le lancé de balle).

Les lunettes augmentent les réflexes de tes joueurs.

CA, C'EST LA BOISSON

Ca, c'est la boisson dopante qu'utilisait Ben Johnson il y'a quelques dizaines d'années.

Un petit plus de puissance dans les bras, ça fait pas de mal dans ce genre de sport.

UNE EPAULETTE

Une épaulette pour mettre des coups... d'épaule plus puissants.

Voici une botte pour rendre tes joueurs plus rapides.

APPELONS ÇA UNE PROTECTION EFFICACE

Appelons ça une protection efficace contre les coups adverses.

CETTE PIECE EST TRÈS UTILE, ELLE TE PERMET D'ACHETER PLEINS DE TRUCS INTÉRESSANTS.

Virgin SUPERSONIC 1 à 2 Jours

ARCADE / ACTION

- 84% GRAPHISME
- 88% ANIMATION
- 87% SON
- 89% JOUABILITÉ
- 88% DURÉE DE VIE

90% INTERET

Un jeu qui mérite d'être joué.

Tasmanie Zone - 1 egg
 McDonaldLand - 1 Token
 Wonder Land - 1,5 Credit
 Marvel Land - 3 Zeny
 Fantasy Zone - 2 Gem

SUPERSONIC EXPRESS



Gotham City - 1 Joker
 Springfield Town - 1 Mutant
 Green Hill Zone - 1 ring
 Hégesippe Area - 2 Pins
 Final Zone - 1 Robotnik

Publié avec Banzzaï, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 4

Edition du soir - Novembre 92

Depuis mai 1992

G-Loc : la suite d'After Burner 2 !

On a eu After Burner : un bon jeu. On a eu Thunder Blade : un jeu moyen. On a eu Galaxy Force 2 : une nullité totale. Tout ces jeux ont comme point commun qu'ils se passent dans les airs et que les ennemis pululent. Est-ce que G-Loc (du même genre) parviendra-t-il à être excellent. Dans cette simulation vue de derrière, tu seras à bord d'un F-14 flambant neuf qui sera lâché dans les airs pour une série de missions destructrices. Attaques en vol, destruction de bases au sol, atomisations de bateaux, évitement de montages et atterrissages difficiles te seront proposés pour mettre tes réflexes et ton endurance à rude épreuve. La petite plus dans ce jeu, c'est que la vue changera assez souvent : vue du cockpit, vue de derrière ou encore vue de... très derrière ! A ta disposition, mitrailleuses et missiles en tous genre qui te serviront à fracasser du voyage. De plus entre les missions, tu auras la possibilité d'acheter un petit surplus d'armement grâce à ton score qui te servira de monnaie pour l'occasion. Animation 'achement rapide, action 'achement intense, sueur 'yper coulante ; si ces ingrédients sont réunis attend toi à la simu' de l'année.

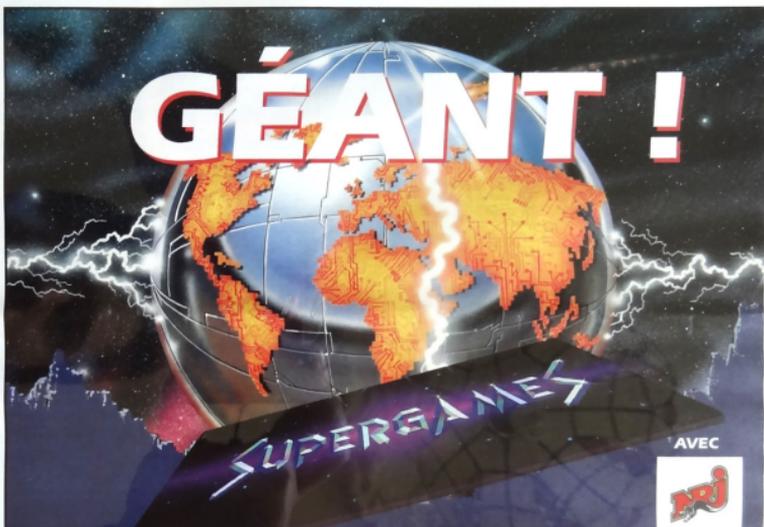


007 est de retour !



My name is Bond... James Bond... Celle-là tu ne pourras pas y échapper ! D'ailleurs tu n'échapperas pas non plus au prochain jeu de Domark, j'ai nommé James Bond 007 ! Dans la peau du célèbre agent secret dragueur tu vas devoir passer un petit paquet de niveaux bourrés de méchants pas beaux et de pièges vicieux. Voici le cocktail explosif du parfait jeu de plate-forme/action ! L'action se déroule sur une sorte d'île et tu vas devoir, en premier lieu, l'aborder en passant sur un bateau. En tirant sur les affreux marins, pense tout de même à délivrer les otages (otages féminines s'il vous plaît !), et à faire sauter le dit bateau avant de tirer la révérence. Nombre d'embûches t'attendent mais il y aura toujours un moyen de t'en sortir : si tu tombes dans l'eau, James montrera ses talents de nageur, mais face aux requins... aie, aie, aie. En bref, 007 s'annonce comme un excellent titre du genre, d'autant plus que les graphismes sont beaux et que l'animation est détaillée. Et comme en plus, la difficulté semble parfaitement dosée... Domark tient sans doute un futur gros hit.

Un titre à suivre... à la trace !



2^{EME} SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

**DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
 AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE**

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE

SUPERGAMES - SAP - EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

INCROYABLE !

SUPERGAMES 92

EXCLUSIF !

Ton billet d'entrée 30^F au lieu de 50^F

UNIQUE EN EUROPE : + de 15 000 M² DE JEUX VIDEO
 OFFRE SPECIALEMENT RESERVEE AUX FANS DES JEUX VIDEO

~~50^F~~

30^F

NOM : _____ AGE : _____
 PRENOM : _____
 ACTIVITE : _____
 ADRESSE : _____
 VILLE : _____
 CODE POSTAL : _____

(POUR BENEFICIER DE CETTE OFFRE - REMPLI CE COUPON ET PRESENTE LE À L'ENTREE DU SALON)

C 2 : LA REVANCHE DU HERISSON

Yop! Là voilà, il est parmi nous...
 Quoi ? Comment ? Il va encore falloir attendre jusqu'à fin novembre pour voir arriver ce mega top ?

Bon, ça ne m'empêche pas de l'en parler, car, je peux le dire dès maintenant, Sonic 2 s'annonce comme le jeu de la décennie ! Rappelons-nous il y a un peu plus d'un an, Sonic sortait sur Megadrive, c'était la folie totale, et c'était justifiée ! Maintenant, Sega récidive et décide de sortir une suite en essayant (en réussissant, dirais-je) à palier les rares défauts que possédait le premier épisode. Dans cette nouvelle mouture, le Dr Robotnik refait des siennes et emprisonne les petits animaux dans des méchants robots.

Sonic cette fois décide d'emmener son pote Tails avec lui pour sauver les opprimés. Tails est un petit renard qui va se contenter de copier tous les mouvements de Sonic durant les niveaux du jeu. Ça ne sert pas à grand chose, mais c'est vraiment très marrant, surtout que les diverses animations sont magnifiquement détaillées et font penser à un véritable dessin animé ! Comme j'en suis à l'animation, tu n'as sûrement pas oublié la vitesse d'action de Sonic (le jeu). Et bien dans Sonic 2, les scrollings sont encore plus rapides et sont parfois sur plus d'une dizaine de plans ; à l'écran, ça donne un effet carrément époustoufflant ! Mais si ne faut pas croire que les niveaux seront "bourrins", c'est à dire que tu ne t'ennuieras pas de foncer comme un dingue à travers les mondes en ramassant les anneaux. Dans certains stages, Sonic (et Herisson) possède de nouvelles aptitudes : il y aura des mécanismes infernaux à activer pour passer des endroits difficiles. Je saute du coq à l'âne (et non pas du renard à l'herisson) en te parlant maintenant du bonus stage qui est complètement original. Sonic et Tails seront alors vu de derrière et courront à fond la caisse dans une sorte de couloir de montagnes russes ; l'effet rendu est saisissant et on s'éclate vraiment comme un dingo. Avec les photos qui parsèment cette page tu t'es sûrement fait une idée de ce que sont les graphismes qui sont particulièrement réussis et surtout, très variés. Je pourrais parler des heures de Sonic 2 tant et due que j'en ai pu voir m'a séduit. Les musiques sont superbes et les niveaux sont vraiment d'un genre nouveau : Sonic évoluera parfois dans un figuré des flops, les bonus et tout et tout... C'est bien simple, tous les "graphes" ont été revu et surtout améliorés pour cette suite. Sonic 2 marquera à n'en pas douter la vie de la Megadrive et montrera à un bon nombre d'éditeurs de quoi est encore capable cette machine. Bref je te laisse bavrer sur cette page (pas trop quand même) et te le donne rendez-vous dans le prochain numéro de Supersonic pour un test détaillé de ce qui s'annonce être comme le meilleur jeu de plateformes, toutes consoles confondues.

Sonic 2 arrive, nous sommes fin prêts à l'accueillir !!!



Niveau 1 : des décors splendides, des stages beaucoup plus longs et l'éternel boss de fin de niveau. Assez facile à éliminer mais ce n'est que le début.



Niveau 3 : à la quête des bonus cachés ! Ces anneaux sont bien gardés mais rien n'arrête Sonic. Tails à d'ailleurs un peu de mal à suivre le rythme !



Niveau 5 : on retrouve les flammes et la lave déjà présentes dans le premier épisode. À partir de ce niveau, les difficultés sérieuses commencent.



Niveau 7 : un monde totalement nouveau. C'est le dernier que nous ayons parcouru, peut-être en existe-t-il d'autres ?



Niveau 2 : des stages complètement fous dans lesquels Sonic déboule à tombeau ouvert sur des toboggans longs d'une dizaine d'écran.



Niveau 4 : un flipper géant ! Sonic bondit et rebondit sur les "bumpers" pour finalement atteindre dans le décompte. Trois têtes de Sonic et à toi le "jack-pot".



Niveau 6 : sans doute un des plus beaux niveaux du jeu. Pour survivre, Sonic doit se servir de sa tête et non plus foncer comme un fou.

STAGE BONUS NEW LOOK



Le stage bonus change du tout au tout dans Sonic 2 même s'il reste en 3D. Le but du jeu est de ramasser le maximum d'anneaux. En jouant seul, ceux récoltés par Tails s'ajoutent au tien.

Pour obtenir une émeraude, il faut amasser 75 anneaux. Pas facile, il va falloir assurer un max.

MD TEST



Jamais Flipper n'a aussi bien porté son nom ! Car il eût été tout à fait probable que tu flipasses (en voyant la trombine des monstres-bumpers) au moment où tu flipais (pour éviter que la boule ne se perde). Ce qui nous permet d'enchaîner sur la révision des verbes du premier groupe. Tu eusses flipé (si tu avais découvert qu'elle a oublié sa pilule). Qu'il flipât (que voulez-vous qu'il fit d'autre en apprenant la victoire du non à Maastricht). Allez, arrête de flipper. Je te fais grâce des autres temps.

Non contents de nous sortir un mega-hit en shoot'em up (je veux parler de Thunder Force 4 testé dans ce même numéro de Supersonic), Techno Soft via Domark en Europe nous offre tout simplement l'adaptation sur Megadrive d'un mega-hit en flipper bien connu sur la console CoregraFX de la firme Nec !

On branche le courant !

Situation : un flipper en paix soudain envahi par une horde de monstres, tous plus hideux les uns que les autres, jallis tout droit du plus abominable des enfers. Pas d'épée, pas de points de magie pour repousser l'envahisseur ; non, tu es simplement aux commandes d'un flipper d'un nouveau genre et tu dois te débrouiller avec ta bille et tes "flips". L'originalité provient du fait que l'ambiance du plateau de jeu a été remaniée dans le genre monstres en tous genres, squelettes et autres dragons enrages.



Bonus stage 2 : tu dois éclater des vases protégés par d'horribles chauve-sourcs.

Ca grouille !

Plein de petits monstres graphiquement assez fumeux, se baladent sur ton écran pour finir exposés par ta petite bille d'acier. En frappant les bonus

correspondants et en faisant entrer adroitement ta bille dans des endroits spéciaux tu pourras avoir accès à des bonus stage. Extraordinairement beau est le qualificatif qui convient tellement les décors regorgent de finesse. Et en plus, si tu réussis ces stage bonus, bonjour la montagne de points.

Dragon's Fury est en plus excessivement simple d'accès : flip droit, flip gauche, et branlage effréné de la machine et accumulation d'un maximum de points. Et lorsque je te dis un maximum de points, c'est vraiment un maximum (plusieurs dizaines de millions). De l'archi-connu !

Ensorcellant !

Malgré cela, Dragon's Fury possède un charme tout particulier qui lui vaudra une place de choix dans ta cartouchothèque. Et pour les amateurs de bonne ambiance sonore, éclatante totale due aux excellents bruitages tout autant qu'aux non moins superbes



Bonus stage 4 : trois titans bizarres qui le regardent d'un drôle d'œil. Allez hop ! Exécution !



Bonus stage 1 : ne t'attarde pas sur la beauté des graphismes et dépêche-toi d'éliminer ces dragons.



Bonus stage 6 : de plus en plus beau ! Mais aussi de plus en plus dur !

LE FLIPPER DANS SON ENSEMBLE



Voilà l'aire de jeu. C'est vrai qu'elle est immense mais tu accéderas à chaque partie de l'écran grâce à un excellent scrolling vertical. Comme tu le vois, un bon paquet de monstres grouillent sur cet horrible flipper. A toi de découvrir comment accéder au maximum de points et comment allumer les divers bonus !



Bonus stage 3 : ces deux magiciens sont vraiment vicieux.



Bonus stage 5 : à toi de découvrir ce qu'il faut faire dans celui-ci.

musiques ! Voilà ce que j'appelle une conversion.

Lionel Viber

Tengen
1 joueur **SUPERSONIC**

ARCADE / ACTION

GRAPHISME	87
ANIMATION	90
SON	85
JOUABILITÉ	91
DURÉE DE VIE	93

INTERET 91%

8 Cas heures de jeu assurées.



JENNIFER CAPRIATI TENNIS

Tous ceux qui se sont, un jour ou l'autre, livrés à une bonne tartie de tennis seront d'accord avec moi. Il vaut mieux que ce soit avec la tendre Jennifer qu'avec la solide Martina qui au problème de ses préférences marquées pour les lolitas ajoute un nombre désormais impressionnant d'heures de vol.

Enfin ! Le voilà, l'attendu, l'inspéré, celui qui nous manquait : un seul tennis nous manquait sur Megadrive et tout nous paraissait detenué ! Pris de trois ans que la Megadrive peuple les foyers de notre beau pays et pas un seul sort de raquette pour nous défourler ? Ça n'était pas normal !



L'attitude du joueur du fond le fait pas penser à Jim Courier, toi ?

Comme tu veux tu choises !

Lorsque l'on a passé avec succès l'épreuve du tableau d'option bien fourni, qui propose tout ce que l'on peut avoir de mieux dans le domaine, on commence ! Benk ! C'est moche ! Les graphismes sont dans le genre vraiment nases. Mais bon, commençons la partie. (...)

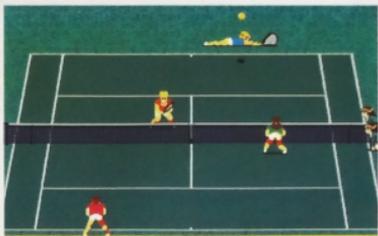
Youpi ! C'est vraiment très bon ! Les joueurs (ou joueuses) répondent au doigt et à l'oeil. Tous les présents et tous sont bel et bien compris et l'animation est assez rapide et suffisamment détaillée pour être appréciée. Certes, les joueurs ont des allures un peu ridicules, mais le plaisir de jouer est bien présent. En ce qui concerne les options, tu pourras



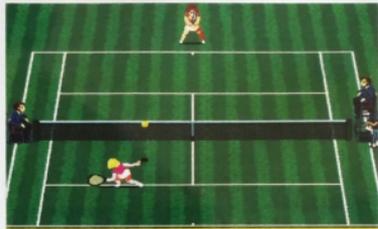
En double, les parties deviennent très vite infernales !



Superbe coup droit de la part de mademoiselle Capriati.



Même les plongeurs seront à la disposition ! La panoplie de coups est vraiment complète.



Eh oui ! C'est un jeu complet. Tu pourras même regarder sous les jupes des joueuses !

jeuer à 2, en double, en simple, en championnat, en exhibition, avec des mecs, avec des filles, sur gazon, sur ciment, sur terre battue... STOP ! vraiment complet ! On sent que les programmeurs ont des loisirs et qu'ils connaissent leur sujet.

Tout pour plaire ! Pour ce premier jeu de Tennis sur Megadrive, Telenet ne fait pas dans l'exceptionnel mais le jeu est vraiment sympa et, il faut bien le reconnaître, qui songerait à snobier un beau coup de tennis avec la stendée Jennifer. Lionel Viltor



Renovation SUPERSONIC 1 à 2 Joueurs

SPORT

- 72 GRAPHISME
- 88 ANIMATION
- 84 SON
- 90 JOUABILITÉ
- 90 DURÉE DE VIE

87% INTERET

Un bon premier jeu de tennis.



XENON 2

Xenon 2 est le parfait exemple de conversion d'un gros hit du shoot'em up Amiga sur Megadrive. Je dis "gros hit" car Xenon 2 a sa sortie sur Amiga avait fait un carton monstrueux ; malheureusement, ce jeu a mal vieilli. C'est tout comme ma prof' de maths. Il paraît que lorsqu'elle est arrivée au bahut, les yeux jaillissaient des orbites. Aujourd'hui Xenon 2 est tout de même beaucoup mieux que Mlle Pechu.

Dans la série, je convertis les jeux micros sur console à tout de bras, la société Virgin est loin d'être manchot (ouf, le gag !).

Un design pas banal ! Dans des décors qui ne sont pas sans rappeler des mondes yellow et sous-marins, tu vas devoir mitailler des



Dans une situation délicate, n'hésite pas à rebrousser chemin (si, c'est possible !)

centaines de trucs bizarres attachés à ta perle. Ce shoot'em up se déroule suivant un scrolling horizontal et sur plusieurs plans. Côte graphisme, c'est assez beau, mais les décors sont vraiment répétitifs. Côte action, tu es servi, avec une multitude de monstres qui te font dessus, qui sortent des murs pour te bouffer, et des bonus à la pelle. Côte son, on a droit à une musique assez bonne mais, c'est la même durant tout le jeu !

Oui, mais... Finalement, Xenon 2 n'a rien d'exceptionnel, malgré une bonne réalisation et des graphismes très bons. Il a sans doute le désavantage de sortir en même temps que des super-productions comme Thunder Force 4 à côté desquel



C'est vrai, c'est très beau. Mais les décors se répètent souvent et la musique est toujours la même...



Xenon 2 fait vraiment pâle figure. Et ce, même si le jeu comporte de belles nouveautés comme de rebrousser chemin en inversant le scrolling pendant quelques secondes. Mais pour les accros du shoot'em up qui en veulent toujours plus, ce jeu vaut quand même le détour...

Lionel Viltor



Voilà ton vaisseau avec un armement titanesque.

Entre les stages (ou même pendant), un magasin pour faire les achats.

Le boss du niveau 1 fait plus penser à un coquillage qu'à autre chose

Virgin SUPERSONIC 1 Joueur

ARCADE / ACTION

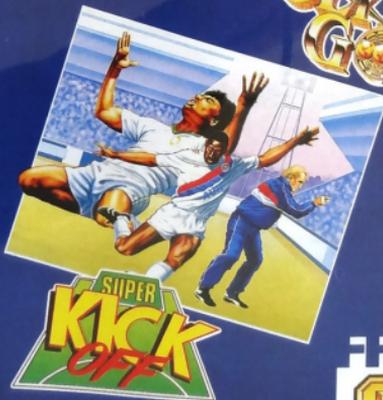
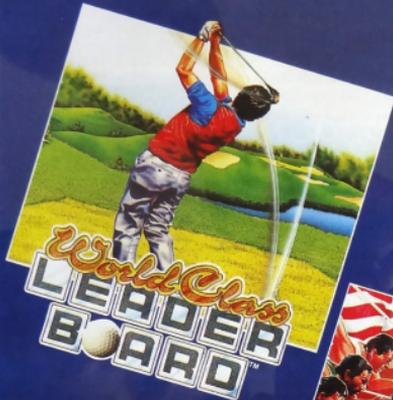
- 87 GRAPHISME
- 88 ANIMATION
- 76 SON
- 90 JOUABILITÉ
- 83 DURÉE DE VIE

81% INTERET

Le jeu, voilà.

MASTER SYSTEM

the **ACTION** YOU CAN BUY for your **SEGA** best



Vous voulez des graphismes hyper-réels, et des jeux incroyables. Mais surtout, vous voulez de l'action. De l'action sur Master System. Faites votre choix. Après tout, la véritable action, c'est notre truc.

FROM



A SERIOUS EXPERIENCE

OLYMPIC GOLD: ©1990 U.S. GOLD LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
INDY: INDIANA JONES & RAY ARE TRADEMARKS OF LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

WORLD CLASS LEADER BOARD™: WORLD CLASS LEADER BOARD™ ©1991 ACCESS SOFTWARE INC. ALL RIGHTS RESERVED.

SUPER KICK OFF: © 1991 ANCO SOFTWARE LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
WITH THE KIND PERMISSION OF THE COOB '92 SA.

U.S. Gold Ltd. Units 2/3, Holford Way, Halfords, Birmingham B6 7AX, England. Tel: 19-44 021 625 3366

TEST



Tu te mets un coussin sur les fesses, deux oranges dans le T-shirt, des fausses dents en avant et tu te composes la frimousse la plus "British touch" qu'il t'est possible de faire. Tu te colles des paillettes un peu partout, genre tâches de rousseur, tu perds 20 kilos, qui te laisses quelques côtes saillantes, et tu demandes à tout bout de champ avec un exquis petit accent : "Can-I have a cloud of milk ?" en tendant la tasse de thé que tu trimballes toujours avec toi. Plus personne ne peut penser que tu n'es pas Sigourney Weaver, alias Ripley dans le film.

L'aventure commence dans un décor post-apocalyptique de couleurs sombres, tristes et humides, et tu vas devoir délivrer des otages et non des sandwichs (un certain nombre par niveau) tout en grillant les aliens. Aliens qui sont un peu trop nombreux à mon goût et surtout, extrêmement agressifs. Monsieur Sega aime le cinéma. On finira par le croire tant la Megadrive accueille d'adaptations. Je n'ai pas eu l'occasion de voir Alien, le film, le troisième du nom mais, d'après mes sources, le thème du scénario a légèrement changé.

Un peu d'histoire !
C'est le parfait jeu de plate-formes maître de sauge shoot 'em up. Tu auras d'ailleurs à ta disposition quelques armes pour le moins destructrices mais aux munitions limitées : heureusement des bonus traitent ici et là pour le rendre la vie un peu plus facile. Niveau ambiance, tout est fait pour le faire figer autant que dans le film : graphismes glauques et sombres à souhait, musique



Tu viens d'arriver dans la garde-manger des aliens. Ne te distrais pas et pense à chercher des passages secrets dans les murs.

inquiétantes tout autant qu'entraînantes, sans parler des aliens tapés à chaque coin de niveau pour te sauter à la figure au moment propice, brm...

De temps en temps, tu auras des niveaux sans otages et sans sandwichs dans lesquels t'alien pulvé, et tu auras même parfois le droit à un monstre plus gros que les autres qui usera de tout les moyens pour le bouffer tout cru ! Le jeu est extrêmement difficile, même au niveau "easy", à cause du temps limité. Détail qui a son importance, ce sont les programmeurs de Terminator qui ont pondu ce jeu. Cela laisse supposer que les animations du personnage principal sont carrément démentes et que l'animation est extrêmement soignée et particulièrement réaliste. Et c'est bien le cas !

Un peu de conclusion !
Au global, Alien 3 apparaît comme un jeu d'action/recherche aux graphismes sobres, mais à la difficulté un peu décourageante. Ceux d'entre vous qui avaient décidé de n'acheter qu'un jeu dans l'année peuvent choisir celui-ci : ils ne vont pas le terminer de sitôt.

Lionel Viller



Retiens le socles du détail : réflexion de la lumière de la décharge de la mitrailleuse sur Ripley, en noir, en noir.



Au choix : en haut, délivrer l'otage ; en bas, se faire bouffer la tronche. Finalement, je suis très bien où je suis !

VERSION MASTER SYSTEM



La version Master System est particulièrement bien réalisée. Les programmeurs de Terminator ont encore progressé !



Délivrer les otages, massacrer de l'alien : le plaisir du jeu est toujours présent avec des graphismes succulents.



Tu devras de temps en temps ramper dans des couloirs infestés de monstres.



C'est dur la vie ! C'est facile la mort !



Si Ripley tombe de haut elle perdra aussi de l'énergie.

ARMES ET BONUS



Intéressant : celui-ci te redonne un peu de ton énergie.



Voici des munitions pour tes lance-grenades.



Ceci est une batterie pour ton radar.



Et maintenant c'est un chargeur pour ta mitrailleuse, arme la plus rapide.



Réserves de grenade à stocker.



Utile pour la grille de l'alien : de l'essence pour ton lance-flamme.



SUR LE BOUT DES DOIGTS !

Arena 1 Joueur SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

- 89% GRAPHISME
- 91% ANIMATION
- 85% SON
- 78% JOUABILITÉ
- 89% DURÉE DE VIE

88% INTERET

Classique, difficile et bien fait.



Les aliens explosent dans des gerbes de sang verdâtres : l'animation est superbement détaillée !



Publié avec Banzai, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 4

Edition du soir - Novembre 92

Depuis mai 1992

STREETS OF RAGE 2 16 MEGA EN FURIE !



Zy you, allez, viens te battre si t'es un homme ! Tu t'es vu dans ton maillot de plage et voilà Max, t'es d'un ridicule !

"Attention, attention, je m'adresse à tous les ségamaniacs que la terre peut porter. Boum, badaboum, badaboum, boum ! (roulement de tambour). Le message délivré ci-dessous et qui sera affiché dans tout le royaume est de la plus haute importance. Streets Of Rage 2, la suite du plus célèbre jeu de baston sur Megadrive est annoncée pour la fin du mois de décembre. Sa sortie devrait donc coïncider avec les vacances de Noël et suivre de très près celle de Sonic 2. Que les possesseurs de Nintendo méditent donc cela quelques semaines ! Boum, Badaboum, boum, badaboum (aïe, une fausse note)." Alors là pour une annonce, c'est une annonce ! Il y a un peu plus d'un an, Streets of Rage sortait sur Megadrive et le succès fut total et immédiat, et

ce dans tous les sens du terme : une réalisation d'enfer et des ventes records ! Toutefois, certains spécialistes du jeu de castagne (disons la branche intello) reprocheront quelques défauts au jeu, le tout dans un langage des plus châtré. Pour juger, étudions la retranscription d'une conversation de ces spécialistes prise à leur insu :
- "ouuuu ! autre, j'te dis que les sprites sont minus, tout microscopiques, que tu les vois même pas au microscope qui z'ont montré dans le poste sur la 2."
- Arrête, tu planes à 36000 pieds tout, les sprites y sont super, y sont as comme, j'te dis ! (l'individu fait un signe de la main pour représenter la hauteur). Non, moi ce que je gobe pas, c'est les ennemis toujours les mêmes et les "anim" pas assez



animés ! Y sont nickel les sprites, fuuuuutt !

- Eh les mecs, faut vous recycler. Vous délirez totalement, les sprites et les anim, c'est good ! ce qui cloche c'est la difficulté pas assez grande pour des keums comme nous."
Quoi qu'il en soit, Sega préparait déjà la suite et allait cloquer le bec à tout le monde avec une réalisation au top, égale à celle des meilleurs jeux du genre sur Super Nintendo.

Le scénario, par contre, n'a pas changé : tu dois toujours débarrasser la ville et ses environs de toutes les pourritures qui trainent dans les parages. Non, non, tu ne joues pas le rôle d'un éboueur, je te rassure tout de suite mais tu dois réduire à néant toutes les bandes qui se bastonnent à longueur de journée. Dans ton aventure, tu seras aidé par Max et Eddie, 2 petits nouveaux qui se battent très bien. Max est une grosse masse lente mais qui tape... plus que très fort et Eddie, lui, est un petit garçon monté sur rollers et portant des gants de boxe. J'allais oublier, Eddie a un grand lien de parenté avec Adam (un des héros dans le numéro 1). Quelques précisions sur la technique : une animation hors du commun avec des gestes très bien décomposés, des scollings parallax à max, un nombre de coups incroyable, une musique géniale, une jouabilité excellente... Le must, quoi !



Tout comme dans Final Fight et le premier numéro de Street Of Rage, des armes traitent ici et là. Sur la photo, l'habituelle barre de fer.



Les boss de fin de niveau sont empruntés au meilleurs jeux du genre, toutes consoles confondues. Ici à droite l'ennemi est fortement inspiré de Blanka de Street Fighter 2.



Comment faire l'axe en dix leçons, c'est un des programmes de Street Of Rage 2 et de ses boss. Attention au crash !



Streets of Rage 2 s'annonce déjà comme l'un des meilleurs jeu du nouvel an avec son petit copain Sonic. Dernière précision, la cartouche contiendra 16 Mega-bits et sera vendue moins de 500 francs, cool non ? Et si tu salves, je te laisse te détacher avec les photos de cette preview...



Eddie, le petit nouveau sur ses rollers se prépare au combat tout en lançant ses gants de boxe.

TEST



THUNDER FORCE 4

Année : 3992. En fouillant dans mon spatio-grenier, après m'être offert un petit moment de détente de libido virtuelle avec Agathe, ma gynoiide préférée, voilà t'y pas que je tombe sur une espèce de boîte noire, bien réelle, elle, faite dans un polyuréthane cancérogène, une matière abandonnée depuis pas mal de siècles. J'arrive à déchiffrer péniblement un mot: "Megadrive". Je cherche dans mon dictionnaire en 256 CD, chapitre: "Antiquité" et, tout à coup, je trouve... "Megadrive: console de jeux lancée par Sega et qui fit fureur à la fin du 20^{ème} siècle. Jeux de référence - Catégorie Shoot'em up : Thunder Force, n.4...

Année 1992... Oh joie, en entrant dans la salle de Super Sonic (où le bordel total règne en maître, soi-disant en passant !), je tombe nez à nez avec l'objet de plaisir. Thunder Force 3 m'avait vraiment plu, et j'espérais secrètement que Techno Soft allait assurer à fond pour le 4.

Allez, on regarde !
Cartouche immédiatement into the machine, allumage... et choc ! Une intro fabuleuse avec une musique hard à fond la caisse me cisaille aussitôt les gubioles et me laisse sur les fesses ! Quick... Start !
A ce stade du récit, je ne peux m'empêcher de déjà conclure : je suis en face du meilleur shoot'em up sur Megadrive, c'est net, c'est clair, c'est limpide ; aucun "shoot" sur Megadrive ne m'avait fait cette impression là, j'en suis encore tout retourné ; mais là, we get it, Thunder Force 4 est grand !



Au niveau 5, de nombreux appareils de Thunder Force viendront t'aider dans ta rude tâche.



C'est beau, n'est-ce pas ? L'air de jeu est tellement grande que tu pourras traverser le Niveau sous l'eau ou aller, au dessus de l'eau.



Ce que tu ne vois pas, ce sont les superbes déformations qu'animent le lac de lave et la dizaine de plans parallèles en simultané.

Tu a mission !
Tu vas devoir, à bord d'un superbe Jet futuriste, cartonner, défoncer, pulvériser et même anéantir plusieurs milliers d'ennemis aux formes diverses qui ont osé s'attaquer à toi

et à ta jolie planète. Le jeu se déroule entièrement suivant un scrolling horizontal mais sur plusieurs écrans. Je veux dire que presque tous les niveaux se déroulent sur plusieurs écrans en hauteur entraînant un petit scrolling vertical selon tes déplacements. Piège ?
Durant le jeu, tu pourras ramasser des armes supplémentaires que tu stockes et que tu peux sélectionner à tout moment : tirs arrière, boules à



Une quarantaine d'objets animés à l'écran : c'est tout !

tête chercheuses, etc. Exactement comme dans le numéro trois.

Et maintenant, le meilleur !
Voilà pour le principe, passons au plus intéressant : la réalisation ! Les graphismes sont vraiment jolis, certains niveaux manquent de couleurs, mais l'ensemble est largement au dessus de la moyenne. Surtout pour les boss qui sont particulièrement énormes et extrêmement difficiles à avoir du premier coup. Et même du deuxième, je dois dire ! Côté son, je t'ai déjà parlé de la musique d'intro ; eh bien tous les niveaux (10 en tout) sont dotés de musiques superbes avec toujours un petit côté "hard" assez génial. Au niveau animation, je commence par le plus mauvais, à noter certains ralentissements peu nombreux et pas gênants du tout, crois-moi ! Mis à part ça, c'est le rêve : scrollings différentiels sur plusieurs écrans en hauteur, déformations à faire pâlir la Super N... (je ne l'ai toujours pas dit !), et bien d'autres trucs, tous plus géniaux les uns que les autres.

Bon allez, j'arrête !
Je pourrais encore vous parler longtemps de TF4 et user les superlatifs, ajouter qu'il est très difficile (dans le genre excitant), le dire que certains passages te demanderont beaucoup de dextérité, qu'il y a des armes cachées vicieusement dans le décor...
En fait, TF4 devient la référence en la matière sur Megadrive. Normal qu'il ait trouvé sa place dans les encyclopédies de l'an 4000 !
Lionel Vilner

P.S : n'ayant pu tester la version finale du jeu, c'est à dire avec la documentation et le packaging, il nous était impossible de vérifier si la marche à suivre pour accéder au tableau des options était précisée. C'est pourquoi nous te offrons avec le test du jeu !

Pour y parvenir, juste après l'allumage de la console, au lieu d'appuyer sur le bouton START, presse les boutons A et START en même temps et c'est gagné !

LES BONUS

B Ce bonus renforce l'arme que tu as au départ.

C Celui-ci renforce le tir arrière que tu as également au départ.

S Voici une arme utile contre les attaquant planqués sur les murs.

F Tu utiliseras cette arme un peu au hasard mais elle possède un bon rayon d'action.

H Le désavantage de cette arme à tête chercheuse, c'est qu'elle n'est pas très puissante.

L Le Claw tourne autour de ton jet et augmente son rayon d'action en tir.

I Le deuxième Claw, si tu attends sans tirer, balayarde un big laser !

S Souvent cachée dans le décor, cette option te donnera un bouclier protecteur.

P Placée dans des endroits périlleux, voici... la vie en plus !

SUR LE BOUT DES DOIGTS !



On continue dans l'extraordinaire avec plusieurs sprites (dont un, énorme !) et en simultané, un scrolling dont les différents plans subissent des déformations !



Ces tirs d'écraux arrivent en zoomant sur l'écran : joli !



Des vaisseaux au 1^{er} plan tentent de t'éviter en tirant en profondeur !



De temps à autres, des mini-boss viendront t'agacer.

LES BOSS



Boss 1 : un coup de queue de poisson dans les coucounettes, ça te dit ? Alors tu vas être servi !



Boss 6 : une fois que tu auras compris comment éviter la division de ses boules, le reste suivra.



Boss 2 : plus tu le détruiras, plus tes attaques deviendront puissantes. De toute façon, tu n'as pas le choix !



Boss 7 : au début il a l'air d'une gentille tortue, mais quand il se relève, tu vas vite comprendre la douleur.



Boss 3 : détruit d'abord son canon à l'avant, puis celui à l'arrière. Une fois le haut détruit, concentre toi sur le truc rouge.



Boss 8 : difficile ! Une sorte d'embryon aussi bien protégé que Michael Jackson (et peut-être même mieux).



Boss 4 : rapide et vicieux, c'est le genre de bêtes que je n'aimerais pas rencontrer dans la rue.



Boss 9 : ouj je sais, il est très gros ! Il essaiera de t'écraser la tronche avec ses énormes pinces d'acier.



Boss 5 : pas besoin de le battre contre lui, d'autres vaisseaux viendront le faire à la place ! Mais il revient au dernier stage.



Combat Final : comme tu le vois, il occupe 90 % de l'écran. La chance et la dextérité devront être avec toi !

LES ARMES

A tout moment durant le jeu, tu pourras changer d'arme. Voici un "passage en revue" de ton attirail quand les bonus nécessaires ont été attrapés.



Le tir normal peut-être customisé en "Blade".

Le "rail gun" permet une grande puissance de tir à l'arrière.

Le "Snake" balance des boules explosives vers le haut et le bas.

Le "free way" tire des missiles à l'opposé de la direction que tu choisis au joystick.

Le "hunter" suit sa cible et ne la lâche plus.

AIDE EXTERIEURE



À la fin du niveau 5, les vaisseaux des prisonniers Thunder Force qui t'ont aidés à passer le stage, te repésentent un module qui change la forme des "Claw" (voir bonus) et te permettra d'utiliser la mega arme spéciale !

Sega 1 joueur SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

GRAPHISME 89%

ANIMATION 92%

SON 91%

JOUABILITÉ 92%

DURÉE DE VIE 90%

INTERET 93%

● Le meilleur shoot em up sur Megadrive.



ACHETEZ
VOS JEUX VIDEO
D'OCCASION

de 30% à 70%
MOINS CHERS QUE LES JEUX NEUFS

+ 3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS
DISPONIBLES EN MAGASIN

NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPO.)
GAMEBOY avec TETRIS

495 F

NES (+ DE 500 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :

SKATE OR DIE	145 F	TORTUE NINJA	265 F
SECTION Z	145 F	DOUBLE DRAGON	296 F
SIMON QUEST	189 F	GOAL	296 F
KUNG FU	189 F	MARIO 3	296 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 250 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :

R TYPE	249 F	SUPER ADAPTATEUR	99 F
SUPER SOCCER	299 F	ADDAMS FAMILY	374 F
		CASTELVANIA 4	374 F

SEGA

GAMEGEAR (+ DE 100 JEUX DISPO.)
GAMEGEAR avec COLUMNS*

695 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPO.)

CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC

695 F

Exemple de prix :

HERZOG SWEE	159 F	FORGOTTEN WORLD	259 F
TWIN HAWK	159 F	BUDOKAN	259 F
CYBERBALL	159 F	SONIC	199 F
MIKEY	259 F	GOLDEN AXE	199 F
GHOULS'N GHOSTS	259 F	SPIDERMAN	199 F

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :

HANG ON	96 F	BUBBLE BOBBLE	173 F
RESCUE MISSION	96 F	WONDERBOY II	210 F
F 16 FIGHTER	129 F	ALEX KIDD 4	221 F

NEC (+ DE 400 JEUX DISPO.)

(350 HU-CARD - 50 CD ROM)

NEO-GEO + DE 50 JEUX

ATARI LYNX + DE 50 JEUX

CONSOLE NEUVE ET OCCASION

RESERVEZ VOS JEUX EN APPELANT
LE (1) 43.290.290

Le lundi de 14H à 19H30
Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
(Nocturne 21 H le mardi)

Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel

SCORE GAMES
LA VIDEO PASSION

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 43.290.290

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TEL DOM _____ TEL BUR _____

TITRE _____ CONSOLE _____ PRIX _____

FRAIS DE PORT (1 à 3 J.R. 30 F.) _____ CONSOLE : 60 F. 30 F.

TOTAL A PAYER _____

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

Date expiration : / / _____ Signature _____



Prince of Persia nous conte une très belle fable aux senteurs épicées et odeurs exotiques. La bonté du bon sultan le dispute à la bravoure du grand béné qui rêve d'épouser l'exquise princesse sequestrée par le très vilain vizir. Pour finalement donner naissance à une bande de chiards bigleux et braillards, je me demande si le jeu en vaut vraiment la chandelle. Jouez hautbois et résonnez violons tandis que dégoulinent muscade, gingembre et clous de girofle !

Sur le thème de : "Qui va à la chasse perd sa place" commence cette aventure, puisque c'est pendant l'absence du sultan, parti en guerre, que le vizir Jaffar prend le contrôle du pays. Tu es le dernier jet frère, d'après ce qu'on m'a dit obstacle entre lui et le trône. Rien n'est indiqué dans le scénario, mais j'ai bien l'impression qu'il a, en plus, des vues salacées sur la pauvre danseuse. Qui, évidemment, en pince machamment pour toi. Le vizir le fait jeter en prison en prenant soin de le dépouiller de ton épée.

Direction l'aéroclub !

Evasion en hélicoptère et recherche immédiate de l'objet aimé, en passe d'être écartelée dans la plus haute tour du château. Tu as 60 minutes pour réaliser l'impossible mission (fait faire fissa, fils !), car les ignobles sbires du vizir (pseudo : Dusoelopafon) sont à tes trousses. Niveaux renfermant des passages secrets, pièges mortels, mécanismes à mettre en marche, hommes à battre en duel. La routine pour le mercenaire de base, mais une véritable épreuve pour toi.

Réalisation exceptionnelle !

Jeu bien fait, graphismes étonnants ; à première vue, on a du mal à croire que c'est sur la Master. Les musiques sont pauvres mais font étonnamment ressortir l'angoisse, la mort peut-être qui l'attend à chaque tournant. Bon travail, l'animation est à couper le souffle, on croirait être au ciné en train de regarder Indiana et la pyramide maudite. Un très bon jeu de tableau dans lequel tous les réflexes seront mis à rude épreuve.

Régis Crochet



Hum, tu dois monter sur la passerelle et un garde t'attend déjà de pied ferme. Cherche s'il n'y pas une autre issue !



Tu as déclenché un mécanisme qui permet d'ouvrir la porte. Cela a permis à ton double de prendre la potion. Ah le vache !



Un combat comme au cinéma, aucune alternative, tu dois le battre !



Alors là, t'es mal barré dans ce délalle de couloirs et d'étages.



Domark 1 Joueur SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

89% GRAPHISME

91% ANIMATION

83% SON

90% JOUABILITÉ

90% DURÉE DE VIE

91% INTERET

Un "must" sur Master System.



Durant les nuits de pleines lune, des personnes sont assassinées. Strangerie doublée de bizarrerie, elles sont toutes vidées de leur sang. Une question se pose alors à la population dont l'angoisse fait bientôt place à une indicible terreur. Sont-ce les vampires ou bien le bon docteur Garretto qui se fait des nouveaux clients pour écouler ses stocks dans la journée ?

Tu veux en avoir le cœur net et te voilà parti dans une mission que tous le monde juge impossible.

Quelques niveaux plus loin...

Mais c'est pas mal du tout, tout ça. De beaux graphismes en perspective, une musique apparemment pauvre, mais qui s'harmonise à l'atmosphère et des couleurs (un peu trop sombres pour certaines). La jouabilité laisse un peu à désirer.

Finalement...

Vampire est un très bon jeu mais les plus judo-vidéo-cultivés d'entre vous n'auront pas manqué de remarquer que les programmeurs ont été fortement inspirés par Castlevania. Responsables, d'accord, mais pas coupables !

Georgina Delarata

QUELQUES BONUS...



Bombe : cet arme est lente mais très efficace.



Ce rubis tuera tous les ennemis à l'écran.



Boomerang : il revient fidèlement dans tes mains.



Couteau : une arme efficace au corps à corps.



L'épée : une arme très lente et peu efficace.



Pistolet : ce bonus est très rare et donc précieux.



Batons : une arme d'une grande efficacité.



Hache : la plus puissante de toutes.



Cette potion te donnera un peu d'nrj.



Ce bonus te donnera seulement des points.



Ici, je te conseille de bien regarder le mouvement de cette boule pour pouvoir accéder aux plates-formes, n'importe ce passage est très dur à franchir.



Heureusement qu'il y a l'épée, tu seras plus à l'aise pour tuer tes ennemis.

Sega 1 Joueur SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

76% GRAPHISME

83% ANIMATION

77% SON

85% JOUABILITÉ

90% DURÉE DE VIE

86% INTERET

Une bonne "response" de l'expérience.



Bien que tu sois dans la maison d'un collectionneur de tableaux, ceci n'hésiteront pas à te tomber sur la tronche. De toute façon, il faut faire attention à tout !



TAZMANIA

Nom : Taz - Pays d'origine : Tasmanie - Spécialités : à passé de jeune jeunesse en Ethiopie. Il en a gardé des habitudes bizarres qui le conduisent à se jeter sur, et avaler goulûment, tout ce qui se présente devant lui, et aussi ce que tu n'as jamais pensé à avaler (herbe à menthe, pierres, boues, objets divers... La cartouche est fournie avec un gros sachet de bicarbonate et une bouteille de Fernet Branca.

La corlie est simultanée sur Master System et sur Game Gear. Il fallait le dire, c'est fait !

Un bouffeur de luxe, ce taz !

Taz est un goinfreur, un empifreur, un balfeur de première. Comme Attila, là où il passe, l'herbe ne repousse jamais. L'herbe et le reste d'ailleurs, Taz est tellement "becqueteur" qu'il engouffrit absolument tout ce qui se trouve à portée de sa bouche. Pas étonnant après qu'il ressente quelques lourdeurs d'estomac. Alors qu'il est déjà vraiment pas mal atteint, voilà qu'il se met en tête de manger un œuf, car ça fait une paye qu'il ne s'en est pas taper un. Plus fêtu que Taz, ça n'existe qu'au pays des bourriques. Et le voilà parti à la recherche de l'aliment en question. Pas question de le raisonner, c'est peine perdue ! Complètement inconscient, il va s'attirer le courroux de tous les habitants des contrées qu'il visite à la vitesse de l'éclair. Il est vrai que "ventre affamé n'a pas d'oreille", ce qui s'ajoute, dans le cas présent, à un manque cruel de jugeote ! Tant et si bien qu'il lui apparaît vite être totalement indésirable !

Attention, danger !

La mort t'attend à chaque pas dans une explosion apocalyptique de tout ce qui a été précédemment ingurgité. Deux solutions : soit tu laisses tomber de bonjour ton statut de joueur émérite de jeu vidéo ; tu es la risée du village ! Soit tu plonges avec Taz. Tu visiteras alors de nombreux niveaux variés tels que jungle, forêt, caverne... Sur tout, ne te laisse pas faire, récupère la bouffe pour te donner un peu d'énergie et force dans la tas. "Foncer dans le tas" est



PH ! Il fait une chaleur à crever ! Normal tu te trouves dans une caverne pleine de lave. Vivement la sortie !



Un reptile te fait la danse du ventre ! Tu acceptes l'invitation ou tu l'envoies 36 pieds sous terre ?

vraiment l'expression appropriée car Taz à une technique toute particulière de se débarrasser de ces ennemis : la toupie ! Je t'explique, il se met à tourner sur lui-même à grande vitesse et rentre dans le lard de ses ennemis. Très efficace, crois moi !

Et la réalisation ?

Et bien pour répondre à tes questions fort pertinente, apprend

que le jeu bénéficie de bons graphismes (sobres mais convenant parfaitement au style du jeu), une bonne "anim" et une jouabilité parfaite. Bref, tous les éléments nécessaires sont là pour composer un bon petit repas. Alors, bonne bouffe, les p'tits gars !

Régis Crochet

VERSION GAME GEAR

La version Game Gear de cet excellent jeu de tableaux est sans aucun doute la meilleure des trois. Superbe réalisation, bonne jouabilité et excellente jouabilité.



Dans ce niveau, tu te trouves sur la bouillasse. Ce pingouin veut-il le dire toujours ou le trédier ?



Te voilà dans une mine. Ah là là, le gourmandise le perdra.



Plutôt difficile, tu dois progresser tout en évitant la pierre qui tente de t'écraser. N'oublie pas le poulet pour l'raj !

QUELQUES BOSS



Boss 1 : Fais attention à sa charge meurtrière !



Boss 2 : Il ressemble à un ange mais ce n'en est pas un !



Boss 3 : ce crocodile te jettera des boomerangs !

ARMES ET BONUS



Bombe : ne l'a prends pas ou tu perdras de l'énergie.



Le poulet, utile pour récupérer de l'raj !



Une vie de plus pour notre ami Taz. Tu en auras besoin.



Tu n'as pas d'autre issue ; tu dois sauter de troncs en troncs !



Une plante carnivore lente de barrer la route. Règle lui son compte vite fait et saute sur le tremplin. Surprise !



Oh une chauve-souris Attention Taz, cette bestiole veut la peau !



Num qui va manger le petit poulet ? C'est Taz.

Sega 1 JOUEUR SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

GRAPHISME 85%

ANIMATION 90%

SON 87%

JOUEABILITÉ 90%

DURÉE DE VIE 87%

INTERET 89%

Les excellentes jeu Master System.



Non, non, les jeux vidéo n'évoluent pas dans un univers commercial ! Pour vous parler de Spider-man, je dois m'entourer d'un maximum de précautions. Ainsi pour citer les adversaires acharnés de la sympathique araignée, dois-je vous les présenter de la manière suivante : le sinistre Kingpin (TM) qui a posé la bombe à New York, dont les dégâts possibles sont cent fois plus graves que le Boeing israélien et les ignobles qui sont lancés à ses troussees le Dr Octopus (TM), The Lizard (TM), Electro (TM), Venom (TM). (TM) marque déposée. Le monde douillet des actions désintéressées n'est plus ce qu'il était.

Spider-man (TM), l'homme araignée est confronté à Kingpin (TM) : son pire ennemi a posé une bombe dans New York (TM), qui lui en rejette l'entière responsabilité. Exactement comme dans le dessin animé. Tu t'êtes mis à prix (1 000 000 \$). Tu as l'habitude mais bon ton âme de super-héros est tout de même mise à rude épreuve. Une fois de plus... Tu décides donc de te discipliner mais attention, tu dois désamorcer la bombe avant 24 heures sinon... En bien sinon la ville cours à la catastrophe et c'en sera définitivement fini de ta réputation.

Ton temps est compté !

Le terrible compte à rebours a commencé. Tes seules armes : tes poings, ta toile qui ne rate jamais sa cible et des tonneaux de fluide de toile d'araignée. Tu as beaucoup à faire, alors ne reste pas trop dans les bars.

La technique du jeu est aussi bonne que celle de l'homme araignée, rapide et élevé. Les graphismes sont beaux, la musique est angossante selon les niveaux et, surtout, la difficulté est très bien dosée (ce qui est très rare). C'est un très bon jeu qui nous fait



Voici un ennemi qui ne te causera plus de problème pendant un moment, tu viens de l'annihiler dans ta toile comme un nouveau né.



Comme à la télé, tu peux progresser de toiles en toiles, à toi de les lancer comme bon te semble. Mieux que Tarzan et ses lianes !

revivre les aventures du plus célèbre tisseur de toile des USA.

Petite annonce.

Sur la lancée, je propose aux businessmen, la femme-mammouth (TM), qui fait ce qu'elle veut avec sa trompe, ou bien le bébé-doriflore

(TM), le plus grand lanceur de patates. Qu'on m'écrive, je cède les droits pour trois fois rien.

Régis Crochet (TM)



Flying Edge SUPERSONIC
1 joueur

ARCADE / ACTION

- 85% GRAPHISME
- 89% ANIMATION
- 83% SON
- 78% JOUABILITÉ
- 90% DURÉE DE VIE

85% INTERET
Plus difficile que la version Master System



Nul ne peut revoir Space Invaders sans un petit pincement au cœur. Celui qu'on peut appeler désormais l'ancêtre des jeux vidéo avait fait les premiers beaux jours des salles d'arcade. Le concept, d'une implacable simplicité, avait frappé juste du premier coup. Mes premières dettes datent de l'époque, car dans les salles en question, j'ai beaucoup participé au financement des jeux suivants.

Ce jeu, d'une vieillisse accablante, attirait (style grosse daube) sur ta Game Gear qui en ce moment, pourtant (quel rme !), ou dans les semaines à venir le réserve de superbes jeux, mais comme le le dit si bien ton prof chéri de français "Voici l'exception qui confirme la règle."

Revu et corrigé. Mais attention, des progrès ont été fait par rapport aux autres versions, comme des boss de fin de niveau ou des scrollings, ou tout ce m'entends... euh non tu li bien,

et des graphismes de fonds pas trop dégueulassés pour de la Game Gear. En effet les graphismes ne sont pas a... hein ou d'accord, bon alors ils sont pas laids du tout, encore que... les vaisseaux ennemis ou amis (car tu es là pour sauver la galaxie, ouais, comme d'habitude quoi) font plutôt pâtes chinoises, mais non j't'aime bien Ryu (NDLR : comprendra qui pourra !). Bon maintenant, attaquons le point faible du jeu : le son (l'ambiance sonore si tu préfères sont bâclées (comme dirait



Une scène assez cocasse où les extraterrestres essayent de chaparder des vaches.



Le début de partie est plutôt facile comme dans le jeu de café.

ton prof de math) : des pouets et autres boums, boums et bams sont les seuls accompagnements du jeu. L'animation comme tout les "Space" n'est pas formidable. En conclusion, le jeu en lui



En plus de vaisseaux, tu dois slalomer entre plusieurs météorites. Si tu les débrûtes, elles augmenteront les points.

même est très bon mais pour un Space Invaders, c'est une des meilleures versions disponibles.

J.P. Alba



Une action très fidèle à l'original avec toutefois des nouveautés comme ses graphies en toile de fond.



Domark SUPERSONIC
1 joueur

ARCADE / ACTION

- 81% GRAPHISME
- 83% ANIMATION
- 80% SON
- 85% JOUABILITÉ
- 87% DURÉE DE VIE

82% INTERET
Plus facile que la version Master System



POPILS

Original par le titre, puisque c'est le méchant qui donne son nom au jeu et par l'action, puisqu'il s'agit plutôt de résoudre des casse-têtes que de bastonner tous azimuts, Popils reste résolument banal sur le thème puisque toi, le héros, va devoir sauver qui, je te le donne en mille ?... La princesse, bougre de corniaud.

Tu es le fiancé de la captive, tu as évidemment les hormones en ébullition et le grand zygomatique dans un état pas possible et tu veux la libérer à tous prix. Ton ennemi Popils n'est pas un ennemi

comme les autres, car il a une nette préférence pour les casse-têtes.

Tu aimes la géométrie ?

Tu évolues dans un univers pyramidal où

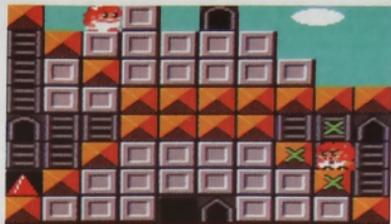


Pas facile de trouver la solution, un conseil, utilise les échelles.



Tu as réussi le premier casse-tête, mais attends, il y en a d'autres !

les blocs tombent de haut en bas après que les avoir frappé du poing, de la tête ou du pied. Gère aux substances visqueuses. Mais je sais que tu y fais déjà attention. Bien sûr, quelques ennemis sont là pour le donner le bonjour du sorcier, ce qui est très délicat de sa part. C'est à toi de mettre la stratégie au point.



Devant celui-ci, il faudra réfléchir pendant un long moment. Bon je te donne un petit tuyau : passe par les téléporteurs !

en réfléchissant bien, tous en évitant les ennemis et les pièges.

C'est vraiment un jeu sympa !

Les graphismes sont biens faits dans le style enfantin, la musique agréable, la jouabilité parfaite, et même si tu as 100 niveaux à traverser, la partie sera

sauvegardée. Dernière précision, on peut jouer à deux en reliant 2 bécanes. Popils est un jeu très séduisant, par le fait.

Régis Crochet



Mais où peut donc mener cette échelle? En tous cas tu es dans de beaux draps !

Tengen 1 Joueur SUPERSONIC

REFLEXION

GRAPHISME 70%

ANIMATION 70%

SON 71%

JOUABILITÉ 88%

DURÉE DE VIE 90%

INTERET 85%

Un bon jeu de réflexion.



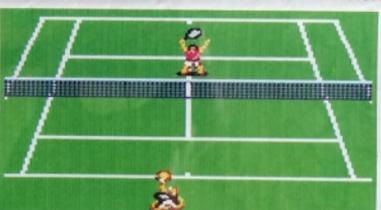
WINBLEDON

Wimbledon évoque fortement le tennis, bien sûr, mais il arrive loin derrière Jennifer Capriati dans l'univers des fantasmes masculins. Le choix du titre d'un jeu doit utiliser toutes les ressources du marketing, s'il veut avoir toutes les chances de faire un carton. Reste la qualité intrinsèque du produit dont je vous entretiens illico.

Tu t'es entraîné très dur pendant des années entières, tu as sacrifié tous les loisirs en avant d'arriver devant les Courner et autre Agassi, tu as même du sacrifié quelques cours, petit chenanepan. Le moment de vérité est arrivé, il faut que tu saches ce que tu veux vraiment. Tu viens à peine de quitter les juges de la mère et tu lances déjà un défi aux plus grands (gonflé, le niaç !). Les cours sont en gazon, of course, mais aussi en terre battue et en ciment. En effet, la cartouche te propose un véritable championnat ATP avec les quatre levées du Grand Chelem, c'est à dire outre Wimbledon, Roland Garros, Flushing Meadow et Melbourne. Un beau programme comme on aimerait en voir plus souvent.

Prêt pour le premier test-match ?

Après les matchs d'entraînement, tu pourras participer aux 4 grands tournois, malgré le nom du jeu. Les vitesses de balle sont alors différentes ainsi que les effets. A toi de t'y adapter. Tu rencontreras 16 joueurs professionnels dont les performances varient en fonction de 3 critères changeants : vitesse, puissance, habileté. Ce jeu bénéficie d'une réalisation qui est bien faite. Une bande sonore mediocre mais une bonne jouabilité même si t'on trouve la vitesse du jeu un peu trop rapide. Ce dernier point s'oublie au bout de quelques échanges.



La fin d'un jeu se passe de la manière suivante : le perdant est en colère, et le gagnant euh... Sympa ces petites mimiques non ?



Ton adversaire vient de percer ta défense en smashant, cet action est tellement belle que le public applaudit ton adversaire.

Un jeu très visuel !

Mais le point fort revient à l'animation, tu observeras les mimiques que les joueurs font lorsqu'ils gagnent ou perdent un jeu, c'est archi-marrant. Dernière

précision, tu peux jouer à deux avec le cordon, une autre cartouche et une autre bécanne. Sympa !

Régis Crochet



Le service, un geste technique qui est très difficile à réaliser !



Sega 1 Joueur SUPERSONIC

SPORT

GRAPHISME 72%

ANIMATION 87%

SON 58%

JOUABILITÉ 76%

DURÉE DE VIE 90%

INTERET 80%

Profilé, Tennis & Sports.

Publié avec Banzzaï, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 4

Edition du soir - Novembre 92

Depuis mai 1992

ELECTRONIC ARTS : LES JEUX SOUHAITE DE BONNES FÊTES ET FIN D'ANNEE



Road Rash 2 : l'écran de jeu est divisé lorsque tu joues à deux. Voilà un plus indéniable apporté au soft.



Road Rash 2 : de nombreux éléments graphiques ont été rajoutés.

Electronic Arts : la deuxième vague ! Comme tu es déjà dû le remarquer (on ne peut rien cacher à un pro comme toi), la société Electronic Arts est très productive sur la Megadrive avec déjà environ une vingtaine de titres disponibles. Et comme tu n'es jamais rassasié, que tu es toujours en quête de nouveautés, que tu en veux toujours plus, l'annonce de la part d'EA de plusieurs nouveaux jeux à sortir entre fin novembre et le mois de février va t'emplit de joie. Un beau sourire va d'abord se



Shadow Of The Beast 2 : de l'action dès le début de la partie !



Shadow Of The Beast 2 : un jeu d'aventure/action (superbement adapté de l'Amiga) qui devrait faire un malheur sur Megadrive.

dessiner sur ton visage en apprenant la sortie de John Madden 93, suite des précédents. Les changements sont mineurs avec de nouvelles tactiques accessibles au joueur et une "ambiance télé" plus développée avec des commentaires ponctuant chacune des actions. Pour la réalisation, pas de longs bavardages tu connais ! C'est similaire aux deux premiers épisodes. Sortie en décembre.

Ton sourire va vite se transformer en un grand bonheur avec l'annonce de Road Rash 2, la suite du célèbre soft de course de motos. Le jeu a subi de grosses modifications surtout sur le plan de la jouabilité. Une option deux joueurs est maintenant disponible (l'écran est divisé), tu auras le choix entre plusieurs circuits et donc différentes courses, de nouveaux engins plus rapides te sont proposés comme de nouveaux équipements. De plus, tu disposes également d'une chaîne de moteur pour assommer ses concurrents, c'est pas mignon ça ? Mais avant de jouer les motards justiciers, va falloir patienter jusqu'en décembre mon gars, date de la sortie du jeu.

Alois que tu es au comble du bonheur, EA pousse encore plus loin et sort de son chapeau Lotus Turbo Challenge directement adapté de la version Amiga. Alors là, c'en est trop,



Risky Woods : une superbe adaptation de la version Amiga. De plus, la jouabilité a été corrigée, qui s'en plaindra ?



Risky Woods : les pièges sont toujours bien présents !

tu éclates de joie et tu te frottes les mains en pensant à la fabuleuse fin d'année que tu vas passer devant ta Megadrive collé à ton écran. Cette simulation de courses automobiles fut un immense succès sur Amiga et le jeu raffia presque toutes les récompenses dans les différents pays. La version Megadrive est aussi réussie que l'original avec une impression de vitesse démente, huit circuits, une gestion des conditions climatiques... Ne crois surtout pas arriver au bout du challenge trop rapidement. Pour terminer le jeu sans se planter, il faut compter pas moins d'une heure. Rassurer ?

Ah, j'allais oublier le principal, il est possible de jouer à deux sur le même écran (divisé dans le sens horizontal) sans perdre un poil de lisibilité. Prévu pour la fin de l'année.

Tu croyais avoir connu l'extase, avoir atteint des sommets, alors prépare toi à un choc avec l'arrivée de Shadow Of The Beast 2. La bête est de retour dans un jeu plus long, plus jouable avec des décors plus soignés et une action laissant une plus grande part à la résolution d'énigmes. Cette fois-ci, le cruel Zelek s'est attaqué à la sœur du personnage et la doit éliminer dans son antre. Et bon... bien sûr... évidemment... c'était écrit... dieu ! la voulu ainsi... on échappe pas à son destin... toi seul peut encore la sauver. Ce scénario est le prétexte à un superbe jeu de tableaux menant le joueur dans des décors aussi somptueux qu'imaginaires.

Pas de date de sortie annoncée. Enfin, dernier titre annoncé, Risky Woods adapté lui aussi de la version Amiga. Cette fois-ci, tu n'en crois pas tes yeux, tu fais les pieds au murs, tu sautilles sur place tel un ressort, tu répètes des phrases incompréhensibles, bref tu disjonctes. Cinq jeux pour les trois mois à venir, c'est un véritable don du ciel ou plus exactement un super cadeau de Noël (enfin presque, il faut les acheter les jeux, faut quand même pas pousser ! A toi de jouer



John Madden 93 : ce bon vieux John est décidément increvable ; il régnait une troisième année consécutive sur Megadrive.

finement et de réussir à te le faire offrir). Revenons quand même à Risky Woods qui se veut un jeu de tableaux à la japonaise et qui ma foi y réussi fort bien. L'histoire est classique : ramener le bien dans une contrée dominée par les forces du mal et délivrer plusieurs sages détenteur de toute la sagesse du monde. Pas de date de sortie précisée.



Lotus Turbo Challenge : une réalisation d'enfer sur la 16 bits de Sega !



Lotus Turbo Challenge : la première simulation de courses automobiles autorisant le mode deux joueurs sur Megadrive.

TESTS

EN BREF...

Sci
(Version Master System)

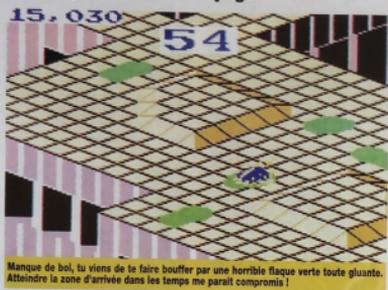
Central à toutes les unités. Arrivée fracassante de Sci stop... Sur MS stop... Je archi nul à ne pas mettre dans la poubelle pour ne pas fâcher les détritius stop... Bande sonore h à é stop... Jouabilité dégueulo-gerbante stop... Grand prix de la Risible Farce stop... Circulez, il n'y a vraiment rien à voir. Appel terminé stop...

Grande première ce mois-ci dans Supersonic avec l'apparition de cette rubrique "En Bref" traitant de toutes les cartouches jugées médiocres et indignes de figurer dans nos pages de tests (même en tiers de page) et des adaptations par trop semblables à leur aînée lorsque celles-ci ne peuvent figurer dans le test Megadrive ou Master System. Par exemple, ce mois-ci, le jeu Marble Madness testé sur Game Gear et totalement identique à la version Master, ne peut être incluí dans le test Master ou Megadrive (dépá publié). Il trouve donc sa place dans cette page.

Marble Madness

Une histoire à perdre la boule !

Aprés le Master et la Megadrive, Marble réussit le grand chelem et déboule sur la petite Game Gear. Tu dois diriger une boule à travers 6 niveaux qui sont, en fait, de véritables labyrinthes. Il y a aussi des ennemis. Que faire sans eux ? Tu as un temps limité. D'accord, tu n'es pas le genre à te presser de faire quoi que ce soit. Mais avec Marble Madness, tu devras faire un petit effort, ça vaut la peine ! La réalisation de ce jeu est exactement la même que sur le Master System. Des graphismes clairs, nets et sans bavures. Une bonne musique qui change au cours des niveaux. Le point noir va, sans aucun doute, à la maniabilité qui est très difficile : c'est très dommage. Marble reste un excellent jeu qui n'a rien perdu de son panache par rapport à la version sur arcade.



Manque de bol, tu viens de le faire bouffer par une horrible flaque verte toute gluante. Attendez la zone d'arrivée dans les temps me paraît compromis !

Une file enlevée (une de plus). Des véhicules suspects roulant à grande vitesse (attention au permis à points). Tu montes dans ton bolide, fou de la gachette (genre Mel Gibson) avec ton coéquipier qui est un as du volant (genre Danny Glover) et c'est parti mon kiki. Te voilà à la poursuite de véhicules louches que tu devras réduire en bouillie en leur tirant dessus entre autres. Avec ton flingue ou avec un bazooka qu'un hélicoptère te donnera. Tu évolues des niveaux qui ne sont pas très beaux. Le scénario est banal et la réalisation navrante. Une jouabilité très voisine d'Aerial Assault (beurk). Tu franchis des virages à près de 370 km/h sans ralentir d'un pouce. La fire est vraiment superbe, par contre.

Un jeu qui te conseille à personne même à mon pire ennemi. Aprés le shoot le plus forcené, voici la simulation la plus dégueu. De quoi vous dégoûter du volant !



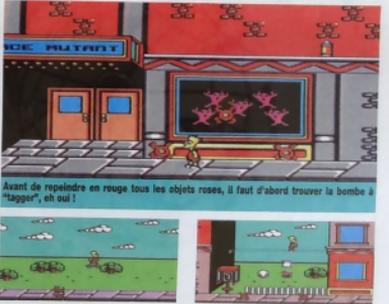
En plein milieu du niveau, un hélicoptère vole à la rescousse et te largue des armes plus puissantes histoire d'arrêter plus facilement les truands.

The Simpsons : Bart vs Space Mutant

Retour immédiat à la planète Bourrk

(Version Megadrive et Master System)

Des extra-terrestres sont arrivés sur Terre dans le seul but de se reproduire à partir d'objets d'une certaine couleur. Tu es chargé des les empêcher à tous prix. Tu dois repêner les objets d'une couleur différente et utiliser pour cela des accessoires que tu achèteras dans des magasins pour mener la mission à bien. Les graphismes sont fins mais trop petits, la musique est hyper agaçante (on peut pas faire pire), et la jouabilité atroce. Une seule issue possible dans un cas pareil : Supersonic offre une sauvegarde spéciale et renvoie les dits extra-terrestres à la case "départ". C'est à dire la planète Bourrk.



Avant de repêner en rouge tous les objets roses, il faut d'abord trouver la bombe à "tagger", ah oui !

Pas de panique et inutile de pianoter comme des fous sur votre minitel pour nous traiter de voleurs de poule. Notre abonnement est apparemment cher, mais nous ne pouvons pas faire autrement pour l'instant. Il est essentiellement destiné à tous ceux parmi vous qui ne peuvent vraiment pas se le procurer autrement. C'est cher mais vous avez au moins 2 pin's en compensation (Supersonic & Banzai).



Droite, gauche, pour diriger la bille. Ton paddle va attraper le mal de mer.

Back to the Futur 3

Allô, l'as pas vu mon pote ?

Voici la version Megadrive qui s'est faite attendre. Doc, ton vieux pote se retrouve en 1885, et ton bul est de le faire revenir en 1985. Avant de revenir, tu dois : rattraper une charrette emballée, mettre hors d'état de nuire Tansen et sa bande de tarés, et récupérer les bôches de vitesse éparpillées sur un train. Rien de nouveau donc, si ce n'est qu'il y a un bonus en plus et que tu dois tirer sur des hommes qui apparaissent à l'écran. Côté technique, c'est pareil : sauf que les graphismes et le son sont de meilleure qualité. Bouaïfff !

BULLETIN D'ABONNEMENT

Qui, je m'abonne à Supersonic pour 6 numéros au prix de 100 F (150 F pour l'étranger) et je reçois en cadeau les 2 pin's de mes magazines consoles (Supersonic & Banzai). Je paie par chèque bancaire ou par mandat postal si j'habite à l'étranger

Nom..... Prénom.....
Adresse.....
Code postal..... Ville.....
Date..... Signature (des parents pour les mineurs)

Bulletin à renvoyer à Service Abo Supersonic, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

Supersonic est vraiment géant, il me faut absolument la collec'. Je commande

- un ancien numéro et je paye 15 F.
 - deux anciens numéros et je paye 22,50 F environ.
 - trois anciens numéros et je paye 30 F.
- J'envoie mon chèque CCP ou Mandat Lettre et mes coordonnées à la :
Boutique de Pressimage,
210 rue du Faubourg St Martin - 75010 Paris

UNE SUPER NINTENDO, UN DISCMAN, DES PIN'S, DES ACCES

3614 A GAGNER...

C'EST SUR LE

3615 KONSOL

EN PARTICIPANT AU MEGA QUIZZ.

Game Gear news !



Tu possèdes une Game Gear et franchement tu doutes ? Eh oui, tu doutes de Sega. T'as beau de rendre tous les jeux chez ton revendeur préféré qui t'ardemment conseillé cette portable et tu ne vois toujours rien venir. Sega, oh maître Sega, ne vais-je point pouvoir m'éclater avec ma Game Gear faite de cartouches ?

Point de lamentations, point de révolte, point de rébellion, la fin d'année sera Game Gear ou ne sera pas ! Les revendeurs ressortent leurs linéaires Game Gear et s'empressent d'exposer les six nouveautés du mois. Et ce n'est pas fini, crois en Supersonic ! Ces mêmes revendeurs ont intérêt à prévoir de la place pour les sorties du mois prochain, normalement aussi nombreuses. Supersonic en profite d'ailleurs pour t'annoncer un dossier spécial nouveautés Game Gear dans le prochain numéro. Mais chaque chose en son temps et à chaque mois suffit sa peine, n'est-ce pas ?

Alors on commence avec les versions Game Gear de Streets Of Rage 2, Prince Of Persia et Indiana Jones The Action Game. Pour le premier cité, reporte toi en page 21 de ce numéro traitant de la version Megadrive, c'est pratiquement la même chose. Non mais !

Pour le second, même remarque, tu te rends en page 24, tu zieutes le test Master System, c'est aussi la même chose. Pour le troisième, on ne peut pas te faire le même coup, c'est la première fois qu'on en parle. Manque de bol pour nous, va falloir écrire quelques lignes pour t'apprendre qu'il s'agit d'un jeu de tableaux à la réalisation plutôt sympa. Indy est bien sûr armé de son fouet et fera évidemment face à des hordes d'ennemis. C'était bien sûr évident !

Tests dans les prochains numéros.



Virgin en fête !

Ah ces programmes anglais ! Plus productif qu'eux, tu meurs ! Non content d'éditer quelques-uns des meilleurs jeux disponibles sur Megadrive (Chuck Rock, Speedball 2...), ils en veulent toujours plus et rêve de détrôner Sonic de son piédestal. Pour cela, ils ont d'abord sorti Chuck Rock et ce sont approchés très près, il faut l'avouer, de leur objectif. D'un naturel têtu, les programmeurs de Virgin protestent de rancœur lors du premier trimestre 93 (aux alentours du mois de mars) avec Mick & Mack as The Global Gladiators, un jeu de tableaux assez déments. Cela fait un petit moment qu'ils travaillent dessus et Supersonic est en mesure de te dire qu'il s'agit d'un mega-hit en puissance. Sonic va avoir chaud au fesse ! La réalisation est, surtout sous les mains, démente, géante, exceptionnelle, folle, incroyable, bestiale... Une réalisation que quand tu vois le jeu, tu crois pas que c'était possible sur Megadrive. La musique est à se damner, les anims sont à tomber par terre, les idées tellement géniales que même avec une greffe de cerveau, tu les aurais pas eu. Et surtout la longueur de chaque niveau est carrément immense. Plus de détails dans les prochains numéros. Autre gros titre attendu chez Virgin, Another World adapté de la version micro. Cette fois encore, Virgin tient un super hit, le jeu ayant rasé pratiquement toutes les récompenses dans tous les pays. C'est un jeu assez novateur tant par sa technique (entièrement en polygones) que par son déroulement (énormément de plans séquences à la manière d'un film).

Le dernier jeu annoncé se nomme Robin Hood : Prince Of Thieves. Peu d'informations pour l'instant sur ce jeu. On sait tout de même qu'il s'agit d'un jeu de rôle mêlant de l'aventure et de l'action. Un histoire de voleurs et roi parti en guerre aux frontières du royaume. Enfin, tu connais sûrement ! Voilà, on te parle du tout plus en détails dans les numéros prochains.



Mick & Mack as The Global Gladiators.

Robin Hood : Prince Of Thieves

Sega part en campagne !

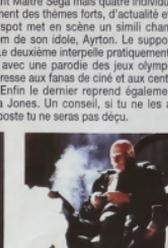
Tu connais sûrement déjà les pubs télé Sega qui passent en ce moment à longueur de journée sur les chaînes nationales. Et comme tu as déjà dû le constater, les producteurs n'ont pas lésiné sur les moyens avec des effets spéciaux dignes des Indiana Jones et autres Star Wars. C'est la première année que la firme Sega investit autant dans une campagne de communication (4 spots de 30 secondes et près de 900 diffusions pour chacun). Le tournage des quatre spots aura duré près d'un mois sans compter toute la préparation des "script" élaborés sur micro-ordinateurs. La campagne 92/93 marque un tournant dans la communication de Sega. Tout en gardant la même venue marketing, le slogan ne change pas : "Sega, c'est plus fort que toi", le message se veut moins réducteur avec non plus un seul personnage affrontant Maître Sega mais quatre individus. De plus, ces quatre personnages représentent des thèmes forts, d'actualité et déjà connus du public. Ainsi le premier spot met en scène un simili champion automobile portant le célèbre prénom de son idole, Ayrton. Le support jeu n'est autre que Senna Grand Prix 2. Le deuxième interpelle pratiquement tous les joueurs puisqu'il s'agit du sport avec une parodie des jeux olympiques avec Olympic Gold. Le troisième s'adresse aux fans de ciné et aux centaines de milliers de fans de Terminator. Enfin le dernier reprend également un thème à succès du cinéma, Indiana Jones. Un conseil, si tu ne les a pas encore visionnés, campe devant ton poste tu ne seras pas déçu.



Le champion automobile



L'aveuturier



Le terminator

Des news pour Mega-CD.

Voilà un nom prestigieux bien connu des joueurs sur Megadrive. En effet, sous licence Electronic Arts, Psychosis a donné à la 16 bits de Sega quelques-uns de ces meilleurs titres (Young Gaijoh, The Killing Game Show...) et projette d'autres jeux très intéressants pour les mois à venir. Alors je sais, tu te fous royalement de l'intro de cette "news", tu te dis : "il me fait perdre mon temps ce rédacteur. Qu'il arrête son bla-bla et qu'il écrive les titres des jeux prévus et basta". Oui mais ce serait un peu trop facile ! D'abord, tu aurais ton Supersonic en trois minutes et tu terminerais le reste de la journée. Et ensuite comment je justifierais mon salaire moi ? Tu y as pensé à ça ? Eh oui ! Aaaaah, maintenant tu comprends mieux pourquoi je n'ai pas encore commencé à te parler des jeux Psychosis à venir. D'autant plus qu'il s'agit de sacrés gros titres tous prévus pour le Mega-CD dont le succès est déjà écrit - Encore une fois, je stoppe le déroulement de cet article pour expliquer à certains lecteurs qu'il s'agit d'une expression. Pas besoin de nous appeler ou de nous écrire pour nous traiter de nulles faute d'avoir compris ta dite expression - Pour en revenir aux jeux Psychosis, tu comprendras parfaitement qu'avec des jeux pareils, le rédacteur se doit de pondre un article "sensass" traduisant au mieux la magnificence des dits jeux. Et qui que tu puisses penser à cet instant de ta lecture, quoi que tu puisses dire, j'ai cogité pas mal de temps pour décrire ces titres. Quoique, je me demande maintenant si mes écrits pourront être compris par tous. A ce propos, j'ouvre une parenthèse pour exprimer les doutes de l'écrivain quant à la compréhension réelle du public par rapport à ses œuvres. Mais bon, c'était histoire de causer ! Mais je te sens nerveux là, t'excite pas à t'y viens au jeu. Aah, ce que tu peux être pressé ! En ce qui concerne les jeux Psychosis, je t'annonce donc les sorties de Lemmings 2, la suite du jeu de réflexes/réflexions à qui se dèmeint qui est existé. Eh bien, Lemmings 2 est encore plus dément avec des nouveaux Lemmings (près de 80) : des skieurs, des remplisseurs, des patineurs... Le stoupeur est remplacé par un Lemming qui joue de la musique entraînant tous les autres dans une danse effrénée, et on constate aussi l'apparition de tribus de Lemmings. La folie, quoi ! Le deuxième se nomme Walker et il s'agit d'un shoot'em up. Classique ! Le troisième jeu s'appelle Dracula et je peux rien t'en dire pour l'instant, nous ne disposons pas de photos. Rendez-vous le mois prochain ! Enfin, le meilleur pour la fin, Microcosm, un jeu reprenant le scénario du film "Le Voyage Fantastique". En effet, le joueur est aux commandes d'un vaisseau miniaturisé et doit combattre d'autres vaisseaux à travers le réseau veineux du corps humain. Ahurissant ! Attention, les photos de Microcosm sont issues de la version 256 couleurs PC. La version Mega-CD, en 32 couleurs, sera forcément moins jolie.



Lemmings 2



Microcosm



Walker



Microcosm



LES LECTEURS SE DONNENT... (LA PAROLE)

✓ **L'ON** aime la nature, on se voit tout de suite. La nature elle aussi, puisqu'elle lui a attribué beaucoup de qualités. Notamment celle de faire de beaux dessins voir co-contrôle avec tout plein de couleurs chatoyantes à tel point que Frédéric, le chat de la rédaction (il confondit avec un perroquet et il fallit nous l'arrêter). Mister NO, notre dessinateur, je sais de Samantha qui appréciait le dessin en consommant 180 pages de papier. Lorent aime aussi notre BD de Samantha, la tempête éolico, qui prend, dans ce numéro, la défense des travaux. Envoie nous pour nous dire si vous aimez notre BD. Pour ceux qui ont raté l'aventure du numéro 5, sachez qu'elle lutta contre les salopards qui polluent la nature dans les décharges sauvages. Vous pouvez commander les albums numérotés pour avoir la colle à enlever. Voir bulletin d'abonnement.

coumer plutôt que Supersonic (c'est trop long). Il nous dit aussi qu'il a acheté Mirco Warrior. Comme il n'existe pas la version Française de ce jeu, et qui l'argale et lui, ça lui fait, il lui reste une solution au contraire à appeler la hotline de Sega au 01 47 79 24 45 ou les spécialistes du jeu demandent de faire un plaisir de l'acheter sur des supports plastiques. Une information qui sera très utile à Sylvain Jardinet de l'équipe qui voudrait acheter un ordinateur comme un jeu.

✓ **Verde** se demande pourquoi dans F-Zero quand les voitures dépassent 900 kmh les voitures sur les bords de la piste semblent déformer à l'envers. C'est tout simplement une histoire d'effet atmosphérique dû à la persistance rétroactive de l'ère humaine. Il demande aussi si c'est sur la console elle-même, ou sur un ordinateur que les programmeurs développent les jeux. C'est bien évidemment sur un ordinateur, car les cartouches sont composées, en fait, d'un support et de quelques composants qui restituent une copie du jeu. Pour savoir ce que gagne un lecteur de jeu, et combien d'heures il travaille par semaine, il se renvoie à Bureau. Le magazine des conseils Nintendo dans le numéro 4, un tirage de jeu nous décrit la journée, il combine harassante d'un lecteur du jeu. Sinon, il est difficile de répondre à cette question, car il y a beaucoup de possibilités différentes pour ce genre de travail et les gains habituels pour ce genre de travail. Cédric nous a envoyé un dessin très "Peace and Love".

✓ **Loik, Diego** ✓ **Verde** se demande pourquoi dans F-Zero quand les voitures dépassent 900 kmh les voitures sur les bords de la piste semblent déformer à l'envers. C'est tout simplement une histoire d'effet atmosphérique dû à la persistance rétroactive de l'ère humaine. Il demande aussi si c'est sur la console elle-même, ou sur un ordinateur que les programmeurs développent les jeux. C'est bien évidemment sur un ordinateur, car les cartouches sont composées, en fait, d'un support et de quelques composants qui restituent une copie du jeu. Pour savoir ce que gagne un lecteur de jeu, et combien d'heures il travaille par semaine, il se renvoie à Bureau. Le magazine des conseils Nintendo dans le numéro 4, un tirage de jeu nous décrit la journée, il combine harassante d'un lecteur du jeu. Sinon, il est difficile de répondre à cette question, car il y a beaucoup de possibilités différentes pour ce genre de travail et les gains habituels pour ce genre de travail. Cédric nous a envoyé un dessin très "Peace and Love".



✓ **Roman** qui trouve Supersonic vraiment cool, voudrait bien des solutions pour Alex Kid, Donald Duck et Sonic. Et moi dans la vie, il y a une arche à laquelle je tiens vraiment, c'est de faire plaisir à Roman. J'ai aussi téléphoné à Arturo, notre Grand Soudouneur, qui est tombé dans une bassine de solutions quand il était bébé. Il devait y avoir quelque chose pour Donald Duck et Alex Kidd dans la même "bassine". En échange, Roman, personnellement, il m'a plus gentil avec ta voix et bien travailler à l'école.



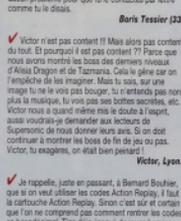
✓ **Sarah Bruner** Reine (Belgique) ✓ **Sarah** nous propose Rémi comme prénom pour son copain de Sonic. Rémi, c'est le nom de notre dessinateur. Elle nous a même dessinée une lance pour Sonic qu'elle a appelée Rémi. Après tout de suite à Sonic pour savoir si elle est son pote. Tous ceux qui veulent écrire à Sonic peuvent le faire aussi, j'ai à Supersonic. C'est qui il a tout un numéro 18. Envoyez à Supersonic - Terrier numéro 18 - Codes Nintendo - 7918 - Paris



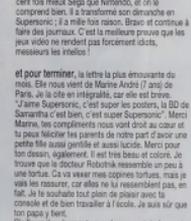
✓ **David Bockas** de Vise en Belgique a fait un journal qui s'appelle Super Games et qui lui nous envoi. Il nous parle de son coup de cœur pour Sonic 2, qu'est-ce, à coup sûr, les Kid Chameleon, Chuck Rock et Aero Terminator. Il aime cet jeu nous Sega que Nintendo et moi comprend bien, il a transformé son dimanche en Supersonic, il m'a tout raison. Bravo et continue à faire des journaux. C'est le meilleur preuve que les jeux vidéo ne rendent pas forcément idiots, nous les intellectuels!



✓ **Fabien** qui a 11 ans, voudrait bien que son dessin soit publié dans Supersonic. Et hop, un coup de baguette magique... voilà, c'est fait. Fabien est désormais un dessinateur connu. Plus de 10000 personnes vont voir son dessin. Il y a bien des dessinateurs qui n'ont pas une telle audience. Nous prend pas la grosse tête, Fabien, mais il te faut la signature d'un autre ami. Ah, les grosses têtes! Fabien Miles [83]



✓ **Boris Tessier** (23) ✓ **Victor** qui est pas content !!! Mais voilà pas content du tout. Et pourquoi il est pas content ? Parce que nous avons montré les beaux dessins révisés d'Alex Dragon et de Tazmania. C'est la peine car un graphique de lui imaginer. Mais tu sais, sur une image tu ne vois pas bouger, tu n'entends pas non plus la musique, tu vois pas des belles scènes, etc. Acteur nous a quand même mis le doigt à l'oeil, nous voudrions le demander aux lecteurs de Supersonic de nous donner leurs avis. Sans cesse continuer à explorer les bords de fin de son jeu. Victor, tu réalises, on ne peut pas dire.



✓ **Alien 3** ✓ **Victor** qui est pas content !!! Mais voilà pas content du tout. Et pourquoi il est pas content ? Parce que nous avons montré les beaux dessins révisés d'Alex Dragon et de Tazmania. C'est la peine car un graphique de lui imaginer. Mais tu sais, sur une image tu ne vois pas bouger, tu n'entends pas non plus la musique, tu vois pas des belles scènes, etc. Acteur nous a quand même mis le doigt à l'oeil, nous voudrions le demander aux lecteurs de Supersonic de nous donner leurs avis. Sans cesse continuer à explorer les bords de fin de son jeu. Victor, tu réalises, on ne peut pas dire.



✓ **Christophe** est un fan des Comics, c'est pour ça qu'il nous envoie des dessins de Spiderman. Il voudrait bien avoir un pseudo pour se représenter au



✓ **Loik**, évidemment un brétilon né en Ukraine émigre en Normandie, voudrait savoir si c'est des adaptateurs pour passer les jeux Game Boy sur Master system. Eh bien non, j'en profite pour vous dire qu'il n'existe pas non plus d'adaptateur pour transformer les jeux de Nintendo. Non! Par contre les adaptateurs Master system, oui! Les adaptateurs Game Boy, c'est à dire d'envoyer.



✓ **Tu veux ta photo sur Minitel** ✓ **Tu veux ta photo sur Minitel** ✓ **3615 KONSOL RUBRIQUE 'STAR ENVOIE NOUS TA PHOTOCARD IDENTITE' ET TES COORDONNEES.**

Wolvisia Games

2, rue Millotet
21000 DIJON

☎ 80 57 11 42 ou 80 41 86 43 — Fax : 80 58 09 45

MEGADRIVE		SUPER NES	
E SWAT	349 frs	CONSOLE 1	1490 frs
MICKEY MOUSE	349 frs	PILOTWINGS	490 frs
SONIC	389 frs	ADAMS FAMILY	490 frs
DONALD DUCK	389 frs	CASTELVANIA 4	490 frs
GAIARES	389 frs	WRESTLEMANIA	490 frs
EA ICE HOCKEY	429 frs	CONTRA SPIRIT	490 frs
RATED TITAN	429 frs	GHOSTLY GHOSTS	490 frs
125 INTERCEPTOR	429 frs	ZELDA 3	490 frs
INFLAMES 2	429 frs	FLUISHING BEAT	490 frs
JAMES POND 2	429 frs	SNAIL TURTLES 4	490 frs
KID CHAMELEON	429 frs	STREET FIGHTER 2	590 frs
DESERT STRIKE	429 frs	ROBOCOP 3	490 frs
TOKI	429 frs	RADIO FLYER	490 frs
ALISA DRAGON	429 frs	DINOSAURS	490 frs
JORDAN vs BIRD	429 frs	RACE DRIVEN	490 frs
WINGS 2	429 frs	AXELAY	490 frs
DU ROBINSON BASKET	429 frs	SUPER SCOPE	690 frs
SIMPSON'S (vintage)	429 frs		

MEGADRIVE NEWS !		SUPER FAMICOM	
CADASH	429 frs	CONSOLE	1490 frs
SPALTERHOUSE 2	429 frs	ACTRIBAIERS	290 frs
TAZMANIA	429 frs	AREA 88	290 frs
GIMPSON'S (space mutants)	429 frs	DALEUS TWIN	290 frs
SIDE POCKETS	429 frs	LEMMINGS	290 frs
MONACO GP 2	429 frs	SUPER TYPE	290 frs
ATOMIC RUNNER	429 frs	SUPER D.O.B	390 frs
DUNGEONS & DRAGONS	429 frs	SUPER VALIS	390 frs
EUROPEAN CLUB SOCCER	429 frs	THUNDER SPIRIT	390 frs
		TOP RACER	390 frs
		HAT TRICK HERO	590 frs
		MAGIC SWOOSH	590 frs
		SOULBLADER	590 frs
		ADVENTURE ISLAND	590 frs
		PHALANX	590 frs
		TURTLES 4	690 frs
		SUPER MARIO KART	590 frs
		SONIC BLASTMAN	590 frs
		PRINCE OF PERSIA	590 frs
		STREET FIGHTER 2	690 frs
		JOYPAD	190 frs
		JOYSTICK CAPCOM	690 frs

BOUN DE COMMANDE

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Tel. : _____

DESIGNATION DU PRODUIT	Qté	Prix

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

☐ en ligne ☐ contre-remboursement

☐ retard ☐ en 10 jours

Total : _____

*NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIVE, NEC, SNK NEB SMD sont des marques déposées.

TECMAGIK

CHAMPIONS OF EUROPE

DISPONIBLE DES MAINTENANT!

THE OFFICIAL GAME OF



© UEFA 1987

**ALLEZ DROIT AU BUT
N'ACHETEZ
QUE LES MEILLEURS!**



SEGA™



Tecmagik (Entertainment) Ltd., 1 Norland Place, London W11 4QG