

15F
Seulement !
LE MENSUEL DES
CONSOLES SEGA

15F
Seulement !
AVEC SES CARTES
COLLECTORS

SUPERSONIC



Flashback
ou la 4^{ème}
dimension

N°8 - MARS 93

8 NOUVELLES CARTES
COLLECTORS



MEGA-CD :
C'est quoi ?

SUNSET RIDERS :
Konami rejoint Sega



EXCALTIBUR
Un super
flipper à
gagner !

GLOBAL
GLADIATORS
Les éboueurs
sont de sortie

2 SUPERS POSTERS
INDIANA JONES
& SUNSET RIDERS

MEGADRIVE



GAME GEAR



MEGALOMANIA
La prise
de tête !



TWO
CRUDE DUDES :
La stombe repu !



Seul : 4 F\$
Bulgarie : 110 FF\$
Canada : 5,50 \$
Portugal : 400 escudos
Grèce : 10000 Dr\$
Maroc : 10000 Dirhams
M4484 - 8 - 15.00 FF

AVIS AUX MEGA-LO-MANIAQUES

Exceptionnel!

Textes à l'écran en Français et pour la première fois : voix digitalisées en Français.

MEGA-LO-MANIA

TECHNO

1939

POWER

1938

2000 BC

DOMINATION

WAR

1065

HARDER
THAN THE
REST

Virgin
GAMES

Exceptional
games for your

SEGA
Sensible



Un monde nouveau composé de 26 lies a été créé. Il va falloir un Dieu Eternel pour toutes les conquérir...

Un vrai leader, apte à diriger une équipe d'hommes dans une bataille destinée à effacer toute autre trace de vie sur ces terres. Un leader assez habile pour guider ces hommes à travers les différents stades de l'évolution technologique, depuis la Préhistoire jusqu'à nos jours, voire même le Moyen-Age et l'époque Victorienne.

Quelqu'un capable de former et de rompre, sans remords, des alliances avec les forces opposées. Quelqu'un apte à surveiller la construction des bâtiments et l'exploitation des composants nécessaires à la réalisation des armées.

Enfin, quelqu'un d'assez fort pour se battre jusqu'à transformer le droit divin en loi suprême.

Disponible sur SEGA MEGADRIVE
MEGA-LO-MANIA comprend...

- POUR LA PREMIERE FOIS, DES VOIX DIGITALISEES ET DES TEXTES A L'ECRAN EN FRANCAIS
- DES DIALOGUES HILARANTS
- 3 ADVERSAIRES DIABOLIQUES
- UNE ACTION GRANDIOSE A UN JOUEUR
- 26 LIES A CONQUERIR

MEGA-LO-MANIA

Une autre création remarquable de Virgin Games

MEGA-LO-MANIA © 1992 Sensible Software.
© 1992 Virgin Games Ltd. All Rights Reserved.
Sega, MEGADRIVE and MASTER SYSTEM are
Trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Virgin Games Ltd,
338a Ludbrook Grove, London W10 5AH
Virgin Games France,
233 rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris

3615 VIRGINGAME

BATMAN : REVENGE OF THE JOKER



Après la médiocre adaptation du film effectuée par Sega US, Sunsoft décide de sortir sa propre suite de Batman sous le nom de "Revenge Of The Joker". Pour tout te dire, cette version est quasiment identique à la version Nintendo (peut-être es-tu connaisseur ?) sortie il y a quelques temps. Tu vas incarner Batman avec sa jolte cape bleue et tu vas devoir une fois de plus lutter contre ton ennemi juré.

Batman possède une arme à son bras qu'il pourra changer selon les bonus qu'il découvre dans des classes. Il pourra aussi, tel Jackie Chan, frapper de son petit pied vengeur la tête de ses ennemis. Les graphismes, d'un style particulier, rappellent beaucoup le style BD années 60. Les animations quant à elles sont soignées et très fluides. Tu pourras reprendre le jeu à tout moment grâce à des "passwords" et de gros boss te baronneront la route à la fin des niveaux. En bref, Batman s'annonce comme un très bon titre sur Megadrive.



WATER TWIN



Voici un nouveau genre de Tetris, mais qui propose, tu peux t'en douter, quelques particularités : dans ce jeu made in Sega, ce ne sont pas des cubes ou carrés qui tombent du ciel mais des bulles de couleurs très mignonnes. Aussi, il ne s'agit pas de faire des lignes, mais d'assembler 4 bulles de la même couleur, horizontalement ou verticalement (ou encore les 2 à la fois) pour les faire disparaître.

Si t'ont restés la dite chose plusieurs fois de suite, il tombera dans l'écran de l'ordinateur ou de l'adversaire (il est possible de jouer à 2 en même temps), des bulles sans couleurs qui auront pour tâche de lui compliquer la vie et de le faire perdre.

Voici donc un jeu très sympa, qui allie charme(ton personnage est une belle jeune fille qui affronte d'autres... personnages), réflexion, bonnes idées, et qui prouve qu'il est encore possible de s'inspirer de ce bon vieux Tetris pour proposer des jeux sympas.

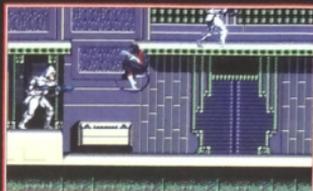


X-MEN

Je suis sûr que tu connais les X-Men. Ce sont des super héros qui comme ils sont super, possèdent des super pouvoirs. Sega travaille actuellement sur ce thème pour une cartouche Megadrive.

Au début, tu pourras choisir parmi quatre d'entre eux : Serval, Diablo et deux autres dont j'ai oublié le nom. Les personnages sont vus de profil et se déplacent dans des décors divers en scrolling multi-directionnel. Deux joueurs peuvent prendre part à l'action en même temps, mais il faudra faire attention à ne pas se frapper entre petits camarades. Le jeu se présente sous la forme d'un beat'em up classique mais il faudra aussi sauter de plateformes en plateformes et découvrir des leviers pour déclencher certains mécanismes.

Les différents coups et pouvoirs des personnages sont particulièrement bien rendus et l'esprit de la bande dessinée et très présent durant toute la partie. Par exemple, Serval peut sortir ses griffes et s'en servir ; il pourra également s'auto-régénérer. Tu pourras aussi faire appel à d'autres héros qui serviront de bombe nettoyeuse à l'écran ou d'échafauder de ponts dans les passages difficiles (Le Surfer d'Argent par exemple). En bref, X-Men s'annonce comme un jeu original et prenant. On attends !



OUTLANDER



Bien que je ne connaisse pas un traître mot de l'histoire de Outlander, il m'a suffi d'y jouer pour comprendre que ce jeu te plongera dans l'univers infernal et violent de Mad Max.

L'action se déroule certainement dans un futur proche et tu vas te retrouver à bord d'un véhicule blindé et armé jusqu'aux...chromes ! Cette partie se déroule à la out run et des motos viendront te foncer dessus en te balayant des cocktails Molotov. Quand une moto sera sur un côté de la voiture, une fenêtre montrera ta main avec ton gros fuel et tu pourras dégonfler l'ennemi fustoché. De temps à autres tu le retrouveras dans des phases "pédestre" dans lesquelles l'action est vue de profil. Dans ces villes, des bonnes femmes tenteront de t'aligner à l'aide de fusils à pompe et de gros balais à essuyeront de le faire avorter leurs poings. Mais il ne faudra pas oublier de ramasser du fuel pour la voiture et des munitions pour tes armes.

A première vue, outlander s'avère intéressant et fort jouable. Reste à voir si la variété des graphismes augmentera et si le jeu sera vraiment intéressant. Attendez !





BOXING

Prépare-toi à affronter les plus grands champions de boxe du moment dans un jeu que nous prépare Virgin depuis déjà un bon petit bout de temps. Dns Mohamed Ali Boxing, tu vas prendre en charge la carrière d'un boxeur avec pour objectif suprême, la ceinture de champion : toi ! Il te faudra affronter en championnat une trentaine d'autres types pour

finalement arriver devant le plus grand : Mohamed Ali. Bien sûr, hormis le mode championnat, tu pourras aussi jouer à deux en même temps contre un pote à toi, toi les parties feront la rigolade. Le mode de jeu est très particulier puisque tu verras le terrain tourner à la manière de EH Boxing, mais nettement mieux. Les animations des boxeurs sont des plus réalistes et tu le croirait vraiment devant la télé en face d'un vrai match, les diabolités des commentateurs en moins. Bien sûr, tous les coups de la boxe sont là : coups de genou dans les parties, coup de tête dans le nez, jet de shanken, tranchage au katana, double atémé retourne arrière ; bref ils sont tous là ! Même si je préfère les arts martiaux ! En ce qui concerne le son, rien à dire, Virgin a une réputation à tenir et les bruitages et autres accompagnement sont parfaits. En bref, on attend le meilleur jeu de boxe sur Megadrive !



POLYGRAM
PENSE À TOI !

Et de deux ! Après la cassette Sega exposant de nombreux jeux de la légendaire Sega Lane sorte de catalogue animé, Polygram, toujours via une cassette vidéo, propose des dizaines de trucs à acheter pour les plus grands jeux de la gamme Sega : Desert Strike (MD), Chuck Rock (MD), Prince Of Persia (MS et GG), Olympic Gold (MD), Terminator (MD, GG), Shadow Of The Beast (MS). Il faut regarder que cette offre première dans le catalogue. Alors, si tu as quelques problèmes, tu sais ce qui te reste à faire ! Disponible dans tous les rayons vidéo.



JOUER C'EST BIEN, GAGNER C'EST MIEUX POUR CONNAÎTRE TOUS LES TRUCS & ASTUCES AVANT TES COPAINS, ESSAYE LE 3615 KONSOL

JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT DU 15/02/93 AU 12/05/93

AVEC Les INTREPIDES DEFIÉ MAÎTRE MEGA

ET GAGNE 350 CONSOLES SEGA AU CHOIX ET 870 ABONNEMENTS A MEGA FORCE AVEC YOCO, CREOLA ET FLANBY



Et en plus, collectionne les intrépides et les secrets des intrépides pour déjouer les pièges de Maître SEGA en découpant les points sur les packs de Yoco, Créola et Flanby.

EN CADEAU TON 1^{er} POINT



Va vite voir en magasin sur les packs de YOCO, FLANBY et CREOLA, tu trouveras le numéro de téléphone et les indices pour participer à l'opération.



chambourcy
oh oui!
36 15 CHAMBOURCY

LOISIRS AMUSEMENT ET SUPERSONIC ORGANISENT UN GRAND CONCOURS AVEC UN SUPER GROS LOT : LE FLIPPER !

ATTENTION ! DANS GÉNÉRATION 4 N° 53 TU PEUX AUSSI GAGNER UN FLIPPER "ROBOT WAR" EN PARTICIPANT AU GRAND CONCOURS.



Excaltibur



POUR PARTICIPER, C'EST TRÈS SIMPLE, IL TE SUFFIT DE RÉPONDRE AUX QUESTIONS CI-DESSOUS ET DE NOUS RENVoyer, SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT,

CONCOURS BANZZAI-FLIPPER
19 RUE HÉGÉSIPPE MOREAU
75018 PARIS

TES RÉPONSES AVANT LE 15 MARS 93, LE CACHET DE LA POSTE FAISANT FOI.

● **QUESTION N° 1 :**

DE QUELLE MARQUE EST LE FLIPPER EXCALIBUR ?

● **QUESTION N° 2 :**

COMBIEN Y A-T-IL DE PHOTOS DANS LA RUBRIQUE "ROCK AROUND THE GLOBE" DE CE NUMÉRO DE SUPERSONIC ?

● **QUESTION N° 3 :**

QUELS SONT LES JEUX PRÉSENTÉS DANS LES CARTES COLLECTORS DE CE NUMÉRO DE SUPERSONIC ?

● **QUESTION N° 4 :**

SUPERSONIC EST LE MAGAZINE DES CONSOLES SEGA, QUEL EST LE MAGAZINE DES CONSOLES NINTENDO ?

● **QUESTION N° 5 :**

QUELS SONT LES DEUX JEUX DE KONAMI QUI SERONT TESTÉS DANS LE PROCHAIN NUMÉRO DE SUPERSONIC ?

● **QUESTION FACULTATIVE :**

ES-TU INTÉRESSÉ PAR LES JEUX D'ARCADE (BORNES, FLIPPER, NEO-GEO...), ET AIMERAS-TU RETROUVER UNE RUBRIQUE ARCADE DANS SUPERSONIC ? OÙ MIEUX, ACHÈTERAS-TU UN MAGAZINE RÉSERVÉ AUX JEUX D'ARCADE ?



La société Loisirs Amusement,
2 avenue de Verdun
95250 Beauchamp
Tél : (16) 39 32 13 95
Fax : (16) 1 30 40 81 48

vous propose des dizaines d'articles à prix réduits parmi lesquels des flippers neufs et d'occasions en excellent état, des billards, des Juke Box (Wurlitzer, Rock'Ola), des baby-foot...

Exemples de prix de flippers :

Black Pyramid : 3200 francs
Vector : 2000 francs
Centaure : 6000 francs
Rack'em up : 4000 francs
Royal Flush : 3500 francs
Mr & Mrs Pacman : 3000 francs

La société Loisirs Amusement vous propose aussi l'Arcade Machine (- de 2000 francs), une console permettant d'utiliser toutes les cartes Jamma (les cartes des jeux de café) : Street Fighter 2, Warriors Of Fate, Captain Comando... La vente des cartes Jamma neuves ou d'occasion est aussi assurée.



ATTENTION ! DANS BANZZAI N° 9, TU PEUX AUSSI GAGNER UN FLIPPER "BOUNTY HUNTER" EN PARTICIPANT AU GRAND CONCOURS.

UN MEGA-CD POURQUOI ?

Tout le monde en parle depuis près d'un an, le Mega-CD destiné à la Megadrive, sera, c'est sûr, le début d'une nouvelle ère en matière de jeux vidéo. Sans compter qu'il devrait également permettre à Sega de prendre une longueur d'avance en matière de technologie CD-Rom sur son grand rival, Nintendo. Mais au niveau du grand public, c'est le flou total : personne n'est capable de définir exactement cette technologie et son intérêt en matière de jeux vidéo. Alors, qu'en est-il vraiment ? Sur quoi se base cette chronique d'un succès annoncé ?

somptueuses images pour ne plus disposer que de 100 ou 150 Ko pour la musique, les bruitages, le code (le listing du programme), les sprites, les animations... En bref, chaque aspect d'un jeu est le résultat d'un savant compromis afin de tout "faire tenir" dans la cartouche. En résumé, pas question d'utiliser les capacités des machines au maximum, dans chacun des domaines, la taille finale du jeu nécessiterait des cartouches de 32 voire de 64 Mo de 64 Moits d'un prix exorbitant. Au lieu de ça, le porteur de la cartouche ! Avec l'apparition du lecteur CD-Rom, une partie des problèmes est résolue. Il est possible de créer des séquences d'animations superbes en stockant des centaines d'images (comme pour un film sur une pellicule). Au niveau du son et des bruitages, c'est la même chose, les programmeurs ont maintenant le loisir d'accéder à des musiques de qualité CD audio (très gourmande en mémoire). Comme tu peux le constater, le lecteur de CD-Rom, uniquement par son potentiel de stockage, permet une nette amélioration.

Mais Sega ne fait jamais comme tout le monde et a décidé d'apporter de réelles nouveautés à son lecteur CD-Rom. Plus qu'un simple lecteur, c'est en fait une nouvelle machine, même si paradoxalement, le Mega-CD nécessite impérativement la Megadrive pour fonctionner. En effet, le Mega-CD renferme bon nombre de "chips" spécialisés déclinant les capacités de la Megadrive. A ce niveau de l'article survient quelques lignes de paragraphes. C'est parti ! Le Mega-CD possède donc son propre microprocesseur, un 68000 (le même que celui de la Megadrive) cadencé à 12,5 MHz (c'est pas mal !), sa propre Ram (environ 8 Moits, c'est à dire 1 Mo, allouée aux images, aux sons et à la sauvegarde), une mémoire cache (pour accélérer les temps d'accès au CD-Rom) et son propre chip musical (un Yamaha 8 canaux capable de numériser des sons en 32 KHz), un "chip" gérant les zooms et rotations (sur les sprites et les décors) et la décompression en temps réel et, enfin, un bus 16 bits chargé du transfert de données entre la console et le lecteur. Au niveau de la palette de couleurs, pas d'amélioration : toujours 32 couleurs. Capacité de stockage d'un disque : entre 550 et 600 Mo, c'est à dire environ 250 à 300 fois plus que la cartouche de Streets Of Rage 2 par exemple. Au final, la fiche technique de l'ensemble, Mega-CD + Megadrive, est impressionnante : 16 canaux mono (4 fois les capacités d'un Amiga), deux 68000 + un Z80. Pour être exhaustif, il faut ajouter la présence d'un correcteur d'erreur et la capacité du Mega-CD à travailler en parallèle avec la console pour encore accélérer les temps d'accès. Bienvenu de nouveau, aux non techniciens ! Alors, avec le Mega-CD, de quoi sera fait le futur des jeux Megadrive ? D'une logique d'un tout autre type, sans nul doute. Les jeux d'aventure, de stratégie, de réflexion ou les simulateurs, toutes ses productions vont de plus en plus se rapprocher des réalisations cinématographiques. Un véritable travail de scénarisation, de création musicale, de scripte va prendre corps avec des équipes de plus en plus lourdes. En ce qui concerne les jeux d'arcade, la situation est différente, ce type de programmes prenant moins de place mémoire. Néanmoins, on peut attendre des améliorations notamment au niveau de l'habillage (inter scènes...) et de l'ambiance sonore et bien sûr de la longueur des jeux (plus de niveaux...).



Même avec 32 couleurs (mais avec des images en mouvement, ce n'est pas impressionnant) et des jeux d'ambiance grandioses !

En conclusion, le Mega-CD devrait ouvrir de nouveaux horizons aux possesseurs de consoles et plus généralement supportés des productions différentes se rapprochant du cinéma. Alors, le Mega-CD sera-t-il pour Sega l'arme fatale ? Réponse dans quelques mois avec les premiers développements !

P.S. - Le Mega-CD connecté à une chaîne Hi-Fi se comporte comme n'importe quel lecteur de compact audio disc. Il fallait le dire !



Avant d'aller plus loin dans la description de la machine et de ses capacités techniques, il convient de répondre à une question essentielle. A quoi sert un lecteur de CD-Rom ? La réponse est à l'origine du périphérique. En effet, avant tout, un lecteur de CD-Rom sert à stocker des informations en grande quantité. La technologie n'est pas nouvelle et est bien connue du monde professionnel où cet appareil est utilisé depuis des années. En aucun cas, ce périphérique augmentait le potentiel technique de la machine. C'est la réalité sur compatibles et Amiga, où la galette aux reflets d'arc-en-ciel fait office d'énorme disque dur ou d'énorme disquette avec un temps d'accès moyen (pas rapide qu'une disquette mais moins qu'un disque dur). Néanmoins, cette capacité de stockage permet tout de même aux développeurs de nous proposer des productions d'une qualité supérieure à ce que nous connaissons.

Alors là, tu te demandes, si, si tu tiques parce que tu ne comprends pas ! Explication : la qualité des images d'un jeu affichées par un micro-ordinateur ou une console est bien sûr fonction de la résolution de la machine et du nombre de couleurs affichables simultanément mais aussi de la taille mémoire totale d'un programme. Tu sais ? Pas question dans un cartouche 8 Moits (1M Octet) d'intégrer 10



Et maintenant, les premiers images CD-Rom de Streets Of Rage 2 et Mega-CD + Megadrive 32 couleurs 32 bits sur cette page.

SEGA



NINTENDO

CLIC PHOTO VIDÉO

ÉCHANGE DE JEUX

SUPER NINTENDO : 80 Frs
MEGADRIVE : 70 Frs
GAME BOY, GAME GEAR : 50 Frs

On achète et vend les jeux et consoles
Megadrive, Super Nintendo,
Game Boy et Game Gear

CLIC PHOTO VIDÉO

88 Boulevard Beaumarchais
75011 PARIS

Tél : 43 55 60 54
Métro : Chemin Vert

Nintendo et Sega sont des marques déposées



Après deux, trois mois, fous, fous, fous en matière d'actualité (nombreuses sorties de Noël et compte-rendu du CES de Las Vegas, l'actualité moins dense en cette période de l'année nous permet de reprendre notre rubrique "News". A l'honneur ce mois-ci, la société Virgin, l'un des éditeurs tiers les plus prolifiques dans le monde Sega. Electronic Arts qui continue de supporter activement la Megadrive et Accolade qui revient sur Megadrive, après avoir gagné (pour l'instant) son procès contre Sega. En ce qui concerne Virgin, il faut noter que cet éditeur est l'un des seuls à soutenir la Master System avec des conversions de tous leurs hits. Présentées également, les dernières productions Sega avec notamment Out Run 2019, sans doute le meilleur jeu de la série. Avec Tecmagik et sa cartouche Tennis Agassi, la Megadrive se verra bientôt dotée d'une seconde simulation de tennis en attendant le jeu développé par Loriciel, comme quoi tout arrive ! Rendez-vous dans les prochains numéros pour d'autres news.

Cyborg Justice

Dans la peau d'un cyborg justicier, que tu vas devoir construire (mais où en lui mettant des bras, des jambes et autres parties du corps), tu es amené à combattre une horde de robots, plus terribles les uns que les autres, à la manière de Street Fighter 2. Le combat peut se dérouler sur un terrain fixe ou mobile. L'animation du cyborg a été bien travaillée avec de nombreux coups. L'idée d'un cyborg est originale mais le jeu n'est guère amusant pour le moment. Espérons que les programmeurs régleront ce "bième" ! Pour Megadrive.



(Ainsi Rachid ne pourra pas dire que tu lui as menti !). L'animation est pas mal et les musiques sont à perdre haleine. On attend la version définitive. Pour Megadrive.



Another World

Enfin adapté sur Megadrive, Another World de la compagnie Delphine Software avait récolté un paquet d'oscar lors de sa sortie. Alors que tu es en train de faire une expérience sur les particules nucléaires, la foudre s'en mêle et te transporte illico presto dans un autre monde. Endroits hostiles, univers



carcérnel et arènes plus que dangereuses voilà à quoi te convie ce jeu. Durant ta quête qui s'annonce déjà périlleuse, tu seras amené à t'allier avec un habitant de ce monde étrange qui t'aidera du mieux qu'il le pourra. Une ambiance sonore assez

Global Gladiators

Eh oui, cocou le revoli sur Master System. Après avoir fait un carton fracassant sur la 16 bits (testé dans ce Superjeu), il récidive sur la 8 bits de Sega. Inutile de le présenter en détail. La seule chose que je peux te dire c'est qu'il est aussi "fun" que sur Megadrive. Il s'agit vraiment d'une copie conforme excepté les décors de fond. Si tu veux vraiment en savoir plus, reporte-toi vite au test de mon confrère Lionel.



Out Run 2019

Out Run 2019 comme l'indique son nom est la suite de Out Run mais dans une version futuriste. A l'aide d'un bolide au design d'enfer et à la vitesse grand V, tu vas participer à une splendide course qui se déroulera dans divers lieux tels des autoroutes (ou des trempins, genre F-Zero, seront présents), des villages bourrés de gratte-ciel (original, non !). A certain moment de la course, tu auras la possibilité de t'équiper d'un ou de plusieurs turbos : chose utile puisque cela te permettra de laisser tes adversaires sur le carreau tout près de la ligne d'arrivée. La compagnie Sega n'a pas reculé devant les moyens puisqu'elle a ajouté une option sauvegarde, histoire de faire le fier devant les copains en exhibition ton score.

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

GENIAL, C'EST AUSSI 15 FRANCS

N°8 - MARS 1993 • MAGAZINE GRAND FORMAT

TOUS LES JEUX PRÉSENTÉS AU CES DE LAS VEGAS : Starfox, le FX Chip, Batman Returns, Final Fight 2, Bubsy, Tazmania, Global Gladiators...

TESTS : Addams Family 2, Actraiser, Prince Of Persia, Road Runner, Super SWIV, Super Off Road, F15 Strike Eagle, Probotector 2, Super Hunchback, Kirby...

POSTER GÉANT : F15 Strike Eagle de Microprose

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

LE MIRACLE : ou comment apprendre à jouer du piano tout seul avec sa console Nes pour moins de 2500 francs.

A NE PAS RATER, LES CARTES COLLECTORS ENCARTÉES DANS LE MAGAZINE ET LA BOITE DE RANGEMENT EN CARTON !

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



MD TEST

FLASHBACK

Purée de mal de crâne ! mais qu'est ce que je fous, affalé là. Je me lève en titubant. Ma montre indique 9 h 30. De quel jour de quelle année ? Je panique un peu et des tonnes de questions me viennent à l'esprit : qui suis-je ? Où suis-je ? Que fais-je ici ? Comment y suis-je arrivé ? Dans quelle étagère ? Le trou, le vide absolu. Je ne reconnais rien de rien autour de moi. Je saute, je gesticule, j'aimerais tant me souvenir. Une arme tombe de ma poche... Serais-je un criminel ?

Je marche, une végétation dense se dessine tout autour de moi. Je continue, pas très rassuré, en observant intensément. Un coup au cœur ! J'aperçois une silhouette qui se déplace

(je ne sais pas encore que ces silhouettes sont nombreuses et surtout dangereuses !). Je m'approche, me prépare à lui montrer ma joie quand cet abruti me tire dessus et me touche. Son tir m'a

littéralement collé à un arbre. Je hurle, persuadé de mourir alors que je viens de naître. Ca alors ! Je croyais être touché gravement, mais ma blessure n'est que superficielle. Un bouclier protecteur



Ici, il faudra jongler avec des mécanismes photo-électriques pour pouvoir amener l'ascenseur au bon endroit afin de monter.



Ce satané de filic volant n'a pas encore fini d'en faire bavoter à notre valeureux héros. Allez, Conrad, sort ton flingue et liquide moi cette vermine !

m'accompagne. Mystère ! Un instinct sauvage remonte en moi. Je me lève et je lui vide mon chargeur : je viens de tuer mon premier... je

Prudence, ces sautoyauds me guettent. Je sais pas quoi ! J'atomise quelques autres de ces créatures et de ces créatures et rencontre un peu plus loin un homme qui réclame



Pan ! Pan ! Je suis un gentil et je dois tuer les méchants.



Sur la planète des extraterrestres, tu devras utiliser ton "Télé-recept" plus d'une fois, car les pièges sont nombreux. Tu peux me croire, j'y ai perdu quelques vies !



Pour obtenir ton billet pour la Terre, tu devras participer au "Death Tower Show". Une sorte de remake Running Man simplifié.

"UNE INFIME PARTIE DU NIVEAU 1"



Comme le dit si bien ce titre, cette map (le rédac'chef en rêve la nuit !) représente un petit morceau du début de la quête. Après avoir rencontré le vieux, tu devras trouver des crédits dispersés un peu partout. Une jungle où l'argent pousse sur les feuilles, j'aimerais bien savoir où ça se trouve !



Ici notre brave héros attend patiemment le moment d'attaquer ces 2 lascars à la coiffe ridicule !



Attention, c'est parti ! Je prends mon élan comme un dératé... mon aide. Il me demande de retrouver son téléporteur. ???'???

Pourquoi pas, au point où j'en suis ! Une heure après, je l'ai trouvé. Dieu sait comment ! L'homme disparaît et me laisse en gage de reconnaissance une carte d'identité. J'ai aussi trouvé un holocube, ça se complique tout en s'éclaircissant ! Ca m'apprend que je me prénomme Conrad et que je dois contacter mon vieil ami Ian à New-Washington. Alors que je m'apprete à sauter un trou, un vieil homme m'interpelle en me conseillant de lui acheter une ceinture anti-gravité. Bonjour les dingues ! Je la lui paie et saute dans le trou. A mon atterrissage, lan est bien là, mais il n'est pas tout seul. Je me débarrasse de ces importuns et lan commence à me réimplanter la mémoire (on se



Karl Lewis ? C'est moi qui l'ai entraîné personnellement.



...puis l'effectue un bond comme jamais l'en a vu un...

Youpi, à la JP Belmont, j'te fait une petite cascade !



croirait vraiment dans Total Recall !. Ma mission, si je me souviens bien, consiste à trouver le générateur des Ovnis et à le détruire. Mais avant, je suis obligé de jouer à un jeu télévisé qui consiste à passer une série de missions. Je dois ramasser un max de fouze pour me procurer des faux-tafs et remporter le grand prix (en l'occurrence un voyage pour la Terre). Arrivé sur Terre, heureusement que j'ai les papiers et je prends un taxi pour arriver dans une sorte d'usine. Je la traverse et trouve un téléporteur. Une fois sur la planète extraterrestre, un homme en train d'agoniser me tend une charge atomique pour détruire le générateur central. Cet homme ensanglanté compte sur moi. C'est nettement plus clair. Let's go, je suis parti ! Poursuivi d'une animation extrêmement fluide et utilisant les techniques de programmation les plus avancées, Flashback est un Another World à la puissance 1000. Les graphismes sont très beaux et soignée



Allez hop ! Un petit dérapage à la Prince Of Persia.

Je marche, tranquille, coulos, mais si on m'embête...



...puis finalement, je m'accroche à la plateforme la plus proche !



Dans le niveau 2, tu devras souvent prendre le métro afin de te déplacer d'un endroit à un autre.



De nombreuses scènes cinématiques viennent ponctuer l'action aux moments importants. Il y en a aussi quand tu ramasses ou utilises un objet particulier. L'animation à partir de polygones est excellentement bien faite.

ARCADE/ACTION
Delphine - 1 joueur
 Animation merboillante, ambiance angossante, jouabilité du tonnerre. C'est tout, rien à dire... un Superonics D'or !

GRAPHISME 86%

ANIMATION 87%

SON 84%

JOUABILITE 91%

DUREE DE VIE 90%

SUPERSONICS 93%



Une fois arrivé sur Terre, tu te feras agresser par un filic véreux. Ce n'est que le début, car le reste sera plus dur !

SUR LE BOUT DU GUN !

CROIX DIRECTIONNELLE : Déplacer ce sacré athlète de Conrad

A : à utiliser avec le pad pour courir et sauter.

B : Tirer / Utiliser un objet.

C : Dégainer ou Rengainer.

MD TEST



MEGALOMANIA

Alleluia ! Je suis un dieu, un vrai de vrai, un dur parmi les durs, un pur parmi les purs ; vous pouvez m'appeler Connexion Megalomane, je fais partie, cette fois, de ceux qui en ont ! Après m'être fait la main sur Populous et avoir essayé une cuisante défaite, bonjour la branlée ! Après m'être fait mettre à la porte par mes hommes dans Power Monger, damnation, bonjour l'humiliation ! J'ai enfin trouvé le territoire parfait ! Hosanna, hip hip hip hurra, Mega-Lo-Mania me voilà !

Face à des adversaires machiavéliques et aidé par des hommes fidèles qui préféreraient laisser leurs bergères ou même se suicider plutôt que de me quitter (on est pas le meilleur dieu pour rien !), j'ai enfin pris mon pied sur un jeu qui, pourtant, ne s'y prête pas : Mega-Lo-Mania (prononcez d'un seul coup, c'est plus simple). Un jeu de stratégie dans lequel l'on doit affronter quatre autres maîtres dans une trentaine de niveaux. De temps en temps, tu n'en affronteras qu'un, mais

en général vous serez plusieurs et les alliances et, surtout, les trahisseries sont à l'ordre du jour. Au point de faire passer l'ignobilissime J.R. pour le benêt de base.

L'île fantastique !

L'aire de jeu se compose d'une île, elle-même composée de plusieurs cases dans lesquelles chacun place son château de départ. La première chose déterminante à faire sera de fabriquer des plans

d'armes nouvelles, genre le cyclopède turbo à ailettes nitrovitaminées : pour cela, il faut puiser dans les réserves naturelles du sol avec un certain nombre d'hommes. Plus les armes seront perfectionnées, plus ton niveau technologique avancera. Un progrès visible dans le style des bâtiments rencontrés : hutte minable, château de pierres, château fort, temple romain pour finir par la mégalopole hyper-moderne fabriquant des bombes atomiques.



Au maximum de l'évolution, tu posséderas des jets, des soucoupes volantes mais aussi la fameuse bombe atomique !



Au début de chaque époque, tu devras choisir l'île par laquelle tu vas commencer. Tu n'as que 100 hommes par époque, attention.

Gestion des ressources humaines !

La priorité stratégique sera de gérer le nombre d'hommes qui effectueront telle commande tout en faisant bien gaffe aux ennemis et en agrandissant le territoire : je sais, tu n'es pas multitâches, comme l'Amiga, mais c'est à prendre ou à

laisser ! Il faudra toujours laisser des hommes en réserve car leur nombre va vite augmenter (c'est comme les souris, faut pas mettre une femelle et un mâle ensemble, sinon, il y a vite boucailade !). Pense toujours à vérifier les stocks, car les richesses naturelles ne sont pas illimitées. Tout en faisant attention à la

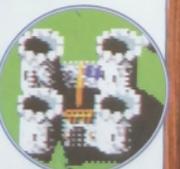


Voici avec une mine en train d'essayer une attaque de la part des rouges. Tes alliés sont les verts mais visiblement ils sont dans un sale état. Un conseil : ne fait confiance à personne ! Comme d'hab, quoi !



La meilleure façon de progresser sera d'extraire un maximum de matières premières pour faire des armes de plus en plus perfectionnées.

"L'ÉVOLUTION AU FIL DES ÂGES"



Voici le début de l'évolution de la vulgaire hutte en pierres. Tu auras ensuite un petit château, puis tu passeras par l'époque romaine pour ensuite arriver au Moyen Âge. Ce que tu découvriras par toi-même, c'est le début des années 1900 avec les biplans et les mitraillettes. Commencera alors l'air moderne avec des armes et des équipements toujours plus perfectionnés. C'est beau le progrès, non ?

"LE RÉDACTEUR EN CHEF AIME LES MAPS"

Grâce à l'option "visualiser le secteur", tu pourras avoir un aperçu des terrains qui entourent tes châteaux. S'il n'y a pas d'ennemis en vue, c'est bon pour la coquette !

En bas, tu peux voir une mine qui a été construite par le soldat de tes hommes. Ensuite, tu pourras construire des usines qui te permettront de construire des armes à la chaîne.

Dans le château en haut, se trouve la rédaction de Superonic. A gauche, tu vois tous les gentils rédacteurs qui se baladent partout. Malheureusement, ils n'ont pas pris leur petites catapultes pour faire moumou.

Ouf ! Si tu savais le mal qu'on a eu pour faire cette map, arbitrairement imposée par notre rédac'chef. Notre maquettiste a du se démermer pour tout coller ensemble et on a bien cru que le résultat serait catastrophique. Mais finalement, tu peux voir (grâce à son talent !), joliment présenté, de belles petites mines, de beaux petits châteaux et gentils petits bonhommes qui se battent courageusement pour leur maître. C'est top, non ?

réparation des constructions endommagées, pense aussi à construire mines et usines sachant que plus tu mets d'hommes à la tâche, plus le boulot ira vite. Tu

pourras par ailleurs, modifier l'écoulement du temps quand tu en auras envie.

Tout cela est déjà suffisamment parfait pour te coller des mois à ta

manette, mais ce n'est pas tout... En effet, chaque action importante sera ponctuée par, attention, on s'accroche aux rideaux, DES VOIX DIGITALISÉES EN FRANÇAIS, ET DE

QUALITE ! Tu auras le droit à des "Le plan est prêt" ou bien "D'un point de vue technologique, c'est un grand pas en avant" ! Tout simplement fantastique ! C'est la première fois que ça se fait sur console, et c'est extrêmement bien réussi, et c'est sur... Megadrive évidemment.

Un top parmi les tops !
J'y ajoute une maniabilité progressive (dans le genre je capte rien au début, mais tout s'éclaircit en cours de route) et une indispensable option "password" et je proclame que tous les allumés de la princesse MD vont être fous de Mega Lo Mania ! Comme moi !

Maître Lionel Vilner



Ah ! Quel plaisir de voir des textes en bon français. Les seules fautes d'orthographe se trouvent à la sélection des personnages mais ce n'est pas bien grave. Surtout face à la qualité des voix digitalisées "EN FRANÇAIS" !

STRATEGIE
Virgin - 1 Joueur

Sans contrefaçon, cette cartouche se lit sans problème parmi les autres meilleures sur Megadrive ! Un Superonic d'Or !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	80%
SON	96%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	92%
Superonic d'Or	94%

DEVIENT LE MAÎTRE !

CROIX DIRECTIONNELLE :
Déplacer le curseur de commande



A : Déplacement rapide dans les commandes
B : Valider/Ajouter des hommes
C : Annuler/Retirer des hommes



Scène de grand storming, temps dans les scènes, un français à la tête, au 127ème étage de Business Tower, direction du marketing - Electronic Arts - Qualifier par un ennemi, un autre pour barboter, masquent des champions hallucinogènes et se contentent à une séance de créativité absurde.

- "Mais donc, mais, les jeux se vendent de moins en moins".

- "Mais, la concurrence est rude. Tout a été fait, déjà".

- "Mais qu'est-ce qui peut bien les intéresser ?"

.....

- "??!! @?! @???"

Illumination.

- "Le fric, le sexe, la castagne, la moto, rigoler, quoi !"

- "Tu le tiens cou, Le fric, le sexe, on évite, on va faire moto et baston"

Naissance de Road Rash, puis de Road Rash 2, ci présent.

15 motos différentes, fantastiques, les ultra lights, les super bikes, les nitros, 5 circuits somptueux, 11 super pilotes et 5 flics déterminés.

Cherche casse-cou...

Reflexes rapides, stratégie, goût du risque sont nécessaires pour espérer atteindre le cinquième niveau, accéder au titre de

La chaîne avec elle, tu peux facilement te défaire de tes concurrents.

maître de la course. Et, au passage, balancer quelques regards narquois aux clampins qui s'époumonent sans espoir dans les premiers niveaux.

Comme tu veux, tu choises !

Choisir sa course, acheter une moto et partir dévorer une quantité incroyable de miles pour aller plus loin. Car les niveaux supérieurs ne supportent pas les pérorations à deux sous. Il faut s'écouter au fur et à mesure afin de suivre la cadence voire mener la danse. A peine partis, les concurrents commencent à te taper sur la figure avec des armes



La matraque une arme de courte portée mais bien utile quand même !

(chaînes, matraque) et ça grappe fort, très fort. Armes qu'il faut leur piquer pour être en mesure de se défendre. Car au début, rien, nibe, nada, que dalle à leur opposer hormis des jolis pieds et poings. Et il faut bien l'avouer, c'est un peu juste pour survivre ! Les obstacles sont de toutes natures et bien connus des motards. Les petzouilles d'automobilistes débilitent n'importe comment, d'où des slaloms fous et soudains. Les poulets vicelards en diable ne pensent qu'à te mettre au trou ou à te coller des contredanses. Fidèles à eux-mêmes, quoi ! Un jeu à déconseiller aux chiquemolles et autres petites mouillées.

Option side-car ?

Non, mais dans cette version, on peut tout de même jouer à 2 simultanément, chacun avec sa moto, et c'est heureux, car on y gagne en efficacité. La mécanique est superbe, c'est une véritable



Voici une de interactions très marrante : tu verras celle-ci, si et seulement si, tu termines dans les 3 premiers de la course.



Coincé par les flics. Allez hop, au commissariat ! Tu n'a pas le droit de monter à l'arrière alors il ne reste plus qu'à grimper dans le coffre.



Ta moto a été entièrement détruite, le samu est là pour t'aider. Et embarque la moto alors que tu restes sur le carreau !



Vu ta position, tu viens de te manger un obstacle dans les dents, remets ton dentier en place et va enfourcher la moto pour terminer la course.

fusée qu'on a entre les mains.

On s'y croirait !

Les graphismes sont dessinés avec un réalisme fou et sont relayés par une animation qui décoiffe. D'où la fantastique impression d'y être vraiment. On peut admirer les envolées de la moto et de soi-même, par la même occasion, lorsque l'on prend un obstacle dans la tronche. C'est complètement génial.

De l'humour en plus !

De nombreuses interactions marrantes sont présentes à tous les

moments de la course (fin d'une course, annulation, destruction de ta moto...). La maniabilité ainsi que la jouabilité sont bonnes. Deux petites choses à reprocher qui n'altèrent pas le plaisir cependant : le son n'est pas à la hauteur du reste et laisse un peu à désirer (dommage pour l'ambiance), et le jeu devient vite monotone en version 1 joueur. Road Rash 2 est un bon jeu dans l'ensemble, d'autant qu'il est archi-marrant quand on y joue à 2.

Régis Crochet



Le mode 2 joueurs... avec deux fois moins de lisibilité. Mais il est super marrant ! On a pas tout perdu !



Que le combat commence, observe bien le concurrent de droite : il est prêt à te mettre un coup de pied bien placé.



Durant toute la durée de la course, tu devras, en plus de tabasser les autres concurrents, éviter les voitures et autres obstacles.

ARCADE/ACTION
Electronic Arts - 1 à 2 joueurs
 Enfin une suite qui apporte de réelles nouveautés au jeu. Dommage, la réalisation pêche un peu !

GRAPHISME 83%

ANIMATION 86%

SON 72%

JOUABILITE 86%

DUREE DE VIE 90%

INTERET 83%

MP TEST

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Confessionnal de l'église de Sainte-Marie des Champs. 10 février 93. 9 H 30. "Je dois vous faire un aveu, un terrible aveu. Comment vous le dire, mon père... Je sais. J'ai pêché. Ses formes alléchantes... Le velouté de sa robe noire... Ses petites manettes craquantes... La tentation était trop forte et mon désir trop grand. Je m'étais précipité sur elle sauvagement quand elle m'avait proposé une petite gâterie. Pensez, mon père : Krusty sur Super Nintendo. Un moment inoubliable. L'extase !" "Vous avez odieusement trompé Megadrive, votre compagne, mon enfant. Pour votre pénitence, vous ne testerez pas Krusty avec elle. En plus, vous me ferez 6 heures de Space Invaders sur VCS 2600 et 8 heures de Pacman sur Amstrad. Ne recommencez jamais ça, infidèle !" "Je vous le promet, mon père !"

Pour une punition, c'est une punition. Sans compter mes retrouvailles avec Megadrive. Ca va barder ! Très fort !

A toi, vieux !

C'est le cœur gros que je passe le relais à Lionel (c'est lui qui l'a testé !) car, sur Megadrive, le jeu garde toute sa splendeur : il mêle réflexion et plateformes, et son but ultime est d'exterminer tous les rats qui ont investi tous les trous et caves de la maison du célèbre clown Krusty (l'un des célèbres personnages du dessin

animé "les Simpsons"). Cette famille débilo-déglinguée tient d'ailleurs une place très importante dans le jeu : à la fin de chaque niveau, c'est l'un des membres de cette famille qui doit anéantir définitivement les rats.

Un clown tueur !

Mais le beau rôle, si l'on peut dire, revient à notre célèbre clown : il doit amener ces méchantes bêtes au piège final en traversant toutes sortes de péripéties. Il doit chercher un chemin pour leur faire traverser des pièces immenses en déplaçant

des blocs, des bouts de tuyaux et d'autres choses pour amener les rats vers la potence. Et crois-moi, dans certains niveaux, jouer les guides est plus que difficile. Tes méninges vont être soumis à rude épreuve. Ca va fumer !

Etrange, la faune...

La maison est hantée par de drôles de créatures, à éviter absolument : serpents visqueux, cochons volants, aliens. Un Zoo haut en couleurs ! Garde à ne pas tomber dans des trous sans fin ! Cette maison recèle



Tu disposes d'un cube mais le plus important est de savoir à quoi il va te servir dans ce niveau... comme dans les autres.



Notre clown chéri vient d'être atteint par une goutte d'eau. Le voilà dans un piteux état. Mais ça va aller mieux !

bien des pièges mais Krusty est bien armé : il pourra envoyer des tartes à la crème (comme tous les clowns) ou des boules sur ses assaillants. Armes dont il aura bien besoin, car la maison regroupe 60 pièces qui cachent des hordes de rongeurs. Des milliers de dents acérées te guettent. Et des heures de jeux t'attendent !

Oui, mais option "password" !

Tu auras accès, dieu merci, à des codes qui te permettront de

recommencer la partie à l'endroit souhaité. Heureuse initiative ! Krusty fun House est un jeu charmant, difficile dans le bon sens du terme, attrayant à souhait, prenant, aussi excitant que sur Super Nintendo et qui devrait connaître le même succès. Y'a pas de raison ! Vivement que Megadrive me pardonne, je meure d'envie d'y jouer moi-même !

David Taborda.



Voici un des nombreux ennemis que contient le jeu. Élimine-le en lui lançant une tarte à la crème.



Tu es sur une plateforme mouvante mais un mur sur ta droite te barre la route. A toi de trouver le moyen de le détruire !

ARCADE/ACTION
Flying Edge - 1 joueur
 En voilà un excellent jeu de d'arcade/réflexion. Dans la grande lignée des Lemmings !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	89%
SON	78%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	92%

Supersonic **90%**

"L'EXTERMINATEUR EN ACTION"



C'est l'un des tous premiers niveaux du jeu que nous te présentons. Il est assez simple et ainsi tu pourras découvrir quel est ton but, et comment y parvenir : tuer des rats en déplaçant des blocs, en parcourant de véritables labyrinthes...

Bonne chance !

MD TEST

GLOBAL GLADIATORS

Quelle est la question ? Un bon jeu ? Les ingrédients ? C'est simple ! Un bon thème. Exemple : l'écologie. Le type ? Un jeu de plateforme. Et des programmeurs ! De génie. De préférence. La boîte ? Virgin. Un point, c'est tout. Avec un sponsor. Un bon sponsor. Plein aux as. Le sponsor. Avec une image ! En plus. Qui ? La Société générale ? Euh... Non ! Plutôt genre bouffe. Jaune et rouge. Propre sur lui. Tu y es ! ... MacDonald's. OK ? Voilà ! Tu sais tout. Place au jeu !

"BALLADE RÉFRIGÉRÉE"



Voilà un morceau de dernier niveau, peu avant le boss final. Première, monter la pente. Mais fais quand même attention au méchant zozz...

Mick & Mack ? 2 gars cools. Super cools. Vissés au MacDo. Le jour. La nuit. Bien sûr. Fans de BD. De quoi ? D'aventure, tiens. Pata ! Un jour Normal. Blanc. Au MacDo, donc. Rencontre avec Ronald. Pas Reagan. Non. MacDonald's ! Rencontre fructueuse. Aventure ! Direction la BD ! Pourquoi ? Tiens donc. Evident !



Tu trouveras ces "M" un peu partout éparpillés dans le jeu.

Encore un peu et le chwingum pète à la figure.



Pour combattre la pollution. Planète en danger. Noble mission. Bons p'tits gars ! Global Gladiators. Ce sera leurs noms. Leurs sumoms, plutôt !

Mick tente ici de battre son propre record du 100 m.



T'as choisi ? Ça urge ! Départ aventure.

1er niveau : Slime World. Un monde glauque. Dégueulasseries visqueuses. Genre gluantes. Gerbe assurée ! Mystic Forest. Ensuite. Une forêt. Des haches volantes. En escadrille. Gare aux jambonneaux ! Toxtown. Une ville. Evidemment ! Résevoir à déchets. Arctic. Enfin ! Un monde polaire. Froid. Glacial ! Scrolling multidirectionnel. Sur 2 plans. Vastes niveaux. Graphismes splendides. Style BD. Tirer. Mitrailier. Anéantir. Avec un pistolet. A gu !



Bondir aussi. Des bonds admirables. Avec élan. Evident.

Le volc étonné de se retrouver sur un sol invisible.



Dans le "Slime World", des monstres gluants te cracheront dessus pour faire baisser ta précieuse barre d'énergie.

Quel bond fantastique mes chers amis. West-ce pas ?

Animation détaillée. La perfection. Et des images ! Un nombre impressionnant. Pour le mouvement. Du personnage. C'ta blague ! C'est pas tout. Les ennemis. Hein ! Les ennemis. Quel travail ! Un dessin



Dans la forêt, tu rencontres des écureuils bûcherons et des plantes folles.

LE BIG BOSS : tu le rencontres à la fin du dernier niveau et sa défaite signifiera la victoire au jeu !



Le dernier niveau t'emmène dans les froides montagnes de l'arctique. Des ours glisseurs essaieront de t'attraper.

GLUANT, VISQUEUX, DEQUEU, POUMAAH!



Ton aventure débute dans ce monde de "Slime". A gauche, tu vois une machine infernale qui fabrique cette matière immonde et malodorante. Après avoir sauté précieusement l'aide de ton flingue. En arrivant à la fin de cette plateforme, il faut monter sur le bidule métallique qui fait office de tremplin et qui t'amènera à plein de jolis petits bo

ÉRANTE"

...te par dessus le trou pour choper les "M". Après avoir contempler le flocon de neige, tu sautes par dessus le deuxième trou. Ensuite il faut...
 ...te par dessus le trou pour choper les "M". Après avoir contempler le flocon de neige, tu sautes par dessus le deuxième trou. Ensuite il faut...
 ...te par dessus le trou pour choper les "M". Après avoir contempler le flocon de neige, tu sautes par dessus le deuxième trou. Ensuite il faut...



Pour quel ne pas faire sa propre pub dans son jeu ? Virgin ne s'en prive pas dans le niveau "Toxi Town".



Dans les cavernes glaciales, tu te feras acoster par des espèces de diable de Tasmanie... arctiques !

animé. Tout pareil !
 Et le jeu ? Ramasser des bonus. Un, notamment. Un "M". Un logo. Celui de McDonald's.

Si tu attends, Mick fait son trimouze avec un petit nouille mouille.

Un objectif ! 75. Récompense immédiate. Un bonus stage. Jeter des déchets. Où ? Dans les boîtes aux lettres. Mais non. Dans les poubelles. Banane !

Réalisation. Impression. Vite !

Et le son ? Impressionnant. Un accompagnement géant. Une musique fabuleuse. Des sons.

Splash ! Le pistolet à glu est très utile.

Oups ! reprise d'équilibre avant la chute.



Digitalisés. Excellents. Et les musiques ? Superbes. Et les bruitages ? Le top ! Sur Megadrive.

L'ambiance ? J'en parle pas. Même pas. Cartoonesque !

Sans arrêt. Tiens ! Les ennemis. Du Tex Avery. Et du bon ! Ecureuils fous ! Poubelles hooligans. Jets de cannettes. Ours glisseurs ! ... Boulot parfait. Béats. Admiratifs ! Action répétitive. On s'en fout ! Réalisation parfaite. Mick & Mack. Bravo, les gars. Virgin. Extra. MacDo. Super. Un jeu et beau lot. Un jeu école. Un jeu eh, mollo ! Un jeu... Eh... Paulo !

Lionel Viller

ARCADE/ACTION

Virgin - 1 joueur
 Bien qu'un peu répétitif, Global Gladiators s'estime être une des meilleures réalisations sur Megadrive.



...récemment par dessus les trous, tu te trouves en face d'une boule gluante qu'il faut détruire à...

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...

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
 devien-
 ne
 enfin réalité...

EXCEPTIONNEL ! Achetez
 vos jeux SEGA, neufs 30% moins
 cher ! (Cette offre est valable
 durant tout le mois de Mars 93 !).

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.



Année 2010 : une réssies d'explosions cléaireuses ont vagéra la téci de York New. Tout n'est que neruis et la minever prolifère.
Année 2020 : le gouvernement décide de prendre des surèmes en engageant les deux reffrés les plus leocos de York New (ceux qui ne reculent devant venr, je et mon zerbro. T'as gipé ?). 10 ans de delbor, ça fissu, les Paulos ! Ca va gnécha dans les lieubans et pas de tiécar pour les luskmos ! Grosses explosions, tebruis zarbis... bon faut que je vous tekti, ça commence à debar kése dans le tiécar et ça répa urger. Bienvenue dans Decru Terbus !

Le temps d'enfler les rebanes, et de lasser les crétes punky et nous voilà prêts à bouffer du voyou !
 1er stage : (The Seedy Part of Town).
 Aucun problème. Une série de pyromaniacs (genre de robots avec des lance-flammes !) ramènent leur science.



Les moyens des ennemis sont vraiment énormes. Ils n'hésitent pas à l'envoyer des tanks pour t'abattre.



Boss 1 : Le véritable boss est en fait cet énorme sergent.

Rigolade maximum !
 Coup de pied dans la tronche, choppage dans les airs et, pour le



Ces espèces de ninja qui sortent du camion ne savent pas ce qui les attendent. Nos deux héros vont en faire rapido-presto de la chair à pâté.

Boss 2 : gare à ses rayons lasers !

ignolage, leur lance-flammes enfonce profond dans la gueule. J'avance prudemment, le franjin aussi, et un bruissement nous parvient jusqu'aux oreilles. On regarde derrière et, en regardant vers le bas, voilà une horde de nabots (genre Hunchback !) plein écran qui nous sautent sur le ribble. Alors là, plies de rire ! Ils se prennent une voiture qui



Plus costauds que les Two Crude Dudes, il n'y a pas. Ils n'hésitent pas à balancer des fous rouges sur leurs ennemis !



Dans le style BD, des onomatopées s'affichent à chaque impact. "Wham, Crack, Gron", tu as le droit à la totale.

Boss 4 : muni de ses longues griffes, ce colosse essaiera de te sucer le sang.

2ème stage : (Highway).

Un décor apocalyptique pourvu de scrollings

Boss 3 : mi-homme mi-rhinocéros, ce boss t'en fera suver.



différentiels nous est dévoilé et nous tombons sur un nombre impressionnant de diébolos toutes catégories qui se mettent à vouloir nous faire des miésmes. Et là, je pisse de rire... Mon frère se fait craquer les os des



"VERS UN MONDE MEILLEUR"



Ahhh... que c'est dur de commencer une légende aussi longue, surtout quand elle est sur trois lignes et que l'écran du Mac n'est pas assez grand. Enfin bon, nos deux bastonneurs traversent le "niveau deux" avec toujours ces décors post-apocalyptiques. Histoire de se chauffer les muscles, ils prennent une petite pause plus quoi, n'est-ce pas ?

AVANT POUR LA STOMBE!"



Le premier petit boss que tu rencontreras est un méchant taré armé d'un lance-flamme qui n'hésitera pas à s'en servir pour te griller les fesses. Pour tout le parcours de route, fais attention à ne pas attraper ton copain "excuse-moi, je ne l'ai pas fait exprès" ! Car, c'est possible !

... mains, je prends une profonde inspiration et c'est parti pour un festival d'assassinats saignants

3^{ème} stage : (Abandoned Warhouse). Une gare d'usine



Boss 5 : les araignées ont enfin une reine et celle-ci n'est pas très commode !



De temps à autres, des chiens viendront te pomper ton énergie. A ce moment, appuie sur tous les boutons et bouge le padle comme un fou !



Le dernier niveau propose un ascenseur qui monte en diagonale. Ce qui a inspiré les auteurs de Streets Of Rage 2 pour leur avant-dernier niveau !

Boss final : derrière cette horrible mutation se cache en fait un dangereux



arrive, la neige fait son apparition. Des ennemis de diverses races apparaissent, mon frère se prend une sorte de boomerang dans la face par un dénommé "Disc Cutter" (Pauvre garçon ! son joli profil grec !) et nous rencontrons même une version hardos du père Noël.

5^{ème} stage : (The Subway) un ascenseur, la vue de la ville est magnifique. Tout semble normal quand nous sommes attaqués par des cyborgs et des ignobles lanceurs de bombes (ouf en s'en est sorti !). Dans le dernier stage, nous sommes amenés à rencontrer les jumeaux des différents boss que nous avons tués (regardes de complés en perspective !) et le boss final qui t'apparaitra sous 2 formes : celle d'un vulgaire chimiste et celle d'un affreux pas beau à la rapidité fulgurante. Des graphismes assez beaux et une jouabilité quasi parfaite font de ce titre un jeu très sympa. Dommage qu'il soit aussi facile !

Michaël Valenti

ARCADE/ACTION

Softs Best - 1 à 2 joueurs
Troisième cartouche de Data East et troisième succès. Data East contre un abaissement.

- GRAPHISME 87%
- ANIMATION 88%
- SON 81%
- JOUABILITE 90%
- DUREE DE VIE 80%
- INTERET 81%

INTERDIT AUX NANAS !

Tu veux brancher la nana de tes rêves ? Assurer un max en lui faisant l'amour ? Connaître le top du baiser et bien plus encore... alors appelle vite la :

36 70 21 01

TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR ! POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !

36 68 21 01



MEGA CONCOURS

TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ÊTRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au

36 68 80 20

"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf...!



Plonge dans l'aventure et surfe sur une vague de cadeaux !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS... AFFRONTÉ LE :

36 68 21 88

Gagne 1 console SEGA Megadrive ou NINTENDO 16 bits !

OSE APPELER ET ÇA VA ÊTRE TA FÊTE !

NEWS/TELE/MEDIA CODE MEDIA : 141

LEUR"



Don't pas chez (CENSURÉ), on fait des légende sérieuses, nous ! Donc je commence : (CENSURÉ) ou encore une baignole déglingée pour l'envoyer dans la tronche de l'adversaire. Je

MD TEST

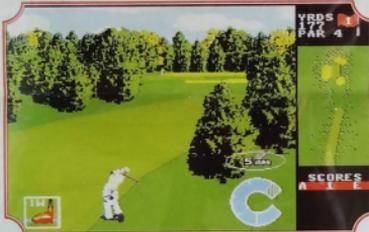
World Class LEADER BOARD

La guerre du Golf fait rage à nouveau. Une guerre à l'allure, très distinguée, très British Touch, puisque les armes y sont des clubs et les projectiles des balles... de golf, précisément. Les champs de bataille sont tous de greens vôtus et les treillis des soldats sortent tout droit de chez Old England. Bottines en chevreau ou en lézard, pull en cachemire et cravates club sont de rigueur. L'agression la plus violente jamais enregistrée, là est un soufflet et encore, elle remonte à 1952. Guerre toute pacifique entre Electronic Arts et US Gold, donc, qui oppose PGA 2 (voir numéro précédent) à Leader board, ici présent, objet de toutes nos attentions dans un test feutré, très propre sur lui, que voilà.

Bien qu'il devienne de plus en plus abordable aujourd'hui, ma passion pour le golf est bien née des jeux vidéo et s'amplifie de jour en jour.

Ah la verdure...

Me voilà donc sur les terrains qu'on voit jouer les plus grands de toute l'histoire du golf. Devant mes yeux ébahis, s'affiche une série impressionnante de compétitions. Il y a le "Medal" où tu devras réussir un minimum de trous face au parcours, le "Matchplay" où tu pourras mettre à profit tes talents de golfeur en affrontant d'autres joueurs sur un 18 trous, le "Stableford" qui te donnera un max de points, si tu arrives en dessous du Par, le "Foursomes" où les 2 premiers de la liste se mettent en concubinage face à une équipe adverse, et encore le "Greensomes", le "Fruitball" très apprécié des pros, le "Skins" réservés aux milliardaires, puisque la mise minimum est de 1000 \$ et, enfin, le "Texas Scramble" où les joueurs s'associent pour se battre contre le parcours (Bon Michel, Roger et Fabrice dans mon équipe ! Toi, Rachid va jouer ailleurs et écrire à chanter, en plus !). Si tu ne connais rien au golf, sache que tout a été prévu dans ce jeu, puisqu'il est pourvu de 2 modes d'entraînement : le



Oh là la la ! Quel slice ! Cet homme à swingué tellement fort qu'il a presque parcouru la quasi totalité du terrain. C'est ce que j'appelle un pro !

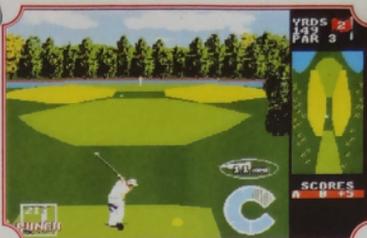
"Driving Range" (pour travailler les drives) et le "Putting Green" (pour travailler les putts). Avant de débiter une partie, tu auras le choix entre 3 niveaux d'aptitude (novice, amateur et pro). Ceci pour déterminer à quel point le vent, le hook et le slice affectent la qualité de ton coup. Tu auras la possibilité d'affronter 48 golfeurs pour obtenir une place dans le classement et, bien entendu, toute la panoplie des clubs, comprenant les bois, les fers, le putter et le club destiné au sable, l'accompagne partout. Une bonne 3D, une réalisation

réussie (notamment une vue aérienne te permettant de visionner le parcours avant de débiter ou un action replay pour revoir les coups intéressants), 4 parcours prestigieux et des décors variés font de ce jeu un concurrent redoutable à PGA 2.

Deux, ça suffit !

Messieurs les éditeurs pour Megadrive, circulez, il n'y a plus rien à voir... sur le golf. Par contre, le badminton, c'est quand vous voulez !

Michaël Valensi



Un club ! un homme ! et une gigantesque forêt dense qui se dessine tout autour ! Heureusement que le green est proche.



Avant de débiter chaque parcours, une "map" détaillée s'affichera. Elle te permettra d'apprécier la distance du terrain et de visualiser les divers pièges !



Enfin, le golfeur à surmonter toutes les épreuves. Il est, ici, face au trou et toutes les conditions lui sont favorables. Quand bien même...



Les parcours qui regorgent de rivières et de lacs sont les plus souvent les plus stressants. Si la balle n'est pas tirée avec précision, tu auras droit à une superbe PLOUF !



Maître golfeur derrière un arbre, caché, tenait dans sa main un joli club. Maître arboriste à la branche déclinée lui tend à peu près ce langage : cherche pas tu passeras pas !



Sacré bonhomme de bonnoisire ! Ma balle s'est engouffrée dans un de ces maudits bunkers. Utilise donc ton SW (sand-wedge) pour t'en sortir !

SPORT
 Un jeu au dessus de ton concurrent PGA
 Tour Golf 2 dans tous les domaines ! La meilleure option pour l'instant...

85%	GRAPHISME
84%	ANIMATION
76%	SON
90%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE
89%	INTERET

MD TEST



POWERMONGER

Que serait une sardine sans l'huile, Roméo sans Juliette, la télé sans images,

Veronique sans sons, Roux sans Combaliusier, moi sans la Megadrive, toi sans Supersonic ?????? Hein ? Hein ?? Que seraient-ils ? Et un roi sans un royaume, tu y as pensé ? Hein ? Dis voir ? Que serait-il ? Ce serait un pauvre mec désespéré, désespéré même, voilà la vérité. C'est malheureusement ce qui arrive à un roi juste et bon, dont la civilisation et les territoires ont été anéantis par la fureur des éléments déchainés, terre et mer conjugués. Retrouver un royaume ou plutôt le conquérir, telle est la noble et difficile tâche qui l'attend. Sauras-tu être ce roi ?

Et te voilà sur un esquif branlant, tentant d'échapper à la tempête qui a foudroyé ton pays, accompagné du dernier cadre de fidèles qui ont pu aussi échapper à la destruction. Tu es à la recherche d'une terre inconnue à conquérir par tous les moyens. Miracle parmi les miracles, tu aperçois une Terre, et il est temps. Car si tous les hommes croient

en ton droit de règne divin, de sérieux problèmes alimentaires commencent à écorner leur vénération. La terre est riche, en plus, fertile, mais évidemment... occupée. Elle sera tienne, si tu sais par la diplomatie ou par la force, dominer ses occupants. Car les gens ne renouvellent généralement pas les bons rois d'un coup d'œil. Extrêmement réputée dans le

domaine des jeux de stratégie, la compagnie Bullfrog reprend un hit des micros pour le convertir sur Megadrive : voici Powermonger. Rien n'est plus difficile que conquérir et commander des armées : recruter, inventer (des armes surtout), espionner, diviser pour régner, nourrir les hommes, entretenir des équilibres, distribuer des avantages,



Dans certaines circonstances, tu auras la possibilité de t'allier avec un ou plusieurs généraux. Très utile puisqu'ils pourront aller se faire tuer à ta place !



Pease déjeuner : ta troupe mange son plat favori (ragou de moutons) autour d'un feu de bois. Le mouton te fera gagner beaucoup de ton énergie vital !

assurer des alliances pour mieux les dénoncer, voilà ce qui t'attend. 195 territoires, les îles qui constituent ce territoire, sont à conquérir pour arriver à régner sur l'ensemble.

En fin stratège...

Mais tu peux te contenter d'en assurer qu'une partie, si tu les choisis astucieusement. Car ces îles ne sont pas habitées que par des héros, et certaines n'insisteront pas lorsque tu auras fait preuve de la force pure ou de persuasion avec leurs voisins. Dans le genre de Populous, Powermonger offre de nombreuses possibilités au joueur. Powermonger se passe en temps réel.

Les moments que tu consacres à réfléchir voient les actions de bataille et autres se dérouler. Tiens-en compte ! Une balance te tient, en permanence, au courant de la dégradation de la bataille engagée. Après chaque conquête, tu reçois un mot de passe. Ecris-les tous aussitôt pour reprendre la partie quand tu le désiras. Laisse-toi aller, à la fois de mesure pour augmenter au fur et à mesure de la progression. Des brutages amusants, des décos défilant avec une bonne 3D, et des graphismes sympas font de ce jeu un hit en matière de stratégie. Pour jouer longtemps... longtemps.

Michaël Valensi

"MON ROYAUME POUR UNE MAP"



Comme l'indique la balance (visible en bas à gauche), tes troupes se sont emparées de ce territoire. Vive le chef !



Dans ce jeu de stratégie pure, les habitations apparaîtront le plus souvent comme de vulgaires cabanes.



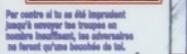
S'il te prend l'envie de conquérir tout le monde, de petits anges s'élèvent vers le ciel apparaîtront. Ça, c'est la vie, non ?



La, comme ça, pour la plaisir, sous tes yeux, la "map" complète du jeu. Crée-moi, avant d'occuper la totalité de ce territoire, de longues heures de jeu se seront écoulées. Mais le challenge est argumenté à la hauteur des efforts consentis. Bonne nuit !



Après avoir conquis les troupes vers la victoire, voilà photo victoire illustrer les combats et fuir les amours-propres.



Par contre il te ne déti imprudent jusqu'à envoyer tes troupes en nombre insuffisant, les adversaires ne feront qu'une bouchée de toi.

STRATEGIE

Electronic Arts - 1 Joueur

GRAPHISME	86%
ANIMATION	83%
SON	82%
JOUABILITE	80%
DUREE DE VIE	92%



BIDOUILLES

KID CHAMELEON
Pour avoir 99 vies, il faut avoir 99 diamants et s'être transformé en "maniate", appuie sur A et START en continu, et en 2 minutes tu auras 99 vies.

JEWEL OF MASTER
Dés que tu as les 4 anneaux de chaque élément, mais la combinaison suivante : baque bleu + rouge, baque verte + vert, tu attrapas facilement le serpent squelette jusqu'à la fin du jeu.

SPIDERMAN
Au premier niveau, lorsque tu vois la seconde tête de spiderman (celle qui est derrière le mur lorsque tu es sur les caisses), accroche-toi à la hauteur de celle-ci et avance, tu passeras à travers la caisse et arriveras directement devant le camion.

SUPER MONACO GP
Grand Prix de France avec l'écurie Madonna OR97F924 2000 0000ORGT
0032 MC458687 98DE F0000000 0G01
0000 0000 3200 SFEB
Grand Prix de San Marino avec l'écurie Madonna 8600 2100 3900 4000 ORG8
0G05 3627 3627 B141 C489 E000 0000
0GJ00 0000 0000 2100 C485

E-SWAT
Dés que tu arrives dans la salle du dernier boss, va vers la gauche pour le faire apparaître, reste tout à droite sur l'étagère le plus haut, tire sans arrêter avec le Particule Gun ou la mitrailleuse. C'est un peu plus long mais presque sans danger.

DESERT STRIKE
- Niveau 2 : va tout en haut à droite, tu couvres le co-pilote Carlos "Aké" Valdez, qui était porté disparu. Stance et détruis son avion. Tu auras des points supplémentaires et une surprise bien utile.
- Niveau 3 : détruis les silos de missile, détruis la zone cachant le silo, attends que la trappe s'ouvre et que le missile parte. Tire plusieurs missiles Hydra. Si tu es rapide et habile, tu gagneras 50000 points de Bonus. Détruis le silo vide. Fais pareil pour les autres silos du niveau 3.

MERCS
- Mission 1 : tue le boss en tirant sur lui avec la mitrailleuse en diagonale.
- Mission 2 : détruis le char en essayant de le placer assez loin et mets-toi à environ un centimètre à gauche ou à droite de son canon. Tuo le boss ; reste au milieu en bas de l'écran, tire le plus vite possible jusqu'à ce qu'il avance sur toi. Dès qu'il repart en haut de l'écran, reviens au milieu et recommence à tirer le plus vite possible.
- Mission 3 : au début, ne prends pas la mitrailleuse. Lance sur le Boss toutes tes super-bombes, mais attends qu'il tire sur toi et que ses balles te touchent presque, pour en utiliser une, et ainsi de suite. Si tu n'en as pas, va sans arrêt de droite à gauche et tire en diagonale.
- Mission 4 : pour le Boss, prends la lance-flamme, tire sur lui le plus vite possible, quand il lance des boules d'acier, pour l'échouer : tire des super-bombes.

OUTRUN
Mets Easy au niveau de difficulté pour commencer. Ne fais aucun accident, ni voiture, ni décor, même en roulant lentement en usant le temps. Arrivé au 2ème Check Point de n'importe quelle route, tu apercevras un engin volant, et là, tu pourras faire autant d'accidents que tu veux et relancer aussi autant de fois que tu le désires. Si tu retournes aux options, un mode de niveau aura été rajouté. Tu joueras en hyper, tu seras donc plus rapide et tu auras plus de voitures.

SHADOW DANCER
A la page de présentation, appuie sur A, B, C et START pour le menu d'option.

JAMES POND II : ROBOCOD
Choisis ton stage de départ dès le début : prends dans l'ordre : gîteau, marteau, terre, bombe, robinet. Va au monde des Jouets, et prends la sorie à la gauche au début du niveau, dès que tu ressors, toutes les portes des autres niveaux seront ouvertes. Dans la notice, il n'est pas noté un passage secret pour accéder à 2 portes de 2 missions. Dirige-toi vers la 1ère et 2ème porte sans y entrer. Prends l'escalier et saute sur la tour de droite. Monte en haut de cette tour. Sauts sur la tête de droite, ensuite à gauche en direction de la tour. Entre dans le mur. L'une des missions est difficile, elle se passe sur un train, et, autre mission, sur des cakes. - Mission 1 Sportmania : si tu ne veux pas les tuer, dès le départ, dirige-toi vers la gauche, il y a une vie (une croix), et Exit (la sorie). Dans le monde du pain d'épice, il y a Exit allumé, ne le prends pas. Sauts sur le triangle (l'ascenseur), dès que l'ascenseur s'arrête, saute en l'air, dans le vide, tu arriveras sur un autre ascenseur invisible. Dans le monde des acrobates, dans le grand couloir qui monte et qui descend (2ème partie), à la jonction, saute en l'air et tu pourras entrer dans les salles secrètes. Dans le monde des surriens, au 3ème gros gîteau, avant de monter, entre dedans et ne laissant tomber au début, tu trouveras des ailes qui t'aidront à finir plus vite ce "level". Dans le royaume de la Citadelle, saute par-dessus la sorie et laisse-toi tomber, tu pourras choisir entre : une baignoire, un avion ou une voiture pour finir le stage. Après le monde de la Salle de bains, saute des cartes et va directement au Boss qui est le Drame de Cour. Ensuite, va à l'extrémité du château, saute sur les 2 mains pour trouver une plate-forme, grimpe dessus et tu verras une porte secrète, saute sur la plate-forme en faisant attention de ne pas faire, si tu tombes, tu pourras recommencer.

ALLEN STORM
Pour le labyrinthe de fin, prends le premier et le 2ème puis le 2ème, le 2ème, le 1er et le 1er. Voilà !

GYNOUD
Pour abattre les boss : Niveau 1 : reste tout à gauche de l'écran et tire dans le visage bleu en évitant les balles. Niveau 2 : tire sur le mat puis dans la tête. Niveau 3 : tire dans la lumière bleue qui sort de la bouche du monstre. Niveau 4 : Tue dans le cou. Niveau 5 : tire dans la tête en faisant faire à ses tirs. Niveau 6 : Sois très rapide, tire au milieu de son corps. Il faut que tu sois patient.

REVENGE OF SHINOBI
Pour vaincre le super ordinateur, utilise 2 fois la bombe cachée le cerveau appuie sur le bouton le robot : utilise 2 fois mijn, puis achève-le aux shurikens. Le super héros se bat en utilisant d'abord le sort mijn pour faire disparaître "spider-man". Frappe sa seconde forme avec Kurin ou avec le triple saut plus les shurikens.

EA HOCKEY
Pour participer aux finales : Luxembourg vs Hongrie : CHT7SKV9P9K3G9
Island vs Suisse : F45Y9114Y4W696MK3.
France vs Island : DRJX1CC4Y7CFNRNS.
Canada vs Tchecoslovaquie : CSN14186G2Z0XHX1.
Finland vs Allemagne : D7HXXK9GHK30CT6.
Suède vs Ures : DDHN2KTPX83RX65

MICKY MOUSE
Au 2ème stage du monde des jouets, à l'étape où se trouve la porte "red", il y a 2 sacs de projectiles. Prends le premier puis le 2ème. Pars et reviens les prendre. Tu peux le faire autant de fois que tu veux. Tu auras 1000 points par sacs ce qui te permettra d'avoir des vies. Attention pour avoir ces 1000 points, il faut déjà avoir 30 projectiles.

AFTER BURNER II
Pour obtenir le Select Round, fais A, B, C, Start pendant la page de présentation.

Le magasin ☎ 43 290 290

SCOREGAME TOP SCORE

vous présente

1er PRIX : GAGNE UN BON D'ACHAT DE 1500 FRANCS POUR T'OFFRIR LES DERNIERS NOUVEAUTÉS
Mars 93 - ce mois-ci, le concours porte sur :

MEGADRIVE : KRUSTY SUPER FUN HOUSE

Participation possible jusqu'au 22 Mars 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.

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

avant le 22 mars 1993.

SUPERSONIC ■ PAGE 26 ■ MARS 1993

STREETS OF RAGE

Pour voir la fin tragique du jeu il faut être à deux. Un des 2 doit répondre oui et l'autre non. Vous devez bien sûr, battre les trois rajahs et tu verras un des héros rejoindre le clan des méchants et c'est lui le boss il deviendra le leader de la mafia.

MOONWALKER

Pour choisir ton niveau de départ, a part le 6, essaye de faire sur le 2ème paddle : HAUT, GAUCHE et A. Ensuite appuie sur le bouton Start sur le paddle 1. Les mots "round 1" apparaissent. Utilise alors la croix de direction pour choisir ton niveau.

SPACE HARRIER II

Quand le titre s'affiche, Appuie sur A et tu auras un écran d'options. Quand le nom du stage apparaît, utilise la croix de direction pour choisir ton stage.

QUACKSHOT

Si tu veux te débarrasser rapidement du Duck Dracula, aers-toi des po-corn quand il ouvre sa cape. Cela détruira les chaînes-sécuris et ça le touchera en même temps.

JAMES POND

Tu as la possibilité de sauter une étape : quand c'est écrit "WELL DONE" à la fin d'une mission, fais B et START simultanément.

GOLDEN AXE II

Pour avoir plus de poisons et pour bien avancer dans le jeu, il te suffit de frapper les sorciers quand ils sont en sautant ou en courant.

SUPER HANG ON

Pour un parcours secret, sur le titre de présentation appuie sur A et sans lâcher sur Start.

SONIC THE HEDGEHOG

Au niveau 1-2 : va vers le bas à droite, tu traverseras une série de pics. Plus loin, il y a un ressort rouge, tu le prends et il te mènera directement sur une vie et une vingtaine d'anneaux. Au niveau 2-1 : juste après le 1ère descente, il y a un bloc de pierre qui bouge verticalement, attends qu'il soit en bas et va vers la gauche, il y a 30 anneaux. Au niveau 3-2 : au-dessus du premier bassin du lava, il y a 10 anneaux et une protection. Après le 2ème bassin, il y a une descente, va en dessous à gauche, il y a 20 anneaux. Plus, quand il y a 2 jets de lave qui vont de haut en bas, va vers la gauche, tu trouveras l'invincibilité. Au niveau 3-1 : après la descente, il y a un bouton, appuie dessus et monte vite sur la plateforme de gauche, après va à gauche, tu auras la protection et 10 anneaux. Quand il y a des blocs qui bougent de haut en bas, descends et prends le ressort de droite en maintenant le doigt sur la droite, il y a un passage secret avec 10 anneaux. Au niveau 3-2 : monte le plus vite possible à gauche, il y a 20 anneaux et l'invincibilité. Au niveau 3-3 : après les ressorts, monte sur la plateforme et va à droite, il y a 10 anneaux et l'invincibilité. Ensuite, au bouton qui fait déplacer un bloc vers la droite, essaie de passer derrière le bloc, ne prends pas le ressort rouge mais va à droite, il y a 20 anneaux et la protection. Au niveau 4-3 : suit une pente qui va de gauche à droite, si tu sautes, tu trouveras 10 anneaux. Au niveau 5-1 : au début, il y a un escalier qui l'empêche de prendre la vie, un peu à droite pour ne plus la voir et reviens, maintenant tu pourras la prendre. Au début du niveau 5-3, il y a une bascule. Va dessus et utilise-la pour aller le plus haut possible. Va à gauche, il y a un passage secret avec l'invincibilité, 10 anneaux et une vie. Après, va le plus haut possible à droite, cherche un mur, débris-let et tu récupéreras 30 anneaux et l'invincibilité.



Les ruines sont des clefs d'accès aux temples qui leurs correspondent. Voici où tu peux les trouver. Honnêteté : sous le coffre de Mariah à Moonglow Composition à la fin du couloir de l'auberge de Birkin. Valeur : à fait préparer 3 sorts de dispaël et une clef. Entre dans l'auberge de Jelkon, ouvre la porte de gauche, passe par le passage, détruit les champs d'éclairs pour aller dans le coin sud-est. Cherche dans la tour vers le coin sud-est. Justice : elle se trouve dans la prison Yery, dans le coin sud-ouest de la cellule Nord. Sacrifice : dans la forge de Zircon à Minoc dans le coin sud-est de cette forge. Honneur : on la trouve dans la diagonale HAUT-DROITE de Virgil, dans le coin sud-ouest de Trinsic. Spirituallé : on la trouve dans le coin sud-ouest de la salle du trou. Humilité : dans le coin sud-ouest de la ville de Parus. Maintenant où se trouvent les temples. Honnêteté : dans l'île nord de la vérité. Compassion : à l'Est du château, au Sud du lag fermé. Valeur : au Sud de Jelkon dans une île. Justice : au Nord-Est de Yery, sur un cap après une forêt. Sacrifice : dans le petit lac à l'extrémité Est de Britannia. Honneur : au sud de Trinsic, dans les marais. Spirituallé : en passant la porte de Lune près de la ville de Minoc, lorsque les 2 lunes sont blanches. Humilité : au sud de moonglow dans la partie nord de l'île des abysses

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

Dans l'immeuble juste aller Kabuto, il y a 2 trésors. Pour aller les chercher, il suffit d'aller tout en bas et à gauche, puis de sauter d'un mur à l'autre tout en montant.

PACMANIA

Au premier menu, avec les blocs de lego, pour trouver le niveau secret, il faut manger toutes les pilules en évitant les grosses. Lorsque tu auras mangé la dernière petite pilule, dirige-toi là où tu trouves les bonus une pièce apparaît mange-la et tu arriveras dans un monde secret où tu pourras récupérer des points.

RASTAN

Au round 2-1, en plein milieu de la forêt il y a une épée de feu dans l'air. Pour l'attraper monte sur le pont de bois, va près du tronc, fais un grand saut vers la gauche, puis tout de suite après un petit saut au même côté. Au round 4-1 : il y a une épée de feu dans l'eau. Dans cette eau se trouve des plaques-formes invisibles. Pour prendre l'épée : fais un grand saut pour aller dans l'eau, fais un grand saut pour sauter l'épée, rebondis sur le mur avec un petit saut, et finis par un grand saut en faisant attention au abelles.

GHOST HOUSE

Tue les chauves-souris en leur sautant dessus, elle te rapporteront 600 points chacune, alors que si tu les tues d'un coup de poing elles ne valent que 250 points. Surtout devant les charnières et des épées passeront à travers l'écran. Pour l'en saisir, saute dessus. Fais attention au briques, très longues du sol, ce sont des illusions et tu passeras à travers.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Dans le château de Jenken le grand, se trouve une salle avec 2 blocs point d'interrogation. Tu as dessus de l'autre avec des pics dessous. Tu pour prendre ces 2 blocs quand Alex rentre dans la salle. Retourne-le et fais le taper en sautant sur le mur derrière lui. Un bloc apparaîtra au-dessus des pics te permettant de l'approprier le contenu des blocs.

R-TYPE

Pour accéder au sound-test, tourne la manette dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pendant le compte-rebours des "continous". Pour battre les boss, Krell : lance la droite au niveau de la tête verte. Lance une puissance dans la tête verte au moment où le boss montre sa queue. Monte le R9 en haut de l'écran en évitant de tirer dans les yeux du monstre, sinon cela ci avance vers le R9. Gomanda : attention au serpent indestructible, évite-le. Garde une puissance, descends juste devant l'œil bleu et lance la juste au moment où il tourne. Mega : dès que la musique du monstre se fait entendre, mets le droite à l'arrière du R9. Gomanda : une puissance. Descends au niveau du piston supérieur, et lance-la dans l'œil qui s'ouvre. Monpaira : prends-le juste à rebonds puis mets le module à l'arrière du R9. Tre sans l'arrêter sur le hublot vert de la partie bas/droite, puis celui de la droite haut/gauche. Après avoir mis le droite à l'avant, détruis le deuxième kraken : Quand l'ennemi se rapproche dangereusement du vaisseau, fais-en le tour. Tre sans arrêter sur les pieuvres en lançant quelques puissance de temps en temps. Les Dupas : mets-toi au milieu du passage du bus. Garde sans arrêter des puissances, puis jette les juste au bas dessous des monstres. Buronku : évite les particules déchets sans les détruire. Quoi qu'il arrive, garde tout le temps des puissances et lance les dans l'œil bleu protégé par le bras mécanique. Butte : attention au Vins (surts les bouteilles plastiques) les boules de feu bleues indestructibles, évite les. Dès que Bydo ouvre la bouche, lance lui le droite devant, puis tout en train évite les Vins (encore eux) et détruit les Mikkuns. Super stage : monte le R9 en haut de l'écran et lance le droite. Redescend le R9 tout en bas de l'écran, garde continuellement des puissances et lance-les quand les 3 boules que crache le monstre sont à la hauteur du R9.

COMPLÉTE TA COLLECTION !

Coche les numéros commandés 1 numéro : 15 francs 2 numéros : 27 francs 3 numéros : 37 francs 4 numéros : 46 francs 5 numéros : 55 francs 6 numéros : 64 francs 7 numéros : 73 francs

<p>N°1 L'action Replay Le test d'Art Alive Desert Strike, Asterix</p> <p>ÉPUISÉ</p>	<p>N°2 - Alisia Dragon, Tazmanita, Olympic Gold - - La 3616 Konso!</p>	<p>N°3 - Batman, Kid Chameleon, Chuck Rock, Tom & Jerry, Devilish</p>	<p>N°4 - Rock Around The Globe - - Thunder Force 4, Alien Prince Of Paris</p>	<p>N°5 - Sonic 2, Mickey & Donald, GG Shinobi 2, Streets Of Rage</p>
<p>N°6 - Ecco, Talespin, Streets Of Rage 2, Mickey Mouse 2... - - Calendrier poster 93</p>	<p>N°7 - Le Menacer, Rolo, Terminator 2, Rampart, le Mega-CD, la boîte de rangement des cartes...</p>	<p>Déjà 6 séries de 8 cartes ont été publiées. Peut-être en as-tu raté une ?</p> <p>Série 1 : Street Fight, Dragon's Lair, Joe & Mac, MacDonaldland, Prince Vallant, Super Mario Bros, Les Aventures de Mickey Mouse 2, Sonic 2, Ecco, Talespin, Streets Of Rage 2, Turbo Challenge, Série 2 : Chuck Rock, Mickey & Donald, Jimmy Connors, Another World, Buster Nuts, Hammer's Army, Axelay, Street Fighter 2 (Play).</p>		

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

chèque, CCP mandat-lettre

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

à retourner à :
**La Boutique de Pressimage,
240 rue du Faubourg
St Martin 75010 PARIS**

Signature obligatoire
(des parents pour les mineurs)

GG TEST



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

Bonjour Docteur Jones ! Hein ? Quoi ? On m'appelle ? Juste le temps de remettre mon chapeau, de prendre mon fouet et éventuellement mon soufflet et je replonge dans ma quête du Saint Graal. A réserver aux vrais durs !

Indiana, un coup de fouet et ça repart. Après avoir fait un carton sur micro, Indy débarque sur Game Gear. Notre ami Indy est parti à la recherche du Saint Graal, un objet que personne n'a découvert jusqu'à maintenant.

Classique, le jeu !

Il devra braver des pièges et se battre en duel contre des vilains pas beaux nazis, heureusement que son fouet est là ! La réalisation



Ce niveau l'emène sur le toit d'un train en marche. Voilà !



Dans le premier niveau, tu dois retrouver la croix de Coronado. En l'occurrence, elle se trouve juste au dessus de toi.

n'est pas génial, et le jeu est très dur ! Après quelques parties, tu voudras jeter la console contre un mur. Mais garde ton calme et reprends le jeu car avec de la persévérance, tu peux

arriver. A déconseiller tout de même aux grands nerveux mais pour un jeu d'action, que demander de mieux ? Régis Crochet



Au lieu de faire dodo, Indy ferait mieux de grimper sur la corde pour poursuivre sa quête.

ARCADE/ACTION
US Gold - 1 joueur
 Quatre, ovale, la licence d'Indiana Jones mérite beaucoup mieux. Domage, dommage...
GRAPHISME 85%
ANIMATION 83%
SON 80%
JOUABILITE 80%
DUREE DE VIE 88%
INTERET 80%

GG TEST



OUT RUN EUROPA

Conduire une voiture, c'est bien ! C'est ce que vous proposait Out Run. Dans la logique de toujours plus, tu en conduiras plusieurs différentes, et puis du jet ski, et puis un hors-bord, et puis... Bonne chance !

Après Out Run que tout le monde connaît (Quoi ? Y'en a encore qui ne connaissent pas ça ?), voici enfin Out Run Europa. C'est toujours une

simulation auto mais avec le petit plus. Damnation, on m'a volé ma voiture avec des documents ultra-secrets. Je dois les récupérer, sinon...



Dans certaines parties du jeu, tu te retrouveras en train de piloter un jet-ski.

Je suis grillé !

Je pique une moto et je me lance à la poursuite du voleur. Mais le contre espionnage est là pour m'arrêter. Au cours de ma mission, je devrai utiliser un jet-ski, une Porsche, un hors bord et une Ferrari afin de récupérer mes papiers chéris. Le jeu est assez moyen : la jouabilité n'est pas générale du tout, les sons sont nuls, mais l'animation est excellente et relève le niveau. Dommage, la cartouche aurait pu s'avérer excellente mais il y a vraiment trop de détails bâclés. Régis Crochet

ARCADE/ACTION
US Gold - 1 joueur
 La meilleure cartouche de sa catégorie. Le jeu de terrain qu'il vous faut absolument posséder. Un Banzai d'Or !
GRAPHISME 83%
ANIMATION 88%
SON 75%
JOUABILITE 87%
DUREE DE VIE 88%
INTERET 82%



Comme dans le jeu "Out Run", tu auras l'occasion de piloter la fameuse Ferrari F-40. Rouge bien sûr !

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



36 68 68 88
L'Aventure en Direct !

...Au château de Galloway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 Firms

COMING NEXT

LE MOIS PROCHAIN ...

...seront testés les jeux exposés dans cette nouvelle rubrique intitulée "Le Mois Prochain". De cette manière, tu auras un aperçu des gros titres du numéro à venir, confirmation des grands noms ou découvertes de nouveaux jeu. Cette rubrique est destinée aux trois consoles de la marque même si cette fois-ci, la Megadrive bénéficie d'une sur-représentation, question d'actualité. Attention, les annonces de Superonic sont bien sûr dépendantes des informations reçues des éditeurs et des délais prévus pour les tests peuvent bien sûr varier. Dans ce cas, tu seras informé d'un numéro sur l'autre. A la prochaine !

SUNSET RIDERS (Konami/Megadrive)

Yeehaahh ! C'est le cri de guerre des deux héros de l'une des premières production de la société Konami sur Megadrive. Adapté de l'arcade avec brio, cette aventure t'emmènera dans le Far West sauvage des années 1800.

En tant que héros, tu vas devoir nettoyer les rues des villes chaudes et, par la même occasion, secourir de gentes dames enlevées par d'affreux malfaits.

Nos deux cow-boys disposent d'une paire de flingues chacun et peuvent s'en servir dans toutes les directions. Les 3 boutons sont utilisés à merveille mais le maniement n'est pas si simple, au début du moins. L'action incessante et les graphismes variés contribuent à une atmosphère très "western" !

Les différents sprites disposent d'animations hilarantes qui ne te laisseront pas froid.

Du point de vue sonore, Konami a réussi de belles "digits" vocales et les musiques ne sont pas en reste.

Pour résumer le tout, on peut d'ores et déjà annoncer Sunset Riders comme un futur top, pourvu que le jeu soit long et difficile, comme on le aime chez Superonic !



NINJA TURTLES (Konami/Megadrive)

Après avoir fait des leurs sur la gamme Nintendo (si, ça se dit !), les "tortues ninja", aidées par Konami, arrivent en fanfare sur la 16 bits de Sega. Décidément, cette société s'intéresse de plus en plus à Sega. Quand on connaît leur sérieux et leur talent, on peut se dire qu'il s'agit d'une bonne chose pour les possesseurs de Megadrive.

Mélange de la version arcade et de la version Super Nintendo, "Turtles Ninja" est un jeu de baston à l'action trépidante et à l'humour omniprésent. Pouvant se jouer seul ou à 2, tu choisis, parmi les 4 tortues, celle que tu préfères (je te conseille Mike et Don !). Une fois le choix fait, le voilà dans les égouts contre le "Foot Clan", dirigé par l'ignoble Shredder. Encore lui ! T'en fini pas de lui mettre la fessée mais il ne semble pas comprendre. Les coups des tortues sont assez variés, tu pourras sauter, glisser, faire des cabrioles, mais aussi user de tes puissantes armes : nunchaku, sai, sabre ou bâton. Les niveaux, longs et variés, proposent des graphismes excellents pour une Megadrive avec des scrolings différentiels et autres déformations à gogo ! Les musiques reprennent les thèmes de la Super Nintendo avec brio (toujours lui) et l'animation des personnages est souple à la perfection.

Rien à dire d'autre, sinon que Turtles est une excellente réalisation qui risque fort de cartonner prochainement !



**TU VEUX TE DÉFOULER, DONNER TES IMPRESSIONS,
RÉPONDRE À QUELQU'UN ? UNE SEULE SOLUTION
3615 KONSOL**

LA BELLE

