

10 FRANCS
LE MENUEL DES
CONSOLES SEGA

Janvier - MEGADRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR - Janvier

10 FRANCS
MASTER SYSTEM
GAME GEAR - MEGADRIVE

SUPERSONIC



Super !
une
montre
qui parle !

LES HITS DU MOIS

N°6 - JANVIER 93

MEGADRIVE

STREETS OF RAGE 2



MASTER SYSTEM

MICKY MOUSE 2



GAME GEAR

SUPER OFF ROAD



LE CALENDRIER
POSTER 1993

SONIC 2 (MS) : La meilleure
version ?

36 15
KONSOL



TALESPIN
Toujours DISNEY !



ARIEL
La petite
sirène
Gracieux !



Inoui !
ECCO
Jeu écolo

Super test
et poster !



the

best

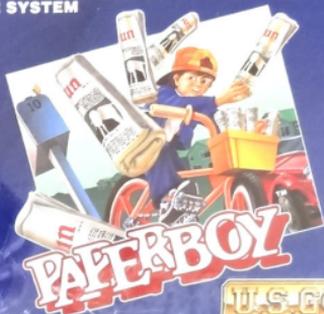
ACT YOU CAN BUY for

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
Coming soon on
MEGA
DRIVE



U.S. GOLD

MASTER SYSTEM



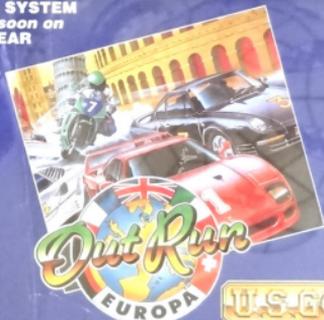
U.S. GOLD

Coming soon on
MASTER SYSTEM



U.S. GOLD

MASTER SYSTEM
Coming soon on
GAME GEAR



U.S. GOLD

MASTER SYSTEM



U.S. GOLD

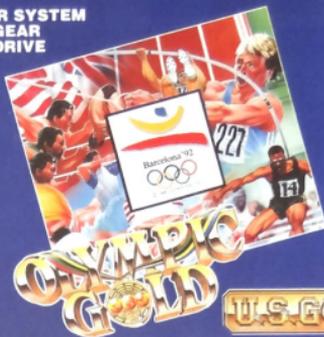
MASTER SYSTEM
GAME GEAR



U.S. GOLD

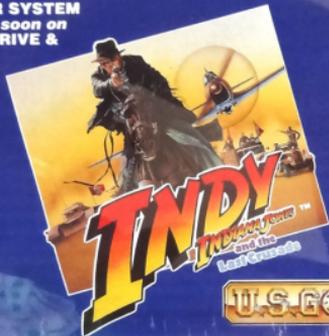
Y
r
your **SEGA**™

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE



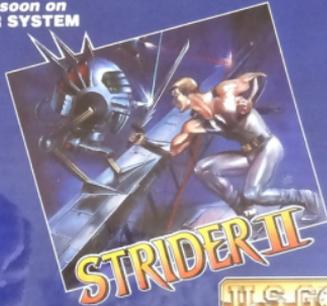
U.S. GOLD

MASTER SYSTEM
Coming soon on
MEGA DRIVE &
GAME GEAR



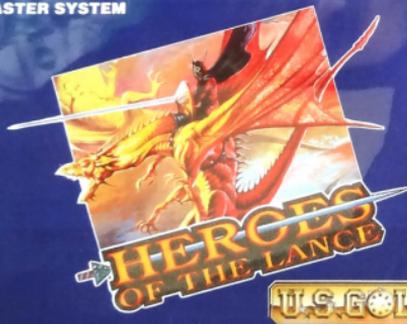
U.S. GOLD

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 CLASS LEADER BOARD: WORLD CLASS LEADER BOARD™ © 1991 ACCESS SOFTWARE INC. All rights reserved. PAPER BOY: © 1990 Tengen Inc.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. INDI:™ & © 1990 LUCASFILM LTD. All rights reserved. (LFL) Indiana Jones, Indy, and LUCASFILM Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. STRIDER: © 1990, 1992 CAPCOM USA, Inc. All rights reserved. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM USA, Inc. GODFATHER:™ and © 1991 Paramount Pictures. All rights reserved. The GODFATHER 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, AD&D, 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 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX England Tel 021 625 3366



BANG!

A l'issue de cette année 1992, j'ai 5 nouvelles à vous donner. 4 bonnes et une mauvaise. Je me déballe toute de suite de la mauvaise. Malgré tous nos efforts, nous n'avons pu résoudre les problèmes techniques des cartes "collectors" que nous vous annonçons dans le précédent numéro. Nous avons pu les mettre dans Banzai (précipitez-vous, il est en kiosque jusqu'au 12 janvier), sous plastique, et nous pourrions les mettre dans le prochain numéro de Supersonic. Pour nous faire pardonner, la première bonne nouvelle, c'est que nous mettrons, en plus, la boîte de rangement et toujours pour 10 francs. La seconde c'est que ça balègne pour la Megadrive qui propose, tout simplement, le plus beau jeu de tous les temps : Ecco, mais aussi, Sonic 2 et bientôt S O R 2 et encore S F 2. La troisième est que ça ramène pour la Game Gear avec les excellents Super Off Road et Alien Syndrome. La quatrième est que ça n'en finit pas de réjouir pour la Master System avec Sonic 2 et Mickey Mouse 2, tant et si bien que la vedette va aux consoles Sega qui nous offrent notre plus beau Noël. Le reste est accessoire, mais je suis bavard, je vous le dis quand même. Vous allez trouver en plus de la nouvelle rubrique ci-contre "Sortis - pas sortis" qui vous évitera des balades inutiles, un calendrier 1993 en poster avec les nouveautés attendues incessamment très bientôt, et le poster magique d'Ecco. Le Supersonic 92 a vécu, vive le Supersonic 93!

Supersonic



FLASH!!!

Elles sont belles, elles sont colorées, elles sont vernissées, elles sont recto-verso, elles font 95 mm X 140 mm. Sauf qu'elles ne sont pas là ! C'est le problème ! Ce sont les merveilleuses cartes "collectors" dédiées à L'UNIVERS FANTASTIQUE DES JEUX VIDEO. Un pantain de bridal de fioffe de berde d'emporie de râblure d'entaffé d'ennui technique de dernière minute privent nos lecteurs des images. Que nos aimables et fervents supporters veulent bien nous excuser et patienter jusqu'au prochain numéro qui leur vaudra d'avoir la boîte de rangement en plus, pour le même prix... 10 francs.



6 ROCK AROUND THE GLOBE

En avant-première et en provenance des meilleurs éditeurs mondiaux, tous les titres à venir dans les prochaines semaines.

8 TESTS MEGADRIVE

Le choc avec Ecco Le Dauphin, la dernière surprise de Sega, un jeu beau et écolo à l'ambiance sonore exceptionnelle. La baston avec Streets Of Rage 2, sans doute le meilleur jeu de castagne toutes consoles confondues. De quoi se réchauffer le sang pendant les longues soirées d'hiver. Le monde magique et féérique de Walt Disney avec Talepsin, dans lequel Baloo joue un postier de luxe, et le plaisir des yeux avec Atomic Runner, un jeu de tableaux aux graphismes splendides, sans oublier bien sûr le retour de la bête avec Shadow Of The Beast 2 ; et revient pour se venger !

Les fondus de vitesse vont essayer d'obtenir leur licence avec Lotus Turbo Challenge, une course à étapes se déroulant aux Etats-Unis alors que les apprentis détective préferent découvrir ce qui se trame derrière l'Univers Cybernetics Corporations, une société aux agissements troubles avec la cartouche Corporation.

14 LE CALENDRIER SUPERSONIC

A conserver, à accrocher, le plus beau des calendriers de l'année 93 offert par Supersonic avec les photos des prochains hits de Virgin, Electronic Arts et U.S. Gold. Vous ne pourrez pas dire que vous n'étiez pas prévenus de leur arrivée.

16 LE POSTER SUPERSONIC

Grand format. Le super poster Supersonic est du plus bel effet sur les murs d'une chambre. Ce mois-ci, la double-page centrale est réservée au meilleur jeu du mois : Ecco The Dolphin.

22 LES TRUCS & ASTUCES

Tous les mois, les meilleurs codes et astuces, introuvables ailleurs, qui vous permettront de progresser dans les jeux favoris et d'épater les copains. La rubrique la plus "courage" du magazine.

24 TESTS MASTER SYSTEM

Ca y est ! Il est là ! Après avoir étonné toute la rédaction de Supersonic sur Megadrive, Sonic 2 débarque sur Master System en fanfare ! Le jeu est complètement différent et d'ailleurs le trouvez supérieur à la version 16 bits. Qui croient ? Réponse en page 24. Et juste après le test de Sonic 2, c'est au tour d'une autre vedette de la Master System de faire des siennes, Mickey Mouse. Pour lui aussi, c'est le grand retour dans des aventures entièrement nouvelles et passionnantes. Encore un jeu génial, décidément... Les sportifs ne sont pas oubliés avec l'adaptation sur la 8 bits de Sega de Speedball 2, le sport le plus violent que le 21^{ème} siècle est connu ! Bleus et bossés en perspective.

28 TESTS GAME GEAR

Toutes les nouveautés du mois testées, disquées, analysées. Résultat : un fantastique jeu de 4x4 de chez Virgin, Super Off Road et Alien Syndrome, un jeu de tableaux à l'univers glauque.

30 LA BD SAMANTHA

En grand format et en couleur, les nouvelles aventures de notre magicienne écolo aux prises avec des chasseurs de dauphins.

31 LE COURRIER DES LECTEURS

En instaurant, les réactions et humeurs des lecteurs de Supersonic concernant le magazine mais aussi d'autres lecteurs. L'espace des "nouveaux écrivains"...



DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES

JEUX JEUX ANNONCÉS ATTENDUS



MEGADRIVE
Ariel : janvier
Atomic Runner : janvier
Streets Of Rage 2 : janvier
Talepsin : janvier
WWF : janvier

MASTER SYSTEM
Mickey Mouse 2 : janvier

GAME GEAR
Terminator : janvier

MEGADRIVE
Super Fantasy Zone : janvier

MASTER SYSTEM
Predator 2 : janvier

GAME GEAR
Streets Of Rage : janvier

TOUS LES MOIS, RETROUVEZ
CETTE RUBRIQUE DANS
BANZAI ET SUPERSONIC !

SUPERSONIC 19, rue Hégaupille Moreau 75010 PARIS - Tél : (19 33) (1) 45 22 38 00 - Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31
 RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladrière - Rédacteurs : Armand, Régis Crochet, Lionel Vilier, David Tardieu, Michèle Valenti - RÉDACTEURS GRAPHISTES : Maguette, création artistique : Séverine Druex-Bennard - Infographie vidéo : Godolph Lozung - Scanner : Florence - Jean Methe, François Royer, Frédéric Levesque - Dessinateur : Rémy Gross - Dessinateur BD : M. NO - PUBLICITE : Directeur de Publicité : Antoine Harrel - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pilet - Assistante Direction : Stéphanie Rumpier - Assistante de Publicité : Katsi Rouzal - FABRICATION : Chef de Fabrication : Jacques Gouffé - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc - DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Le Polain - TE 72 - (1) 45 22 38 00 - Correspondance Abonnements : 38 rue de Picpus - 75013 Paris Tél : 43 42 00 00 - Tarif abonnements France 6 numéros / 115 Francs - PROMOTION : Responsable : Veronique Gandy - TELEMATIQUE : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen - COMPATIBILITE : Chef Compoteur : Isabelle Clouche, Léa Patrick assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard - ADMINISTRATION : Pascale Bly assistée de Janick Brohan - DIRECTION EDITORIALE : Directeur de la publication et des rédactions : Godelyze Gouffé / Directeur Délégué : Arnaud Adrien - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphanie Lavoisard - IMPRESSION : Imprimerie de Massy - Jean Didier - Supersonic est une publication de Prestamag, SARL au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégaupille Moreau 75010 Paris. - N° Comptable partiaire en cours - Dépôt légal 2^{ème} trimestre 1992 - N° ISSN : 1189-2809

Le loi du 11 mars 1957 (relativement aux lettres des articles 2 et 3 de l'article 41, d'une part, sur les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants cause, est illicite" (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituant une contre-façon sanctionnée par les articles 42 et suivants du Code de Propriété.
 - L'envoi de lettres, articles ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents non acceptés ne sont pas renvoyés.
 - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que leurs auteurs.
 Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques déposées par Sega Enterprises Ltd.
 Commodore - visuel extrait de Jeu Sonic 2 © Sega - visuel extrait de jeu Talepsin © Sega - visuel extrait de jeu Ecco The Dolphin © Sega - visuel extrait de jeu Jeti The Little Mermaid © Walt Disney Company © Sega.

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



Gilbert C. BERNI / France Compagnie



© 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, Info-frames... 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.

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 sur fonction de l'actualité mondiale, deux pages ce mois-ci, peut-être quatre 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 ou distribués par Sega ou un autre éditeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour en France.

NINJA TURTLES

SUNSET RIDERS

Déjà existant sur arcade et Super Nintendo, les Tortues Ninja sont adaptées sur Megadrive. Tortues est en fait une première car c'est la première production de la société Konami sur Megadrive ; Konami, avant, travaillait exclusivement qu'avec la société Nintendo. Schredder a carrément enlevé New-York et c'est nos chères tortues batteuses de pizzas qui sont chargées de lui botter l'arrière train. Dans ce jeu de baston effréné, il faudra casser la tronche au "relax foot" aidé par des boss aussi nombreux que variés. Les niveaux possèdent des décors très beaux et les animations des sprites paraissent fort fluides. Il y a fort à parier que cette production Konami remporte dès sa sortie tous les suffrages dans le cœur des joueurs.



Après la première, voici la deuxième ! Sunset Riders est en fait le deuxième jeu Konami sur Megadrive. Adapté des salles obscures, lui aussi, Sunset Riders propose à deux joueurs en simultané de découvrir les joies du vieux Far-West. Il faudra abattre des brigands, monter sur des trains en folie, chevaucher un destrier blanc et délivrer de jolies filles emprisonnées dans des saloons. Bien sûr, une foison de bonus parsème le chemin de nos Clint Eastwood en herbe et il faudra les ramasser pour progresser. Classique ! Les attitudes des divers personnages sont à mourir de rire et le graphisme sympathique présage des heures de jeu. Konami tient un bon filon sur la Megadrive : qu'ils continuent donc ainsi !

DEADLY MOVES

Jaloux du succès de Street Fighter 2 sur Super Nintendo, la Megadrive rêve du jeu de combat parfait qui comblera un vide certain sur cette machine.

Kaneko est là et va essayer de relever le défi avec Deadly Moves (ou Power Athlete) déjà présenté dans cette même rubrique dans... Banzai. Dans le mode 1 joueur, tu prendras la place de Joe, un combattant parfait qui devra se faire une renommée dans le milieu. En mode 2 joueurs, tu t'éclateras avec tes potes en choisissant parmi plusieurs personnages aux caractéristiques différentes : cogneurs, karatékas, Jolie fille, monstres...

Le graphisme des décors est original et représente divers pays du monde. Quant aux coups, ils ont l'air assez variés. Reste à savoir si ce jeu sortira chez nous.



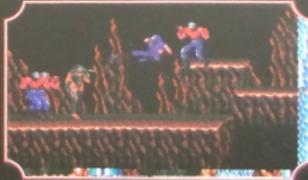
NINJA GAIDEN

Ninja Gaiden est un jeu qui a été converti sur pratiquement toutes les consoles par la société Tecmo. Je dis toutes les machines mais j'oublie la Megadrive. En effet, Ninja Gaiden risque de voir enfin le jour sur notre 16 bits après avoir ravivé les possesseurs de Game Gear et de Master System.

Face à une horde de voyous et de ninja enragés (non ce ne sont pas des chiens) le pauvre Ryu Hayabashi n'aura que ses poings et ses pieds pour se défendre.

Tu cherches l'histoire : peut-être une princesse enlevée, peut-être la terre à sauver, peut-être un vieux maître à venger... ou bien un mélange de tout cela. Quoiqu'il en soit, il faudra castagner à tout va dans des décors inimmortables : immeubles, rues, chutes d'eau, forêts... et c'est bien ce qui compte !

Le ninja peut effectuer diverses prises toutes issues de sa connaissance des arts martiaux dont des coups spéciaux accessibles grâce au bouton A. De toute façon, quand on aime la castagne, on aime Ninja Gaiden. Reste à savoir si la réalisation suivra. Réponse le mois prochain.





STRIDER 2

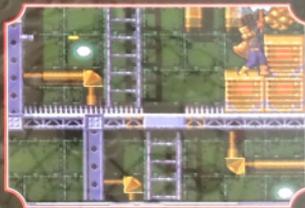
Le premier Strider de Capcom fut un succès considérable en arcade et fut adapté sur moult ordinateurs par la société US Gold. Riche de ce succès, US Gold édita une suite possédant des niveaux et des mouvements inédits. Bien sûr, miss Megadive et la, et le jour revient ! C'est beau non ? Hyryu la naja va devenir déesse une jolie princesse envivée par on ne sait quel boss final. Ça, tu l'aurais deviné tout seul, n'est ce pas ? Possédant une souplesse formidable, Hyryu devra sauter dans tous les sens tout en tuant des robots et monstres ennemis par dizaines. Un vrai phénomène ce Hyryu ! En ce qui concerne la jouabilité, il ne reste plus qu'à espérer que les commandes ne seront pas trop "jeteprendralatetoutl'énervescommeunfousurmatanetteenpoosantanebeuglantledudiable" et reprendra l'esprit du premier épisode.

GADGET TWINS

Et un shoot'em up de plus, mais attention, celui-ci est particulier et complètement différent de ce que l'on connaissait avant. C'est à dire il y a deux Jours ! Primo, le jeu peut se jouer à deux en même temps, ce qui prénage de bonnes parties entre potes. Deuxio, alors que l'on était toujours habitués aux vaisseaux du futur hyper armés et possédant un arsenal qui ferait peur à tous les généraux de notre planète, maintenant ça change. Et oui, il faudra prendre en main de petits avions mignons tout plein qui possèdent des petits gants de boxe et toute sortes de gadgets farfelus ! Les graphismes sont super mignons et les décors varient d'un niveau à l'autre. L'ambiance sonore rappelle plus un dessin animé qu'un jeu. Une production originale qui tranche avec l'ambiance habituelle de ce type de cartouche et qui risque de nous amuser.

EX MUTANTS

Dans un futur proche (enfin, je suppose) un homme et une femme vont se confronter à une horde de mutants vicieux qui n'ont qu'une idée : détruire toute forme de vie pacifique. Ça les irrité, voyez-vous ! Reprenant le principe plateformes-baston cher à de nombreux jeux, Ex Mutants le mettra dans la peau d'un personnage qui devra sauvagement tabasser (NDRC : on tabasse rarement en douceur !) des monstres dans des niveaux assez lugubres : grôtes, laboratoires, salle de classe... Les graphismes illustrent assez bien l'ambiance gore du jeu avec des fléres qui éclatent et des ventres qui pâlissent. Quant au son, il convient parfaitement au reste de l'action. Molle et pesant ! D'ailleurs l'ambiance est tellement floppante qu'on se croirait dans les locaux de Supersonic aux heures de pointe ! Dans son déroulement, le jeu est assez classique, ramasser des bonus cachés dans des caisses qu'il faudra auparavant détruire : argent, armes supplémentaires... Un jeu au demeurant classique qui paraît, paradoxalement, assez attrayant !



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

GENIAL, C'EST AUSSI 10 FRANCS

N°6 - JANVIER 1993 • MAGAZINE GRAND FORMAT

TOUS LES JEUX DE NOËL

TESTS : Blazing Skies, Super Aleste, Super Ghouls & Ghosts, Super Mario Kart, Parasol Star, Prince Valiant, Talespin, The Blues Brothers, Battletoads, McDonaldland, Prince Of Persia, Probotector, Super Mario Land 2...

POSTER cadeau : McDonaldland d'Océan

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

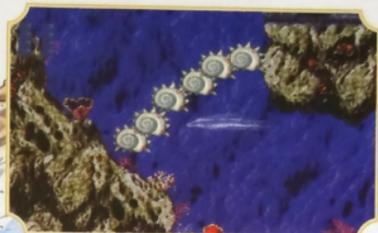
LE SUPER TOP AIGNE DE NOËL : 60 jeux Ocean à gagner, pour les plus rapide d'entre vous, en renvoyant la photo final de McDonaldland.

et en cadeau le calendrier jeu 1993 + le premier volet des cartes collector's de l'univers fantastique des jeux vidéo + le catalogue USBI NEWS offert par USBI GAMES

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



MA TEST



Ecco pourra piquer des accélérations qui lui permettront d'abattre certains obstacles. Le voilà en pleine action face à des coquillages piquants.

ECCO THE DOLPHIN

Perfection musicale, perfection graphique, perfection technique, perfection de l'animation, perfection du détail, perfection de la rapidité, perfection des déplacements et du mouvement, magie totale du thème. Jamais jusqu'alors un jeu, toutes consoles confondues, n'aura réuni autant d'atouts au point que sa seule apparition à l'écran procure un véritable plaisir, une fantastique excitation. L'impression qu'on n'attendait que lui et qu'il marque un tournant dans l'histoire du jeu, en attendant les merveilles que seuls les CD sauront nous apporter. C'est dans l'univers du "Grand bleu" qu'on nous invite tant le réalisme est grand, tant le rendu est grandiose. On se surprend à attendre la musique de Serra ; on ne serait pas surpris de voir surgir Barr ou Reno. L'aventure de ce dauphin volant au secours de ses congénères nous emplit de ravissement. Le plaisir est intense. On n'aimerait bien ne plus revenir à la surface. Balade subaquatique dans un univers de rêve. Un grand coup dans la tronche de l'univers Nintendo !



Détails magnifiques et variété immense, les graphismes demeurent ce qu'il se fait de mieux sur la Megadrive.



Face à des requins tigrés dans une mer de glace, Ecco devra se faufiler adroitement pour survivre.

Quand dans la partition, il y a un génie à l'imagination, une lance à l'illustration, une bête à la programmation, une star à la musique, la symphonie est forcément réussie. Félicitations enthousiastes à l'équipe qui nous a pondu ça. Ils entrent au panthéon des réalisateurs de jeux vidéo. ECCO est un jeu hors normes, inclassable, dénotant même par son originalité.

superbes autour d'îles apparemment paradisiaques. Au début, tout baigne dans l'huile (jeu, dans l'eau) et tu sollicites la bête à l'aide du joystick. La fluidité exemplaire des déplacements apparaît immédiatement.

Tu es baptisé !
Ecco, c'est son nom, se déplace avec la grâce propre aux dauphins et ses mouvements sont détaillés à la perfection. Ondulant dans toutes les directions, Ecco peut aussi envoyer des ondes pour communiquer, piquer un sprint ou faire un superbe accélération. Le domaine dans lequel

A toi les grands espaces bleutés !

Tu ne diriges pas un dauphin, tu ES un dauphin qui s'ébat dans des eaux



Un cristal te l'aura conseillé auparavant : pour ne pas réveiller le "huit-bras", il te faudra sager doucement. Fais tout de même attention à ne pas traîner car la réserve d'air s'épuise vite.



Un cristal te l'aura conseillé auparavant : pour ne pas réveiller le "huit-bras", il te faudra sager doucement. Fais tout de même attention à ne pas traîner car la réserve d'air s'épuise vite.

tu vas évoluer est d'ailleurs fantastique : au début, tu te retrouveras dans un lagon où baignent plusieurs dauphins et plein de petits poissons. Les détails du fond sont magnifiques et le deuxième plan (qui scrolle en différentiel) est exceptionnel. Le scrolling est extrêmement fluide et d'une rapidité rare.

Et ta mission ?

L'histoire, quant à elle, se déroulera en fonction des actions effectuées. Tu te retrouveras en cours du jeu dans des grottes sous-marines et tu devras faire attention à ton niveau d'air car le dauphin est un mammifère qui a besoin d'oxygène pour vivre. Une bouffée de temps en temps est donc une nécessité. Et puis, ne

gachons pas notre plaisir, c'est le plus souvent l'occasion de voir Ecco réaliser une de ses prouesses, si belle à mes yeux.

Toutes les mers du globe...

Le jeu est extrêmement vaste et tu seras amené à sauver les potes les dauphins. Le plus souvent, tu devras



Heureusement que les fonds sous-marins sont peuplés d'animaux qui veulent de l'aide à Ecco. Cet orque que tu trouveras en début d'aventure te donnera quelques conseils pour la suite.

À l'occasion de la sortie du jeu, la société Sega a adopté pour le compte de toute la presse spécialisée de jeux vidéo, un dauphin auprès de l'association Europe Conservation. Ce splendide animal se trouve en méditerranée quelque part entre la Corse et le continent. Une chose est sûre, on va tous aller lui dire un petit bonjour dès les premiers rayons de soleil. De même, Sega reversera 5 francs à l'association sur les 30 000 premières cartouches vendues afin de participer financièrement à la protection des dauphins. Es voilà une bonne action !

Pour notre part le document ci-dessus, sous verre, trône déjà en bonne place sur les murs de la rédaction. Pour tous renseignements concernant l'association, contacter Françoise Hannequin-Jovignot au 47 90 40 40.



Tu rencontreras beaucoup de ces cristaux qui te permettront de passer des passages bloqués (par d'autres cristaux).

SUR LE BOUT DES DOIGTS !

MAIGR PLUS VITE (BOUT PÉRIÉREUX DANS LES AURS)

PRÉRIE MAIGR ECCO

ACCÉLÉRER

ENVOYER UNE ONDE (PRESSION PLUS LONGUE + MAP DES ENVIRONS)



Dans les niveaux supérieurs tu trouveras ces statues qui te fourniront une immortalité totale si tu leur envoies une onde.



Envoie des ondes aux coquillages : celui de droite envoie une bulle qui te donne de l'énergie, celui de gauche l'en fait perdre.



Illustration de la dure loi de la nature. Cet énorme requin, tout droit sorti des dents de la mer, se fera les dents de la pauvre Ecco qui ne lui a rien demandé.



L'animation est soignée à l'extrême. Tu pourras sauter hors de l'eau par dessus des petites îles, et en appuyant sur le bouton C, tu pourras exécuter un saut périlleux : inutile mais tellement beau à voir.

forcer avec ton joli bec pour détruire les méchantes méduses. Une action à faire souvent, aussi, est de recueillir une onde auprès d'un diamant pour pouvoir ouvrir le passage bloqué par un autre diamant.

Un grand spectacle !

La mer recèle bien des dangers, des roches piquantes, d'énormes requins tigrés, des poissons torpilles et autres pieuvres géantes. Heureusement, tu peux attendre de l'aide des coquillages ou de certains orques. Se lasse-t-on d'un jeu pareil ? Nous te le dirons dans quelque temps. Samantha, notre magicienne avait bien deviné l'arrivée de ce chef-d'œuvre en disant, elle aussi, dans ce numéro, de sauver les dauphins. Enseroient ! Merçi à la bande son, d'une exceptionnelle beauté, il faut le croire à nouveau. Le jeu de cette fin d'année, assurément !

Lionel Vilner

Sega **1** jouer **SUPERSONIC**

ARCADE/ACTION

GRAPHISME **96%**

ANIMATION **96%**

SON **94%**

JOUABILITE **91%**

DUREE DE VIE **90%**

INTERET **95%**

Le Grand Bleu sur la Méditerranée

MD TEST



STREETS OF RAGE 2

Quand on peut être tout à la fois, alternativement, bien sûr, un catcheur de choc, Max, dont les muscles saillants ne sont pas près de laisser passer la lumière, ou une fille qui ne connaît pas la peur, Blaze, et dont certains muscles saillants ne sont pas près de me faire renoncer à la lumière, ou un jeuneot qui pour son âge s'en sort déjà pas si mal, Eddy, qui a dû, à un certain moment, s'exposer un peu trop à la lumière ou enfin, le puncheur, castagneur de méchants, Axel, dont les cheveux ont blondi à la lumière, on n'a plus rien à craindre des bandes de voyous, qui, à coup sûr, ne sont pas des lumières. Ces quatre-là, forment une équipe d'enfer qui revient dans les rues à la recherche de leur pote Adam (déjà présent dans Streets Of Rage 1), qui s'est fait kidnappé par le tout laid Mister X. Avec Streets Of Rage 2, on a tout simplement le jeu de baston à l'état pur !

Les rues sont remplies de hordes grouillantes de méchants. Ça tombe bien, car nos joyeux drilles ont à leur disposition la plus grande panoplie de coups que l'on ait pu voir dans un jeu de baston.

Du jamais vu !

Avec eux, ça castagne fort, je dirai même très fort (au programme : goutte-à-goutte et masque à oxygène). On reste bouche bée



Te voilà sur un ascenseur d'où surgissent une montagne d'ennemis. A toi de trouver la solution pour t'en sortir.

devant l'enchaînement que les adversaires vont se prendre dans la tête. Ça péte dans tous les sens, dans toutes les directions, et jaillit une avalanche de droites, de gauches, d'uppercuts, de coups de pieds sautés et encore bien d'autres coups impossibles à nommer tellement ils sont nombreux. Ils sont accompagnés de bruitages excellents, même excellentissimes, avec des musiques assez techno qui conviennent parfaitement au cadre

ambiant (certaines sont reprises du jeu original et ont été améliorées). Traditionnels bonus ! Tu peux récupérer en chemin des objets que tes adversaires auront eu l'extrême obligeance de nous laisser, couteaux, barres de fer ou encore sabres qui te serviront à mettre en rondelle des ennemis très nombreux et très variés. Bonus à récupérer et boss de fin de niveaux (8 en tout), tous plus hard les uns que les



BOSS 1
Même en T-Shirt, il brave la pluie pour venir t'affronter. Le fourbe !



Des ninjas venus d'on ne sait où veulent te prouver qu'ils se battent mieux que toi. Je crois qu'ils se trompent lourdement et qu'ils vont t'apprendre à leurs dépens.



Ressemblant étonnamment à Rival Turf, ce niveau ne manque pas de retrouver fréquemment couchés sur les bancs et les gros



BOSS 2
voici quelqu'un, qui dirait-on, se prend pour Superman. Fais-le redescendre sur terre !

autres, sont au menu. Usine chimique, bateau, rues tout simplement, ou se trouvent des motards qui ne demandent qu'à t'écraser, en plat de résistance.

animations de chaque personnage sont parfaites.

Un savant cocktail !

L'animation en elle-même, est excellente mais ce qui fait la force principale du jeu, c'est qu'il est le savant mélange des meilleures phases des jeux de baston les plus



BOSS 3
Ses coups de griffes ont ont déchiqueter plus d'un. Attention aussi à sa tactique de la boule.

Le méga-top !

Ce jeu est un hit, surtout grâce à sa réalisation technique : les



Pendant la nuit, tu te trouves dans un stade où des adversaires de poids viennent à toi en effectuant un superbe saut de l'ange. Bonne chance !



En voilà un qui vient de passer un sale quart-d'heure. Paix à son ame ! Au suivant, SVP !



SUR LE BOUT DES POINGS !

FRAPPER
SAUTER
COUP ARRÈRE
COUP SPÉCIAL
DIRIGER LE COMBATANT
2X VERS L'AVANT = B + COUP SPÉCIAL

COMBATS DE RUE !



Ne pas de te poser quelques problèmes. En effet la force et le maniement des armes iront de paire notamment contre les punks que tu dévalises (un peu genre J.C Vandamme) que tu devras impérativement exterminer pour pouvoir passer à l'étape suivante.



On dirait que ces motards ont un peu trop bu. A toi de leur apprendre le code de la route.

connus sur console, tels Street Fighter 2, Final Fight, ou encore Rival Turf.
Tu pourras en effet retrouver des ennemis ressemblant assez étrangement à Blanka ou Sagat de "Street", des décors assez familiers à Rival Turf, ou encore des prises issues de Final Fight. La panoplie de mouvements que possède chaque personnage est encore un point fort et ça péte du tonnerre (tu auras droit à un certain Dragon Punch issu de "Street").

Et c'est beau...

En plus, les graphismes sont somptueux, ce qui ne gêne rien ! En gros, à 1 ou 2 joueurs, Streets Of Rage 2, c'est du tout bon ! De quoi faire la nique aux fans de "Street" sur Super Nintendo. Décidément avec Ecco, il va y avoir des jaloux chez Banzai, le magazine des pauvres consoles Nintendo !

David Taborda

BOSS 6
Tu affrontes de nouveau le boss numéro 2 que tu avais déjà battu auparavant. Tout est à refaire ! Attention, cette fois-ci, il est encore plus rapide et coriace ! A toi de trouver la faille !



Vers la fin du jeu, tu dois affronter tous les boss tels que celui-ci. Joue bien car le combat est de plus en plus dur.



Une fille de choc à l'air très chic qui veut montrer que même la gente féminine peut l'emporter sur la masculin.



BOSS 7
Ces robots à l'air démodé ne sont pas si nuls que ça.



GARDE DU CORPS PERSONNEL DE MISTER X

Ce chouan mégalomane possède tous les coups des 4 personnages que tu peux choisir.



MISTER X
Faire très attention à sa mitrailleuse.



BOSS 4
Tu le bats dans une arène contre un catcheur qui n'a pas perdu un combat de sa vie. Comme au temps des gladiateurs !



BOSS 5
Un boxeur qui veut être champion du monde veut d'abord se mesurer à toi. Beau match en perspective !



Pour se débarrasser plus facilement des adversaires, la technique consiste en mode 2 joueurs à se placer aux deux extrémités de l'écran. Tu pourras en juger par toi-même.

Sega 1 à 2 joueurs **SUPERSONIC**

ARCADE/ACTION

GRAPHISME 91%

ANIMATION 95%

SON 89%

JOUABILITE 93%

DUREE DE VIE 87%

INTERET 93%

Le jeu de stratégie par excellence !

CGV COM 2-A FINI LES PARENTS GRINCHEUX

100% AUTOMATIQUE

Grâce à ce ordinateur 100% automatique qui permet de laisser la console de jeu en permanence sur le réveilleur sans débrancher le magnétoscope et le décodeur Canal+

Exigés CGV

En vente chez les magasins spécialisés. P. 10/11 - 10/11/1983

MD TEST

SHADOW OF THE BEAST 2

Tu imagines, zroooop ! une musique à la "Conan", schblääang, tu étieins, cruiiii ! toutes les lumières, et tu fermes les yeux, whoouap ! Et, là, tu te rappelles, !?!? ...? . Kidnappé, zweep ! enfant, et gardé, blurgll ! durant de longues années transformé en monstre, zöörblumff ! esclave des forces du mal, damnish ! tu as pris conscience de ce qui t'arrivait, badadling ! et tu as décidé, contraint et forcé, de combattre le Beast Lord. Ta victoire, youpee ! marqua la fin de Shadow of the Beast, ler du nom, et te redonna forme humaine yaaèèè ! Mais lorsque tu apprends qu'il n'est pas mort, crüünch ! et que, pour se venger, il a enlevé ta petite sœur, à peine née... Alors là, c'est parti, et Shadow of the Beast 2 sera sanglant ou ne sera pas, crushboom !



Contrairement à SOTB 1, basé essentiellement sur de l'arcade et doté d'une méga difficulté, SOTB 2 propose beaucoup plus d'actions tout en étant beaucoup plus jouable. La ruse est d'importance !

Après la bête, l'homme !

Dingant une sorte d'homme des cavernes (tu remplaces le perfecto par la peau de bête et le tour est joué), tu vas évoluer dans des décors de forêts et de montagnes tout en massacrant une horde d'ennemis (ah... combien de fois ai-je dit



Ces horribles bestioles n'ont pas l'intention de te laisser passer : dépêche toi de descendre les branches !

cette phrase...) et en ramassant des objets qui seront utiles à la progression.



Ici notre héros nous montre qu'il s'est manié la liane aussi bien que Tarzan. Gare à ne pas tomber !



Ce guerrier monté sur une abeille géante est décidé à ne pas te laisser passer. Et il est très têtu !



Ce énorme géant au sabre aiguisé et à l'aspect patibulaire, a décidé de te tuer : sera-tu assez courageux pour le défier !



Après avoir battu ce soldat à l'aspect "sauterelle", tu pourras amasser la récompense qui n'est autre qu'une vie et des pièces d'or.



Ce vilain monstre à la longue barbe et aux cheveux dans le vent, est sorti furtivement des saux de ce lac. A moi les bains d'eau douce.



A l'aide ! ce colosse veut me planter ! Pour le vaincre, tu devras être extrêmement rapide et intelligent.



Tu devras d'abord aller chercher le maître de ce dragon pour pouvoir passer de l'autre côté de ce bloc de pierre. Ou le coces-tu Grand maître ? s'il est moins dur que son grand frère, est un jeu très vaste qui te fera passer de longues nuits blanches devant ton écran. Laisse-toi bercer par les musiques envoûtantes de Beast 2, et ne lâche le joy-stick que quand tu auras russé !

Lionel Viber

SUR LE BOUT DES DOIGTS !!!

OUVRIR LES PORTES

DIRIGER LE JOUEUR



INVENTAIRE DU JOUEUR

SELECTION DE L'ARME OU DE L'OBJET

UTILISATION DE L'ARME OU DE L'OBJET

SAUTER

Electronic Arts SUPERSONIC 1 Joueur

ARCADE/ACTION

86% GRAPHISME

88% ANIMATION

88% SON

87% JOUABILITE

86% DUREE DE VIE

86% INTERET

86% INTERET

86% INTERET

86% INTERET



Tout tout le camp, mame Depju ! Les manipulations génétiques commencent à me donner des frissons. Passons rapidement sur les pauvres bougres qui se baladent avec des toiles de babouin ou des rates de porc. Passons encore sur l'ovule de l'une, fécondé par le mari de l'autre, et élevé par dieu sait qui ! Mais que se passera-t-il le jour où ils réussiront à accoupler avec succès une ouistiti avec le fruit déjà très contestable des amours d'un baobab et d'une dorade. Je vous le demande ? Dans Corporation, vous n'aurez à faire qu'à un organisme cybernétique conçu pour tuer. Une balade ordinaire, finalement, dans un monde très habitué à ça.

L'Universal Cybernetics Corporation est donc le géniteur de cette créature destructrice et la cache dans ses propres bureaux. Tu vas devoir visiter cette tour de plusieurs étages, histoire de mettre la main sur une de ces bêtes malaisantes.

Un vrai jeu en 3D !

Ce jeu, déjà sorti sur Amiga et ST, t'emmène dans une exploration entièrement en 3D surfaces pleines. C'est comme si tu évoluais vraiment dans cet endroit ; d'où l'indulgence logique pour la pauvreté des décors. Cette bonne vieille Megadrive a du mal à gérer la 3D. Mais pour le coup, elle s'en tire plutôt pas mal !

Plasma sanguin ou circuit intégré ?

Au début, tu auras la possibilité de choisir un personnage : humain mâle, humain femelle (un mec ou une meuf quel il ou robot. Chacun a des caractéristiques propres. Tu vas devoir aussi acheter l'équipement nécessaire : armes, radar, outils, trousses médicale, membres



De temps en temps tu auras accès à ce genre d'installation dans laquelle tu devras introduire une carte spéciale et taper un code.

bioniques (bras, jambes et...cerveau !).

Attention au vertige !

Ensuite te voilà lancé dans le 3ème étage de la tour infernale. Plusieurs actions sont à ta disposition, et il existe une certaine interaction avec les objets

que tu possèdes ou que tu trouves ; cela te servira pour déclencher certains mécanismes. Malgré le décor en 3D, les ennemis, représentés par d'énormes robots, caméras de surveillance et autres aliens, sont dessinés en bitmap (graphisme habituel) et ne sont pas trop moches, il faut le dire. Ton personnage peut aussi ramper ou sauter ce qui lui servira certainement dans les souterrains du complexe. Un complexe assez immersif où l'option "password" fait son office à merveille.

Pour les longues soirées...

L'ambiance sonore est parfaite et le jeu est vraiment très riche. Si tu en as marre des shoot'em up et qu'il te faut un jeu qui te bienne en halieine pendant de longues semaines, laisse-toi tenter par l'ambiance lourde et terrifiante de Corporation !

Lionel Viller



Grâce au radar (si tu l'as acheté), tu peux savoir où sont les gardés. Au loin, un "ED-209" qui ne t'as pas encore repéré.



Au début du jeu, tu peux choisir un personnage, robot ou humain. En haut à gauche, tu vois une représentation du visage en 3D mobile : très beau !

LES ACTIONS DU JOUEUR

Cette icône là te permet de visualiser un objet extérieur.

Cette flèche dirigée vers le haut indique que tu peux ramasser un objet.

Ces deux flèches te permettent de te ballader dans le menu de tes possessions actuelles.

Si tu n'as plus de place pour transporter un objet, tu pourras alors en déposer un.



Cette action sert simplement de Pause.

Appuie sur celui-ci pour pouvoir utiliser un objet extérieur. (bouton...)

Si jamais tu possèdes quelque chose de mal en point, tu pourras le réparer.

Un des icônes les plus importants : il te permet d'utiliser un de tes objets.



Ces deux bipèdes métalliques viennent de te repérer ! Cette porte doit sûrement recéler quelque chose d'intéressant !



Quand tu n'as plus de munitions, tu seras réduit à te défendre avec tes poings. Prends soin de ton arme !



Une porte au détour d'un couloir. Je ne veux pas paraître pessimiste mais ce mur doit sûrement cacher quelque chose de pas clair.

Virgin 1 Joueur **SUPERSONIC**

ARCADE/ACTION

GRAPHISME 82%

ANIMATION 84%

SON 80%

JOUABILITE 84%

DUREE DE VIE 92%

INTERET 87%

• Pour plus longtermes, regardez...

CALENDRIER SUPERSONIC 1993

ANOTHER WORLD (Virgin)

Sorti de l'imagination d'un programmeur génial, Another World est un jeu qui avait fait un carton sur micro. Sur Megadrive le jeu n'a pas perdu de son charme loin de là, et d'ailleurs, des niveaux inédits ont été ajoutés.

Le personnage, suite à une expérience scientifique, se retrouve dans un monde nouveau et doit se battre pour survivre. Les animations ont été réalisées à partir d'images réelles et les énigmes proposées sont infernales. Un must !



GLOBAL GLADIATORS (Virgin)

Mic et Mac sont deux terribles défenseurs de la nature et se dressent contre toute forme de saleté et pollution. Ils ont donc été envoyés dans les quatre coins du globe (d'où le titre) dans divers lieux : zones côtières, forêts polluées. Représentant le principe de plusieurs jeux de plateformes, il faudra diriger un personnage armé d'un fuyal lanceur de "Slime".

L'ambiance, avec des bruitages et tout à fait particulière, est remarquable. Le jeu n'est pas mal carrement fantastique ! Le reste du jeu n'est pas mal non plus et Global Gladiators s'affirme comme l'un des jeux de 1993 sur Megadrive.



SUPERMAN (Virgin)



Les jeux mettant en scène le super-héros capés se faisaient plutôt rares sur console. Sur Megadrive, Superman System est un jeu qui nous ramène dans l'univers BD des super héros.

Superman devra, au cours de plusieurs niveaux, casser du voyou et tout faire pour que la paix règne en ville. Les graphismes du jeu sont très colorés et les décors sont très bien détaillés. Les personnages bougent avec vitesse et fluidité et faire voler Superman est un réel plaisir. Une super réalisation pour un jeu qui promet sur Master System.

JANVIER

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

FÉVRIER

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28



MUHAUED ALI (Virgin)

MARS

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AVRIL

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		



Les simulations de sport sont toujours très bien accueillies sur Megadrive, surtout quand elles sont de la qualité de Muhamed Ali Boxing.

Le joueur devra prendre sous son aile un boxeur et le confronter à plusieurs boxeurs aux caractéristiques différentes. Les animations des divers coups et excellente et la rotation du ring n'est pas sans rappeler les caractéristiques de la Super Nin... Les bruitages font encore une fois honneur à la réputation de Virgin, on se croirait vraiment sur un ring en plein match. Et comme en plus, le jeu peut se jouer à 2 simultanément, l'éclate est complète !

MAI

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
(31)			1	2		
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

JUIN

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MEGALOMANIA (Virgin)



Reprenant le principe du célèbre Populous, Megalomania est un jeu de stratégie qui opposera le joueur à plusieurs généraux avides de conquêtes. Le jeu est ponctué de commentaires vocaux en français et la musique est des plus stressantes. L'originalité du jeu provient de l'évolution du jeu, chronologiquement parlant. On part des petits hommes préhistoriques et leurs calloux pour arriver à la bombe atomique. Pour Megadrive.



PGA TOUR GOLF (Electronic Arts)



JULIET

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
	1	2	3	4		
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

SEPTEMBRE

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

NOVEMBRE

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					



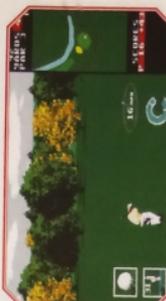
Les jeux de golf sont nombreux et se succèdent sur Megadrive. La compétition sera d'une extrême intensité car, PGA Tour Golf est également très complet au niveau des options personnalisées : conditions atmosphériques, choix du club, de la puissance. PGA Golf propose une réalisation superbe avec des décors en 3D bien plus beaux que ceux que l'on est également très bonne et l'accompagnement sonore est de qualité. Les pros de ce sport peaufinent leur jeu pour à l'égalité. Lequel de PGA ou de Leaderboard est le meilleur ? Réponse dans les prochains numéros de Supersport 1.



LEADERBOARD (US Gold)



Les jeux de golf ne seront plus les mêmes après Leaderboard. Proposant plusieurs "greens", Leaderboard nous plongera dans le monde snobinard mais non moins ludique du golf. Les conditions atmosphériques seront respectées et plusieurs clubs sont à disposition. Doté d'une très bonne animation et d'une maniabilité simple, Leaderboard ravira les amateurs du genre... et les autres. Pour Megadrive.



ROLO TO THE RESCUE (Electronic Arts)



Les jeux de plateformes sont inexistants face à Rolo. Ce top des tops possède tous les atouts qui feront rêver les joueurs jusqu'à sa sortie. Rolo le petit éléphant doit délivrer tous ses ennemis emprisonnés dans plusieurs mondes : le far-west, la ténébreuse forêt, le désert, la forêt... Mélangant action et réflexion, Rolo possède des graphismes superbes et des animations vraiment amusantes. L'ambiance sonore est très agréable et le jeu se manie à la perfection. Rien d'autre à dire si ce n'est que Rolo est le jeu à posséder. Absolument, non mais ! Sur Megadrive.

AOUT

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					(1)

OCTOBRE

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

DECEMBRE

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
1	2	3	4	5		
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		



Les jeux de plateformes sont inexistants face à Rolo. Ce top des tops possède tous les atouts qui feront rêver les joueurs jusqu'à sa sortie. Rolo le petit éléphant doit délivrer tous ses ennemis emprisonnés dans plusieurs mondes : le far-west, la ténébreuse forêt, le désert, la forêt... Mélangant action et réflexion, Rolo possède des graphismes superbes et des animations vraiment amusantes. L'ambiance sonore est très agréable et le jeu se manie à la perfection. Rien d'autre à dire si ce n'est que Rolo est le jeu à posséder. Absolument, non mais ! Sur Megadrive.

MD TEST

LOTUS TURBO CHALLENGE

Ce qu'il y a de bien avec les jeux vidéo, c'est que tu peux t'offrir des sensations sur des bolides dont le prix d'achat laisse à penser qu'on est pas près de se l'offrir de sitôt pour de vrai. La merveille de bijou qui nous laisse toujours bavant d'envie, au comble d'une surexcitation extatique, lorsque l'on en rencontre une, garée devant le Fouquet's est à ta disposition, piaffant d'impatience, le turbo grondant gentiment. La Megadrive fait encore plus, puisqu'elle t'offre le choix : Lotus Esprit Turbo ou Lotus Elan. Frime et frissons garantis !

Bienvenu dans le plus fabuleux challenge de Lotus Esprit de tous les temps. Tu peux lancer un défi à qui tu veux puisque l'écran se divise en deux. Impossible de tricher ! Les mous de la pédale et les oppresses du trouillomètre peuvent retourner à leurs patinettes, ce jeu est fait pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

200 km/h au compteur !

On vise l'accélérateur sur le plancher et après on discute, le volant à la main. Huit stages de difficulté croissante : la forêt, la ville vue de nuit, le brouillard (une des courses les plus "prise de tête") tous divisés en 7 à 8 Checkpoints où ton plein d'essence devra se faire en une fraction de seconde.

Au début de chaque circuit, on te donnera un certain temps à respecter :



Où il était temps ! Enfin le check point ! Tu as eu chaud si tu vois ce que je veux dire !

si tu arrives à un Checkpoint avant qu'il se soit écoulé, c'est mortel car ton temps restant sera ajouté au suivant, mais par contre, si ton temps s'est écoulé alors là,

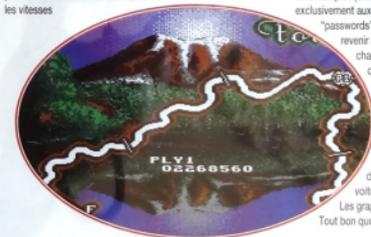
prie pour être, alors, assez proche d'un Checkpoint, sinon c'est foutu pour toi. Tu auras le choix entre les vitesses



À bas la pluie, à bas le vent, c'est sûrement ce que nos 2 pilotes qui se sont embourbés dans un carambolage pas possible se disent !



La course se déroule également dans le désert du Sahara : à moi les dunes et les bouffées de chaleur !



Ce plan détaillé de la course t'indiquera le parcours que tu as fait et celui qui te reste à faire ! La "map" quoi !



Ici le niveau des marais : l'automne est présent et les flaques d'eau également. Pas le temps d'admirer le paysage. Good luck !



Jingle bell jingle bell glaglaglagla... tel est l'ambiance du niveau de la neige qui est extrêmement éprouvant et surtout glissant à souhait.



Attention dans ce niveau on ne plaisante plus car si tu as remarqué, il y a 2 voies : reste sur la bonne ou tu risques de t'en prendre plein la poire.



L'une des particularités de ce jeu est qu'on peut jouer à deux. Nos 2 conducteur ont ici une magnifique vue nocturne de la ville.

automatiques (extrêmement utiles) ou bien manuelles (réservées exclusivement aux pros du joystick), et surtout au système de "passwords" qui est primordial puisqu'il te permettra de revenir à la dernière course où tu t'étais arrêté. A chaque fois que tu perds, une "map" te montre la course dans son ensemble : un conseil, progresse à chaque course. Sinon, reviens le jeu !

Un très bon jeu !

Doté d'une musique d'intro formidable et de bruitages géniaux, cette cartouche est pourvue d'une maniabilité impeccable puisque la voiture répond admirablement au joystick.

Les graphismes sont pas mal et l'animation est bonne. Tout bon quoi !

Michael Valensi

Electronic Arts
1 à 2 joueurs SUPERSONIC

ARCADE/ACTION

83% GRAPHISME

88% ANIMATION

84% SON

89% JOUABILITÉ

90% DURÉE DE VIE

88% INTERET

Le premier jeu de voitures
à 2 joueurs sur Megadrive

MD TEST

TALESPIN

Baloo et Kit sont de célèbres personnages de dessins animés. Et goulus avec ça ! Insatiables ! Baloo a juré d'être présent sur toutes les consoles. Sur Nes, le pauvre Baloo, livreur de son état, en avion, s'il vous plaît, devait déjà affronter l'abominable Don Carnage. Sur Megadrive, rebelote, même ennemi, et même punition sans aucun doute si tu es assez habile pour renvoyer l'infâme dans ses foyers ou mieux, en enfer. Un tour du monde en avion à côté duquel le Vendée globe challenge est une douce promenade !

En lisant le journal, Baloo reste stupéfait en voyant qu'on peut gagner un voyage autour du monde. Baloo tente à tout prix de le gagner mais, le malheur, c'est que Don Carnage a vu, lui aussi, l'annonce.

Le gros lot !

Baloo et Kit devront, d'une part, gagner le concours mais également éviter les pièges de Don Carnage. Et crois-moi, vous n'allez pas être trop de 2 pour y parvenir. Car l'on peut jouer à ce jeu à 2 en même temps. Tu vas peut-être penser trop vite que le jeu est trop facile. Eh ben non, tout au contraire. Nos 2 amis vont visiter de nombreux sites, tous plus beaux les uns que les autres, mais ils ne sont pas là pour faire du tourisme. Ni le temps, ni surtout l'occasion tant les dangers viennent de partout. Que ce soit des oiseaux, des serpents, des crabes, on ne sait rapidement plus où donner de la tête. Heureusement, il y a quelques



Sur les toits de la ville, tu essayes avec Kit de te frayer un chemin. Ici, tu poses des caisses pour pouvoir sauter plus loin.

bonus qui t'aident (tout ce qu'il faut pour nourrir un grand gaillard tel que Baloo !). Le jeu est doté d'une partie shoot et là, ça canarde dans tous les sens. Tu vas devoir puiser dans les ressources et faire appel à tous tes dons de pilote ! Le jeu est très beau, avec des graphismes très fins et des décors qui nous font penser aux vacances, que demander de plus. Le

tout baignant dans une musique qui semble être venue toute droite des îles (vivement les vacances !). La maniabilité, paks de problème, c'est simple, précis, clair et net.

Beau et jouable !

Est-ce jouable, l'inquiètes-tu, à tort ? Bien sûr que ça l'est, sinon je ne t'en parlerais pas avec un tel enthousiasme.



Comme tu peux le voir, jouer à 2 a des avantages, Kit tente de pousser l'ennemi par derrière tandis que celui-ci se dirige vers Baloo. Malin non ?



Voici enfin la partie "shoot", tu dois tirer sur tout ce qui bougeait tout en évitant les tirs. Un conseil, ne toupe pas les bonus qui se baladent !



Attends, l'explicite : à droite un singe, à gauche un tigre, et toi tu te trouves tout simplement au milieu. Tes réflexes seront mis à rude épreuve !



Non tu n'es pas tombé dans un piège, c'est le bon chemin. Mais le plus dur c'est de prendre les bonus alors que tu dévales les pentes à 100 à l'heure.

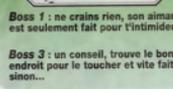
LES BOSS !



Boss 1 : ne rains rien, son aimant est seulement fait pour l'intimider.



Boss 2 : fais attention à ces billes qui rebondissent.



Boss 3 : un conseil, trouve le bon endroit pour le toucher et vite fait sinon...



Balourd, le Baloo ? Kitsch, le Kit ? Certainement pas ! Talespin nous plonge au cœur même de ce superbe dessin animé et l'on s'y sent bien !
Régis Crochet

Sega 1 à 2 joueurs SUPERSONIC

ARCADE/ACTION

GRAPHISME 85%

ANIMATION 87%

SON 86%

JOUABILITE 88%

DUREE DE VIE 89%

INTERET 90%

Un bon jeu qui pour

écarter de Don.

SUPER KIT EN ACTION !

Les niveaux du jeu sont très différents les uns des autres, certains plus linéaires que d'autres. Celui-ci ne devrait pas te poser trop de problèmes. Un petit conseil quand même, inutile de le rendre complètement à gauche du niveau, tu n'y trouveras rien ! Récupère tout de même les caisses si importantes !



Pour aller au niveau supérieur, tu dois ramasser 10 caisses comme celle-ci pas une de moins !



Ce bonus te donnera des points en plus ! Utile pour le compléter uniquement.



Celui-ci te rendra invincible durant un court instant. À toi d'en profiter !

Tu peux prendre cette caisse pour la poser plus loin et franchir un obstacle par exemple, mais il se peut qu'il y ait un petit bonus.

L'hamburger te permet de régénérer une partie de ton énergie.



Cette glace te redonnera l'intégralité de ton énergie ! Miam !

BIDOUILLES



QUACKSHOT

Pour recouper un max de vie, prends le Bubble Gum Blaster de chez le château de Dracula. Avance jusqu'au pas de barrière 17e dans le dernier bâtiment la 2ème colonne pour taper une vue d'ensemble du château, entre à nouveau et recommence. Tu peux le faire autant de fois que tu le veux en rechargeant ton arme au Duckberg.

MICKEY MOUSE

Pour battre l'arbre, reste sur l'écran gauche quand il fait tomber ses glands. Puis quand il va derrière quand sa face est vers toi. Pour les autres 2000, attends qu'il se soit entièrement couvert, puis vite ses poings ressorts. Sûrte si tu l'as lassé sans le lui et, rebondis sur le premier plus surte deuxième, tu prendras de l'élan et seras sûr de faire mouche.

DEVIL'S CRASH

Essaye le code suivant : ALGLAEBCCK.

TWIN COBRA

Pour voir la fin du jeu, appuie sur HAU, BAS, DROITE, Gauche sur le padder et sur les boutons A, B, C puis le bouton Start sur l'écran de présentation. Si tu veux les autres "continues", appuie sur le bouton Start puis laissez appuyer le bouton A jusqu'à ce que tu aies le nombre de "continues" voulu.

MI BATTLE TANK

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

MIKE DITKA POWER FOOTBALL

Un code qui te permettra de jouer directement le match de la finale avec les Grizzlies de Buffalo : Fy4Zu

STORMLORD

Un niveau trop dur. Il passe d'ordinaire suivant en faitant Pause puis en appuyant une fois le bouton C, trois fois le bouton B, quatre fois le A, deux fois le C, et quatre fois le A. Une vie de plus ? Fais trois fois de plus Pause. Appuie sur le bouton quatre fois, sur le C deux fois, le B trois fois, le C une fois, et le A une fois. Plus de 2 ? Pause, appuie une fois sur le bouton B, trois fois le A, une fois le C, trois fois le B, et une fois le C, trois fois le bouton A.

AFTER BURNER II

Sur l'écran de présentation appuie le même temps sur les boutons A, B, C et START. Tu peux maintenant choisir ton niveau avec GAUCHE et DROITE. Pour avoir 100 missiles tape le codes suivants pour chacun des étages :
Stage 3 : GAUCHE + B
Stage 3 : DROITE + B
Stage 1 : bouton B
Stage 11 : DROITE et B
Stage 13 : GAUCHE et B
Stage 16 : DROITE et B
Stage 19 : bouton B
Stage 21 : DROITE et B

DEVIL'S CRASH

Pour avoir 14 billes : 2JELIAR9EX
Pour avoir 505 705 300 points et 73 billes : UUBV99QRE

FI GRAND PRIX

Commence le grand prix Anglad dans une voiture Mac Claren : NABCTPNS V0KTR8DDE G6J0UKJ0K1MHOIK0L LCV0RDX0L0WJ

THE FAERY TALE

Pour voir la fin du jeu (tu tape) : 7R2KUL6RSZKXK9MCSDB070663RIZH 0785P

TWIN COBRA

Appuie sur START pour aller sur l'écran vert de titre et sur HAU, BAS, DROITE, GAUCHE, A, B, C et START pour voir la fin. Pour avoir un maximum d'armes, fais PAUSE sur HAU, BAS, GAUCHE, DROITE en appuyant sur A et appuie sur START pour continuer.

EA HOCKEY

Appuie sur les boutons A et B du 2ème padder puis START sur le 1er.

REVENGE OF SHINOBI

Il existe 2 fins dans ce jeu : soit tu gardes ta fille en vie, soit elle meurt. Pour la sauver il te faut pas glir tu déesses de magie. Tire dans les épiques qui se trouvent dans les murs, en même temps tape sur le monstre. N'hésite pas à te suicider, la fille est sur le point de mourir. Quand tu te lèves dans les espoches, tu aura un bruit étrange, une fois que tu le bruit a arrêté, le bloc de béton descend à nouveau. Si tu réussis, tu déteras la fille des mains de l'ennemi méchant.

POPULOUS

Pour aller au niveau que tu veux parmi les 12 proposés, sans connaître les codes, il te suffit de taper simplement le numéro du niveau désiré à la place du 0.

Le magasin **43 290 290**

SCORE GAMES

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



1er PRIX GAGNE UN BON D'ACHAT DE 500 FRANCS POUR T'OFFRIER LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS.

SUPER TOP SCORE DE NOEL

LE PRINCIPE : 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 la télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'écran !) : tu mets au dos de ta photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de ta console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à :

SUPERSONIC "TOP-SCORE"

19, rue Hégésippe Moreau 75013 PARIS

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

COMMENT TU GAGNES ? En cas d'ex-æquo (je sais c'est énervant mais ça arrive) Frank Ludou notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lui-même en personne (il adore ça, déjà tout petit...)...

CE MOIS-CI LE GAGNANT EST MR GRÉGORIO MICHEL,

240 CHEMIN DU CRÊTE DE LA CROIX 74100 ANNEMASSE. IL A RÉALISÉ LE SCORE DE 1 801 240 POINTS SUR SONIC 2 VERSION MEGADRIVE

TOP-SCORE "SUPERSONIC" Janvier 93 - ce mois-ci, le concours porte sur :

GAME GEAR : SUPER OFF ROAD
Participation possible jusqu'au 15 janvier 1993, le cachet de la poste faisant foi.

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

Vigil France offre aux quinze meilleurs la superbe gourdin gonflable de Chuck Rock. De quoi taper sans retenue sur ses capains ! Alors merci qui ?



STELL EMPIRE

Pour avoir 99 vies, donne le jeu et pendant l'écran de sélection fais sur le padder 2 ; A, C, A, START, B. Pour le choix du niveau, va dans le menu des options et mets toi sur "SOUND TEST" sélectionne des fois, prendre hardfonction, une fois la neuvième et une fois la dixième, le round select apparaît alors.

Pour avoir 99 vies, dans le menu des options fais : difficulty : HARD ; Stock : 2 ; Sound level : 77. Pendant le jeu appuie sur le bouton 9 du 2ème padder pour passer au niveau suivant.

SPATTERHOUSE 2

Voici les codes des niveaux :
Niveau 2 : EDK NIM LAL LD
Niveau 3 : IDO GEM LAL LD
Niveau 4 : ADE JOE ZOL OME
Niveau 5 : EPH VEI RAG ORD
Niveau 6 : ADE NAI NWA LAL LD
Niveau 7 : EPH JOE LAL LD
Niveau 8 : EDK VEI LAL LD

Armes : L3 tronçonneuse + obtient en passant les cinémas après avoir frappé la tronçonneuse sur le sol à la fin du 3ème niveau. Fouille le sol sur la première planche du niveau 4, dans l'arbre. Au 5ème niveau il y a aussi un fusil sur la première planche du niveau. Sous la garçouille crachée d'eau.

PHANTASY STAR II

Quand tu es à l'arrêt, de la deuxième planche, éteigne bien car il y a 3 doximes. Pour battre le boss de fin, prends des "moon dew" et de "star mist". A Uz3 Island, l'arbre se trouve au 3ème rang à partir de la gauche. Tu y trouveras les ingrédients pour fabriquer le chowmin sum. Pour le combat avec le Fris-bon, fais faire volte Moon Dew et ressuscite le. Puis, il faut le faire en utilisant le sort de Naloi de Rofu dans part. Shir à la main de disparaître en sortant des boutons. Pour y remédier, il faut y retourner au village de départ où elle vous attendra.

SPIDERMAN

Si tu veux tuer l'homme sable dans Central Park, vide ses cages en volant de toile en toile, en le déplaçant vers la pompe à incendie qui se trouve au début du niveau. Attends qu'il se place juste devant la pompe puis sautelle. Pour avoir les boss de fin, il faut sauter et lui donner des coups de pied en remuant.

ROAD RASH

Niveau 5 avec la Diablo : 92141 045H 11557 57RE

POPULOUS

Quelques codes : SWAYER TIMUBLLG SPIOZER JOJOGOOD-BURGGORD JOJULOU

THUNDERFORCE II

Appuie A, B, C et START, à partir de la page de présentation pour avoir le sound test.

PHANTASY STAR II

Niveau 1 : Passo Towt. Laisse toi frapper l'ordinateur tu commences sur certain temps, l'ennemi à la Central Tower. Là le généra de Motavia te parle et te dit que tu dois ramener le royaume. Puis à tout se demande autour de toi et effleure des armes.

Niveau 2 : Arina Tavn. Cette ville a été dynamisée par des monstres. Retourne à tout le monde autour de toi. Partemais Passio, dans la maison... Niveau 3 : Siles. Le premier labyrinthe avait acheté de bonnes armes, des monomates (peut être quand tu n'as plus d'énergie) et de bonnes armures. Dans le dernier étage, il y a la gauche). Il y a un homme mort. Appuie sur le bouton A quand tu es devant lui. Il te donnera la clef et la lettre. Prends les 2 dynamites dans les coffres de fin.

GALAXAD

Un code pour pouvoir tout finir : LTUS

KID CRAMELON

Au tableau "THE BRANTEL, Crags 2", va complètement à droite et prends le droite bonus à Samouraï. Sauts à droite sur dessus des pierres, puis place toi complètement à droite et saute sur place en appuyant sur les touches B, C et ce qui a pour effet de détruire les briques et le fait de ne pas Continuer à droite jusqu'au droite.

SUPER HANG ON

Sélectionner de difficile : à la page de présentation, appuie sur A/B/C et START en même temps.

STREETS OF RAGE

Select round et vie supplémentaires : avant d'aller à la console, sur le 2ème manette appuie sur A/B/C et DROITE en même temps. Puis choisie la page des options avec la barre numérique.

TAZMANIA

Select round : à la page de présentation, appuie sur A/B/C et START avec les 2 manettes. Le jeu débute. Pressé appuie sur le bouton Start pour voir la fin. C et START sur le premier gadget (Stige) à la invincibilité : répète le manichou Select round, mais au lieu de faire C et START, fais PAUSE et B ensuite.

JAMES POND II

Aut première partie tu verras une flèche l'indiquant une direction, va dans l'autre sens. Tu auras aggrivé et une sortie. Sors et tu auras fini ce stage très vite.

THUNDER FORCE II

Select round jusqu'au niveau 5 à la page de présentation, puis A et START en même temps.

MS TEST

SONIC 2

Le renard à 2 queues, Miles, alias 'Tails, a juste eu le temps de laisser un message SOS que Sonic a découvert dans la réserve à insectes en rentrant dans son terrier. Il y apprend que l'obsédé du robot, l'abominable docteur Robotnik a construit six nouveaux monstroids pour terrasser définitivement l'adorable boule de piquants. Plus mieux que mieux, c'est quoi ? C'est Sonic 2 par rapport à Sonic. Le hérisson le plus médiatique de la planète tout juste après le piquant Michaël Jackson réussit son come-back au delà des plus folles espérances. Super Sonic !



La méga-vitesse est conseillée pour franchir ce looping. N'oublie pas de te mettre en boule car il y a souvent un ennemi à la sortie.



Le niveau le plus beau du jeu (à mon avis) ; ici la mécanique se montrera vicieuse et surtout soignée. Prudence oblige !



Le niveau 3 : de très beaux décors avec des ennemis à gogo. Quelques écrans plus loin tu seras en train de nager dans le monde sous-marin.

Cela valait le coup d'attendre car Sonic 2 sur Master System est tout simplement génial. Il n'y a pas mieux mieux sur ta machine. Robotnik a très mal digéré la correction que Sonic lui avait mis dans la chetron. Après de douloureux moments chez le dentiste, il revient pour se venger.



Est-ce que je prend ce tuyau ou non ? C'est une très bonne question ! Il semble qu'il n'y ait aucune autre issue. A dieu va ! Attention toutefois à ne pas te perdre dans le labyrinthe de tuyaux !

LE SHOW SONIC !



Dans ce niveau, tu auras la possibilité de voyager dans un wagonnet ultra rapide.



Tu vas pouvoir goûter aux joies du plein air. Il faudra manipuler le deltaplano à la perfection !



Retiens ton souffle, tu vas faire de la plongée sous-marine. Attention aux crabes...



Comme dans Sonic 1, tu devras passer ces collines pour accéder au niveau supérieur.



Tu voilà maintenant dans une sorte d'usine dans laquelle tous les mécanismes seront contre toi.



Ici tu devras te frayer un passage à travers ces tuyaux. Attention la chute peut-être très rude !

Tails a disparu !

Comme dans le premier épisode, il capture tous les petits animaux qu'il trouve sur son chemin, y compris, ton meilleur ami, Tails. Pour libérer tous les petits amis, tu traverseras 7 niveaux fantastiques, futuristes, des niveaux géniaux, quoi (ciel, usine futuriste, lac...). Et toujours à une vitesse "ton magazine préféré" ! Tu

sauteras sur tout ce qui bouge tout au long de niveaux incroyablement longs avec des passages secrets dans tous les coins. A toi les bonus cachés ! N'oublie pas les boss de fin de niveaux, mais je te fais confiance, tu auras vite fait de les réduire en pâte à pizza en poudre. Des situations de jeu époustouflantes, en deltaplano, dans

LES MOUVEMENTS DE SONIC !

Comme pour la version Megadrive, les attitudes de notre hérisson ont bénéficié d'une attention toute particulière. A toute situation correspond une attitude de Sonic, à croire qu'il est vraiment vivant !



Sonic adoptera cette position lorsque tu restera pendant un bon moment sans bouger !



Sonic vient apparemment de prendre appui sur un tremplin. Il semble fixer le ciel !



Pour dévaler une pente et tuer les ennemis, rien ne vaut la boule de votre héros pour régler ce détail.



Les pics au vent, il est clair que tu es en train de courir comme un petit fou.



Après avoir mis le turbo, tu te rends compte qu'il faut ralentir de toute urgence.



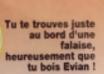
Ici, tu marches paisiblement, bien décidé tout de même à affronter ton destin.



Dans le jeu, tu auras cette position très souvent, tu viens tout simplement de mourir !



Lorsque tu sauteras au dessus d'un ennemi ou d'un ravin, tu le mettra en boule.



Tu te trouves juste au bord d'une falaise, heureusement que tu bois Evian !



Dans le jeu, tu auras cette position très souvent, tu viens tout simplement de mourir !



Boss 1 : très facile à tuer. Il faut juste trouver l'emplacement idéal pour ne pas courir de risque !



Boss 2 : cet oiseau métallique ne sait pas à quoi il s'attaque. Renseigne le sur ce petit détail.



Boss 3 : cette otarie ne te posera pas trop de problèmes, même si elle a tendance à te prendre pour un ballon.



Boss 4 : prends garde à lui car il possède quatre attaques différentes pour l'annuler à jamais.



Boss 5 : il te faudra l'étudier dans ses moindres détails pour trouver la faille et contrer !

LE BOSS FINAL



Le dernier boss est un Sonic comme toi, il te faudra beaucoup de temps et de sueur avant de pouvoir crier victoire !

un wagonnet, sur une roue tournante, dans des bulles d'air... Plein de situations qui te permettront de l'éclater comme un dingue. Et je le redis, toujours à une vitesse méga sonique. En plus, tu auras des

pièges complètement démentés à éviter à tout prix. Crois-moi, c'est vraiment le méga top !

Sonic, ça décoiffe !!!
La réalisation est littéralement

démentée avec des graphismes hors du commun. La jouabilité est super comme toujours mais il ne faut pas oublier l'animation. Pas un seul ralentissement et des scrollings verticaux qui se font sur plusieurs écrans. Les attitudes de Sonic sont extra, sans oublier l'impression de vitesse rendue par les pics de notre petit hérisson pointés vers l'arrière. La musique est superbe, et en plus, elle est entraînant.

Vraiment, une fois que tu as commencé à y jouer, tu ne peux plus t'en passer.

Régis Crochet

Sega 1 joueur **SUPERSONIC**

ARCADE/ACTION

GRAPHISME 94%

ANIMATION 96%

SON 90%

JOUABILITE 91%

DUREE DE VIE 90%

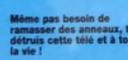
INTERET 97%

● La meilleure cartouche de Sonic 2 de la gamme Sega.

LES BONUS !



Au bout d'une centaine récolté, tu obtiendras une vie supplémentaire.



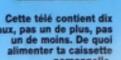
Même pas besoin de ramasser des anneaux, tu détruis cette télé et toi la vie !



Cette télé contient dix anneaux, pas un de plus, pas un de moins. De quoi alimenter la cassettes personnelle.



Le diamant est très bien caché dans chacun des niveaux. Si tu déniches six, tu accéderas au niveau bonus et à la vraie fin du jeu.



Ce bonus te permettra de devenir invincible durant un court instant, utilise le pour aller le plus loin possible.



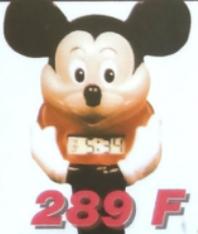
SUBLIMISSIME AUTANT QU'IRRESISTIBLE !

La montre MICKEY est tout simplement sublime. Il suffit de l'entendre une fois, pour ne plus rien désirer d'autre. Car, en plus d'afficher l'heure, la montre Mickey parle ! Sur une simple pression de ses 26 boutons, elle annonce l'heure, en français, d'une voix forte et très claire. Elle accompagne cette annonce de petits mots gentils qui changent à chaque fois, de manière aléatoire. Elle se porte au poignet. Elle est aussi une alarme. Pendant 30 secondes, à l'heure de votre choix, elle fait alterner une sonnerie de type téléphone avec l'énoncé de l'heure. Enfin, quand elle annonce l'heure, son museau s'anime au rythme de la parole.

Le cadeau de fin d'année idéal qui fait l'émervaillement de tous.

A ne pas faire fonctionner pendant les cours ! La montre branchée, dans le vent, qui fait l'envie de tous ceux qui la voient et surtout l'entendent. Renvoyez vite le bon de commande de la montre situé ci-contre ou sur papier libre, si vous ne voulez pas découper le magazine.

Le cadeau le plus original, le plus attractif de la fin 92 !



Je commande ... X montre [x] au prix unitaire de 289 F + 10F de frais de port

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE _____

Je joins à ma commande mon règlement en :
 CCP, Chèque bancaire
 Mandat lettre
 à l'ordre de PRESSIMAGE et je l'envoie à la Boutique de PRESSIMAGE, 210 rue du Faubourg ST Martin 75010 PARIS

MS TEST

MICKEY MOUSE 2

Mickey est une nouvelle fois héros des fêtes de Noël. Outre l'excellent jeu dont il est le héros sur Master System et dont je vais te parler illico précieusement ci-après tout de suite, il nous arrive sous la forme d'une montre que tu vas pouvoir découvrir dans les cartes collecteurs fournies avec le magazine. Une montre fantastique qui t'annonce l'heure à chaque fois que tu le désires, en français, à haute et intelligible voix, comme dit le prof de français. Une montre disponible avec l'abonnement ou seule. Voir la carte !

Or donc, Mickey, notre petit ami au cœur d'or vit dans une vallée, dans la paix et l'harmonie la plus complète. Tout simplement parce qu'un talisman magique protège cette fameuse vallée.

Mais comme "d'hab"...

Mais le bonheur est de courte durée, car un sorcier complètement débile s'amène et pique le précieux objet. Jetant les habitants dans le désarroi le plus total. Par tous les vilains matous ! Nom d'un gryuère rapé ! Il ne sera pas dit que Mickey se déballe ! Tous les sorciers les plus puissants, les plus abominables, n'insultent pas le souris la plus fantastique du monde. Tu vas vite découvrir que ta route est, d'une part, longue (tu traverseras à tour de rôle une forêt, un château, un



Quelle joie de nager dans un lac, dommage qu'ils y aient certains animaux indésirables comme ces 2 poissons qui t'attendent de... nageois fermes ! lac... d'autre part, dangereuse. Que la populace froussarde, mollasse, insignifiante se détourne aussitôt, elle n'a rien à faire ici. Avant de rencontrer le boss final, tu auras beaucoup d'épreuves à surmonter. Tu devras tuer les ennemis, récupérer les bonus,

éviter les tornades, trouver toutes les astuces pour accéder au niveau supérieur... Au cours de la mission, tu récupéreras des objets qui sont obligatoires si tu veux progresser : une corde pour monter les pentes les plus hautes, une potion qui aura pour effet de te rendre plus petit, idéal pour passer dans les trous de souris.

Il faut penser !

Mais Mickey n'est pas un vulgaire jeu de plateformes dans lequel tu ne dois faire appel qu'à tes réflexes. Loin de là, c'est un jeu où il faut absolument savoir réfléchir. Et là, la populace idiote, bouffie, blâchée peut se casser aussi. Mickey est d'un autre niveau. A propos de niveaux, en

Ce crabe te montrera un quel ses pinces sont fortes, ça va faire mal !

Un dragon te barre le passage, attention aux boules de feu ricochets.

Ce fantôme attend une victime pour aller reposer son âme damnée.



Voici le monde merveilleux où le drame s'est produit, et c'est également le lieu de ta quête. Tu auras beaucoup de niveaux à franchir. Cadeau, on te donne l'emplacement de 3 boss !



Dans ce château, tu seras agressé par n'importe qui, ici une flamme tente de te rattraper. Ton seul salut, c'est d'arriver dans l'eau très vite !



Ce serpent a la gueule grande ouverte. Crois-moi je n'essayerai pas d'entrer à l'intérieur. Tu ferais mieux de lui lancer la pomme !



Dans le monde des enfants, ta route ne sera pas de tout repos. Rien de plus dangereux que les jouets qui traînent comme cet avion au-dessus de toi !



Attention, ne va pas sur les piques tu risques de le regretter. Les briques au-dessus de ta tête sont là pour te permettre de les éviter.

effet, tu seras amené dans pas mal d'entre eux, à faire fuir les petites cellules grises.

Un top sur Master !

Techniquement c'est génial. Il y a tout ce qui faut pour rendre un homme heureux. Les courbes et les formes sont superbes, très fines et les couleurs très bien choisies, assainies d'une musique entraînante qui devrait calmer tous les petits nerveux du joyad. L'animation est à couper le souffle, et l'action est plus que soutenue. Pour la jouabilité et la maniabilité c'est tout simplement sensass.

Amoureux de mickey, moi, non mais, ça va pas ! Minnie, j'dis pas !

Regis Crochet

Sega 1 joueur SUPERSONIC

ARCADÉ/ACTION

GRAPHISME 94%

ANIMATION 90%

SON 88%

JOUABILITÉ 91%

DURÉE DE VIE 92%

INTERET 92%

Une des meilleures cartouches sur Master System

TON ESCAPADE EN FORÊT



La première partie de la mission dans la forêt, comme tu peux le constater, ce n'est pas très difficile. Mais prends garde quand même, les serpents sont plutôt du genre coriaces. Après les choses sérieuses vont vraiment commencer pour toi !

MS TEST

SPEEDBALL 2

Speedball serait un jeu d'après ceux qui ont eu l'idée de la région. Agile, c'est beaucoup dire, puisque tous les coups sont permis. Le carton rouge n'existe pas, le jaune encore moins. On croit reconnaître le football américain, sauf que la balle est en acier trempé et que l'arbitre s'est sauvé depuis un bon moment dans des contrées plus sereines. Au plus fort la pouque, donc : pour les autres, il est fortement recommandé de se faire tatouer le groupe sanguin à même la peau, pour des interventions de la dernière chance. Si cela te convient, tant mieux pour toi, d'autant que dans cette nouvelle version, tu es à la tête d'une équipe de bons à rien et que tu ne pourras compter que sur toi-même.

Supérieur à son prédécesseur Speedball, Speedball 2 est un jeu de sport futuriste dont la violence est inégale. Il est si violent que le déconesse même à VanDamme ou Bruce Lee en personnes. C'est pour te dire ! Allez c'est parti pour un voyage au 21ème siècle, berceau chronologique de ce divertissement.

Allez les bœufs !

On t'as mis à la tête d'une équipe de demeures (La brutal Deluxe) et tu vas devoir en faire des Superman (bonjour le challenge !) pour te faire une renommée dans ce nouveau sport bon chic bon genre. La réussite est à ce prix et la réussite est très prise au 21ème siècle !

Gringalets, s'abstenir !

Vu la consistance plutôt solide de la balle, nous aurons une pensée émue pour le goal, tout en commençant à cotiser pour la future veuve. Sinon, les trucs habituels concernant les bonus et le fric qui traînent sur le terrain, pour pouvoir augmenter les capacités physiques de tes joueurs devenus extrêmement faibles à la fin de chaque rencontre (Mon armure pour de l'énergie !) ou bien barrer



L'écran de menu : il permet de choisir son équipe en fonction des caractéristiques des joueurs et d'effectuer des transactions.



Pour gagner la balle, l'une des solutions consiste à matraquer son adversaire de coups. Comme dans certains matchs de foot, d'ailleurs !

l'accès de tes buts avec un champ d'énergie. Très efficace !

Ouah, j't'écoute moi !

Possibilité de jouer en mode versus, idéale pour les comptes à régler. Les graphismes sont convenables, de même que la maniabilité. Damage qu'on entend pas plus d'événements et

d'annulations au cours de l'affrontement. A croire que les coups donnés ne font même pas mal. Bonne chance à tous les kamikazes, suicidaires et autres trompe-la-mort.

Michaël Valensi



Deux solutions : il s'agit d'une passe en retrait ou d'un tir au but. A ton avis ?



Un point vient d'être marqué, ce qui explique la joie du buter présenté en médaillon à l'écran. Allez, il en faudra d'autre pour gagner !

Virgin 1 à 2 joueurs **SUPERSONIC**

SPORT

GRAPHISME 82%

ANIMATION 83%

SON 86%

JOUABILITE 86%

DUREE DE VIE 91%

INTERET 84%

Le sport le plus violent de son époque

LABEL OKAZE

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) 495 F

GAMEBOY avec TETRIS*

NES (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :

RUSH'S ATTACK	115 F	TORTUE NINJA	199 F
RAIN WARRIORS	125 F	DRAGONBALL	229 F
KING FU	189 F	FAXANADU	265 F

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

ADAPTEUR SHINTOSHI 99 F

SUPERSCOPE + 4 JEUX 599 F

- ADDAMS FAMILY
- CASTELVANIA 4
- CONTRA 3
- RIVAL TURF
- SUPERMARIO KART
- R TYPE
- SUPER TENNIS
- ZELDA 3
- LEMMINGS
- ROBICOOP 3

CONSOLE SUPER NINTENDO Française **990 F** garantie 1 an

SEGA

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

MEGADRIPE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIPE (Française) avec SONIC* 695 F

ADAPTEUR CARTOUCHE (Japonaise) 79 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	OUT 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 achète vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux sur :

- GAME-GEAR + MEGADRIPE + MEGA CD + GAME-BOY + SUPER-NINTENDO + NEO-GEO
- et échange vos consoles et jeux sur :
- NES + MASTER-SYSTEM + LYNX + NEC (voir modalités au magasin)

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour le remboursement.

RESERVEZ OU VENDEZ VOS CONSOLES OU VOS JEUX EN APPELANT

LE (1) 43.290.290

Le lundi de 14h à 19h30. Du mardi au samedi de 10h à 19h30 non stop (Période 21 et 22 novembre)

Méano - Carrefour Lorraine - BEL - Luxembourg/St Michel - B.O.S. 85 - Parky - Moulins

Ouvert exceptionnellement le Dimanche 27 Décembre 1992 les Vendredis 25 Décembre et 1er Janvier 1993 de 14 H A 18 H

SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS (1) 43.290.290

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____ VILLE: _____

CODE POSTAL: _____ TEL. BUR: _____

TEL DOM: _____

TITRE	CONSOLE	PRIX

FRAS DE PORT (1 à 3 J. B. 30 F.) CONSOLE 40 F. 30 F.

TOTAL A PAYER _____

Je règle par: CHEQUE MANDAT LETTRE CARTE BLEUE

Date expiration: / / Signature _____

* CONSOLE D'OCCASION

Illustration: S.P.

66 TEST

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Alors t'imagines le corps du sumo, l'espece de lutteur japonais obesissime, avec la tronche ratiboisee de Yul Brunner, la demarche exquise et delicate du mammoth arthrose, un certain nombre d'heures de vol, le tout affublé d'une patate à vous casser en deux et l'aura une idee du personnage dont au sujet duquel je te cause aussitôt. Welcôôôome tou ze incribibel Dorge Foremane !

T'es dans la peau du mastodonte et tu veux reprendre ton titre de champion. Malheur aux demi-sels qui voudraient t'en empêcher ! Après avoir englouti quelques hamburgers,

tu montes sur le ring pour fracasser ton adversaire. Tous les coups traditionnels sont là. Uppercut, direct, garde... C'est à toi de préparer ta stratégie.



Superbe esquisse de ton adversaire, attention à la contre attaque !



Après t'être mangé une multitude de coups en pleine face, tu te retrouves au tapis. Espérons que les rêves ne soient pas trop douloureux !



Pat ! Oh que ça doit faire mal, la seule chose que je peux te dire c'est de porter ton dentier sinon tu es bon pour la prothèse.



Mieux qu'un "Mars" !
Pour t'aider, tu auras droit au cours de ton match à 3 super coups qui feront des ravages s'ils sont bien utilisés. Une fois que tu auras battu ton premier adversaire, tu passeras au second sans oublier de te rajouter les points ainsi gagnés. Côté technique, c'est bien fait ! Les graphismes sont clairs. Le tout agrémenté d'une bonne animation. Tu pourras admirer les uppercuts (bonjour le dentiste !) et autres coups autorisés (bonjour la

réanimation !). De plus, tu pourra voir les inter-scènes lorsque ton adversaire est à terre, au moment où tu reprends ton souffle (il faut le remuer, le demi quintal !).

Il faut apprendre les coups !

Il n'y a que la jouabilité qui soit un peu hard au début. Un jeu de boxe très sympa !

Régis Crochet

Flying Edge **SUPERSONIC** 1 jouer

SPORT

- 86% GRAPHISME
- 84% ANIMATION
- 80% SON
- 76% JOUABILITE
- 87% DUREE DE VIE
- 86% INTERET

Un bon jeu de boxe, c'est tout !

66 TEST

SUPER OFF ROAD

George Eddy est présent aujourd'hui. Donnons-lui plutôt l'antenne...

- Salut public adoré, je vois que tout le monde est en délire ! les gens se... mais que se passe-t-il ? Le signal du départ aurait-il été donné ? OUI ! les conducteurs ont démarré et... Oh la la la ! Regardez-moi ce surpassement de lac. The Concurrent are aggressive today et ils ont décidé de nous en mettre plein les mirettes, quelle chance ! Si on était en Amérique, ça s'appellerait le Show Time (Le temps du spectacle).



Quittons quelques instants cette ambiance délirante pour expliquer un peu le principe du jeu : tu es dans une bagnole rouge, car étant petit tu avais flashé sur la caisse de Starsky et Hutch, et ton but est d'arriver en tête du peloton pour te faire un max de pognon. Sur les circuit de 4X4 (une dizaine environ) tous tapissés d'obstacles (lacs, boss...), tu devras ramasser les bonus qui apparaissent



La course bat son plein sur ce circuit. Qui va l'emporter ?

durant chaque course. Tu as le choix de l'équipement (nitros, accélérateur, amortisseurs...) qui est primordial.

Très important, l'argent !
Un conseil, dépense ta tune pour acheter des nitros, cela te permettra de faire des accélérations brutales (très utiles pour mettre tes adversaires sur le carreau dans les lignes droites). Les moteurs ont fini de ronronner, la course est terminée et le vainqueur va chercher son trophée : il a mille droit à une photo avec la roadié de service balancée



Admirable ! Tout à fait thierry, ce concurrent a parfaitement bien négocié son saut mais encore faut-il qu'il assure jusqu'à la fin de la course !

"Bassing", un moment d'une grande intensité hormonale.

Ca roule !

Finalement, Super Off Road est un jeu vraiment délectant, la meilleure version à ce jour. Les graphismes sont beaux et détaillés, les musiques

vraiment sympas et l'animation hors du commun. Un splendide scrolling, insistant sur les autres versions, vient compléter le tout : aubaine ! Un jeu qu'on achète les yeux fermés, et qu'on ouvre aussitôt pour éviter les pitanes !

Michaël Valerdi



Après chaque course, tu pourras acheter quelques accessoires.



Par contre ici, tu as particulièrement raté ton saut. Ce n'est pas grave pour cette fois-ci mais fais tout de même attention pour la suite !

Virgin 1 jouer **SUPERSONIC**

ARCADE/ACTION

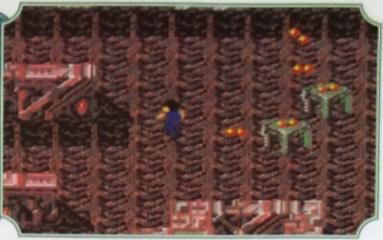
- 88% GRAPHISME
- 90% ANIMATION
- 87% SON
- 92% JOUABILITE
- 86% DUREE DE VIE
- 90% INTERET

Un super cartouche pour Game Boy.

TEST



ALIEN SYNDROME



Ici Ricky est au prise avec des extraterrestres qui n'ont pas l'air de plaisanter ! Puis Rick ou cette vermine VA TE BOUFFER TOUT CRU !

le puissance de feu que tu as perdu lors de ton dernier combat : c'est t'y pas cool ça !

s'annonce déjà comme un hit sur Game Gear. Le personnage évolue selon un scrolling multidirectionnel dans de beaux décors. Les musiques sont entraînantes et les effusions de sang sont garanties. Les cardiaques doivent s'abstenir !

La technique suit...

Pourvu d'une animation hors du commun et de bruitages géniaux, Alien Syndrome

Michael Valenti

Une bombe à retardement, une meute de monstres hideux venus de dieu sait où, en tout cas d'un endroit pas vraiment aidé par la nature aux confins de la galaxie, des otages paralysés à l'idée d'être même effleurés par l'esquisse d'un bout de l'ombre d'une cellule d'une de ces créatures à vomir et voilà un tableau brossé vite fait bien fait, parce que j'ai pas que ça à faire, y faut que je donne à manger à ma mangouste et que je sorte le picvert pour son pipi du matin !

Ca y est, j'ai tout fait ! L'histoire commence en l'an 2005 : après leur brillante victoire contre la horde d'aliens qui s'était emparé 5 ans auparavant de la station spatiale Alpha, Mary (celle qui rit...) et Ricky (...) sont rappelés par leur groupe (le groupe SCOTT) pour mener à bien une seconde mission.

Briefing !
La meilleure tactique à adopter serait de détruire intégralement le vaisseau Dagal et tous les vilains restant à son bord après avoir, au préalable, libéré tous les otages... Le seul pépin, est que ton chef, attaché de naissance (encore un pistonné bien sûr) a réglé la minuterie de la bombe à retardement trop tôt ce qui le contraint à libérer les 10 otages, suffisants à la réussite de la mission, et à tuer les boss de fin de round en l'espace de 5 minutes. Alors que le bouton A te permet d'exterminer tes ennemis à l'aide des armes (lance-flammes, lasers...) que tu devras ramasser dans divers endroits du vaisseau, avec le B tu disposes d'un suiveur électronique qui te guidera dans



Oups, deux maudites bites à douze heures ! extermine-les puis va ensuite libérer l'otage en haut et à gauche de l'écran. Help me !



Avec ce lance flamme, Ricky n'aura point de mal à cramer tous ces aliens !

le labyrinthe qu'est ce vaisseau : il t'indique également la position, celle des otages et surtout, "le text" qui l'apparaît à la fin de chaque mission. Les armes ont

la particularité de s'intensifier s'il t'arrive de reprendre la même (boule de feu à tête chercheuse, laser à double portée...) et, l'arme mystère te permettra de récupérer



Hideux non ! Voici le genre de boss que tu rencontrera à chaque fin de niveau. Si tu y arrives...



Sur cette plateforme, notre héros devra faire attention aux tirs ennemis et pas tomber dans les profondeurs de l'espace. Sensations fortes garanties !

TELE DEPANNAGE

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

Point de vente agréé

SEGA



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

Exceptionnel !
Durant tout le mois de décembre organisez la Grande Semaine de 10 h à 19 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.

Sega 1 joueur **SUPERSONIC**

ARCADE/ACTION

GRAPHISME 87%

ANIMATION 88%

SON 86%

JOUABILITE 89%

DUREE DE VIE 90%

INTERET 91%

On se connaît presque dans le film Aliens

PÊCHEURS PÉCHÉS...



OH NON
OH NON



ENCORE UN QU
S'EST NOYÉ!



AAAAAH...



PAR LA GRANDE GAZUE, SI J'A
MAIS JE METS LA MAIN SUR LE
RESPONSABLE, ÇA M'EN
BARRER!



HAHA... HA!
J'TE TENIS, MON ORD!



OH NEPTUNE, A PAR CE TRU-
QUA! GAGNE MON AMER-
TUME A EN ARRACHANT
LES ENFANTS!



POOH
ZAMA!



LE VOILA!

TAIAUT!



VOUS ÊTES
PRÊTS?

OUI!



VOUS, MEZ
BON! COMPARIS?

OUI ET JE GAIN
BÉAN BÉAN!



CACA PIPITAIN...

QUOI?
QUOI?



AAAAH...



GAGNI!
GAGNI!



VICTOIRE!



AAAAH...



ACOLA!



JOLIE BRUNETTE SMI,
MAIS TU MANQUES DU
CORDE S'AUTANTMENT!

HA HA HA!

COURRIER

NOS LECTEURS SE LA DONNENT...

(LA PAROLE)



trouver en ce moment dans les magasins ! Et il est le 1er de la série "J'ai beaucoup aimé Sonic II" en nous envoyant un dessin. Et c'est parti !
Didier Giraudon, 37 Ballan-miré

Tiens, si je me retenais pas, je vous embrasserais, tellement vous me faites plaisir avec vos dessins. Et si je me retenais, c'est parce que je réserve tous mes bisous à vos sœurs que j'exhorte ici ardemment à nous envoyer leurs oeuvres aussi.

✓ **Volat-y pas que Holidi se tribule les méninges pour savoir quoi choisir entre Jordan vs Bird et Tecmo World Cup. Préfères-tu un jeu de basket ou un jeu de foot, ce dont traitent respectivement Jordan vs Bird et Tecmo World Cup, that is the question ? Enfin, quoi qu'il soit, on m'a tout de même conseillé le jeu de foot, si tu en penses pour les 2...**

Holladi Bardya, 75 Paris

✓ **Yann a décidé de se donner la parole, alors, nous, on le laisse parler : "Tout d'abord, au lieu de vous complimenter, je voudrais m'exprimer librement et dire qu'il y en a marre. Pourquoi tant de haine envers cet adorable renard à 2 queues ? Pourquoi n'écrivez vous jamais quelques lignes sur Tails ? J'ai été dégoûté dans votre n° 5". Pas la peine de te rouler par terre en bavant si on ne parle pas de ton nouveau héros. Il n'y a que Tails qui lui aime ! Bien d'accord, que Tails soit aussi génial que Sonic ne lui pas l'ombre d'un doute, voilà c'est dit. Content ? Envoyez-nous, gentils lecteurs, des dessins de la bête à 2 queues et il sera à l'honneur régulièrement dans nos pages. Yann Quemener dit "the best" 75 Vésly**

✓ **Rémi est papivore, en effet il a "dévore" Supersonic. Il est aussi hémorroïdore. Mon chat, qui, lui aussi, dévore le papier lui plairait bien à Rémi. Quand il a vu que le mois dernier on avait fait paraître son bô dessin et celui de son frère il a dit qu'il est et s'est pris des envies de nous poser quelques questions : "Quand 'Streets Of Rage II' sortira-t-il ?" Dans le courant du mois de janvier nous dit-on chez Sega ! Alors garde tes étrennes si tu y tiens à ce point.**

✓ **"Combien coûte le Mega-CD de Sega ? Et où le trouver ?" Aux alentours de 200 francs, dans toutes les bonne briteries. On pense que ça devrait commencer à bougerment innover vers le mois de septembre 93. Anyway, on suit l'affaire de près. Ne rate pas un numéro !**

Rémi Pelletier, 59 Louvroil

✓ **Jérôme, lui, en pince pour SF 2 : "Quand 'Street Fighter II' sortira-t-il sur**

Megadrive" ? Normalement à la fin du mois de mars 93 au Japon, si tout va bien ! Les vrais privilégiés, qui ont la Megadrive, auront alors, tenez-vous bien, en plus de SF 2, Sonic 2, Ecco, et Streets Of Rage 2, j'en passe et d'autres bons et pourront regarder en ricanant les pauvres bougres qui ont du se contenter d'une Super Nintendo en croyant être les rois du pétrole. Je me marre !

✓ **"Yaura-t-il une manette spéciale, et à quel prix ?"**
Oui on en parle aussi, mais rien n'est confirmé ! Disons, pour être précis, que ça implique d'innover. Et un autre beau dessin, chaud devant !

Jérôme Durand, 83

✓ **Rhaaaaaa même l'enveloppe a un bôôôôôô dessin dessus, et en prime ce qui était dedans ne m'a pas déçu. C'est pas étonnant puisque c'est à nouveau la famille Pelletier qui frappe, et cette fois, c'est Cyrille qui fait des compliments à Supersonic, rhaaaaaa on aime ça ! Nous attendons avec impatience, les compliments du papa, de la maman, de la petite sœur, et de Réx, le bon vieux toutou. Une année d'encouragements en perspective, ça stimule !**

Cyrille Pelletier, 59 Louvroil

✓ **Patrick se pose des questions qui l'empêchent de dormir, et pour bien faire, on va lui faire des réponses qui vont rien y changer. Bonjour les vaillants ! "Quand sort Street Fighter 2 ?" regardé plus haut et tu auras une réponse approximative. "Comment jugez-vous son intérêt ? et quel est son défaut ?" On n'en sait rien, on ne l'a pas encore vu ! Autre question "Les Tortues Ninja qui vont sortir sur Megadrive, seront elles mieux que le F1 sur Super Nintendo ?" Oh, oh ?? Oui, la cartouche va sortir et exploitera à fond les capacités de la Megadrive. Pour être plus précis, le jeu sera très proche de la version Super Nintendo.**

Rajo Patrick, 06 Palmiers

✓ **Didier se demande si Alien III va sortir sur Game Gear ? La réponse est oui. Tu devrais d'ailleurs le**



✓ **Et maintenant (roulement de tambours) une bonne partie des dessins que vous avez envoyés :**
Jean Marc Broqueureau, 06 Cannes



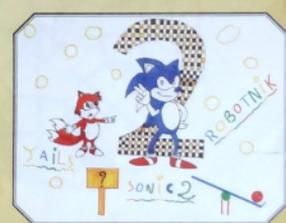
Jean-Charles Philippe, 92 Boulogne



Jacques Chiappini, 20 Mezzavia



Tony Veltri



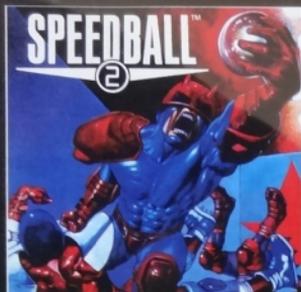
Fabien Platet, 27



TU VEUX TE DEFOULER, DONNER TES IMPRESSIONS, REPONDRE A QUELQU'UN ? UNE SEULE SOLUTION 3615 KONSOL



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