

10 FRANCS
LE MENUSUEL DE
CONSOLES SEGA

MEGADRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR - ETC

10 FRANCS
GAME GEAR - MEGADRIVE
MASTER SYSTEM - ETC

SUPERSONIC



Les Lemmings
débarquent en
nombre sur la
gamme Sega.
Saura-tu
les mener à
bon port ?

LES HITS DU MOIS

N°5 - DECEMBRE

MEGADRIVE

LNK ATTACK CHOPPER



THE NEW ZEALAND STORY :
TIKI LE KIWI A DES SOUCIS !

MASTER SYSTEM

BATMAN RETURNS



EN PAGE
CENTRALE LE POSTER
GEANT ET PAGE 14 LE
TEST COMPLET DE
MICKEY ET DONALD IN
WORLD OF ILLUSION !



GAME GEAR

GG SHINOBI 2



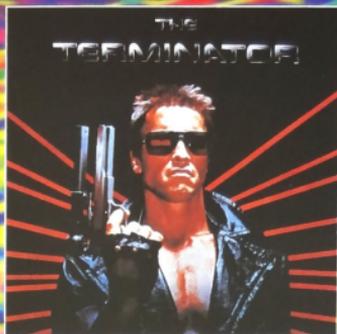
GAGNE UN
SUPER SCOOTER
ET DES DIZAINES
D'AUTRES LOTS DANS
LE GRAND CONCOURS
SUPERSONIC / KGB



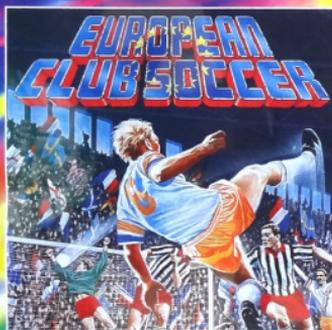
LE MEGA-TEST DE SONIC 2 !



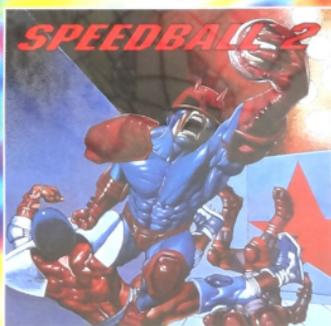
Seul sur : 395
Régionales : 73 FB
Circulaire : 2,00 \$



TERMINATOR



EURO CLUB SOCCER



SPEEDBALL 2

TERMINATOR
 EURO CLUB SOCCER
 SPEEDBALL 2
 CHUCK ROCK
 CORPORATION

MEGADAYWE • MASTER SYSTEM

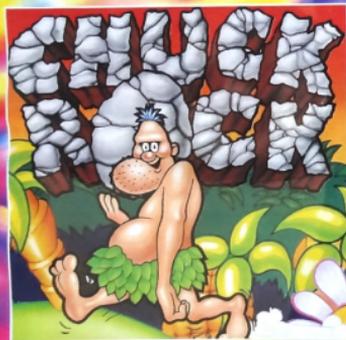
MEGADAYWE • N/A

MEGADAYWE • N/A

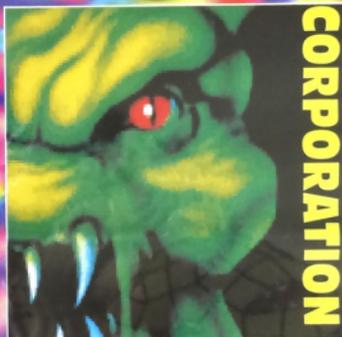
MEGADAYWE • MASTER SYSTEM

MEGADAYWE • N/A

des créations remarquables!



CHUCK ROCK



GREENBERG
BROTHERS
CORPORATION

VIRGIN GAMES FRANCE

233 rue de la Croix Nivert - 75015 PARIS



pour votre

SEGA™



virgin games
immaculate
concepts

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 Xrialia. All rights reserved.
Spendall 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.

Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler,
vos parents ne pourront pas vous le reprocher.



Gilles CARON / Diner Contact



© SEGA, 1992

Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m² de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Infoframes... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi

rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.



3615 **fnac**

AGITATEUR DEPUIS 1954.

PREVIEWS

ROCK AROUND THE GLOBE

Comme le mois dernier, **Supersonic** comporte 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, deux 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.

Gendarmes ou voleurs ?

Encore une adaptation d'arcade qui pointe le bout de la cartouche sur **Megadrive**. Sans doute l'avez-vous déjà écarté en jouant aux gendarmes et aux voleurs sur cette somptueuse borne d'arcade. A bord d'un bolide surpassant de la police, deux inspecteurs de choc genre **Starsky** et **Hutch** poursuivent inlassablement qui des trafiquants de drogue, qui des criminels, qui des malfaiteurs. La tactique d'interception est très simple : après avoir reçu une description du véhicule en fuite, "Blondie et Jouflif" (**Starsky** et **Hutch**) prennent la route et tentent de rattraper le fuyard. S'ils y parviennent, c'est une véritable partie de stock-cars à laquelle est conviée le joueur. L'objectif consiste à emprisonner le plus grand nombre de fois la voiture suivie pour la rendre hors d'usage. La réalisation du jeu semble harmonisée avec des graphismes assez réussis. Mais le véritable problème, c'est bien l'animation du scrolling et l'impression de vitesse, pour l'instant assez mauvaise. A suivre !



Les frères jumeaux

Jeu de tableaux très sympa, **Mega Twin** tire ses origines de l'Amiga et du ST sur lesquels ce soft d'US Gold se nommait **Mega Twin**. Offrant de multiples décors et la possibilité de jouer à deux en même temps, **Chiki Chiki Boy** possèdent tous les ingrédients classiques de ce type de cartouche : bonus, boss de fin de niveau... Inutile de s'attarder sur l'histoire, elle n'apportera rien au joueur. **CGM** réalisation, c'est du tout bon avec, certes, des graphismes simples mais une maniabilité excellente et des bruitages corrects. La difficulté est bien dosée et le joueur progresse lors de chaque partie. Très sympa !



Duel à mort

Death Duel, ce jeu de **Razonsoft** porte bien son nom ! Dans un affrontement violent et sanglant contre une espèce de robot, la seule alternative est la victoire. Dans ce cas, à toi les points et l'argent nécessaires pour s'équiper en armes en vue du prochain combat. Sinon tu es bon pour recommencer. Et les ennemis sont coriaces, ils se cachent derrière des murs et n'hésite pas, eux aussi, à te canarder copieusement. Entre deux adversaires, un stage bonus (une sorte de tir aux pigeons comme on en trouve dans les fêtes foraines) permet d'engranger encore des points. Verra-t-on un jour cette cartouche disponible en France ? Telle est la question !



Partie de catch !

Sorti sur micro et **Super Nintendo**, **Super Wrestlingmania** est une simulation de catch à deux ou à quatre). Si sur la console de Nintendo, les personnages étaient uniquement digitalisés, sur **Megadrive** ils ont bénéficié d'une meilleure réalisation de la part de **Flying Edge** avec des relookages au niveau des couleurs notamment. Le résultat n'est pas mal du tout et les animations des personnages sont toujours aussi réalistes. Le nombre de coups possibles est certainement hallucinant, le joueur se croirait vraiment en train de regarder un combat devant sa télé (coup de pied chassé, suplex, renversement, retournement, coup de boule, machette, projection...). La maniabilité des deux (ou quatre acteurs) est excellente et la finerie finale devrait permettre à deux joueurs de s'éclater en même temps. Génial !



Un petit tour d'hélico ?

Enorme succès en salle d'arcade, **Steel Talons** est adapté sur **Megadrive** par **Tengen**. Il s'agit d'une simulation d'hélicoptères de combat. Le joueur à le choix entre plusieurs campagnes : le combat canon, c'est-à-dire à vue, opposé à d'autres hélicos, une suite de missions variées et périlleuse (attaque de convois motorisés, épreuve de maniabilité et de rapidité entre des canyons...) et enfin l'entraînement. Cette dernière possibilité permet au joueur de se familiariser avec les commandes et le maniement de l'appareil : il faut réaliser un parcours pré-défini à l'avance. Sur le plan de l'armement, sans être sur-armé (l'engin serait trop lourd et incontrôlable), le joueur possède de quoi se défendre et même de quoi attaquer : missiles à longues et courtes portées, canon...

Le jeu propose des graphismes dépourillés, entièrement en 3D vectorielles et des bruitages clairs. Reste à juger de la maniabilité du jeu et de la vitesse de jeu (le **Megadrive** ne s'est jamais vraiment montré souverain dans le domaine de la 3D). Réponse dans les prochains numéros de **Supersonic**.



PREVIEWS

La bête revient !

Supersonic te proposait quelques photos de cette cartouche, cette fois-ci on te montre un peu plus le jeu car on en sait maintenant un peu plus sur cette adaptation d'un des plus célèbres jeux Amiga. Le jeu s'annonce excellent avec une réalisation aussi bonne que sur Amiga. Et si le jeu n'est (pour l'instant) pas en plein écran, les animations des personnages ont été largement améliorées. L'histoire ne change pas : la bête pour se venger de sa défaite du premier numéro a enlevé la sœur du héros et la détient prisonnière dans son antre. Il faut faire vite sinon elle risque de devenir elle-même une bête. Comme explicité précédemment, la qualité technique du jeu est superbe avec des graphismes très soignées et une maniabilité parfaite. Le jeu est d'ailleurs plus jouable sur Megadrive que sur Amiga. Du tout bon jeu de tableaux et du tout bon Electronic Arts.



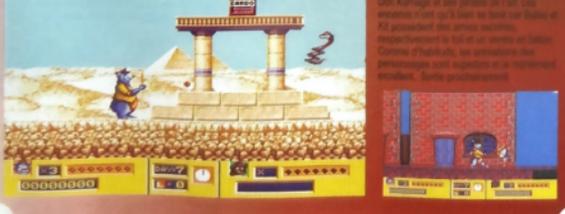
Amis footeux, bonjour !

Rares sont les simulations de football vraiment réussies sur consoles (excepté Kick Off). Soit le réalisme est trop grand et le jeu jouable, soit le jeu est trop orienté arcade et les actions complètement grotesques. En arcade, un titre a pourtant su captiver l'attention des joueurs : Tecmo World Cup. Adapté sur Megadrive par la société du même nom, ce jeu suscite un intérêt particulier de la part des nombreux "footeux". Sans être vicieux, Megadrive peut te révéler que Tecmo World Cup risque de s'imposer comme la meilleure cartouche de football sur console. La réalisation est d'enfer avec des "graphes" à la hauteur et une parfaite animation des joueurs. En ce qui concerne la jouabilité et la construction des actions, encore une fois, c'est excellent. Vivement une sortie en France !



Super Baloo !

Avec Mickey & Donald, La Petite Sirène et Talespin, Sega fire toutes ses cartouches Wall Chart. Les deux premiers ont été très bien, on le sait déjà ! Quant à Talepin, il faudra encore quelques semaines pour se faire une véritable réputation. Heureusement, les productions Megadrive sont positives avec une réalisation dignes des précédentes productions Sega. Le joueur doit mener ses deux compagnons Baloo et Tiki dans une course autour du monde. Baloo est un kangourou et Tiki est un petit oiseau. Les deux personnages ont des pouvoirs de 1er et 2e ordre. Les niveaux sont très variés et les animations sont très soignées. Les graphismes sont très bons. Les animations sont très soignées. Les graphismes sont très bons.



**ACHETEZ
VOS JEUX VIDEO
D'OCCASION
de 30% à 70%
MOINS CHERS QUE LES JEUX NEUFS
+ 3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS
DISPONIBLES EN MAGASIN
DONT + DE 1000 NOUVEAUTES**

NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)
GAMEBOY avec TETRIS* 495 F

NES (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :
 RUSH'S ATTACK 115 F TORTUE NINJA 199 F
 NAIRI WARRIORS 125 F DRAGONBALL 229 F
 KUNG FU 180 F FAXANODU 265 F

**SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES
(+ DE 350 JEUX DISPONIBLES)**

ADAPTATEUR SHINTOSHOES 90 F
 SUPERSCOPE + 6 JEUX 590 F
 - ADDAMS FAMILY - R TYPE
 - CASTELVANIA 4 - SUPER TENNIS
 - CONTRA 3 - ZELDA 3
 - RIVAL TUR - LEMMINGS
 - SUPERMARIO KART - ROBICOOP 3 ...

CONSOLE
SUPER NINTENDO
 Française
990 F
 garantie 1 an

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)
GAME-GEAR avec COLUMBUS* 695 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC* 695 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise) 99 F

Exemple de prix :
 ALTERED BEAST 99 F SPIDERMAN 199 F
 SONIC 149 F GOLDEN AXE 199 F
 WORLD CUP ITALIA 179 F MOONWALKER 199 F
 SUPER THUNDER BLADE 179 F GHOSTBUSTER 199 F
 ALEX KIDD 179 F TOE JAM AND EARL 199 F

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :
 SUPER TENNIS 89 F OUI RUN 169 F
 WORLD GRAND PRIX 89 F SHINOBI 179 F
 GHOST HOUSE 96 F GOLDEN AXE 199 F

CONSOLE NEO-GEO (neuve) 1990 F
avec MAGICIAN LORD 2490 F

Avec notre CARTE DE FIDELITE,
vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de 10%

SCORE GAMES rachète vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux sur :

- * GAME-GEAR + MEGADRIVE + MEGA CD + GAME-BOY
- * SUPER-NINTENDO + NEO-GEO

et échange vos consoles et jeux sur :

- * N.E.S. + MASTER-SYSTEM + LYNX + NEC

(voir modalités au magasin)
 Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour le domicile

RESERVEZ OU VENDEZ VOS CONSOLES OU VOS JEUX EN APPELANT
LE (1) 43.290.290

Le lundi de 14h à 19h00, Du mardi au samedi de 10h à 19h00 non stop (Pâques 21 h le mardi)
 Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
 R.D. : 63 bis St Paulin Métro Mairie

SCORE GAMES 17, rue des Ecoles
 75005 PARIS
 LA VIDEO PASSION (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 _____

FRAS DE PORT (1 à 3 JEUX 30 F) _____ CONSOLE 60 F _____ 30 F _____
 TOTAL A PAYER _____

la régler par : CHEQUE MANDAT LETTRE CARTE BLEUE

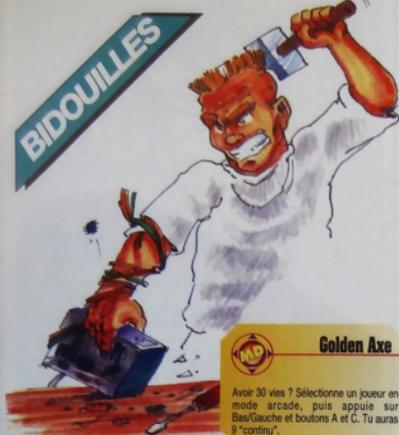
N° _____

Date expiration : / / Signature _____

* CONSOLE D'OCCASION

Tous les prix sont en Francs C.F.

Illustration : J. B. / Photo : J. B. / Photo : J. B.



BIDOUILLES

Golden Axe

Avoir 30 vies ? Sélectionne un joueur en mode arcade, puis appuie sur Bas/Gauche et boutons A et C. Tu auras 30 continue.

Le magasin **43 290 290**

SCORE GAMES

vous présente **17 rue des Ecoles 75005 PARIS**

LE DEFI MATCH TOP - SCORE

LE PRINCIPLE chaque mois, la rédaction propose un concours sur un jeu (nouveau ou pas) qui fait l'objet d'un défi : réaliser le meilleur score !

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 ta 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 la console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à :

SUPERSONIC "TOP-SCORE"
15, rue Hégépippe Moreau
75018 PARIS

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

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

A START IS BORN! bien, si tu gagnes, on ira même jouer à mettre la photo dans le journal le mois suivant, tes copains vont en

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

Chaque mois, le gagnant du concours Top-Score, ravi d'être élu, recevra 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 !



Ce mois-ci, le gagnant tiré au sort parmi tous les scores maximum se nomme **LABOUREUR Diorian** (aidé de son papa Christian) et a réalisé un score de 999 999 900

TOP-SCORE "SUPERSONIC"
Décembre 92 - ce mois-ci, le concours porte sur : **MESADREVE ; SONIC 2**
Participation possible jusqu'au 17 décembre 1992, le cachet de la poste faisant foi.

Pour réaliser une photo d'écran, mets l'appareil en priorité vitesse (une seconde), photographie l'écran avec un pied et sans flash, le tout dans le noir

John Madden 92

Pour aller en finale avec la meilleure équipe : **FRESANS J Y BILLS BOBIV9PS BILLS Y REDKINS DWIKSTI OAKLAND Y NEW YORK BRCPHP ABB9S Y KANSAS COTLKK**

Eswat

Pour sélectionner ton niveau : commence normalement le jeu, appuie sur les boutons A, B, C sur Gauche, Droite, Haut et Bas.

Robocod

Toujours pour sélectionner à quel niveau commencer : allume la Moquette et appuie sur Start.

Dragon's Fury

Essaye le code suivant : ALCLAESECK.

The Immortal

Niveau 2 : 757FC006570
Niveau 3 : 6E1EC2100E10
Niveau 4 : 465FA3100E10
Niveau 5 : D48FA1000E90
Niveau 6 : 0CFE3100441
Niveau 7 : 6910F8100AEL
Niveau 8 : E590D710179C1

Cyberball

Essaye le code LS BB LDC1 8F4V.

Populous

Pour passer à n'importe quel niveau il te suffit d'aller sur la page où tu dois entrer les "passwords" et de taper le numéro du niveau que tu désires, suivi de BIT : exemple niveau 327, tape 327BIT.

After Burner

Quand tu recharges les armes, appuie sur les boutons suivants pour obtenir un chargement de 100 missiles.
Stage 3 : gauche et bouton B.
Stage 5 : droite et bouton B.
Stage 6 : bouton B.
Stage 11 : droite et bouton B.
Stage 12 : gauche et bouton B.
Stage 16 : droite et bouton B.
Stage 19 : bouton B.
Stage 21 : droite et bouton B.

Super Monaco Grand Prix

Un code pour aller au dernier round du jeu avec 126 points et la meilleure voiture : **FIRENZE**
Pour aller à la dernière course de la seconde saison :
- 1L0E 43VX 1300 0000 -
- 0000 1H03 F284 5007 -
- CAB8 EGB9 0000 0042 -
- 0000 0000 F200 F702 -

Helifire

Sur l'écran d'options, choisis la difficulté "HARD", attend quelques minutes. Le jeu devrait commencer tout seul avec 99 "continus".

Sonic The Hedgehog

Accède à l'écran pour sélectionner le niveau (Haut, Bas, Gauche, Droite puis les boutons A, B, C et Start en même temps). Maintiens sélectionnée la stage spécial et ramasse le joyau. Quand les mots **CHADS EMERALD'S** apparaissent, appuie sur RESET et reviens dans le stage spécial. Recommence la manœuvre 6 fois et débute le jeu.

Tu aiguiseras que tu as ainsi les 6 joyaux nécessaires pour finir le jeu. En collectionnant les pièces et en passant à travers des briques destructibles au niveau 2 de l'acte 2, tu peux te faire des vies illimitées. Tout ce que tu dois faire c'est prendre les vies supplémentaires cachées sur cet écran et attendre d'être tué. Pour recevoir 50 000 points de bonus finis le premier niveau en moins de 29 secondes.

Alex Kidd in Miracle World

Pour continuer après avoir eu un Game Over : dès que le message Game Over apparaît, appuie sur Haut (sur le pad) et sur le bouton droit 8 fois.

Bubble Bobble

Le code pour choisir son niveau : 3135NILLE.
Essaye ceci : amène le curseur sur le password et fais Pause. Maintenant appuie sur le bouton J, Gauche, Bas, Haut, bouton 1, Haut, bouton 1, Haut. "Reset" le jeu, prends un joueur ou deux joueurs. Au niveau 1 "embulle" les 3 ennemis mais ne les débus pas. Quand ils deviennent rouge, "réembulle" les et recommence quand le Baron Von Blubba apparaît. Une porte apparaîtra enfin. Dernière : une surprise.

Joe Montana II Sportstar Football

Il y a un moyen de créer ses propres mots de passe. Prends un code, mets les 3 premières lettres et les 2 dernières. Insère les lettres suivantes dans le milieu de tes codes :
- Premier round : RSS5B -
- Champmanship : 5555D -
- Segs Bowl : 7555H -
exemples :
- San Francisco (Champmanship) : ZAB5555D1 -
- San Antonio (Segs bowl) : ZAB5555H1 -
- Los Angeles (Champmanship) : MAB5555D1 (A) -
- Los Angeles (Segs bowl) : MAB7555H1 (A) -
- Philadelphia (Champmanship) : LDX3555D1 (A) -
- Philadelphie (Segs bowl) : LDX7555H1 (A) -
- Los Angeles (Champmanship) : NAA5555D1 (N) -
- Los Angeles (Segs bowl) : NAA7555H1 (N) -
- Detroit (Champmanship) : HPO7555D1 -
- Detroit (Segs bowl) : HPO7555H1 -
- Washington (Champmanship) : 125555D1 (A) -
- Washington (Segs bowl) : 1207555H1 (A)

Alex Kidd in Enchanted Castle

Pour passer facilement la forêt Hibo prend la médication et il passe par dessus. Observer bien les arbres à cause des gorilles, va toujours vers la droite et tu trouveras l'ours qu'il faut que tu reconnaisses comme la princesse avec le bâton.

Altered Beast

Pour choisir la créature que tu veux devenir, sur l'écran où apparaît le titre, appuie sur les boutons A, B et C sur Bas/Gauche. Maintiens le bouton appuyer et fais Start. Un écran apparaît et tu peux choisir. Pour faire un test de son, toujours sur l'écran de présentation appuie sur le bouton A et C et Haut/Droite en même temps. Pour continuer après un Game Over appuie simplement sur le bouton A et Start. Pour choisir ton niveau : à l'écran de présentation appuie sur le bouton B et Start (quand l'écran est bleu), quand le niveau est choisi appuie sur le bouton A et Start.

Alien Storm

Si tu joues avec Scooter, tu te laques tes vies sans presque à 0. Tu peux maintenir pour jusqu'à ce que tu n'as plus d'énergie.

Back To The Future III

A n'importe quel endroit du jeu appuie sur Pause et sur les combinaisons de touches Haut et A, Bas et A, Gauche et A, Droite et A. Tu trouveras automatiquement comment passer au niveau suivant.

Dragon's Fury

Pour avoir 14 billes : 2JELAH5EX
Pour avoir 505 705 300 points et 73 billes : LUBV99BQRE

Eswat

Pour avoir le sélecteur de niveau fais sur le padde : diagonale Bas Gauche et appuie sur les boutons A, B puis Start.

The Faery Tale

Pour récupérer plein de pommes il te suffit d'aller à Marheim et d'entrer dans une maison qui en contient. Tu les prends toutes sauf 1 et tu sauvegardes. Puis restaure le jeu et prend la pomme restante. Re-sauvegarde et s'en va ensuite...
Pour voir la fin du jeu tape : 78K6LPSRZSKXGNJSDCB720663R2H 07R6U

Ghouls 'N Ghosts

Pour avoir plein de tip's appuie sur le bouton A 4 fois et essaye ces combinaison de touches :
B et START : invincibilité
Bas/Droite, A et START : prendre toutes les votes de LOKI
Droite, A et START : aller au niveau 5
Bas, A et START : début du niveau 3
Gauche, A et START : niveau 4

Super Monaco Grand Prix

Course 15 : si tu as un accident tu pourras voir la fin du jeu :
0Q7S ZLM0 2F00 0000
0010 H07 B234 5076
CAB E9E2 0000 0002
0000 0000 F200 2CAC
Pour recevoir la super licence dans la version arcade du jeu attends les 4600 points de pilote.



Dans les Tades à hérissons à la mode, c'est pas dur, on ne parle plus que de ça ! De la politique gouvernementale sur les terriers à loyer modéré à la mésalliance de Pascalita, la petite dernière hérisson, avec un porc-épic, toutes les conversations se sont tuées pour laisser la place à l'évènement de la rentrée dans l'univers, pourtant déjà piquant, des hérissons. Et que je me pème, et que je tourne de l'oeil chez les groopies hérissons et que je me confonde en superlatifissimes et que j'enterrer Commandant Coustrisson dans les sondages de la population. Rab do mouches et de doryphores à la cantine ! Hosanna, il est là ! Magic Sonic est arrivé et j'ai moi-même du mal à cacher l'émotion qui me saisit au moment de faire jaillir la star sur mon écran.

Il est né le divin enfant ! On l'attendait avec impatience, le voici enfin qui pointe le bout de son museau. Mesdames et messieurs j'ai l'immense honneur de vous présenter le hérisson le plus rapide de l'histoire du jeu vidéo : Sonic !

Un peu d'histoire !

Rappel de l'épisode précédent : dans Sonic 1, tu devais réduire à néant l'horrible Dr Robotnik qui emprisonnait les petits animaux dans des robots. Ce premier épisode fit l'effet d'une bombe à son époque. Avec le recul, on s'aperçoit des quelques défauts d'alors : pas assez de niveaux, jeu trop linéaire... Avec Sonic 2, la perfection est atteinte ! D'une jolie couleur bleue et d'une vitesse étonnante, Sonic est un petit spirité que tu vas devoir diriger dans plusieurs niveaux animés de scrollings multi-directionnels. Dans son périple, Sonic sera suivi de Tails, un petit renard tout dévoué

à son pote et qui se contente de copier ses mouvements. L'animation des 2 compères est des plus réussies : les graphistes ont usé d'un nombre incalculable d'images pour décomposer les mouvements de Sonic et de Tails. Par exemple, Sonic dispose de 3 animations différentes qui simulent la reprise d'équilibre au bord d'un gouffre : une quand il fait face au trou, une quand il lui fait dos, une autre quand il est très près de la chute. Sonic va devoir parcourir des niveaux tous plus différents les uns que les autres. Particulièrement grands, il existe un nombre élevé de chemins pour arriver à la sortie.

Son chemin, Sonic trouvera des anneaux qui lui serviront de protection tant qu'il en aura sur lui. Les dangers qui se présentent à lui peuvent venir de la géographie du terrain : trous, piques, masses, boules de points,



Le niveau Chemical Plant : il faut courir dans tous les sens à une vitesse "supersonic" tout en loopinant !

eau, plates-formes mouvantes... Il y a aussi les ennemis qui sont des robots animaux qui renferment de pauvres petits animaux. Pour s'en débarrasser, Sonic peut leur sauter dessus. Sonic peut aussi se rouler en boule dans son élan. Un nouveau mouvement est apparu dans la panoplie de Sonic : il peut se rouler



Y'en a du monde ! Oups, mais tel que tu vois Sonic, il vient de perdre une vie car il n'avait plus assez d'air pour tenir dans ce bassin infesté de Piranhas.

LES BONUS



De Sonic 1 à Sonic 2, les bonus n'ont pas trop changé : 10 anneaux supplémentaires, bouclier, super vitesse (!), immortalité temporaire et vie en plus ! Pourrais-je dire : dur, dur d'être un hérisson ?



Une fois que tu as attrapé au moins 50 anneaux, dirige-toi vers un tourniquet et saute dans le rond d'or... et tu accèderas au fameux Bonus Stage !



Une idée géniale ! Pour monter, Sonic doit courir sur cet écran pour qu'il se visse sur l'axe. Je crois que Sega a assuré à fond pour Sonic 2 !

en boule sur place pour prendre de la vitesse sans prendre son élan, ce qui est très utile dans certains passages.

Toujours aussi rapide !

En ce qui concerne la vitesse, la légende dit vrai : les scrollings font à toute allure et défilent sur

des dizaines de plans. L'effet est remarquable, d'autant que les graphismes sont superbes et variés. On a droit à plein de petites idées originales : dans un niveau, Sonic sera perché sur un avion piloté par Tails, dans d'autres, il devra s'accrocher à des petites lianes pour déclencher des mécanismes

LE JEU A 2 !



Dans le versus mode, 2 joueurs pourront prendre part à une course folle. L'écran se divise alors en deux : un pour Tails, un pour Sonic. Les graphismes sont alors un peu écrasés, mais Sega a tout de même réalisé une prouesse technique. De toute façon : Sonic à 2, c'est mieux !

LES BOSS



Emerald Hill Zone :
Robotnik ne te donnera aucun mal.



Hill Top Zone :
lance-flamme et boules de feu ; ça chauffe dur !



Death-egg Zone :
il y a un Sonic de trop sur cette terre. Toi, ou bien cette copie métallique qui te veut du mal ?



Chemical Plant Zone : si tu sais éviter les trous, c'est gagné !



Mystic Cave Zone :
le Dr Robotnik a envie de trouver la jolie peau bleue !



Oil Ocean Zone :
le sous marin de Robotnik est sur-armé.



Aquatic Ruin Zone :
un peu d'astuce et de réflexes, c'est bon !



Metropolis Zone :
di-fi-cile. Je n'en dis pas plus !



Casino Night Zone :
tu vas être convié à une partie de flipper !



Death-egg Zone :
un robot-Robotnik géant ! Je pense bien que ça va être le combat de la vie !



Casino Night Zone : ce niveau représente un flipper géant ! Dans le jack-pot si tu as trois têtes de Robotnik, adieu les anneaux !



Le niveau Hill Top Zone, n'est pas sans rappeler la Marble Zone de Sonic 1. Ici Sonic effectue un bond prodigieux à l'aide de ce balancier.



infernax. Le côté "gros bourrin" de Sonic a disparu dans certains niveaux et il faut alors vraiment se creuser la cervelle pour certains passages. Sonic 2 propose de multiples rebondissement. Dans les bonus stages, l'action est vue de derrière, Sonic et Tails parcourent des montagnes russes et doivent ramasser un maximum d'anneaux : l'effet est ravissant !

Le jeu est hyper vaste !

Que dire des innombrables passages secrets ou de l'originalité de certains niveaux ou encore du jeu à 2 (va vite voir l'encadré). Rien, si ce n'est que tout ça donne au jeu un attrait fantastique. Je terminerai sur le son qui est vraiment remarquable. Les jingles les plus connus de Sonic 1 sont repris (gain d'une vie, immortalité...) et les thèmes

musicaux des différents niveaux sont magnifiques : on se surprend à les siffler quelques heures après y avoir joué ! Voilà des tubes pour les stars en panne ! Emotion, admiration, stupefaction, excitation, passion. Quelques-uns

des sentiments qui se bousculent dans ma tête et un slogan qui prend toute sa signification. Sega, c'est encore plus fort que ça !

Lionel Vilner

LES ATTITUDES DE SONIC



Dans la Mystic Cave, tu devras l'accrocher à des lianes pour déclencher des mécanismes.



Nouveau mouvement pour Sonic : il peut prendre de la vitesse sans prendre de l'élan. Vraiment utile !



On se croirait devant un dessin animé ! Quand tu ne touches pas au joystick, Sonic tape du pied puis s'allonge tranquillement tandis que Tails pousse des ballements à s'en décrocher la mâchoire !



Fidèle à sa réputation, Sonic fonce comme l'éclair. D'ailleurs, Tails a du mal à suivre ! Si ce dernier reste trop à la traîne, il retrouvera Sonic par la voie des airs (sa double-queue lui sert d'hélic).



Quand Sonic veut s'arrêter en pleine course, il vérifie à chaque fois les lois de l'inertie !



Oups ! J'ai tombé ! Enfin, heureusement que nos amis possèdent un bon équilibre !

Sega 1 à 2 joueurs **SUPERSONIC**

ARCADE/ACTION

GRAPHISME

92

ANIMATION

97

SON

96

JOUABILITE

93

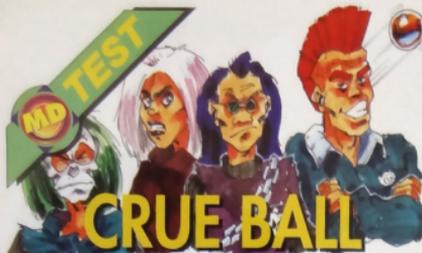
DUREE DE VIE

93

INTERET

97%

Le meilleur jeu sur MegaDrive, tout simplement !



YAAAAARRRRHH !! Qu'est-ce t'as toi ? T'veux un coup de guitare ? T'veux qu't'étrangle avec mes cheveux, toi ? Bon j't'explique ; moi j'suis un hardos, un vrai de vrai, un dur de dur ! L'aut'jour, j'ai joué à un hyper-mega-jeu de flipper sur Megadrive. Si, si j't'assure, il est mega-mortel, extra-flippant. T'vois, au début, t'as une zique de Mottley Crew : woaah, la rage ! Elle est super-mortelle-déménte ! Alors t'vois j'commence à jouer. Woaah la rage ! Il est trop mortel genial le jeu !

Alors c'est un flip', et il est sur plein d'étages, alors l'écran y défile de haut en bas et c'est hyper-vachement-mortel, en plus y'a une zique d'accompagnement trop géante avec de la guitare électrique à fond la casse, wooouuuuhh !!

Bon alors, j'te cause du bastingring !

Alors, avec la boule, j'casse les petits rappeurs sur l'écran et pis j'aligne des cibles ou y'a marqué des trucs dessus, mais y'a trop de lettres alors j'arrive pas à comprendre... Alors moi franchement, j'm'écate

comme un dingue mais au bout d'un moment quoi, j'm'immerde un peu plaque finalement y'a pas beaucoup de bonus et que finalement j'm'embête un peu quoi, dans un sens...

Y'a encore plus destroy, y paraît !

En plus, quoi, y'a un pote à moi qui s'appelle Lionel et qui est vachement calé dans ce domaine, et pis m'm'a dit qu'y'avait un jeu qui s'appelle Dragon's Fury et qu'c'est un flipper encore plus mega-archi-mortel que Crue Ball. Alors même si ça cause



Le seul boss stage aperçu consiste à dégommer des squelettes.



Ce jeu grouille de petites bêtes. Mais pas autant que dans Dragon's Fury !

pas de Hard Rock, c'est pas grave pasque c'que j'veux, c'est m'écater à fond la patate ! Wooouuuuhhooooouuhhh !! !!!! YAAARRRH, le délire !

Lionel Vilner

Electronic Arts 1 joueur **SUPERSONIC**

ARCADE/ACTION

77% GRAPHISME
84% ANIMATION
86% SON
88% JOUABILITE
74% DUREE DE VIE

78% INTERET

à paraître prochainement sur Megadrive



Quand on fait appel à des programmeurs qui fonctionnent aux champignons hallucinogènes, il ne faut pas s'étonner de voir apparaître sur l'écran des formes et des couleurs ou de le délirer le dispute à l'extravagant. Plus louloque, tu peux pas ! La jaquette, issue directement du power-flower-baba-cool-soixante huitard, confirme nos derniers doutes.

Encore un jeu de tir pour la Megadrive. très sympa, comme dirait Jack Lang en regardant Arté, mais qui ne propose rien d'extraordinaire, comme Arté, d'ailleurs.

Bizarre, bizarre...

L'éditeur Sunsoft a fait appel à des programmeurs qui sont tombés dans



Voici les armes que tu peux acheter à certains moments du jeu.

un baril de majajanas à la naissance et le voilà donc dans un univers plein de surprises ou tu détruis des ennemis de toutes sortes plutôt genre citrouilles ou plantes aquatiques que guerriers Ninjas.

... mais le fond reste !

Après avoir élégamment trucidé une dizaine d'ennemis (aux tronches pas reconnaissables) désignés à l'avance, le voilà autorisé à affronter le boss du niveau qui est tout aussi louloque que le jeu. Le premier est en forme de citrouille, le deuxième se rapproche d'un globeau blanc tueur, quand aux autres...

Graphismes sans reproches, bonne animation et encore quelques autres bonnes surprises. Le jeu possède un



Le premier boss : rien de très difficile en ce qui le concerne.



On dirait qu'il fait très chaud par ici. Ou mais il y a une boutique.

scrolling multi-directionnel. Il te laisse aussi la possibilité de te déplacer vers n'importe quel côté, c'est-à-dire à gauche ou droite à la manière d'un Defender. En voilà une option intéressante et peu banale.



Attention : le danger peut venir de partout et de nulle part. A toi de savoir l'anticiper et de survivre.



ressassage de bonnes idées...

N'oublions pas la possibilité de pouvoir acheter des armes en plein jeu, armes qui te seront très utiles d'ailleurs. Sans oublier que tu peux marcher sur le sol pour esquiver tes ennemis. De plus, la vitesse

augmentera et te permettra d'échapper aux situations délicates. Finalement, on obtient un jeu de tir assez marrant, comme personne ne peut dire en voyant Arté !

David Taborita

Sunsoft 1 joueur **SUPERSONIC**

ARCADE/ACTION

74% GRAPHISME
78% ANIMATION
72% SON
80% JOUABILITE
74% DUREE DE VIE

74% INTERET

à paraître prochainement sur Megadrive

MD TEST



En nettoyant mon grenier, voilà-t-y pas que je tombe sur un manuscrit que j'avais écrit et publié il y a quelque temps. Ça parle d'un hémophile qui a chopé une mauvaise maladie lors d'une transfusion. Alors jaillit l'idée, lumineuse, imparable. Je te le rhabille, made in 92, je te le soupoudre d'un petit sida, d'un gros CNTS, de tout plein de gros sous : je rebaptise les héros en Fabius et Garetta et je le ressors pour les fêtes. C'est la fortune ! Eh bien, c'est tout pareil avec ce jeu redécouvé aux couleurs de Van Damme et de Lundgren, héros d'un film récent.

Universal Soldier est, en fait, l'adaptation d'un jeu micro, j'ai nommé : Turrican 2. Il y a, quand même, quelques petits changements par rapport à cette version. Dirigeant ce cher Jean Claude, tu vas devoir traverser 11 niveaux tous plus énormes les uns que les autres : 2000 écrans composent ce jeu immense !

Un héros "Transformers" ! Tu vas devoir détruire une horde de méchants tout en cherchant ton chemin à travers les "big levels". Pour cela, le héros dispose d'une panoplie d'armes assez conséquente : mitrailleuse, lance flamme orientable, mur de lasers, arme spéciale, et il a la possibilité de se rouler en boule et aussi d'attraper d'autres armes, laser, tirs multiples, boule rebondissantes...out !

Un petit mot de la réalisation ! D'un niveau à l'autre, les décors varient complètement. Les monstres aussi sont assez variés : cela va d'un simple homme armé jusqu'à l'énorme piranha enragé. L'action est assez intense car il faut allier la mémoire aux réflexes. Il y a pas mal de bonus invisibles, en effet, qui ne se révèlent qu'après avoir tiré dessus. En ce qui concerne le son, certaines musiques sont vraiment très bonnes et les bruitages ponctuent l'action à merveille.

Un peu trop simple ! Mais j'ai tout de même un reproche à faire à Universal Soldier car les passavords et les crédits infinis font que le jeu est beaucoup trop facile et se termine trop vite. De plus, les programmeurs auraient pu avoir la bonne idée de changer un peu plus le jeu par rapport à Turrican 2. Histoire de proposer un jeu différent aux connaisseurs. Dommage, car c'est un jeu assez sympa !

Lionel Vilner

Accolade 1 joueur **SUPERSONIC**

ARCADE/ACTION

GRAPHISME 84%

ANIMATION 88%

SON 90%

JOUABILITE 87%

DUREE DE VIE 70%

INTERET 80%

Les pourcents indiqués sont ceux de la presse spécialisée.



Ce niveau, comme tous les autres, est particulièrement immense et bourré de passages secrets. Conseil : essaie de le rouler en boule.

LES BOSS



Boss 2 : le affrontement contre Doolphy. Facile !



Boss 4 : un robot qui balance des lasers.



Boss 5 : plusieurs hélicoptères viennent agresser JC.



Boss 6 : cet énorme blindé l'envoie des CRS.



Boss 9 : il te suffira de sauter par dessus des jeeps.



Boss final : affrontement fatidique contre Lundgren !

LES ARMES



La super bombe détruit tout à l'écran, mais tu n'en as qu'une par personnage.



En laissant ton doigt sur le bouton B, tu peux diriger un laser autour de toi.



Tu peux te rouler en boule. Tu te rends immortel mais impossibilité de sauter.



Tu peux aussi lancer deux murs de flammes autour de toi : en nombre limité.

TELE DEPANNAGE

L'espace où les loisirs et la technologie se déclinent, pour tous les ages...

Point de vente agréé



Toutes les nouveautés **SEGA**, les accessoires, la gamme au grand complet...

Exceptionnel !
Duree tout le mois de décembre ouverture le Dimanche de 10 h à 13 h 30

En plein coeur de Paris, une seule adresse :
234 rue de la convention
75015 PARIS
Tél: **42 50 22 77**
Métro : Convention

Distributeur officiel **SONY**

Du walkman au CD portable tous les produits **SONY**, pour que le rêve devienne enfin réalité...



TELE DEPANNAGE vous souhaite de très bonnes fêtes de fin d'année, et vous invite à leur rendre visite, du Mardi au Samedi de :
10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h.

SONY et SEGA sont des marques déposées.

MD TEST



MICKEY & DONALD

À l'opposé des Streets of Rage et autres Shinobi où les cadavres jonchent les rues et où les caniveaux se teintent de rouge abondamment, les héros de Disney, fidèles à l'image qu'ils se sont forgés dans les dessins animés se contentent quand ils ont à affronter leurs ennemis, car ils en ont aussi, de les transformer en papillons, oiseaux, vers de terre, poissons et autres bestioles, histoire de les rendre inoffensifs. Des ennemis sortis en droite ligne des dessins animés tels que "Merlin l'enchanteur" ou encore "Alice au pays des merveilles". Le Bébéte Show y a déjà pensé et transforme les horribles politiques, qui en grenouille, qui en taureau, qui encore en chèvre bélante. Un monde reposant qui fait de la Megadrive l'instrument d'un monde paisible. Un grand merci à Disney, d'autant que la qualité de ce nouvel épisode enfonce les déjà pourtant très époustouffants Mickey et Quackshot qui firent notre ravissement précédemment.

Noël rime avec Disney et l'arrivée de Mickey et Donald sur la Megadrive confirme la tradition. Ajoutée à celle de Sonic 2, les vacances de fin d'années s'annoncent comme les plus excitantes jamais passées

jusqu'alors. Quand on joue seul à Mickey, c'est super ! Seul à Quackshot, c'est génial ! Quand on joue à 2 en même temps à un jeu qui regroupe les 2 personnages, cela devient carrément

sublimissime et je pèse mes qualificatifs. Et c'est justement le cas ici ! Voilà donc les deux héros fétiches de Walt Disney, ceux de Castle of Illusion et de Quackshot, 2 des

LES BOSS



Voici une araignée qui à l'air très balaise, n'est-ce pas ? Ne t'inquiète pas, il n'en est rien, et tu la batras en deux temps trois mouvements.



Le boss du deuxième monde : il est archi-simple. Reste au milieu de l'écran et attends qu'il soit à ta droite ou à ta gauche. En suite bourre le de coups et c'en est fini.



Dépêche-toi de l'abattre car à mon avis il a une faim de loup et te dévorera en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Compris ?

LE MODE UN JOUEUR : CERTAINS NIVEAUX CHANGENT



Donald ne veut pas affronter son adversaire ? Très bien. Il ne lui reste plus qu'à sauter par dessus lui et ainsi s'en tirer sans bobos.



Bien des dangers attendent Donald qui, sur sa barque, risque de tomber d'un moment à l'autre.



L'orage gronde, et pas de chance, tu devras rester un bon moment dessous avant de pouvoir t'en aller.



Mais où se trouve donc la sortie ? C'est ce que Mickey doit se demander car, apparemment, il a l'air très perplexe.



Voici un monde étrange qui va offrir bien des surprises à notre souris qui n'as pas fini de s'étonner.



Tu es entraîné dans une chute vertigineuse où peu de gens avant toi ont survécu. Peut-être est-ce ton jour de chance ?



Madame Mim sort tout droit d'un dessin animé très célèbre que tu dois sûrement connaître et qui n'est autre que Merlin l'Enchanteur. Alors, attention à elle : elle peut de jouer de très sales tours.



Le dernier des boss est comme tu le vois Pat Hibulaire qui revient sous une nouvelle forme pour se venger de Mickey et Donald qui l'ont maintes et maintes fois vaincus dans le passé.



Très beau n'est-ce pas ? Mais avant d'en arriver là tu devras parcourir bien des mondes et survivre à bon nombre de dangers pour t'en sortir.



C'est vraiment pas le moment de l'arrêter pour manger car bien des ennemis sont plantés et l'enjouement sans scrupules. Allez, du tonus !

meilleurs jeux de plate-formes connus sur Megadrive. Les sommets d'alors sont ici dépassés, mais n'est ce pas le propre de l'aventure humaine, mon cher Bernard-Henri ?

Le show de Mickey & Donald

Mickey et Donald, cools et décontractés du bulbe, donnent un spectacle de magie (c'est leur nouvelle passion). Et patatra, un coup de baguette magique malencontreux, sans doute, et ils se retrouvent comme par enchantement matérialisés dans un monde étrange autant que glauque. Des aventures rocambolesques les attendent, qui se déroulent à travers des niveaux possédant un graphisme somptueux. Un univers au charme tout à fait particulier qui avait fait le succès de Mickey Mouse et Quackshot.

Trois jeux en un !

Le jeu est pourvu d'un nombre incroyable de niveaux, car chacune des options que je vais te citer diffèrent par moments et offre d'autres mondes inexplorés. D'où une dureté de vie insensée. Tu peux donc jouer tout seul avec Mickey, ou seul avec Donald, ou encore à 2 en même temps. Et là, c'est le grandissime orgasme car chacun de nos 2 héros peuvent s'entraider au moyen d'un nombre incroyable d'astuces. Je le prouve immédiatement : si Mickey est situé à un endroit plus haut que Donald, il pourra lui tendre une corde qui lui permettra de grimper et de rejoindre Mickey. Quand Mickey rampe sous un endroit très étroit et que Donald n'arrive pas à le suivre (à cause de l'importance de son fondement (il n'y a pas que les foies des canards qui tringent à Noël) Mickey pourra simplement tendre sa main et le tirer jusqu'à ce qu'il passe. Nos deux compères n'ont qu'un seul



Si tu es un fan de musiques, arrive jusqu'à ce tabeau et tu pourras l'en donner à cœur joie !!



moyen de défense : une cape magique, qui envoie une poussière d'étoiles et rend les assaillants doux comme des agneaux ou des vers de terre ... Ils peuvent faire tout ce qu'il leur plaît : marcher, sauter, ramper, se mettre l'un sur l'autre, faire des gestes incontrôlés quand ils sont au bord d'une falaise, réaliser des tours de magie quand cela leur est permis, tout en gardant leur aimable sourire, bien entendu.

Un vrai cartoon !

Ils sont également dotés d'un nombre incroyable d'animations délirantes, ce qui te tordra de rire, c'est sûr. Si les se font toucher, nos 2 héros pourront récupérer de l'énergie en trouvant des bonbons représentés sous formes de bonbons, caramels et autres friandises (bonjour le popotin !). Leurs aventures se déroulent à travers des mondes féériques, dont le monde gâteau que l'on pouvait voir dans Castle of Illusion, des mondes sous-marins, des grottes, dans les cieux, dans des décors de Noël, à travers des chutes d'eau ou encore dans de somptueuses forêts, mondes qui sont tous vraiment splendides. On reconnaît ainsi la "patte" des programmeurs des jeux Disney, programmeurs qui, une nouvelle fois, dotent leur jeu d'une réalisation technique tout à fait fantastique. Graphisme superbe, animations des 2 personnages très bien réalisées, jouabilité excellente et musiques délirantes et géniales.

À acheter, c'est un ordre !

Le jeu aurait pu être un tantinet plus difficile car, dans chaque option proposée, tu finiras la cartouche au bout de quelques parties. Ce qui n'ôte rien, vu le déluge de splendeurs offert par le jeu. Série 2, Mickey et Donald, même combat. Lj-bê-rez nos camarades ! Voilà les deux meilleurs titres de l'année sur Megadrive. Celui qui serait pris à bousculer un tel chef-d'oeuvre devra jouer à Trivial Pursuit pendant 3 semaines sans s'arrêter. Message compris ?

David Taborda

Sega 1 à 2 joueurs **SUPERSONIC**

ARCADE/ACTION

GRAPHISME 97%

ANIMATION 98%

SON 95%

JUABILITE 96%

DUREE DE VIE 87%

INTERET 92%

● Un fantastique spectacle ... aussi !

MICKEY & DONALD EN MOUVEMENT



Le seul moyen de défense de nos deux compères, l'usage de la cape. Sert-en à la moindre occasion pour repousser les agresseurs.

Evidemment, il fallait s'en douter. Si tu ne peut vraiment pas t'en sortir, tu n'as plus qu'à prendre la fuite.



Un seul moyen de passer : en rampant et donc en respirant des odeurs nauabondes. Beurk !!!



Je me demande combien de temps Donald pourra supporter Mickey sur ses épaules et lui faire esquiver tous les dangers.



Oh, Hissel! Oh, Hissel! Un effort de plus de la part de Donald et nos 2 héros pourront continuer leurs aventures.

Donald devrait faire un régime à mon avis. Ca lui éviterait de devoir faire des efforts sur-humains pour passer certains obstacles.



Ils tombent ou ils ne tombent pas ? Si tu veux vraiment le savoir, achète le jeu et essaie un peu. Juste pour voir !

SUR LE BOUT DES DOIGTS !

AVEC LE PADDLE À GAUCHE MICKEY TRAINE DONALD

AVEC LE PADDLE VERS LE HAUT MOREY OÙ DONALD LANCE UNE CORDE



SAUTER UTILISER LA CAPE

● CONTINUER LE BOUTON "A" SERT TRÈS SOUVENT (CF. LES 8 EXEMPLES CI-CONTRE)

"Bye, bye, voilà c'est fini ! On se donne rendez-vous plus tard pour de nouvelles aventures." Cette image représente une infime partie du générique de fin. Grandiose !

MD TEST



LEMMINGS

Livrons-nous à une hypothèse toute bête. Imaginons que tu es le rat glauque de base, que tu étais absent le jour de la distribution de neurones à la maternité, que tu es plutôt tendance "kamikase" et que tu as rencontré quelques zigotos du même genre avec lesquels tu te livres régulièrement à des séances de folle déglingue. Dans ce cas, tu ne seras pas dépayse en rentrant, tête baissée, un rictus niais au coin des lèvres d'où s'échappent quelques filets de bave brunâtre, dans l'univers des lemmings. Qu'on ne se vexe pas ! J'ai bien dit : "imaginons".

Lemmings, pur produit Psygnosis, a fait un malheur sur micros.

Maintenant sur Megadrive !

La version Megadrive propose, entre autres, 2 mondes supplémentaires encore plus "prises de tête" et plus originaux que les précédents. D'où, au tréfonds de moi-même, le plus vif des contentements.

Enorme responsabilité.

Or donc, tu incarnes une joyeuse bande de rongeurs : les lemmings, d'être bêtes et extrêmement suicidaires. Ta mission consiste à conduire un certain nombre de lemmings à la sortie de chaque niveau (5 mondes composés, chacun, de 30 niveaux) hostile, bien sûr, et parsemé d'une multitude de pièges, torrents déchaînés, flammes

diaboliques et autres embûches. Pour réussir, tu as à ta disposition un certain nombre de capacités que tu dois partager entre les lemmings : Certains rongeurs pourront alors creuser le sol, construire des escaliers, se prendre pour Mary Poppins ou bien stopper ses camarades.

De vrais moutons !

Les Lemmings évoluent surtout selon un scrolling horizontal bien qu'ils aient la possibilité de grimper sur les murs ou de creuser les sols. Les mondes où ils progressent sont de difficulté croissante si bien qu'il te faudra utiliser toutes tes meninges pour accéder au tableau suivant [...] c'est là que ça se complique !. Doté d'un concept original, Lemmings a tout pour séduire. L'animation a été extrêmement bien réussie, les personnages ont un look délirant et original, avec leurs



Le jeu à 2 te donne une vision un peu plus réduite.

peruches vertes sur la tête. La maniabilité du jeu est excellente, puisqu'elle utilise tous les boutons du joypad, mais il te faudra un peu de temps avant de pouvoir l'habituer aux divers usages des boutons et beaucoup de logique pour contourner les divers obstacles.

Génial, grandiose, fantastique, dément...

Les ravages que Lemmings fit lors de sa sortie sur micros se transformèrent en raz de marée sur mégadrive, puisqu'il devint l'un de ses meilleurs jeux. Les musiques sont entraînant, les bruitages, par contre, ne sont pas terribles. Mais ce dernier aspect est plutôt mineur. Vive Lemmings !

Michaël Valensi



Devant de telles Anémies, tu devras faire marcher tes petites cellules grises. Crois moi, ce niveau est plus dur qu'il y en paraît !

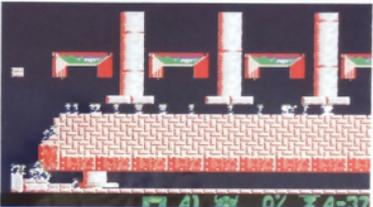
AUTRES VERSIONS



Les versions Master System et Game Gear (qui sont identiques) n'ont rien à envier à la version 16 bits. Les graphismes sont étonnants et la magie du jeu est toujours présente. A posséder : c'est urgent !



Attention, sinon ton premier lemmings et les suivants se casseront la figure dans les flammes et ce sera la fin !



Tu n'as pas réfléchi, tes Lemmings se font écraser. Tu retournes à la case départ sans ton pourcentage de recopés.



Le premier niveau : facile ! Histoire d'apprendre les commandes.

Sunsoft **SUPERSONIC**

REFLEXION

- 68 GRAPHISME
- 81 ANIMATION
- 86 SON
- 92 JOUABILITE
- 93 DUREE DE VIE

95% INTERET

Ⓢ Sans doute le meilleur jeu de réflexion disponible.

SUR LE BOUT DES DOIGTS !

SELECTION D'UNE ACTION (top left)

VALIDER UNE ACTION (top right)

DANGER LE GUNSEUR (bottom left)

FAIRE DEFILER L'ECRAN (bottom)

TRAVELLING D'UN NIVEAU

Ce niveau est très simple, tu dois creuser dans tous les troncs d'arbres que tu vois. Une fois arriver au bout il faut que tu construises un escalier. Alors, merci qui ? (euh... pour les derniers niveaux, tu te débrouilles !)



Cadeau : nous t'offrons la solution de ce niveau même s'il ne présente pas une réelle difficulté. Eh, si on a envie !

Chaque niveau de Lemmings est une découverte et un nouveau challenge. Mais les connaisseurs reconnaitront sans mal des graphismes empruntés à d'autres jeux Psygnosis, Shadow Of The Beast par exemple.

VOL ACROBATIQUE...

Après les missions qu'elle a menées contre les décharges sauvages et en faveur des taureaux, Samantha, notre petite magicienne écolo, va, imprudemment, faire un petit tour dans son grenier.



the

best

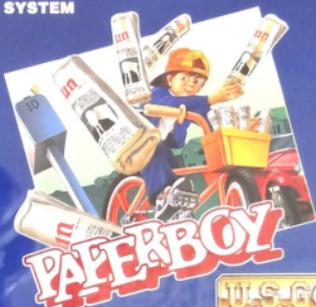
ACT YOU CAN BUY
for

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
Coming soon on
MEGA
DRIVE



U.S. GOLD!

MASTER SYSTEM



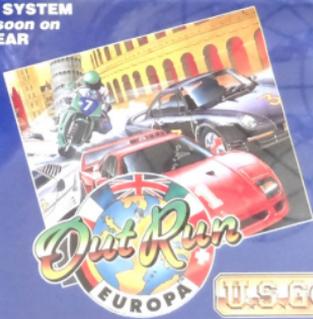
U.S. GOLD!

Coming soon on
MASTER SYSTEM



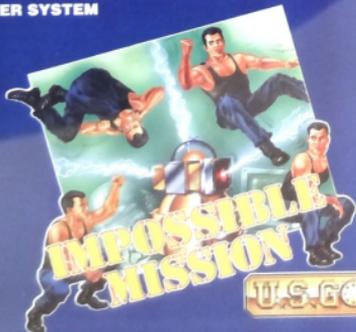
U.S. GOLD!

MASTER SYSTEM
Coming soon on
GAME GEAR



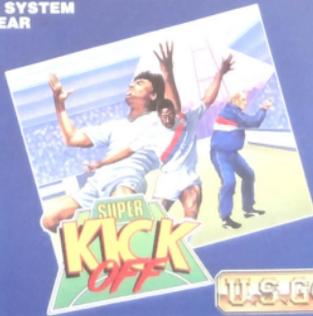
U.S. GOLD!

MASTER SYSTEM



U.S. GOLD!

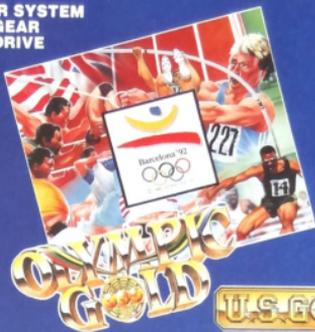
MASTER SYSTEM
GAME GEAR



U.S. GOLD!

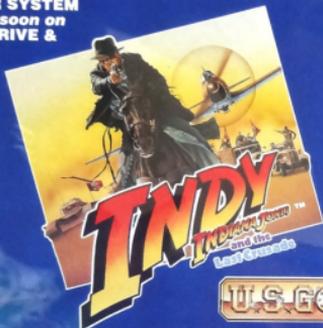
your SEGA™

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE



U.S. GOLD!

MASTER SYSTEM
Coming soon on
MEGA DRIVE &
GAME GEAR



U.S. GOLD!

Coming soon on
MASTER SYSTEM



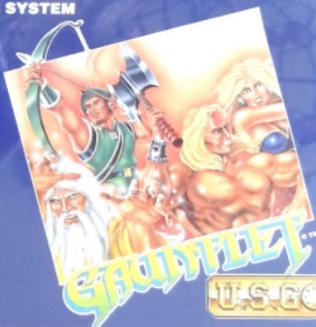
U.S. GOLD!

MASTER SYSTEM



U.S. GOLD!

MASTER SYSTEM



U.S. GOLD!

OLYMPIC GOLD: © 1992 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. **WORLD C. LEADER BOARD:** WORLD CLASS LEADER BOARD™ © 1991 ACCESS SOFTWARE INC. All rights reserved. **PAPER BOY:** © 1990 TENGEN, INC.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. **INDY:** TM & © 1990 LUCASFILM LTD. All rights reserved. (LFL) Indiana Jones, Indy, and LUCASFILM Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. **STRIDER II:** © 1990, 1992 CAPCOM USA, Inc. All rights reserved. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM USA, Inc. **GOODFATHER:** TM and © 1991 Paramount Pictures. All rights reserved. The GOODFATHER is a registered trademark of Paramount Pictures. U.S. Gold authorized user: **OUT RUN:** OUT RUN EUROPA™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd. © 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. **HEROES:** © 1988, 1991 TSR, Inc. © 1988, 1991 Strategic Simulations Inc. **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AAO, DRAGONLANCE** and TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc. and used under license from Strategic Simulations Inc. All rights reserved. **GAUNTLET:** GAUNTLET™ © 1990 TENGEN INC.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. **IMPOSSIBLE MISSION:** © 1990 EPYX, INC. All rights reserved. **SUPER KICK OFF:** © 1991 ANCO SOFTWARE LTD. All rights reserved.

FROM

U.S. GOLD®

A SERIOUS EXPERIENCE

U.S. Gold Ltd., Units 213, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England. Tel. 021 625 3366



LES BONUS

	Ceci est une grenade assez destructrice.		Le pillet para-balles te redonne de l'énergie.
	Tu dois voler cette arme au Predator pour pouvoir l'utiliser.		Voici une lance qui appartient au Predator.
	Une arme destructrice assez destructive.		Le fusil pompe, pompe l'énergie ennemie.
	La mitrailleuse tire rapidement sur les ennemis.		Ce boomerang, tu devras aussi le piquer au Predator.
		Celui-ci te donne une vie supplémentaire.	

Il y a des aventures en tout et par là même. Le héros est blanc, normal, ni suisse, ni belge, et il est invincible. Le bandit est pas mal balèze, mais pas assez pour contrer le héros. D'où des chutes qui ont furieusement tendance à se ressembler. Le méchant se prend une sacrée tripotée avant de se faire désintégrer et le héros va tranquillement rendre hommage à la belle, amoureuse à mort, sur les plages des Bahamas. Dans Predator 2, c'est le contraire, le méchant est une bête extra-terrestre indestructible, le héros est le genre biscotos, mais néanmoins fragile et il est noir. C'est toi ! Tu peux faire une croix, déjà, sur la donzelle, car une seule chose va vraiment te préoccuper : SURVIVRE !

Il y a à quelques années sortait Predator, le film, dans lequel le musculeux Schwarzy affrontait une bête extra-terrestre au demeurant immortelle.
Tout de suite, la suite !
 Quelques temps après sortait Predator 2 (toujours le film) où la bête s'en prenait à un flic black de Los Angeles.

Maintenant, le reste de l'actualité !
 Dans le jeu, tu vas incarner le keuf en question et tu devras, en fait, descendre le Predator. Mais quand tu vas te rendre compte de la force et de l'intelligence de cette chose, tu vas illico réviser tes prétentions à la balaise. Rester en vie te paraît alors nettement suffisant !

Point de vue nouveau sur Megadrive !
 Le jeu se présente sous la forme d'un "Commando", en 3D isométrique (l'action est vu du dessus et de trois-quarts). La ballade dans les niveaux suit trait pour trait le scénario du film : tu te retrouves dans la rue, sur les toits, etc. Puis tu as le droit à un affrontement final dans le vaisseau des Predators duquel tu devras sortir vainqueur pour écarter définitivement la menace d'une colonisation par ces créatures. Au cours de ta progression, mis à part descendre les certaines de voyous qui n'ont



Samarok ! Tu viens de te faire exploser par l'arme du Predator. Heureusement que la censure n'est pas sur Megadrive.

pas l'air d'aimer les flics, tu devras délivrer quelques otages avant qu'il ne se fassent exploser par Predatoune (au bout de quelques parties, on devient vite plus intimes) ! Morceaux de membres arrachés, visières sanguinolentes, il s'agit bien d'explosion ! Comme si tu faisais avaler un bâton de dynamite à ta peluche préférée.



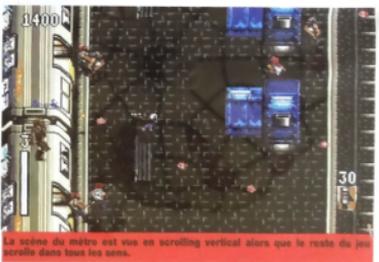
Dans ce niveau, heureusement que la Megadrive ne tourne pas les odours !

Une réalisation moyenne...
 Les graphismes ne sont pas très recherchés mais le mode de vision le fait vite oublier. Cette vue particulière est d'ailleurs servie par un scrolling multi-directionnel qui arrive

à suivre le rythme. Et attention à l'enchaînement à la Poivre d'Anor et des Contrées Environnantes : les rythmes musicaux au début du jeu sont très bons, mais le programmeur s'est endormi sur la touche "repeat". Au final, Predator 2 est un jeu qui



Les otages sont très contents quand tu les délivres. Mais ils vont vite déchanter quand ils vont se faire canarder par cet hélicoptère.



La scène du maître est vue en scrolling vertical alors que le reste du jeu se scrollait dans tous les sens.

divise la rédaction. L'action me semble quelque peu répétitive, mais

certaines d'entre nous l'aiment beaucoup et n'en sont pas du tout gênés.

Lionel Viller

PREDATOR 2 : MASTER SYSTEM



Tu le trouves sur les toits et la progression est difficile. Autre danger, ces trois points rouges qui indiquent que le Predator cherche à te localiser.

Boss du niveau 3 : c'est vrai qu'il est bizarre mais tu n'as pas le temps de le poser de questions. Boussille le au plus vite si tu veux vivre !

Arena 1 joueur **SUPERSONIC**

ARCADÉ/ACTION

76	GRAPHISME
80	ANIMATION
77	SON
85	JOUABILITE
72	DUREE DE VIE

79% INTERET

Le classement est basé sur les avis de nos lecteurs.

GRAND CONCOURS SUPERSONIC



“...A la découverte de KGB”
le nouveau jeu Virgin



1er Prix
1 scooter
AH50 Adress
Suzuki



LISTE DES LOTS

Dans Supersonic, Banzzai et Génération 4

- 1er prix**
1 Scooter AH50 Adress Suzuki
- 2e prix**
1 Télévision 40 cm
- 3e prix**
1 Mini-chaîne
- 4e prix**
1 GhettoBlasters
- 5e prix**
1 Console Super Nintendo
- 6e prix**
1 Console Megadrive
- 7e prix**
1 Balladeur CD
- 8e prix**
1 Balladeur K7/FM
- 9e prix**
1 Balladeur K7
- 10e prix**
1 Casque hi-fi
- 11e au 25e prix**
1 KGB
- 26e au 50e prix**
1 Médaille véritable de l'ex-Armée rouge

Des dizaines de lots à gagner

TU VEUX GAGNER UN DE CES SUPERS LOTS ?

C'est facile ! Donne la réponse juste à toutes les questions ci-dessous, et renvoie-nous le coupon complété avec ton nom et ton adresse avant le 31 décembre 1992. Tu peux aussi jouer dans Banzzai et Génération 4 en renvoyant les coupons-réponses qui y sont inclus, mais si tu gagnes tu ne pourras recevoir qu'un lot par magazine. Règlement complet sur 3615 GEN4 ou 3615 KONSOL.

- 1) Que contient la série limitée du jeu K.G.B. ?
a) Une véritable médaille de l'ex-Armée Rouge soviétique
b) Un passeport russe
c) Une photo de Michael Gorbatchev
- 2) Dans le jeu K.G.B. tu joues le rôle de qui ?
a) Boris Eltsin
b) Sergueï Bubka
c) Rukov
- 3) Le jeu K.G.B. est disponible sur quelle(s) machine(s) ?
a) PC uniquement
b) PC & Amiga
c) Amiga uniquement

Question subsidiaire
Combien de Supersonic n°3 ont été vendus ?

Coupon à renvoyer complété à :
(jusqu'au 31 décembre 1992, inclus - cachet de la poste faisant foi)
Pressimage - Concours Supersonic/Virgin
19, rue Hégesippe Moreau - 75018 Paris

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Coche la bonne réponse

Question 1	a	b	c
Question 2	a	b	c
Question 3	a	b	c

Inscrit le chiffre exact
Question subsidiaire _____



LHX ATTACK CHOPPER

"Pilotez le LHX dans les zones les plus chaudes du globe", nous dit la notice. Alors, au choix, je te propose, dans le désordre, c'est le cas de le dire, Croatie, Serbie, Montenegro, Arménie, Tadjikistan, Ouzbékistan, Kazakhstan, Iran, Irak, Afrique, Asie, Amérique du sud, Los Angeles, Mantes la jolie, Reims, etc. etc. A l'annonce de cette cascade d'endroits brûlants, on comprend mieux l'absence de jeux se passant dans des zones cools. Une suggestion, quand même : "Aventures bucoliques sur l'île de Ré".

Rares sont les jeux en 3D sur Megadrive : la preuve, il faut dire qu'elle n'est pas équipée pour. Le seul, jusqu'à présent, était F 22, une simulation d'avion.

Un de plus !

Electronic Arts récidive en sortant un de ses titres vedettes sur PC : LHX Attack Chopper. Dans cette simulation de pilotage d'hélicoptère en 3D surface planes, tu vas pouvoir t'adonner aux délices du combat

aérien sur un hélico de ton choix : le LHX, un prototype hyper-puissant et l'Apache, un appareil qui a, lui, déjà fait ses preuves.

Dans un premier temps, tu vas devoir entrer ton nom ainsi qu'un password (à jamais tu en as un) pour continuer une partie antérieure.

Après un passage à la salle de briefing où tu apprendras l'objet de ta mission, tu vas pouvoir entrer dans le vif du sujet. Le jeu est donc en 3D, mais l'animation reste correcte. Les

graphismes n'en souffrent pas trop, mais ceux qui s'étaient habitués à des dessins déliés vont se faire surprendre par les polygones.

A tout moment tu as accès à une carte qui t'indique les positions de tes cibles et autres endroits intéressants. Tu auras droit également à plusieurs vues : vue de derrière, vue des yeux de la cible, vue du missile lancé...

Le tableau de bord de ton hélico est assez complet mais pas compliqué



Notre bonne vieille Megadrive arrive tout de même à bien s'en tirer dans un domaine qui n'est pas le sien : la 3D vectorielle.



De temps en temps, tu feras des sorties de nuit. Comme tu le vois, tout est sombre et les schtroumpfs sont gris.

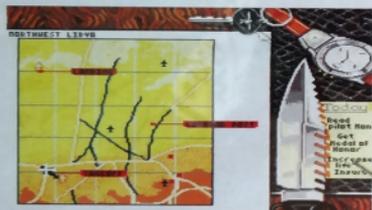
au point de ne rien y comprendre. Tu peux voir ton altitude, la vitesse, les armes, la position...

Un jeu hyper complet !

Quant à la maniabilité, un nombre incroyable de possibilités ont été attribuées à ton joystick, ce qui fait qu'il faut lire la notice attentivement

pour vraiment tout capter du fonctionnement des super-machines. LHX est complet et bien fait et va plaire aux fans du genre. Quant à moi, je préfère attendre Steel Talons pour me faire une idée définitive.

Lionel Vilner



En appuyant sur "Start", tu as accès à cette "map" qui te donne de précieuses indications quant au chemin à suivre.



Certaines vues en 3D sont pas mal du tout. Mais il faut tout de même penser à la mission qui t'es assignée.

Electronic Arts **SUPERSONIC** / Joueur

SIMULATION

- GRAPHISME: 74%
- ANIMATION: 74%
- SON: 68%
- JOUABILITE: 79%
- DUREE DE VIE: 89%

84% INTERET (Compter par ailleurs un vote sur Megadrive)



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

GENIAL, C'EST AUSSI 10 FRANCS

N°5 - DECEMBRE 1992
MAGAZINE GRAND FORMAT

TOUS LES JEUX DE NOEL

TESTS : Dragon's Lair, Pilotwings, Super Probotector, Top Gear, Krusty's Super Fun House, Batletoads, Batman, Parasol Star, Tiny Toon Adventures

POSTER GEANT : Dragon's Lair de Elite

ACCESSOIRES : la première partie du guide des accessoires Nintendo

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

LE TOP SCORE : deviens le meilleur sur le jeu sélectionné par la rédaction et gagne 1500 francs de bon d'achat à faire valoir dans le magasin Score Games.

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

TESTS

EN BREF...

Deuxième édition ce mois-ci dans Supersonic de la 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, le jeu Marble Madness testé sur Game Gear et totalement identique à la version Master, ne peut être inclu dans le test Master ou Megadrive (déjà publié). Il trouve donc sa place dans cette page.

Bio-Hazard Battle (Sega)

Présenté pour la première fois au dernier CES de Chicago, Bio-Hazard Battle, un shoot'em up, laissait augurer un jeu somptueux. Malheureusement, les apparences sont parfois trompeuses et la version finale est bien décevante. Comparé à Thunderforce 4 ou Gynoug, Bio-Hazard Battle ne fait vraiment pas le poids. Et pourtant, la réalisation technique n'est pas trop mauvaise et la cartouche offre même la possibilité de jouer à deux simultanément. Mais ces aspects ne font pas oublier l'ennui qui gagne rapidement le joueur. Sous des graphismes et des monstres novateurs se cache un jeu très classique



Steel Empire (Hot-B)

Encore un shoot'em up sur Megadrive. Les quelques photos présentées en rubrique "news" dans nos précédents numéros le montraient, l'action de Steel Empire se déroule dans un monde plus proche de Jules Verne que de celui de la guerre des étoiles. Le vaisseau ressemble d'ailleurs à un dirigeable sur lequel des techniciens auraient greffé des ailes et un gouvernail. Sans être exceptionnel, Steel Empire plaira tout de même aux inconditionnels du genre. Le seul reproche concerne l'animation du jeu, plutôt saccadée. A essayer!



Trivial Pursuit (Domark)

De qui se moque-t-on ? Des consommateurs c'est certain ! Les quelques-uns qui ne connaissent pas le concept peuvent circuler, il n'y a rien à voir. La réflexion et la culture générale supposées nécessaires pour répondre aux questions posées se trouvent parfaitement inutiles, puisqu'il suffit de répondre oui à toutes les questions pour faire le parcours parfait. Y a pas à dire, c'est intéressant ! Les graphismes sont honnêtes, bien qu'ils soient simples à faire. Le son est nul et tout juste bon à donner aux ânes (gag ?) qui nous ont rendu cette abomination. C'est pas aux examens qu'il nous arriverait d'avoir à répondre oui partout ! Là, au moins, ça serait tout bon.



COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS

J'ai découvert Supersonic trop tard, il me manque les premiers numéros pour compléter ma collection. Mais heureusement, je peux maintenant me les procurer en réglant ma commande par :

- Chèque, CCP 1 numéro : 15 francs
 Mandat-lettre 2 numéros : 27 francs
 3 numéros : 37 francs
 4 numéros : 45 francs

à retourner à :

La Boutique de Pressimage
210 rue du Faubourg St Martin
75010 Paris

Signature obligatoire
(des parents pour les mineurs) :

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :

Les jeux vidéo rendent-ils sourds ?

OUI

répond ce témoin pris au hasard



(mais avait-il bien entendu la question ?)

NON

répond Spirou Magazine dans son spécial cadeaux

A GAGNER

des consoles de jeux : LYNX

MEGADRIVE

SUPER NINTENDO

des lecteurs de CDI
des albums de BD

etc...



Du 9 au 16 décembre,
dans tous les (bons) kiosques

Spirou Magazine, chaque semaine, 48 pages d'humour, de bandes dessinées et l'actualité des jeux vidéo.

MS TEST

THE NEW ZEALAND STORY

Pour que tu ne prennes plus zéros sur zéros en géographie, sache que la Nouvelle-Zélande est composée de 2 îles à 2000 bornes au sud de l'Australie. L'emblème de leur équipe de rugby, tu sais, les 15 gus qui brillent en se contorsionnant au début de chaque match, est le kiwi. Une charmante bestiole, volaille de son état, qui avec le mouton fait les beaux jours du cholestérol dans ce pays. A Noël, le plat raffiné en vigueur sur toutes les tables des snobo-chébran-mondains sera le foie gras de kiwi crouffé, du nom du champion austral super-côté, la crouffie, que l'on met par miettes dans ledit foie. Le jeu met en scène un pauvre kiwi, Fiki, qui voudrait bien ne pas finir comme ça, et qui va tout faire pour passer Noël avec ses copains en dehors des assiettes des austraux goulus.

Voilà un super jeu issu de nos bonnes vieilles salles d'arcades. Les kiwis, qui vivaient en paix dans leur zoo, se virent à l'arrivée des colons et si bien que leur colonie n'en finissait pas de croître sortit tout à coup kidnappée par le féroce et lipido-graisseur Wally Walrus.

Un seul rescapé !

Tâche de te seul à pouvoir s'échapper et il a la ferme intention d'empêcher ce gros poussah de manger ses petits amis et surtout sa petite amie Phee-Phée, c'est aussi à cause des câlines !

Allez, en route !

Tu devras donc traverser toutes les îles qui constituent la Nouvelle-Zélande. Tu as beaucoup de chemin à faire alors un conseil, chausse tes Nike Air Max sans oublier ton survêt



Dans certains niveaux, tu trouveras des passages secrets pour aller dans un autre niveau. Pour les découvrir, il te suffit de tirer de façon répétée.

et pars libérer les tiens. Les copains du grasieux vont te barrer le chemin. Castagne, trucidages, récupération de bonus, les trucs classiques, quoi !

Prends une boussole !

Les niveaux sont en fait de gigantesques labyrinthes, et, pour les traverser, tu prendras plusieurs attitudes. On pourra te voir nager, voler (sur des ballons) et tirer, c'est chouette non ! Tous les scientifiques, tous les écologistes, comptent sur toi pour les libérer, car il s'agit de sauver la race. Pas question d'envoyer l'armée, ils sont mal vu là-bas depuis l'affaire du Rainbow Warrior et des essais atomiques. Pour la technique, rien que du très

bon boulot. Tu pourras voir d'excellents graphismes avec des couleurs bien choisies (pour une fois). Ajouté à une excellente animation et à une musique du tonnerre, sans oublier une bonne jouabilité (sauf au début, c'est normal).

Un grand jeu !

Pour résumer, le jeu semble tourner sur une Megadrive, pas mal, non ? Si les gras te donnent des boutons et si Phee-Phée te fait vibrer, tu vas pouvoir te défouler, ce jeu est fait pour toi. En ce qui me concerne, il est tellement beau que j'y retourne.

Régis Crochet



Ce passage à l'air très calme et c'est vrai ! Reste tout de même sur tes gardes, l'ennemi peut surgir de partout sans avertir et même les gros allées au dessus de ta tête.

QUELQUES BOSS



Le premier boss est assez étrange. Je n'avais encore jamais vu une baleine sauvage attaquer un petit kiwi. Alors pas de pitié !



Boss 2 : toujours dans le même registre de la bizarrerie, cette pierre géante le blanc des chauve-souris à la figure. Va comprendre, Charles !



À la fin de chaque stage, une fois que tu auras délivré un de tes petits compatriotes, tu pourras apercevoir les montagnes de Nouvelle-Zélande.



Sei, il est impossible de progresser si tu ne te procures pas un moyen de locomotion. Le ballon utilisé par l'ennemi en dessous me semble tout indiquée.

LES BONUS

Ce fruit n'a aucun effet. Il le donne simplement des points.

Bombe : une arme efficace pour faire le ménage devant toi.

Pareil, ce fruit augmente juste ton capital point.

L'arc : c'est avec cela que débute l'aventure !

Pistolet : tu pourras tuer plusieurs ennemis à la fois.



Je ne sais pas ce que tu en penses, mais je trouve l'endroit plutôt mal fréquenté.



La carte de Nouvelle-Zélande, c'est là que se déroulera la mission !

Tecmagik SUPERSONIC

ARCADÉ/ACTION

89% GRAPHISME

87% ANIMATION

82% SON

85% JOUABILITÉ

90% DUREE DE VIE

90% INTERET

Une réalisation digne de la Megadrive !

MS TEST



BATMAN RETURNS

Après avoir fait des siennes sur toutes les consoles et micros environnants, le Pingouin décide de s'attaquer à la Master System. Mais c'était sans compter sur le justicier masqué, le chevalier noir, l'homme volant, c'est-à-dire moi ! Je ne te l'ai peut-être pas dit mais je rêve de devenir Batman. Je connais toutes ses manies, tout ses succès et aussi tout ses ennemis. Alors, s'il est en difficulté, j'accours, je vole ! Le Pingouin n'a qu'à bien se tenir !

Histoire d'évacuer tout de suite les questions du style "Il veut quoi le Pingouin ? Pourquoi Quelle est-il des noises à Batman ? Quelle est la trame de l'histoire ?", je te le dit tout de suite, on s'en fout ! D'un côté, il y a le Pingouin acide de Catwoman, deux êtres vilains et cruels, de l'autre il y a Batman, l'incarnation de la bonté, de la pureté et un homme qui reverse une partie de ses biens aux bonnes œuvres de la ville. Le choix est simple, non ?

Bas les masques !
Bon, maintenant que tu t'es rangé du bon côté, passons aux choses sérieuses. Ta tâche sera des plus difficiles car retrouver le Pingouin n'est pas une partie de plaisir. Il se cache dans les égouts de la ville, vivant en communauté avec ses bestioles et ses hommes de mains. Les niveaux se suivent et se ressemblent. Pas le temps d'admirer le paysage ou de faire du tourisme, le

combat est présent à chaque coin de rue. Fort habile de ses mains, Batman repoussera la plupart de ses assaillants avec son Bat-boomerang, son arme maîtresse.

Ca ne suffit pas !
Mais comme l'ennemi est supérieur en nombre, notre héros prend quand même quelques coups. D'où la nécessité des points et "bonus vie" présents dans tous les niveaux. Très utile également, sa Bat-rope, une sorte de grappin qui lui servira à sa hisser sur des plates formes inaccessibles. Voilà pour l'essentiel de l'action, ensuite tout est une question de réussite et de patience. Le pingouin finira bien par céder ! Sacrifions

encore une fois à la sacro-sainte critique de jeu avec quelques mots sur la réalisation de Batman Returns, excellente sur Master System. Tellement réussie qu'elle ferait presque oublier (pour certains de la rédaction, le doute n'est pas permis) la version Megadrive (cf. photo présentée sur cette page).

A posséder !
Régis Crochet



Oh mais on dirait qu'il y a agression sur ta personne. Ne te laisse pas impressionner par cet ennemi, un bon coup de boomerang suffit !



Franchement, on ne peut plus se promener tranquillement sans se faire attaquer, et en plus avec des bombes.



Ce bus te gêne la route, n'hésite surtout pas à le détruire.



Si tu regardes bien, derrière le tapis, il y a un ennemi !

ABONNEMENT EN OR A SUPERSONIC !

ABONNEMENT + MONTRES-JEUX
Les cadeaux qui vont faire craquer les mamies, les papys, les tantes, les cousins et les petites amies.



FORMULE 1 : 1 AN
11 NUMÉROS SUPERSONIC
+ LA MONTRE-JEU : soit TETRIS, soit ZELDA, soit SUPERMARIO 3
+ LE PIN'S SUPERSONIC
329 F (389 F pour l'étranger)

Le géant de la presse Sega, Supersonic, tous les mois en format tabloïd, 32 pages, 10 francs : c'est le moins cher, avec Banzai, des magazines sur le marché des jeux vidéo. Une information 100% Sega, sur les meilleurs produits, un poster, des previews, des news en direct du Japon et des Etats-Unis, des tests, des trucs & astuces, des solutions.

FORMULE 2 : 1 AN
11 NUMÉROS SUPERSONIC
+ LA MONTRE-JEU SUPERMARIO WORLD ET SES ESCOUTEURS
+ LE PIN'S SUPERSONIC
• 399 F (459 F pour l'étranger)



OFFRE SPÉCIALE D'ABONNEMENT VALABLE JUSQU'AU 31 JANVIER 1993

Pour des raisons juridiques étonnantes, nous ne pouvons vous proposer les mêmes prix d'abonnement que pour Banzai et nous le regrettons. Pour vous abonner à Supersonic ou acheter des montres-JEU, et profiter des supers offres du guide, veuillez compléter le bon de commande ci-dessous.

Fournies avec les piles, les montres jeux Zelda, Tetris, SM 3 et SM World vous offrent des heures de jeu et l'heure, bien sûr !

- Je suis le renard des Galapagos. Je m'abonne à la formule 1 : 329 F, je choisis la montre-jeu SuperMario 3 (M1) Tetris (M2) Zelda (M3) (Cochez la montre choisie)
- Je suis la louve blanche de l'archipel. Je m'abonne à la formule 2 : 399 F Montre-jeu SuperMario world
- Je suis le rat errant des mariages glauques : Je ne m'abonne pas, je n'achète rien du tout
- Je suis le tonton gâteau du quartier
Je commande ... montres-jeux. ... X 219 francs
SuperMario 3 + Tetris + Zelda. (Cochez les montres choisies) + port
- Je suis le businessman de la région
Je commande ... montres-jeux. ... X 299 francs (SuperMario world) + port
- Je suis fou de Mario et je suis un peu tauché :
Je com. ... montres Mario ... X 59 francs + port

Cheque Mandat-Lettre ou Virement Postal Montant de la commande : F
Retournez ce coupon dûment complété avec votre règlement à : Supersonic - 19, rue Hégaïspice Moreau - 75018 Paris
Adresse de réception de la commande

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code : Ville :
Date : Signature :



T'écrocher aux plafonds et une bonne technique pour surprendre l'ennemi !



Use plateforme, au lieu de te précipiter dessus, tu ferais mieux de faire attention, c'est peut-être un piège. Tu peut arriver même à l'homme chape-sours.

Je joins le règlement de ma commande avec 100% bonifié ci-contre. Je désactive les règlements en cas de défauts commandés (abonnement et montres-jouets).
*ajouté 15 fr de frais de port pour les commandes de montres-jeux.

GG SHINOBI 2

GG Shinobi 1 avait expédié Jackie Chan et ses clowneries par voie express sur la planète Mars. **GG Shinobi 2** fait ressusciter le mythe du très célèbre Bruce Lee. Alors que le très pacifique Ninja aîné conte fleurette à une jolie bergère dans les prés, ses 4 frères se font enlever tandis que disparaissent simultanément les 4 cristaux qui maintiennent la paix du monde. Ce ne sera plus, jusqu'à ce que le Bien triomphe, qu'avalanche de coups (pied, main, coude...) et de mouvements (chutes, sauts, roulés...), festival d'armes (bâton, trident, sabre, lance, poignard, faux, fleau...) et de cris divers. Au secours !

Le monde est soumis à la dictature d'un cruel homme qui fait régner la terreur. La population reste impuissante et une famille de 5 ninjas décide de prendre les choses en main.

Un par un !

L'aîné se retrouve seul et doit aller délivrer les petits et retrouver les 4 cristaux, soigneusement cachés par les sbires du dictateur.

GG Shinobi 2 se présente comme un jeu d'arcade/action. Le scénario est classique (tuer une multitude d'ennemis tels des hommes mouches, des squelettes... et battre les boss de fin de niveau à l'aide des 5 ninjas, si ce n'est un système de "password" permettant de revenir où l'on a perdu).

Une véritable équipe !

Chaque ninjas possède des particularités propres à mettre en avant suivant les cas. Tu ne pourras accéder au dernier niveau (la base ennemie) que si les 4 frères et les 4 cristaux sont retrouvés. Tu devras venir à bout de terribles pièges (accro que tombe des murs ou encadre traverser une



Tout droit sorti du film de Tarzan ! le ninjas bleu aura la possibilité de s'agripper avec son grappin.

multitude de pics) pour arriver au boss final.

Nos 5 ninjas évoluent dans de superbes décors selon un scrolling multi-directionnel. L'animation des personnages est fluide et ils répondent parfaitement aux injonctions du pad. Dans le niveau des montagnes, on a même droit à de splendides scrolling

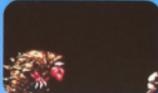
différentiels. Ce jeu ne consiste pas seulement à tuer des ennemis ; il consiste également à ramasser un max de vies et magies pour pouvoir progresser plus rapidement dans la quête.

GG Shinobi 2 est supérieur à son prédécesseur GG Shinobi dans la plupart des domaines. La difficulté est bien dosée et les

LES BOSS



Ce ver de terre à la facheuse tendance de sortir du sol là où on l'attend le moins.



Ce hérissien est la réincarnation de Sonic mais en beaucoup plus laid ; gare à ses épines.



Observe bien les mouvements de cette araignée robotisée et tu trouveras la technique pour l'abattre.



Attention, ce boss à le don de se diviser en quatre parties pour l'attaquer. Prudence !



À l'aide de son pouvoir, le ninjas vert pourra réaliser un séisme d'intensité 7 sur l'échelle de Richter.

musiques sont bonnes. Les graphismes aussi, bien détaillés. En conclusion GG Shinobi 2 valait bien quelques mois d'attente. On

BONUS & CO



Ce bonus te redonnera 2 points de ton énergie vitale.



La magie est un des bonus les plus importants du jeu ; très utile dans la quête.



Ce bonus te donnera une vie supplémentaire.



Quand le ninjas bleu utilise sa magie, il a la possibilité de tourbillonner sur lui-même.



ARCADE/ACTION

- 89% GRAPHISME
- 90% ANIMATION
- 83% SON
- 89% JOUABILITE
- 89% DUREE DE VIE



peut échanger sans problème le GGS 2 contre 2 GGS 1.

Michaël Valensi

L'AIRES DE JEU : LES 5 NIVEAUX



Cette tête de dragon n'a pas l'air commode : dans ce niveau tu devras retrouver le crystal jaune.



Dans celui-ci, aux décors sublimes, il s'agit de retrouver le crystal bleu.



L'ultime niveau ne porte pas le nom de "base ennemie" pour rien : de nombreux tableaux t'attendent avant d'affronter le dernier boss.



Dans cette ville aux gratte-ciel immenses, tu devras impérativement trouver le crystal rose.



La salle des machines dégage une odeur de fumée totalement insupportable. Objectif : le crystal vert.



Nous sommes Axel et Blaze, le nouveau couple qui arrache, style Bonnie and Clyde, mais coté justiciers. Axel, c'est moi et comme disent les potes de la Cité d'en haut: "la gueule est belle et les biscottes d'acier". Ils ont tout à fait raison, dois-je humblement avouer, mais j'aime beaucoup moins ce qu'ils disent de Blaze, ma meuf, même si c'est vrai aussi: "Jolie est la base et les robots aussi". Mon slogan: "Personne derrière, personne devant". Debout et vivant, je veux dire.

Le meilleur jeu sur Megadrive (et détenteur du 4 d'Or du meilleur jeu de combat 91) en matière de baston de rue arrive désormais sur Game Gear.

Encore une ville à nettoyer !

Un exalté de la gachette s'est emparé de la ville et y règne en maître absolu à l'aide de son armée de malfrats. Le scénario classique, ensemble ! Le beau blond musclé, moi, Axel, genre fils naturel de Redford et de Scharzzy et ma petite copine, Blaze, brune pulpeuse, style fille naturelle de Matilda May et de Madonna, n'acceptons pas ce carnage infligé à notre chère ville. Mais alors, vraiment pas ! Pas de problèmes, on est là et on va nettoyer la ville de cette racaille en deux coups de cuillère à pot.

Attention les yeux !

À notre disposition, outre des qualités physiques assez exceptionnelles, un certain nombre de coups pour progresser dans notre mission "humanitaire", notamment un splendide surpassement au-dessus des ennemis qui les met knock out en moins de deux. Les dents giclent et le sang jaillit ! Tous



Niveau 1 : ce personnage tout droit sorti du film des Tortues Ninja arrive furtivement dans le dos du héros. À mon avis, il se goûter vite fait du poignard d'Axel !

les endroits où prolifèrent ces cafards vont être soigneusement déparasités et le pandar des pandars culmine au moment d'exterminer les énormes et très vilains boss de fin de niveau. Quand tu appuies sur les deux boutons de la Game Gear simultanément, tu exécutes le coup qui a rendu célèbre Bruce Lee, himself, en personne, et tu envoies celui qui est situé derrière toi dans les piquettes.

Super, la technique !

Le jeu est divisé en 5 rounds (10

rounds de moins que dans Rocky). La réalisation et les décors sont magnifiques puisqu'ils sont fortement inspirés de la version Megadrive. L'animation des personnages et non du personnage, puisqu'on peut jouer à deux en reliant 2 Game Gear, est démente. Les graphismes sont beaux et colorés et la musique est similaire à celle de la Megadrive. Streets of Rage est un jeu à posséder absolument.

Michaël Valensi

LES COUPS DES DEUX PERSONNAGES



Splendide coup de pied sauté exécuté par le non moins superbe Blaze.



Gare au revers foudroyant d'Axel ! plus d'un malfrat l'a compris trop tard !



Tout droit sorti de Rocky 4, le grand blond et son "jab" dévastateur...



Blaze jouera des poings contre les malfrats. Elle possède un direct percutant !



Blaze nous montre sa reversante projection de malfrats. Au suivant !



Coup de pied retourné en pleine face. Blaze n'aime pas être collé de trop près.



Le saut de genou avec extension est un art qu'Axel manie à la perfection.



Ici Blaze essaie de battre le record du monde de saut en hauteur. Elle peut le faire !



Axel joue à saute moulin avec ses pires ennemis : quelle partie de plaisir... pour lui.

QUELQUES BOSS



Ce cracheur de feu tout droit sorti d'un cirque d'horreur t'en fera baver.



Ces 2 frères, jongleurs de feu de père en fils, n'ont pas froids aux mains.

Ces farouches guerriers, aussi rapides que l'éclair, ont décidé d'avoir la peau : attention à leur coup de pied sauté meurtrier.



Pour la battre, la technique consiste à appuyer sur les boutons A et B en même temps pour réaliser un coup spécial.



Niveau 2 : une vue magnifique de la ville. Dommage que la racaille persiste !



Niveau 3 : une croisière en bateau très mouvementée pour notre chère Blaze. Attention au mal de mer !



Niveau 4 : le patron et les ouvriers de cette usine se sont ligués contre toi. Un conseil : élimine les karatékas style "Van Damme" en premier.



La présentation du jeu : pour une fois les programmeurs ont décidé de ne pas être machistes en proposant comme personnage une femme et un homme.

Sega 1 à 2 JOURS SUPERSONIC

ARCADE/ACTION

GRAPHISME 84%

ANIMATION 89%

SON 86%

JOUABILITE 90%

DUREE DE VIE 78%

INTERET 90%

Accès immédiat aux super Mega-jeux.



Cartouche écologique !



Surprise ! Jamais je n'ai vu un tel jeu ! Il est incalculable : ce n'est pas un shoot'em up, ce n'est pas un jeu de plates-formes, ce n'est pas un jeu de rôle... Mais qu'est-ce donc qu'Ecco ? Je me le demande encore !

Dans ce jeu, tu vas tout simplement contrôler un dauphin ! Ecco est un dauphin qui vivait paisiblement dans son lagon avec ses potes les dauphins. Soudain, un énorme tourbillon emporta tous ses potes ! Il décida alors de partir à la découverte de ce mystère. Ce n'est pas tous les jours que l'on dirige un dauphin et il peut te dire que c'est un réel plaisir. L'animation du mammifère est décomposée à merveille et l'on se croirait devant un documentaire du commandant Cousteau !

Je peux le dire maintenant, avec sa superbe originalité et sa réalisation assez exceptionnelle, Ecco risque d'obtenir un Superionic D'or ! C'est sûr !



Les aventures de Rolo...

Deuxième création des auteurs de James Pond, Rolo To The Rescue est un jeu de plates-formes assez classique. Il s'agit de délivrer les animaux de la forêt dont la mère de Rolo. En revanche, la réalisation promet énormément. Plus de détails prochainement !



Bubsy est le prochain titre d'Accolade et il risque de faire grand bruit lors de sa sortie. Dans la lignée de Sonic, avec des animations très détaillées, cette cartouche redonna, c'est certain, le blason quelque peu terni d'Accolade.

Bubsy arrive !



Sonic 2 sur Master System : ça décoiffe !

Enfin on a trouvé l'animal le plus rapide du monde. Eh non ce n'est pas le guépard. Bien tenté pourtant ! Il est même plus rapide que le TGV et le Concorde réunis, et il s'appelle Sonic. Et il est super Sonic (ouarf, ouarf, on ne pouvait pas la manquer celle là).

Sonic, notre petit hérissin international est de retour sur Master System. Le professeur Robotnik n'a pas digéré la palatte que Sonic lui a infligée dans le premier épisode. Il l'a plutôt trouvée avariée avec un arrière goût de défaite plus qu'amère. Alors il revient se venger et envoyer tous les animaux de la Terre. Comme prévu, Sonic 2 est super, la réalisation est au top ! De super graphismes, une animation à couper le souffle, des musiques d'enfer... Mais le plus étonnant, c'est de constater que cette version diffère pratiquement du tout au tout par rapport à la version Megadrive. C'est carrément un autre jeu et une autre aventure. Pour preuve, ce deltaplane que Sonic devra apprendre à manier pour se déplacer dans les airs, et les mondes de l'eau, fabuleux ! Eh oui, il y a tous ça. Moi, j'en connais à la rédaction qui vont acheter les deux cartouches (Megadrive et Master System).



Le show de Mickey bientôt sur Master System



Après Sonic 2 vient Mickey Mouse 2 et il est inutile de dire que cette cartouche est de la même trempe. Oh et puis si, on le dire et même l'écrira. Mickey Mouse 2 sur Master System est de la même trempe que Sonic 2. Voilà c'est dit et je trouve que c'est mieux ainsi ! Après, tu nous aurais accusé de ne pas t'avoir prévenu.

Bon, passons à l'histoire du jeu : un méchant sorcier a enlevé la magie qui protégeait un vaste territoire. Rien n'est comme avant, les poissons l'agressent, les araignées tentent de tisser leur toile autour du premier inconnu qui passe, etc.

Tu vois d'ici le tableau ! Les habitants sont paniqués, désespérés. Et Mickey, héros sans peur et sans reproche, qui passait justement par là décide de récupérer la magie chez ce fameux sorcier. Et c'est parti !

Alors comme d'habitude dans ces cas là, les graphismes sont géniaux, les animations aussi et les brutages d'enfer. C'est du Disney, quoi !



Voyage dans les profondeurs de l'océan.

Je m'appelle Ariel et je suis une petite sirène. Rappelle toi, il y a quelque temps déjà Ariel sortait sur nos écrans de cinéma. Plus vint la chanson de Anne. Et maintenant, c'est au tour du jeu "La Petite Sirène" d'apparaître sur nos écrans de télé et sur Megadrive. Pour tout te dire, le roi Neptune est très embêté, tous les bateaux qui passent font naufrages et les marins retenus en otages. A coup sûr, c'est son ennemi de toujours qui tente de lui mettre des bâtons dans les roues et de lui faire porter le chapeau. Pourquoi ? Parce que le siège du roi des mers est convoité. Ariel (notre petite sirène) décide de les délivrer et par la même occasion de laver son père de tout soupçons. Elle part donc dans l'océan à la recherche de ces fameux marins. Voilà une jolie petite histoire qui pourrait bien être le prochain gros titre Disney sur Megadrive. Réponds le mois prochain.



TU ES BLOQUÉ DANS UN JEU ?

TU ES SUR LE POINT DE TOUT CASSER ?

LA DEPRESSION TE GUETTE ?

VIENS PLUTOT CHERCHER LA SOLUTION SUR LE 3615 KONSOL RUBRIQUE*BDD

NOS LECTEURS SE DONNENT... (LA PAROLE)

Grande nouvelle pour tous les rouchons !!! Superonic a décidé de donner la parole à tous ceux qui veulent se défouler et publier des dérivés sur les plus belles lettres d'aujourd'hui. Défolutions assurées, engouements libérateurs, soulagements garantis. Une rubrique spéciale est même ouverte sur le serveur 3615 Kennel, rubrique "injures à gogo". Plus attention, elles seront lues, appréciées et implicitement rejetées si elles d'assentent les barbes. Le style, le vocabulaire, l'humour, l'imagination et la justesse de l'attaque seront prises en considération pour la publication dans le journal. Mécanoches gratuites, propos ordinaires, s'abstenir ABSOLUMENT.

Exemple de lettre écrite en pensant à un pauvre gars qui démolit Hanzaki depuis son lancement. Il ne nous a pas écrit pour Superonic, d'ailleurs. Bizarre !

"Ha, caennin, tu vas nous les briser encore lengueyngs avec ton écrit étriqué et ta van basse. Double, délicat de la comprenette, mégaphone, déglage du bulbe, gland des Galapagos, demeuré, primatè, fais gaffe, tu as la peau lisse au cul, analphabète, l'as pas de sens, l'as comme un bérêt, tu n'es qu'un pauvre force, sans queue, ni tête. Alex, appelle-toi ma mère que tu te relasse !

✓ Nicolas voudrait savoir comment on s'abonne. Une question embarrassante, car Superonic, tout à fait injustement, ne bénéficie pas des avantages réservés à la presse. Nous vous proposons des formules d'abonnement, quand même, plus intéressantes quand elles sont associées à des achats de montres-jeux. Voir le bon, page 27. Il voudrait bien aussi commander des cartouches de jeux Megadrive. Pour cela, le mieux est que tu l'adresses aux magasins faisant de la vente par correspondance. Son dessin, on vous l'offre en prime !

Fortant Nicolas, 57 Martinique.



✓ Loïc, qui semble attendre le père Noël avec impatience, voudrait connaître les 10 meilleurs Hts sur Megadrive. Le plus simple, mon cher Loïc, c'est de te débrouiller pour aller faire des courses avec les parents dans le Carrefour le plus proche de chez toi. Une fois sur place, tu te précipites dans le rayon des consoles de jeux vidéo pour y retirer, comme 499 999 autres fans de jeux, ton guide gratuit des 120 meilleurs jeux console de l'année. Il voudrait aussi savoir quel est le meilleur jeu de Basket sur Megadrive entre Team U.S.A et Jordan vs Birds. Alors, après un rapide sondage à la rédaction, la réponse est claire et nette, laissez tomber Jordan vs Bird et achetez Team U.S.A !

Tant qu'on y est, une 3ème question : "est ce que Street Fighter II va être adapté sur Megadrive ?" Alors, attention tous les Segamaniacs, retenez votre souffle... la réponse est oui ! En tout cas, sur Mega-CD, c'est certain et sur cartouches, c'est probable. Heures ?

Loïc Maillet, 65 St Jean de mont.

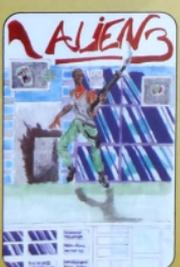
✓ On a pas l'air de s'ennuyer avec Cytille, en plus j'dessine bien, et pour compléter le tableau j'adore Superonic. Il c'est vraiment quelq'un de parfait héhé. Il trouve qu'il y a quand même un petit défaut, "Les photos glèchent un p'tit peu les graphèmes". Héuuu tu es quand même au courant que nous ne sommes pas un journal de BD ???

Cytille Pelletier, 59 Louvrol.



✓ Un autre bon dessinateur, c'est Rimi (la prière le frère de Cytille), qui nous a envoyé carrément un poster d'Allen III.

Remi Pelletier, 59 Louvrol.



✓ Dans la série des dessins, on continue avec Romari, qui aime bien Sonic (et son copain).

Romain Vergue, 39 St Claude.



✓ Argog à croire qu'il y a eu un virus dans le coin... Ils ont tous fait des dessins. C'est un raz de marie ! On en a collé sur tous les murs de la rédaction. Florian nous a envoyé 2 questions, en plus de son dessin : "Est-ce que Streets Of Rage II sera le meilleur jeu de baston sur toutes les consoles Sega ?"

N'oublions pas que Streets Of Rage II est là pour concurrencer Street Fighter II, donc il a intérêt à être très bon ! et il sera le meilleur jusqu'à ce que les programmeurs nous en proposent un meilleur, comme dirait Monsieur de la Palisse.

Les nintendomaniaques disent que le MEGA-CD de SEGA est nul, lamentable, à jeter. Je les crois pas ! A je raison ? Mon cher Florian, le Mega-CD serait la meilleure machine au monde que les nintendomaniaques persisteraient à dire la même chose. Tu n'es pas sans savoir que les pro-Nintendo et les pro-Sega se détestent cordialement en se défiant du regard. Alors n'aie crainte, même si le Mega-CD semble moins évolué sur le papier (tout reste à prouver), les jeux de qualité ne manqueront certainement pas. Nous, on attend de voir, c'est le plus sûr !

Florian Laya, 36 Grenoble.



✓ Et hop ! encore un dessin.

Steve Salagnac, 8 ans, 78 Le Mesnil Saint Denis.



✓ Dans la famille dessin je demande, Sonic et Mario. Pas de bième là sont là, dessinés par Olivier Fournicot Belgique.



✓ Passass ... Passass ... revenez, ce ne sont plus des dessins. C'est une vraie question, intéressante en plus, de François qui à 16 ans. Il nous demande : "Quand Sega va-t-elle importer le tuner TV pour la Game Gear ?"

Malheureusement pour toi, cela risque de ne jamais se faire, puisqu'il existe en France une loi qui interdit de vendre des tuners, en dehors des télé et magnétoscopes. De plus, ce tuner est destiné au Japon, c'est-à-dire qu'il n'accepte que le standard NTSC (incompatible avec le système français SECAM). Aucun regret !

François, 77 Collégien.

✓ Tiens, une demoiselle avec des questions, elle aussi. "Comment recevoir les anciens numéros de Superonic ?" Voir bon de commande en page 25.



"Combien coûte l'adaptateur Mega-CD pour la Megadrive ?"
Pas encore de prix annoncé. Sans doute aux alentours de 2000 francs, mais sans doute pas avant septembre 93.

Des questions, mais aussi des dessins en prime (elle aussi) !
Marie Collin, 34 Montpellier.

✓ Un autre dessin !
Frédéric Monier, 62 Courrières.



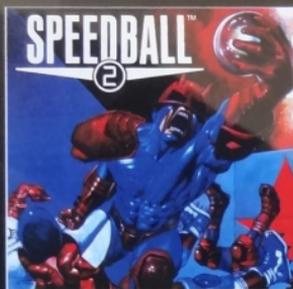
✓ Une œuvre "moderne" de Grigory Perret (Rimi), 69 Lyon qui, en substance, me demande pourquoi Superonic n'est pas mensuel ("?????"). Grigory a sûrement déjà commencé à hoberner et, du coup, il saute des numéros. Superonic est mensuel (un numéro par mois) depuis 2 numéros.



Pour conclure, nous lançons un appel à nos lecteurs les plus avertis. Ecrivez-nous un test de jeu à la mode de Superonic. Nous publierons ceux qui font rire la rédaction et qui mettent en évidence la culture ludique de leurs auteurs.



BRUTAL DELUXE!!!



Speedball. Sport futuriste violent, quasi-légal, avec une seule règle: envoyer une balle d'acier dans le but de détruire l'adversaire.

Rien n'est plus impitoyable que ce sport sanguinaire, à part les brutes qui y jouent.

Et il n'y a pas de pires brutes, assoiffées de sang et de gloire, que les nouveaux membres de l'équipe Brutal Deluxe, en bas de classement.

Avez-vous la poigne nécessaire pour orienter leur agressivité dans la bonne direction afin de les conduire au sommet?

Disponible sur **Sega Mega Drive** et **Master System**, SPEEDBALL 2 comprend...

- ACTION BRUTALE DE SPORT FUTURISTE
- MODES UN OU DEUX JOUEURS
- PARTICIPEZ A DES ELIMINATOIRES ET DES CHAMPIONNATS DE COUPE ET DE LIGUE. LA GLOIRE VOUS ATTEND...

SPEEDBALL 2 - Un autre concept immaculé de Virgin Games.

Speedball 2 est une marque de The Bitmap Brothers. ©1991, 1992 The Bitmap Brothers. Tous droits réservés. Sega™, Mega Drive™ et Master System™ sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

Virgin Games France - 233 rue de la Croix-Nivert - 75015 Paris.



SEGA



virgin games-
immaculate
concepts