

SUPERSONIC

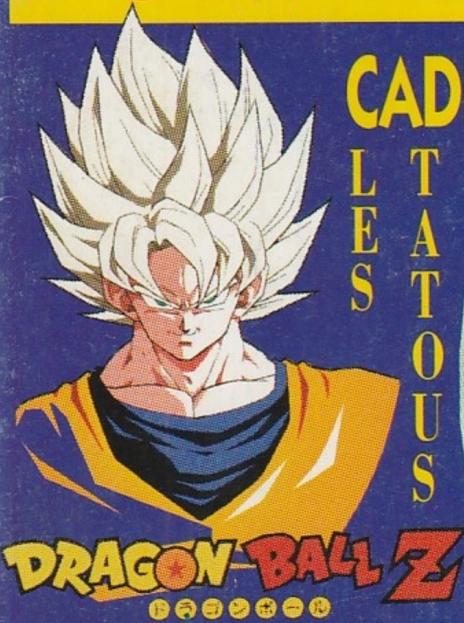
N° 23

JUILLET
AOUT 94

22 F

SUPERSONIC

**NOUVELLE
FORMULE**



CADEAU

LES
TATOUIS

SEGA OUVRE LE FEU !

MEGADRIVE
32 X

Saturn
Pico
Kids Pack



SATURN



KIDS PACK

STREET FIGHTER II

The New Challengers

40 MEGAS DE FUREUR !

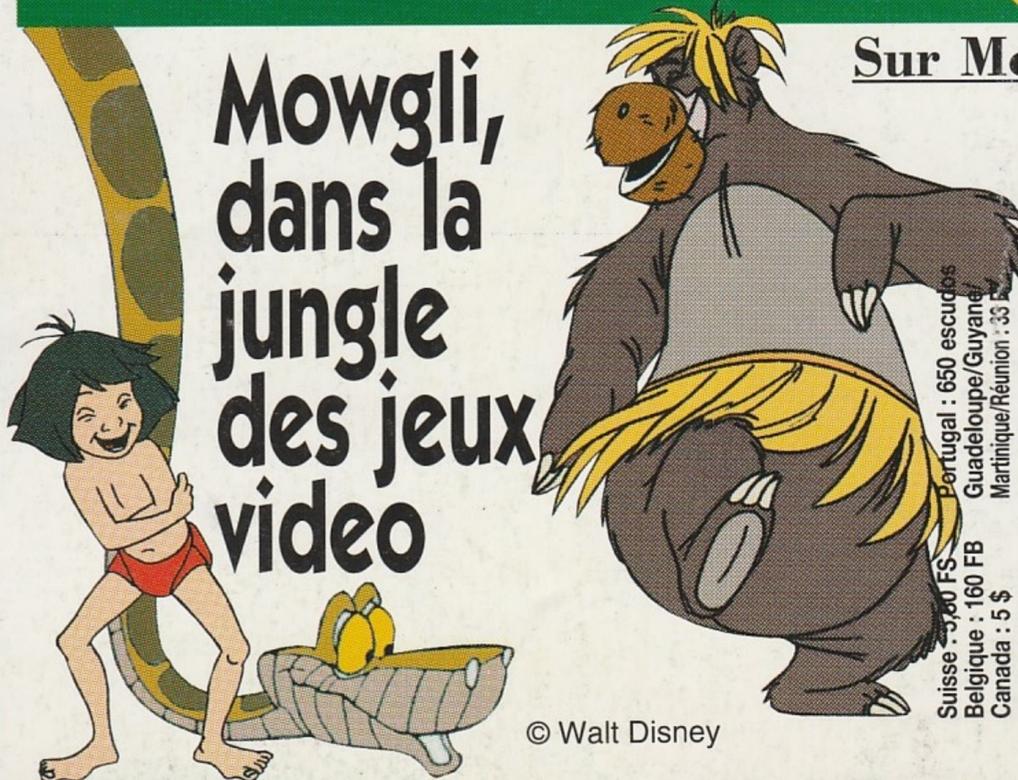
Ne le ratez pas !



Le Livre de la Jungle

Sur Megadrive

Mowgli,
dans la
jungle
des jeux
video



© Walt Disney

Suisse : 3,90 FS
Portugal : 650 escudos
Belgique : 160 FB
Canada : 5 \$
Guadeloupe/Guyane/
Martinique/Réunion : 35 F

M 4484 - 23 - 22,00 F



PAS DE RECREATION SUR CE COURT-LA!

Classé numéro un mondial*, Pete Sampras, dit le "Revolver", est capable de transformer une balle de tennis en véritable missile balistique. Lorsqu'il appuie sur la détente, vous avez intérêt à dégager.

Les services sont impitoyables, sans parler des coups droits et des revers imparables. Quant aux smashes, ils sont tellement puissants qu'ils font frémir les ramasseurs de balles. Tout y est: du tennis pur et dur.

Pete Sampras Tennis est agrémenté de voix échantillonnées interactives et de nombreux effets sonores réalistes. Parmi les multiples options, on peut citer: effet de la balle, 18 tournois internationaux, possibilité de revoir l'action, et un répertoire de coups à faire tomber les bras des joueurs français!

Pete Sampras Tennis sort sur la nouvelle J-Cart, une cartouche révolutionnaire avec deux connecteurs de joypad supplémentaires incorporés, ce qui permet de jouer à quatre en même temps. Pas besoin d'adaptateur; il vous suffit de brancher les joypads pour vous catapulter tous les quatre sur le court.

Le suprême jeu de tennis est arrivé et vous lance un défi. La balle est dans votre camp!

Sortie sur MD - 26 Mai
Sortie sur GG - 19 Août

"Le Meilleur Jeu De Tennis est... Pete Sampras Tennis"

JOYPAD **89%**

"Indétrônable!!!"

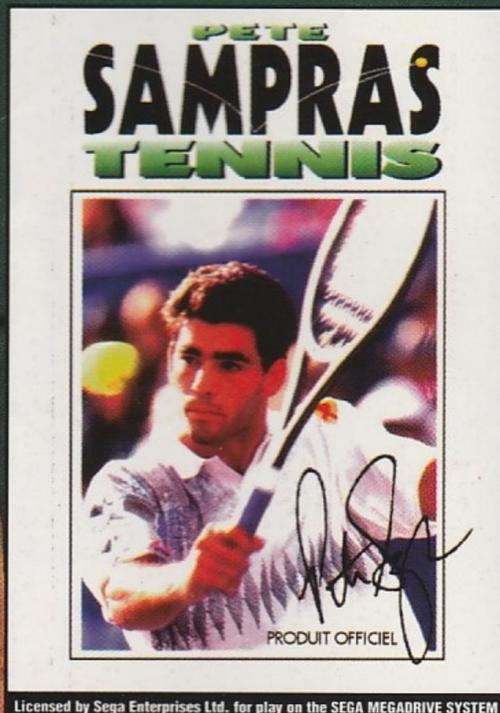
CONSOLES+ **89%**

PLAYER ONE **90%**

MICRO KIDS **18/20**

"La maniabilité est surprenante car elle permet de faire les mêmes coups que si vous jouiez en vrai"

MEGAFORCE **90%**



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM

Codemasters



J-Cart
DE 1 A 4 JOUEURS
BRANCHEZ JUSQU'A 2
JOYPADS SUPPLEMENTAIRES
SUR LA CARTOUCHE DE JEU
Pas besoin d'adaptateur

Sportsmaster
IT'S NOT JUST A GAME

CODEMASTERS - Tél: 72 02 59 17 Fax: 78 49 08 80

© The Codemasters Software Company Ltd. ('Codemasters') 1994. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Cart and Pete Sampras Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence. * Numero 1 mondial - corrigé au moment de l'impression.

SOMMAIRE

NUMERO 23 - JUILLET/AOUT 1994

- 6** le COURRIER des lecteurs
- 8** LES NEWS du mois
- 18** l'Actu SPORTIVES
- 23** le Dossier Sega
- 40** Le test du mois :
 Super Street Fighter 2 (MD)
- 52** BATTLECORPS (Mega CD)
- 58** The CHAOS Engine (MD)
- 64** Le Livre de la Jungle (MD)
- 70** AERO The Acro-Bat (MD)
- 76** GP Rider (Game Gear)
- 78** LES TIPS
- 80** Les Techniques Ultimes
 de Zangief
- 82** Les Petites Annonces

A lors, vous la trouvez comment notre nouvelle formule de Supersonic ? Eh oui, on a décidé de passer au petit format...

Ne vous inquiétez pas, petit format n'est pas synonyme de petits tests ! D'ailleurs, Super Street Fighter 2, le Mega Hit du mois, bénéficie de 11 pages de nouvelles techniques, de nouveaux coups, de nouveaux combattants ! En tout cas pour en revenir à Supersonic, qu'il vous plaise ou non, écrivez-nous par courrier ou sur Minitel (3615 Konsol : 1,27f/mn), envoyez vos critiques, elles seront les bienvenues ! Voilà c'est dit... En attendant, ce mois-ci vous avez droit au fameux numéro double d'été. Au programme, un dossier en avant-première, pour vous présenter la panoplie de nouvelles consoles et de jeux que nous prépare Sega pour les mois à venir ; les tests de l'été : Battlecorps, The Chaos Engine, Le Livre de la Jungle, Aero the Acro-Bat, etc. N'ayez crainte, les Techniques Ultimes de Maître David sont toujours là, vous saurez tout de Zangief, ce mois-ci !

SUPERSONIC

VIRGIN & SUPERSONIC vous proposent de gagner, cet été, des centaines de démos Mega-CD des prochains jeux de Core Design : Battlecorps et Soulstar, deux jeux d'actions trépidants. Pour les gagner, il suffit de répondre à la question suivante et de nous renvoyer votre réponse, sur carte postale uniquement, à cette adresse : Supersonic Démo Mega-CD, 5/7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex. N'oubliez pas d'y noter vos coordonnées !



▲ COMMENT SE NOMME LE JEU DE SIMULATION D'HELICOPTERES DE CORE DESIGN, SUR MEGA-CD ?

DEPECHEZ-VOUS, SEULS LES PREMIERS SERONT SERVIS !

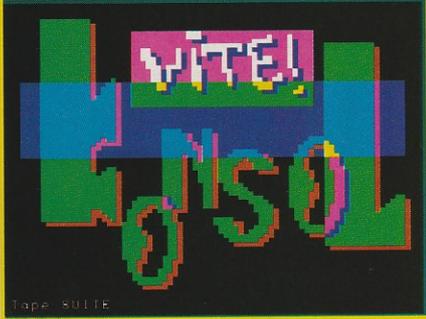
EDITO

SUPERSONIC 5/7 rue Raspail 93108 MONTREUIL Cedex France
Tél : 33 (1) 49 88 63 63 - Fax : 33 (1) 49 88 63 64 - Pub : 33 (1) 49 88 63 67

RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteur en Chef Adjoint : José Carrion - Secrétaire de Rédaction : Gilles Sauer - Rédacteurs : Damien Lobigro, David Taborda, Vilner, Valensi, Louis Houng, Thomas François, Jean Philippe Rémy - **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : Maquette : Régine Janvier, Sylvie Dupuy - Infographie / Flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carrelin, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel - **PUBLICITÉ** : Responsable de Publicité : Antoine Harmel - Assistante de Publicité : Katia Rouxel - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillet - Assistante de direction : Céline Legrain
FABRICATION : Directeur de Fabrication : Jacques Gouffé - Assistantes du directeur de Fabrication : Isabelle Dubuc, Assistantes : Nadine Debaro, Mireille Magnenet - **DIFFUSION, VENTES** : Responsable : Olivier Le Patrin - TE 73
Tél : 33 (1) 49 88 63 75 - Marketing Direct : Christine de Gandt - Relations Extérieures : Nathalie Sergent - **TELEMARKETING** : Jacques Caron, Laurent Poupet, Armand Duduro - Graphiste télématique : Xavier Chambon - **COMPTABILITE** : Leïla Aïthabib assistée de Nadia Sabel, Charles Convalot, Stéphane Bouchard (Clients), Patrick Vendendriensche (Fournisseurs) - **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et de Paulette Sebag - **DIRECTION** : **EDITORIAL** : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli - Directeur Délégué : Patrick André - Assistante de direction : Virginie Guyard - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard - **IMPRESSION** : Imprimerie de Massy - Jean Didier - Supersonic est une publication de Prestimage, Sarl au capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL - N° Commission paritaire en cours - Dépot légal 1^{er} trimestre 1994 - N° ISSN : 1169-0909 - **SERVICE ABO** : Supersonic 36 rue de Picpus 75012 PARIS Tél. 33 (1) 43 42 00 60

La loi du 11 mars 1857 n'autorisait aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituant une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. - L'envoi de lettres, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que leurs auteurs. **Gratuit photo et Copyright** / Tous droits réservés. Visuels des personnages de la couverture extraits du Livre de la Jungle (Kaa, Mowgli, Baloo) © Walt Disney, Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co. Ltd.

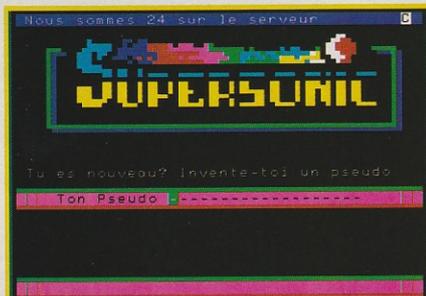
Te voici arrivé sur la page d'accueil du 3615 KonsoL (si tu trouves que c'est un peu trop long tape SUITE).



Tape SUITE



Voilà maintenant tu peux faire ton choix tape 1 pour aller sur Supersonic si tu es un fan de SEGA.



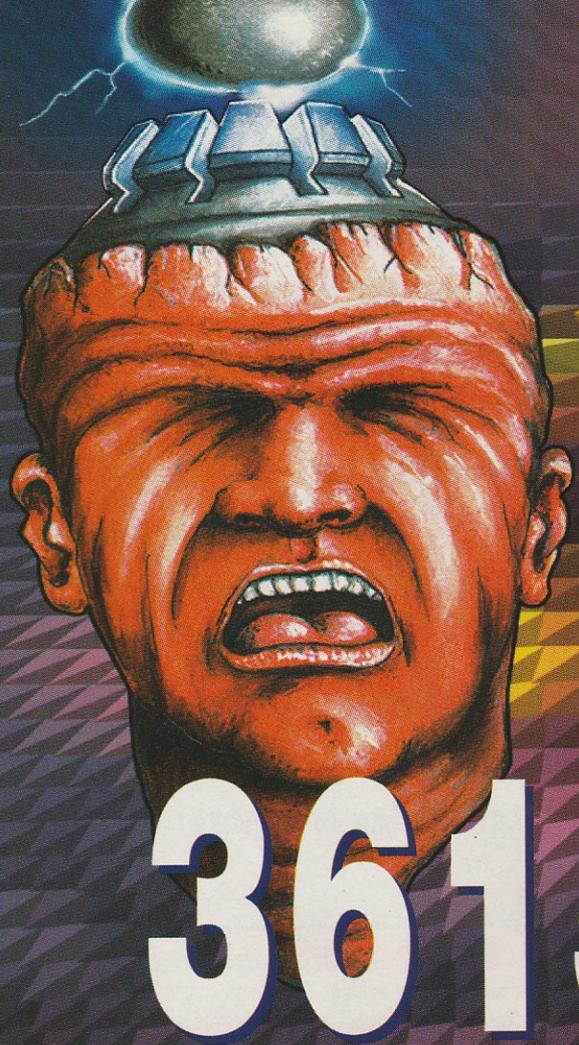
Tu es arrivé sur la page de pseudo, invente-toi un nom (ceci te permettra d'être reconnu par les autres connectés a chaque fois que tu viendras).

Ca! c'est la page de sommaire de Supersonic, tape 1 pour avoir tout les trucs et astuces, tape 2 pour les solution de jeux sur MEGADRIVE, tape 3 pour les solution de jeux MEGA-CD, tape 4 pour aller en dialogue avec les copains, tape 4 pour lire ton courrier etc...



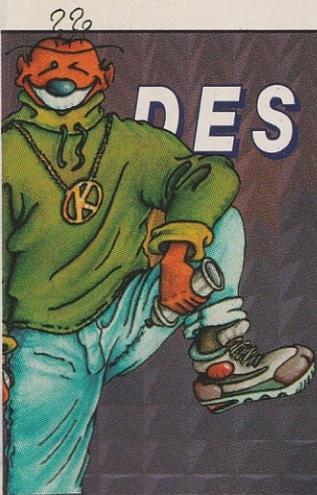
+ une rubrique spéciale

MEGA-CD



Si tu as tapé 1 pour les trucs et astuces, voilà ce que tu verras.

Alors comment s'en sert t'on ? bonne question ! si tu connais déjà le nom du jeux pour lequel tu veux des trucs et astuces, tape le et appuie sur ENVOI, si tu ne le connais pas appuie sur GUIDE pour avoir la liste de tout les jeux (il y en a plus de 300).



DES MILLIERS DE TRUCS ET ASTUCES ET DE SOLUCES !!!

Les soluces complètes de:

- Donald duck
- Ecco the dolphin
- Landstalker
- Mickey 2
- Shadow of the beast
- Shinobi
- Shinobi 2
- Sonic
- Sonic 2
- Spiderman
- Willy beamish
- Wonderboy 3
- Wonderboy in monsterland*



KONSOL

100% vérifiés!

*Éditeur PRESSIMAGE 1,27F/m

Sur le 3615 Konsol tu trouveras des trucs et astuces pour plus de 300 jeux mais aussi les soluces complètes de 68 jeux sur MEGADRIVE et de 15 jeux sur MEGA-CD.



Alors ça! c'est la page de DIALOGUE de Super-sonic. Si tu veux

envoyer un message à quelqu'un c'est tres simple, tu tapes son numero et ensuite appuie sur ENVOI. Lorsque tu as un message, tu peux repondre en appuyant simplement sur ENVOI.

si tu tapes *B tu arriveras directement sur cette page. C'est à partir d'ici que tu pourras lire (choix 1), écrire (choix 2) et paramétrer (choix 4) ta boîte aux lettres et ton pseudo, mais également changer ton mot de passe.

SUPERSONIC

1 Lire la Boîte aux Lettres

2 Ecrire à un Connécté

3 L'Annuaire des BALS

4 Paramétrer la Boîte Aux Lettres

Top choix?

Courrier des lecteurs

Surprise, surprise !



Alors les p'tits gars... ? Vous la trouvez comment cette nouvelle formule de Super Sonic ? Moi en un mot, je la trouve tout simplement aussi régénérante et bonifiante qu'un grand ménage de printemps ! J'invite d'ailleurs tout le monde à nous écrire, histoire de voir si vous partagez le même point de vue. Mais je m'éloigne de mon sujet de prédilection qui est... les questions des gentil(le)s lecteur(rice)s et les réponses du gentil Djabouni. Mon bureau croule plus que d'habitude, sous des kilos de courriers et de paquets divers. Tout juste si j'y retrouve mon téléphone. De toutes façons, il n'est même pas branché - Yarglah !

LETTRE DU MOIS ▲

MOI Y'EN A PAS PERCUTER !

Salut tous !

● - Moi y'en a être tout nouveau tout beau dans l'univers des jeux vidéo avec l'achat très récent d'une Megadrive. Moi y'en a être très content mais y'en a pas comprendre certains mots de votre vocabulaire, quelques fois très étrange. Si Djabouni pas m'expliquer, moi y'en a me plaindre auprès de monsieur Toubon ! Voici quelques uns de ces étranges vocables parmi les plus corsés : qu'est-ce qu'un ou une bit ? un scrolling différentiel ? un sprite ? un rotoscoping ? un jeu 3D ? J'en ai encore plein d'autres sous le coude, alors... suite au prochain numéro !

● - On dit « un » et non pas « une » Bit (ça pourrait prêter à confusion !). « Bit » est la contraction de « Binary Digit ». C'est la plus petite unité de mesure informatique (1 octet = 8

bits). On parle, par exemple, beaucoup en ce moment de Super Street Fighter 2 MD qui inclus 40 Mega-Bits de données. Soit un total de 40960 bits (1 mega = 1024 bits).

● - Le terme cinématographique de « travelling » illustre parfaitement ce qu'est un « scrolling ». Le décor d'un jeu défile à l'écran exactement comme la caméra suit les acteurs en mouvement. On parle de « scrollings différentiels ou parallax » lorsqu'il y a plusieurs scrollings simultanément sur le même écran. Les différents scrollings ne défilent pas à la même vitesse pour accentuer l'effet de perspective. Le premier plan se déplace plus rapidement et les plus éloignés, plus lentement. Exactement comme quand tu regardes le paysage en voiture : si tu regardes les arbres sur le bas coté de la route, tu auras à peine le temps de les apercevoir, alors que le village en contre bas de la route passe plus lentement. Bref, plus loin tu portes ton regard et moins les objets semblent se déplacer rapidement. Cette vitesse décroissante va s'accroissant jusqu'au summum si tu regardes le soleil qui restera lui totalement immobile. (NDLR : bien vu Djabou !)

● - Indépendamment d'être une boisson gazeuse, un « sprite » est dans le jargon informatique un élément graphique indépendant du décor, doté d'une autonomie de mouvement propre (qu'est-ce que je me la donne... trouvez pas ?). En gros, ce sont les petits héros qu'on balade gaiement à l'écran et les ennemis qui nous veulent du mal... bref, tout ce qui gigote ! Note que les sprites de taille imposante sont souvent composés de sprites plus petits assemblés les uns aux autres : Robotnik de la série Sonic et les boss de Mazin'Saga illustrent bien cette technique très souvent utilisée par les programmeurs.

● - La technique du « Rotoscoping » a été inventée par Walt Disney dans les années 30. Elle est utilisée pour rendre ultra réaliste les animations de sprites : comme pour Flashback, on filme en vidéo la gestuelle d'un véritable acteur sur fond bleu. On détoure ensuite le personnage, on le digitalise pour ensuite l'incorporer dans le décor du jeu. Avec 25 images par seconde, le réalisme est alors... maximum !

● - On dit « 3D » évidemment pour... 3 Dimensions. La plupart des jeux n'offrent qu'une impression de 3D et jouent sur des effets de perspective pour simuler la profondeur (Landstalker sur MD, Yumemi Mansion sur MCD, etc.). Un véritable jeu en 3D est celui dans lequel on peut voir les objets qui nous entourent selon n'importe quel angle de vue. Ce ne sont pas des dessins dotés de quelques perspectives prédéfinies mais des formes géométriques issues de formules mathématiques. Les jeux véritablement en 3D sont très rares en raison de la charge de calcul qu'il nécessitent. Quelques exemples : Virtua Racing sur MD ou Hard Driving, Cybermorph sur Jaguar, Doom sur PC et l'ensemble des simulateurs de vol disponibles sur tous supports. Voilà !

Brice Turcry, 75005 Paris



IN BED WITH MY GAME GEAR

Salut Empereur Djabouni, seul et unique Roi du courrier. Tout d'abord, je voulais te dire que ton magazine est grand et son prix... exceptionnel. Dimoidoudoudidon, toi qui sait si bien répondre aux questions torturées des lecteurs, j'implore ta clémence envers l'humble possesseur de Game Gear que je suis. Daigneras-tu jeter un œil distrait sur mes questions ?

▲ - Quelles sont les meilleures simulations de courses auto et moto sur Game Gear ?

Ben mon gars, j'te cache pas qu'il n'y en a pas des masses sur G.G. A part Out Run, un peu faiblard à mon goût, tu devrais pouvoir trouver ton bonheur avec Super Monaco GP 2 (F1) ou GP Rider (moto), testé d'ailleurs dans ce numéro. J'allais en oublier

un autre, lui aussi très bon : Super Off Road.

▲ - Quels sont les jeux de baston les plus cools sur G.G ?

Alors, pour moi, le meilleur jeu de combat sur G.G. n'est autre que Mortal Kombat. C'est sans doute la version la plus jouable - les fatalités sont assez faciles à sortir. Tu as aussi la série des Streets Of Rage et l'excellent Shinobi 2 qui lui, nécessite un peu plus de jugeote que les autres.

▲ - Pourquoi les Turbo Twin et Pack Turbo coûtent si chers sur G.G ?

Comme tu me le dis dans ta lettre, la Game Gear consomme ses 6 piles en moins de temps qu'il ne faut à David pour engloutir un pack de Còksssss. Mais si tu coupes le son, l'espérance de vie des piles passera du simple au double (3 heures au lieu d'une et demi). Pour répondre plus précisément à ta question, je ne sais pas pourquoi les batteries coûtent si chers (plus de 300 frs). Mais un simple calcul montre que même à ce prix, l'investissement s'avère très rapidement rentable, surtout si tu joues quotidiennement.

▲ - Je cherche un excellent jeu de foot sur Game Gear avec des sprites qui ne ressemblent pas à des asticots courant derrière un truc blanc. Quel jeu me conseilles-tu ?

Franchement ?... Eh ben, franchement... AUCUN !

Steeve Elmaleh, 93 Epinay

MASTER' S NOT DEAD

Salut Djabouni !

▲ - Je voudrais savoir si Landstalker et Sunset Riders seront adaptés sur Master System ?

Pas que je sache. Mais si tu veux, tu organises une pétition avec tes potes et tu l'envoies illico-presto à Sega. Peut-être exauceront-ils à tes désirs...

▲ - Toujours sur M.S, cela vaut-il la peine d'acheter Chuck Rock II ?

Pour sûr, Chuck Rock II sur M.S est un excellent jeu de plates-formes. C'est aussi de loin le plus beau que j'ai vu, sur cette console, avec des graphismes somptueux et des couleurs si belles, qu'il est difficile de croire que ça tourne sur la bonne vieille 8-Bit de Sega. De plus, maniabilité et intérêt sont aussi au rendez-vous ! Tu as la garantie « 100% lave plus blanc » de Djabouni...

François, 93 Gagny

SHINING 2, SORTIE LE 12 !

Salut Djabou !

En tant que fan inconditionnel de Shining Force et ayant entendu des rumeurs...

▲ - Je voudrais savoir si Shining Force 2 est prévu sur Megadrive ?

SF2 (meuh non David, je ne parle pas de Street) est déjà sorti au Japon et devrait sortir en France pour les fêtes de fin d'année (en même temps que deux autres très bons jeux de rôles : Soleil et Relayer). Pour plus de précisions, jette un œil sur les premières photos dans les pages d'Actus.

▲ - A quoi servent tous les adaptateurs Mega Key, Mega Key 2 et autres adaptateurs universels ?

Ces adaptateurs sont censés assurer la compatibilité des jeux étrangers sur les Megadrives françaises. Je te conseille le NITRO qui via un « switch » rend compatible la quasi totalité des softs disponibles sur la surface de la planète. Le meilleur adaptateur du marché selon « Lion le Terrible » (l'autre apocalyptique).

François Pion, 49 Le May sur Evre

GRAPHISTE EN HERBE

Salut Djabouni !

Mon nom est Olivier, j'ai 16 ans et je suis un grand fan de Supersonic depuis le début. Tout ceci pour vous dire que je suis accro et fasciné par le monde des jeux vidéo. Tant et si bien que je me suis depuis longtemps destiné à devenir dessinateur/graphiste sur micro. Je suis en classe de 3ème et le service d'orientation n'a pas vraiment su me conseiller quant aux études qu'il me faudra suivre pour devenir graphiste et trouver du boulot - ôh - ôh...

▲ - Quelles études faut-il entreprendre pour devenir graphiste ?

La majorité des graphistes étant autodidacte, il n'existe pas vraiment de voie royale pour les métiers du graphisme. Tout d'abord, on ne sait jamais, décroche un bac pour avoir la possibilité de t'inscrire dans une école de dessin de bon niveau avec de réels débouchés professionnels (Ecole des Gobelins dans le 13ème arrondissement de Paris ou la renommée Ecole

Boule). Dans tous les cas, que tu décides de faire ou non une école de dessin, il faudrait absolument te procurer un micro et un logiciel de dessin pour bidouiller (à ma connaissance il n'existe pas d'école de graphiste micro). Pourquoi pas avec un bon Amiga 1200, 4 mégas de Ram (2 mégas de base) et le logiciel de dessin Deluxe Paint IV. Dixit Patrick Charpenet, directeur artistique chez Infogrames : « Je préfère largement un artiste qui maîtrise parfaitement un logiciel 2D ou 3D qu'un individu qui touche un peu à tout ».

Olivier Thirakoune, 92 Meudon la Forêt

ZARBI LE KEUM

Hello Supersonic !

C'est la première fois que je vous écris et pourtant je vous lis depuis le premier numéro...

▲ - Peut-on brancher un Game Genie et un Action Replay en même temps ? Si oui, les codes seront-ils différents ?

Jamais essayé... m'étonnerait que ça marche ton affaire !

▲ - NBA Jam est-il le meilleur jeu de basket sur Megadrive ?

Un franc et massif OUI. NBA Jam allie rapidité et jouabilité à des animations d'une qualité rarement atteinte sur MD. La version Sega est d'ailleurs meilleure celle de Nintendo ! Moi qui ne suis pas un fan de Sport sur console, je dois bien avouer que j'ai pris un pied terrible...

▲ - Sonic 3 me plaît énormément, mais je voudrais savoir avant de l'acheter s'il y a des codes ?

Wouaip ! Il y a un Select Round : à l'écran titre, fais rapidement 2 fois « Haut », 2 fois « Bas » puis, 5 fois « Haut » le plus rapidement possible. Si la manipulation est bien réalisée, le Select Round apparaît sous l'intitulé Compétition.

▲ - J'ai appris que la suite d'Another World allait sortir sur Mega-CD. Est-elle aussi prévue sur Megadrive ?

Another World 2 sur Mega-CD est effectivement prévu pour la fin de l'année. Cette nouvelle version comprend, en plus de l'aventure inédite, le premier épisode déjà sorti sur MD. Aucune adaptation n'est encore envisagée sur Megadrive...

David Vœung, 91 Evry

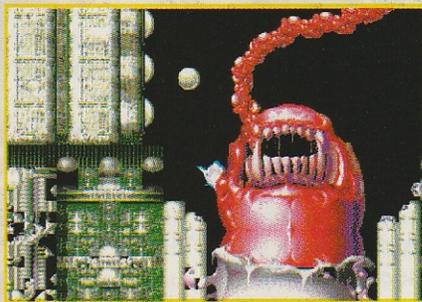
& de Djabouni

NEWS

ACTUALITE

Ecco 2

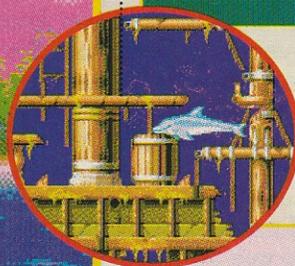
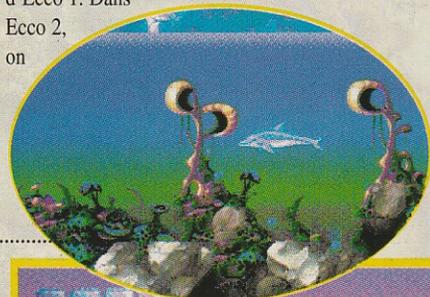
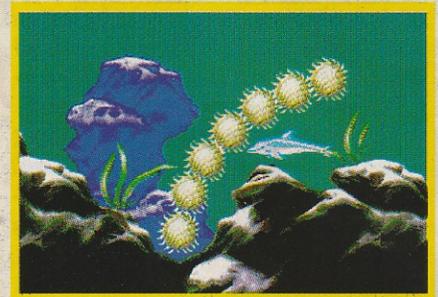
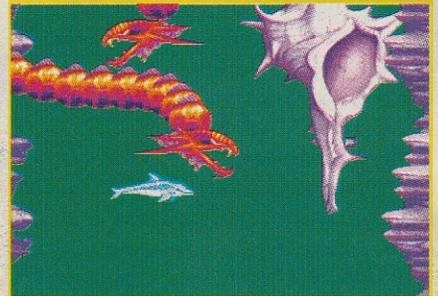
Yourglouh ! Tout le monde le concède, Ecco N°1 est un soft PARFAIT ! Alors comment Sega allait-il se débrouiller pour renouveler cet exploit sur Megadrive sans pour autant marcher sur les plates-bandes du premier épisode ? Aux vues de la préversion qui est encore loin d'être finalisée, les programmeurs de Sega USA sont sur le point d'y parvenir (avec 16 mégas) : l'animation du dauphin, la beauté des décors et la richesse des énigmes ont fait le succès d'Ecco 1. Dans Ecco 2, on



repré la même donne et... on y ajoute tout un tas d'éléments pour pimenter l'affaire et prouver que la perfection n'a pas de limite ! Aussi bizarre que ça puisse paraître, il vous arriva de voir votre cétacé se transformer en requin après avoir mangé d'étranges bonus ! sans doute pour tromper la vigilance des vrais requins qui ne pensent qu'à vous becqueter. Vous faites aussi de nouvelles rencontres, avec par exemple de timides tortues qui disparaissent dans leur carapace et se laissent couler dès qu'on les touche (très beau et foutrement réaliste). Autres

nouveautés : certains tableaux sont en scrolling forcé ! Vous voyez votre dauphin de derrière et le faites passer à travers une multitude d'anneaux. Pour en revenir à l'histoire, sachez que le gentil dauphin a terrassé le Vortex maléfique (1er épisode) mais manque de pot, le dauphin et ses acolytes se sont fait aspirés sur la planète des crapax. Le but du jeu va être de les ramener sains et saufs à bon port, et sur Terre (that's it). Supersonic attend fébrilement une version finalisée !

● Editeur : Sega
Sortie : fin 1994



**NI ORDRE,
NI LOI, NI LIMITE,
SEUL MOYEN DE SURVIE :
L'INSTINCT !**

Parmi les six redoutables personnages, deux vont être élus pour détruire la source du mal qui ronge et annihile toute vie humaine : le Chaos Engine !

- 12 megs de musique techno, de monstres immondes, d'armes spéciales, et de passages secrets !
- 1 ou 2 joueurs, en mode 1 joueur l'autre perso. est géré par l'ordinateur !

Un jeu speed et destroy développé par les rebelles de la console, les Bitmap Brothers !

THE CHAOS ENGINE

CHAOS ENGINE MET LE FEU A TA CONSOLE !



**JOUE
et
GAGNE**

...Le Top des Consoles
Et Plein de Cartouches de Jeux

© 1993 The Bitmap Brothers. Tous droits réservés. Spectrum Holobyte, Inc. sous license exclusive de Renegade Software. Sous license de Nintendo™, Super Nintendo Entertainment System™, The Nintendo Product seals and other trademarks designated as «TM» are trademarks of Nintendo. Sega Mega Drive is a trademark owned by SEGA Enterprises, Ltd.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™



36 68 68 77. Jeu sans obligation de achat.
APPELLE VITE AU :
36 68 68 77
20 Pix/mode



NEWS

ACTUALITE

Dungeon Master 2 Skullkeep

Avec la sortie de Dungeon Master II sur Mega-CD aux Etats Unis (on espère bientôt chez nous), six années après le premier volet, les amateurs de J.D.R. vont pouvoir s'en donner une nouvelle fois à cœur joie. A première vue, on ne note pas de grandes évolutions : les déplacements s'effectuent toujours case par case et on retrouve pratiquement le même type de graphismes. Mais après quelques minutes de jeu, on voit pointer les premières innovations : les NPC (« Non Players Characters » : monstres gérés par la console) sont

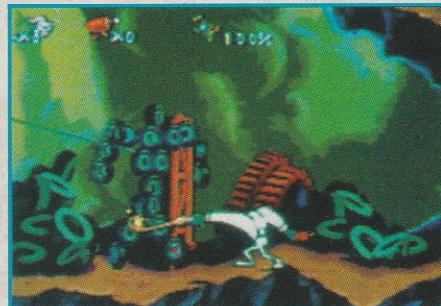
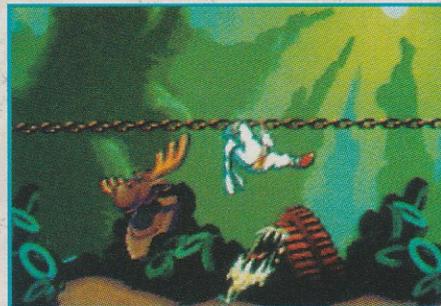


dotés d'une intelligence bien supérieure à celle d'antan. Ils adoptent aussi différentes stratégies suivant vos réactions, par exemple en se régénérant les uns les autres. La programmation de cette pseudo intelligence a d'ailleurs occupé la majeure partie du temps de développement et a nécessité la mobilisation de l'équipe des programmeurs au grand complet. Autre innovation : on peut maintenant faire apparaître à tous moments la carte des zones déjà explorées (Yarglah ! Fini le temps des plans besogneux que l'on recopiait sur des feuilles volantes). Par ailleurs, le support CD qui ne connaît pratiquement pas de limite mémoire (600 megs), a permis d'inclure une multitude de décors très différents en extérieur comme en intérieur, avec par exemple de nombreuses boutiques où vous pourrez faire vos emplettes. Dommage qu'il faille compter une quinzaine de secondes de



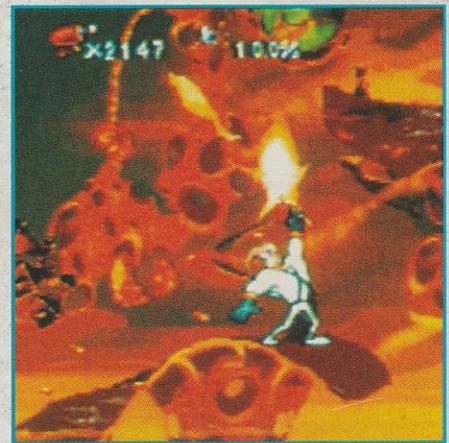
Earthworm Jim

Après avoir officié chez Virgin et développé bon nombre de hits comme Global Gladiators, Cool Spot ou Aladdin, le programmeur Dave Perry a créé sa propre société de développement : Shiny Entertainment. Et le premier jeu sous son nouveau label est, surprise... encore un jeu de plates-formes ! La qualité des graphismes et la richesse des couleurs sont paraît-il si impressionnants que les gars de Playmates assurent avoir trouvé en E. Jim le digne successeur des Tortues Ninjas. Dave Perry garantit une fluidité de l'animation encore jamais atteinte sur Megadrive, grâce à une nouvelle technique de programmation. Cette nouvelle technique, appelée « Animation », est censée détrôner celle utilisée pour Aladdin (« Digicell ») que le même Dave Perry avait déjà développé. A titre d'info, vous devez savoir que chaque image a été dessinée à la main avant d'être digitalisée et que l'animation sera d'une fluidité extrême ! L'histoire de Jim est par contre quelque peu surfaite... Jim le ver de terre cosmique court de planète en planète après une hypothétique princesse dont il est très, très, très, amoureux ! Mais une foule



de monstres hideux le poursuit pour lui piquer sa combinaison sidérale, combinaison qui a la particularité de le rendre quasiment invulnérable. De toutes façons, l'histoire, qui s'en soucie... l'important porte plutôt sur la réalisation qui elle, semble plus que prometteuse !

● **Editeur : Playmates**
Sortie : octobre



temps de chargement pour changer de niveau... Autre petite ombre au tableau : en raison de la mémoire back-up un peu faiblarde du Mega-CD, il n'y a malheureusement qu'une seule sauvegarde possible (comme sur l'excellentissime Dune...). Mais il paraîtrait qu'il est possible de palier à cette petite faiblesse grâce à une carte

d'extension de Ram déjà disponible au Japon (et bientôt aux US et en Europe)... En attendant une préversion, prions pour que les gars de FTL fassent aussi bien qu'il y a 6 ans. Et gageons qu'ils y parviendront !

● **Editeur : FTL**
Sortie : pas avant 95



Mortal Kombat 2

Fort du succès de Mortal Kombat (l'année dernière), avec 5,8 millions de cartouches vendues à travers le monde, Acclaim exploite le filon et prépare la sortie de Mortal Kombat 2 pour septembre. D'une capacité de 24 megas, je ne vous cache pas que cette cartouche exploite à merveille les capacités graphiques de la Megadrive.

MAGNIFICENCE !

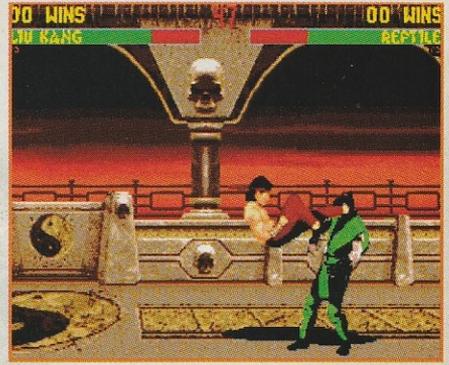
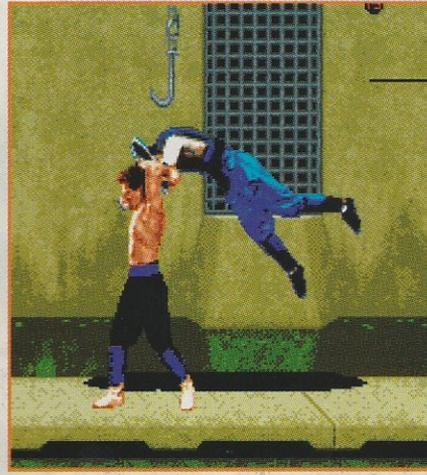
De 7 combattants, on passe maintenant à 12 bastonneurs, une fois encore magnifiquement digitalisés (Shang Tsung - Johnny Cage - Liu Kang - Kung Lao - Jax - Baraka - Sub Zero - Scorpion - Reptile - Kitana - Milenna - Raiden - Kintaro). Bon point aussi pour les décors et les sons qui sont tout bonnement superbes et plus nombreux ! Le seul petit défaut vient du fait que comme MK1, les 12 personnages maîtrisent les mêmes coups de base. Mais ce manque apparent de diversité est vite comblé par des coups spéciaux plus nombreux et encore plus spectaculaires ainsi que par la possibilité pour chacun des persos d'effectuer plusieurs «

fatalities »
(environ
17

coups par combattants). Et question maniabilité, pas de changement, on retrouve exactement les mêmes sensations que celles du premier épisode.

ZARBI ET RIGOLO !

Cette nouvelle version réserve aussi quelques surprises assez marrantes... Lors des combats,



suivant les coups que vous enchaînez, il arrive que des personnages passent leur tête sur le côté de l'écran...

Pas de doute ! En partie grâce à ses graphismes hors du commun, MK2 apporte un réel souffle nouveau dans l'univers des jeux de baston. Bonardo !

● Editeur : Acclaim
Sortie : septembre



NEWS

ACTUALITE

Syndicate

Youplaboum ! Quelle ne fut pas ma joie lorsque j'appris la conversion de Syndicate sur Megadrive. Ce hit de l'été dernier sur Amiga et PC est en passe de le devenir aussi sur la 16-Bit. Pour vous mettre dans l'ambiance sachez que le jeu se déroule dans



un futur plus ou moins proche, avec une ambiance qui n'est pas s'en rappeler Blade Runner. Le monde est alors dominé par des syndicats rivaux sans scrupules. Les taxes exorbitantes payées par les populations des différents territoires servent à financer les recherches en armement de chacun des syndicats. Comme par hasard, vous êtes le parrain d'un syndicat naissant, dont la seule optique est la domination du monde. Vous dirigez 4 cyborgs bourrés d'innombrables armes qu'ils peuvent par ailleurs changer à tout moment. Une cinquantaine de missions (différentes des versions micros) vous attendent avec des objectifs bien définis : trucider un général ennemi, convaincre des chercheurs de rejoindre votre syndicat, escorter un de vos alliés, délivrer un prisonnier, infiltrer et détruire des engins adverses, etc. Bref, Syndicate est une véritable « simulation d'agents secrets » qui mélange habilement action, stratégie et gestion. A surveiller à sa sortie !!!

● **Editeur : Electronic Arts**
Sortie : fin d'année

URBAN STRIKE

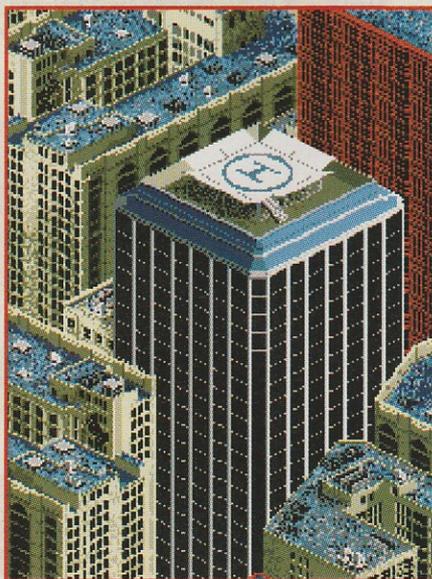
Vous êtes nombreux sur Megadrive, à avoir pris votre pied à ratatiner les armées de Saddam Hussein, dans Desert Strike.

Quelques mois plus tard et toujours à bord de votre hélico de combat et de votre hors-bord tout neuf, il a fallu à grands renforts de napalm, passer au peigne fin une jungle hostile à la recherche de dangereux terroristes. Après une bonne décennie

d'ordre mondial qui suivit ces deux coups de bâtons américains, nous sommes maintenant rendu en l'an 2006 où un multi milliardaire du nom de John Smythe s'appête à faire plier la mère patrie étoilée. Sacré vindiou, et qui s'en plaindrait, il est question de rempiler une troisième fois ! Le terrain de bataille est cette fois-ci plus délicat car il va falloir inciser le mal à travers une pléthore de villes américaines : San Francisco, sa baie, sa prison d'Alcatraz, New York City, Las Vegas...

Heureusement, vous disposez d'un arsenal de combat digne des outils chirurgicaux les plus performants : un hélico « Thunder Hawk » truffé de bastos jusqu'à la moelle et un char d'assaut « M4 » à faire pâlir de jalousie Schwarzeneger. Dans Urban Strike, et c'est nouveau, on a la possibilité de quitter les véhicules pour pénétrer à pied dans les buildings. Et comme dans les jeux d'aventure et J.D.R, il est possible de ramasser les objets au sol pour s'en servir, plus tard. Apparemment, Urban Strike devrait franchement cartonner car il ouvre de nouveaux horizons de jeux, tout en gardant l'aspect action pure et dure qui a fait le succès de ses deux prédécesseurs. Bonardo yo !

● **Editeur : Electronic Arts**
Sortie : octobre

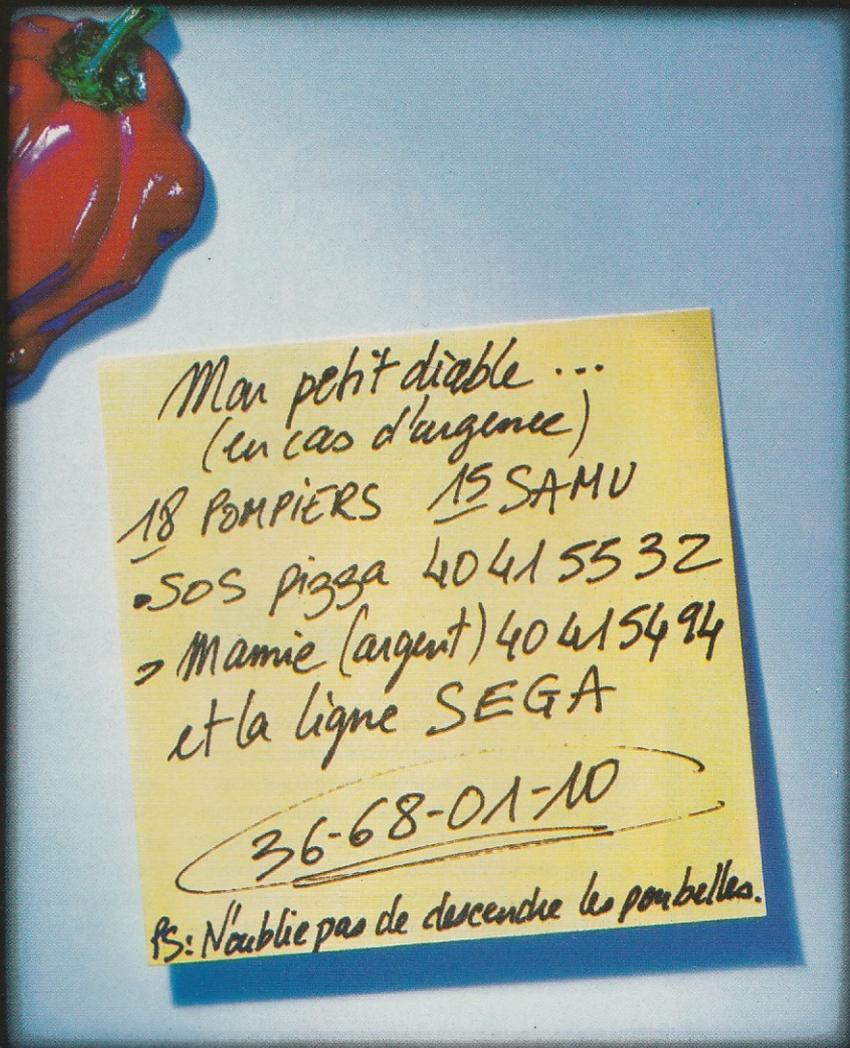


Sonic 4

Sega passe la surmultipliée ! C'en est à se demander comment les programmeurs font pour ne pas s'essouffler : tranquillement, ils trouvent leur second souffle et nous pondent 3 Sonic dans la même année (Sonic-CD, Sonic 3 et Sonic 4). A part ces deux jolies images, le secret de Sonic 4 est diablement bien gardé. Sega USA laisse juste transpirer qu'une grosse surprise est à attendre... mais malheureusement ils ne se sont pas laissés corrompre par nos envoyés spéciaux ! Une info tout de même Sonic 4 pèse 24 megs ! Enfin, Supersonic s'attend à tout, vous révélera tout et si possible, avant tout le monde !

● **Editeur : Sega**
Sortie : fin 1994





36 68 01 10

La ligne téléphonique Sega est une assistance immédiate sur tous les jeux Sega, accessible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.



La ligne Sega c'est plus fort que toi

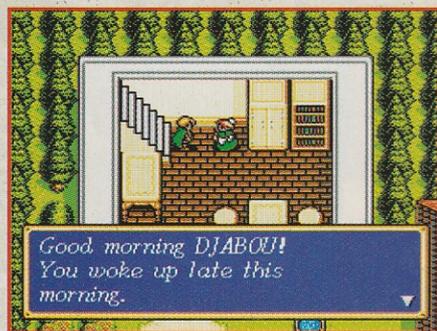
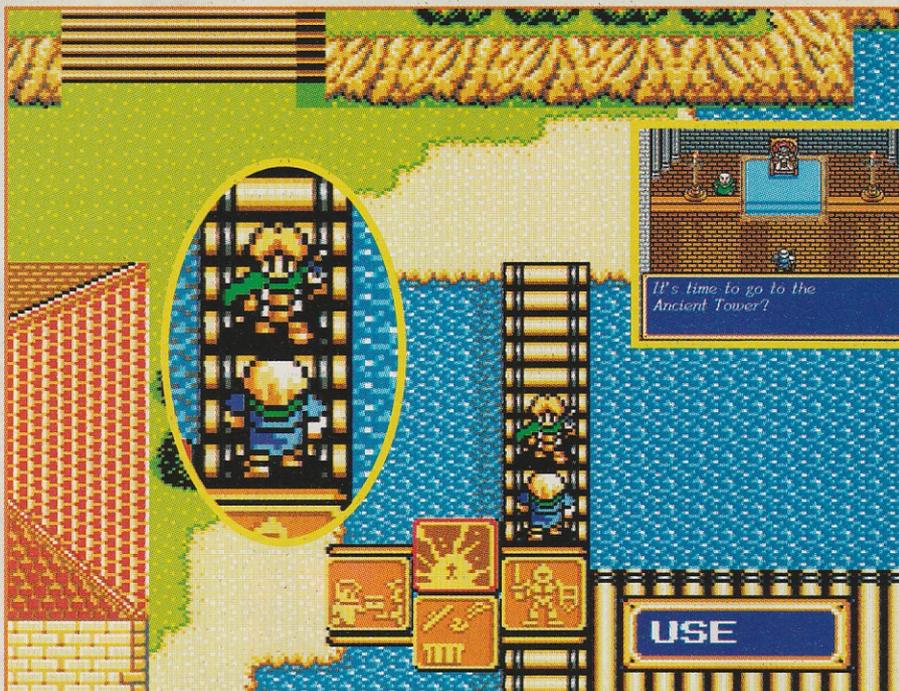
2,19 F TTC la minute

NEWS

ACTUALITE

Shining Force 2

Sous les initiales de SF2, ne se cache pas le nom d'un célèbre jeu de baston mais la suite de l'un des tous meilleurs wargames sur Megadrive. Shining Force sorti au Japon depuis belle lurette fit la joie de tous quand il arriva chez nous en anglais (on aurait préféré une traduction française, mais bon...). Shining Force deuxième du nom, a débarqué il y a quelques temps au pays du soleil levant et fait maintenant son appa-



rition dans notre beau pays. En ce qui concerne l'histoire de SF2, je ne peux rien vous dire à part que c'est un jeu d'aventure/rôle/wargame. La partie aventure, ce sont les nombreux endroits que vous allez explorer et les centaines de personnes avec qui vous allez converser. La partie rôle, concerne la gestion de toute une équipe d'aventuriers que vous allez enrôler au cours de votre quête : équipement, santé... La partie wargame, correspond aux combats que vous allez disputer contre les nombreux monstres venus du monde des ténèbres. Vous diri-

gez alors votre équipe valeureuse en utilisant intelligemment chacune de leur capacités (l'archer attaque de plus loin avec ses flèches, etc.). Les combats sont dotés de graphismes somptueux avec des gros plans sur les différents protagonistes. Pour sûr, Shining Force 2 risque de casser la baraque en surpassant son grand frère, d'autant que les musiques sont encore meilleures, ce qui n'est pas peu dire !

● Editeur : Sega
Sortie : fin 1994



EXPRESS

Naissance de Virtual Studio

Le 4 Mai 1994, la société Virtual Studio a repris les activités de la société Loricel. Ce partenariat devrait leur procurer un nouveau souffle réciproque et élargir leurs champs d'activité vers trois axes principaux : le ludique, l'éducatif et la culturel. Les futurs développements de soft se concentreront principalement sur les supports Nintendo, Sega et CD Rom PC.

LE PACK QUI TUE !

Sega propose depuis le 1er juin un nouveau package pour son Mega-CD II : Road Avenger et Sonic CD avec en plus un câble de raccordement pour la hi-fi. Que demande le peuple ? Le prix : 1990frs. Youpláh.



Street en vue !

Oyez tous ! Les apocalyptiques de la rédaction, que dis-je... les Dieux réincarnés de Street, vous préparent depuis maintenant de longs mois LE hors-série ULTIME sur l'univers de Street Fighter. Moutt fois retardé, moutt fois reculé, tout simplement pour mieux vous contenter, le hors-série est maintenant fin prêt et sort en kiosque au début du mois de juillet. Précisons le pedigree de ses concepteurs : Dave, Lion et Mike ont respectivement atomisé tous ceux qui osèrent se frotter à eux lors des deux tournois inter-rédactions. Tous ont méchamment mordu la poussière (respectivement 30/0 et 21/0 en final) : Joypad, Player One, Megaforce, la Hot-Line Nintendo, Console Plus, Nintendo Player. Même le champion Sega est allé se rhabiller ! Tout ça pour vous dire que ce hors-série est garanti 100% enchaînements réalisables. Vous savez ce qu'il vous reste à faire...

● **Editeur :**
**Press-
image**
Sortie :
**début
juillet**



Rebel Assault

C'est en l'an 19 après Star Wars que l'équipe de Lucasarts lance ce nouvel épisode, sur Mega CD. Fortement inspirée par le premier volet de la Guerre des Etoiles, l'histoire prend place dans les déserts de la planète



Tatooine et finit avec la déterminante attaque de l'Etoile de la Mort. Ceci dit, je signale tout de même la présence un peu bizarroïde des dunes de glace de Hoth ! Le plaisir de dégommer les Tie Fighters dans les couloirs de l'Etoile reste infini et même proche du nirvana. Toutes les phases de jeu vous plongent complètement dans l'ambiance meur-



trière du film et en plus on se bat sous les trompettes de la bande originale composée par le célèbre John Williams ! L'ambiance est encore renforcée par les commentaires de vos compagnons de vol. Vous l'avez compris, il ne vous reste plus qu'à mettre des sous de côté en attendant sa sortie.

● **Editeur :** Lucas Arts
Sortie : septembre



Campagne de pub Sega & Coca Cola

Tokyo, Japon, 3 juin 94 - Les firmes Coca Cola et Sega viennent de conclure un accord et annoncent la réalisation d'une campagne de pub commune vantant leurs produits respectifs. Cette campagne devrait être lancée en premier au Japon. Elle n'arrivera en Europe et aux Etats-Unis qu'au début de l'année 95, peu après la sortie de la Mega 32. En aval des spots TV et en accord avec Coca Cola, Sega prévoit d'utiliser les héros de B.D de la campagne publicitaire dans de futures cartouches de jeux pour Mega 32 et Saturn. Les fans de jeux vidéo seraient-ils des buveurs invétérés de cökss ? David, t'es vraiment un précurseur ultime !

NEWS

ACTUALITE

BATTEMANIACS

Voici un nouveau concurrent pour les Double Dragon, Streets Of Rage 2 et autres jeux de baston ! Battlemaniacs, le nouvel épisode des crapauds mutants de Tradewest devrait sortir en fanfare pour le début de cet été en France et en Europe. Sur quel support ? Sur la bonne vieille Master System. Zitz est sur le point de remplir pour aller péter la tête de la Reine Noire qui a osé kidnapper Rash et Pimple ses deux plus fidèles acolytes. Ce ne sont pas moins de 12 tableaux que Zitz devra traverser en sautant de-ci de-là, collant quelques pains par-ci par-là et en courant pour éviter la charge des monstrueux rats et serpents qui pullulent dans ces contrées malfamées. Du boulot en perspective pour les amateurs de baston intersidérale...

● **Editeur : Tradewest**
Sortie : été



Konami prépare ses cartouches !

Alors que la PS-X de Sony ne sortira pas avant le mois de novembre au Japon et le deuxième semestre 95 en Europe et aux Etats-Unis, Konami annonce d'ores et déjà 11 titres en développement, dont une adaptation du shoot Gradius que les possesseurs de Super Nintendo connaissent déjà.

Shaq Fu

Tiens tiens, encore un jeu de baston... Oui mais celui-là va casser la baraque. Le héros du jeu n'est autre que le célèbre basketteur Shaquille O'Neal, spécialement entraîné pour l'occasion par des maîtres de Kung Fu. Déjà une première originalité... un basketteur dans un jeu de baston ! Ensuite pour



les animations des divers protagonistes, les graphistes ont loué les services de plusieurs maîtres des arts martiaux ainsi que l'équipe de cascadeurs de Remy Julienne. Les mouvements des combattants seront donc extrêmement réalistes et à la fois très cinématographiques.

Pour peaufiner ces animations, Delphine a d'ailleurs utilisé une tripotée de station Silicon Graphics pour avoir une qualité d'image irréprochable. Pour l'histoire, sachez que Shaq, après une méchante cuite au calva, se perd dans un vieux magasin lors d'un concert de rap !!! Mis à part la réalisation qui s'annonce grandiose, Shaq Fu est un jeu de combat « à la Street » où deux combattants s'affrontent face à face dans des décors souvent splendides. Des milliers de coups sont disponibles et la taille des sprites est très balèze. Shaq Fu s'annonce donc comme la crème des jeux de baston.

● **Editeur : Electronic Arts**
Sortie : novembre



EXPRESS

Top 10 express

Voici comme tous les mois, le résultat des meilleures ventes sur les 4 consoles Sega. Aladdin caracole en tête sur Game Gear et Master System, tandis que comme on s'en doutait, Virtua Racing squatte la place de leader sur Megadrive. Voici les détails des courses du mois de juin :

Mega-CD

- | | |
|------------------|----------------------|
| 1 - Silpheed | 2 - Lethal Enforcers |
| 3 - Sonic CD | 4 - Thunderhawk |
| 5 - Son Of Chuck | 6 - Final Fight |
| 7 - Sol Feace | 8 - Spiderman |
| 9 - Sewer Shark | 10 - Jaguar XJ |

Megadrive

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 1 - Virtua Racing | 2 - Landstalker |
| 3 - Sonic 3 | 4 - Dune 2 |

FUN'N'GAMES

Destiné aux jeunes (et aux parents), Fun'n' Games vous propose un premier contact sympa avec la technologie. Grâce à une interface facile d'accès, ce jeu permet de s'amuser tout en apprenant. Comme quoi, c'est possible ! Compatible avec la nouvelle souris « Sega Mega Mouse », Fun'n'Games éveillera vos sens artistiques en vous laissant créer vos propres chefs d'œuvres.

D'autre part, tel un Mozart en puissance, vous pouvez vous aussi vous prendre pour un génie. Pour cela, 15 instruments vous tendent leurs cordes, dotés de 15 rythmes différents et de quelques 28 effets sonores. L'été sera humide, je vous l'dis ! Idéal pour peaufiner vos talents de compositeur et d'arrangeur. Vous pouvez aussi devenir créateurs de mode en habillant des mannequins et créer des centaines de personnages en permutant têtes, corps, jambes et pieds. Le moins que l'on puisse dire c'est que cette cartouche sort des sentiers battus. Pourquoi pas...

● **Editeur : Sony - Sortie : juillet**



DRAGON



Inspiré du film « L'histoire de la vie de Bruce Lee », Dragon sort prochainement sur MD, MS et GG. Ce beat'em up, sur lequel il est possible de jouer à trois simultanément, vous donne la possibilité de boxer plus de trente adversaires différents. Votre objectif est d'affronter le « Phantom » qui terrorise votre famille depuis des générations. Bruce Lee maîtrise plus de 40 attaques grâce aux trois modes de jeu : mains nues, coups spéciaux et nunchaku. Le jeu comporte des niveaux d'entraînement, des stages bonus et des salles secrètes. Plus de 2000 animations ont été réalisées pour les animations. Les niveaux sont entrecoupés d'images tirées du film. Ce jeu paraît très prometteur, mais la version que nous avons pu tester n'étant pas assez finalisée, nous devons nous garder pour le moment de tout jugement tranché...

● **Editeur : Virgin
Sortie : septembre**

Jordan

Avec un drôle de mélange des genres, Electronic Arts compte bien faire de « Jordan » un succès. Mélange de plates-formes et de basket, vous manipulez le basketteur bien connu à travers de nombreux tableaux. Pour vous défendre et vous frayer un passage, vous balancez la balle sur la tronche de monstres vraiment pas beaux, comme des araignées géantes, des rats dégueux, et autres ours mal léchés. De temps en temps, en guise de bonus, votre basketteur retrouve ses bonnes vieilles habitudes en marquant quelques paniers ici ou là. La version que nous avons eu entre les mains était loin d'être finie, Supersonic réserve donc encore une fois son jugement.

● **Editeur : Electronic Arts
Sortie : fin 1994**



- | | |
|---------------------|-------------------------------|
| 5 - Art Of Fighting | 6 - Formula One |
| 7 - Hyperdunk | 8 - Mc Donald's Treasure Land |
| 9 - Lost Vikings | 10 - Aladdin |

Master System

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1 - Aladdin | 2 - Streets Of Rage 2 |
| 3 - Ultimate Soccer | 4 - Sonic Chaos |
| 5 - Jungle Book | 6 - Asterix 2 |
| 7 - Winter Olympics | 8 - Road Rash |
| 9 - Donald Duck 2 | 10 - Desert Strike |

Game Gear

- | | |
|----------------------------|-------------------|
| 1 - Aladdin | 2 - Donald Duck 2 |
| 3 - Formula One | 4 - Dr. Robotnik |
| 5 - Asterix Secret Mission | 6 - Sonic Chaos |
| 7 - GP Rider | 8 - Jungle Book |
| 9 - Mickey Mouse 2 | 10 - Road Rash |

TOUS LES TRUCS ET ASTUCES ? UN SEUL NUMÉRO : 36705389
Évidemment !

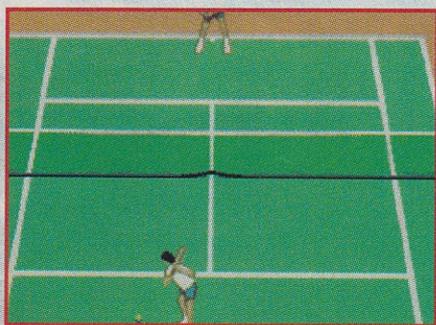
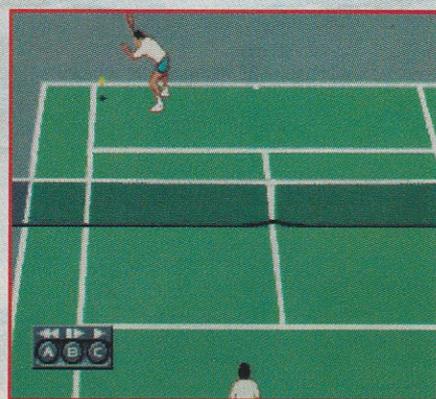
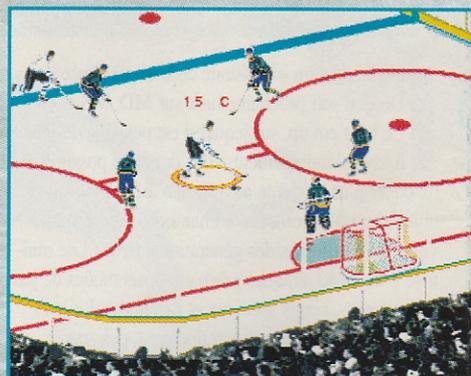
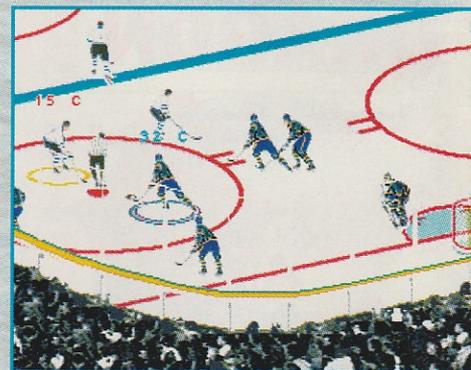
NEWS

SPORT

Brett Hull Hockey

La première simulation de hockey sur glace d'Accolade, sur Megadrive, vient de sortir. Cette cartouche à l'effigie de Brett Hull propose différents modes de jeu : la « short season » avec 11 rencontres, la « half » et la « full season » avec respectivement 42 et 84 matchs ! Bien entendu, de véritables joueurs de hockey (dont Brett Hull) ont été filmés puis digitalisés pour parfaire le réalisme des déplacements...

● **Editeur : Accolade**
● **Sortie : disponible**



EA Tennis

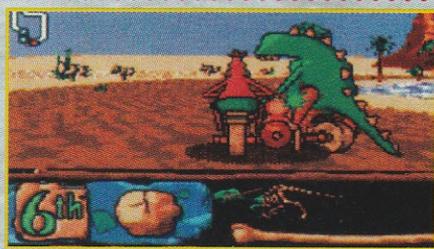
A ce jour, on peut le dire, il manquait une pièce au puzzle d'E.A Sports. Avec EA Tennis, voici le chaînon qui leur manquait tant ! Pour concurrencer les autres simus déjà disponibles sur Megadrive, le staff d'EA a décidé de peaufiner l'animation en utilisant la technique du rotoscoping (Cf courrier des lecteurs pour plus de précisions). On espère donc une animation super fluide. Au programme : simple, double, 16 tournois internationaux, 4 types de surface et... la possibilité de jouer à 4 simultanément à condition de posséder le « Four Way Play ». Et c'est tout ? Nan nan et re-nan ! Vous disposez aussi de plusieurs modes de jeu : le classique mode arcade ; le mode coaching avec lanceur de balles automatique ; l'auto-mode qui gère seul les déplacements et le mode stop qui marque d'une croix le meilleur emplacement. Vous avez la possibilité de discuter le bout de gras avec l'arbitre sur les balles litigieuses. On attend avec impatience d'aller taper une balle !

● **Editeur : EA Sports**
● **Sortie : septembre**

BC Riders

Préalablement appelé Chuck Rally, BC Riders de Core Design (éditeur connu principalement, sur Mega-CD, pour l'excellent Thunderhawk) qui n'est pas s'en rappeler Mario Kart, propose un total de 24 courses étalées sur 3 niveaux de difficulté. BC Riders, réalisé à 60%, s'annonce déjà comme un hit : fluidité de l'animation, profondeur des décors, humour omniprésent (Chuck se sert de sa massue pour dégommer les concurrents). Les 40% restant serviront à améliorer les routines et à augmenter la rapidité de l'animation qui pour l'instant rame encore un peu. Ça s'annonce pas mal... Hein ?!

● **Editeur : Core Design**
● **Sortie : début 1995**





Heavenly Symphony

Sega nous prépare pour la fin de l'année la première simulation de F1 sur Mega-CD. L'idée de départ a été de reproduire le plus fidèlement possible le championnat du monde 1993, avec toutes ses péripéties. Évidemment, une personne seulement peut contrecarrer le déroulement des événements : vous ! Après Sonic CD, Thunderhawk et Soulstar, Heavenly Racing est le 4ème jeu à utiliser le mode 3D du Mega-CD. Malheureusement, d'après une source anglaise très potable, l'animation, la jouabilité et le plaisir de jeu semblent avoir raté le rendez-vous. On attend quand même, de pied ferme, une version... Surtout lorsque Sega USA annonce que la version Européenne sera 30% plus rapide que la version d'import... A voir !

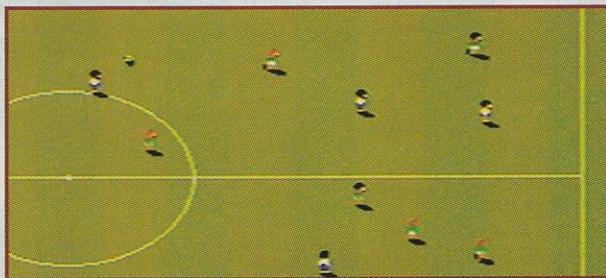


● Editeur : Sega - Sortie : fin 1994

Sensible Soccer

Déjà sorti sur Amiga il y a plus de 2 ans, Sensible Soccer doit être édité par Sony, sur le Mega-CD vers la mi juillet. Supersonic attend beaucoup de cette conversion car les vrais footeux ont trouvé en la version Amiga, tout simplement la meilleure simu de foot toutes machines confondues ! Grâce à une jouabilité littéralement démoniaque, les gars de Génération 4 ne jouent que sur cette simu. On vous révèle tout en priorité dès réception de la version finale. Moi j'vous le dit... ça risque d'assurer !

● Editeur : Sony
Sortie : septembre



Sponsoring EA Sports

La division d'Electronic Arts, EA Sports est devenu depuis quelques semaines sponsor officiel des Etoiles d'Oxford City, une des meilleures équipes de hockey officiant dans la league anglaise. Créée en 1984 par Tom Smith (anciennement défenseur des Cleveland Bombers), cette équipe s'est notamment illustrée en remportant le championnat d'Angleterre 90/91 et en terminant 5ème la saison suivante. Toute l'équipe de Supersonic se réunie pour leur souhaiter une excellente saison 94/95 !



CLIC JEUX VIDEO

88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Métro : Chemin Vert

FIGURINES, RAMI CARDS, POSTERS ET AUTRES GOODIES DBX



NEWS

SPORT

ÇA CARTONNE !

Cette rubrique vous contant les aventures du Team Banzzaï / Supersonic vous est présentée par Ludi Games et Delphine Software, leurs partenaires officiels.

A lors la, croyez moi on s'en souviendra de l'épreuve de Pouilly en Auxois ! Parlons d'abord du circuit : 10 virages vicieux, 3 méga lignes droites et 60 concurrents ! De quoi rendre fou le plus téméraire des pilotes (comme moi) ! Deuxièmement, Franky l'un des deux pilotes Ludi a commencé le week-end fourbu par un tour de reins, imaginé sa tronche au volant ! Troisièmement, il a encore plu pendant les essais... Bref, peut-être un jour arrivera t-on, au top de notre forme sur un circuit ! Ne croyez pas pour autant qu'on est complètement nul, non ! On a quand même terminé la course dans le peloton aux 11e, 12e et 13e place. Voilà pour notre dernière prestation ! Avant d'attaquer les courses de Sens et d'Angerville qui nous tiennent très à cœur, à nous pilotes du Team Banzzaï Supersonic, on passe le plus clair de notre temps à peaufiner les réglages des trois Karts ! Donc après une quantité monstrueuse d'essais privés, on a fini complètement

LE KART SPORT VIRIL ?

Si vous avez déjà piloté un kart, vous devez savoir que pour doubler un concurrent, il faut parfois s'appuyer sur lui ! Eh oui, si vous regardez le ponton du Ludi Kart n°26, vous constaterez que le numéro est pratiquement arraché et que le ponton a aussi subi une transformation ! Eh bien, cela ne lui a pas suffi... Oui, oui, maintenant il vise le pare-choc arrière du n° 27 ! Décidément rien n'arrête Jo la Frite.



exténués. Normal, après les nuits de bouclage des magazines et les tours de circuits effectués pendant la journée, nous avons décidé de prendre quelques jours de repos bien mérités...

Comment prépares-tu les deux prochaines Jo la Frite :

Oh, tu sais c'est très simple, je dors et je joue à F1 Pole Position de Ludi Games. D'ailleurs, depuis que je suis devenu spécialiste de ce jeu, j'ai l'impression que je vais plus vite avec mon Ludi Kart !

Et toi, Gilles le boss ?

Je travaille l'aspect physique avec un jeu de baston que nous prépare Delphine : Shak Fu ! Un jeu ultra secret qui développe mon agressivité en course ! Mon coup spécial : prendre les virages sans freiner...

Enfin, Frank ?

Détestant perdre et ne voulant pas laisser la part belle à Joe la Frite, j'ai moi aussi une arme secrète avec le nouveau jeu de kart de Ludi Games, Street Racer. Et croyez moi, je pratique dur ! Malheureusement pour vous, vous ne pourrez profiter de ce jeu qu'au mois de novembre, vous ! Eh, eh, eh... Rendez-vous à la rentrée pour un preview d'enfer !



F1 POLE POSITION 2



Alors qu'avant l'épreuve, Jo et moi avions mûrement réfléchis à une tactique de course (à savoir : sortir de la piste les concurrents un à un et boucler en bout de ligne droite, en occupant la piste de front), Franky s'est vite retrouvé seul à tourner. En effet, après avoir marqué de l'empreinte de son pneu le bras de son adversaire directe (si, si !), Jo la Frite fini la course avec un Ludi Kart mal en point !

Contrairement aux apparences, il ne s'agit pas de la nouvelle pub Michelin ; c'est juste Gilles le boss. Comme toujours, peu avant la course, il est gonflé à bloc !





REVENEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION (30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

V.P.C.
17, rue des Ecoles
75005 PARIS
(1) 43 290 290 +
 • Lundi de 14 h à 19 h
 • Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
 • Métro : Maubert Mutualité
 • RER : Luxembourg/St Michel
 • BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert

25, av. de la Division Lederc
N 20 - 92160 ANTONY
(1) 46.665.666 +
 * Fermé du 7 Aout au 26 inclus *
 • Mardi au samedi de 10 h à 19 h
 • Dimanche matin de 10 h à 13 h • TRAIN : Orlyval
 • RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTIR
 • Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)



37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
(1) 44.20.52.52
 * Fermé du 1er Aout au 26 inclus *
 • Lundi de 14 h à 19 h
 • Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
 • Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
 • Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
(1) 30 61 47 47 +
 • Mardi au samedi de 10 h à 19 h
 • Dimanche de 10 h à 13 h
 • RER : St Germain en Laye
 • A 200 m du RER

OUVERT TOUT L'ETE

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME-GEAR

(+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	Neuve Occasion	449 F
CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN)	849 F	TEL	
ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	LOUPE GROSSISSANTE	69 F
BATTERIE PACK TURBO	249 F	ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
COLUMNS	95 F	SONIC 2	139 F
WOLFCHILD	79 F	STREET OF RAGE	139 F
ALIEN 3	99 F	PRINCE OF PERSIA	159 F
BATMAN RETURN	99 F	OLYMPIC GOLD	159 F
KICK OFF	99 F	FORMULA 1	189 F
SHINOBI	99 F	JURASSIC PARK	189 F
SPIDERMAN	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F
SONIC	99 F	NBA JAM	189 F
CHUCK ROCK	139 F	SUPER MONACO GP 2	189 F
DONALD DUCK	139 F	ECCO LE DAUPHIN	199 F
MICKY MOUSE	139 F	SONIC CHAOS	199 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :			
ASTERIX 2	269 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F
DONALD DUCK 2	269 F	ROAD RASH	299 F
ALADDIN	299 F	SHINING FORCE II	299 F
DR ROBOTNIK'S	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F
JUNGLE BOOK	299 F	THE HULK	299 F
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	299 F	WORLD CUP USA 94	299 F

CADEAU*
 1 adaptateur secteur

MEGADRIVE

CONSOLE

CONSOLE MEGADRIVE 1 Française (Occasion garantie 3 mois) + 1 jeu	499 F
CONSOLE MEGADRIVE 2 Française (neuve) :	
+ 1 jeu	695 F
+ 3 jeux	895 F
+ STREET FIGHTER II*	1190 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + Road Avenger CD + Sonic 2	2990 F

MEGA-CD

(+ DE 250 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion)	990 F		
CDX PRO (neuf)	399 F		
Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) (version française) :			
ROAD AVENGER	99 F	SHERLOCK HOLMES	279 F
BATMAN RETURN	249 F	SILPHED	279 F
PRINCE OF PERSIA	249 F	SONIC	279 F
AFTER BURNER III	279 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F
FINAL FIGHT	279 F	THUNDERHAWK	299 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :			
BATTLE CORPS	449 F	TEL BILL WALSH FOOTBALL	449 F
BUSSY 2	449 F	TEL DUNE	449 F
DRACULA	449 F	TEL FIFA SOCCER	449 F
MAD DOG MAC CREE 2 (US)	449 F	TEL GROUND ZERO TEXAS	449 F
MEGARACE	449 F	TEL JURASSIC PARK	449 F
TOMCAT ALLEY	449 F	TEL NHL HOCKEY 94	449 F
MICROCOSM	399 F	STAR WAR (US)	449 F
MORTAL KOMBAT	399 F	TERMINATOR	499 F
YUHEN MYSTERY MANSION	399 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	499 F
AMAZING SPIDERMAN	449 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12	PRIX UNITAIRE 179 F
• RAMICARD à partir de	5 F
• HEROE COLLECTION (les 10 cartes)	30 F
• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z	99 F
• Pin's DRAGON BALL Z	39 F

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

OUVERTURE

D'UN RAYON CD ROM PC
+ 100 JEUX NEUFS & OCCASIONS

MEGADRIVE

(+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

ADAPTATEUR SECTEUR	99 F	PRISE PERITEL	175 F
ADAPTATEUR JEUX MASTER	249 F	ACTION REPLAY PRO (NEUF)	399 F
MANETTE 3 boutons	69 F	PRO PAD (transparente)	99 F
MANETTE 6 boutons	99 F	ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS	49 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
ALTERED BEAST	49 F	JURASSIC PARK	249 F
SONIC	49 F	OLYMPIC GOLD	249 F
SPACE HARRIER II	79 F	TEAM USA BASKETBALL	249 F
STREET OF RAGE	79 F	ALADDIN	275 F
WORLD CUP ITALIA	79 F	ASTERIX	275 F
ALUSIA DRAGON	99 F	COOL SPOT	275 F
TERMINATOR 2	99 F	DAVIS CUP TENNIS	275 F
ALIEN III	139 F	DESERT STRIKE	275 F
ANOTHER WORLD	139 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
CHAKAN	139 F	FATAL FURY	275 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	FLASHBACK	275 F
KID CHAMELEON	139 F	ROCKET KNIGHT ADV	275 F
KICK OFF	139 F	SENSIBLE SOCCER	275 F
MICKY	139 F	STREET OF RAGE 2	275 F
MICKY ET DONALD	139 F	NHLPA HOCKEY 94	299 F
MOONWALKER	139 F	VIRTUA PINBALL	299 F
QUACKSHOT	139 F	WINTER OLYMPICS	299 F
TALESPIIN	139 F	FIFA SOCCER	314 F
TERMINATOR	139 F	SONIC PINBALL	314 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	199 F	TORTUE NINJA FIGHTERS	314 F
LHX ATTACK CHOPPER	199 F	ETERNAL CHAMPIONS	349 F
MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	MORTAL KOMBAT	349 F
POPULOUS	199 F	NBA JAM	349 F
SONIC 2	199 F	STREET FIGHTER II*	349 F
SUPER MONACO GP	199 F	SONIC 3	379 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :			
CLAYFIGHTER (US)	449 F	TEL LOST VIKINGS	449 F
COMBAT CARS	449 F	TEL MARCO'S MAGIC FOOT	449 F
DRAGON	449 F	TEL MC DONALD TREASURELAND	449 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	TEL PRINCE OF PERSIA	449 F
MR NUTZ	449 F	TEL SHINING FORCE II	449 F
ROCK'N'ROLL RACING (US)	449 F	TEL SUBTERANNIA	449 F
STAR TREK	449 F	TEL WORLD CUP USA 94	449 F
SUPER STREET FIGHTER II	449 F	TEL PETE SAMPRAS TENNIS	469 F
PSG FOOTBALL	399 F	DRAGON BALL Z	489 F
ART OF FIGHTING	449 F	KICK OFF 3 (US)	499 F
BODY COUNT	449 F	STREET OF RAGE 3	499 F
DUNE II	449 F	WORLD HEROES (US)	499 F
GAUNTLET 4	449 F	FATAL FURY 2 (US)	549 F
LANDSTALKER	449 F	VIRTUA RACING	649 F

MASTER-SYSTEM

(+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD)	299 F		
Manette neuve	69 F		
Adaptateur Secteur	99 F		
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
ALEX KIDD	49 F	BACK TO THE FUTUR II	99 F
SHINOBI	49 F	SONIC 2	99 F
SUPER TENNIS	49 F	TENNIS ACE	99 F
CYBER SHINOBI	59 F	THUNDER BLADE	99 F
GLOBAL DEFENSE	59 F	TIME SOLDIER	99 F
THE NINJA	59 F	WONDERBOY 2	99 F
GOLDEN AXE	79 F	WONDERBOY 3	99 F
KUNG FU KID	79 F	BASKET BALL NIGHTMARE	139 F
KENSEIDEN	79 F	ROCKY	139 F
LORD OF THE SWORD	79 F	MICKY MOUSE	159 F
RESCUE MISSION	79 F	ADDAMS FAMILY	179 F
SECRET COMMAND	79 F	PRINCE OF PERSIA	179 F
SIMPSONS	79 F	STAR WARS	179 F
SPACE HARRIER	79 F	SUPER MONACO GP 2	179 F
SPEEL CASTER	79 F	COOL SPOT	199 F
SONIC	79 F	ROAD RUNNER	199 F
T2 JUDGEMENT DAY	79 F	SONIC CHAOS	199 F
VIGILANTE	79 F	MORTAL KOMBAT	229 F
Exemple de prix (Jeux neufs) (version française) :			
ALADDIN	299 F	JUNGLE BOOK	299 F
ASTERIX II	299 F	JURASSIC PARK	299 F
DOCTOR ROBOTNIK'S	299 F	ROAD RASH	299 F
ECCO LE DAUPHIN	299 F	STREET OF RAGE II	299 F
FORMULA 1	299 F	WINTER OLYMPICS	299 F
HULK	299 F	WORLD CUP USA 94	299 F

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX (voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensables) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE

24 / 48 H

LIVRAISON COLISSIMO
 (Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez **300 Frs de Jeux Gratuits**

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS - Tél. : (1) 43.290.290 +

NOM PRENOM
 ADRESSE
 CODE POSTAL VILLE
 TEL DOM : TEL BUREAU :

TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par :
			MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/>
			CHEQUE <input type="checkbox"/> CARTE BLEUE <input type="checkbox"/>
			N° <input type="text"/>
			Date expiration : . . . / . . .
			Signature.....
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F	
TOTAL A PAYER			

Superson 07/94

Tous les magasins cités ont des marques déposées.

* OCCASION

** PUISS. (MONT. DE CONSOLE NEUVE)

RC - Paris B - 985 215 403

PLONGEZ-VOUS DANS LES ABYSSES DES JEUX VIDÉOS !



36 70 53 89

LE BIG BANG !!

OU 36 70 JEUX
c'est plus facile à retenir !

**DES MILLIERS DE TRUCS
ET ASTUCES !!!**

**DESERT STRIKE
SHINOBI
NBA JAM
ALADDIN
NIGHT TRAP
LANDSTALKER
SAGA SONIC
(1-2-3-CD)**

**TOUS LES
CODES
SPÉCIAUX
ET BONUS
CACHÉS DE
CENTAINES
DE JEUX !**

disponibles également par Minitel :

3615 KONSOL
LE SERVEUR ULTIME !



DOSSIER SEGA ou LA Révolution...

Etes-vous prêts à passer au niveau supérieur ?

L'année 1994 va être sans conteste l'année de l'innovation pour la société Sega et probablement celle de la réussite ! Déjà leader en matière de jeux d'arcade, elle risque bien de devenir numéro un au niveau des jeux vidéo en général et de placer la barre très haut pour ses concurrents. En effet, Sega va frapper très fort avec toute une gamme de nouvelles machines. La Megadrive 32X vous apportera la qualité arcade à la maison ; la Pico, une console / ordinateur (à objectif éducatif) destinée aux enfants de 2 à 7 ans et le Kid Packs qui n'est autre qu'une Megadrive, une souris et un logiciel d'éveil pour nos chères petites têtes blondes (de 6 à 11 ans). Enfin, dans un avenir peut-être un peu plus lointain, la Saturn devrait se placer comme la plus puissante des consoles de salon, mais la date de sortie reste encore très floue... On se rend bien compte que Sega à la volonté de couvrir une tranche d'âge de plus en plus large (de 2 à

25 ans). Bon, nouvelles consoles... très bien... mais les jeux ?!!!... Bien sûr, rien ne sert de posséder des consoles sur-puissantes si les logiciels n'exploitent que 10% de leurs capacités. Je vous rassure tout de suite, dès leur lancement, ces nouvelles consoles devraient déjà posséder un catalogue bien fourni. Pour vous donner une idée, douze softs sont déjà prévus sur la Megadrive 32X dont les très prestigieux Doom, Virtua Racing Deluxe ou Star Wars Arcade. Certains titres exploiteront également les capacités du Mega CD, comme Fahrenheit et Midnight Raiders. Sega est donc sur le point de nous ouvrir de nouveaux horizons de jeu avec une nouvelle génération de machines et de softs. Si la société Sega est prête à passer au niveau supérieur, nous aussi nous le sommes et attendons avec impatience que l'on nous en donne la possibilité !!!... Que le compte à rebours commence !!!...



SOMMAIRE



24 - 25
Megadrive 32X,
l'arcade à la maison

26 - 28
Jeux 32X, une
nouvelle génération...

30 - 31
Kids Pack,
le pack jeune

32 - 33
Saturn, au delà
des limites

33
Pico, l'éducation
interactive

34 - 35
Jeux Mega CD :
de mieux en mieux !

36 - 37
Jeux Megadrive :
la force tranquille...

38 - 39
Jeux Game Gear :
petits mais maousse
costauds...





MEGADRIVE

L'ARCADE A LA

Fin 94 devrait voir le jour la Megadrive 32X, sous ce nom de code se cache un périphérique qui se connecte via le port cartouche sur votre chère Megadrive, afin de la transformer en console 32-bits. Un concept excellent puisque de cette façon, notre bonne vieille Megadrive n'est pas prête de se retrouver au placard ! Les caractéristiques de ce périphérique sont impressionnantes et montrent bien que Sega a décidé de passer la vitesse supérieure.

Performances...

Fière de ses nouvelles capacités, votre brave et dévouée console va donc bientôt se permettre de gérer environ 50 000 polygones 3D par seconde, d'afficher jusqu'à 32 768 couleurs simultanément, de traiter quarante millions d'opérations par seconde et les 4 MBit de RAM supplémentaires empêcheront tout ralentissement de l'affichage ! Je vois déjà d'ici vos petits yeux ébahis... et vous devez bien vous douter que tout ceci sera accompagné de musiques et de brui-

tages stéréophoniques, numériques, symphoniques... bref, de qualité CD. De plus, une compatibilité parfaite a été conservée avec le Mega CD. Celui-ci profitera donc des améliorations techniques qu'apporte la Megadrive 32X, aussi bien, sur le plan du graphisme que du son. Vous aurez donc à l'arrivée, une console 32-bits couplée à un lecteur CD... le must !

Un tel mariage concurrencera largement ce qui se fait aujourd'hui sur CD-ROM-PC, plateforme servant souvent de référence en matière de jeux. Toujours est-il que si certaines consoles (3DO par exemple) supportent la comparaison sur les per-

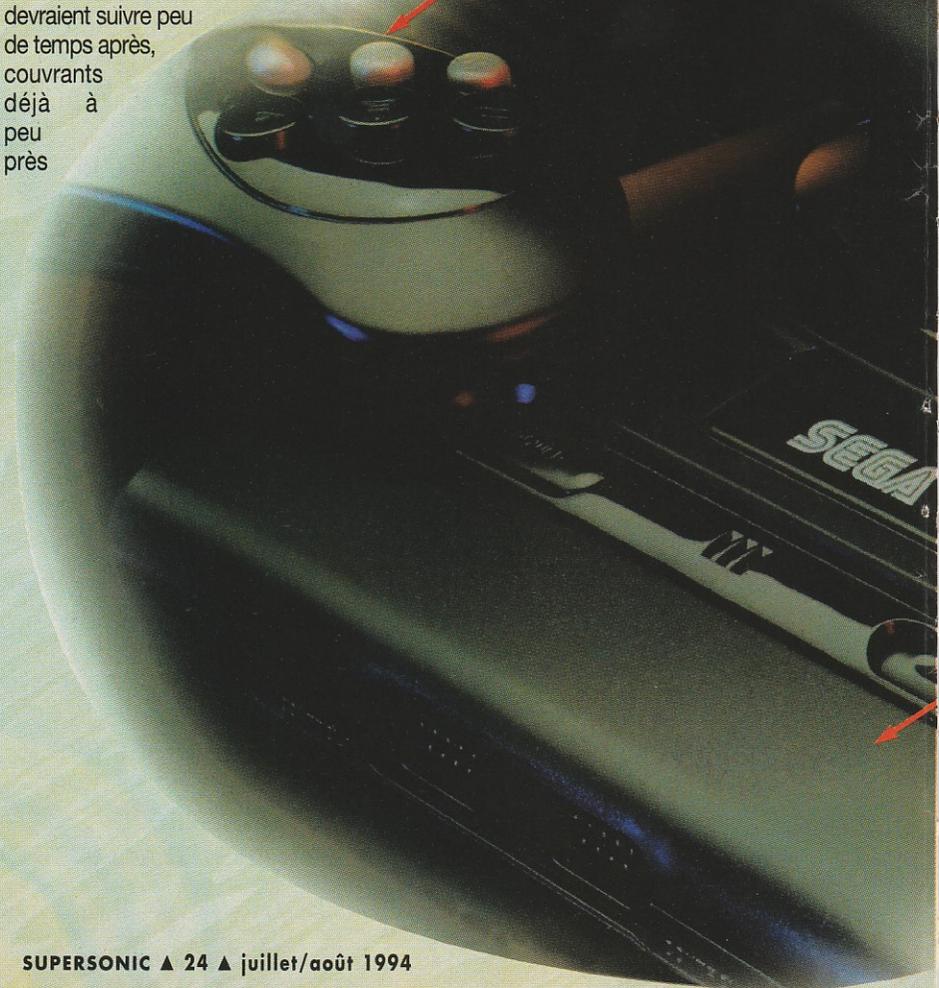
formances techniques, il est certain que ce qui fera la grande force de la Megadrive 32X sera la qualité et la variété de sa logithèque.

Suprématie !

Aujourd'hui l'arcade tient la dragée haute à tout ce qui se fait sur console, mais l'arrivée d'une telle machine risque de renverser la tendance. Nous pouvons donc espérer voir sortir certains jeux directement sur Megadrive 32X et non plus comme cela était souvent le cas, après une période test en version arcade. Même si, dans un premier temps, nous risquons d'être submergés par une série de conversions de jeux d'arcade déjà populaires. A l'heure actuelle, nous savons, de source sûre, que six titres devraient être disponibles dès sa sortie et dix autres devraient suivre peu de temps après, couvrants déjà à peu près

tous les domaines (Sports, Action, Arcade, Action / Aventure...). Une nouvelle génération de jeux Sega va donc prochainement voir le jour !

MEGADRIVE



IVE 32 X A MAISON



PADDLE 6 BOUTONS

PORT CARTOUCHE

MEGADRIVE 32X

LOGO SEGA

MEGADRIVE II

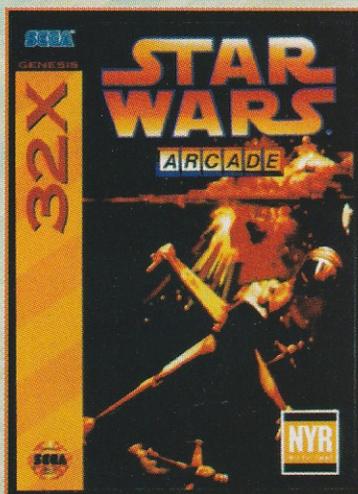
**Dimensions du monstre :
33 cm X 12,7 cm X 22,86 cm**

Pour tout connaître des caractéristiques technologiques de la Mega 32 X, rendez-vous à la page suivante !

Star Wars Arcade

24 Mb - 1 ou 2 joueurs

Luke Skywalker, Han Solo et le reste de l'Alliance mettront-ils en déroute l'Empire, Dark Vador et le côté obscur de la force ?... La réponse est entre vos mains puisque vous allez piloter un vaisseau de combat X-Wing. A son bord, vous devez affronter tous les célèbres malfrats de la plus fameuse des trilogies ! Fidèle à la saga de La Guerre des Etoiles, ce jeu devrait connaître un vaste succès. Il exploite toutes les capacités de la machine dans la gestion de polygones 3D. Quatre niveaux qui vous mèneront jusqu'au combat final contre l'Etoile de la Mort. Que la Force soit avec vous ! ■



Doom

24 Mb - 1 joueur

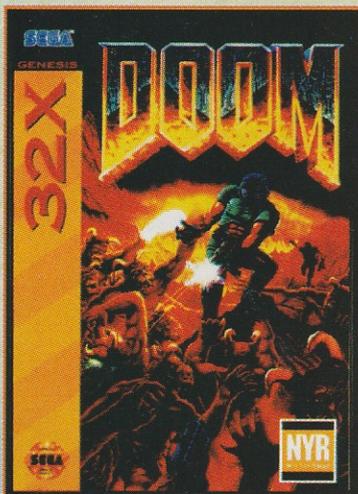
Programmé par Imagineer, ce grand classique PC tout en texture mapping devrait enchanter plus d'un. Dans un futur lointain, vous allez faire le grand nettoyage dans une citadelle quelque peu inhospitalière ! Vous disposez de tout un éventail d'armes toutes plus meurtrières les unes que les autres. Cela va du p'tit browning au lance-roquettes en passant par une bonne grosse mitrailleuse Gatling ou un lance-flammes. Il y a de nombreux passages secrets à découvrir, ce jeu particulièrement vaste risque de vous donner pas mal de fil à retordre et certaines scènes du jeu risquent de vous faire sursauter jusqu'au plafond !!! Attention : jeu Gore ! ■



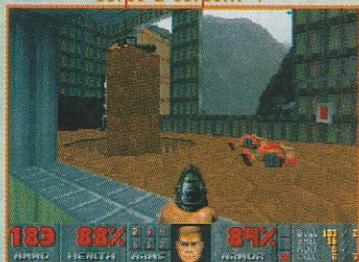
Attention, un ennemi vous attend dans le virage !!!...



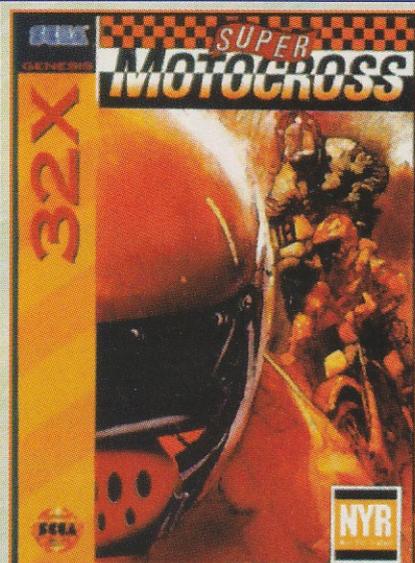
Vous devrez apprendre le maniement de nombreuses armes.



Pas la peine d'attendre d'être au corps à corps... ▼



▲ Avouez que c'est beau !!!...



Super Motocross

16 Mb - 1 joueur

Si vous voulez sentir la poussière collée à vos dents et la boue incrustée dans vos cheveux... Super Motocross vous est destiné ! Vous avez la possibilité de concourir dans trois catégories différentes sur la bagatelle de 15 circuits ! Le tout en deux vues possibles : soit à la place du pilote, soit légèrement au-dessus. Des animations uniquement réalistes sur Megadrive 32X. ■

32 X : Danger Ha

■ CPU

- 2 processeurs Hitachi 32-Bit RISC tournant à 23 MHz / 40 Mips (c'est à dire qu'ils peuvent traiter 40 millions d'opérations par seconde).

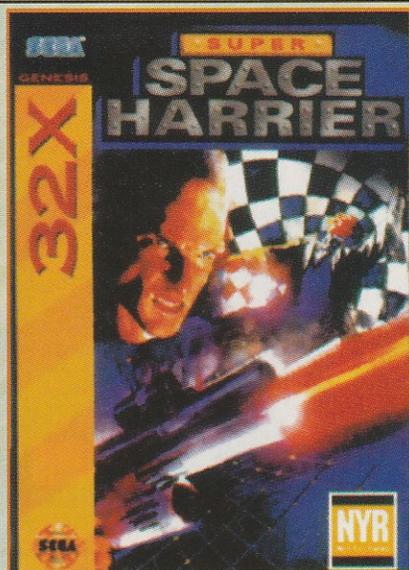
■ COPROCESSEUR

- Un 68000 plus un nouveau VDP (Video Digital Processor qui permet d'accélérer l'affichage, donc les animations).

■ GRAPHISMES

Les processeurs RISC et l'alternance de mémoires tampons permettent la gestion de 50 000 Polygons / seconde ; de textures mappées. Enfin, les rotations et zooms seront gérés directement par un Chip.

- Haute résolution vidéo avec le Mega CD (c'est à dire une qualité quasi identique à celle que vous avez quand vous regardez



Super Space Harrier

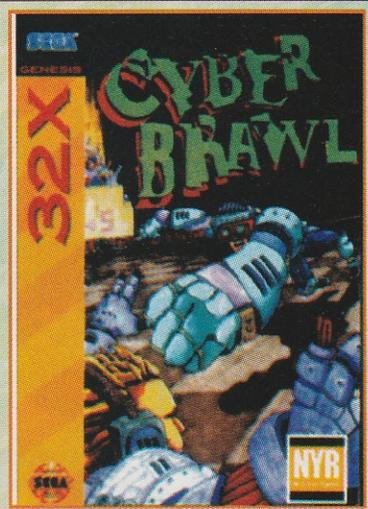
24 Mb - 1 joueur

Ce grand hit de l'arcade sera également disponible sur Megadrive 32X. Aux commandes d'un engin spatial (nouveau ?!) vous vous télé-transportez dans des galaxies lointaines pour venir en aide aux pauvres populations martyrisées... Une mission difficile, mais je sais qu'à bord de votre superbe vaisseau spatial de combat vous ne reculez devant rien ! ■

Cyber Brawl

24 Mb - 2 joueurs

Entièrement en 3 dimensions, ce jeu pose une nouvelle fois la grande question existentielle de tous fanatiques de baston : Street Fighter détrôné ?!!!... Toujours est-il que les zooms dans tous les sens, les vues incroyables d'attaques explosives et de manœuvres acrobatiques risquent fort de faire de ce jeu un grand classique dans la catégorie : "Prends ça dans le pif...". Alors encore un peu de patience, vous connaîtrez la réponse dans quelques mois si tout va bien ! Un jeu qui à priori paraît aussi bon que le célèbre Virtua Fighters... ■



36 Great Holes

24 Mb - 1 à 4 joueurs

Sega Sports et Golf Magazine se sont associés pour vous offrir la possibilité de jouer au golf sur 36 trous des parcours les plus réputés du monde ! Tout y est : les clubs, le vent, le rough, les bunkers, les fairways et même les oiseaux avec leurs chants si doux... Au programme, les trous les plus redoutés de l'U.S. PGA National, de Doral, de Firestone, de Bay Hill... Aucun passionné de golf ne devrait résister à cette simulation.

Vous avez même

droit aux conseils avisés de Fred "Boom Boom" Couples en personne. Il se permettra également de faire quelques commentaires sur votre façon de jouer ! De nombreuses options sont disponibles et donnent à cette simulation toute sa dimension. Un vrai réal...■



Technologie !

vos programmes favoris sur votre cher téléviseur. Eh oui, ça va décoiffer !).

■ COULEURS

- 32 768 couleurs simultanées (on va en avoir plein les mirettes...).

■ MEMOIRE

- 4 MBit RAM qui viennent s'ajouter à ceux de la Megadrive et du Mega CD. Pour des jeux encore plus grands.

■ VIDEO

- La Megadrive 32X sera capable de gérer des graphismes par dessus des séquences vidéo. Bonjour les mixages !

■ AUDIO

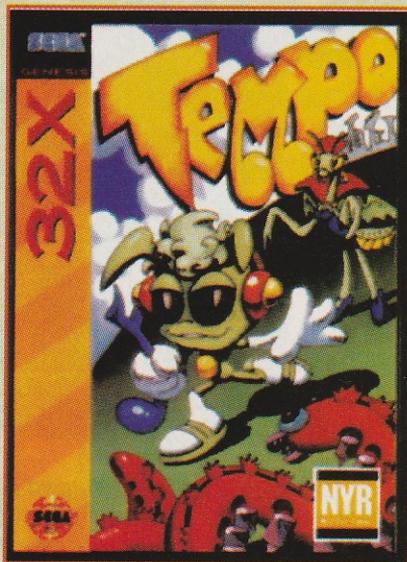
- Sons de qualité CD utilisables à différentes fréquences et pouvant être mixés avec les capacités sonores de base de la Megadrive.

Stellar Assault

24 Mb - 1 à 2 joueurs

Envolez-vous dans des décors en 3 dimensions pour une bataille acharnée ! Vous pouvez choisir différents vaisseaux de combat. Les débutants préféreront certainement un vaisseau doté du pilotage automatique afin de pouvoir se concentrer uniquement sur les cibles, Les plus expérimentés désireront certainement avoir un contrôle total de leurs machines volantes... De nombreuses options sont disponibles et vous avez la possibilité de revivre vos meilleures performances en combat ! ■





Tempo

24 Mb - 1 joueur

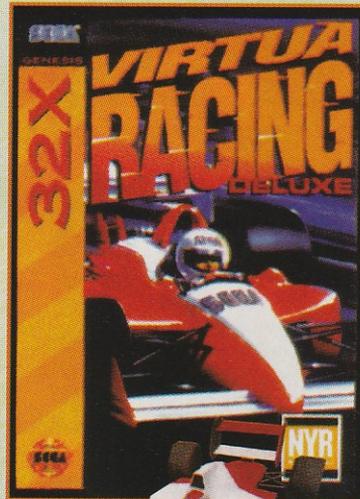
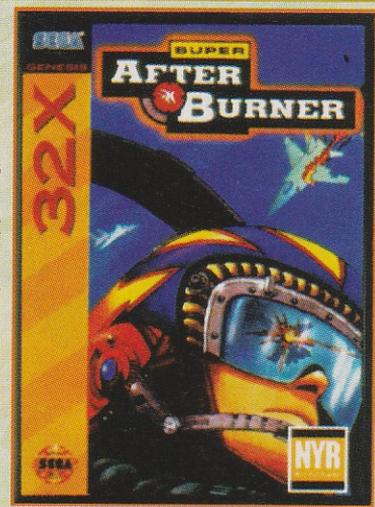
Tempo, le roi du Hip-Hop, à lui aussi sa place sur Megadrive 32X. Ce sympathique personnage vit paisiblement sur la planète Rythma jusqu'à ce que le vilain Roi Azolos décide de l'envahir avec ses hordes d'insectes malfaisants.

L'animation très "cooooooool..." des personnages et les musiques particulièrement rythmées ne laissent aucun doute sur le futur succès de ce titre. Pour Tempo, la musique est source de vie et... de pouvoirs spéciaux ! En effet, si Tempo touche une platine disque, il se transforme en fonction du thème musical du disque ! Il peut ainsi se transformer en serpent, en sous-marin, en missile... Un jeu qui devrait plaire à tous ceux qui ont le rythme dans la peau... Yeah... ■

Super After Burner

24 Mb - 1 joueur

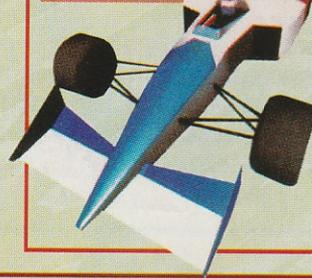
Vous voulez piloter sans risque un F-15 ! Alors tenez-vous prêt à prendre place dans le cockpit, car ce grand hit de l'arcade sera présent sur Megadrive 32X ! D'ailleurs, vous retrouverez, dans cette adaptation, tous les éléments graphiques (3D) et sonores de la version arcade. Les tactiques de combat ennemies sont très proches de ce qui se fait dans la réalité. Pour la petite histoire, vous êtes équipé de ce qui se fait de mieux en matière d'armement et vous devez détruire une multitude d'avions ennemis qui, malheureusement, sont souvent aussi bien armés que vous !!!



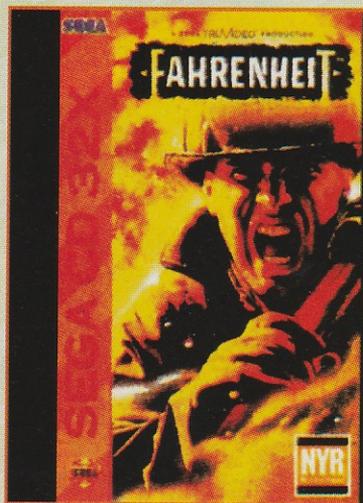
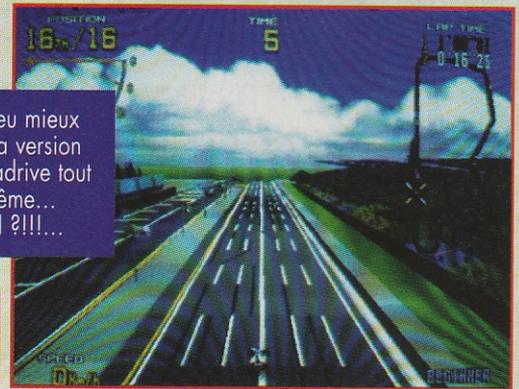
Virtua Racing Deluxe

24 Mb - 1 à 2 joueurs

Même si la version Megadrive est excellente, il aurait été dommage que ce grand jeu ne voit pas le jour sur une console 32-Bits !!! Dans cette version, vous pouvez choisir entre 3 bolides et 6 circuits différents (3 de plus que la version arcade !). Avec ce jeu, on se rend compte des incroyables capacités de la machine dans la gestion de polygones 3D (2 fois plus rapide que la version Megadrive). Un grand hit que bon nombre d'entre nous désirerons posséder dans leur logithèque. ■



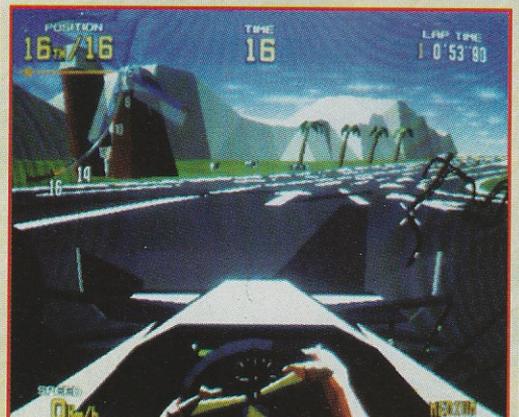
Un peu mieux que la version Megadrive tout de même... NON ?!!!!...

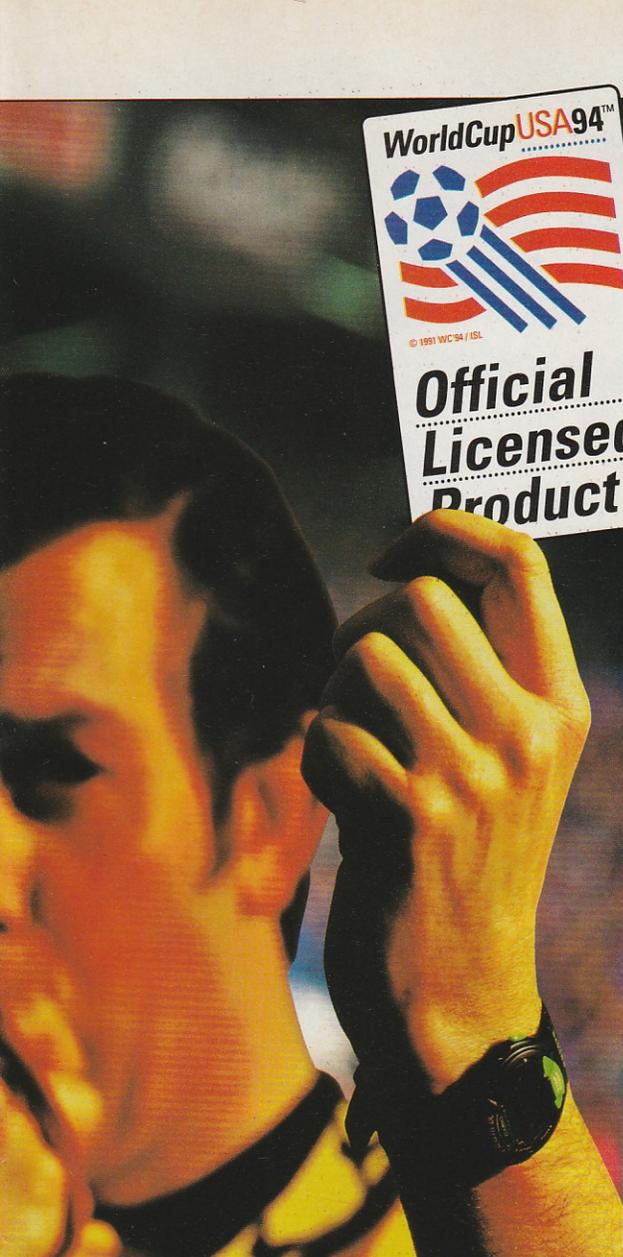


Fahrenheit

24 Mb - 1 à 2 joueurs

La fumée est partout, les flammes dévorent tout... à vous de décider si vous désirez venir en aide aux malheureux pris au piège ! Fahrenheit vous transporte dans le monde mythique des combattants du Feu, Héros au quotidien. Entièrement en «Tru Vidéo» ce jeu vous place au cœur de l'action ! Fahrenheit sera l'un des premiers jeux à profiter du mariage de la 32X avec le Mega CD (espérons qu'ils aient de nombreux enfants ! ■





Le seul jeu de foot qui mérite

le label officiel "World Cup USA '94"

Vous seriez branché par une simulation de foot très **RÉALISTE?** Au contraire, vous préférez un jeu d'action bien animé pour vous marrer à plusieurs? Quels que soient votre style, vos goûts, et aussi ceux de vos amis, World Cup USA '94 est le jeu qui va le plus vous **ÉCLATER**, et-pour longtemps.

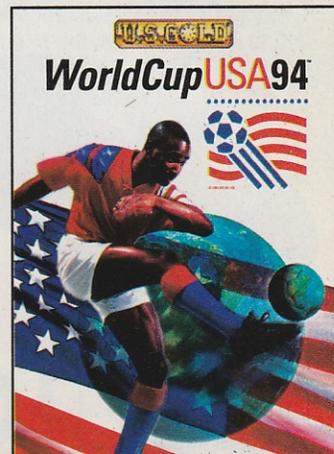
Grâce à un système d'options absolument génial qui permet aux débutants comme aux super-costauds de toujours trouver plaisir à jouer, World Cup USA



'94 est à la fois un super-jeu d'action, une simulation très réaliste, et, un excellent jeu de **STRATÉGIE**.



- MEGA-CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- AMIGA
- IBM PC
- CD-ROM



Sortie mondiale le 3 Juin 1994

World Cup USA 94

© 1991 WC '94 / ISL

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

DOSSIER

KIDS PACK

LE PACK JEUNE

Le Kids Pack regroupe une Megadrive II, une souris et un jeu (Creative Antics), le tout présenté de façon plutôt sympathique. Normal, il concerne principalement les enfants de 6 à 11 ans. Un joypad, le Kid Controller, a même été créé pour s'adapter aux mains des tous petits, il est vrai que les joypads Megadrive actuels sont difficiles à manier pour les petiots. Dans cet esprit, de nombreux logiciels ont été conçus pour les tous petits. Enfin, on va trouver des jeux stimulants l'éveil, sans violence et mauvais goût ! Bientôt disponible aux USA, le Kids Pack est prévu fin 94 en France !



KID CONTROLEUR



SOURIS

LOGITHEQUE...

Creative Antics

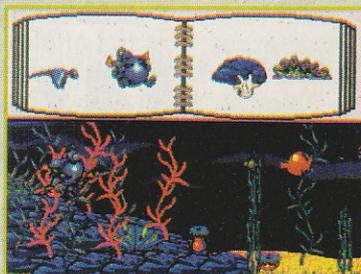
1 joueur

Vous sélectionnez vos décors, placez les personnages de votre choix, composez vos musiques et puis vous admirez le résultat. Vraiment un logiciel pour les créateurs en herbe. La plupart des personnages disponibles sont des héros de chez Sega (Sonic le plus speedé des hérissons, Tails, Sally...). Toute l'interactivité du jeu s'exécute à l'aide de la souris. Vous avez bien sûr la possibilité de sauvegarder vos œuvres pour les visionner lors des congrès que vous organiserez avec les grands parents et les voisins ! ■

Un ensemble haut en couleur qui je suis sûr enchantera nos chers bambins !!! Un petit reproche tout de même, le Kids Pack est uniquement livré avec une souris et le jeu Creative Antics. Ce qui veut dire que si vous désirez acheter un autre jeu il faudra également prévoir l'achat d'une manette.

SEGA

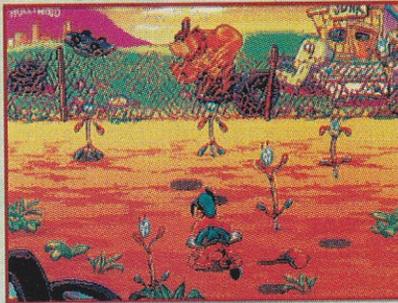
KIDS PACK



Disney's Bonkers

8 Mb - 1 joueur

Dans ce jeu, mettant en scène des personnages de Disney, vous incarnez un brave policier ! Votre but : vider le monde de tous les délinquants qui parsèment des mondes fantastiques comme par exemple, le dépôt d'ordures d'Hollywood ou les entrepôts d'un studio de cinéma !!! Vous pouvez jouer directement dans n'importe quel niveau du jeu, mais pour devenir un super flic il vous faudra tout de même terminer le jeu entièrement ! Pendant le jeu, le seul moyen pour gagner des points de vie, est de mettre des contraventions aux conducteurs du dimanche ! Recommandé pour les enfants de six à onze ans. ■



Berenstain Bears, Camping Adventure

2 Mb - 1 joueur

Dans ce jeu très "nature", vous incarnez des petits oursins. Durant votre périple à travers la forêt hantée, vous devez faire preuve d'adresse mais aussi de réflexion. Recommandé pour les enfants de 5 à 10 ans. (Ce jeu sera également disponible sur Game Gear) ■



Richard Scarry's Busy Town

16 Mb - 1 joueur

Dans la gentille ville de Richard Scarry, vous allez pouvoir exercer 6 activités différentes. Le chat Huckie et le ver Lowly vont vous servir de guide. Vous pourrez donc construire une belle maison, conduire un camion de pompier tout rouge, construire un bateau qui flotte... Particulièrement recommandé pour les enfants de 3 à 5 ans. ■



Crystal's Pony Tale

8 Mb - 1 joueur

Une vilaine sorcière a envoyé un sale sort... maintenant tous les amis de Pony sont prisonniers ! Il va donc falloir traverser des champs de fleurs, des forêts obscures, des grottes mals famées pour trouver les cristaux qui vous permettront de libérer vos petits copains.

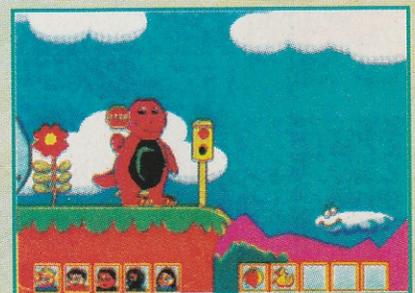
Sept niveaux d'aventure dans un monde féérique. Un beau conte qui vous fera rêver durant de longues heures de jeu... Recommandé pour les enfants de 4 à 7 ans. ■



Barney's Hide and Seek Game

8 Mb - 1 joueur

Bienvenue dans le gentil monde des dinosaures ! Un jeu destiné aux enfants de 3 à 5 ans dans lequel ils pourront, tout en s'amusant, apprendre à compter, résoudre de petites énigmes et assimiler quelques rudiments du code de la route ! Ben, pourquoi pas !!!... Le héros, Barney, prononce plus de 100 mots et phrases familières durant tout le déroulement du jeu. Si le joueur bloque à un certain moment du jeu, Barney se fait un plaisir (au bout de quelques instants), de lui montrer le chemin à suivre. Un chouette copain ce Barney... il a quelque part un p'tit air de Casimir ! ■



SATURN

au delà des limites...

Sega ménage le présent mais prépare aussi l'avenir ! Voici ce qui devrait être la forme définitive de la Saturn. En effet, vu la qualité esthétique de la machine il y a peu de chances qu'elle subisse des transformations radicales d'ici les lancements américain et européen même si certaines modifications (la couleur, par exemple) ne sont pas à exclure. La Saturn est donc équipée d'un lecteur CD et d'un port cartouche. D'après les renseignements dont nous disposons, ce dernier lit les cartouches de la Megadrive 32X. La Saturn possède les mêmes caractéristiques de base que la carte Titan utilisée dans la borne Daytona (elle est tout de même légèrement boostée). En ce qui concerne la sortie de cette superbe console, elle devrait arriver à la fin de l'année au Japon et en mai 1995 aux Etats-Unis. Parions pour l'été de la même année en France !

Un vrai bijou, espérons qu'il ne se fera pas trop attendre...



SEGA

SATURN



Clockwork : le 1er jeu de plateformes sur Saturn ?



La chevauchée à dos de dragon promet un max !



Les premiers jeux prévus sur la console Saturn

SEGA :

Virtua Racing, Daytona USA, Outrunners, Virtua Fighters, Virtua Soccer, Clockwork.

VIRGIN :

Spot 3, Ectosphere, Army of Darkness.

ACCLAIM :

Alien Trilogy, Duel, Batman Forever.

GAME ARTS :

RPG & Shooter (TBA)

SUNSOFT :

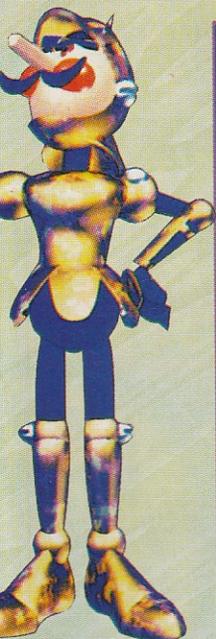
Myst.

ENIX :

RPG (TBA).

CORE DESIGN :

3D Shooter (TBA)



FICHE TECHNIQUE : BONJOUR LE MONSTRE...

■ FORMATS DE LECTURE

- CD-Rom (2,6 X vitesse du lecteur CD (390K/Sec.))
- Cartouche

■ CPU

- 2 Hitachi SH2 32Bit RISC - 27MHz/50 Mips

■ CO-PROCESSEUR

- Hitachi SH1, 24 Bit DSP
- Motorola 68000
- Processeur Video

■ MEMOIRE

- 16 Mbit (mémoire de travail)
- 12 Mbit de mémoire vidéo
- 4 Mbit de mémoire Son
- 4 Mbit de mémoire Tampon
- 4 Mbit IPL Rom

■ GRAPHISMES

- 240 000 Polygones/seconde
- Gourad Shading (ombrage)
- Texture Mapping
- Gestion des Sprites, Zooms et Rotations par processeur spécialisé.

- Morphing
- Définition max. : 2048 x 1024
- 5 plans superposables maximum
- 2 plans pour les rotations
- 2 plans pour les zooms
- 2 pour les fenêtres (menus)

■ COULEURS

- 16,7 millions couleurs affichables simultanément.

■ RESOLUTION

- 640 x 480

■ SON

- 16 Bit 68EC000
- PCM 32 voies
- FM 8 voies
- Nouveau Chip standard Yamaha-TBA

■ VIDEO

- Système MPEG en standart (au dernières nouvelles) qui permet le compactage-décompactage des données.

■ DIMENSIONS

- Environ 25 cm de côté (Taille proche de celle de la 3DO).



Daytona

Admirez cette superbe borne d'arcade... je suis sûr que vous aimeriez bien l'avoir ! Et bien sachez une chose : la Saturn possède les mêmes caractéristiques techniques !!!...



La Pico

L'éducation interactive

Les jouets Sega forment la jeunesse. Du moins c'est le but avoué avec la sortie, cet automne aux Etats-Unis (à quand la sortie en France ?), d'une console / ordinateur à but éducatif, destinée aux enfants de 2 à 7 ans. Déjà sortie au Japon, la Pico y connaît un vif succès (elle est même présente dans certaines écoles). Les logiciels se présentent sous forme de livres électroniques se connectant directement sur la console. L'enfant a alors la possibilité d'intervenir sur le déroulement de l'histoire, conçue spécialement pour que le jeune manipulateur fasse un effort de réflexion et

d'analyse (tant qu'à faire...). L'interactivité du système passe par le biais d'un crayon optique avec lequel l'enfant fait directement ses choix en pointant les options choisies. L'utilisation de la Pico est donc particulièrement simple. Comme un vrai livre, quand une page est tournée de nouvelles images apparaissent à l'écran. Chaque logiciel devrait être vendu autour de 300 francs. Les deux premiers titres (sur les 6 existants actuellement au Japon) qui seront disponibles dès le lancement de la console sont : "Mickey Mouse" et "The Busy World of Richard Scary".



Autres jouets...

Pour les tous petits, d'autres jouets devraient également voir le jour en France : le IR 7000 et le Beamer. Ces jouets encouragent les enfants à jouer, à stocker des données, à dessiner et leurs permettront d'envoyer et de recevoir des messages secrets par le biais de rayons infra-rouges.

SEGA

PICO

DISCOTHEQUE...

Les autres... jeux !

ABSOLUTE :

Rapid Deployment Force (simulation)

ACTIVISION :

Return to Zork (aventure)

CRYSTAL DYNAMICS :

Kamikaze Comics

DATA EAST :

Outrunners (simulation)

DIGITAL PICTURES :

Bike Messenger, One-On-One Basketball, Daibing, Corpse Killers, Demolition Kid, Story Time

IMAGINEER :

Sim City 2000

JVC :

World Championship Rally, Fatal Fury Special, Samurai Shodown

KONAMI :

Lethal Enforcers 2-Gun Fighters

PSYGNOSIS :

Scavenger 4

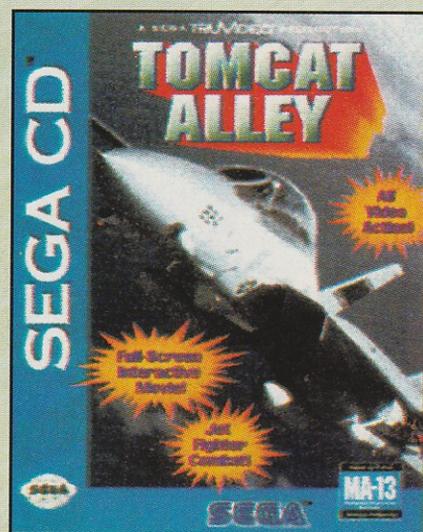
ROCKET SCIENCE GAMES :

Loadstar, Cadillac & Dinosaurs, Darkride

Tomcat Alley

1 joueur

Tomcat Alley sera la première simulation de combat aérien qui verra le jour sur Mega CD. Entièrement réalisée à l'aide de véritables images vidéo digitalisées, je suis sûr qu'elle vous coupera le souffle ! Vous devez accomplir 7 missions comprenant des cibles au sol ou dans les airs. Différentes vues sont disponibles (du cockpit ou de l'extérieur). Le jeu s'annonce d'excellente facture, doté de tous les jets supersoniques de l'US Air Force. Un jeu qui passionnera tous les fanatiques d'aviation, de challenge et les joueurs ! ■



SEGA

MEGA CD

Double Switch

2 CD - 1 joueur

Ce jeu reprend pratiquement le même concept que Night Trap si ce n'est que l'écran de jeu est légèrement plus réduit. L'histoire ? Vous rencontrez dans un immeuble une jeune personne chargée de la sécurité et vous vous proposez gentiment de l'aider... La surveillance passe par le biais de caméras vidéo et dans les endroits stratégiques de l'immeuble se trouvent des pièges qui permettent de capturer les vilains "délinquants". Tout ça vous paraît sûrement bien simple mais sachez tout de même qu'un petit rigolo s'amuse régulièrement à saboter tout votre système de surveillance !!!

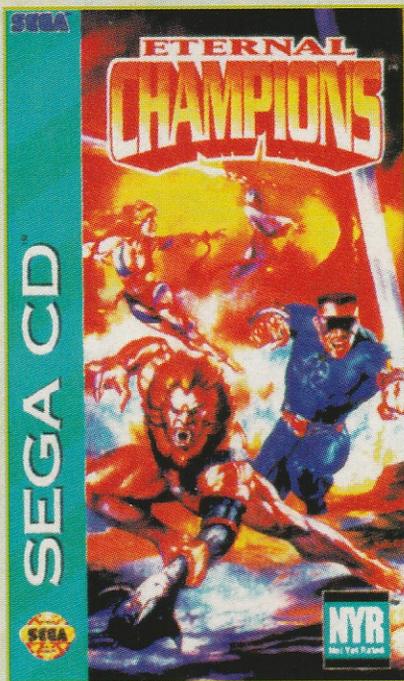
Toutes les digits vocales sont excellentes, il y a plus de 104 mn de séquences vidéo. Sortie imminente. ■



Eternal Champions

1 à 2 joueurs

Que se passe-t-il quand les 11 plus prestigieux combattants décident un jour de se rencontrer en duel... ben vaudrait mieux ranger la vaisselle... Chaque personnage possède de nombreux nouveaux coups. Cette version possède 4 nouveaux combattants plus 2 cachés qui ne vous seront accessibles que si vous finissez le jeu. Onze persos, ce qui veut dire 11 arts martiaux différents : kickboxing, Kempo, Karate, en Kung Fu, les techniques du singe et de la mante religieuse, Ninjitsu, close combat... De nombreuses options sont disponibles comme une fonction magnétoscope qui vous permet de revoir la totalité du match si vous le désirez. ■



Surgical Strike

1 joueur

Entièrement en "Tru Video", vous avez à dispositions de nombreux véhicules de combat pour vous aider à stopper les abominables terroristes qui sèment la terreur dans la ville. Pas très courageux les bougres, ils opèrent toujours dans l'ombre ! Très tactique, ce jeu va vous obliger à prendre des décisions rapides, il n'y a pas de place pour un homme indécis !!!!!. ■



Wirehead

1 joueur

Ned Hubbard était un garçon timide qui avait quelques difficultés à s'assumer, jusqu'au jour où un terrible accident va complètement bouleverser sa vie. Maintenant, le pauvre garçon ne peut plus du tout contrôler ses émotions comme la peur ou la tentation. De braves chirurgiens ont donc eu la bonne et ingénieuse idée de lui implanter une puce

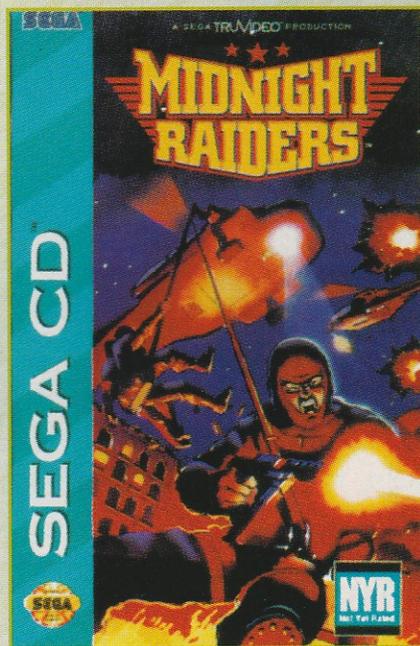


électronique dernier cri qui vous permettra d'intervenir aux différents moments cruciaux, afin d'éviter que Ned ne fonce tête baissée et bras ballants dans des situations impossibles ! Une lourde responsabilité certes, mais qui, j'en suis persuadé, ne vous fera pas fuir ventre à terre (surtout que vous ne risquez rien). Ce jeu a été entièrement réalisé en «Tru Video», bourré d'humour, bref, il risque très certainement de vous séduire... ■

Midnight Raiders

1 joueur

Tenez-vous prêt à prendre les commandes d'un hélicoptère d'attaque AH-64 Apache. Votre mission : délivrer un gouvernement pris en otage par de vilains rebelles... Toute votre agilité et un peu de chance vous seront nécessaires pour mener cette mission à terme ! Le jeu est entièrement en "Tru Video". Il y a 2 phases de jeu : 1 partie Shoot'-em-up, une autre Beat'-em-up le tout dans un scénario digne des meilleurs jeux d'aventure. Plus vous serez bon, plus les ennemis seront agressifs, ils s'adaptent les bougres !!! De plus, chaque nouvelle partie est différente puisque les vilains ne sont jamais planqués aux mêmes endroits... Bonne chance... ■



Formula One World Championship

1 joueur

C'est probablement l'une des meilleures simulations de course F1 jamais réalisée sur console. Vous retrouvez tous les grands pilotes actuels de F1 et les différentes écuries. Vous pouvez courir sur tous les plus prestigieux circuits, de Monaco à Watkins Glen. Un futur grand hit qui risque de faire couler beaucoup d'encre à sa sortie... ■



LOGITHEQUE...

Les autres... jeux !

ABSOLUTE :

Penn & Teller's Smoke and Mirrors (aventure)

ACCLAIM :

Mortal Kombat II (combat), Stargate (action), True Lies (action), Nigel Mansell-Indy Car (simulation)

SAMMY :

Viewpoint (action)

ASC :

TNN Bass Tournament of Champions (sport)

ATLUS :

Power Instinct

CAPCOM :

Magical Quest starring Mickey Mouse, Mega Man, Super Street Fighter II

DATA EAST :

Outrunners (simulation)

KONAMI :

Animaniacs, Tiny Toon adventures-Acme, All-Stars, Sparkster (aventure), Contra : Hard Corps

NAMCO :

Pacman 2, Pac Attack

SUNSOFT :

Aero The Acrobat 2, Scooby-Doo

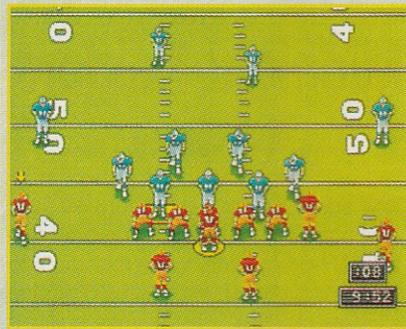
VIRGIN :

Demolition Man, Dragon

NFL '95

16 Mb - 1 à 4 joueurs

Et... hop... encore un !!!... Les jeux de football américains sont nombreux sur Megadrive et se ressemblent tous beaucoup... NFL '95 n'échappe pas à la règle. Les différences se situent principalement au niveau des options. Ici, vous avez la possibilité de sauvegarder vos performances directement sur la cartouche, de créer votre propre équipe, de sauvegarder vos plus belles actions... Un bon jeu mais concernant surtout les collectionneurs... ■



Shining Force II

16 Mb - 1 joueur

Des chasseurs de trésors ont mis la main sur les joyaux magiques de la lumière et de l'obscurité, mais malheureusement, ils ont par inadvertance libéré Zeon le démon. Maintenant, le Chaos impose encore ses règles et c'est à vous, braves guerriers de la Shining Force, de récupérer les joyaux et de renvoyer le vilain démon dans ses pénates avant que le monde ne soit plongé dans les ténèbres éternels. Dure tâche que la votre mais je suis sûr que vous n'aviez de toute façon rien d'autre à faire... ■



Ratchet & Bolt

16Mb - 1 à 2 joueurs

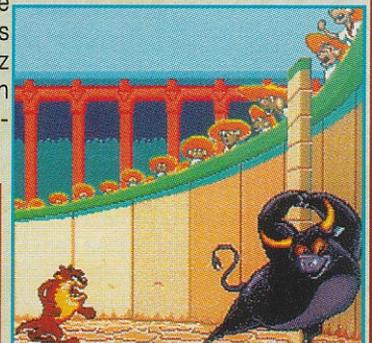
Deux nouveaux héros font leur apparition dans l'univers Sega : Ratchet et Bolt les robots. Vous devrez contrecarrer les plans du scientifique fou, le professeur Von Ion. Ratchet et Bolt ont à leur disposition, pour réussir leur mission, de nombreuses armes comme par exemple des lasers, des grenades, des mains magnétiques, des poings explosifs... Vous avez la possibilité de jouer à 2 simultanément. Dans ce cas, l'écran se divise en 2 afin de donner une totale liberté de déplacement à chaque joueur. ■



Taz in escape from Mars

16 Mb - 1 joueur

Taz est de retour avec encore pleins d'ennuis sur le dos !!!... Le pauvre se fait kidnapper et enfermer dans un zoo sur la planète Mars. Vous allez traverser de nombreux lieux, tous plus surprenants les uns que les autres : un château hanté, le Mexique, Atlantis la cité engloutie, Megalopolis, la ville des nuages, la planète X, Mars et le monde des taupes. Les animations et les sons sont superbes et le jeu regorge de gags hilarants. Vous allez même rencontrer un Mini-Taz et un Taz-éléphant !!! ■



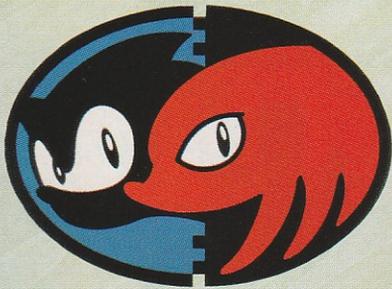
SEGA

MEGADRIVE

Sonic & Knuckles

Sonic va bientôt nous revenir dans de nouvelles aventures... mais ne le répétez à personne... C'EST UN SECRET !!! ■

SONIC & KNUCKLES



Phantasy Star IV The end of the Millenium

24 Mb - 1 joueur

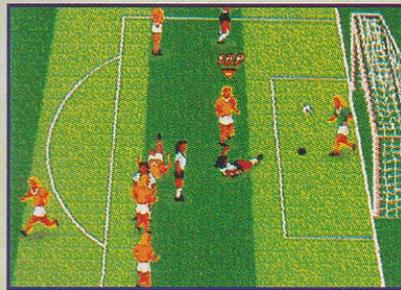
La suite de la saga des Phantasy Star arrive sur Megadrive. Un nouveau volet qui tient ses promesses, tant pis s'il fallut attendre si longtemps. D'après nos informations, ce devrait être le dernier chapitre de ce superbe jeu de rôle. Le jeu présente à peu près la même interface que les précédents épisodes mais il a énormément gagné en esthétique et ont été ajoutées de nouvelles options en combat comme par exemple la possibilité d'utiliser un véhicule afin de se déplacer beaucoup plus rapidement. En gros... 24 Mb d'aventure et de pur plaisir... ■



World Soccer II

16 Mb - 1 à 2 joueurs

World Soccer vous offre quasiment tout ce que vous pouviez espérer : un grand nombre d'équipes dont l'Allemagne, le Mexique, les Etats-Unis et le Brésil, de multiples options comme, la possibilité de revoir les meilleurs moments d'un match ou de vous entraîner aux penalties. Trois niveaux de jeu sont disponibles : facile, normal et dur (très dur même...). La vision du terrain est excellente et facilite la réalisation de tactiques ou combinaisons complexes. Je vous entend déjà me dire : «encore un jeu de foot !!!», oui... mais quel jeu !!! ■



Shadowrun

16 Mb - 1 joueur

En 2053, un monde d'une extrême violence... Vous allez traverser trois vastes contrées en 3 dimensions : la dangereuse ville de Seattle, le bâtiment high-tech du «System» et le mortel labyrinthe connu sous le nom de Matrix. Mis à part vos armes, vous possédez également, une sorte d'agenda électronique qui vous permet d'enregistrer toutes les informations censées être importantes. Il vous faudra à peu près 80 à 100 heures de jeu pour venir à bout de ce superbe jeu. ■



World Series Baseball

16 Mb - 1 à 2 joueurs

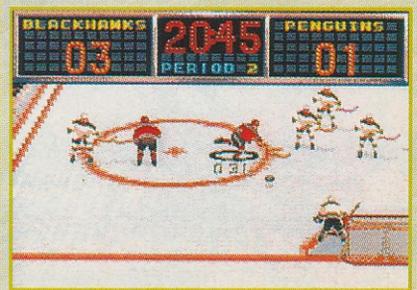
Une superbe réalisation pour ce jeu de Baseball où vous retrouverez les équipes les plus réputées. Les statistiques de chaque joueur correspondent à la réalité. Durant tout le jeu une voix commente la partie et de nombreux graphismes digitalisés vous donnent vraiment une sensation de réalité. Enfin, les fans de baseball se seront rendu compte de l'excellente réalisation de cette simu. En effet pour une fois vous jouez exactement comme dans la réalité !... ■



NHL All-Stars Hockey

16 Mb - 1 à 4 joueurs

Faites fondre la glace avec les 26 équipes de la ligue nationale et les plus grands stars du hockey sur glace ! Plus de 650 joueurs sont présents, y compris Mario Lemieux, Gretzky, Lindros et Yzerman. Vous pouvez sauvegarder toutes les statistiques du saison entière. Si vous avez la chance de posséder le "Four Way Play", vous pourrez vous amuser à 4 simultanément (logique...). ■



LES JEUX A VENIR...

Voici une console qui a un bel avenir devant elle. La preuve en est toute cette ribambelle de jeux tous d'excellente qualité. S'il fut un temps où les softs pour cette machine tardaient un peu à arriver, c'est aujourd'hui une période révolue et de plus en plus de jeux Megadrive (et non plus Master System) se voient adaptés sur ce support (Shining Force par exemple). Actuellement la Game Gear se positionne comme LA console portable couleur. Nous n'avons malheureusement pour l'instant aucune nouvelle du fameux Tuner TV, qui permettrait à la Game Gear de recevoir les chaînes de télévision, ce qui est vraiment dommage !

Les autres...

ACCLAIM :

Mortal Kombat II (Action/Arcade)
Star Gate (Action/Arcade)
True Lies (Action/Arcade)

DOMARK :

Formula One (Simulation)



The Tazmanian Devil in Escape from Mars

4 Mb - 1 joueur

Taz, le cyclone ambulancier reprend du service dans cette nouvelle aventure. Fait prisonnier par un vilain martien, il se retrouve dans un Zoo, sur la planète Mars ! Mais comme il n'arrive pas à s'acclimater, il vous faut lui donner un petit coup de main pour retourner sur notre bonne vieille Terre...

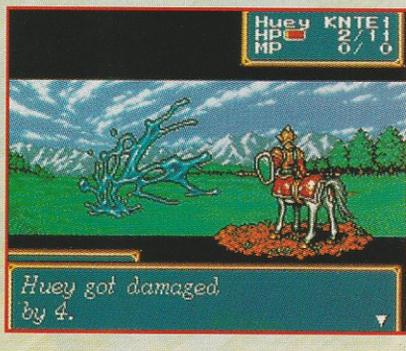
Note : Bon anniversaire Taz ! Eh oui, en 1994 la star d'Hollywood fête ses 40 ans !!! ■



Shining Force : The Sword of Hajya

4Mb - 1 joueur

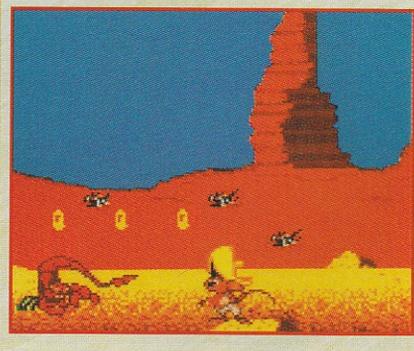
Un grand jeu d'aventure qui a déjà connu un vif succès sur Megadrive. Alors que vous meniez une vie tranquille dans le château du Prince de Cypress, le Roi lom décide d'envahir votre belle région pour y semer la terreur et pour dérober l'Épée d'Hajya. A vous de restaurer la paix et de récupérer la fameuse lame. Doté d'un excellent scénario, ce jeu est en plus un véritable challenge même pour les pros du genre ! Un classique en puissance. ■



Cheese Cat-astrophe starring Speedy Gonzales

4 Mb - 1 joueur

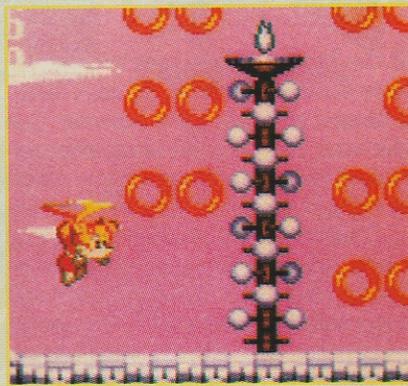
Arriba, 'rriba... Speedy Gonzales déboule sur la Game Gear ! Nous découvrons la souris la plus célèbre et la plus rapide du monde, vivant tranquillement entourée de ses amis et de sa petite amie, Carmel. C'est alors que le vilain Dr. Cheesefinger la kidnappe et pille toutes les réserves de fromage du village ! Vous allez voyager à travers 6 niveaux bourrés d'humour et de fantaisie le tout doté d'animations très proches de ce qui se fait actuellement en matière de dessins animés... ■



Sonic The Hedgehog : Triple Trouble

4 Mb - 1 joueur

Sonic et Tails sont de retour dans une nouvelle aventure délirante, dans laquelle ils doivent récupérer les Emeraudes du Chaos avant que le méchant Dr. Robotnik puisse mettre la main dessus ! Eh oui, le danger guette, Robot' en a besoin pour créer une arme particulièrement destructrice l'«Atomizer». Le jeu est composé de 6 niveaux et de 5 sous-niveaux dont certains en 3 dimensions !!!... ■



Dynamite Heady

4 Mb - 1 joueur

Une forte tête cet Heady... il a la possibilité de l'utiliser d'innombrables façons ! D'ailleurs, vous avez intérêt à garder la tête froide car vous aurez à choisir la tête qui vous servira le plus, à tel ou tel moment du jeu. D'autre part, une multitude de bonus, vous permettant de changer de trombine, parsèment le jeu. Un jeu particulièrement amusant avec un personnage vraiment sympathique. ■



UX
889
JE
53
70
70
36
36

Mes amis, laissez moi vous

conter l'histoire de deux jeunes gens qui, jadis, avaient réussi à tester le plus célèbre jeu d'arcade de tous les temps... Ces deux aventuriers répondaient aux surnoms de Dave l'apocalyptique «Galbé» et Lion l'aventurier «Maladroit»... Ils vouaient une passion incommensurable pour le Dieu «Street Fighter» et relevaient tous les défis qui leur étaient lancés sur le jeu le plus mysticomythique de la planète... Nombreux sont ceux qui ont succombé sous leurs coups répétés (appelés Combo par les Yogl des bois) et sous leurs techniques souvent incroyables...

P ar un bel après midi de printemps, le soleil un peu fatigué semble vouloir se coucher. Nos deux héros (Lion le Maladroit et Dave le Galbé) attendent, bave aux lèvres, le cavalier chargé de leur offrir un présent, envoyé par Chris Fighter, chevalier d'un royaume rival... réputé pour sa mesquinerie ! Eh oui, malgré les guerres de religion qui sévissent en ces temps obscurs, rien ne peut empêcher la propagation de la nouvelle pensée cartésienne venue du lointain Est. La Super Street Fighter 2, théorie sur la baston de rue !

Quel choc, monseigneur...

Surprise de taille... Bonjour l'éprom monstreuse ! Elle fait au moins la largeur du torse de Pitt Wayable, le garde du corps personnel du grand Roi Franky. 40 mega-bits obligent, la cartouche dénudée ressemble plus à une poêle à frire qu'à autre chose ! Allez, en route pour la salle de test, lieu préféré pour la méditation. Mais un obstacle attend nos deux gaillards sur la route de la sagesse. En effet, d'un peu partout jaillissent de nombreuses femelles, toutes plus dénudées les unes que les autres. Ces sirènes venues de la pub', de la compta et d'ailleurs, usent des stratagèmes les plus vicieux pour faire dévier nos héros de leur quête. Le bon sens de Lion le Maladroit à finalement raison de cette épreuve, malgré toutes les implorations du Galbé !

STREET FIGHTER II

The New Challengers

Bref, une fois l'imposante carte informatique insérée dans la Megadrive, les deux rescapés laissent enfin leur joie s'exprimer. Que voulez-vous, on a beau être blasé, seize personnages (quatre de plus que par le passé) doté d'une ribambelle d'options pour ce latter... C'est en tripotant les options dans tous les sens, qu'on se rend compte des possibilités qu'offre Super Street Fighter 2 version console. En jouant contre l'ordinateur, nous pouvons donc affronter seize persos. Le mode tournoi permet à huit combattants de prendre part à une joute qui déterminera un classement. Comme par hasard, Djabouni Yogl (un Yogl des bois) et Elysée Le Vanneur rodent dans les environs. Le goût du combat des quatre protagonistes présents les obligent à s'affronter dans une série de combats à mort. C'est là qu'ils s'aperçoivent de l'intensité que peut prendre une lutte à mort. Les seize combattants disposent d'une panoplie de coups à faire frémir le plus grand des maîtres venu d'Asie. Les six boutons couplés aux sauts ainsi qu'aux nombreux coups spéciaux donnent au jeu une richesse jamais atteinte. De plus, chaque combattant



Ken et Fei Long effectuent en même leur coup spécial. Lequel des deux terrassera l'autre ? La suite au prochain épisode...

peut bloquer les coups de ses adversaires. Des messages apparaissent sur le bord de l'écran indiquant la première attaque, un enchaînement, une contre attaque ou un retour à la raison après un KO.

Des personnages venus d'ailleurs...

C'est ainsi, que notre petite troupe fait connaissance avec les quatre nouveaux personnages, dont il n'ont entendu parler que dans d'anciennes légendes. Thunder Hawk, le com-

KO AU PREMIER ROUND !

En mettant plusieurs coups à votre adversaire, il tombe KO. Maintenant, le KO s'affiche avant qu'il ne tombe (KO) ainsi, pas d'ambiguïté possible. De plus il existe quatre KO différents qui laissent plus ou moins longtemps l'opposant dans le «coma». Dans l'ordre : le KO petits anges (1), le KO poussins (2), le KO étoiles (3) et le KO têtes de mort (4). Voilà, vous êtes informés maintenant !











NOUVEAU



Qui ne connaît pas la belle boule d'énergie de Ryu ?

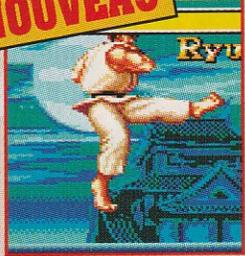


La boule de feu enflamme l'adversaire ou le fait tomber.



L'hélico reste un coup efficace ! Surprenant même.

NOUVEAU



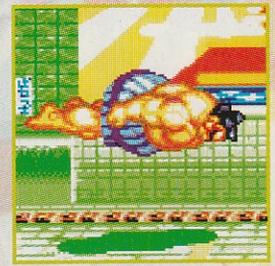
L'hélico en l'air a quelque peu changé. Vous verrez.



Le dragon Punch vous rend invulnérable. Youppie !



Les mille mains terrorisent vraiment votre adversaire.



Effectuez des passages dans le dos avec la torpille.



Coup de poitrine volant suivi d'un coup de fesse.

RYU

STYLE : KARATÉ. ORIGINE : JAPON.
TAILLE : 1,75 M. POIDS : 68 KG.
NÉ LE : 21/07/1964.
MENSURATIONS : 112, 81, 85.
GROUPE SANGUIN : O.



E. HONDA

STYLE : SUMO.
ORIGINE : JAPON.
TAILLE : 1,85 M.
POIDS : 137 KG.
NÉ LE : 03/11/1960.
MENSURATIONS : 212, 130, 210.
GROUPE SANGUIN : A.



battant mexicain aux origines indiennes est un adversaire très puissant. Il peut relever ses adversaires avec l'équivalent d'un Dragon punch et les surprendre par une attaque aérienne. Fei Long, venu de Hong Kong, a choisi de suivre les traces de Bruce Lee, son maître ! Sa rapidité et ses enchaînements fulgurants ne sont pas de trop pour venir à bout de ses ennemis. Dee Jay, combattant Jamaïcain, ressemble étrangement à Elysée Le Vanneur, re-

vêtu d'un jogging «Maxximur» ! Vu la rapidité de ses techniques, il est capable d'endormir ses adversaires. Enfin Cammy, frêle et douce jeune fille, combat pour le compte des bérets rouges. Elle compte sur sa rapidité et sa puissance pour vaincre... Les anciens personnages de Street Fighter ont évolué. Les huit premiers disposent désormais de nouveaux coups spéciaux. Ryu lance une boule de feu enflammante ;

VOYAGE TOURISTIQUE AU JAPON.



Ryu est un combattant froid et calculateur. Il recherche toujours plus fort que lui pour progresser. S'il s'inscrit au tournoi Street Fighter, c'est pour gagner mais surtout, pour battre son éternel rival, Sagat le thaïlandais. Comme dit le proverbe, à la fin il ne peut en rester qu'un...



La salle de bain de E. Honda.



E. Honda a été choqué d'apprendre que les sumotoris étaient considérés comme des êtres faibles et sans réelles possibilités. Il veut laver l'affront dont il a été victime et démontrer qu'il est aussi fort que tous les autres Street Fighters. Bonne chance Edmond...





La boule horizontale reste terrible.



Vous rebondissez en arrière avant de foncez en boule.



Un bon coup de jus dans la tronche de l'adversaire



La boule verticale n'est pas aussi efficace qu'autrefois.

BLANKA
 STYLE : SAUVAGE.
 ORIGINE : BRÉSIL.

TAILLE : 1,92 M. POIDS : 98 KG.
 NÉ LE : 12/02/1966.
 MENSURATIONS : 198, 120, 172.
 GROUPE SANGUIN : B.

GUILE

STYLE : COMBAT PUR. ORIGINE : USA.
 TAILLE : 1,82 M. POIDS : 86 KG.
 NÉ LE : 23/12/1960.
 MENSURATIONS : 125, 83, 89.
 GROUPE SANGUIN : O.



GUILE EST DE RETOUR !



Tous ceux qui vous sautent dessus vont pleurer...



Le Sonic Boom est un coup spécial vraiment utile.

Blanka effectue ses boules différemment ; Ken place son Dragon Punch en flammes ; Chun-Li dispose d'un nouveau coup de pied et d'une boule de feu très sexy ; Zangief balance des choppes différentes et les pauv' malheureux qui se faisaient avoir par le Yoga Fire de Dhalsim ont la malchance de

rester allumé et donc vulnérables ! Une chose n'a pas échappé à l'observation de nos héros (Lion et Dave, car Djabouni et Elysée sont parti rejoindre les demoiselles de tout à l'heure), pour une fois les quatre boss possèdent enfin le nombre d'animations qui leur est due. Effectivement, dans le temps ils étaient vraiment limités en coups. Maintenant Vega, Balrog, Sagat et M.Bison peuvent

suite page 45

Le Brésil : il n'y a pas que des footballeurs !



Pour en savoir plus sur son passé, Blanka décide d'envoyer son billet d'inscription au tournoi Street Fighter. Il pense que l'une des personnes qu'il va rencontrer peut l'aider à retrouver la mémoire et son passé...

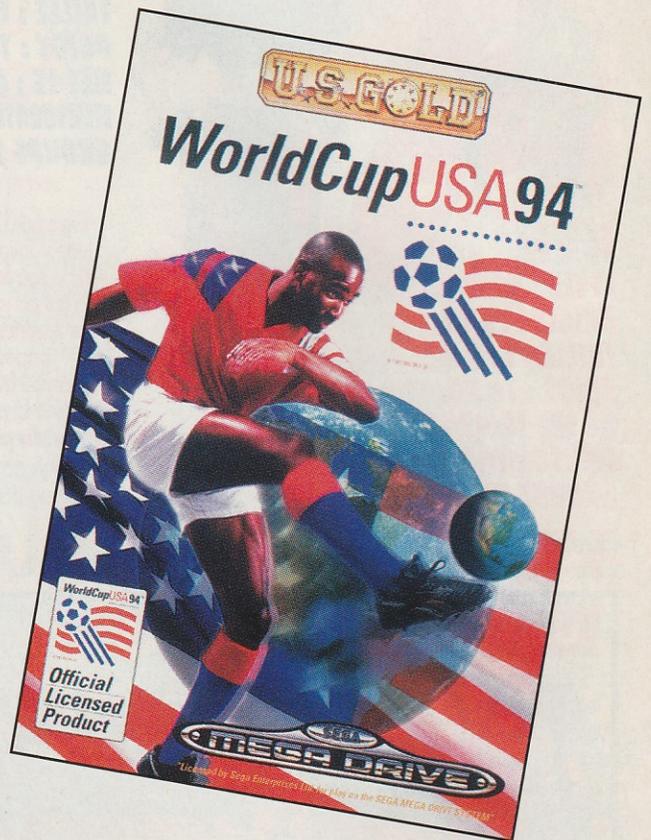
Guile n'a qu'une seule obsession : venger la mort de son ami Charlie, tué par M. Bison au Cambodge il y a déjà quelques années. Coup de bol, M. Bison fait office de dernier boss au tournoi Street Fighter... Sans se poser de question, Guile s'inscrit au tournoi.



LA BASE MILITAIRE DE GUILE.



Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!



Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

Avec Carrefour
je positive! ◀ ▶

36.15
Carrefour

Carrefour ▶



Ken sait lui aussi envoyer des boules de feu.



NOUVEAU

Le grand Dragon Punch enflamme l'adversaire.



Le petit Dragon soulève et démolit votre opposant.



Enchaîner tout ce qui se présente à vous avec l'hélico.



NOUVEAU

Ken peut lui aussi faire l'hélico en l'air. Regardez.



KEN

STYLE : KARATÉ.
ORIGINE : USA
TAILLE : 1,76 M
POIDS : 76 KG.
NÉ LE : 14/02/1965.
MENSURATIONS : 114, 82, 86.
GROUPE SANGUIN : B.

CHUN LI

STYLE : KUNG FU.
ORIGINE : CHINE.
TAILLE : 1,70 M
POIDS : TENU SECRET.
NÉE LE : 01/03/1968.
MENSURATIONS : 88, 58, 90.
GROUPE SANGUIN : A.



L'hélicoptère est un coup spécial vraiment intéressant.



Vous pouvez effectuer votre hélico dans les airs.

Comme d'habitude, Chun Li se sert de son fantastique jeu de jambe pour terroriser ses opposants. Regardez bien et appréciez la pause qu'elle prend.



NOUVEAU

La boule de feu est sans aucun doute le plus beau de tous les coups spéciaux. On remarque 5 ou 6 animations différentes pour ce coup.

VIREE EN MER AUX USA.



Quand il n'est pas avec sa petite amie, Ken éclate tous les autres karatékas du monde en combat singulier. Justement, il apprend que Ryu le japonais participe à un grand tournoi. Il se dit : "C'est maintenant ou jamais que je dois prouver que je suis meilleur que Ryu. Maître Shen Long sera alors très fier de moi et je deviendrai alors son successeur..."

Quand Chun Li n'était qu'une gamine, elle a vu mourir son père, assassiné par M. Bison. Depuis, elle s'entraîne comme une forcené pour le venger. Elle connaît de nombreuses attaques spéciales, capables de terroriser tous ses adversaires. Elle fait partie de l'élite des Street Fighters et représente sa nation, la Chine profonde. Bonne chance Chun Li !



LA CHINE AUX HEURES DE POINTES.





Le marteau pilon fait beaucoup de dégâts.



Traversez les boules de vos opposants. Rien de plus simple.



Cette corde à linge n'évite plus du tout les balayettes.



Quand vous effectuez ce coup de près, vous saisissez l'opposant. De loin, vous lui courez après. Sauve qui peut...



Désormais, le yoga fire ne fait plus tomber l'adversaire.



Qui a dit que Dhalsim ne savait pas cuir à point ?



Disparaissez et réapparaissiez en une seconde.

frapper, sauter et griffer avec encore plus de grâce et de variété. Ils ont aussi de nouveaux coups spéciaux qui les rendent encore plus redoutables. C'est dire !!

Ce Super Street Fighter n'est pourtant pas parfait. Les décors, très fidèles à l'arcade, sont malheureusement inégaux. Peut-être est-ce dû à la faiblesse de la palette de cou-

suite page 47



DHALSIM
 STYLE : YOGA. ORIGINE : INDE.
 TAILLE : 1,76M (VARIABLE)
 POIDS : 48 KG (VARIABLE).
 NÉ LE : 22/11/1952.
 MENSURATIONS : 107, 46, 65.
 GROUPE SANGUIN : O.



ZANGIEF
 STYLE : LUTTE. ORIGINE : EX-URSS.
 TAILLE : 2,11 M. POIDS : 115 KG.
 NÉ LE : 01/06/1956.
 MENSURATIONS : 163, 128, 150.
 GROUPE SANGUIN : A.

Zangief a entendu dire que, dans le monde, il existe quinze autres guerriers capables de lui tenir tête en combat singulier. Il est bien décidé à prouver le contraire. Grâce à des techniques de combat mystiques et une force incroyable, il pense ne connaître aucun problème au tournoi où se réunissent les plus grands guerriers du monde, celui des Street Fighters.



On ne dit plus U.R.S.S. !



L'Inde, berceau du combat spirituel.



Depuis sa plus tendre enfance, Dhalsim suit un terrible entraînement. Il est parvenu à maîtriser son corps, d'une manière exceptionnelle : il arrive à allonger ses bras et ses jambes sans le moindre problème. La dernière épreuve qu'il doit passer, est tout de même plus compliquée : il doit démontrer que le pouvoir de l'esprit est bien le plus fort...



Pan... dans les dents. Ça fait très très mal je peux vous le dire.



Une bonne droite dans les dents et s'en est vraiment fini de votre adversaire.



Restez appuyé sur les trois boutons de pieds ou de poings puis relâchez.



Balrog traverse les boules et stoppent tous ceux qui lui sautent dessus.



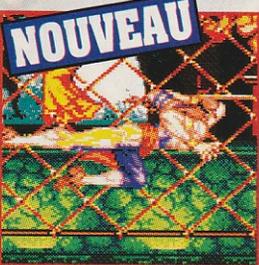
Enchaînez avec votre roulade destructrice...



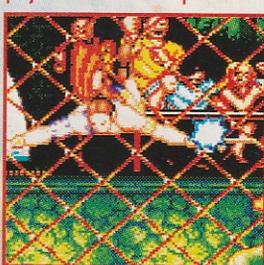
Faites un petit flip en appuyant sur les trois pieds.



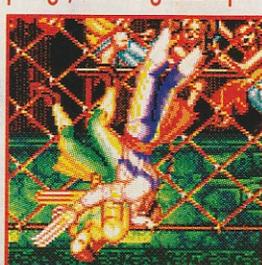
En appuyant sur les trois poings, c'est le grand flip.



Foncez à la vitesse de l'éclair, la griffe en avant.



Vous rebondissez contre le mur et donnez un coup de griffe.



Rebondissez contre le mur et choppez votre adversaire.

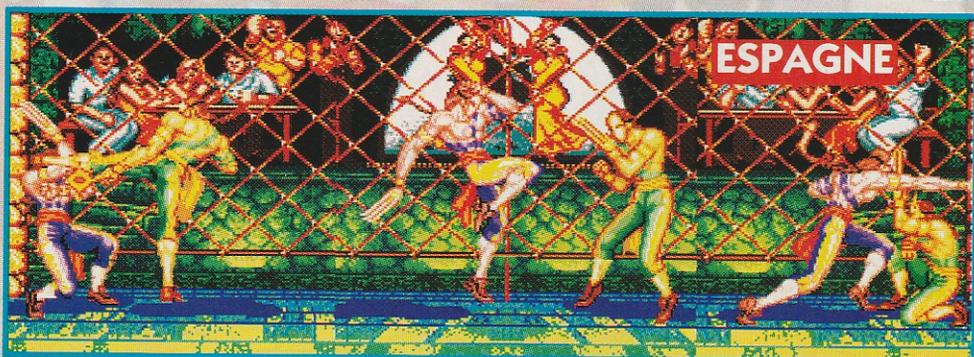
Balrog a besoin de quelques sous pour financer sa carrière de boxeur. En effet, depuis qu'il a perdu son titre de champion du monde, il traverse une période trouble. Il devient alcoolique et ne cesse pas de provoquer des bagarres de rues. Par le plus grand des hasards, il apprend que le tournoi Street Fighter est doté de prix extraordinaires...



Las Vegas, marriez-vous en cinq minutes



EL MESON DE LA TABERNA.



Vega est très narcissique. Il pense que seuls les beaux combattants peuvent remporter la victoire. Il adore se faire des masques et se regarder dans sa glace tous les matins. Il surveille sans arrêt sa ligne et se refait une beauté toutes les heures. Pour se faire connaître, il décide de participer au tournoi Street Fighter...



leurs de la Megadrive... Le décor de Cammy par exemple, extrêmement beau en arcade, perd beaucoup de son charme. Par contre, le décor de Chun-Li, lui, est particulièrement réussi. Même remarque pour le décor de T.Hawk. Autre point faible du jeu : les mélodies ! Alors que la musique de T.Hawk n'est pas loin du pitoyable, la musique de Cammy enflamme les cœurs ! Snif. Les bruitages sont tout à fait corrects, mais les digits s'éloignent plus de l'arcade que ceux de l'ancien Street Fighter 2', sur Megadrive. Mais ces inégalités prennent peu d'importance face à la perfection des graphismes et à la beauté des animations des personnages.

Attaque surprise...

Alors que le Maladroit et le Galbé s'extasient et font des commentaires pleins d'enthousiasme, un bruit les fait tressaillir. La porte de la salle de méditation s'ouvre et soudain quatre affreux, du royaume Gen Quatre (un royaume satellite), se ruent sur la Super Nintendo en poussant un cri de guerre horribles. Plutôt que de tenter une bataille fratricide à quatre contre deux, il décide de faire appel au Grand Génie Miky ! L'avantage indéniable du GGM, réside dans la facilité avec laquelle il prend la tête à son monde...

Donc, GGM provoque les quatre affreux en duel verbal, d'un ton glauque, nerveux et rapiécé ! Les quatre abrutis n'eurent pas l'occasion de donner leur réponse. La fuite est la plus sage des ripostes, les mains sur les oreilles pour éviter de graves séquelles cérébrales ! GGM a rempli sa mission, il peut donc bosser avec nous ! Nos héros font ainsi d'une pierre deux coups, débarrassés des quatre affreux, il disposent d'un combattant de taille pour quelques rounds supplémentaires à Street...

Ils vécurent heureux...

Alors que l'aube commence à pointer son nez, Dave et Lion (surtout Lion) décident de conclure ce test qui pourrait, d'ailleurs, ne jamais finir ! Capcom a réussi là le coup de grâce en convertissant son jeu d'arcade sur la seize bits de Sega. Malgré les possibilités limitées de la Megadrive, le jeu s'en sort on ne peut mieux et devient lui aussi une référence dans l'histoire du jeu vidéo. Même si nos héros ont été déçus par certains points, il faut reconnaître qu'ils sont beaucoup trop perfectionnistes. Le fait que le gros pied de Dee Jay semble différent de celui de l'arcade n'est vraiment pas important. Et que ni Ryu, ni Ken n'aient l'animation spéciale du poing en l'air ne gêne absolument pas. Oui bien sûr, cela a de l'importance aux yeux des quasi-maîtres que sont devenus Lion le Maladroit et Dave le Galbé. Mais cela a-t-il de l'importance face au nombre impres-

sionnants de décors, de personnages, de coups, de musiques et de bruitages ? Et surtout, face à l'intérêt «millésimique» et à la durée de vie presque infinie du jeu ? Non bien sûr. Et de toute façon Dave, Lion et tous leurs amis jouèrent à Super Street Fighter 2 jusqu'à la fin de leur vie et découvrirent encore et toujours, de nouvelles techniques... Mais ceci est une autre histoire...

Lion & Dave...

Avec, par ordre de citation :

Dave l'apocalyptique Galbé :

pessimiste jusqu'au bout des pieds.

Lion l'aventurier Maladroit :

optimiste jusqu'au bout des doigts.

Franky :

le Roi du fluto-pipo-bimbo.

Chris Fighter :

appelé désormais Chris Fatal Fury Special

Pitt Wayable :

cire-pompes en pleine action.

Les femelles :

que je ne citerai pas par décence.

Djabouni Yogi :

alias Damien the news-man.

Elysée Le Vanneur :

comme son nom l'indique.

Sorcier Switch-Max :

le squatteur de la loco.

Les quatre affreux :

Didier le ouf, Olivier l'horrible, Yann le terrible et Thierry le jeunot.

Le GGM :

mister la tchatche !

COMMENT RÉALISER UN COMBO !

Beaucoup de joueurs qui débutent à Street Fighter se demandent comment réaliser un combo. C'est tout simple ! Vous avez deux possibilités : la première consiste à donner deux coups normaux, très rapidement, sans laisser à l'adversaire le temps de se protéger. La deuxième solution, est plus efficace, mais aussi, plus compliquée. Vous donnez tout d'abord un coup normal, et tout de suite, sans attendre, vous effectuez votre coup spécial. L'attaque spéciale s'enchaîne immédiatement avec le coup normal et ne laisse aucune chance à votre adversaire. Bien évidemment, il faut beaucoup de pratique pour maîtriser tous les enchaînements du jeu...



Pour l'instant, sur Super Street Fighter 2 Megadrive, nous n'avons réussi qu'un dix hit combo (1). Nous espérons faire mieux dans les semaines à venir.

TOUS LES TRUCS ET ASTUCES PAR TÉLÉPHONE :

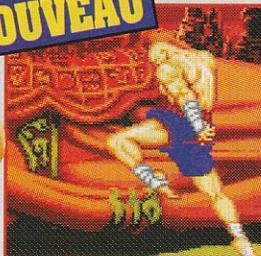


36705389

TOUS LES TRUCS ET ASTUCES PAR MINITEL :

3615 KONSOL

NOUVEAU



Le Tiger Knee est un peu moins fort qu'autrefois...



Restez en garde basse pour éviter le Tiger bas de Sagat.



Sagat dispose toujours de ses Tiger hauts. Impressionnant !



Le Tiger Uppercut est vraiment un coup exceptionnel !

SAGAT

STYLE : BOXE THAÏ
ORIGINE : THAÏLANDE.
TAILLE : 2,26 M.
POIDS : 78 KG.
NÉ LE : 02/07/55.
MENSURATIONS : 130, 86, 95.
GROUPE : B.



M. BISON
STYLE : SPECIAL
ORIGINE : INCONNUE
TAILLE : 1,82 M.
POIDS : 80 KG.
NÉ LE : 17/04/??.
MENSURATIONS : 129, 85, 91.
GROUPE SANGUIN : A.

Rebonissez gentilement sur la tête de votre adversaire sans salir pour autant vos chaussures...



La torche terrorise toujours autant l'adversaire...

Faites tomber votre adversaire avec le double kick.

Prenez votre envol en donnant un coup de poing.

NOUVEAU



... ensuite, dirigez vous dans les airs et donnez un petit coup de poing. Si avec cela, vous n'avez pas à traumatiser l'opposant...

Thaïlande, pays de la boxe thaï...



Depuis qu'il a perdu la finale du tournoi Street Fighter 1 contre Ryu, Sagat vit dans la honte et le déshonneur. Depuis, il s'entraîne seize heures par jour, dans l'optique de massacrer Ryu en combat singulier. Ensuite, il règlera le compte de tous les autres Street Fighters avant de prendre un retraite plus que méritée. Bonne chance Sagat !



M. Bison est vraiment très difficile à battre. Il est réputé pour ses attaques spéciales dites irréalisables, et pour son sang-froid incroyable. Durant les vingt dernières années, il s'est fait un nombre d'ennemis incroyables. Vous avez entre autre, Guile et Chun Li, qui ne vivent que pour le tuer. Le tournoi va être chaud, chaud, chaud...



Le repère du boss final n'attend plus que vous !





Le Dragon Kick enflamme tout ce qui bouge !



Quand vous touchez l'adversaire une première fois, vous pouvez automatiquement enchaîner deux fois de plus. Vraiment efficace en enchaînement ce truc !



Encore un coup anti-saut. Tant mieux pour T. Hawk.



Pendant votre saut, forcez tête baissée pour frapper...



Ce coup est aussi puissant que le marteau pilon de Zangief.

STREET FIGHTER 2' VS SUPER STREET FIGHTER 2
 Que ceux qui disent que Super SF2 n'apporte rien par rapport à SF2' retournent se coucher. Tout d'abord, vous pouvez choisir quatre nouveaux combattants. Pour chacun d'eux, vous avez droit à un décor différent, de nouvelles musiques... Remarquez ensuite tous les nouveaux coups spéciaux des anciens personnages. On n'oublie pas toutes les nouvelles animations des quatre boss et les nouvelles options.

Fei Long est selon les dires des milieux autorisés, le digne successeur de Bruce Lee. Il lui ressemble comme deux gouttes d'eau, utilise exactement les mêmes techniques et enfin, s'habille de la même manière. En chinois, son nom signifie Dragon volant. Espérons pour lui qu'il ne va pas faillir à sa réputation, et prouver qu'il est un combattant incroyable.



Affrontez la réincarnation de Bruce Lee.



Les rues mexicaines, pleines de monde.



Il y a quelques années, le village natal de T. Hawk a été complètement rayé de la carte du Mexique par les hommes de main de M. Bison. Un règlement de compte sévère s'annonce donc pour le tournoi Street Fighter. M. Bison devrait se tenir sur ses gardes et surveiller sans arrêt ses arrières. Un homme averti en vaut deux...



T. HAWK
STYLE : GROS BILL.
ORIGINE : MEXIQUE.
TAILLE : 2,30 M.
POIDS : 162 KG.
NÉ LE : 21/07/1959.
MENSURATIONS : 144, 98, 112.
GROUPE SANGUIN : 0.



FELONG
STYLE : KUNG FU.
ORIGINE : HONG KONG.
TAILLE : 1,72 M.
POIDS : 60 KG.
NÉ LE : 23/05/1969.
MENSURATIONS : 108, 76, 80.
GROUPE SANGUIN : 0.



Vous lancez une boule de feu similaire à celle de Guile. Un peu plus rapidement quand même.



Les mille coups de poings retiennent beaucoup d'énergie. Essayez d'enchaîner.



Le double Kick traumatise carrément votre adversaire. Il le laisse sur le sol.



Cammy s'envole dans les airs et frappe avec son coup de pied.



Traversez tous les projectiles de tous vos adversaires



Foncez sur votre adversaire en rasant le sol.

Fei Long et Bruce Lee

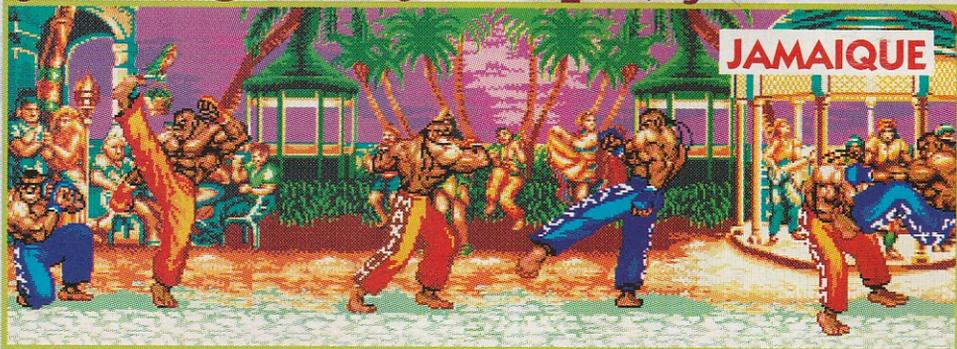
Si vous n'êtes pas aveugle, vous remarquerez que Fei Long est la copie conforme de Bruce Lee. Tant au niveau de l'habillement, de la tête, de la carure, des coups et des cris qu'il pousse. Capcom a voulu rendre hommage à la « légende » en mettant en scène Fei Long dont le nom signifie Dragon Volant.

L'une de ses deux positions de victoire est exactement la même que prend Bruce Lee dans ses films : avec son bras droit, il met un nunchaku sous son épaule. Ensuite, il avance son bras gauche, en signe de victoire. Regardez la chose par vous-même et constatez par la même occasion, que rien ne nous échappe à Super Street Fighter 2.

Quand Dee Jay ne combat pas, il écoute de la musique. Ses chanteurs préférés sont : Madonna, Bruce Springsteen, Mickael Jackson... Son sport de combat est le kick boxing. Depuis sa plus tendre enfance, il rêve de participer au tournoi des Street Fighters. Son rêve devient enfin réalité. Espérons qu'il va gagner le tournoi !



Ça swingue en Jamaïque, ça danse !



En Angleterre, il y a des corbeaux !



Cammy n'a que 19 ans mais qu'est-ce qu'elle est forte ! Elle fait partie des bérets rouges et pense retrouver quelques criminels pendant ce tournoi ! Aussi, elle espère recouvrer la mémoire en rencontrant un homme mystérieux. Jadis, elle a été victime d'un terrible accident et ne se souvient plus de rien. Depuis, elle est très malheureuse et ne parvient pas à dormir le soir !



DEE JAY
 STYLE : KICK BOXING.
 ORIGINE : JAMAÏQUE
 TAILLE : 1,84 M.
 POIDS : 92 KG.
 NÉE LE : 31/10/1965.
 MESURATIONS : 130, 89, 91.
 GROUPE SANGUIN : AB.



NOUVEAU PERSONNAGE

NOUVEAU PERSONNAGE

CAMMY
 STYLE : CLOSE COMBAT.
 ORIGINE : ANGLETERRE.
 TAILLE : 1,64M.
 POIDS : 46 KG.
 NÉE LE : 6/01/1974.
 MESURATIONS : 86, 57, 88.
 GROUPE SANGUIN : B.

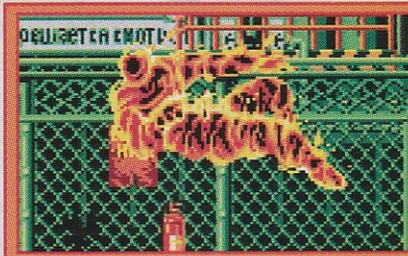
LES MESSAGES

Si vous ne connaissez pas Super Street Fighter 2 en arcade, vous allez être quelque peu surpris la première fois où vous jouerez sur Megadrive. Pourquoi ? De temps en temps, vous voyez apparaître, à l'écran, en pleine partie, des petits messages. Soyons plus clair : quand vous réalisez un enchaînement, de trois coups par exemple, vous avez droit à «3 hit combo». Si vous donnez le premier coup dans un round, c'est «First Attack» qui s'affiche. Quand vous ressortez d'un K.O., sans avoir reçu de coup de la part de votre adversaire, «Recovery». Enfin, quand vous recevez un coup et que vous effectuez le plus rapidement possible une attaque spéciale, «Reverse Attack» apparaît à l'écran. Je signale que cette dernière phrase apparaît aussi quand vous utilisez le coup spécial en vous relevant (après être tombé au sol). Sympa comme nouveauté !!!



LOGITHEQUE

Le grand précurseur des jeux de combat sur Megadrive est sans aucun doute Street Fighter 2'. Il y a eu ensuite, Turtles Tournament Fighters, Art Of Fighting, Eternal Champions... Tous ces jeux de combat sont excellents mais n'égalent en rien du tout Super Street Fighter 2. Pourquoi ? SSF2 propose seize combattants différents, des dizaines et des dizaines de coups spéciaux, des tas d'innovations que nous vous signalons dans le test... Bref, SSF2 frôle vraiment la perfection !



AU FEU, AU FEU...

Souvenez-vous... Dans Street Fighter 2', quand Dhalsim touche un adversaire avec un Yoga Fire, il le fait tomber, et l'enflamme. Dans Super Street Fighter 2, tout a littéralement changé. Quand Dhalsim touche un opposant avec un Yoga Fire, il ne le fait pas tomber, Il l'enflamme (heureusement qu'il ne tue personne avec ce coup spécial, car il n'y aurait plus aucun combattant pour s'opposer à lui). A ce moment, vous avez droit à une surprise. Si votre combattant est assis, debout ou s'il tombe au sol (à cause d'un Yoga Flame), vous le voyez enflammer, d'une façon complètement différente. Vous avez donc droit à trois animations superbement dessinées. Encore un truc nouveau dans Super Street Fighter 2 que nous vous signalons !

Juillet 1994 va sans aucun doute marquer l'histoire de Supersonic !

Tout d'abord, vous pouvez constater notre changement de format. Eh oui, nous nous sommes dis que Supersonic format «A4» éclatera encore plus tous ses concurrents. Ensuite, vous avez droit au méga-test du plus fabuleux des jeux d'arcade, Super Street Fighter 2. Enfin, bonne nouvelle, le hors série sur Street Fighter 2' que nous vous promettons devrait être en vente dans tous les kiosques de France et de Navarre, d'ici quelques jours. Comme ça, pour l'été ! Il révèle les histoires de chaque personnage, toutes leurs techniques de combat, leurs enchaînements... Il propose aussi plusieurs petites rubriques, qui, j'en suis sûr, ne manqueront pas de vous intéresser.



- X** : petit pied.
- Y** : moyen pied.
- Z** : gros pied.
- A** : petit poing.
- B** : moyen poing.
- C** : gros poing.

L'ARME FATALE 2

ARCADE/ACTION

CAPCOM - 1 A 2 JOUEURS

Que dire de Super Street Fighter 2 si ce n'est qu'il est le digne successeur de Street Fighter 2'. Le hit des hits quoi !

GRAPHISME **90%**

ANIMATION **95%**

SON **88%**

JOUABILITE **99%**

DUREE DE VIE **99%**

96% **INTERET**
Prix : trop cher !

POUR CONTRE

- ▲ Une fidèle adaptation de l'arcade.
- ▲ Des sprites de toute beauté !
- ▲ Des options intéressantes.
- ▲ Une jouabilité légendaire et ultime.
- ▼ Musiques et décors inégaux.

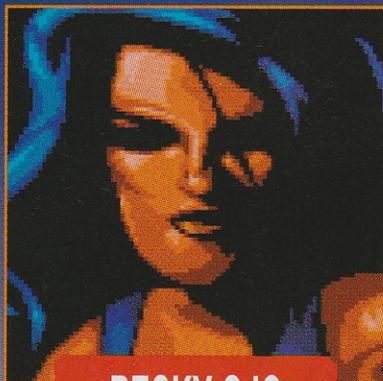
Après un premier essai très réussi, avec Thunderhawk, Core Design décide de prolonger sa lune de miel avec les simulateurs hyper speed. Eh oui ! C'est au tour de «Battlecorps» d'exploser vos écrans vidéo. Accrochez bien vos ceintures, mettez vos casques, c'est parti dans l'univers avant-gardiste des batailles de robots super perfectionnés, façon Terminator !

BATTLECORPS



Game Over.
Dommage pour vous, c'est la fin !

LA CREME DES CREMES : LES BATTLECORPS



BECKY OJO

Age : 23 ans
Taille : 1,72 m
Poid : 65 kilos
Cybernaissance : 2062

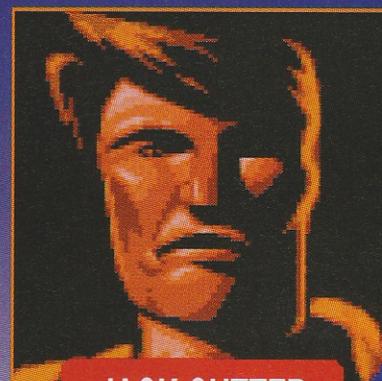
Becky est une spécialiste de Kickboxing quelque peu boostée. Elle est plus rapide qu'un laser et plus méchante qu'une bonne réserve de napalm.



DIKA "A" JANG

Age : iconnu
Taille : 1,90 m
Poid : 105 kilos
Cybernaissance : 2061

Dika est un polymorph génétique avec une bonne greffe de cyberpsychopatie. Bref, il est un peu bourrin mais il vaut son pesant d'or dans les missions destructrices.



JACK CUTTER

Age : 26 ans
Taille : 1,80 m
Poid : 88 kilos
Cybernaissance : 2059

Jack a plus de dix années dans les Corps, dont cinq d'entre elles passées dans les forces spéciales Gunjok. Il en garde d'ailleurs quelques séquelles.

Nous sommes au début du 21^{ème} siècle, la guerre des corporations est à son apogée. Les nouvelles armes alimentées par des réacteurs turbo à «Super Fission» rajoute chaque fois un peu plus de violence. C'est petit à petit que les stocks de «Meridium», une substance découverte depuis environ huit années lumières par la CIM (Corporation Interplanétaire Minière) sur «Mandbrot's World», partent en fumée dans les fourneaux en acier des grandes corpos internationales. Comme vous l'avez certainement déjà compris, une colonie s'établit bientôt sur Mandlebrot. Elle est

composée d'un petit nombre de mineurs aidés par les dernières créations en matière de robotique de défense et d'extraction de minerais : les Battlebots.

Un gros virus !

Mais, lorsque MOSES (Multicameral Organic Synergistic Energised System), l'ordinateur biotechnique de la nouvelle colonie, est investi par le virus saboteur d'une compagnie rivale, l'enfer refait alors surface dans ce pseudo havre de paix de la galaxie Jeepy. MOSES se sert alors des Battlebots pour essayer d'un revers de main le peu de résistance organisée par les quelques colons

encore en vie. Après les avoir tous emprisonnés, il transforme Mandlebrot en une véritable forteresse inviolable. Enfin, presque ! C'était sans compter sur CIM qui crée immédiatement un corps d'élite appelé les «Battlecorps», composé d'anciens vétérans des guerres corpos et équipés de B.A.M (Bipedal Attack Machines) pour reprendre le contrôle des événements. Je vous le donne en mille, c'est encore vous qui vous y collez ! Si vous pensiez que Thunderhawk était difficile à finir, je peux vous garantir des heures d'entraînements aux commandes de ces blindés sur pattes. Eh oui ! Les amateurs de Battletech et Mechwarrior seront ravis



CYBER-BRIEFING



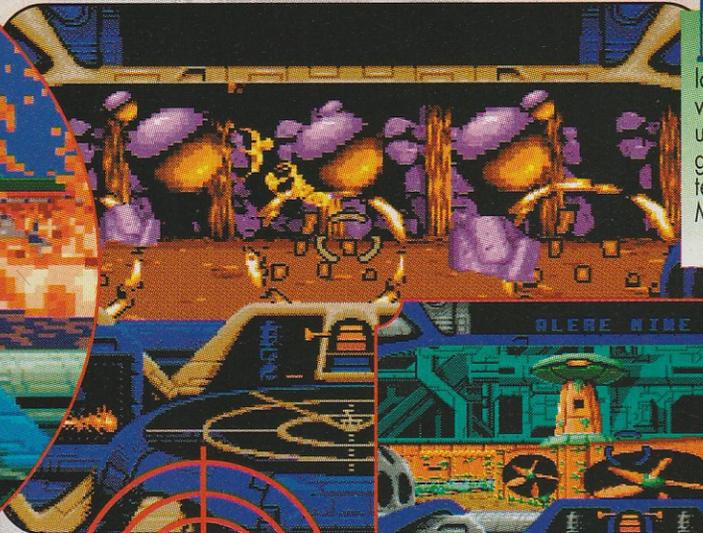
LE CYBER-BRIEFING

Cette phase de jeu est hyper importante. Eh oui ! Avant d'aller lacter du Battlecom, il faut parfaitement bien engranger l'ordre de mission de votre supérieur. Ne perdez pas de vue, l'objectif de votre mission !

BATTLECORPS



Mission 1 : Lady 1 est votre première mission dans les archipels de lave de la planète Mandlebrot. Ça chauffe un max !



Mission 2 : Ici avec Echo 1, vous allez avoir une bonne visite guidée des sous-terrains de Mandlebrot.



Mission 3 : la troisième mission s'appelle Sonic 1, elle se déroule encore sous terre. Pulvérisez la tour !

par ce jeu. Battlecorps se démarque tout d'abord du lot grâce à son superbe réalisme. J'ai toujours pensé qu'il était aussi facile de conduire ma petite caisse, Cocci Pitt, qu'un énorme poids lourd ! C'est faux. En effet, il faut manoeuvrer votre robot en anticipant un maximum sur les virages et les éléments du décors. Sachez aussi que si vous avancez sans vergogne à travers les niveaux, il est facile de se retrouver coincer par un petit bloc de pierre. Le freinage nécessite un bon contrôle, on ne peut en aucun cas partir en marche arrière de façon instantanée. Il faut décélérer, freiner, s'arrêter avant de passer la marche arrière, en anticipant un max sur

les adversaires. Ces derniers sont nombreux et difficiles à abattre. Pour ajouter à la jouabilité, les programmeurs de Core Design n'ont pas négligé l'autonomie de la tête par rapport au reste du corp. Je m'explique ! Vous pouvez avancer en gardant la possibilité de tourner le cockpit à volonté dans toutes les directions. De plus, votre droite dispose, à tous les niveaux, d'une excellente ergonomie. Seul petit détail : les B.A.M ne savent pas sauter, c'est parfois frustrant d'être forcé à perdre des points de vie en marchant sur la lave au lieu de gentilement sauter par dessus. Ça fait d'ailleurs une semaine qu'on tente inexorablement d'expli-

quer ce principe à Jeepy ! Pour accomplir votre mission, vous disposez de trois B.A.M aux caractéristiques bien différentes. Certains d'entre eux ont une meilleure résistance aux armes ou se déplacent plus vite.

Y'a du boulot !

Bref, il faut passer un certain nombre d'heures sur le jeu avant de pouvoir optimiser les capacités de vos machines, en fonction des nécessités des différentes missions. Pour ajouter au plaisir de jouer, l'équipe de Core Design a aussi prévu une variété de décors intéressants. Vous évoluez sur la terre ferme, la neige, dans les égouts et sous l'eau. Pour

MISSION 5 : INDIGO 1

Cette mission se déroule au Pôle Nord glacé de la planète Mandlebrot. Il y fait si froid que quatre de vos armes ne peuvent pas fonc-

tionner normalement. Vous pouvez seulement utiliser le Twin Cannon et le Flamer. Utilisez les échelles pour déglacer les interrupteurs qui

actionnent des ponts entre les îlots de neige. Vous préparez en fait le terrain pour le reste des forces de la CMI, alors soyez prudent !



cette dernière substance, «Battlecorps» pousse même le vice en effectuant une bonne distorsion du décors en y intégrant les ennemis. Et pour plus de «maraves», vos B.A.M sont généralement équipés avec les guns les plus performants du siècle, comme par exemple le mortier et autres variantes bien destructives. Je précise d'ailleurs que suivant le décors des missions, certains flingos ne sont

pas utilisables. Cette interaction entre le paysage et votre personnage est vraiment très appréciable. Du côté musique même si elles sont bonnes, elles ne collent pas tout à fait à l'ambiance dévastatrice des campagnes de vos véhicule bipèdes super puissant. Quant aux bruitages, ça pulse un max avec des effets de détonation du tonnerre et surtout, les voix du QG. Ces dernières sont mal-

heureusement en Anglais. Mais le panneau de signalisation bénéficie tout de même de traduction dans notre belle langue. Vive la France.

Bref, vous n'êtes pas dupe, Battlecorps, à l'image de Thunderhawk, est l'un des plus grands hits de cette année sur Mega CD. Ça fait plaisir de voir cette machine faire autre chose que l'adaptation cinématogra-

LES SCREEN SIGNALS

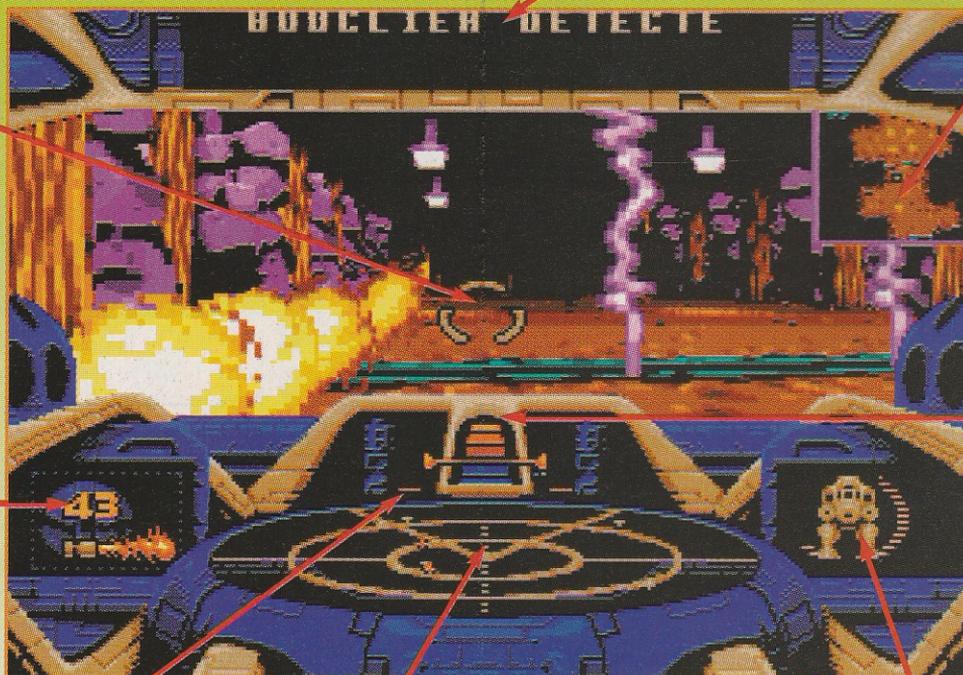
Cet écran vous retransmet les messages du QG. Regardez bien ce qui se passe, ça sert !

Cette carte indique votre position sur l'aire de jeu. Elle n'apparaît pas à chaque mission puisque les Biomechs brouillent parfois les signaux satellites.

L'indicateur de vitesse est échelonné en trois niveaux. Un pour avancer et deux autres pour aller reculer. Pour que le BAM soit à l'arrêt, la jauge doit être placée comme vous le voyez sur la photo.

La flèche qui tourne parfois autour de votre viseur vous indique la direction à prendre...

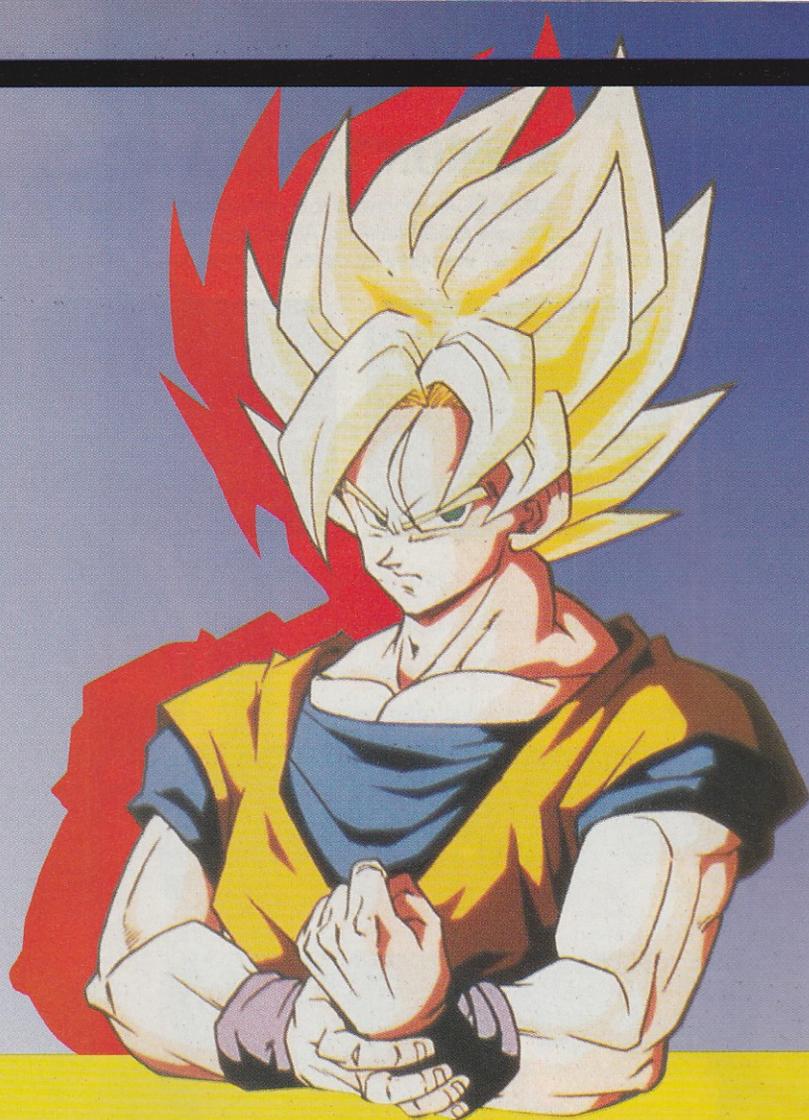
Cette indicateur vous montre la quantité de munitions qu'il vous reste dans chaque catégorie. Et aussi, l'arme sélectionnée...



Si ces barres montent trop haut, il n'est plus possible d'utiliser le Twin Cannon jusqu'à un éventuel refroidissement.

Sur l'écran radar, votre BAM est situé au centre. On peut repérer les Battlabots car ils sont de couleur différente.

Votre BAM possède deux écrans de protection qui s'abîment quand vous prenez des coups. Lorsque vous les perdez, vous devenez vulnérable vis à vis de l'ennemi comme des mines. Ces écrans peuvent être réparés en plaçant votre BAM sur des bandes bleues salvatrices.



DRAGON BALL Z
SI TU LA VEUX
(la baston) TU LE
PRENDS! (le jeu)

Vous allez enfin pouvoir retrouver Dragon Ball Z dans l'Appel du Destin sur Megadrive ou dans la Légende de Saïen sur Super Nintendo

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE



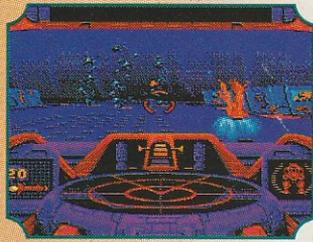
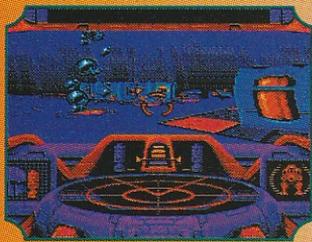
La dernière version de Dragon Ball Z offre plein de nouveaux personnages, plus de réalisme, de nouveaux coups et des pouvoirs hallucinants, Kamehameha. Si tu le prends (le jeu), tu l'auras (le manga).

MISSION 7 : AQUA 2

Cette fois-ci, vous êtes submergé. Il est temps pour vous de défendre la base aquatique de Meridium des abysses. Ça ne sera

pas facile, les biomechs sont nombreux et particulièrement haineux. Anéantissez les tous, les uns après les autres, et forcez jus-

qu'à l'ascenseur de fin de niveau. Un petit conseil de Pitt : "Avancez prudemment, pour ne pas vous faire trop cartonner !"



LES BATTLEWEAPONS

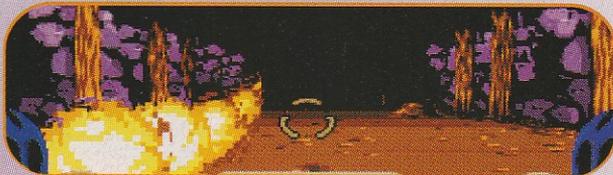
Blast'em

C'est le jumeau du Twin Cannon, enfin presque ! Sa cadence de tir est beaucoup plus rapide...



Flamer

Voici le lance-flamme version BAM. Il sert uniquement en combat rapproché.



Missile Launcher

Pour ceux qui ne savent pas viser, Core Design a prévu des missiles à tête chercheuse. C'est bien pratique !



Mortar

Il largue des bombes sphériques avec un angle de 45°. Utilisez-le pour tirer au-dessus des murs.



Triple Mortar

Encore plus radical que son prédécesseur, cette version tire jusqu'à trois Mortar en simultané.



Twin Cannon

C'est l'arme standard de votre BAM. Il tire des coups puissants de pulsions plasmatiques.



Mission 4 : C'est dans les abysses de Mandlebrot que vous devez venir à bout de Aqua 1.



Mission 8 : Lady 2 vous emmène dans la chaleur insupportable des dangereux archipels de lave...

LOGITHEQUE

Comme vous le savez, les jeux comme Battlecorps ne courent pas les rues sur Mega CD, tout comme sur la petite Megadrive, d'ailleurs. Cela dit, le principe reste le même que celui de Thunderhawk. Eh oui ! Il faut encore une fois tirer sur tout ce qui bouge. La différence réside dans l'impossibilité de voler. D'ailleurs, le fait que vous soyez cloué au sol ajoute beaucoup au côté stratégique de Battlecorps. Il est désormais beaucoup plus difficile de vous enfuir les enfants !

MISSION 12 : SONIC 2

Vous êtes de retour dans les égouts de Mandrelbrot pour votre avant dernière mission, avant la confrontation avec MOSES.

Ce secteur est divisé en dix zones différentes avec neuf postes de télétransportation pour se déplacer. Utilisez ces derniers

pour accéder le plus rapidement possible à la dixième zone. Prenez vos repères, vous risquez facilement de vous perdre !



Mission 9 : faites attention à ne pas glisser et n'oubliez pas de scruter l'horizon pour repérer l'adversaire.



Mission 11 : le plus des forces de MOSES vous attend alors allez y avec prudence les petiots.

Mission 10 : écho 3 est sûrement la mission la plus facile de tout ce superbe jeu.

MOSES ALIAS L'ENNEMI N° 1



C'est la confrontation finale avec le Big Boss. Il va falloir lobotomiser les circuits de ce tas de ferrailles. Bonne chance, vous allez en avoir besoin !

POUR CONTRE

- △ Enfin un vrai jeu sur Mega CD qui ne table pas sur les capacités digits de la machine.
- △ Les graphismes sont très bien réalisés.
- △ Le réalisme est au rendez-vous.
- △ Le scénario et l'intrigue piquent vraiment l'intérêt du joueur !
- ▽ La difficulté de certains niveaux est un peu trop élevée à mon goût.

ARCADE/ACTION

CORE DESIGN - 1 JOUEUR

Décidement, il faut croire que Core Design ne sait faire que de bons jeux sur Mega CD.

GRAPHISME **95%**

ANIMATION **95%**

SON **89%**

JOUABILITE **91%**

DUREE DE VIE **94%**

94% INTERET
PRIX environ 400 f

Mission 6 : c'est reparti pour un tour dans les mines avec une des missions les plus dures et périlleuses : Echo 2.

Yaoooooouh ! Le hit micro

débarque enfin sur Megadrive. Avec The Chaos Engine, les fanas du «cartonnage» tous azimuts vont pouvoir s'en donner à cœur joie. Une fois de plus les Bitmap Brothers, dont la renommée n'est plus à faire, nous ont concocté un jeu à la mesure de leurs talents.

Programmé par les Bitmap Brothers, qui comptent déjà de nombreux succès micros, comme Xenon II, Speedball II, Cadaver, Magic Pockets, ou encore, Gods, The Chaos Engine est un shoot'em up à la Gauntlet, c'est-à-dire avec une vue de trois quarts en fausse perspective. Comme pour les jeux de rôle, il vous faudra choisir parmi un certain nombre de personnages.

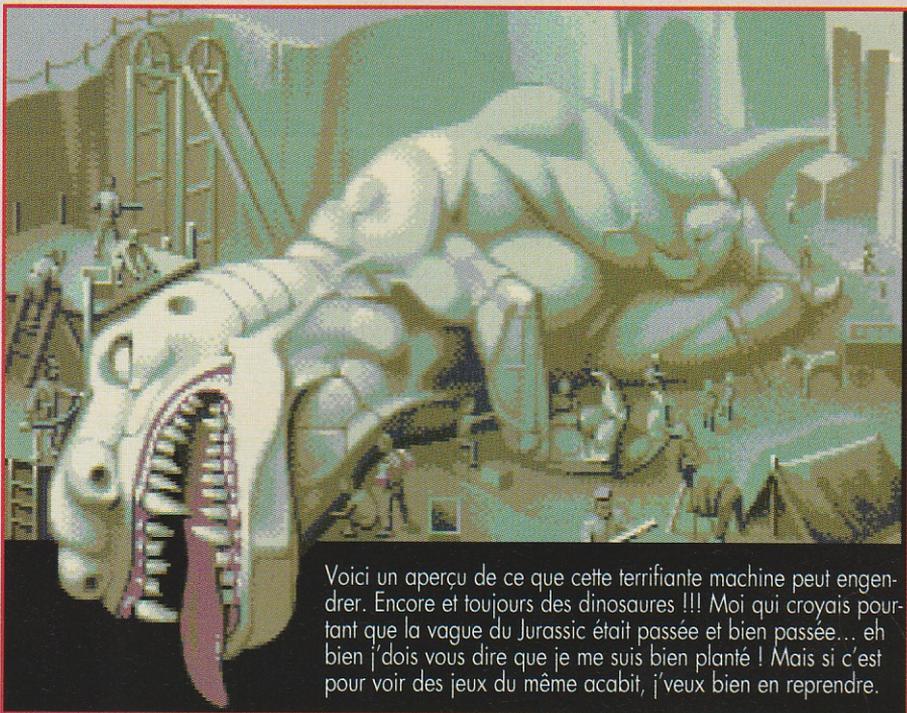
Sauvez le monde du chaos !

Votre mission consiste à détruire une machine fort curieuse inventée au siècle dernier par un savant fou. Ce dernier l'appela The Chaos Engine ! Bien que très primitive, à l'origine, cette machine devient progressivement incroyablement puissante et, manque de bol, se retourne contre son créateur... Très rapidement, elle transforme les humains et les animaux en de véritables monstres assoiffés de sang. Voilà pour l'histoire... c'est là que vous intervenez. Pour la détruire, vous devez engager deux personnages parmi Mercenary, Brigand, Gentleman, Navvie, Thug et enfin Scientist. Chacun possède ses propres caractéristiques (adresse, endurance, rapidité, intelligence) ainsi qu'une spécialité particulière. A titre indicatif, sachez que Navvie est le plus puissant, qu'il dispose d'une arme redou-



Des interrupteurs permettent de diminuer le niveau de l'eau à certains endroits.

THE CHAOS E



Voici un aperçu de ce que cette terrifiante machine peut engendrer. Encore et toujours des dinosaures !!! Moi qui croyais pourtant que la vague du Jurassic était passée et bien passée... eh bien j'ai dû vous dire que je me suis bien planté ! Mais si c'est pour voir des jeux du même acabit, j'veux bien en reprendre.

table : la dynamite. Cependant, la lenteur de ses déplacements le handicap un chouïa ! Au contraire, le Scientist est rapide mais ne dispose pas du tir de barrage de son collègue. Le meilleur compromis c'est sans aucun doute Mercenary ou à la limite Brigand... Eh oui, ils possèdent tous les deux des qualités et des accessoires bien équilibrés. Le choix de votre héros s'avère très important pour la suite, surtout si vous jouez seul. En effet, l'ordinateur prend alors le contrôle du second personnage. Alors vous avez intérêt à ne pas vous planter, parce que l'ordinateur, il assure un max, lui ! En mode 2 joueurs, le seul dilemme réside dans la stratégie à adopter. Entraide ou concurrence quelle tactique choisir ?

16 niveaux à explorer !!

Le jeu vous propose de traverser quatre mondes constitués de quatre niveaux



Deux des mercenaires (un Rambo et un cinglé) viennent de trouver une salle aux trésors.

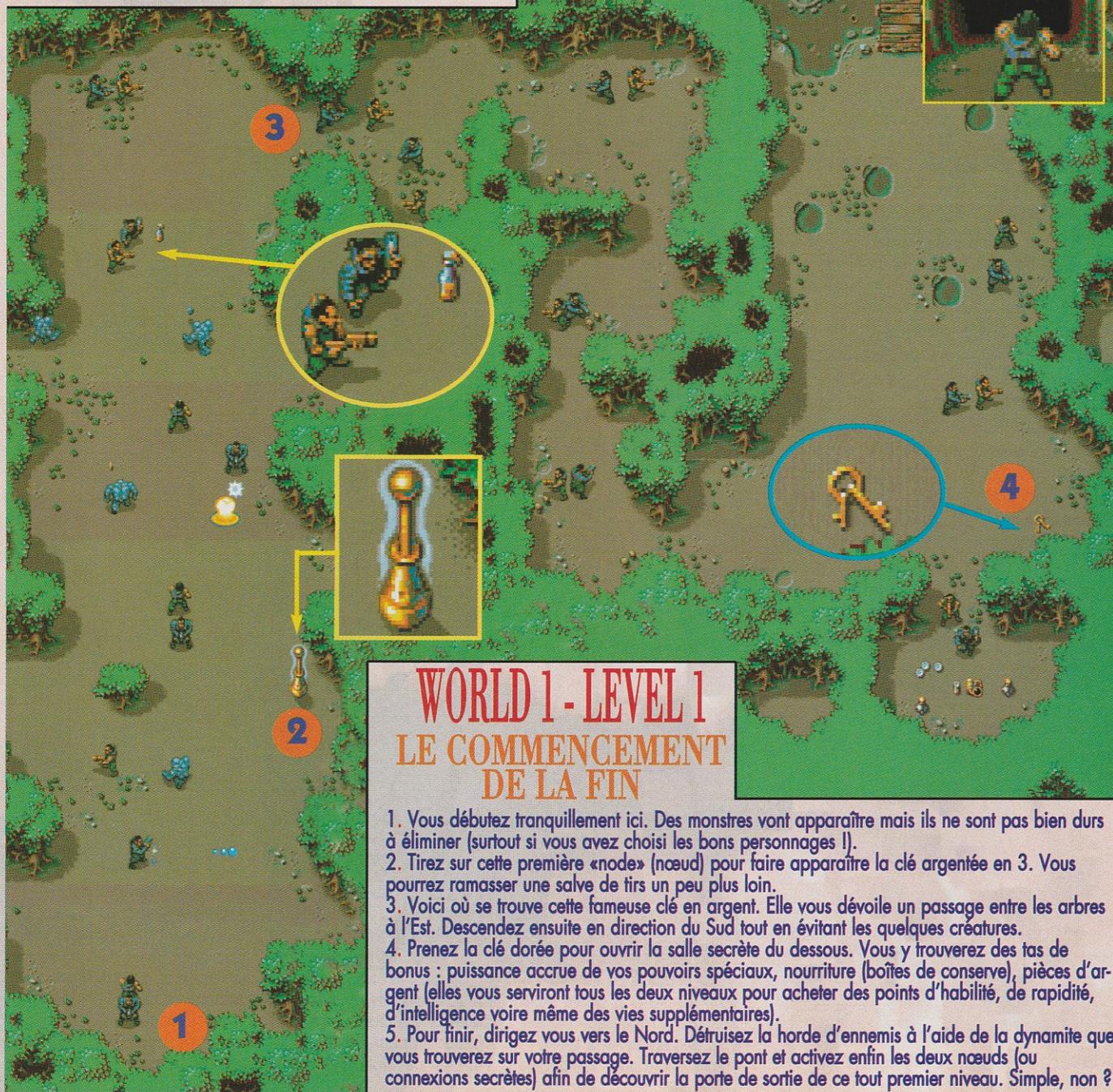
chacun. Ces mondes regorgent de monstres de plus en plus coriaces. Des hommes-lézards aux grenouilles géantes en passant par des araignées, y'a vraiment du boulot. Enfin bref, d'innombrables ennemis vous attendent. Et en plus de cela, il vous faut résoudre un certain nombre d'énigmes. Je vous rassure tout de suite, elles ne sont pas très compliquées. Il suffit d'avoir une méthode d'exploration. Lorsque vous êtes bloqué, observez bien les décors. Ils cachent, par exemple, une statue différente des autres, des canalisations reliées par un système

NGINE

Les pièces d'argent vous sont très utiles car tous les deux niveaux, vous avez la possibilité d'acheter des vies supplémentaires, des points d'habileté, de vitesse ou d'intelligence. Vous pouvez même augmenter la puissance de votre arme de prédilection ou bien acheter des compétences (spéciales) différentes : dynamite, bombes, cocktails molotov, salve de tirs et une carte pour se situer dans ces labyrinthes. Pour accéder au niveau suivant, vous devez activer

des connexions secrètes pour ouvrir la porte de sortie. Certains niveaux comportent plusieurs portes de sortie, ce qui pimente de beaucoup l'intérêt du jeu, puisque vous pouvez le terminer de diverses façons. Mais attention ! il vous faudra faire preuve de stra-

d'ouverture, etc. D'autre part au cours de votre quête, vous pouvez ramasser des objets comme les clés argentées ou dorées qui font apparaître des passages secrets... mais aussi de l'argent, de nouvelles armes, de la puissance pour votre armement, des jetons de «zone morte», de la nourriture, etc.



WORLD 1 - LEVEL 1 LE COMMENCEMENT DE LA FIN

1. Vous débutez tranquillement ici. Des monstres vont apparaître mais ils ne sont pas bien durs à éliminer (surtout si vous avez choisi les bons personnages !).
2. Tirez sur cette première «node» (nœud) pour faire apparaître la clé argentée en 3. Vous pourrez ramasser une salve de tirs un peu plus loin.
3. Voici où se trouve cette fameuse clé en argent. Elle vous dévoile un passage entre les arbres à l'Est. Descendez ensuite en direction du Sud tout en évitant les quelques créatures.
4. Prenez la clé dorée pour ouvrir la salle secrète du dessous. Vous y trouverez des tas de bonus : puissance accrue de vos pouvoirs spéciaux, nourriture (boîtes de conserve), pièces d'argent (elles vous serviront tous les deux niveaux pour acheter des points d'habileté, de rapidité, d'intelligence voire même des vies supplémentaires).
5. Pour finir, dirigez vous vers le Nord. Détruisez la horde d'ennemis à l'aide de la dynamite que vous trouverez sur votre passage. Traversez le pont et activez enfin les deux nœuds (ou connexions secrètes) afin de découvrir la porte de sortie de ce tout premier niveau. Simple, non ?

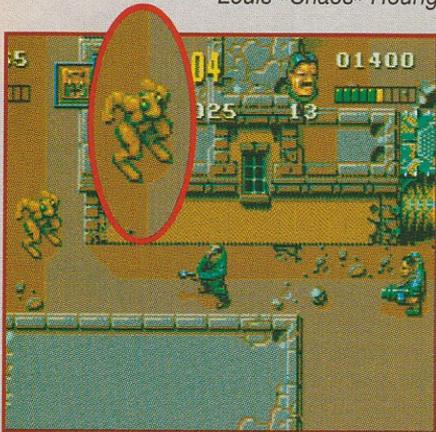
The Chaos Engine

tégie et ne pas foncer tête baissée car vous ne disposez au départ que de trois vies. Les kamikazes peuvent aller se coucher, ils ne risquent pas de dépasser le deuxième monde.

Une réalisation irréprochable !!!

Une chose est sûre «The Chaos Engine» est excellent en tout point. Les graphismes sont tout simplement somptueux avec un style reconnaissable parmi tous. La palette de couleurs est fort bien exploitée, plongeant les joueurs dans des décors d'une beauté et d'une finesse jamais atteinte sur Megadrive (sauf peut-être avec Sonic 3). Côté maniabilité, rien à redire. C'est parfait ! Les personnages répondent à la moindre sollicitation. Même le contexte sonore est bon. Les musiques collent bien au jeu (de la bonne techno, même si je dois avouer que ce n'est pas mon trip) et varient selon le monde où vous vous trouvez. Les bruitages et digits vocales sont aussi de bonne facture, vous avez droit à des interventions du genre «Node Activated», «Special Power», etc. Ce que je peux vous dire (en connaissance de cause), c'est que la version Megadrive est très proche de celles de l'Amiga, du ST ou encore de la CD32. Le jeu se déroule toujours sur plusieurs écrans avec un scrolling moyennement fluide mais rapide et multidirectionnel. Les niveaux deviennent de plus en plus grands au fur et à mesure que vous avancez et la difficulté bien dosée vous tiendra en haleine suffisamment longtemps (des semaines). Dernière petite précision, à la fin de chaque monde un mot de passe vous permet de reprendre la partie là où vous l'avez laissée. Bref, The Chaos Engine est une des meilleures productions jamais réalisées sur Megadrive. C'est un jeu qui vaut réellement le détour. Les Bitmap Brothers ont encore frappé en nous concoctant un jeu digne de figurer dans votre logithèque. Dernière question : «Elle arrive quand, la version Mega-CD ?»

Louis «Chaos» Houng



Dossiers classés



Vous êtes ici dans l'écran de sélection des personnages. Comme vous pouvez le voir, chacun est présenté par une fiche de renseignements comportant son arme favorite et sa spécialité.

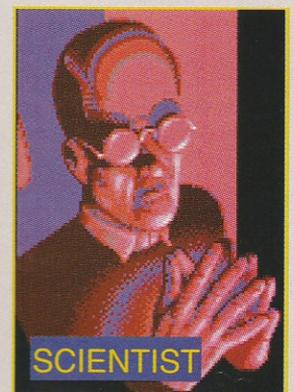
LES PERSONNAGES



C'est le plus puissant des six personnages. Navvie est un excellent combattant armé jusqu'aux dents. Il est lent, mais comme il utilise des armes puissantes (tu m'étonnes !) et dispose de 15 tonnes de dynamite, on peut dire que c'est une bonne affaire !



On pourrait croire que Thug est le frère de Navvie. En effet, c'est un vrai tas de muscles (un peu comme Pitt d'ailleurs). Bien qu'un peu stupide, il est extrêmement puissant et encaisse très bien les ramponneaux, les coups de lattes, etc.



Comme son nom le laisse présager et avec sa tronche de 1er de la classe, le Scientist est le plus intelligent de tous. Il est faible mais fera un très bon allié car il connaît la médecine. Eh ben moi je lui confirais pas mon hamster, à lui !



Le Mercenary est un héros polyvalent en ce sens qu'il est habile, rapide, intelligent et possède une bonne résistance aux coups. Il est un peu fou sur les bords et adore expérimenter sa collection personnelle d'armes. Il se prend sans doute pour Rambo.



Personnage complet, le Brigand est à conseiller aux débutants. Il est bon dans tous les domaines. Son arme préférée : le fusil. Avec son look de rebelle, il en fait craquer plus d'une ! Mais son penchant pour l'argent, les fait fuir aussitôt. Le pauvre !



Le Gentleman est plutôt faible. Il meurt très vite. En revanche, il est rapide et intelligent (évite bien les tirs ennemis) et compense sa relative faiblesse par de nombreux pouvoirs spéciaux comme la compétence Map (carte). La classe !

JOUEZ A SHERLOCK !



Certains personnages ont un pouvoir «Map» qui leur permet de se repérer plus facilement. Pratique dans ces immenses labyrinthes.



Ces clés dorées vous dévoilent des passages secrets. C'est très utile pour traverser les ravins et ramasser tous les bonus.



Dans chacun des niveaux, vous devez activer un certain nombre de nœuds pour ouvrir la porte de sortie. Celui-ci était le dernier.



Lorsqu'il est activé, la position des deux joueurs est enregistrée. Il vous permet de reprendre là où vous vous êtes arrêté.



Ce joli porche est en fait la porte d'accès au niveau supérieur. Pour l'ouvrir, il vous faudra activer un certain nombre de nœuds.

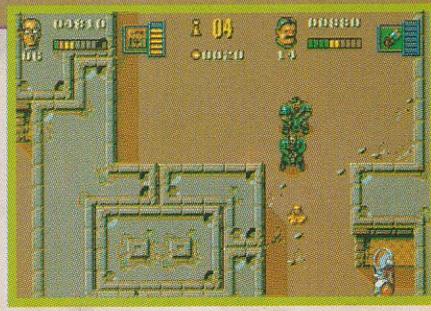


Cette fiche vous présente les compétences de chacun : habilité, endurance, rapidité de déplacement et intelligence.

Ce qui caractérise le jeu, c'est bien sûr le graphisme mais aussi la possibilité de terminer le jeu de diverses manières. Ici, trois destinations vous sont offertes ! Faites votre choix !



Z'é cru voir un bonus stage. En fait pour arriver là, vous avez découvert un passage secret.



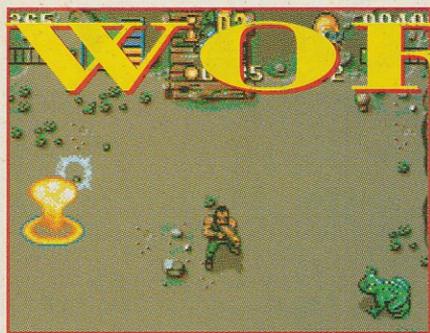
Ah enfin une vie supplémentaire ! A moins d'en trouver, il vous faudra 500 pièces pour l'acheter.

COUP DE POUCE !

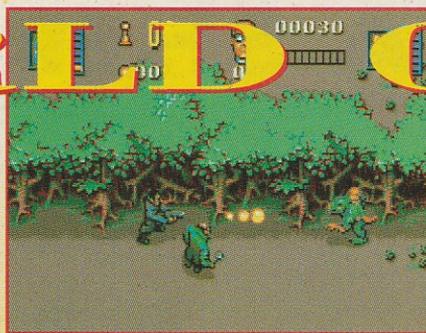


A la fin de chaque monde, on vous donne un mot de passe. Eh oui ! il semble qu'il n'y ait pas de «cheat mode». Toutefois si vous êtes bloqué dès les premiers tableaux, voici le code du second monde (histoire d'en voir un peu plus !). C'est pas cool ça ? En ce qui concerne les autres «passwords» (euh, désolé Mr. Allgood), vous pouvez toujours appeler le numéro suivant : 36-70-53-89 (8,76 f l'appel et 2,19 f la mn) ou vous connecter au 36 15 KONSOL (1,27 F/min). A bon entendeur, salut !!!

WORLD OF CH



Ces grenouilles géantes vous suivent. Attention elle cherchent à vous écraser ! Un bon conseil, tirez une bonne rafale pour les calmer.



A deux contre un, vous ne devriez pas avoir de problème pour éliminer cet homme-lézard. Toutefois, méfiez-vous de ses tirs !



Ces mains géantes se précipitent sur vous à toute vitesse pour vous tuer et le type perché là-haut vous jette des bombes. Aïe, aïe, aïe, caramba !!!



Ces robots tournent sur eux-mêmes en se dirigeant vers vous. Deux solutions s'offrent à vous : fuir ou massacrer. A vous de choisir !

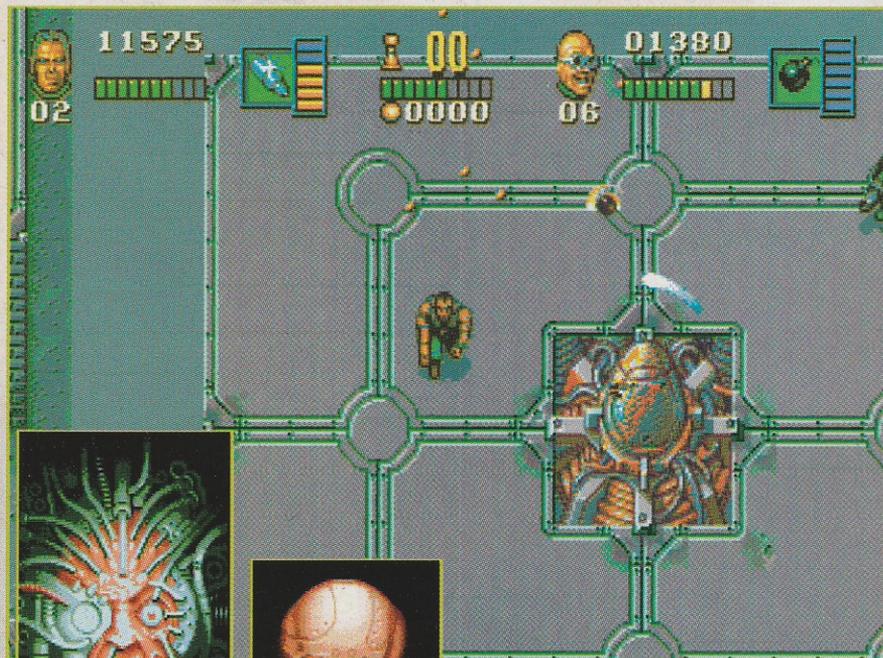


Admirez les graphismes ! Ils sont tout bonnement somptueux. Bon d'accord, il y a un minuscule robot tank qui vous tire dessus. Et alors ?



Pour achever ce niveau, vous devez annihilier les canons de gauche et de droite ainsi que l'engin qui se trouve au centre.

BOSS FINAL

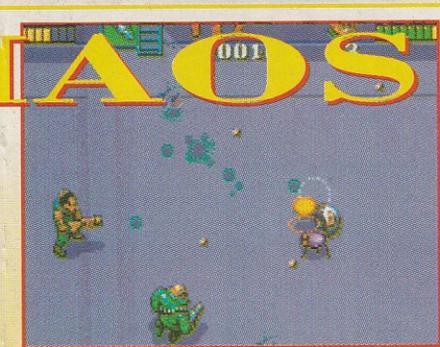


Voici le combat ultime comme dirait David ! Le Chaos Engine en chair et en métal. Pour le vaincre, tournez autour de lui et tirez de préférence avec une arme à puissance maximale. Attention, il vous faudra le battre en deux temps !!! Allez, je vous laisse...



LOGITHEQUE

Le jeu qui se rapproche le plus de The Chaos Engine est sans doute SMASH TV. Il s'agit d'un shoot'em up (bête et méchant genre Total Carnage) qui vous permet de jouer à deux et qui vous propose une vue 3D en fausse perspective. Il y a aussi Gauntlet 4 (malheureusement en import uniquement) qui autorise un jeu à 4 joueurs simultanément.



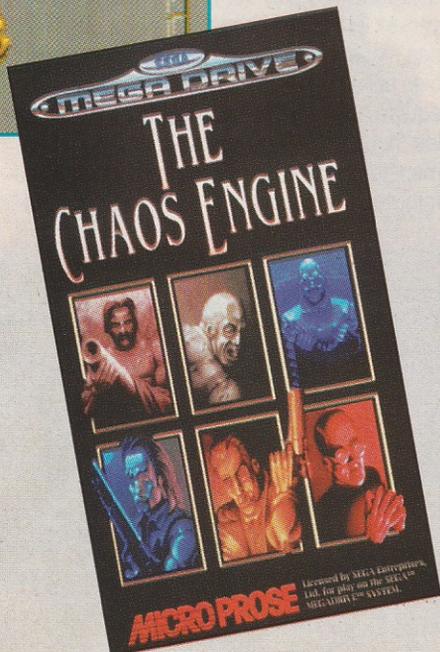
Non seulement ces araignées sont hyper rapides, mais en plus pour les exterminer, il vous faudra détruire leur nid.



Le Chaos Engine se protège en vous envoyant des boules d'énergie. La fin est proche ! Tenez bon, j'arrive !!!

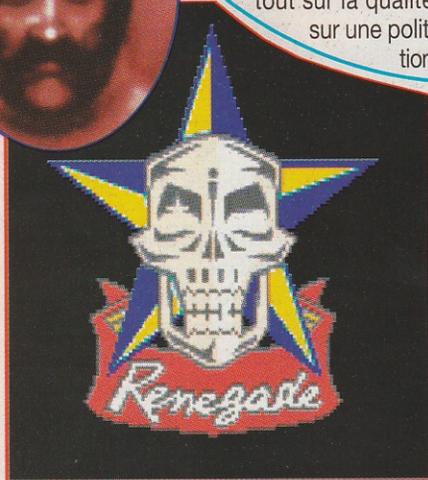
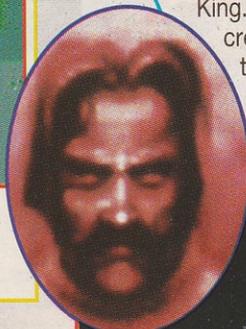


Cette infâme créature me fait penser au célèbre chien des Baskerville. Mais, elle est nettement plus féroce et plus tenace. Pour vous en débarrasser, ne faites surtout pas comme moi. Ne prenez pas le Scientist, il est trop faible !!!



LA CARTE DE VISITE DES BITMAP BROTHERS

Très appréciés par les fanatiques de micro, les Bitmap Brothers font figure de rebelles dans le monde impitoyable des jeux vidéo. Connus pour leurs productions d'excellente qualité, on peut même parler de «Bitmap Brothers Mania». C'est dire leur renommée ! Créé en 1987, les Bitmap Brothers sont formés par Eric Matthews, Steve Kelly et Mike Montgomery. Leur premier grand coup est l'adaptation console de la célèbre borne d'arcade : Xenon (shoot'em up). Ils rejoignent Mirrorsoft en 1988 pour offrir au public les fameux Speedball et Xenon II : Megablast. Pour la réalisation de ce dernier, l'équipe collabore avec un label indépendant, Rhythm King : Bomb the Bass qui s'occupe de la bande son du jeu. En 1990, le groupe se lance dans une nouvelle aventure. Le résultat sera Cadaver, un jeu d'action/aventure en 3D isométrique vous permettant d'interagir avec votre environnement en utilisant le système développé par leurs soins : Adventure Creation Language. Après Speedball 2 (toujours pour Mirrorsoft), les Bitmap Brothers décident de fonder en 1991 leur propre maison d'édition, Renegade, en collaboration avec Rhythm King. Bref, il s'agit de «créer le meilleur environnement possible pour la créativité des développeurs, travailler le plus possible avec des artistes indépendants et créer une relation de confiance en faisant participer les développeurs directement au profit tiré du jeu». Ainsi, contrairement à la tendance de concentration actuelle des éditeurs, les Bitmap Brothers misent surtout sur la qualité de leurs produits et non sur une politique de communication tapageuse.



C'est notre PITT national qui vous balance des grosses boules. Faites gaffes, quand elles arrivent, elles vous pètent à la tronche !

POUR CONTRE

- ▲ Des graphismes somptueux et variés. Ça flashe !
- ▲ Une jouabilité excellente, heureusement vu la tâche.
- ▲ Un super contexte sonore.
- ▲ La possibilité de jouer à deux.
- ▲ Une bonne durée de vie.
- ▼ Argh... Zorglub... Splash... Nada !

ACTION/AVENTURE

RENEGADE - 1 A 2 JOUEURS

De l'action et un peu de réflexion pour un MUST à ne manquer sous aucun prétexte !

GRAPHISME **92%**

ANIMATION **88%**

SON **88%**

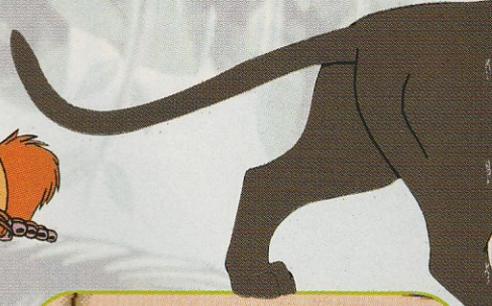
JOUABILITE **90%**

DUREE DE VIE **90%**

92% INTERET
Prix : environ 350 f

Après Global Gladiators, Cool Spot et Aladdin, Virgin continue sur sa lancée et vous propose une nouvelle fois un superbe jeu de plateformes : Jungle Book. Il vous conte l'histoire de Mowgli, un héros venu tout droit du monde de Walt Disney. Attention, il n'est pas comme les autres, il vit pami les bêtes féroces, dans la jungle tropicale. Action !

Le Livre



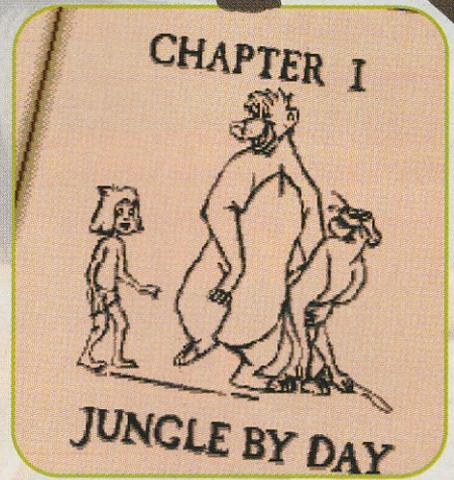
Dans Jungle Book Megadrive, vous dirigez Mowgli, le jeune enfant de la jungle. Je vous rappelle que tout jeune, il a été recueilli par une meute de loups, qui l'ont éduqué à leur façon. Ne vous étonnez donc pas de le voir bondir dans les airs comme une gazelle, de courir plus vite que Carl Lewis ou encore, de jouer les acrobates ! Mowgli doit remplir une mission assez délicate : il doit sauver sa jungle, dominée par le terrifiant Sher Kan (le tigre). Périlleux dites-vous ? Insensé oui. Quand on sait que Sher Kan déguste dix hommes grands et forts au p'tit déj', cinquante volatiles à midi et enfin, une dizaine de zèbres le soir, on doute fortement de la réussite de Mowgli. Mais bon, il est jeune, il a la fougue, il veut vivre d'incroyables aventures et voir du pays ! Comme dit le proverbe, qui vivra verra ! Votre aventure débute un beau matin, au fin



fond de la jungle. Alors que tout est calme, que les oiseaux chantent et que la rivière continue de couler. Vous êtes réveillé par d'affreux bruits. D'affreux cris devrais-je dire. Des cris de bêtes affamées et terrorisées par un danger inconnu. Rapidement, vous apprenez que toutes ces bêtes œuvrent pour Sher Kan, le tigre le plus balèze de la jungle. Vous pensiez l'affronter l'après-midi ? Eh bien détrompez-vous, il va falloir le combattre dès maintenant.

Les bananes, les bananes !

La dernière fois que vous êtes retourné chez vous, vous avez planqué quelques bananes au fond de votre poche. Quelle aubaine de ne pas les avoir mangées ! Elles vont vous servir d'arme contre tous vos ennemis ! Avant de débiter dans le premier stage, un écran s'affiche et vous révèle quelle est votre but principal. Cette fois vous devez ramasser des diamants et rien que des diamants. Quand vous en récoltez suffisamment, vous accédez au niveau suivant et ainsi

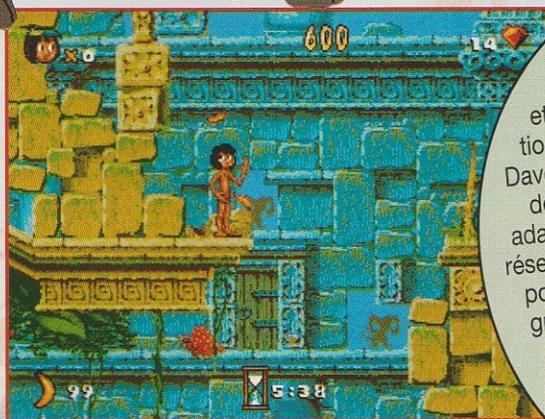


Vous venez de passer une étape. Un livre apparaît et donne le nom de la mission suivante.

de suite... Le premier niveau que vous traversez est assez grand. Dès vos premiers pas, vous remarquerez que Mowgli est aussi bien animé qu'Aladdin. Normal, c'est la même équipe de programmeurs qui l'a réalisé. Tout les mouvements du jeune Mowgli sont vraiment fluides et vous passez les dix premières minutes à le regarder marcher ! Si l'anima-



e la Jungle



Aucun ennemi ne se présente devant Mowgli. C'est pour cela qu'il joue avec des bananes qu'il lancera ensuite sur ses ennemis.

tion est excellente, que dire des graphismes, si ce n'est qu'ils sont démentiels. La palette de couleur de la Megadrive est pleinement utilisée. Les décors sont vraiment beaux, superbes, incroyables. Le top quoi ! Je disais donc que le premier niveau est assez grand, et qu'il faut se souvenir de chaque passage que vous empruntez. C'est la seule façon de

Tout comme Cool Spot, Global Gladiators et Aladdin, on doit la réalisation de Jungle Book au fameux Dave Perry. Ce jeune homme plein de talent est le premier à avoir adapté les techniques d'animation réservé au dessin animé en le transposant sur console. Son style de graphisme fait que, avec peu de couleurs, il réussit toujours à faire croire qu'il y'en a plus. Bref David Perry, c'est un bon killer !
Lion...

mémoriser la map du dit-niveau, bourré de pièges en tout genre et truffé d'ennemis de tout poil (des singes, des scorpions verts, des oiseaux, des serpents, des abeilles, etc). Et je ne vous parle pas des pièges ! Pour tuer tous ces ennemis, vous pouvez vous servir de vos bananes, ou leur rebondir sur la tête. Si vous souhaitez en finir plus



Vous vous trouvez en ce moment dans les ruines. Vous arrivez devant une bascule (1). Si vous décidez de passer dessus, vous vous perdrez. Continuez donc droit devant jusqu'à ce que vous arriviez devant un vide (2). Sautez par dessus pour rencontrer Bageera (3). Pas la peine de lui causer, elle dort. Marchez encore un peu et ressautez le second vide (4). Normalement, vous devez trouver un bonus juste après (5).

DES MILLIERS DE TRUCS ET ASTUCES PAR TÉLÉPHONE !

36705389



Ce hérisson vous envoie de temps en temps quelques-uns de ses poils. Il est fou, il ne se rend pas compte du danger que cela représente !



rapidement, vous pouvez toujours ramasser une autre arme. Elle est représentée sous forme de bonus et vous en trouverez un peu partout dans le niveau.

Au choix...

Alors au menu, vous avez : le boomerang, la double banane, la noix de coco et... vous verrez bien ! Ces armes sont un peu plus puissantes et servent de projectiles à notre jeune Mowgli. Bien évidemment, vous devez sauter de temps en temps d'une plate-forme à une autre et trouver votre chemin. Pour vous guider, consultez le radar qui se trouve en bas à

Voici le début du stage. Bien évidemment, il ne se passe rien du tout. Profitez-en pour mater la beauté des décors.



droite de l'écran. Ah oui ! Si vous voulez ce radar, trouvez-le. Il se cache dans le niveau. Quand vous ramassez un nombre de diamants suffisant, un message apparaît à l'écran.

Vous devez alors rejoindre Bageera la panthère. Elle se cache dans le coin. Dépêchez-vous de la retrouver, car le temps vous est compté. Eh oui, vous ne disposez que de quelques minutes pour le terminer. Quand vous réussissez, tout recommence, dans un autre niveau. Je ne veux pas paraître méchant, mais l'action reste exactement la même. Il est vrai que les décors changent, mais bon... cela devient un peu lassant au bout d'un moment. Heureusement que quelques boss font leur apparition dans des niveaux encore plus beaux. Il y en a trois, et si vous voulez les voir, consultez l'encadré qui les concerne. Dire que les stages suivants sont encore plus beaux ne suffit pas. Passons-les en

L'ANIMATION DIGNE DE WALT DISNEY !



A l'instar Aladdin, les programmeurs ont utilisé des dessins originaux de chez Walt Disney comme modèle !



Si vous trouvez que Jungle Book, Aladdin, Cool Spot ou Global Gladiators se ressemblent, ne vous posez pas de questions. C'est à chaque fois la même équipe qui a réalisé tous ces jeux. On constate donc, par exemple, que l'animation du héros principal, Mowgli, est aussi fluide que celle d'Aladdin ou de Cool Spot. Cela fait vraiment plaisir à voir. Et en plus, c'est sans danger.



Pour se rappeler au bon souvenir du joueur, Mowgli fait son show seul.

Mowgli tente de battre le record de tarzan : traverser la jungle par les airs.





Ici, vous retrouvez votre ami Baloo. Il flotte sur la rivière avec vous sur son ventre (1). Tout est vraiment calme dans le coin, il ne se passe vraiment rien de tout (2). Vous tentez ensuite de ramasser la boussole, protégée par un vilain oiseau (3). Mais où est passé Mowgli ? Derrière l'arbre tout simplement (4) ! La route est presque libre, il ne reste plus que quelques ennemis (5).



Là aussi, vous venez de rater votre saut. Vous tombez cette fois-ci dans des piqués acérés.



La nuit vient de tomber. Pour ne pas vous faire remarquer, vous utilisez cette liane. Bien vu...

revue : vous avez les ruines Mayas, la jungle nocturne, le torrent, le village en feu... Bref, on en a vraiment pour son argent. Le village en feu est le repère de Sher Kan. «Marravez-le» comme vous pouvez, comme vous le sentez. Votre jungle sera alors délivrée, et ses habitants sauvés. C'est tout me dites-vous ? Mais noooooon. Je n'ai toujours pas signalé que Jungle Book regorge de passages secrets et que lorsque vous perdez, vous avez droit à un sympathique interscène. Mowgli tombe dans les vappes ou plutôt sur la civière de deux ambulanciers. On se demande encore ce qu'ils font dans la jungle ceux-la ! Sachez encore que le menu d'options n'est pas des plus compliqués : vous pouvez choisir votre difficulté de jeu et aussi, un mode practice, au cas où vous débu-

tez dans la profession de joueur. Comment conclure sur Jungle Book ? En disant tout simplement que c'est un excellent jeu de plateformes.

Pour les plus petits.

Même si le principe de jeu reste un peu ré-pétitif, il faut dire que ce nouveau soft «made in Virgin» est surtout recommandé aux plus jeunes d'entre vous. Tout est vraiment sympa, les musiques, les décors... La jouabilité est enfantine bien sûr. Je veux dire par là que diriger Mowgli n'a rien de vraiment compliqué. Je parle en connaissance de cause car, moi qui suis plutôt du genre bourrin, qui casse tout partout, je n'ai vraiment eu aucun problème pour manier Mowgli. Le message est passé. DAV, l'enfant de 18 ans.



Pour ne pas me fatiguer, je tire en l'air. Je vais sans aucun doute éclater le petit singe qui se trouve au-dessus de moi. Mille pardons B.B !



Ce vilain singe fait soudainement son apparition. Essayez d'esquiver le fruit qu'il vous lance. Ensuite, montez sur la plateforme à votre droite...



BONUS

Ramassez plusieurs diamants et vous accédez au stage suivant. Si vous les récoltez tous, vous participez au bonus stage. Eh eh...



Une grappe de raisin c'est vraiment très bon, quelques points, c'est encore meilleur. Goûtez et vous verrez !

Ce fruit donne lui aussi quelques points, mais ne remonte absolument pas votre taux d'énergie. Mince alors !



Toutes ces bananes vous permettent d'acquiescer une autre arme : les doubles bananes. Ça va cartonner.

Eh non ! La pomme ne remonte pas votre niveau d'énergie. elle augmente seulement votre score. Pas grave...



Je suis peut-être calé dans tous les domaines mais je suis incapable de vous donner le nom de ce fruit. Essayez de trouver vous-même.

Armes



Le boomerang.

Il est très utile car il vous protège devant et derrière. Personnellement, c'est mon arme préférée.



La banane.

La banane est l'arme de départ. Elle est très rapide (!) mais guère puissante.



La double banane. Cette fois-ci vous lancez deux bananes en même temps. Très pratique pour bien se fritter avec les rudes adversaires.



Le masque de sorcier.

Il vous rend invincible et vous permet donc de foncer comme une bête tout le long du stage.

La noix de coco.

Avec la noix de coco, vous défoncez sans problème tous vos ennemis. OK ?



DESSIN ANIME

Connaissez-vous la merveilleuse histoire du petit Mowgli, l'enfant élevé par les loups de Kipling ? Non ? Eh bien sachez que le petit Mowgli fut recueilli par une horde de loups rigolards, lors d'une promenade en pleine jungle alors que ses parents s'étaient assoupis. Le petit gars se fait plein de copains et passe en fin de compte une enfance plutôt heureuse, tantôt entre les griffes de ses nouveaux parents les loups et les pognes de ses nouveaux amis, les singes.

On a retrouvé Bageera !

Dans tous les niveaux, vous devez ramasser un certain nombre de diamants. Quand vous réussissez, un message apparaît à l'écran. Il vous donne des instructions. Par exemple, dans le premier niveau, vous devez retrouver Bageera, la célèbre panthère noire. Quand vous y parvenez, vous passez le niveau.



Il existe de nombreux passages secrets dans Le Livre de la Jungle. Ils renferment en général quelques bonus.

Pour traverser ce niveau, vous devez rester sur le ventre de Baloo. Restez bien dessus, pour ne pas vous noyer dans la rivière.



Oh oh... Je savais que Mowgli n'arriverait pas à sauter d'un arbre à un autre. Je pense qu'il va le regretter...



Rudyard Kipling

Rudyard Kipling est né en Inde, à Bombay plus précisément, en 1865. Après avoir suivi des études littéraires, il devient écrivain et se fait remarquer pour ses poésies et ses romans. Vous connaissez sûrement Le livre de la Jungle (écrit en 1894) et Kim (1901). Beaucoup de personnalités de l'époque affirment que ses romans célèbrent les qualités viriles et l'impérialisme anglo-saxon. Kipling devient par la suite Prix Nobel de littérature et continue à écrire quelques romans. Il décède en 1936, à Londres...



Derrière ce masque se cachent trois vilains singes. Il ne font pas de cadeau et ne vous laissent aucun moment de répit.



Le singe est assez costaud. C'est pour cela que vous devez trouver rapidement une technique pour le battre.



Voilà, le grand Sher Kan. Parfois, il envoie des projectiles. Si vous vous approchez de lui, il donne des coups de griffes. Il faut donc rester sans arrêt loin de lui, sur les plateformes.



Ce petit singe est un de vos ennemis. Lapidez-le sans retenue !



Une gentille bête préhistorique qui ne fait pas trop de dégâts.



Un serpent aux mille traîtrises, réputé pour tous ses crimes.



Un autre serpent : le naja. Il ne fait vraiment aucun cadeau.



Ce scorpion pique très fort. Bobos et maux de têtes en perspective.



Le caméléon de la jungle est féroce et sans pitié. Attention donc.



Essayez de rebondir sur le dos de cet oiseau pour avancer.



Quand vous passez à côté d'un torrent, vous voyez un piranha.

Voici quelques bestioles que vous rencontrez durant votre aventure. Fight !



Quand vous perdez une vie, vous voyez Mowgli tomber sur une civière, soutenue par deux ambulanciers. Ils vont sûrement lui faire une prise de sang à l'hôpital.

Une nouvelle fois, vous vous trouvez sur le ventre de Baloo. Je me demande comment il fait pour ne pas couler.



Quand vous tombez de très très haut, vous ralentissez votre chute avec votre morceau de tissu. Il fait donc office de parachute. Sympathique !



Si vous sautez sur cette bascule, vous avez de fortes chances de faire un très grand bond. Un bond raccourci en perspective.



Quand vous ramassez tous les diamants qui se trouvent dans le niveau, vous pouvez participer à un bonus stage. Vous y récoltez d'autres bonus... chose vraiment marrante. Evidemment, tout ceci se passe en temps limité. Vous avez sûrement droit à quelque chose de spécial si vous prenez tous les bonus.

A chaque fois que vous commencez un stage, vous avez droit à une petite intro bien sympathique. Regardez-là bien et suivez les instructions qui vous sont données.



LOGITHEQUE

Le Mega Drive est sans aucun doute la console la plus fournie en jeux de plateformes. En vrac, vous avez : la saga des Sonic, Cool Spot, Global Gladiators, Aladdin, Mickey, Quackshot, Rolo, Bussy, Kid Cameleon, Toe Jam and Earl 1 & 2, Rocket Knight... Mais, il faut bien le dire le petit plus du Livre de la Jungle, c'est bien évidemment l'animation de Mowgli hyper méga proche du dessin animé !

POUR CONTRE

- ▲ Les graphismes étonnent et détonnent.
- ▲ L'animation du héros est superbe.
- ▲ Le Livre de la Jungle conviendra aux plus jeunes.
- ▼ Le principe de jeu devient vite répétitif.
- ▼ Il n'y a que trois boss et ils se trouvent tous dans les quatre derniers niveaux.

PLATEFORMES

VIRGIN - 1 JOUEUR

Les plus jeunes apprécieront Le Livre de la Jungle sans aucun doute, les plus vieux le trouveront trop proche d'Aladdin.

GRAPHISME **92%**

ANIMATION **94%**

SON **88%**

JOUABILITE **90%**

DUREE DE VIE **90%**

92% **INTERET**
Prix : environ 350 f

Cela fait bien sept mois que nous avons déménagés de nos anciens locaux. Je me suis maintenant habitué à mon trajet journalier en métro, très ennuyeux il faut bien le reconnaître. Un matin, alors que comme d'hab' je traîne mes savates dans l'underground parisien, une affiche attire mon regard : «Venez à Fun Park Land, le pays des gens heureux !». Etrange, je croyais que cet endroit était fermé depuis que certains événements incompréhensibles s'y soient déroulés. Mon sang ne fait qu'un tour, il faut que j'aïlle voir...

Me voici donc tout fringant devant les portes du fameux Parc, affublé d'un costume de chauve-souris. C'est une coutume, un peu comme les oreilles de Mickey à Disney Land ! Fun Park Land est composé de quatre grandes sections. Un cirque bourré d'acrobates et de clowns ; une zone d'attractions avec les classiques grandes roues et montagnes russes ; une forêt enchantée qui cache de nombreuses cavernes et un musée hanté très mystérieux.

Les Killer Clowns !

Alors pour tout vous dire, j'ai déjà vécu cette aventure il y a quelques temps du côté de chez Nintendo. Je ne le sais pas encore, mais ma mission consiste à savoir si Sunsoft a réussi à nous pondre un aussi bon jeu... Ma visite dans le cirque est une surprise car,



Paddle

- A : Tirer (si vous êtes en possession d'étoiles).**
- B : Sauter et faire des vrilles.**
- C : Regarder autour de soi.**

AERO THE ACROBAT

à peine installé, deux clowns enragés se ruent sur moi. Leur but : me faire mordre la poussière ! Grâce à mon déguisement plus que ridicule, j'ai l'heureuse possibilité de sauter et de foncer en vrille sur mes opposants. Ainsi, je leur inflige un K.O. digne du gros Balrog ! Chaque section est divisée en cinq niveaux où je dois réaliser un certain nombre d'actions annoncées en début de parcours. Par exemple, je dois passer à travers un certain nombre d'anneaux, délivrer quelqu'un, ou simplement trouver la sortie.

C'est la mega-teuf.

Le premier niveau m'oblige à détruire cinq plates-formes étoilées, simplement en sautant dessus... Bizarre non ? Après avoir accompli mes étranges missions (qui comptent aussi le sauvetage d'une jolie demoiselle) et après avoir passé un bonus stage sans zooms et sans rotations (Megadrive oblige), me voici

confronté à un boss accompagné de son frère jumeaux ! Tout à coup, je tends l'oreille (oui, oui, je sais : je suis très souple) et perçois la musique entraînante de la fête foraine. Du grand art musical remixant les plus grands titres que vous avez sûrement déjà entendu au cirque et dans les fêtes : tri, tri, jouli, si si ! Une fois le boss anéanti, me voici dans le

D'un air intrigué, notre héros observe la fin du stage. Il ferait mieux de regarder le joli dégradé rouge-orangé en arrière-plan.



Ça, c'est un passage secret. La preuve, une vie y est planquée. Farfouillez partout, vous en trouverez à foison. Faites gaffe quand même, vérifiez que l'endroit est sûr avant d'aller pêcher la p'tite tête d'aéro !

Quand Aero se glisse dans un canon, un potentiomètre apparaît pour que vous donniez la puissance désirée au saut. Au fait, visiez bien l'objectif à atteindre, sinon votre pauvre Aéro risque de se gratter la tête !



parc d'attractions. Ici, je m'amuse beaucoup, surtout dans les grandes roues, les montagnes russes qui speedent un max, tout en lattant toujours autant d'ennemis pas très gentils ! Mais, à part casser ces vilains avec ma vrille qui tue, je peux aussi sauter comme un fou et éviter des pièges infernaux toujours avec ma vrille, mais

cette fois celle qui va vers le haut. Il faut d'ailleurs les gérer parfaitement, pour sauter à la perfection.

Là, je me rends compte du soin apporté à l'animation d'Aero et au nombre impressionnant de ses po-

sitions. La qualité des scrollings différentiels et la rapidité d'action sont parfaites et sans reproches. Vraiment super !

Après avoir battu une tête de clown géante, me voici dans les bois mystérieux de Fun Park Land. Maman, j'ai peur ! De nombreux passages secrets remplis de bonus et d'étoiles s'offrent à moi. Chemin faisant, mon aventure me porte dans un tonneau dévalant une

LES TROIS AERO BONUS

La version Super Nintendo dispose d'un bonus stage en Mode 7. Pas de ça sur Megadrive mais trois bonus stage rigolo. Le premier c'est le plongeon difficile (pas en Mode 7) ; le deuxième c'est des montagnes russes soviétiques ; enfin le troisième c'est du «rebondissage» sur des murs.



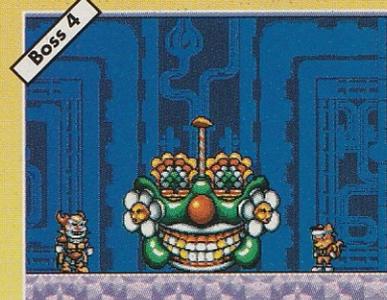
DES BOSS AERODYNAMIQUES !

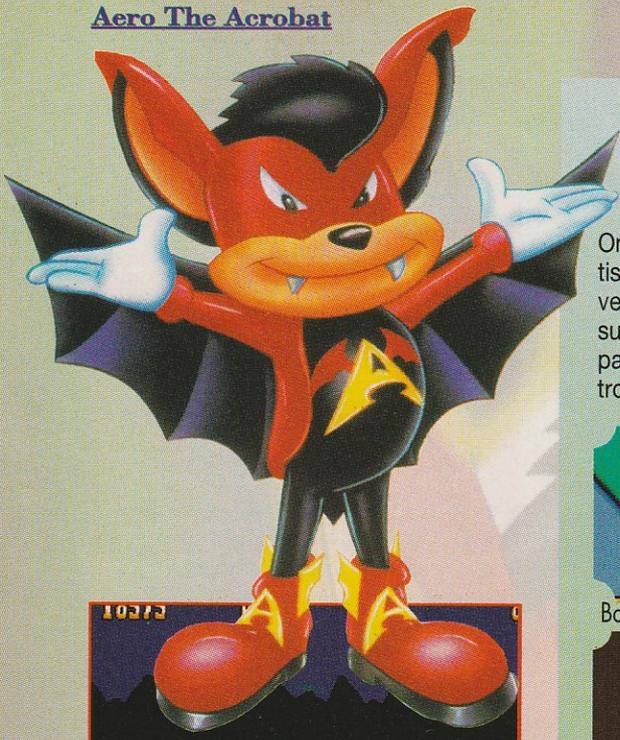
Trois boss pour quatre niveaux. Niveau 1 : deux frères jumeaux qui balancent des flammes chaudes.

Niveau 2 : une tête de clown qui tente de vous chopper désespérément.

Niveau 3 : pas de boss, juste une dure mise à l'épreuve de vos réflexes.

Niveau 4 : le boss final qui sème la terreur... récolte la tempête.





Derrière son aile, Aero cherche un plan pour dérober la clé à ce clown cracheur de feu.

pente. J'attaque ensuite une cascade terrible, remplie de pièges.

C'est à ce moment que je me dis que les graphistes d'Iguana Soft sont de véritables artistes. Il n'y a qu'à juger de la qualité des dégradés de fond (bravo la Megadrive) et de la beauté des décors (au premier niveau, ça ne se voyait pourtant pas).

NBA the Acro-Bat ?

Je rappelle à tout hasard qu'Iguana est responsable de la conversion de NBA Jam...

Revenons à nos moutons... nous voici donc arrivé dans le Musée, stade ultime de mes péripéties. Je vous jure, les décors et la musique sont à tomber par terre ! J'oubliais, les méchants sont de plus en plus... méchants ! Et les pièges de plus en plus... euh... piégés ! Après cinq stages difficilement franchis, me voici face à l'ultime boss qui ne m'apportera joie et délivrance qu'une fois battu... Je ne vous en dirais pas plus sur cet ultime avatar avant la fin du jeu, ça serait trop facile !

Mais ce qui m'a surtout donner du baume au cœur, c'est de constater que cette conversion d'Aero est réellement excellente et laisse présager d'une suite encore plus détonante. Vive Sunsoft, vive Iguana, vive Aero, vive Moi vive nous !

Lion the Acrobat.

AERO : UN VRAI PHENOMENE DE FOIRE !

On n'est pas une chauve-souris acrobate pour rien. Aero combine ses talents d'artiste avec sa souple anatomie pour impressionner la galerie. Entre autres vous pouvez voir ses fameuses vrilles empruntées à Dhalsim. Il peut aussi devenir terrible sur une corde suspendue ou au bord d'un précipice. Mais attention, la vie réserve parfois des moments difficiles. D'ailleurs, à chaque fois qu'il lui arrive une catastrophe, Aero écarquille les yeux comme s'il s'était coincé un orteil dans la porte.



Balèze en cyclo !



Aéro, t'es le plus fort.



Pourquoi pas !



Bonne adhérence.



Dessus le danger !



T'es arrivé au bout.



Bonne adhérence 2.



Profil bas, très bas !



Aéro à Acapulco !



Aéro de dos.



Aéro à Acapulco 2 !



Aïe, aïe, aïe, aïe !



Aéro aux J.O. !



Oh la mouche !



Sérieux l'Aéro !



On t'a reconnu Aéro.



Oh, il vole !



Vrille, pieds en avant.



Vrille tête en avant.



Aéro la classe !



Ces escalators vous emmènent tout droit vers des pointes. Les derniers niveaux sont particulièrement dangereux.

Cet étrange magicien hante le dernier stage. Vous ne parviendrez pas à le battre. Peut-être un futur boss de Aero 2...

36 15

Le Maître du Jeu **VIDEOFIL**

organise

L'ETE DES JEUX VIDEO

A GAGNER

10 CONSOLES SUPER NINTENDO 200 JEUX VIDEO



dont
100 jeux
**CLAY
FIGHTER**

et **100** jeux
**ROCK'N ROLL
RACING**



et des centaines de **super cadeaux**

Tu peux gagner tous les jours de super cadeaux sur **36 15 VIDEOFIL** - mot clé **OCEAN**

MEDIAPROGRES - 2.19 F / mn

Tu peux appeler les Maîtres du Jeu,
leur poser tes questions et consulter les trucs
et astuces des meilleurs jeux vidéo
sur **36 15 VIDEOFIL** ou par téléphone au :

36 70 93 93

8.76 F puis 2.19 F / mn



BONUS



La clé ouvre certaines portes.



De l'énergie supplémentaire.



Ce truc permet de faire 2 virilles dans les airs.



Une vie supplémentaire... en plus.



Le mega gâteau à la crème avec la cerise...



Du temps en plus pour des points en plus.



...le hot-dog moutarde-ketchup...



L'étoile est un projectile très utile.



...le Coca-Cola de la mort absolue...



Ceci permet de voler quelques secondes.



...le fromage de l'apocalypse démentielle...



Parachute pour amortir la chute.



...et la sucette donnent tous des points !



Le «B» sert certainement à quelque chose.

AERO VS THE MERCHANTS



Le clown glisseur à la Strider.



Le fantôme qui fait bouhouhou.



Le clown volant et tournoyant.



Le fantôme qui vole très très haut.



Le clown pompier lance-flammes.



L'oncle Sam s'est déplacé en personne.



L'homme-hélicoptère de folie.



Le magicien qu'on dirait Equinoxe.



Le gentil monsieur avec les ballons.



Le pas gentil robot atomique.

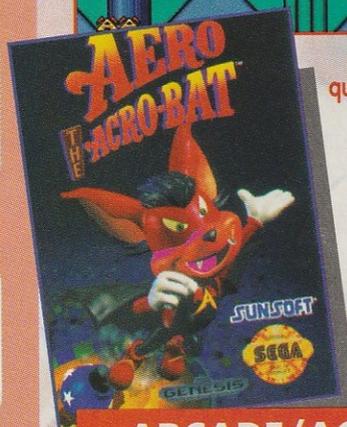
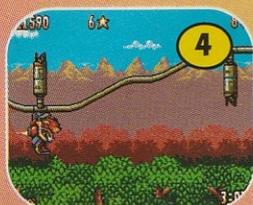


AERO THE ACRO MAP !

Pour le plaisir de tous, voici un petit bout du niveau deux. Heureusement car imaginez le désordre si on vous avait donné le niveau en entier ! Après un bain forcé, suite à une malencontreuse chute, Aero va courageusement traverser un tunnel gardé par deux têtes (de Pitt). Après avoir durement fait tout cela, il ne lui reste plus qu'à grimper à l'échelle pour voler vers de nouvelles aventures.

BIENVENUE A FUN PARK LAND

On n'est pas dans un parc d'attractions pour rien. Aero ne passe pas son temps à casser du méchant. Il fait parfois un petit break pour se détendre dans une sympathique attraction. 1 : la roue magique pour avoir des hauts-le-cœur. 2 : la grande roue, un grand classique des fêtes foraines. 3 : les montagnes russes où l'on risque tout le temps sa vie. 4 : le Roller Coaster, extrêmement dangereux. 5 : un petit tour dans un tonneau, quel fou cet Aero. 6 : le saut à l'élastique, flippant à souhait.



Nous ne sommes pas dans le niveau 1 et Aero a déjà délivré Aerial. Comme ça il ne reste plus que le dernier boss à battre ! Avant d'aller faire une petite sieste bien méritée !

ARCADE/ACTION

SUNSOFT - 1 JOUEUR

Le héros de la Super Nintendo atterrit sans encombre sur Megadrive. Conversion réussie pour ce petit personnage sympathique.

GRAPHISME 92%

ANIMATION 92%

SON 95%

JOUABILITE 90%

DUREE DE VIE 90%

91%

INTERET

Prix : environ 350 f

LOGITHEQUE

Aero the Acrobat est un jeu de plus dans l'énorme logithèque plateformiesque de la Megadrive ! Entre Mickey, Sonic, Donald, Wonderboy, Gunstar Heroes, j'en passe et des meilleures ; Aero réussit tout de même à se faire une place parmi ces grandes pointures. En effet, bien qu'il vienne du monde de la Super Nintendo, il s'intègre parfaitement dans ce monde étrange et réussit même à tirer son épingle du jeu.

POUR CONTRE

- ▲ Une conversion quasi-identique.
- ▲ Des musiques particulièrement soignées.
- ▲ Un personnage bien sympathique
- ▲ Un jeu très long (pour une fois)
- ▼ Aero ne fait pas le café le matin

La vitesse vous grise ? Vous aimez les grosses cylindrées ? Vous avez soif de victoires et de tout ce qui va avec : l'argent, les filles et la gloire ? Rejoignez donc l'écurie Sega qui vous sert sur un plateau le rêve de votre vie. Revêtez donc vos cuirs, mettez votre casque car l'heure de la première course a sonné. Les moteurs rugissent, la vision se trouble à cause de la chaleur qui brûle la piste, le feu orange passe au vert... c'est parti !!!

Une fois la cartouche insérée dans votre console, vous vous retrouvez face au menu principal qui vous propose quatre modes de jeu. Le mode «Arcade» (essais) permet de se familiariser avec les commandes et les réactions de la moto. Le mode «Tournement» vous offre la possibilité d'organiser votre propre saison en sélectionnant vos courses. Par ordre : l'Australie, la Malaisie, le Japon, l'Espagne, l'Autriche, l'Allemagne, la Hollande, l'Europe, San Marin, la Grande-Bretagne, la Tchécoslovaquie, l'Italie, les U.S.A. et le Grand Prix de la Fédération Internationale de Motocyclisme. Pfiou !!! Dans le mode «Grand Prix», vous affrontez 15 des meilleurs pilotes actuels. Enfin le «World Tour», vous permet de vous battre contre la montre dans quatre courses sur route, à travers les cinq continents. Selon le continent choisi, la longueur et la difficulté varient. Dans les trois premiers

GP RIDER



Voilà ce qui arrive quand on ne sait pas piloter une moto de course ! Avant de péter vos matos, allez donc faire quelques tours de circuits en solo !

maines) et la VRC-125 (très stable mais pas très rapide). Il va de soi que votre choix conditionnera le bon déroulement de votre course. Les qualifications vous permettent de réaliser le meilleur chrono possible pour décrocher

une position honorable sur la grille. Une méthode consiste à bien étudier les circuits, à les mémoriser pour en apprécier chaque virage et connaître la vitesse idéale de telle ou telle courbe. C'est la seule solution pour gratter tous vos adversaire et pour marquer des points au championnat ! Le jeu se déroule en vue de l'arrière. Si les musiques et les bruits n'ont rien de fantastiques, la sensation de vitesse est bien reproduite et le jeu bénéficie d'une très bonne réalisation avec la possibilité de jouer à deux avec le câble «Gear to Gear». Bref, GP RIDER est le meilleur jeu de moto sur Game Gear.

Seuls les pros...

Quand le temps est maussade, les décors s'assombrissent. Pour les pros, ce n'est pas franchement un problème ! En ce qui concerne la moto, trois machines sont disponibles : la RGP-500 (la plus rapide et la plus sûre), la NZR-250 (elle est bonne dans tous les do-

modes, vous avez droit à des données concernant le circuit à venir. Elles vous informent sur le nombre de tours à effectuer, la disposition et la longueur du circuit et les conditions météo.

Louis Houg



Ca y est, c'est le départ ! Votre seul objectif consiste à bloquer l'accélérateur à fond et à bien gérer ses trajectoires.

Quand on réalise le meilleur chrono du week end, c'est qu'on est le roi du circuit ! Bien vu la pole !

Vous avez réaliser le meilleur chrono. Vous êtes en pôle position !!!



Dans les virages, tentez de conserver une bonne trajectoire. Si vous entendez des crissements de pneus, c'est pas bon !

ARCADE

LOGITHEQUE

Ne cherchez pas ailleurs, GP RIDER est le top des tops en ce qui concerne les jeux de moto sur Game Gear. La réalisation est excellente exceptée au niveau du son. Mais bon, on ne peut pas tout avoir ! Sinon, les fous de vitesse peuvent trouver des simulations de voitures : le célèbre Out Run, Super Monaco GP et Senna's Super Monaco GP II.

Le top five des circuits de moto

TRACK DATA
QUALIFYING LAP
 LENGTH 2.95Mts

EUROPEAN WEATHER

RANK 5 TIME 43 SPEED 154MPH
 LAP 1

Le GP d'Europe se court sur un circuit rapide qui nous rappelle celui de Barcelone !

TRACK DATA
QUALIFYING LAP
 LENGTH 2.99Mts

F.I.M. WEATHER

RANK 1 TIME 85 SPEED 200MPH
 LAP 1

La Fédération Internationale de motocyclisme organise aussi un GP !

TRACK DATA
QUALIFYING LAP
 LENGTH 3.54Mts

JAPAN WEATHER

RANK 1 TIME 47 SPEED 196MPH
 LAP 2

Au Japon, les motos empruntent le même circuit que les F1 !

TRACK DATA
QUALIFYING LAP
 LENGTH 2.52Mts

ITALY WEATHER

RANK 4 TIME 60 SPEED 0MPH
 LAP 1

Classique le GP d'Italie. Le circuit est rapide avec ses longues lignes droites.

TRACK DATA
QUALIFYING LAP
 LENGTH 2.20Mts

USA WEATHER

RANK 2 TIME 32 SPEED 191MPH
 LAP 1

Aux Etats Unis, le circuit est très court mais très rapide.

Le mode «World Tour» est la dernière expérience que tout pilote se doit de faire. Les cinq



World Tour

SCORE 5180 TIME 43 SPEED 172MPH
 AFRICA STAGE 5

continents sont divisés en quatre zones : l'Afrique, les Amériques, l'Europe et l'Asie/Océ-

SCORE 7180 TIME 18 SPEED 45MPH
 AFRICA STAGE 6

CONGRATULATIONS
 TOTAL TIME 04'02"74

Moi qui suis un motard né, je peux vous dire que ce mode rallye-raid est de loin le plus sympa à jouer ! Foi de Louis.

anie. La difficulté et les distances à parcourir sont différentes. Vous devez arriver à temps à

SCORE 44570 TIME 20 SPEED 200MPH
 AFRICA STAGE 4

chaque étape de la course. Si vous réussissez, un public chaleureux vous accueillera.

SCORE 12290 TIME 149 SPEED 149MPH
 AFRICA STAGE 2

EXTENDED PLAY
 LAP TIME 0'34"60

POUR CONTRE

- ▲ Les décors variés des cinq continents.
- ▲ Une bonne maniabilité.
- ▲ Le jeu à deux est possible avec le «Gear to Gear».
- ▲ L'animation est fluide.
- ▼ C'est quoi ces musiques !!



ARCADE/ACTION

SEGA - 1 A 2 JOUEURS

Sur Game Gear, on a toujours un doute sur la qualité des simus ! Eh bien n'ayez craintes, GP Rider est à la hauteur !

GRAPHISME **87%**

ANIMATION **86%**

SON **76%**

JOUABILITE **90%**

DUREE DE VIE **86%**

90% INTERET
 Prix : environ 250 f

TIPS

Amis des Tips, bonjour...
sachez que vous pouvez
nous envoyer vos astuces
ou solutions complètes.
Les meilleurs seront
récompensés !!!...

ACTION REPLAY

Megadrive :

ATOMIC RUNNER :

FFC3230004 : Vies infinies

FFC3240001 : Invincibilité

DESERT STRIKE

FF10B70003 : Vies infinies

FF10AB0064 : Fuel infini

LANDSTALKER :

FF10590003 : Clés infinies

Si vous désirez être immortel,
entrez ces deux codes :

FF543E0006

FF10400003

Master System :

ASTERIX :

00C09A03 : Invincibilité

Game Gear :

DESERT STRIKE :

00C5DE03 : Vies infinies

GAME GENIE

Megadrive :

BUSBY :

RERT86V4 : Vies infinies

SONIC SPINBALL :

AW7T4A5L : Vies infinies

JURASSIC PARK :

ACDAAA24 : Energie infinie

Game Gear :

MORTAL KOMBAT :

004-2D6-19E : Crédits infinis

GAME GEAR

SHINOBI 2

SOLUTION COMPLETE :

1ER ROUND :

LE BUILDING

(NINJA ROUGE)

BOSS : L' ARAIGNEE

• Quand sa tête descend, il faut lui donner 1 coup de sabre tout en évitant sa boule de feu et les petites boules vertes. Il faudra environ 10 coups pour la détruire.

2EME ROUND :

LE CHATEAU

(NINJA JAUNE)

BOSS : LE VER GEANT

• Il faut attendre que sa tête sorte du sol, puis lui donner 1 coup de sabre. Juste après il lance une boule qui explose, à ce moment-là il faut se mettre à l'opposé du ver. Il faudra 8 coups pour le détruire.

3EME ROUND :

LE CANYON

(NINJA ROSE)

BOSS : LE DINOSAURE

• Vous pouvez utiliser le ninja jaune, lancez-lui l'étoile dans la tête.

• Lorsque le dinosaure se met en boule, évitez-le, lorsqu'il lance des pics évitez-les également. Il faut 8 coups pour le détruire.

4EME ROUND :

L'USINE

(NINJA BLEU)

BOSS : LE ROBOT

• Vous pouvez utiliser le ninja jaune, lorsque le robot se divise en quatre parties, évitez-les et envoyez-lui l'étoile dans la tête. Il faut 10 coups pour le détruire.

5EME ROUND :

LA BASE

(NINJA VERT)

• Pour pénétrer dans ce niveau, il faut impérativement posséder les 4 CRISTAUX. Dans les premières salles, il est préférable d'utiliser le ninja rose car il a la possibilité de s'accrocher aux blocs.

• Après avoir tué au moins deux chefs, vous arriverez dans une salle où tombent de grosses boules noires qui roulent. Il faut atteindre le haut et prendre la porte de droite. Vous êtes maintenant dans une salle où il faut utiliser le ninja vert et le rose.

• Dans la salle des 5 portes, vous ne pourrez au début en ouvrir que quatre. Vous allez à chaque fois affronter un Boss, utilisez à chaque fois le ninja correspondant à la cou-

leur du Boss que vous affrontez. Leur point faible est pour chacun d'eux la tête

DERNIER BOSS :

• Prenez ensuite la dernière porte, vous aller affronter le dernier chef, utilisez le ninja rouge, lorsqu'il se transforme en monstre évitez ses attaques et donnez-lui des coups d'épée dans le visage. Répétez la technique jusqu'à sa destruction.

LES CRISTAUX :

• Le Cristal Bleu : prendre la première porte dans le niveau du CANYON, passer l'eau avec le ninja bleu en utilisant sa magie tornade ou le ninja jaune qui marche sur l'eau. Il faut descendre tout en bas à droite de la grotte. Le cristal est là.

• Le Cristal Jaune : dans le niveau du BULL-DING, prendre le ninja bleu pour pouvoir atteindre un ascenseur au centre. Il vous amènera à la cave de l'immeuble. Le cristal est en haut à droite de cette cave, utiliser le ninja bleu pour l'atteindre.

• Le Cristal Rose : descendre tout en bas dans le niveau du CHATEAU en utilisant le ninja jaune ou le ninja vert pour détruire un mur avec sa magie de l'explosion. Le cristal est là.

• Le Cristal Vert : traverser le labyrinthe du niveau de L'USINE en utilisant le ninja bleu. Il faut trouver 2 coffres dans le noir. Utiliser le ninja rose pour pouvoir marcher au plafond. Récupérer le coffre de gauche : le cristal est dedans.

MEGADRIVE

ALADDIN

SELECT ROUND :

• Faites "Pause" pendant le jeu, puis appuyez successivement sur les boutons A, B, B, A, A, B, B, A, A, puis enlevez la "PAUSE".

SUNSET RIDERS

99 CONTINUS :

• Allez dans les options et écoutez les sons suivants en appuyant sur le bouton B :

Son 00

Son 1A

Son 19

Son 18

Son 17

et 3 fois le Son 0E.

• Allez sur "Exit" et appuyez sur le bouton B.

JAMES POND 3

SELECT ROUND :

• Allez dans le menu des mots de passe et entrez le code suivant : Fromage Rouge,

Souris Jaune, Chat Vert, Chien Bleu, Livre Rouge. Sélectionnez maintenant l'icône de la porte et vous verrez que toutes les routes de la carte seront accessibles. Positionnez-vous sur "Options" à l'écran titre et appuyez simultanément sur Gauche, B et Start pour obtenir le Select Round.

JUNGLE STRIKE

CODES AVEC 18 VIES :

Mission 2 : RMCD374MHNW
Mission 3 : 9WWMF9WNS6TB
Mission 4 : XMCD374MHNW
Mission 5 : VMCD374MHNW
Mission 6 : WMCD374MHNW
Mission 7 : T7PZ9WNS6TB
Mission 8 : 7MCD374MHNW
Mission 9 : NMCD374MHNW
Mission 10 : LMCD374MHNW

GLOBAL GLADIATORS

VIES SUPPLEMENTAIRES :

- Mettez le jeu sur "Pause" puis appuyez successivement sur les boutons A, A, A, B, B, B, C, C, C, B, A. Enlevez la "Pause", vous devez entendre une voix dire "You Cheater !!!". •••
- Répétez l'opération jusqu'à ce que vous ayez le nombre de vies désiré...

MICRO MACHINES

VIES INFINIES :

- Mettez le jeu sur "Pause" puis appuyez successivement sur B, Bas, C, Bas, Haut, Bas, Gauche et Bas. Enlevez la "Pause" et you-piiii... vies infinies...

PLUS DE VITESSE :

- Mettez le jeu sur "Pause" puis appuyez sur Haut, Bas, A, B, Gauche, Droite, C et Start.

JEU PLUS DIFFICILE :

- Mettez le jeu sur "Pause" (on commence à le savoir...) puis appuyez délicatement sur Gauche, Droite, Gauche, Droite, haut, Bas, Start et Bas.

SUPER FANTASY ZONE

INVINCIBILITE :

- Pendant le jeu faites une PAUSE, avec la 2ème manette appuyez sur HAUT, GAUCHE, et START. Le mot PASS s'affichera sur l'écran. Appuyez sur le bouton B de la 1ère manette et vous serez alors invulnérable.

ARGENT INFINI :

- Vous pouvez également après avoir appuyé sur PAUSE, toujours sur la 2ème manette faire diagonale BAS/GAUCHE, puis START et A. Vous aurez alors de l'argent à l'infini.

MASTER SYSTEM

JUNGLE BOOK

SELECT ROUND :

- Quand le logo "Disney" apparaît, faites la manipulation suivante : Haut, Bas, Haut, Bas, Gauche, Droite et Start.

INDIANA JONES

VIES INFINIES :

- Pendant le jeu, faites "Pause" puis appuyez dix fois sur le bouton 1.

BOMBER RAID

Un Select Round :

- A la page de présentation, faites simultanément sur les deux manettes :

Manette 1 : bouton 1

Manette 2 : Diag. HAUT-GAUCHE + bouton 1 + bouton 2

MEGA CD

DRAGON'S LAIR

Voici la solution complète de ce superbe "dessin animé interactif" :

★ LE PONT LEVIS :

Epée, Haut.

L'ÉBOULIS :

Droite.

★ LA PIÈCE DE LA POTION :

Droite.

★ LA PIÈCE AUX TENTACULES :

Epée, Droite, Bas, Gauche, Haut.

★ LA MARMITE HANTÉE :

Haut, Epée, Epée, Droite.

★ LES SERPENTS :

Epée, Epée, Droite.

★ LA PIÈCE DE L'ÉPÉE MAGIQUE ET DU TRÔNE *** :

Droite, Haut, Droite, Droite.

★ L'ESCALIER BORDE D'UN GOUFFRE :

Gauche, Epée, Gauche, Gauche.

★ LA PASSERELLE EN BOIS :

Haut, Haut, Haut, Epée, Droite.

★ LE CHEVAL FANTÔME*** :

Gauche, Droite, Gauche, Droite, Droite, Droite.

ou:

Droite, Gauche, Droite, Gauche, Gauche, Gauche.

★ LE MUR QUI SE FERME*** :

Haut.

★ LE CHEVALIER AUX DALLES ÉLECTRIQUES :

Gauche, Droite, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Epée, Epée.

ou:

Droite, Gauche, Haut, Gauche, Droite, Gauche, Droite, Epée, Epée.

★ LE COULOIR AUX BOULES DE COULEUR :

Bas, Bas, Bas Bas, Bas Bas, Haut.

★ L'ATAQUE DES CHAUVES-SOURIS :

Epée, Gauche, Gauche, Epée, Gauche.

★ L'ESCALIER GRIS EN COLIMAÇON :

Epée, Droite, Haut, Epée, Haut.

★ LE CHEVALIER DANS LES RONCES*** :

Gauche, Gauche, Droite, Droite.

★ LA PIÈCE AU BANC*** :

Droite, Bas, Haut, Gauche, Gauche.

★ LE COULOIR AUX ECLAIRS ET TRAPPES*** :

Bas, Haut, Gauche.

★ LA PIÈCE AUX PIÈGES ET AU BASSIN*** :

Droite, Haut, Gauche, Haut, Droite, Haut, Epée, Epée, Haut, Haut.

ou:

Gauche, Haut, Droite, Haut, Gauche, Haut, Epée, Epée, Haut, Haut.

★ LA SALLE DES ARMES HANTÉES*** :

Epée, Epée, Epée, Gauche, Epée, Epée.

ou:

Epée, Epée, Epée, Droite, Epée, Epée.

★ LA POURSUITE SANS ÉPÉE :

Gauche, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Haut, Epée, Gauche, Droite, Bas, Epée.

★ LE COULOIR AUX SQUELETTES :

Haut, Epée, Haut, Epée, Gauche, Epée.

ou:

Haut, Epée, Haut, Epée, Droite, Epée.

★ LA CORNICHE AUX MOULINETS ET SPECTRE ROUGE :

Haut, Epée, Epée, Bas, Haut, Haut.

★ LES CRATÈRES :

Epée, Epée, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut, Haut.

★ LA GROTTA A LA GRILLE ÉLECTRIQUE :

Haut, Haut, Gauche.

★ LES RAPIDES DE LAVE :

Haut, Haut, Haut, Haut, Droite, Gauche, Droite, Gauche, Droite.

★ LE DRAGON :

Haut, Gauche, Gauche, Bas, Bas, Gauche, Haut, Bas, Droite, Epée, Epée, Epée, Gauche, Epée.
The End...

P.S. : Les niveaux marqués par "****" sont susceptibles d'être inversés d'une partie à l'autre. L'ordre des niveaux est également variable. Bonne chance...



STREET FIGHTER II

Bon, n'y allons pas quatre chemins : ce mois-ci, les Techniques Ultimes changent complètement de look. Cela est dû, bien entendu, au changement de format du magazine. Donc, à partir d'aujourd'hui, vous aurez droit à deux pages mensuelles ! Elles proposent encore plus de techniques, d'enchaînements... Bref, nous faisons toujours mieux que le mois précédent. Si vous êtes content, tant mieux, sinon, faites-nous parvenir vos remarques par courrier. Fight !

Les techniques ultimes de Zangief

SON HISTOIRE

Zangief est un très célèbre lutteur de Russie. Il a passé toute sa jeunesse dans les steppes de l'Oural, aux côtés des grizzlis et des ours polaires ! Depuis quelques années, il participe aux tournois nationaux et les remporte tous sans la moindre difficulté. Il a quand même récolté de nombreuses cicatrices, grâce auxquelles, lui a été décerné la légion d'honneur ! Elle lui a été remise des mains de Mister Gorbatchev, lui-même.... Ce dernier l'a investi d'une mission très périlleuse : remporter le plus grand tournoi qui puisse exister, celui des Street Fighters. Sans hésiter, Zangief prend un billet d'avion et file s'entraîner aux côtés des plus grands maîtres. Il apprend à maîtriser un célèbre coup, le marteau pilon, très difficile à exécuter, mais atrocement efficace ! Un homme averti en vaut deux...

PRÉLIMINAIRES Essayez tout d'abord de maîtriser le marteau pilon. Ce coup spécial est réellement très difficile à réaliser, mais attention il est atrocement efficace. Il retire quasiment un tiers de l'énergie adverse. Ensuite, apprenez la distance nécessaire pour éviter les balayettes. C'est vraiment utile quand vous utilisez vos cordes à linge. Tentez le plus souvent des passages dans le dos pour réaliser des enchaînements. Enfin, entraînez-vous contre les adversaires super rapides comme Vega, pour développer vos réflexes.



LE 3 HIT COMBO !

Sautez dans le dos de votre adversaire en donnant un coup de poitrine (1). Frappez ensuite avec un pied moyen baissé (2) que vous enchaînez avec une corde à linge (3).

CHERS LECTEURS, LE MAG TANT ATTENDU EST SUR LE POINT DE VOIR LE JOUR ! EN QUI, LE NOUS SÉRIE STREET FIGHTER SERA ENFIN EN KIOSQUE DEBUT JUILLET ! NE LE RATEZ DONC SURTOUT PAS !



L'ENCHAÎNEMENT MEURTRIER !

Là aussi, passez dans le dos de votre adversaire avec un coup de poitrine (1). Ensuite, frappez avec le moyen poing (2) et continuez avec un petit coup de pied. Terminez avec un marteau pilon (4).



LE COMBO DESTRUCTEUR !

Tout d'abord, sautez sur votre adversaire avec un coup de poitrine (1). Donnez ensuite 4 petits coups de poings (2, 3, 4, 5) et finissez avec un marteau pilon (6). Je précise que cet enchaînement fonctionne contre tous les adversaires, mais que le nombre de petits coups de poings que vous devez donner varie sans arrêt. Aussi, si vous voulez, commencez l'enchaînement par un passage dans le dos...

LES CORDES A LINGE !

Les cordes à linge sont sans aucun doute la meilleure défense de Zangief. Tout d'abord, sachez que vous pouvez avancer ou reculer quand vous les utilisez. Si vous effectuez la C.A.L.* avec poings, vous tournez quatre fois et vous traversez tous les projectiles adverses (1). Aussi, en utilisant la C.A.L.*, vous stoppez presque tous ceux qui vous sautent dessus (2). La C.A.L.* avec pieds est quelque peu différente. Elle vous fait tourner trois fois et évite les balayettes (1). Miracle, elle évite aussi les Tiger bas de Sagat (2).

*C.A.L. : cette abréviation signifie Corde à linge. Je l'utilise pour ne pas répéter le mot quinze fois...



LES COUPS IMPORTANTS !

Tout d'abord, sachez que la balayette est une arme redoutable. Elle touche l'opposant, même s'il se trouve à bonne distance (1). Apprenez ensuite à garder la distance adéquate pour utiliser le gros poing sauté, car il sert d'anti-saut (2). Le coup de tête sauté de Zangief est vraiment un coup formidable. Vous l'effectuez en sautant, manette vers le haut + gros poing. Dès qu'il touche l'adversaire, il le met K.O. (3). Enfin, sachez que le petit poing baissé pare bon nombre d'attaques comme la torpille de E. Honda.



Quelques techniques de combat



VS RYU
Si Ryu effectue son hélicoptère, baissez-vous et attendez jusqu'à ce qu'il soit au-dessus de vous. Utilisez alors la corde à linge pour le contrer.



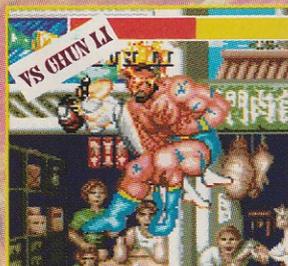
VS BLANKA
Il n'existe qu'un seul moyen pour contrer la boule horizontale de Blanka : le petit coup de poing baissé. Retenez bien cette technique pour terroriser votre adversaire.



VS GUILLE
Quand vous faites tomber Guile, tentez un passage dans le dos. Avec un bon timing, Guile ne peut rien faire. Même s'il utilise son Somersault Kick, il ne vous touche pas. Vous pouvez alors faire le marteau pilon.



VS KEN
Quand Ken vous saute dessus, restez en protection. S'il donne un gros coup de poing, vous ne pouvez absolument rien faire. Si vous essayez quelque chose, vous risquez de vous prendre un enchaînement.



VS CHUN LI
Dès que Chun Li saute en avant, utilisez le coup de tête sauté. Peu importe s'il y a un double choc, Chun Li tombe immédiatement dans les vappes. Tentez alors un quelconque enchaînement.



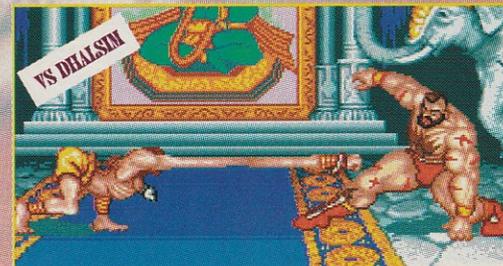
VS VEGA
Le coup de tête sauté est vraiment efficace contre l'Inza Drop de l'espagnol. Dès que votre adversaire place son attaque, contrez-le avec votre coup de tête. Il le met directement dans les vappes.



VS BALROG
Pour contrer n'importe quelle attaque de Balrog, servez-vous de vos cordes à linge. Le pauvre Balrog ne peut strictement rien faire. S'il essaie de vous balayer, employez la super corde à linge.



VS M. BISON
Les petits coups de poings baissés stoppent les coups de pieds du thaïlandais, son double Kick, et beaucoup d'autres choses... Ne cessez donc pas de les employer.



VS DHALSIM
Dhalsim essaie de vous tenir à distance avec des coups de poings ? Utilisez votre balayette pour le stopper. Avancez ensuite pour le coincer ou pour enchaîner avec votre marteau pilon. Utile si bien utilisé...

A LA RENTREE...
Eh oui ! Nous ne nous retrouverons qu'à la rentrée parce qu'au mois de juillet, eh ben... c'est le temps des vacances ! Nous prenons un repos bien mérité et nous revenons fin août pour les tant attendues Techniques Ultimes de... T. Hawk. Ahhhhhh... Une question se dessine sur vos lèvres ! Pourquoi les Techniques Ultimes de T. Hawk de Super Street Fighter 2, et pas celles de Dhalsim de Street Fighter 2' ? Pour la simple et bonne raison que ce mois-ci, nous mettons en vente un hors série dédié à Street Fighter 2' et Turbo (Sega et Nintendo). Il révèle les histoires de chaque personnage, leurs techniques de combat, leurs enchaînements... Bref, les Techniques Ultimes puissance 10 ! Nous jugeons donc inutile de continuer les Techniques Ultimes de Street Fighter 2' et nous nous lançons sur le magnifique Super Street Fighter 2. Le message est passé ! Je vous souhaite une bonne journée et d'agréables vacances d'été.

DAV le Street Fighter de l'apocalypse et Djabeu le killer.



KID PADDLE



CASQUE-TOI DE LÀ !

par MIDAM

Copyright © Editions Dupuis, "Kid Paddle" par Midam

NAME ENTRY

PROST
Senna
MANSELL
LAUDA

STEWART
VAILLANT
BIP-BIP
PADDLE

1234567 0 KM/H

READY?

READY...

VRRRRRRRRR

GO!

VROO!

SALUT !
T'ES SUR
OOOI ?

GRAND PRIX !

BRROOOO

AH !
ET LE CASQUE... ?
C'EST POUR TE METTRE
DANS L'AMBIANCE ?

C'EST POUR LES
CRASH !
PARTICULIEREMENT
REALISTES SUR
CE JEU...

1234567 320 KM/H

TU
MONTRES ?

**À
320 KM/H !**
NON MAIS
ÇA VA PAS ?!

EN TOUT CAS,
IL EST BIEN CE CASQUE...
Y'A MÊME UNE VISIÈRE !

POK

CRASH

T'AS COMPRIS,
MAINTENANT,
POUR LE CASQUE ?

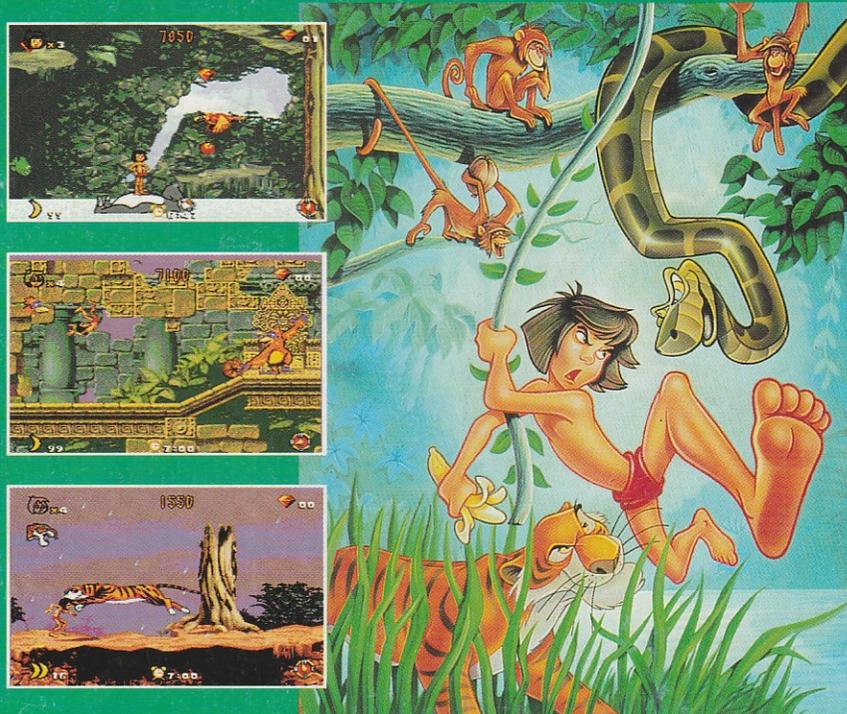
AIDE-MOI
À
DESCENDRE
...

Disney
SOFTWARE

Virgin

présente le jeu vidéo créé par

Le Livre de la Jungle



Prends le strict nécessaire et pars escorter Mowgli dans la jungle jusqu'à son village. Affronte Kaa, le serpent aux yeux globuleux, et Shere Khan, le tigre affamé, dans cette aventure palpitante adaptée du classique de Disney! Un jeu complètement "jungle"

BIENTOT DISPONIBLE SUR :

MEGA DRIVE

DEJA DISPONIBLE SUR MASTER SYSTEM™ & GAME GEAR™

MEGA DRIVE™, MASTER SYSTEM™ & GAME GEAR™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. The Jungle Book™ © Disney © Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT Sarl. 233 Rue de la croix Nivert - 75015 PARIS - Tél: (161) 53 68 10 10



Trucs, astuces, infos & cadeaux
ENTREZ DANS L'ENFER DE
L'ACTION ET
GAGNEZ LE PARADIS
DES CADEAUX
SUR LE 36 68 94 95 (2,19 F par minute)