ENFIN UN JEU A TA HAUTEUR!

LE TOP DES JEUX D'ARCADE MAINTENANT SUR TA CONSOLE

BOOMSHAKALAKA!

SUPER DUNK!

CANNONBALL SLAM!

HELICO JAM!

GEM

MESURE TOI AUX 54 PLUS GRANDES STARS DES 27 CLUBS DE LA NBA!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

SEGA GAME GEAR

OFFICIAL NBA LICENSED PRODUCT

Jeux & astuces 3615 Acklaim et au 36.68 10.25 2,19F/mn

FUN Radio

MIDWAY Acklaim

NBA® JAM™. The NBA and NBA Team trademarks used herein used under license from NBA Properties, Inc. to Midway Manufacturing Company. Coin-Operated Video Game Software ©1993. Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES® version of the videogame.

NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU

CONCOURS : GAGNE UNE JOURNÉE CHEZ MAITRE SEGA

Sonic Mag

B.D. & JEUX VIDEO !

N°1 - Avril 1994

20 F seulement

BANDE DESSINÉE SEGA OFFICIELLE

KID CHAMELEON

LA B.D. DU JEU VIDÉO

RoundTEST

SONIC A TESTÉ POUR TOI : Sensible Soccer - Cosmic Space Head - Fantastic Dizzy - Robocop 3

RoundTRUCS

TRUCS ET ASTUCES POUR ALLER PLUS LOIN SUR : Aladdin - Ecco the Dolphin - Chuck Rock 2 - Sonic Chaos - Another World...

M 2449 - 1 - 20,00 F

EXCLUSIF

LA B.D. DES ORIGINES DE SONIC !

STEVEN SEAGAL

Sa lutte pour sauver la terre d'Alaska et son peuple, ne peut être gagnée que sur...

TERRAIN MINE

WARNER BROS. PRESENTE

UNE PRODUCTION SEAGAL/NASSO UN FILM DE STEVEN SEAGAL STEVEN SEAGAL MICHAEL CAINE "TERRAIN MINE" (ON DEADLY GROUND) JOAN CHEN JOHN C.MCGINLEY

COPRODUCTEUR EDWARD McDONNELL MUSIQUE DE BASIL POLEDOURIS MONTAGE ROBERT A. FERRETTI, A.C.E. DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE RIC WAITE, A.S.C. PRODUCTEURS EXECUTIFS ROBERT WATTS ET JEFFREY ROBINOV

ECRIT PAR ED HOROWITZ & ROBIN U. RUSSIN PRODUIT PAR STEVEN SEAGAL, JULIUS R. NASSO ET A. KITMAN HO REALISE PAR STEVEN SEAGAL

M6M La Chaîne Musicale

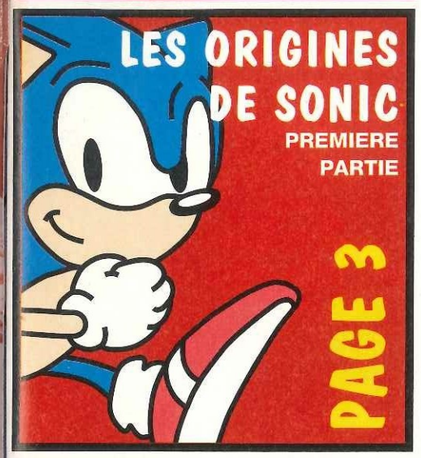
DISTRIBUE PAR WARNER BROS. (Transatlantic), INC.

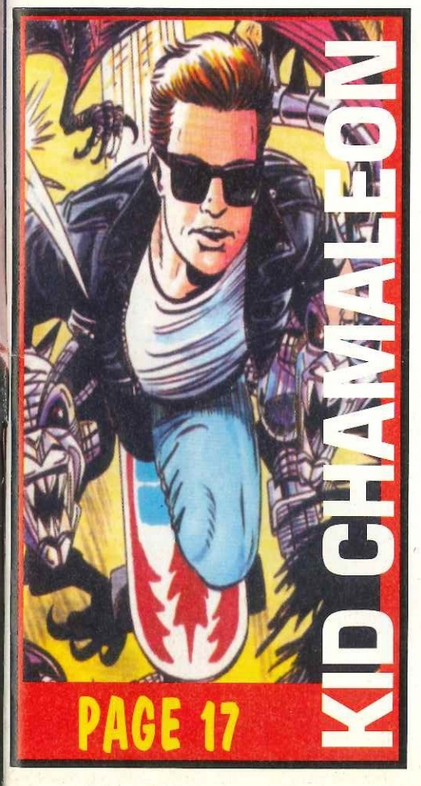
6 AVRIL

SOMMAIRE

Ton guide pour le super monde Sega. Allez, fonce !

BD ORIGINALE

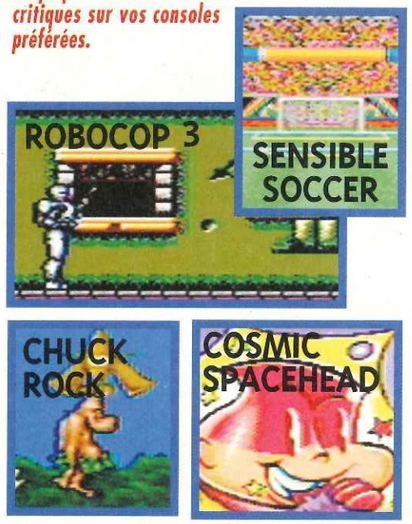




RoundConcours 10
Gagne une journée chez maître SEGA.

RoundNews 12
Des scoops et toutes les nouvelles Sega en avant-première et un article spécial sur le Mega CD.

RoundTest 27
Un paquet de nouvelles critiques sur vos consoles préférées.



RoundTrucs 56
Astuces, conseils et solutions pour les plus malins !

Prochain numéro le 15 avril

Editorial

T'es-tu déjà demandé qui était SONIC ? Quand a-t-il pu acquérir tous ses pouvoirs ? Eh bien, dans ce premier numéro, nous allons te révéler les origines du super hérisson bleu. Mieux encore, on va te raconter sa longue histoire qui se déroulera en 4 épisodes. Un par mois, parce que les bonnes choses doivent être consommées avec modération. Et dans l'attente du deuxième épisode sur les origines de SONIC, découvre tous les Rounds de ton nouveau magazine. Dans ce premier numéro de SONIC, il y en a pour tous les goûts et toutes les consoles !

TOURNON-EGMONT
44-48, rue Broca
75005 Paris
Tél. : (1) 43 36 32 00
Fax : (1) 43 36 60 87

Directeur de la publication :
Henri-Claude Prigent
Rédacteur en chef :
Patrick Manoukian
Secrétaire de rédaction :
Dominique Hascoët
Comité de rédaction :
H-C. Prigent - H. C. Iversen - P. Knudsen

Coordination de la rédaction :
Corinne Thébault
Coordination de la maquette :
Marie-Hélène Geffroy
Maquette :
Didier Legros
Laurent Pignot

Directrice du Marketing :
Pia S. Knudsen

Publicité au journal.
IMPRIME EN ESPAGNE
ROTOGRAPHIK-GIESA • Tel. 19-34-3 4150799

© 1993 - Tournon-Egmont
© Sega Enterprises LTD 1991 -
Tous droits réservés.
Loi N°49956 du 16-07-49 sur les publications destinées à la jeunesse.
Dépôt légal à parution.
Commission paritaire en cours.

Round TROC

Tonton t'a offert une collection complète de timbres sur les machines agricoles ? Ta grand-mère t'a envoyé l'encyclopédie du patin à glace ? Et ce n'est pas vraiment ton truc ? Voici l'espace idéal pour échanger tout ça contre un Mega CD ou quelques logiciels de derrière les consoles ! Mais tu peux aussi proposer de vendre ta collection de B.D. japonaises pour te payer une Game Gear ou d'échanger un lot de jeux vidéo contre une console... Bref, tu peux faire tout le troc que tu veux.

Il suffit de remplir ce bon (pas de photocopie) et de l'envoyer à Tournon-Egmont - Sonic mag - Round Troc - 46, rue Broca - 75005 Paris.

	Je vends	J'achète	J'échange
❑ JEUX VIDÉO	❑	❑	❑
❑ B.D.	❑	❑	❑
❑ AUTRE	❑	❑	❑

TEXTE _____

ÉCRIRE A : _____

TÉLÉPHONE : _____

EH BIEN, BOUGEZ-VOUS !
EHI, SONIC, NE NOUS LAISSE PAS DERRIÈRE !
OH... ATTENTION À CES CHOSES ! C'EST DES BOMBES !
BAM !
BAM !
DES BOMBES, OOH !
BIEN, BIEN AVANT, IL Y AVAIT LES ÉMERAUDES DU CHAOS À LA FIN DE CES TUNNELS MAIS JE LES AI RAMASSÉES !
MAINTENANT, JE LES GARDE EN SÛRETÉ !
AAHH !
OK, ON EST ARRIVÉS !
QUI OSE SE PRÉSENTER DEVANT OMNI VIEWER ?
EHI, ON SE CALME, C'EST MOI !
SONIC ! ÇA FAISAIT LONG TEMPS ! POURQUOI ES-TU ICI ?

EH BIEN... VOIS-TU, J'AI PENSÉ QUE LE MOMENT ÉTAIT VENU POUR MES AMIS DE CONNAÎTRE LA VÉRITÉ SUR LE DOCTEUR ROBOTNIK !
Y COMPRIS L'HISTOIRE DE TES POUVOIRS ?
BIEN SÛR ! C'EST LE CÔTÉ LE PLUS AMUSANT !
ALORS, C'EST PARTI !
OH ! OÙ SUIS-JE ?
C'ÉTAIT DONC LA PREMIÈRE FOIS QUE JE RENCONTRAIS ROBOTNIK !

À CETTE ÉPOQUE, IL S'APPELAIT DR OVI KINTOBOR...
TIENS, REGARDE CE QUI EST SORTI DU FEU ! UN ERINACEUS EUROPAEUS !
DR OVI KINTOBOR
ATTENTION, TU ES EN TRAIN DE PARLER DE SONIC ! LE HÉRISSON LE PLUS RAPIDE DE MOBIUS !
AINSI, TU AS VU LE COCRO !
QUOI ?
LE COMPRESSEUR DU CHAOS RÉTRO ORBITAL ! EN UTILISANT LES ANNEAUX D'OR DE MOBIUS, J'AI INSÉRÉ PRESQUE TOUTE LA MALVEILLANCE DANS LES SIX ÉMERAUDES !
JE DOIS LIBÉRER LA PLANÈTE DU MAL... POUR TOUJOURS !
MAIS JE N'AI TOUJOURS PAS TROUVÉ LA SEPTIÈME ÉMERAUDE ! ET C'EST POURQUOI LE COCRO EST ENCORE INSTABLE !

KINTOBOR NE POUVAIT RÉSISTER À LA TENTATION DE FAIRE DES EXPÉRIENCES SUR MA RAPIDITÉ. DANS SON GIROSCOPE CINÉTIQUE, J'AI APPRIS À COURIR ENCORE PLUS VITE. EN ÉCHANGE, IL A UTILISÉ MA RAPIDITÉ POUR TROUVER L'ÉMERAUDE MANQUANTE!

NOUS ALLONS ESSAYER CES CHAUSSURES ANTI-FRICTION! JE LES APPELÉES POWER SNEAKERS!

PRÊT POUR LE DÉPART, DOCTEUR!

EHI, DOCTEUR... SUPER, CES POWER SNEAKERS!

025 MPH

257 MPH

475 MPH

758 MPH

ARRÊTE, SONIC! ELLES SONT TROP RAPIDES POUR LA GIROSPHÈRE!

KA-BOOM!!

SONIC!

JE DÉPASSAI LE MUR DU SON ET L'APPAREIL EXPLOSA!

DE CETTE EXPLOSION, J'APPARUS AVEC UN LOOK AÉRODYNAMIQUE TOUT NEUF!

JE PENSAIS AVOIR DE BONS RAPPORTS AVEC KINTOBOR! C'ÉTAIT UN BRAVE TYPE!

ON CASSE LA CROÛTE, SONIC?

IDÉE GRANDIOSE! OK POUR UN CHEESEBURGER ET DU KETCHUP!

OH, NON! ON EST À SEC! LE RÉFRIGÉRATEUR EST VIDE!

POUAH! UN ŒUF! IL EST PEUT-ÊTRE LÀ DEPUIS SIX MOIS!

AVEC UN PEU DE SEL...

...ÇA FERA L'AFFAIRE! C'EST OK MON COCO!

DOCTEUR, ATTENTION!

AÏE.

KERRRK!

WHOOOM!

DOC, COMMENT ÇA VA ?

PAS DE SOUCIS, SONIC ! C'EST OK !

JAMAIS ÉTÉ AUSSI BIEN !

DOCTEUR IVO ROBOTNIK ?

COMME N... ŒUF !

LE MALÉFISME DES ÉMERAUDES S'ÉTAIT MÉLANGÉ À L'ŒUF POURRI...

C'EST AINSI QUE KINTOBOP EST DEVENU ROBOTNIK, UN ÊTRE MALVEILLANT ! ET MÊME SI

SI JE LE BATS TOUJOURS, ROBOTNIK RÉUSSIT TOUJOURS À M'ÉCHAPPER !

FILE, SONIC, VITE !

QU'Y A-T-IL, OMNI ?

DÉSOLÉ, SONIC, MAIS C'EST UNE CHOSE QUE JE DOIS FAIRE !

BIEN JOUÉ, ESCLAVE ! TU ES EN MON POUVOIR ! COMME TOUTE LA ZONE SPÉCIALE !

SONIC EST DÉSORMAIS DANS LE FUTUR ET PERSONNE NE POURRA PLUS INTERFÉRER DANS MES PLANS !

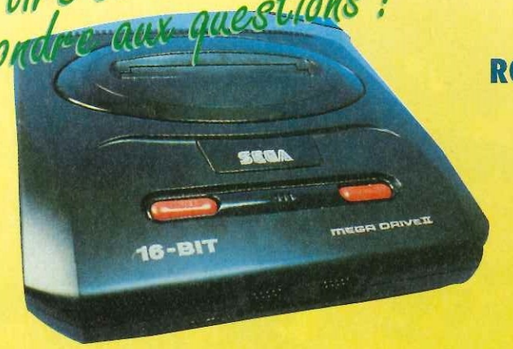
HA HA HA HA HA

FIN DE L'ÉPISODE

CONCOURS 1

GAGNE TOUT DE SUITE UNE MEGADRIVE OU UNE GAME GEAR

C'est facile, il suffit de bien lire ce numéro et de répondre aux questions !

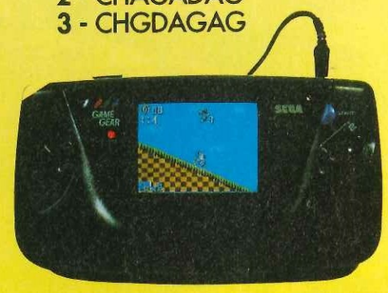


ROUND 1 *Quel était le premier nom du maléfique Dr Robotnik ?*
1 - Dr Ovi Kintobor
2 - Dr Enri Robotnor
3 - Dr Neri Kintobor

ROUND 2 *Quel cadeau a offert Robotnik à Sonic ?*
1 - Un Power Sweater
2 - Des Power Sneakers
3 - Des Power Slippers

ROUND 3 *Quel jeu testé a obtenu la meilleure note en jouabilité ?*
1 - Chuck Rock 2
2 - Sensible Soccer
3 - Cosmic Spacehead

ROUND 4 *Quel est le code game génie pour commencer directement au niveau secret N° 1 de Batman Returns ?*
1 - CHGACAD6
2 - CHAGADAG
3 - CHGDAGAG



EXTRA ROUND
Trouve un surnom à ton Sonic mag (en trois mots).

RERTOURNE TOUT DE SUITE CE BON POUR PARTICIPER AU CONCOURS PERMETTANT DE GAGNER DES CONSOLES

LES BONNES REPONSES SONT :

	Round 1	Réponse N° ☐
	Round 2	Réponse N° ☐
EXTRA ROUND	Round 3	Réponse N° ☐
.....	Round 4	Réponse N° ☐

NOM : .....
PRÉNOM : .....
N° ..... RUE : .....
CODE : ☐☐☐☐☐ VILLE : .....

A renvoyer à : Sonic Mag. Tournon-Egmont 46-48, rue Broca 75005 Paris

CONCOURS 2

GAGNE BIENTOT UNE JOURNEE CHEZ MAITRE SEGA

C'est tout simple, classe les rubriques par ordre de préférence et devine le nombre total de réponses !

Extrait du règlement

(Le règlement complet est disponible sur simple demande au journal)

1. Le concours est ouvert à toute personne répondant sur les bons de participation publiés dans le N°1
2. Une Megadrive et une Game Gear seront attribuées chaque mois pendant six mois au gagnant du concours N°1.
3. Les gagnants seront ceux ayant répondu aux cinq rounds et ayant été départagés par un jury en fonction de l'extra round.
4. Une journée chez Maître Sega récompensera chaque mois deux gagnants du concours N°2. Les gagnants seront ceux dont la liste correspondra à celle de la majorité des réponses, départagés par le nombre de réponses le plus proche du nombre de bulletins reçus.
5. Pour le concours N°2, seuls les bons de réponses portant les trois vignettes correspondant aux numéros 1, 2 et 3 de Sonic Mag seront pris en considération.

GARDE CE BULLETIN JUSQU'AU N°3 POUR ESSAYER DE GAGNER UNE JOURNEE CHEZ MAITRE SEGA

Mes rubriques préférées :
(donne une note de 1 à 10)

B.D. Sonic	☐
2e B.D.	☐
Round news	☐
Round test	☐
Publicités	☐
Round trucs	☐
Couverture	☐
Round troc	☐
Concours	☐
Nb de réponses	☐

Point N°1

Colle ici le point que tu trouveras dans le N°2

Colle ici le point que tu trouveras dans le N°3

NOM : .....
PRENOM : .....
N° ..... RUE : .....
CODE : ☐☐☐☐☐ VILLE : .....

A renvoyer à : Sonic Mag. Tournon-Egmont 46-48, rue Broca 75005 Paris

Les livres de jeux de Sonic

Tu es un peu las de jouer avec SONIC sur ta console SEGA préférée ? (j'espère que non!). Dans ce cas, fais une petite pause et cours chez le libraire acheter des livres de jeux. Bientôt tu y trouveras aussi tes SONIC préférés édités par Fantail Books. Ils seront du même format que ceux que l'on trouve actuellement en France et ils ont déjà remporté un vif succès outre-Atlantique depuis quelques années, en particulier auprès du jeune public de joueurs de rôle fêlé du genre Fantasy. Ces livres permettent d'agir avec une certaine interactivité que ce soit avec SONIC et TAILS ou encore avec le mauvais ROBOTNIK. Les deux premiers volumes sont actuellement en vente en Angleterre (" Metal City Mayhem" et "Zone Rangers") et nous espérons qu'ils seront rapidement traduits et distribués sur le marché français. Même les versions anglaises seraient fort appréciées et si tu les trouves dans des librairies anglaises, tiens-nous au courant! Do you speak English ? Eh bien, apprends!

Special Super Street Fighter 2 :

The New Challengers

Tout le monde en parle! C'est le coin-up du moment et le rêve de tous les accros des jeux vidéo qui ont une console. Quiconque a joué au SF 2 pour Mega Drive et est au courant de la sortie de la nouvelle version se demande si il sera un jour converti pour les 16 bits de SEGA. Eh bien, la réponse est oui! Cette année CAPCOM développera en même temps les deux versions "maison" de SSF 2 pour Mega Drive et Supernintendo. CAPCOM a annoncé que le jeu sera même distribué plus tard sur les autres consoles SEGA exception faite pour le Mega CD. Ceci pour des problèmes techniques de mémoire et de chargement.

En bref

Super Street Fighter 2:

Les Nouveaux Provocateurs

Voici les quatre nouveaux personnages que vous rencontrerez dans ce Coin-up et leurs principaux mouvements plutôt spéciaux. Attention...il s'agit vraiment de types géniaux !

• PEI LONG (Chine)

Un véritable expert en arts martiaux. Ses poings et ses pieds ont une telle vitesse et une telle puissance qu'il nous fait penser à Guile.

-REKKA KEN (montant) dessous, en diagonal vers le bas et vers le haut, en avant avec les poings.

-SHIEN-KIYAKU (coup de pied de feu) : en arrière, vers le bas, en diagonal vers le bas et vers l'arrière, en avant et coup de poing.

• T HAWK (Mexique)

Le nom complet de cet Indien d'Amérique n'en finit pas, c'est Thunder Hawk (ce qui veut dire Faucon du Tonnerre ou quelque chose de ce genre). Il n'est pas très rapide mais il est puissant et fort comme Zangief (mais il est aussi beaucoup plus gros !).

-TUFFO CONDO : tous les boutons pour les coups de poings et les sauts.

-TOMAHAWK : en avant, vers le bas, en diagonal vers le bas et vers la haut et les coups de poing.

-TYPHON MEXICAIN : tour complet avec les croix directionnelles et les coups de poing.

• CAMMY : (Grande-Bretagne)

Une jeune fille qui ressemble comme une sœur à la fille de Guile. Elle est super rapide et possède les poings les plus incroyablement puissants.

FLECHE TOURNANTE : Dessous, en avant, à droite, coups de pied.

-COUP DE CANON : en avant, dessous, diagonal en bas et en avant, coups de pied.

• DEE JAY (Jamaïque)

Un véritable expert en musique qui s'amuse (?!) en faisant des arts martiaux. Il se déplace d'une façon particulière et dévastatrice.

-COUP D'AS : en arrière; en avant, coups de poing.

-DOUBLE COUP DE PIED CIRCULAIRE : en arrière, en avant, coups de pierre.

-MITRAILLETTE MONTANTE : En bas, au-dessus, coups de poing.

Virtua Racing est arrivé !

Sega vient récemment d'annoncer sa ferme intention de convertir Virtua Racing, le mythique simulateur de courses de voiture qui a rendu fous des milliers de joueurs dans le monde pour sa console à 16 bits. La cartouche (nous ne savons pas encore de combien de Megabits) incorporera (il s'agit de nouvelles officielles) un chip spécial appelé DSP (Digital Signal Processing) qui permet une gestion du graphisme à polygones beaucoup plus rapide et fluide. Le résultat devrait être identique à la version originale des bars ou des salles de jeux ou quelque chose d'approchant. Dans ce cas, n'hésite pas, achète-le, surtout s'il est possible de jouer à deux en même temps (autre nouvelle dont nous n'avons pas la certitude au moment où nous allons sous presse). Mais sois sûr que dès sa sortie, nous en ferons la critique. Alors, un conseil... ne rate pas les prochains numéros de Sonic !

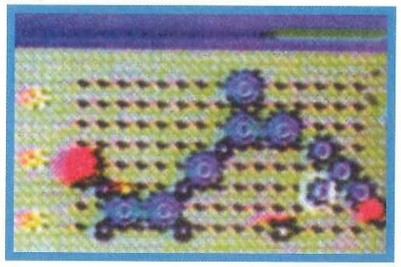
Fire and Ice

aussi sur Master System !

Nous avons jeté un coup d'oeil en avant-première sur certaines images de Fire and Ice pour Master System. Il s'agit d'un nouveau jeu de plates-formes de Virgin qui a retenu un vif succès dans le passé sur l'ordinateur Commodore Amiga. Tu prendras la place d'un coyote qui, avec son petit, devra surmonter de nombreux niveaux de plates-formes très amusants pourvus d'une atmosphère vraiment profonde et bien réalisée. Pense donc qu'il y a différentes zones climatiques qui, avec un graphisme, une musique et des monstres complètement différents et qui se succèdent et modifient la luminosité et les effets graphiques ainsi que le genre de monstres qu'il est possible de rencontrer. Un jeu dont le divertissement ne peut que te passionner.

Les Horlogers du Game Gear

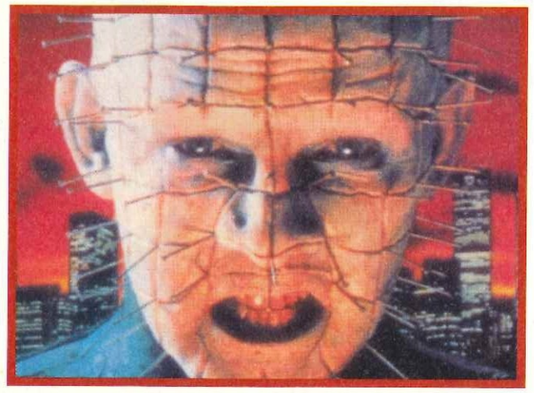
Sony vient d'annoncer son premier produit pour un portable. Il s'agit de Gear Works pour Game Gear, un casse-tête très proche de Click Clack, un vieux titre italien chez Idea. Dans ce jeu, tu devras t'improviser horloger et composer des ensembles mécaniques et des engrenages. Attention, il y a de nombreux niveaux de difficultés et chaque engrenage, bien entendu, a des caractéristiques absolument uniques qui vont être exploitées pour faire fonctionner les horloges. Et pour compliquer les choses, des monstres sortent de temps en temps pour détruire une grande partie du travail fait et il faut tout recommencer ou essayer de les éliminer. A première vue, ce jeu est amusant ... on verra par la suite !



Bip-Bip! Road Runner arrive...

Sega vient d'annoncer la sortie d'un nouveau jeu pour Master System et Game Gear basé sur les personnages de dessins animés. Il s'agit de Vil Coyote et de BIP BIP. "Road Runner", comme il s'appelle en anglais, doit éviter tous les pièges que Vil Coyote lui prépare et filer vers la fin du jeu. D'après ce que nous avons pu voir, ce jeu semble très facile.

Horror sur Mega CD



Virgin vient de signer un contrat avec le plus grand auteur anglais de films d'horreur. Il s'agit de Clive Barker (auteur des films que vous avez certainement vus, il s'agit de Hellraiser, Hellraiser II Hellbound et Cabal) qui va produire une série de jeux pour la console à 16 bits digitale chez Sega. Clive Barker, passionné des ordinateurs comme de l'horreur, sera impliqué dans des projets de jeux à tous les stades, du projet à la réalisation finale et, tu peux être sûr qu'il s'agira de jeux pour de grands défis avec tes amis.

Mega CD

Qui n'a pas rêvé d'une console presque parfaite ? Eh bien, la merveille des merveilles existe ! Il s'agit du CD-Rom pour Mega Drive ! Le 16 bits digital créé par Sega. Il faut savoir qu'elle est quand même substantiellement identique. Jetons un coup d'œil au hardware du Mega CD et au software pour cette "machine".

Sega a battu un record de rapidité (même si PC Engine avait déjà un CD-Rom interface , le fameux Duo) en lançant un lecteur CD pour Mega Drive. Il a remporté un énorme succès lors de sa présentation au Japon. Un succès auprès des journalistes et du public. Compte tenu de la politique qui empêchait une importante exportation parallèle de cartouches (et dans ce cas de CD), la ROM (à savoir une série d'informations "fixes" insérées en mémoire qui permettent aux processeurs la gestion des données et leur élaboration) du Mega CD a été programmée de façon différente pour les versions destinées aux trois marchés des jeux vidéo : le japonais, l'américain et l'européen. En un mot, un jeu pour Mega CD japonais ne peut pas fonctionner sur les deux autres versions du CD de Sega et vice versa. Dernièrement, des revendeurs ont malgré tout réussi à la modifier de façon à pouvoir utiliser différentes versions de Rom. Ce qui permet donc de voir plus d'un standard CD (sans aucune garantie bien entendu). La machine a été très rapidement distribuée surtout au Japon où elle rencontré un vif succès. Tout le monde attendait tôt ou tard que Nintendo, piqué au vif, crée aussi sa console pour faire concurrence à la nouvelle console digitale de Sega...Mais les directeurs de Super Mario Bros ont décidé de ne pas prendre part à cette "course" au CD que de nombreuses maisons ont lancé avec enthousiasme. Du point de vue technique (prenez la peine de lire le mode d'emploi pour avoir plus de renseignements), le coeur du Mega CD est un processeur Motorola 68000 , le même que celui du Amiga ou du Macintosh pourvu d'un "coprocesseur" mais qui permet de créer des zoom et des rotations semblables à celui du "Mode 7" du Super Nintendo.

Voilà le nouveau Mega CD 2, à part son aspect, il est identique au précédent.
Ci-dessous : si le Mega CD 2 s'accrochait latéralement, le Mega CD prend place sous le Mega Drive.

Fiche Technique Mega CD

Dimensions	28 x 21 x 8 cm
Processeur	EPR 14O88 B (68000)
Rapidité	12,5 Mhz
RAM	6 Mbit
ROM	1 MBIT
Graphisme	Comme le Mega Drive
Sono	8 canaux audio - Stéréo digitale
Performance	Jusqu'à 32 KHz
Temps d'accès	De 0,8 à 1,4 secondes
Compatibilité	CD audio - CD + G

Et le software?...

Sewer Shark

Il s'agit d'un jeu dans lequel vous devez foncer dans une galerie d'égout d'une ville futuriste pour tuer de terrible monstres radioactifs. Comme divertissement, il y a mieux ! Le graphisme est quelque fois confus. L'action est exaltante et on se laisse quand même prendre au jeu.

Silpheed

Spiderman vs KingPin

Le terrible KingPin, roi de la pègre de New York, a placé une bombe nucléaire quelque part dans la ville. Mais Spiderman est là, dans un jeu d'action bien soigné avec de très nombreux niveaux dont un original flipper. A noter, une excellente maniabilité, des couleurs vives très B.D. et une bande son remarquable.

Batman Returns

Pas mal du tout ce jeu-là ! C'est le résultat d'un mélange entre un classique platform game et d'un jeu de conduite automobile au volant de la Batmobile. Le niveau de difficulté est assez élevé et le jeu est en quelque sorte un véritable défi même pour les joueurs les plus expérimentés.

Sonic CD

Dune

Voici un jeu d'aventure et de stratégie qui recrée une superbe ambiance "cinéma". Un sans faute tiré du célèbre roman de science-fiction avec des 3D somptueuses, une animation remarquable et une bande son exceptionnelle et... en français. Un must absolu.

Final Fight CD

Final Fight CD

Encore un classique de salles de jeux. Tu peux choisir ton personnage préféré (ou jouer à deux en même temps) et taper à qui mieux sur les adversaires qui t'attaquent de front jusqu'au combat final contre le méchant de service. Superbe et divertissant.

Jaguar XJ 220

Un beau jeu de conduite automobile qui, malheureusement, présente de grosses carences. Des ralentissements dans les options de jeu à deux en "split-screen" (avec l'écran coupé en deux horizontalement ce qui permet de voir les deux pilotes en visuel suggestif). Selon nous, la réalisation aurait pu être un peu plus soignée.

Night Trap

Un vrai film interactif où tu devras contrôler une villa à l'aide d'un système de télé. Tu prépareras des pièges à de mystérieux voleurs qui essayeront de kidnapper les locataires. Graphisme parfait mais divertissement laissant à désirer.

Silpheed

Actuellement, c'est certainement le "casse-tout" le plus beau disponible pour cette console. Le visuel est évocateur et le graphisme est composé de polygones. Il y a beaucoup de bonus, de fusées ennemies, de méchants de haut niveau... Le tout accompagné d'une bande sonore exceptionnelle. Superbe ! A ne pas manquer !

Prize Fighter

C'est le premier jeu de boxe à base vidéo interactive. Ce sont de vraies images et toi, tu es à la place du boxeur. Pas de simulation : tu es réellement dans le combat. Une nouveauté intéressante qui surprend et amuse dès le premier contact.

Wonder Dog

Un jeu de plates-formes génial convertible aussi sur d'autres machines. Des trouvailles très intéressantes. Une bande sonore superbe et une réalisation graphique magistrale. Le protagoniste du jeu est un gros chien super sympa. Ce jeu n'a rien à envier au personnage de Sonic.

Ecco the Dolphin

Bari Arm

Un autre "casse-tout" au visuel horizontal. Un jeu superbe ! Un graphisme très réussi! Et les boss de fin de niveau remplissent pratiquement tout l'écran. L'action est rapide et on s'implique un max dans ce jeu où le niveau de difficulté est bien pensé. Ce jeu convient à tous les accros du genre.

Dragon's Lair

Sonic CD

Il ne manquait plus que Sonic sur Mega CD ! Eh bien, le voilà ! C'est une des plus belles aventures du hérisson bleu en disque compacte. L'action est amusante avec des sections de course en synthèse et des niveaux étendus et d'un rapidité jamais vue.

Ecco the Dolphin

La version d'Ecco The Dolphin est fondamentalement identique à la version sur cartouche mais c'est quand même un superbe jeu. L'adjonction d'une bande sonore qui exploite les puissances digitales rend cet insolite jeu de plates-formes encore plus plaisant.

Dragon's Lair

Tu t 'en souviens ? Bien sûr que oui ! C'est le fameux jeu qui a rendu fous dans le monde entier tous les amateurs de jeux de vidéo en salle. Dirk The Daring doit sauver la princesse des griffes du Dragon. Mais pour cela, il doit reconquérir l'épée magique et échapper aux chauve-souris géantes, aux monstres effrayants et au terrible roi Lézard. Le dessin animé original compatible sur CD est vraiment fabuleux.

Jurassic Park

Ce jeu est très différent de celui existant dans la version pour Mega Drive ou pour Game Gear. C'est la typique aventure interactive avec de nombreuses Full Motion Video. C'est l'encyclopédie des dinosaures. Les décors sont identiques à ceux du film ainsi que les effets spéciaux.

OFFRE SPECIALE DE LANCEMENT

80F

6 numéros

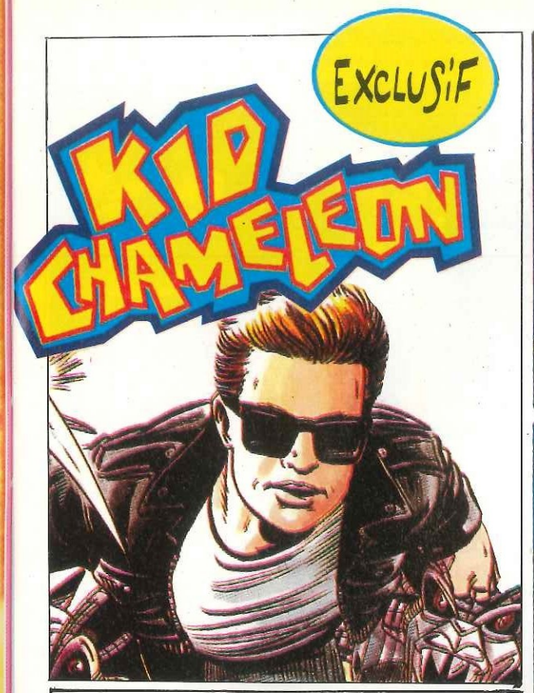
Au lieu de 120F,
soit 2 numéros GRATUITS

reçois SONIC MAG directement chez toi pendant 6 mois

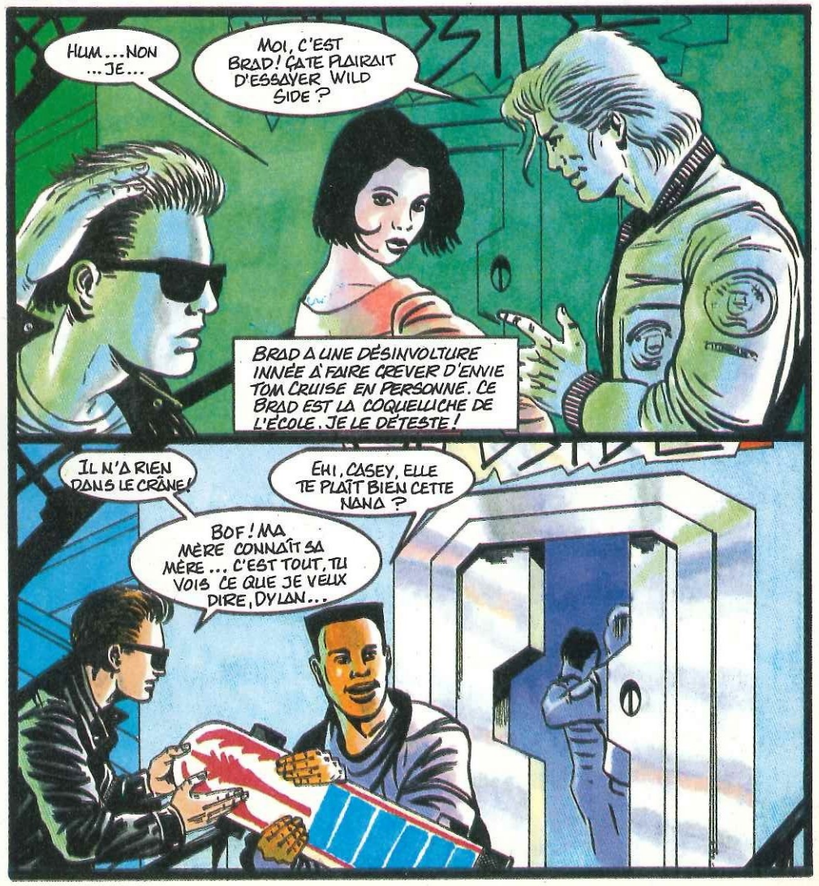
☐ OUI je désire bénéficier de cette offre spéciale de lancement

NOM : ----------
PRENOM : ----------
ADRESSE : ----------
VILLE : ----------
CODE POSTAL : ----------

CHEQUE A L'ORDRE DE TOURNON-EGMON
A ADRESSER A : TOURNON-EGMONT/SONIC MAG
30, rue Grande Maison 44119 TREILLIERES .Tel : (16) 40 94 58 07



CASEY ARRIVE EN VUE D'UNE SALLE DE JEUX VIDÉO POUR RENCONTRER SUSI. UNE CABINE À RÉALITÉ VIRTUELLE VIENT D'Y ÊTRE INSTALLÉE. MAIS AUJOURD'HUI RIEN NE VA POUR LUI, EN EFFET, VOILÀ QU'IL FAIT UNE CHUTE MÉMORABLE EN ARRIVANT DEVANT LA SALLE DE JEUX.



QUOIQU'IL EN SOIT, J'AI ATTENDU DEUX HEURES ... INUTILEMENT. IL EST UN FAIT QUE JE N'AVAIS PAS GRAND CHOSE À LUI DIRE À CETTE SUSI. MAIS...
MOI, JE FILE, CASEY! TOI, QU'EST-CE QUE TU FAIS ?

JE RESTE ENCORE UN PEU ! JE VEUX ESSAYER WILD SIDE !
DANS CE CAS, JE CROIS QUE TU PEUX ATTENDRE LONGTEMPS ! SUSI ET BRADY BATTENT UN RECORD DE LONGUE DURÉE, UN HIGH SCORE !
C'EST VRAI ! ÇA FAIT UN MAX QU'ILS Y SONT !

C'EST ALORS QUE LA PORTE DU WILD SIDE S'EST OUVERTE LENTEMENT. JE DÉCIDAI D'ENTRER...
SUSI, BRAD ? ALORS CE JEU, C'EST COMMENT ? DITES-MOI ?

ALORS, LES COPAINS ?

KKCHNNG!
FINALEMENT !
BRAD !

VOILÀ UN GRAND ADVERSAIRE ! TU ES LE BIENVENU ICI, CHAMELEON !
WAOH ! SUPER, CES EFFETS SONORES ! VRAIMENT SUPER !
LE JEU COMMENÇAIT, C'ÉTAIT RAPIDE ET DUR !

ET C'EST LÀ QUE VOUS ÊTES ARRIVÉS !
AARRGH !
SERAIT-CE LA RÉALITÉ VIRTUELLE ? ÇA FAIT CREVER DE PEUR ET CES DENTS AIGUISEES ET QUI LACÈRENT...
JE CONTINUAIS À ME RÉPETER QUE CE N'ÉTAIT QU'UNE ILLUSION ÉLECTRONIQUE. DES IMAGES DE SYNTHÈSE INTERCHANGEABLES, COMME CELLE D'UN KALÉIDOSCOPE...
...ILLUSIONS ...KALÉIDOSCOPE...
...COMME LORSQU'UN CAMÉLÉON CHANGE DE COULEUR...
...CAMÉLÉON... CHAMELEON...
OH...
QUE SE PASSE-T-IL ?
EN EFFET, TOUT POUVAIT ARRIVER...

C'EST TRÈS BIZARRE ! LA TERRE TREMBLE, VIBRE COMME UN ESSAIM D'ABEILLES !

WHRRR!

WWHHIRRR!

SEUL UN MONSTRE MÉTALLIQUE SANS HONNEUR POURRAIT M'ATTAQUER PAR DERRIÈRE !

SHRAKK!

C'EST GAGNÉ !

TU VAS PAYER TRÈS CHER CETTE LÂCHETÉ !

JE NE SAIS COMMENT MAIS JE RÉUSSIS À ME DÉPLACER PARFAITEMENT ! LA KATAMA SEMBLAIT FAITE POUR MOI...

HIIIYYHHH

DES PLANS D'ATTAQUE PRENAIENT CORPS DANS MON CERVEAU ! EXACTEMENT COMME SI J'ÉTAIS UN GRAND MAÎTRE EN ARTS MARTIAUX !

C'EST ALORS QUE MES FORCES SEMBLAIENT M'ABANDONNER...

NON ! MON POUVOIR FOND COMME LA NEIGE AU SOLEIL !

JE NE PEUX RIEN CONTRE CES FLAMMES !

AARRGH !

VWOORP!

VWOORP!

VWOORP!

VWOORP!

UN AUTRE NIVEAU !

OÙ LE DANGER SE CACHE-T-IL ?

ON SE CALME ! RED STEALTH NE VEUT PAS DE MAL À FIRE BREATH !

POUAH ! SI C'EST ÇA QU'IL Y A DANS LES ÉGOUTS !

ARRÊTE ! QUI EST LÀ-DESSOUS ?

GRRRGH !

AIDE-MOI, JE T'EN PRIE !

SUSI !

JE DOIS FAIRE QUELQUE CHOSE...

CETTE FILLE ME SEMBLAIT DANS UN SACRÉ PÉTRIN ! ET MOI, JE ME SENTAIS ENCORE PLUS UN SAMOURAÏ INVULNÉRABLE ! J'ÉTAIS LE SEUL À POUVOIR DONNER UN COUP DE MAIN À LA SUBLIME SUSI !

TU DOIS M'AIDER, JE T'EN SUPPLIE !

WRARR !

EN FAIT, JE DÉCOUVRAI QUE SUSI ÉTAIT LA FILLE DE MES RÊVES, ELLE JOUAIT, POUR LE MOMENT, UN RÔLE DANS LE CAUCHEMAR QUE JE "VIVAIS".

C'ÉTAIT QUAND MÊME BIZARRE ! LA DERNIÈRE FOIS QUE JE L'AVAIS VUE ELLE ENTRAIT DANS LE WILD SIDE

LÂCHE LA FILLE, FIRE-BREATH !

RARRGH !

ET LUI, OÙ EST-IL PASSÉ ?

SALUTE AVANT QUE FIRE-BREATH SE REPRENNE !

APPROCHE-TOI! TON HEURE EST VENUE, FIRE-BREATH!
WHIPP!
CHOKKK!
ARRGGH!
ADIEU, SUSI! J'ESPÈRE QUE TU RÉUSSIRAS À SORTIR DU WILD SIDE - POUR MOI - C'EST LA FIN!
HRRARGGH!
SHHNNKK!
AAA-AAK!
ÇA ALORS! FIRE BREATH TUÉ PAR MON ÉPÉE!

JE NE POUVAIS PAS T'ABANDONNER!
JE TE DOIS LA VIE!
NON! TU AS DÉJÀ FAIT BEAUCOUP POUR MOI!
PAROLE DE SAMOURAÏ!
TU ES COURAGEUX! BRAD, EN REVANCHE, A FILÉ MORT DE PEUR!
J'AI DÛ M'ÉCHAPPER TOUTE SEULE DE LA PLANTATION ZONE. JE ME DEMANDE SI BRAD EST ENCORE PRIS AU PIÈGE DANS CE JEU!
MAIS QU'AVAIT-ELLE DIT? JE CONSIDERAIS BRAD UN LÂCHE!
IL ÉTAIT TEMPS QUE J'APPRENNE À SUSI QUI ÉTAIT SON HÉROS MASQUÉ!
MOI AUSSI JE SUIS ENTRÉ COMME TOI DANS WILD SIDE POUR JOUER... MAIS JE ME SUIS, COMME TU PEUX LE VOIR, UN PETIT PEU TRANSFORMÉ!
C'EST ALORS QU'UNE ÉTRANGE VOIX M'A APPELÉ CHAMELEON!
OUPS! JE NE PENSAIS PAS QUE...
RED STEALT! QUE T'ARRIVE-T-IL?
RED STEALT N'EXISTE PLUS! JE M'APPELLE EYECLOPS - LE SEIGNEUR DE LA LUMIÈRE!
C'ÉTAIT IMPOSSIBLE! JE NE POUVAIS PAS DIRE QUE JE N'ÉTAIS QUE LE JEUNE CASEY, POINT!
CHCKKER!
CHCKKER!
SUSI, N'AVANCE PAS!
C'EST ALORS QUE JE VOIS QUELQUE CHOSE À LAQUELLE JE NE M'ATTENDAIS PAS!

Suite p. 46

EN VENTE PARTOUT

WWF
WORLD WRESTLING FEDERATION

LE SEUL ET UNIQUE
MENSUEL OFFICIEL WWF

VIDEOMANIE

Pour ce premier numéro et attendant vos nombreuses lettres, nous allons parler du Game Genie et des codes que l'on peut utiliser avec cet accessoire indispensable pour votre console préférée. Mais... soyez sérieux, n'oubliez pas d'étudier même si les examens sont encore loin. Enfin, il faut quand même bien plaisanter un peu ! Bonne lecture, les accros des jeux vidéos et amusez-vous bien !

Game Genie

Cet accessoire peut se placer facilement dans la cartouche et une fois que la console est branchée, on peut insérer par l'intermédiaire de l'écran d'affichage une série de codes qui influeront directement sur le jeu choisi. Il est évident que la cartouche doit être insérée sur le Game Genie. On obtient de cette façon davantage de vies, d'armes, plus de temps, d'invulnérabilité et on peut commencer à des niveaux plus avancés.

Codes

Il s'agit de toutes les séries des caractères alphanumériques qu'il est possible d'insérer dans le Game Genie de façon à modifier les différents jeux. Dans chaque numéro de Sonic, dans Round Trucs, vous trouverez des codes Game Genie dans la colonne de droite. Vous pourrez les enregistrer directement et profiter des effets spéciaux que nous avons découverts pour vous. Mais attention, ne les utilisez pas trop, vous pourriez gâcher votre plaisir.

Trucs

En anglais : "cheat mode". Ils se différencient des codes car il n'est pas nécessaire d'avoir le Game Genie pour en profiter (tout le Round Trucs à l'exception de la colonne de droite traite ce problème). En effet, il s'agit d'options laissées par les programmeurs qui permettent d'avoir des vies à l'infini. C'est une façon à eux de tester le jeu en le prenant de tous les côtés sans devenir fous à chaque fois. Dès que nous découvrirons certaines de ces "options", nous les publierons afin que chacun de vous puisse en profiter.

Bonus

Il s'agit de tous les objets présents sur l'écran qui augmentent la capacité du joueur tout en l'avantageant. Il y a des nombreux types de bonus et chacun de ces bonus à un terme anglais : les "one-up" sont les vies-extra, les "power-up" qui permettent généralement d'augmenter la puissance des armes ou des personnages, les "coin" sont des pièces de monnaie, donc des points et les "smart-bomb" sont des armes terribles qui détruisent tout ce qu'il y a sur

Round TEST

DANS CE ROUND, TU LIRAS NOS CRITIQUES SUR LES JEUX SEGA. POUR CE PREMIER NUMÉRO, NOUS AVONS TESTÉ SENSIBLE SOCCER, LA MEILLEURE SIMULATION DE FOOT POUR MASTER SYSTEM ET MEGA DRIVE ! COSMIC SPACEHEAD (GAME GEAR ET MEGA DRIVE), FANTASTIC DIZZY ET ROBOCOP 3 (MASTER SYSTEM) ET POUR FINIR, DEUX SUPER JEUX MYTHIQUES MEGA CD : LE CHUCK ROOK (PLATES-FORMES AU TEMPS DE LA PRÉHISTOIRE) ET LE THUNDER HAWK (TAPE-DUR). ET ENCORE DEUX AUTRES JEUX POUR MEGA DRIVE QUI TE PLAIRONT UN MAX, IL S'AGIT DE HOOK (LE JEU DU CAPITAINE CROCHET) ET THE VIKINGS. A BIENTOT, ET NE MANQUE PAS LE NUMÉRO 2 DE SONIC. ET SI TU N'ES PAS D'ACCORD AVEC NOS AVIS, N'HÉSITE PAS À NOUS L'ÉCRIRE !

SUPER KICK OFF — MD

CONSOLE
IDENTIFIE LE SYSTEME TESTÉ : MS POUR MEGA SYSTEM, MD POUR MEGA DRIVE, GG POUR GAME GEAR ET MCD POUR MEGA CD.

FAX

TITRE	S.KICK OFF
FABRICANT	SEGA
GENRE	ACTION
JOUEURS	1

FICHE TECHNIQUE
LA CARTE D'IDENTITÉ DU JEU.

GRAPHISME 70
SONO 50
DIVERTISSEMENT 80

NOTE PARTIELLE
GRAPHISME, SONO, DIVERTISSEMENT. ÉLÉMENTS TRES IMPORTANTS QUI SONT ÉVALUÉS SÉPARÉMENT

80

NOTE
NOTRE JUGEMENT SUR LE JEU DANS SON ENSEMBLE.

Ne le jetez quand même pas, il peut servir quand la table est bancale !

Vous resterez accrochés à votre console des nuits entières ! N'oubliez pas de remplir le frigo !

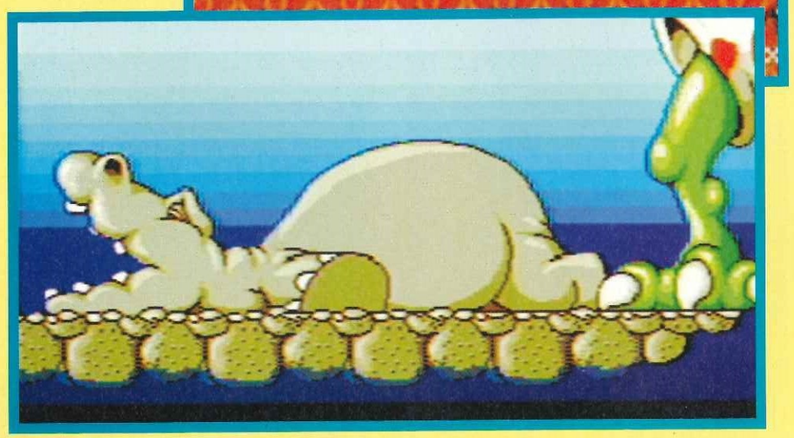
BONUS MALUS
LES QUALITÉS ET LES DÉFAUTS DU JEU.

CHUCK ROCK

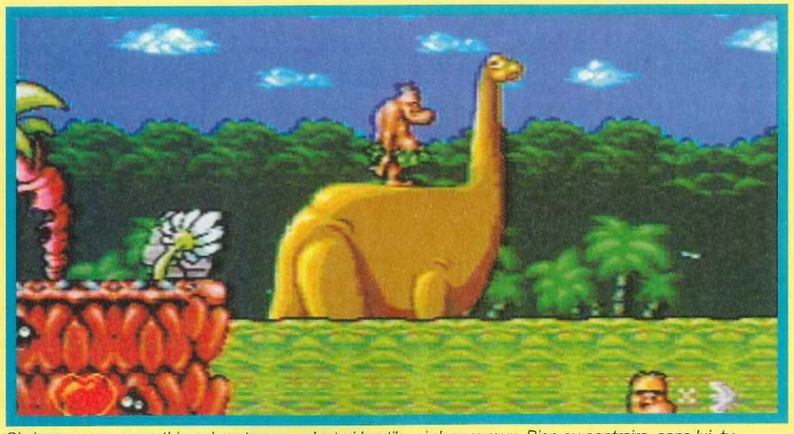
Ces images sont extraites de l'introduction de cette version digitale très colorée de Chuck Rock.

Ci-dessus : voilà Chuck, avec son groupe au grand complet, alors qu'il exécute en direct pour vous la bande sonore du jeu.
C'est une vraie (Chuck) Rock star !

Ci-dessus : on voit ici la femme de Chuck brutalement touchée à la tête par une énorme pierre.
Il ne va peut-être pas être facile de la sortir de là.
Ci-dessous : Deux images des niveaux de jeu.



A l'école, on a tous été fascinés par la préhistoire et tout particulièrement par la période paléolithique. Eh bien, sache que Sega t'a préparé une belle surprise ! Oui, Chuck Rock est arrivé
Mais voilà qu'il est arrivé une sale affaire à l'homme de Neandertal alors qu'il était assis dans son fauteuil de pierre et qu'il regardait la tété (la télé ?) : sa femme a été enlevée ! Rien de pire ne pouvait lui arriver! Qui allait maintenant lui préparer son petit déj', son dîner ? Qui allait allumer le feu, aller à la source prendre l'eau ? Ah, non ! Jamais on aurait dû lui faire un coup pareil ! Vue la situation, notre ami "Lance-pierres" n'hésite pas et il se lance dans une course folle tout à fait invraisemblable dans l'espoir de retrouver les kidnappeurs. Prenant sa place, tu affronteras toute sorte d'animaux, du plus petit au plus grand, du mastodonte au brontosaure et du ptérodactyle au tyrannosaure. Mais ces animaux ne te seront pas toujours hostiles , quelques fois, ils te seront même d'une aide certaine. Quand tu devras par exemple sauter très haut, tu pourras demander le secours d'un crocodile qui, grâce à sa queue, te lancera là où tu veux aller. Si tu dois traverser un fleuve, un paisible brontosaure t'escortera jusqu'à l'autre rive. La chose la plus drôle est sans aucun doute l'arme secrète de Chuck Rock. En effet, il n'a rien trouvé de mieux pour combattre ses adversaires que de se servir de son énorme ventre en



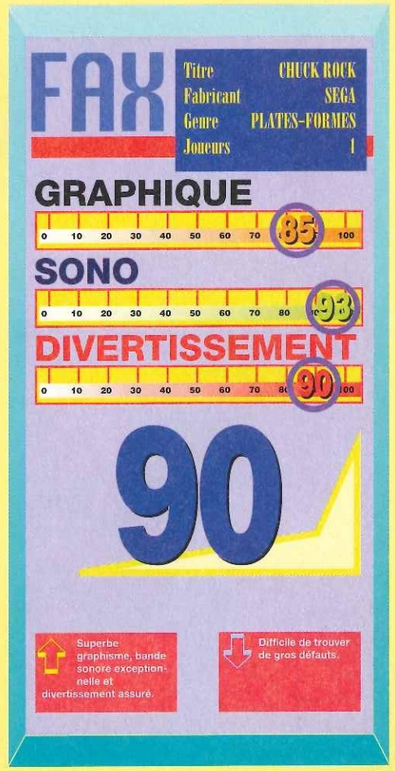
Ci-dessus : ce sympathique brontosaure n'est ni hostile, ni dangereux. Bien au contraire, sans lui, tu n'aurais jamais pu traverser les lacs que tu trouveras dans les différents nouveaux.

Ci-dessus : un autre animal préhistorique qui pourra lui aussi t'aider en te portant d'un point à l'autre du niveau.

Ci-dessus : attention à ce super diplodocus ! Entre ses pieds se cachent de nombreux ennemis très dangereux.

le balançant de droite et à gauche. Le long du parcours , tu trouveras des rochers en pagaille qui permettront à Chuck de sauter dessus ou d'assommer ses adversaires. Si, par hasard, il rencontre des adversaires volants, il utilisera son pied "volant" pour leur en donner un coup magistral. La bande sonore, les effets spéciaux et le graphisme sont vraiment très beaux et s'adaptent parfaitement à l'atmosphère paléolithique du jeu. Le son a été amélioré grâce au support digital du CD et surtout par rapport aux autres versions. Quant aux autres aspects, ils sont absolument semblables à la version pour Mega Drive sur cartouche (qui était elle-même très fidèle à la version Amiga). Si tu dois acheter une version de ce jeu et que tu possèdes un Mega Drive, un conseil, achète celle-là.

Ci-dessus : on peut voir comment utiliser les rochers trouvés un peu partout sur tous les niveaux. Tu pourras t'en servir comme arme mais aussi pour rejoindre les plates-formes trop hautes ou éloignées.



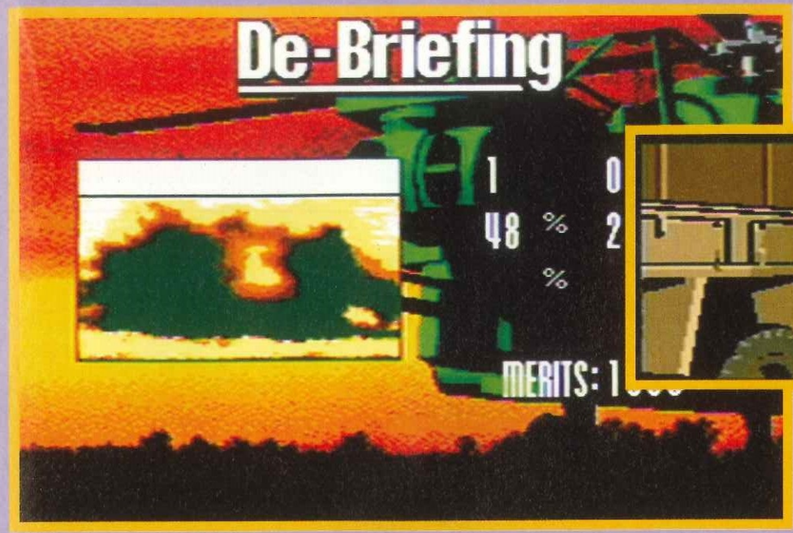
sonic
Mag

THUNDER HAWK MCD

Attention, tu vas prendre part à une opération Thunder Hawk ! Es-tu prêt à t'enrôler dans l'armée et entreprendre une mission dangereuse ? Si ta réponse est positive, ne manque pas d'essayer ce jeu, dans la version très réussie, pour Mega CD. Le jeu est composé de 10 missions situées un peu partout dans le monde. Tu affronteras ces missions à bord de ton hélicoptère et tu essayeras de les mener à bien. A chaque fois, tu assisteras à la projection d'un petit film correspondant à la mission que tu auras à affronter. Tu pourras découvrir le parcours, l'objectif important et les cibles secondaires ainsi que toutes les positions ennemies présentes.
Tu devras faire attention à ne jamais sortir d'un périmètre qui définit l'aire de combat sinon le programme considérera ton attaque comme une retraite. Quoiqu'il en soit, tu auras la possibilité de recourir à cet expédient dans les situations d'urgence mais pas plus de quatre fois, sinon, tu seras considéré comme un lâche et tu seras par conséquent expulsé de l'armée. Si tu meurs pendant la mission, tu pourras assister à tes propres funérailles nationales avec les honneurs militaires qui te sont dus (car tu seras mort pour la patrie).Une chose importante à ne pas rater dans Thunder Hawktout est admirablement dramatisé y compris les différentes phases qui précèdent les missions.

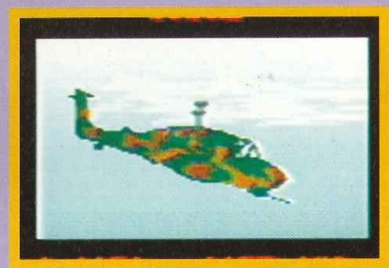
Ci-dessus : une carte où tu peux voir les lieux des opérations du corps d'armée spécial Thunder Hawk. Tu peux sélectionner une de différentes missions et affronter des adversaires différents dans des scénarios différents.

Ci-dessus et ci-contre : Comme tu peux le remarquer le visuel de ton véhicule est une image de synthèse et le graphisme est assez sophistiqué afin de rendre les combats les plus réalistes possibles.



Ci-contre : un écran de "de-briefing" ou en français: les résultats des missions une fois revenus à la base. Les adversaires abattus, les résultats des missions menées à bien et aussi et c'est normal les dégâts subis, tout cela sera aussi affiché sur l'écran. Ci-dessus et ci-dessous : quelque appareils que tu pourras affronter pendant le jeu.

Dans l'écran principal, tu peux choisir soit de continuer soit de commencer un nouveau jeu (tu auras par conséquent la possibilité de sauvegarder); tu auras aussi tous les renseignements concernant les différentes cibles que tu devras abattre - hélicoptères, navires, canons, radars, chars - et, enfin, dans l'écran d'affichage, les options possibles comme changer les fonctions des touches du joypad.
Il ne nous reste plus qu'à te conseiller d'essayer ce jeu et crois-nous tu ne seras pas déçu car il s'agit d'un jeu d'action vraiment superbe à tout point de vue.



Ci-dessus : deux images du jeu. Avant toute mission, tu devras suivre à la lettre les instructions qui te seront données dans la section initiale de biefring si tu veux trouver les objectifs ou les détruire sans en subir les conséquences et rentrer tranquillement chez toi sain et sauf.

La musique illustre parfaitement les différentes actions de guerre, même si, malheureusement, le divertissement est gâché à la longue par une certaine répétition et l'absence d'originalité.

FAX

Titre	THUNDER HAWK
Fabricant	CORE DESIGN
Genre	TIRE-SUR-TOUT
Joueurs	1

GRAPHIQUE 81

SONO 90

DIVERTISSEMENT 79

81

Dramatique et divertissant ; super graphiquement et musicalement.

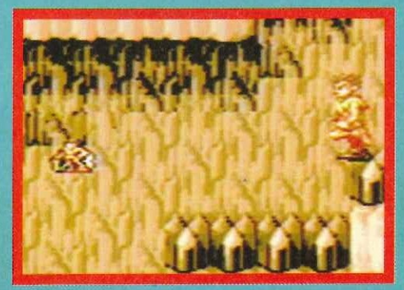
A la longue, peut-être un peu ennuyeux et manque un peu d'originalité.

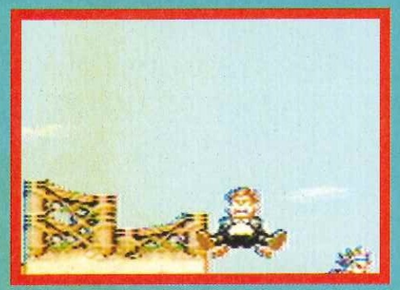
HOOK MD

Le film du Capitaine Crochet avec de grands acteurs comme Dustin Hoffman et Robin Williams a remporté un vif succès que ce soit pour l'idée originale du scénario (un Peter Pan adulte qui a oublié le pays imaginaire et les enfants perdus) ou que ce soit pour la beauté des effets spéciaux et les décors absolument fantastiques dans lesquels évoluent les personnages.

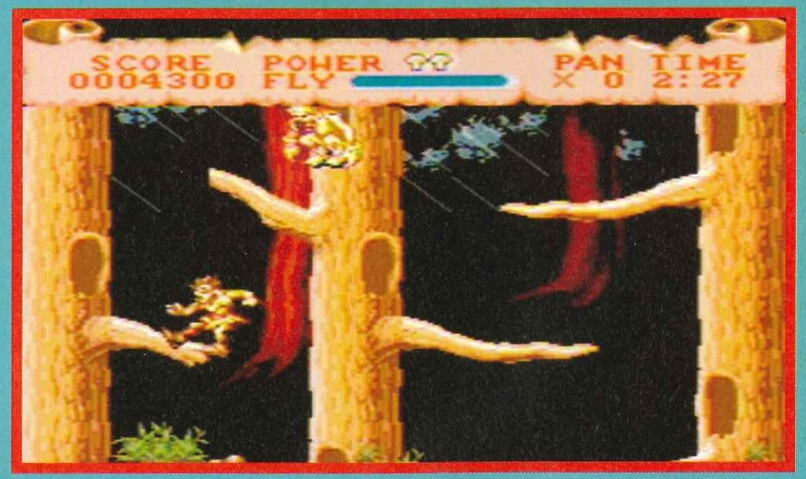
Ce film a fait revenir à la mode les personnages de Peter Pan. Les Japonais se sont aussitôt lancés dans les dessins animés basés sur les aventures du petit garçon volant, de Wendy et des autres qui ont brusquement envahi les écrans et les jeux vidéo.

De retour du pays imaginaire, Peter Pan, n'a qu'une petite épée, (n'oublions pas que son épée magique il la trouvera plus loin dans le jeu) et devra surmonter au moins dix niveaux de plates-formes





Et voici ce cher petit Peter Pan qui voltige parmi les branches des arbres. Le mécanisme du jeu est très semblable à celui des jeux de plates-formes, mais Hook a pour lui un scénario et des personnages sympathiques.



Certains niveaux ont des idées assez originales mais, malheureusement, la présentation graphique n'est pas des meilleures et pour une version Mega Drive, on pouvait espérer mieux.

Ci-contre : Peter Pan s'élance dans les airs comme Superman. Ci-dessous : la poudre magique est terminée, il faut donc parcourir tout le niveau à pied.

Si tu as vu le film, tu seras tenté d'acheter le jeu ou tenter de le terminer pour voir si le scénario est respecté...Si, en revanche, tu l'as déjà acheté et que tu n'as pas vu le film, un conseil, joue et tu seras enthousiasmé !

Ci-contre : notre cher petit Peter Pan s'élance dans l'espace. Saut digne de Superman. Ci-dessous : après avoir terminé la poudre magique, il doit marcher et parcourir tout le niveau à pied.

infestées d'ennemis aguerris. Comme dans tous les jeux il faudra anéantir les ennemis, ramasser les bonus et avancer le plus possible dans le jeu jusqu'au combat final avec le Capitaine Crochet en personne pour sauver et ramener à la maison les enfants qui ont été kidnappés. Même si ce jeu n'est pas parmi les meilleurs jeux de plates-formes sortis pour Mega Drive, il faut reconnaître que l'ambiance est bonne et que, somme toute, il s'agit d'un jeu assez divertissant. Ce genre de jeu rappelle énormément "Strider", même si le graphisme pouvait être un peu plus précis et la sono un peu plus travaillée. L'aspect positif, c'est l'ambiance de conte de fées. En outre, les niveaux sont parsemés de bonus qui sont des cerises, des pommes (énergie !), les feuilles qui forment des boucliers et de la poudre qui te permettra de voler. Dommage que le divertissement soit parsemé de nombreux ralentissements qui se présentent souvent quand il y a trop de sprite sur l'écran. En somme, il s'agit d'un jeu tout à fait conseillé aux super accros du genre plates-formes...

FAX

Titre	HOOK
Fabricant	SONY IMAGESOFT
Genre	PLATES-FORMES
Joueurs	1

GRAPHIQUE 57

SONO 69

DIVERTISSEMENT 55

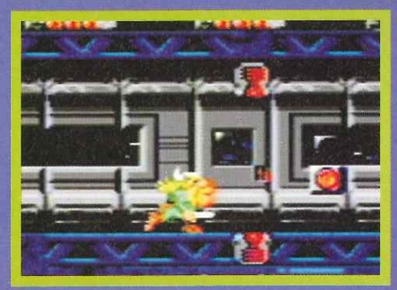
60

L'ambiance est belle et les personnages sympathiques.

Graphisme et sono pourraient être mieux. Le divertissement limité.

THE LOST VIKINGS MD

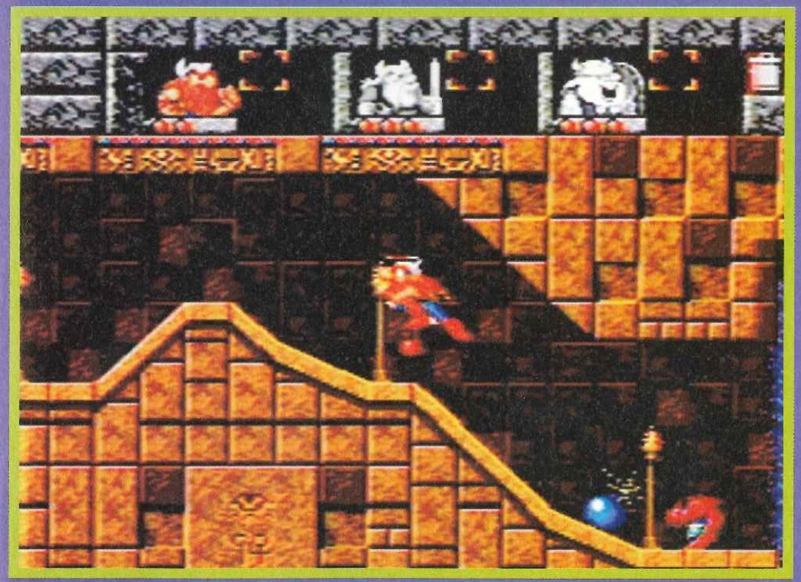
Les aventures de rôle dynamiques sont des jeux qui intéressent autant les jeunes que les parents car il n'est pas seulement nécessaire que le joueur ait des réflexes, il lui faut aussi une certaine capacité de raisonnement. Les aventures de ces trois pauvres Vikings, protagonistes de ce nouveau jeu, sont un exemple parfait. Enlevés par un Ovni qui collectionne toutes les formes vivantes, les trois Vikings doivent essayer de rentrer chez eux et pour cela, ils doivent surmonter les pièges de différents niveaux bourrés d'ennemis et semés de guet-apens. Les trois guerriers ont un don qui leur permet de se différencier les uns des autres et leur donne ainsi la possibilité d'affronter toutes les situations. En effet, Erik peut courir, sauter, abattre des parois grâce à son bouclier qui est indestructible. Baleog, lui, est armé d'une épée, d'un arc et de flèches et grâce à son esprit belliqueux, il affronte sans peur ses ennemis. Avec ses armes, il peut aussi télécommander des mécanismes placés loin de lui. Et puis, il y a Olaf, l'armoire à glace de la bande qui peut, avec son bouclier, soit repousser les attaques ennemies, soit s'en servir comme parachute quand il doit sauter de très haut et aussi porter et même transporter ses deux compères ou ses amis. Les capacités des trois Vikings peuvent être utilisées en même temps à l'intérieur des différents niveaux pour résoudre les énigmes et ouvrir la porte vers la sortie. Naturellement, on ne joue qu'avec un seul personnage à la fois, il est donc conseillé de laisser les deux autres dans un lieu tranquille où aucun ennemi ne pourra les rejoindre. Le niveau de difficulté est très graduel, il convient à tout joueur de s'habituer au système de contrôle tout en s'imprégnant bien de l'esprit du jeu. Soyons brefs, The Lost Vikings est un jeu conçu pour tous.



Comme tu peux le remarquer en regardant bien ces images, les trois Vikings ont chacun des caractéristiques uniques et personnelles . C'est très important pour terminer un niveau.

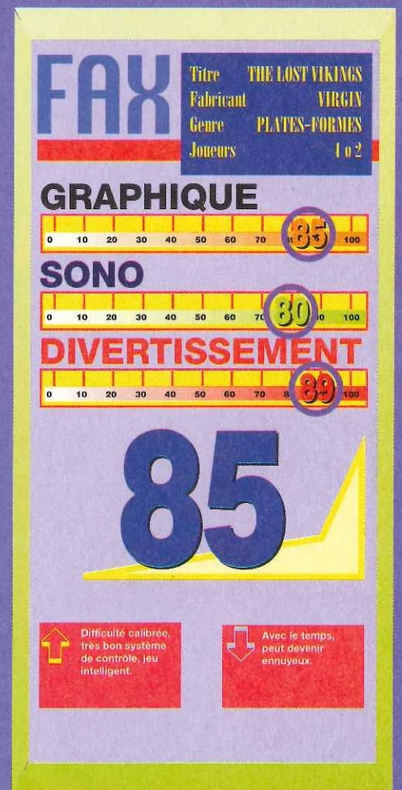
Ci-dessus : on voit Olaf qui s'abrite de son bouclier et tente de monter un escalier pour affronter les monstres.

Certains niveaux se déroulent à bord de véhicules spatiaux de haute technologie (voir les images de la première page) alors que l'environnement des autres niveaux est plutôt étrange (voir ci-dessus).



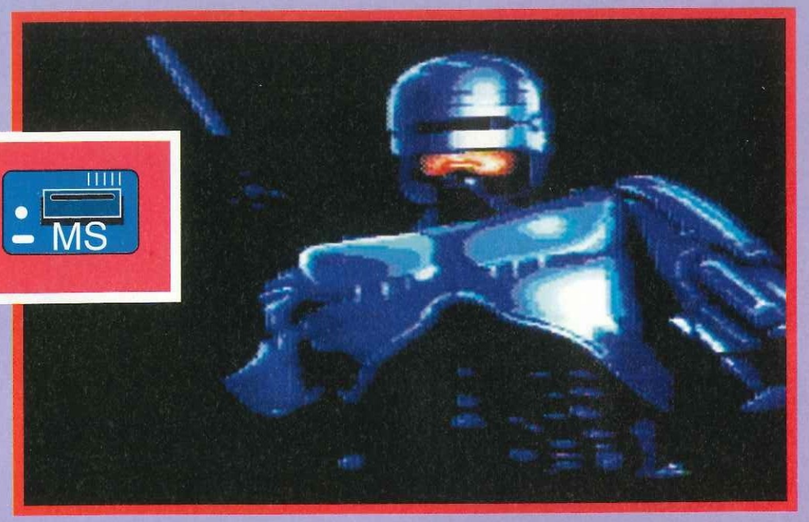
Le brave Erik saute pour éviter le vilain monstre. Baleog, Olaf ! Où êtes-vous ?

Même les objets que vous trouverez dans les différents niveaux sont très importants, vous pourrez les utiliser pour rejoindre des lieux inaccessibles ou pour obtenir de l'aide (ce petit ballon par exemple).

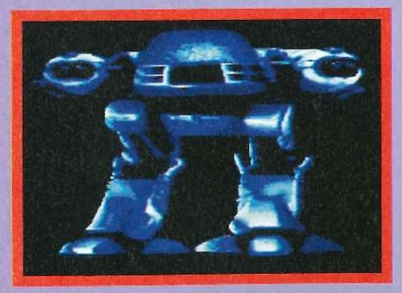


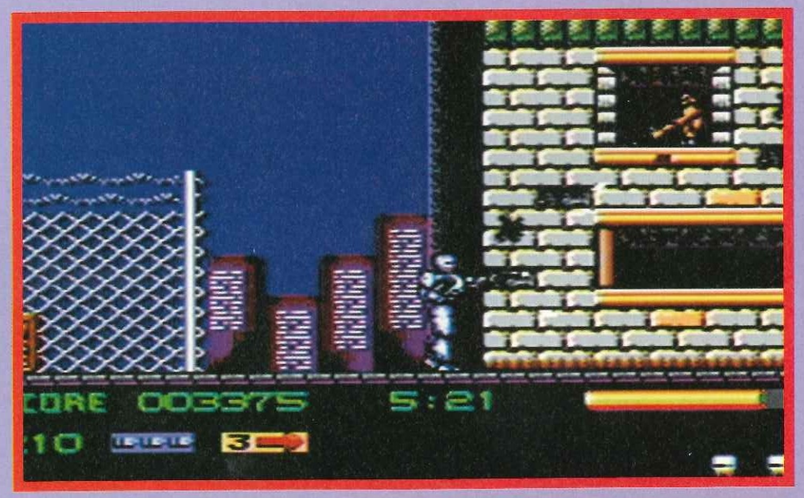
ROBOCOP 3

MS



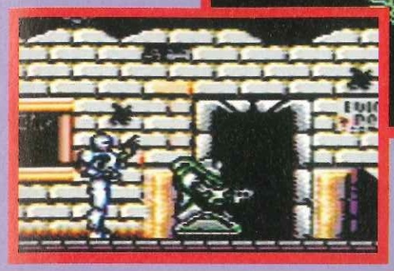
Murphy, le sergent super blindé est de retour sur MS. Le policier le plus intransigeant des States, qui, cette fois encore, a été appelé à résoudre d'importantes enquêtes criminelles, va en plus devoir affronter des gangsters en tout genre. Ils infestent actuellement les rues en terrorisant la population. Dans l'espoir de les anéantir, Robocop aura à sa disposition une discrète quantité d'armes qu'il trouvera sur son chemin. Ce sera à toi de les utiliser de la meilleure façon quand tu te trouveras face à face avec les gangsters les plus impitoyables qui soient. Mais, attention ! Notre héros n'est quand même pas invulnérable ! C'est vrai que tu ne pouvais pas imaginer que cette ville soit tombée si bas. En effet, Robocop vit dans une ville où les armes les plus puissantes sont entre les mains des délinquants et des assassins. Pendant tout le jeu, tu seras bombardé de tous les côtés avec une rapidité déconcertante et tu ne tiendras le coup que si tu as des nerfs d'acier. Entre autres, le nombre d'adversaires, qui t'attaquera, te surprendra et te créera des problèmes pendant tout le jeu. Mais Robocop a peu de chances dans cette situation, tout ça parce que la manipulation du sprite et le niveau de rapidité laissent à désirer. On a l'impression de trouver un des premiers prototypes de robot (et que l'on ne nous dise pas que la machine est hautement sophistiquée !), en effet, ses mouvements sont peu fluides et sa mobilité semble ne s'appliquer qu'à la partie supérieure de son corps. Et ne parlons surtout pas de la vitesse de son déplacement, elle est comparable à celle d'un escargot ! C'est quand même bien dommage car le graphisme n'est pas mal du tout et les décors bien colorés et bien réalisés. Mais, c'est comme ça ! Quant au reste, on ne peut pas dire que cette cartouche soit de bonne qualité pour MS, heureusement, il y a mieux !





Notre ami Robocop se trouve devoir affronter des bandits et des criminels qui sont armés jusqu'aux dents. Un bon pistolet ne peut que l'aider.

Voici quelques images du jeu. Comme tu peux le constater le graphisme est assez bon. Il est dommage que le divertissement et la rapidité ne soient pas à la hauteur du graphisme. En effet, on reste un peu sur sa faim ! Ci-dessous : Robocop pendant une pause (éternelle !).



Ci-dessous : que signifient ces boules et ces chaînes ? En certaines occasions, Robocop ne se trouvera pas seulement devant des hommes dangereux mais aussi face à des pièges. C'est alors qu'il te faudra le doigté expert d'un grand joueur de plates-formes pour guider Robocop et le sauver de ces situations d'enfer.

FAX

Titre	ROBOCOP 3
Fabricant	ACCLAIM
Genre	PLATES-FORMES
Joueurs	1

GRAPHIQUE 75

SONO 64

DIVERTISSEMENT 56

65

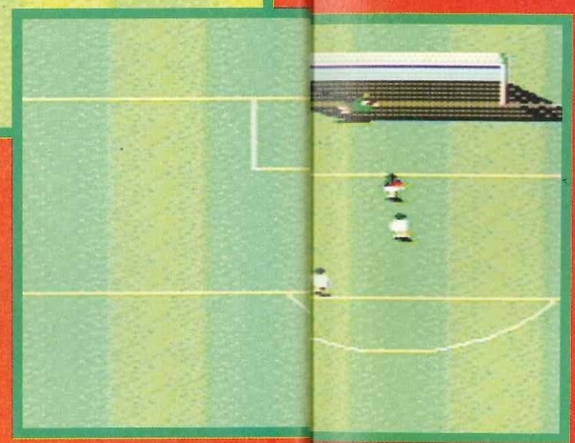
Bonne réalisation graphique, le nombre d'adversaires différents est amusant.

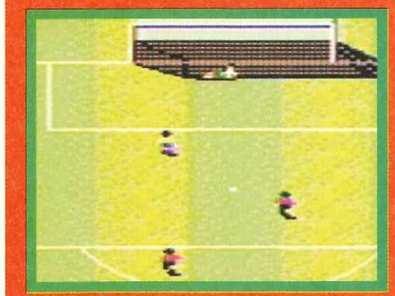
Maniabilité réduite et lente. L'idée de base a été plus qu'exploitée.

SENSIBLE SOCCER

Pour tous ceux qui ont été déçus par la difficulté excessive de Kick Off et pour ceux qui sont passionnés par l'un des plus beaux sports, voilà la version pour console de football, le jeu le plus immédiat et le plus réaliste du monde de la vidéo. Ce jugement n'a rien d'exagéré car ce jeu présente tous les éléments essentiels capables de recréer l'ambiance et la beauté du foot. Et cela, aussi bien sur le terrain que dans les tribunes. A l'extérieur, il y a tout le nécessaire pour organiser une vraie rencontre sportive avec la possibilité de choisir avant tout le genre d'équipe (amicale, club ou "fantastique") et le genre de compétition (nationale, de la Fédération ou de la Coupe). Quoiqu'il en soit si toutes ces possibilités ne te satisfont pas, il est toujours possible d'organiser des matches de ton choix. Avant d'entrer sur le terrain, il est aussi possible de choisir la formation des joueurs et des cinq joueurs de réserve qui resteront sur le banc. Il te faudra aussi tenir compte des trois joueurs hors pair (reconnaissables par l'étoile qu'ils portent) et des éventuelles disqualifications qui peuvent peser sur l'équipe. Il y a encore un autre choix qu'il faut faire avant le match, celui qui concerne la formation du jeu dans le déploiement sur le terrain. Il faut, en effet, décider de la tactique de l'équipe (de défense ou d'attaque). Le terrain de foot est cadré sur l'écran verticalement, (les dimensions sont relativement réduites) il en va de même pour les hommes qui se déplacent dessus. La raison de ce choix est simple, les programmeurs ont tenu à ne pas trop utiliser de radars (ces petits encadrés qui montrent quelle partie du jeu est à l'écran) car ils sont laids et rendent le jeu lent et trop compliqué. Dans ce jeu au contraire, il est plus facile d'imposer une action efficace et de contrôler les positions et les déplacements des autres joueurs. De cette façon, ils sont prêts à exécuter tous les coups mis à votre disposition (et là, vous vous rendrez compte combien ce jeu est facile car il est extrêmement réaliste et son programme est très instantané).

Ci-dessus et ci-contre à droite : certaines scènes de jeu : une fois que vous serez sur le terrain, vous aurez besoin de tout votre sang-froid pour marquer un but.

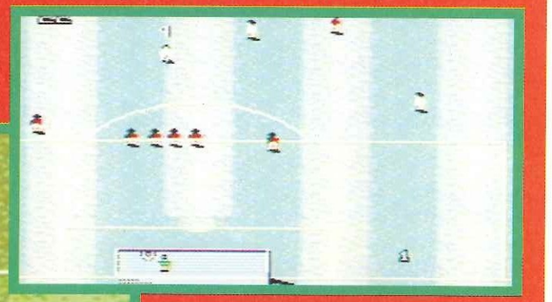




D'autres actions de jeu : vous découvrez que le choix de la formation idéale est essentiel pour gagner la partie.

En sélectionnant le banc, il est possible de changer de tactique de jeu et faire des substitutions.

Les deux équipes se positionnent pour les photographes avant de commencer la partie.



Un shoot avec de l'effet va peut-être surprendre la barrière faite par les joueurs.

L'arbitre n'a pas apprécié cette faute, il sort son carton jaune.

RoundTEST

FAX

TITRE	SENSIBLE SOCCER
FABRICANT	SONY
GENRE	SPORTIF
NOMBRE DE JOUEURS	1-2

GRAPHIQUE 90

SONO 90

DIVERTISSEMENT 93

91

MASTER SYSTEM: Belle sono, jeu très divertissant et super plaisant.

Impossible se sauver du jeu.

FAX

TITRE	SENSIBLE SOCCER
FABRICANT	SONY
GENRE	SPORTIF
NOMBRE DE JOUEURS	1-2

GRAPHIQUE 90

SONO 78

DIVERTISSEMENT 98

94

MEGA DRIVE: Jouabilité et durabilité excellentes. C'est presque trop beau !

Sono peu exaltante.

COSMIC SPACEHEAD

Dans ce jeu, qui est moitié aventure, moitié à plates-formes, tu découvriras un enfant venu de l'espace pour sauver la Terre des griffes d'un malveillant savant qui la menace. Cet homme est complètement fou et a décidé de devenir maître absolu de la planète. Mais tu n'as malheureusement que vingt-quatre heures pour intervenir et anéantir ce monstre et ramener la paix et la tranquillité sur Terre. En observant la carte des différentes zones que tu devras traverser avant d'arriver face au malveillant savant, on peut voir la base spatiale de Cape Carnival, le centre de contrôle des passeports, la vieille ville fantôme et les différents paysages de l'île du méchant savant. La section aventure ne donne qu'une possibilité à la fois. Tu peux donc accomplir de nombreuses opérations grâce à l'interface des commandes qui est simple, complète et immédiate. Tu peux ramasser des objets et agir sur les éléments du décor, te déplacer, parler avec les différents personnages présents à l'écran, utiliser et donner des objets et regarder les différents éléments d'une zone. Mais pour faire tout cela, il te faudra découvrir et analyser des indices et des informations. Pour aller d'une zone de la carte à l'autre, tu devras forcément surmonter des petits niveaux et des plates-formes contrôlées par les féroces sbires du vilain savant. Ils tenteront par tous les moyens de t'anéantir. Tu pourras, comme dans tous les bons jeux de plates-formes, sauter pour éviter les attaques, ramasser des bonus et poursuivre jusqu'à la sortie du niveau. Ces "intermèdes" arcades se feront naturellement tout en devenant de plus en plus difficiles et les monstrueux animaux de plus en plus féroces, mais avec un peu d'expérience, tu ne devrais pas avoir trop de difficultés à les surmonter. C'est un bon scénario d'aventure, bien

Ci-dessus à gauche : une autre image de l'introduction. Ci-dessus : une scène de la section "aventure". Ci-dessus : toutes les options sont présentes dans la fenêtre alors que le personnage se déplace dans le paysage.

Dans cette page, tu peux voir certaines scènes de la très belle introduction de Cosmic Spacehead. Le personnage principal est très sympathique et graphiquement bien réalisé.

FAX

Titre	COSMIC SPACEHEAD
Fabricant	CODEMASTERS
Genre	AVENTURE
Joueurs	1

GRAPHIQUE 88

SONO 78

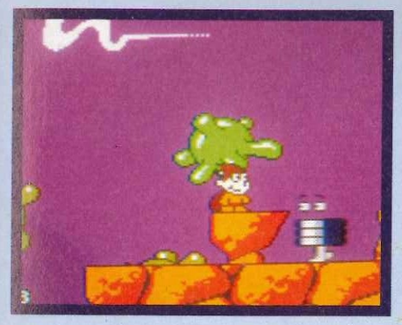
DIVERTISSEMENT 88

85

GAME GEAR L'aventure est amusante et bien construite.

La sono pouvait être mieux réalisée.

En haut à gauche : une image de la planète en danger. Ci-dessus à gauche : quelques images de la version Game Gear.



FAX

Titre	COSMIC SPACEHEAD
Fabricant	CODEMASTERS
Genre	AVENTURE
Joueurs	1

GRAPHIQUE 83

SONO 80

DIVERTISSEMENT 90

88

MEGA DRIVE Super scenario, bonne interface des commandes.

Vu qu'il s'agit d'un Mega Drive, on pouvait s'attendre à un meilleur graphisme.

Ci-dessus : une image de la section à plates-formes entre les différents lieux.

Ci-dessus : une autre image de la section à plates-formes. Toujours ci-dessus : une scène de la version pour Game Gear.

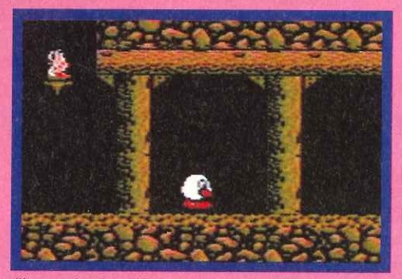
Ci-dessus : notre Cosmic Spacehead se trouve à Cap Carnival, la base spatiale de la planète. Ci-dessous : deux autres images Game Gear.

construit. Plein d'humour et de casse-tête amusants et pas trop difficiles. En effet, le joueur n'est généralement pas trop longtemps bloqué. Il ne risque pas de s'ennuyer. La présentation graphique est très bonne mais le son laisse un peu à désirer surtout dans la version Game Gear (c'est inévitable). L'interface de la section "aventure" ne prévoit que cinq commandes générales avec lesquelles, on peut malgré tout surmonter n'importe quelle situation ou énigme. Le choix de simplifier cet aspect est particulièrement réussi tout en gardant un bon degré d'interactivité. Les options possibles sont : "look !" ("regarde !" un objet, un personnage, un lieu), "pick up !" ("prends !" des objets ou d'autres choses utiles), "talk !" ("parle !" avec des personnages présents dans les lieux les plus variés); "give !" ("donne !" un objet à quelqu'un par exemple) et enfin "use !" ("utilise !" un objet avec un autre objet, avec un personnage ou dans un autre lieu).En définitive, Cosmic Spacehead est une bonne aventure avec une interface facile, un bon graphisme style BD, avec des énigmes démentielles et très amusantes qui accrochent très bien. A essayer absolument.

FANTASTIC DIZZY

La vie se déroule tranquillement dans le pays des Yolks (jaunes d'oeuf) jusqu'à ce que le méchant magicien Zacs ne décide de s'emparer du château des Keldor, un des peuples voisins. Ils déclarent la guerre aux Yolks. Le dernier maléfice de Zacs et de ses sbires remonte au récent enlèvement de Daisy, la fiancée de Dizzy. C'est toi qui accompagneras le vaillant Dizzy à la recherche de Daisy, à travers une série de niveaux qui t'obligent à explorer des lieux pratiquement inaccessibles et dangereux qui te feront trembler de la tête aux pieds.
Ton rôle sera celui de ramasser les deux cent cinquante étoiles magiques éparpillées dans les différents niveaux (chaque fois que tu en ramasseras une, le nombre d'étoiles restant à ramasser apparaîtra);tu pourras également ramasser et utiliser les objets rencontrés pendant ton voyage (rappelle- toi que tu ne peux avoir que trois objets à la fois.)
De temps à autre, il te faudra aussi résoudre quelque casse-tête imaginé par notre ami le mage Théodore. Si tu réussis, tu auras droit à une vie supplémentaire !

Ci-dessus : Qui est donc ce petit bonhomme couronné ? Tu auras plusieurs énigmes amusantes et intelligentes de ce type à résoudre.



Ci-dessus, deux images de scènes de jeu. Ci-dessous : l'inventaire des objets ramassés pour Dizzy.

FAX

Titre	FANTASTIC DIZZY
Fabricant	CODEMASTERS
Genre	PLATES-FORMES
Joueurs	1

GRAPHIQUE 70

SONO 77

DIVERTISSEMENT 89

86

De nombreux mondes à visiter et Sprite bien realise, le mouvement de Dizzy est relativement fluide.

Les couleurs laissent franchement à désirer, il y a peu de possibilités d'interactions avec les ennemis.

Suite de la p. 25

LES BONNES NOUVELLES : DÈS QUE JE SUIS ENTRÉ DANS WILD SIDE, J'AI ÉTÉ TRANSFORMÉ EN UN GARÇON BEAUCOUP PLUS FORT, PLUS RAPIDE ET INVESTI DE SUPER POUVOIRS. MAINTENANT JE SUIS **EYECLOPS !**

LES MAUVAISES NOUVELLES : JE SUIS ENTRÉ ICI OÙ JE SUIS PRIS AU PIÈGE. QUOI D'AUTRE ? J'AI LAISSÉ UN TYPE EMBARQUER SUSI. (JE SUIS LE SEUL À POUVOIR VOIR CE KIDNAPPEUR).

EN UTILISANT LES INFRAROUGES, JE DÉTECTE PARFAITEMENT LES TRACES QUE LAISSE L'INVISIBLE.

PAR LÀ !

OH, UNE IMPASSE !

MAIS MON INTENSIFICATEUR DE VISION A IDENTIFIÉ DES TRACES ! JE SUIS LÀ BLOQUÉ. MÊME DANS LA PEAU DE EYECLOPS JE NE PEUX AVANCER.

MAIS DANS WILD SIDE, EYECLOPS N'EST PAS MA SEULE ET UNIQUE **CHANCE !...**

CHAMELEON !

HUM... JE NE SERAI PAS SCHWARZENEGGER, MAIS ÇA IRA QUAND MÊME !

JE M'APPELLE **MICROMAX**

BZZZ !

J'ESPÈRE QUE LES INVISIBLES N'ONT PAS D'INSECTICIDE !

SUSI !

HEIN ?

CHCKKER !

Z'EST TOUZOURS MOI ! TRANZFORMÉ EN MICRO-MAX ! QUAND ZES MONZTRES REVIENDRONT, TU DEVRAS LES ANÉANTIR !

MAIS, ELUX, ILS SONT ICI MAINTENANT ! JE VOIS LES OMBRES !

BZZZ ! ZANS LES POUVOIRS DE EYECOPS, JÉ NÉ PEUX PAS LES VOIR !

BON, JE VAIS TE LIBÉRER !

PARFAIT ! TU AS RÉUZZI À ATTIRER LEUR ATTENZION !

JE NE RÉUSSIS PAS À LES VOIR, MAIS JE SUIS TELLEMENT MICRO...

LE GROS MALIN !

ZZARGHH ! TU ES PRIS !

ZE NE PEUX PAS UTILIZER MON DARD ! ILS SONT TOUS AU TOUR DE MOI !

CHCKKER!

CHCKKER!

CHCKKER!

JE VAIS RECOURIR AUX SUPER POUVOIRS DE EYECOPS !

CHAMELEON!

ET MAINTENANT, EN QUOI VAIS-JE BIEN POUVOIR ME TRANSFORMER ?

SI CES PETITS MOUCHERONS PENSENT FAIRE DU MAL À BEZERKER ?...

OU VENT !

CHCKKER!

CHCKKER!

SI JE FAIS LE POINT, J'AI ENCORE UN MAX D'ÉNERGIE ! MAIS, JE CONTINUE À NE PAS VOIR LES INVISIBLES !

BEZERKER N'EST CERTAINEMENT PAS UNE GROSSE TÊTE MAIS IL SAIT TOUJOURS COMMENT SE SORTIR D'AFFAIRES !

VIENS, SUSI !

JE VAIS VOUS DIRE, LES GARS... EH BIEN, JE SUIS DE PLUS EN PLUS FORT!

OUI BIEN SÛR, SUSI ET MOI, ON EST TOUJOURS PRIS AU PIÈGE ICI, MAIS, JE L'AI NÉANMOINS SAUVÉE DES GRIFFES DES INVISIBLES QUAND JE ME SUIS TRANSFORMÉ EN BEZERKER!

RRRROOR

RECULE, PETITE!

DÉSORMAIS, PLUS RIEN NI PERSONNE PEUT ME FAIRE DU MAL!

BEZERKER CASSE CE MONSTRE MÉTALLIQUE!

WHHAMM!

JE DOIS AVOUER QUE JE COMMENCE MÊME À M'AMUSER!

VIENS! ICI, TU N'ES PAS EN SÛRETÉ!

URGH...

TU VAS BIEN?

JE SUIS SUR LES GENOUX!

JE NE CROIS PAS QUE JE TIENDRAI LE COUP ENCORE LONGTEMPS!

ENCORE UN PEU DE COURAGE!

MAIS QU'EST-CE QUE JE RACONTE? SUSI N'EST PAS AUSSI FORTE QUE BEZERKER! ELLE A UNE PEUR D'ENFER!

QUEL QUE SOIT LE WILD SIDE, CE JEU N'EST PAS FAIT POUR SUSI.

TIENS LE COUP! QUELLE DIRECTION PRENONS-NOUS?

PAR LÀ... PEUT-ÊTRE?

LA LECTURE, CE N'EST PAS MON FORT!

EXIT

IL Y A ÉCRIT: EXIT! CE QUI VEUT DIRE SORTIE! PEUX-TU ME PORTER LÀ-HAUT?

PAS BEZERKER!

CHAMELEON!

LA TOUR N'EST PAS UN OBSTACLE POUR IRON KNIGHT!

QUE DIEU SOIT LOUÉ ! LES DRAGONS ONT ÉTÉ REPOUSSÉS DANS LE FOSSÉ !

EXIT

OH... NON ! REGARDEZ !

GRRAHH!

ALUCINE CRAINTE ! SI CE MONSTRE EST ICI C'EST POUR GARDER QUELQUE CHOSE D'IMPORTANT !

SERAIT-CE ... LA SORTIE !

MILADY ! DERRIÈRE, IL Y A LA POSSIBILITÉ DE S'ENFUIR ! ALLEZ-Y !

SANS TOI, JE NE PEUX PAS !

FUYEZ ! CET ENDROIT N'EST PAS CELUI D'UNE JEUNE FILLE !

ADIEU ! ADIEU !

BIEN. MERCI À TOI, QUI QUE TU SOIS !

LE GIGANTESQUE SINGE EST COSTAUD, MAIS MOI, J'AI LES POUVOIRS DE CHAMELEON !

JE LE DÉMOLIS ET JE PARS À LA RECHERCHE DE BRAD !

TU ES À MOI, FOLLE CRÉATURE !

KRUNNCH!

HOU, OH !

GRRGRRH!

THOMP!

AARRGH ! TU AS PARLÉ TROP TÔT !

J'AI SOUS-ESTIMÉ LA SITUATION ! VOYONS, SI JE RÉUSSIS À ME TRANSFORMER EN BEZERKER !

CHAMELEON !

OH, NON ! ME VOILÀ REDEVENU CASEY ! UN SIMPLE JEUNE HOMME !

À L'AIDE !

MAIS QUI VA L'AIDER ?

MAINTENANT JE NE SUIS PLUS QU'UN POUVRE GARÇON CONTRE LE MONSTRE!

BDDOOM!

QUELLE FURIE!

SI J'ÉTAIS À VOTRE PLACE, JE PARIERAIS SUR LUI!

EXIT

ULP!

THDDAM!

SI JE PERDS, JE NE SAIS PAS SI JE POURRAI SORTIR DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE!

EH! TU ABÎMES MES VÊTEMENTS!

LE MONSTRE EST SUR MOI ET JE ME SENS DEVENIR DE PLUS EN PLUS FAIBLE ET LENT.

QUE FERAIT RED STEALTH À MA PLACE ? ET EYECLOPS ?

JE VOUDRAIS LES POUVOIRS DE MICRO-MAX OU LA FORCE DE BEZERKER!

POUR MOI, C'EST LA FIN JE LE SENS! MAIS JE NE ME RENDRAI PAS!

PRENDS ÇA, MONSTRE!

CHAMP!

MAINTENANT QU'IL A PERDU L'ÉQUILIBRE!

NE BOUGE PAS, SALE SINGE!

SMAKK!

ADIEU, GROSSE MASSE DE POILS!

WAOH! À UN POIL PRÈS! AH! AH!

C'EST GAGNÉ! MAINTENANT VAIS-JE POUVOIR SORTIR?

MES COMPLIMENTS, CHAMELEON, TON AMIE ET TOI, VOUS ÊTES LES SEULS À ÊTRE...

VWORP!

VWORP!

... SORTIS! LES SEULS!

GAME OVER!

VOILÀ, C'EST GAGNÉ! VIENS, SUSI! SALUT. BRAD

FIN

Round Trucs

Bienvenue dans le Round Trucs, la rubrique consacrée aux solutions des jeux les plus difficiles. Nos rédacteurs sont à votre disposition pour répondre à vos questions, vous aider à sortir quand vous êtes bloqués et ne réussissez pas à continuer un jeu. Dans ce cas, vous vous adressez au journal. Ecrivez nous lorsque vous avez des problèmes... mais aussi si vous êtes des petits génies du joypad. Tous les trucs, les conseils, les astuces et les solutions que vous nous enverrez nous feront plaisir et aideront aussi les autres lecteurs.

MICKEY & DONALD
LE PASSAGE DES PORTES

MEGADRIVE

jeu à 2 joueurs)

Pour prendre une porte, il faut que les deux joueurs se placent devant elle et qu'ils appuient tous les 2 sur la manette. Lorsque vous êtes dans la fameuse salle des portes, il faut toutes les prendre (sauf la 1ère car c'est celle d'où vous arrivez). Prenez toutes les portes les unes après les autres en allant de la gauche vers la droite sans reprendre 2 fois la même. Vous allez revoir des décors que vous connaissez déjà : c'est normal. Lorsque vous avez bien pris toutes les portes et que vous arrivez à la dernière, prenez-là. Vous serez dans un décor où le sol est rouge et où 2 sorcières sont là : vous êtes au dernier niveau.

BATMAN RETURNS

MEGA CD

SELECT ROUND EN MODE CONDUITE

Dans le tableau des Options, mets-toi sur Driving Only. Ensuite, va te mettre en face de chaque Option en commençant par la 1 et jusqu'à la 7 : fais Gauche et B à chaque fois. De la 7ème Option repasse à la 6ème, et reviens ainsi jusqu'à la 1ère toujours en faisant Gauche et B à chaque fois (tu entendras une sonnerie). Pendant le jeu, il suffit de faire Pause et ensuite le bouton d'accélération.

SONIC CHAOS

MASTER SYSTEM ET GAME GEAR

AIDE DE JEU

La 2e Emeraude :
Il faut que tu remontes, en t'aidant des plate-formes, jusqu'à la télé qui permet de stopper le temps, puis utilise le ressort à la droite pour atteindre la 1ère plate-forme. Emprunte le ressort qui s'y trouve, rebondis sur la plate-forme la plus haute en gardant ce ressort et enfin saute en haut à gauche pour trouver le joyau.

La 3e Emeraude:
Il faut que tu fasses 4 fois de suite le même trajet dans le tuyau, à la 5ème fois, appuie constamment sur le haut de la manette afin de prendre un chemin qui apparaît, et qui te mènera au joyau.

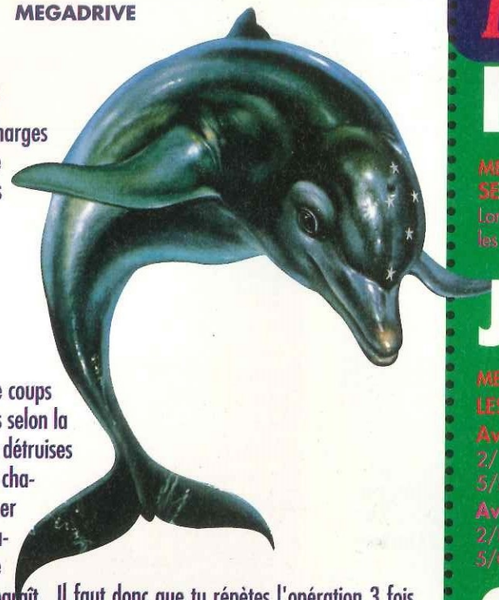
La 4e Emeraude :
Il faut que ailles le plus vite possible complètement à droite du niveau, en utilisant les différents skates volants. Il faut obligatoirement posséder un skate à la fin du niveau, car le joyau se trouve en hauteur, sur une grande plate-forme. Si tu n'as pas de skate à cet endroit, et si il te reste assez de temps, reviens en arrière pour en reprendre un.

La 5e émeraude :
Là, tu te trouves dans un dédale de tuyaux. La meilleure solution, c'est de te servir du bouton Pause pour bien repérer le bon chemin. Si tu trouves le parcours qui mène au joyau, tu verras qu'à la fin du tuyau un ressort te renvoie à l'intérieur. Il te faut donc sauter au bon moment pour éviter et récupérer le joyau à gauche.

La 6e Emeraude :
Ce joyau apparaît lorsque tu as battu le Dr Robotnik à la fin du niveau 6 : "Electric Egg Zone". Attention, le joyau n'apparaîtra que si tu possèdes les 5 autres.
Il faut également savoir que la fin du jeu est visible uniquement si tu possèdes toutes les Emeraudes, sinon tu auras le message "try again".

ECCO THE DOLPHIN

MEGADRIVE



DARK WATER - combat avec l'Astérite :

Pour détruire, il faut que tu charges (attaque rapide) 4 molécules de la même couleur. Les organes sont les plus faciles.

WELCOME TO THE MACHINE

combat avec le vortex :
(nous vous donnons le nombre de coups maximum, car il y a des variantes selon la console). Il faut d'abord que tu détruises les yeux : 8 coups de sonar dans chacun d'eux; ensuite, tu dois attaquer sa bouche, charge-la 3 fois en plaçant bien Ecco à l'horizontale. Une fois qu'elle est tombée, elle réapparaît. Il faut donc que tu répètes l'opération 3 fois de suite. Dès que la bouche est détruite, il faut que tu charges le front, 5 fois.

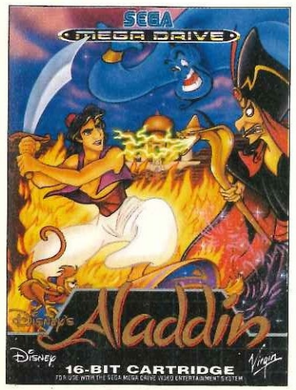
GAME GEAR
CODES

- Open ocean : M U E V F
- Cold water : O N N W F
- Open ocean II : S V N K G
- City of forever : W J B S I
- Origin beach : M G J N V
- Dark water : A O K J R
- Deep water II : G B J E L
- City of forever II : Q Y M W W
- The tube : Q S O W O
- The machine : G S C S P
- The vortex : U Q Q G W

ALLADIN

MEGADRIVE

Voici la technique pour réussir à vaincre Jafar, le boss de fin : il faut que tu passes tout le dernier niveau en t'appliquant à ramasser absolument toutes les pommes et surtout n'en gaspille aucune, conserve-les toutes pour la fin.



Une fois face à Jafar, envoie-lui des pommes et essaye de ne pas perdre de vitalité. Lorsqu'il est vaincu, un grand serpent apparaît (franchement agressif d'ailleurs !) et c'est là que cela se corse. Il faut te mettre à la bonne distance pour que tes pommes le blessent, et les lancer sans t'arrêter.
Si tu avais bien toute ta vitalité et la bonne quantité de pommes, tu terrasseras l'immonde reptile sans problème ! Maintenant, il ne te reste plus qu'à t'envoler avec la douce et tendre Jasmine, après un langoureux baiser que tu as largement mérité !

Round Trucs

INDIANA JONES

MEGADRIVE
SELECT SOUND
Lorsque tu vois à l'écran inscrit "Lucasfilm", appuie sur les boutons : A, B, C, B, C, A C, A.

JURASSIC PARK

MEGADRIVE
LES CODES
Avec Grant :
2/ 2B9GI02Q. 3/ 4HBP2061. 4/6SVQ2063 5/BVVVOB2A. 6/AVVVSAUB. 7/CVFVUGU5
Avec le Raptor :
2/121G0027. 3/K21G0029. 4/M21G002B. 5/O21G002D

GLOBAL GLADIATORS

MEGADRIVE
Lorsque tu es dans un niveau, fais Pause, et appuie sur les boutons B C B A B B C B A B.

TAZMANIA

MEGADRIVE
Select Round
Il faut que tu branches les deux manettes. A la page de présentation du jeu, appuie sur : A B C et START simultanément sur les deux manettes, et ne relâche rien sur les deux manettes. Le jeu va démarrer, et là, appuie sur C et START sur la première manette.

COOL SPOT

MEGADRIVE
Lorsque tu es dans un niveau, fais Pause, et appuie sur les boutons : A B C B A C A B C B A C.

FINAL FIGHT

MEGA CD
Astuce
Pour avoir "l'auto-punch", dans les options, mets-toi en face d'EXIT, et fais simultanément : droite, A, B et START. Puis, commence le jeu avec Guy. Lorsque tu te bats, ne relâche pas le bouton de Coup de Poings.

Round TRUCS

Pour toi, une montagne de nouveaux trucs pour tous les genres de consoles. Mais... s'il te plaît, utilise-les seulement si tu as vraiment de grosses difficultés, sinon où est le plaisir ?

Wonder Boy 3 — The Dragon's Trap

Trucs

GG

Voici quelques mots de passe pour le jeu :

Humain	WEST ONE 0000 000
Homme Lézard	THC3 YN4 DEAU XU7
Homme Rat	6CR7 N74 8Y3A U60
Homme Piranha	5J WC4 DE4U R5H
Homme Lion	THC3 YTT DE4U RVM
Homme Faucon	5JWP WCP 9E37 XKN

(* Le premier code te donnera une infinité d'armes)

1) Rentre le mot de passe WEST ONE 0000 000.
2) En sortant du village, passe entre deux arbres et puis tourne à droite jusqu'à une porte. Entre, va jusqu'au bloc gris et frappe-le avec ton épée.
3) Attrappe les points d'interrogation blancs et une porte secrète apparaîtra.
4) Entre : tu arriveras à un point où tu seras transformé en une autre créature. Saute jusqu'à ce que tu sois transformé en Homme Lion.
5) Retourne en arrière et pousse vers le haut le bloc gris qui suit. Tu entreras dans une chambre secrète.
6) Sélectionne la foudre magique avec la touche 2.
7) Traverse la porte pour combattre le roi des Dragons. Tue-le en le foudroyant, prends la croix rouge qu'il laissera tomber et tu auras complété le jeu !

Wonder Boy

MS

Une série de jeu qui a eu beaucoup de succès et qui a davantage de tours dans son sac que celle de Sonic ! Beaucoup de ces jeux sont de vrais défis : voilà un petit indice pour t'aider.

*Sélectionne les niveaux : appuie une fois sur la touche 1 sur le menu, appuie deux fois sur la touche 2 et appuie sur les deux touches en même temps. Appuie en haut pour passer au niveau suivant.

Codes

Lemmings

MD

Ces petites créatures peuvent être très difficiles à contrôler et cela peut créer de gros problèmes dans les niveaux les plus avancés. Voilà 30 codes pour le niveau "FUN".

NRHGY	NMHOU	DRHGY
JIFXM	TIFXM	JNFPQ
PMNOU	PMHOU	FRHGY
LIFXM	HHPQQ	ZOFWM
HMHOU	DLHHY	VSHNU
ZGFQQ	ROPMW	BPFWM
VKHHY	NSHNU	XSHNU
BHFQQ	TOPWM	PNFPQ
XKHHY	PSHNU	LRHGY
RIFXM	HNPPQ	RNFPQ

MS

•Choix des niveaux : pour continuer dans les niveaux (dans la version Master System), appuie sur les touches 1 et 2 et tourne la croix de direction jusqu'à ce que tu entendes un "ping" ! (Une vingtaine de tours complets seront nécessaires). Va jusqu'à la section du changement de niveau, et dans le menu, choisis un titre. Va dans la section "New Level" et un écran apparaîtra, appuie sur la touche 2 pour quitter cet écran.

Prince of Persia

GG

Codes

Cela doit être super d'être prince !... Tout cet argent pour acheter plein de nouveaux titres pour ton système Sega et pour faire plein de voyages autour du monde. Eh bien, ce jeu-là n'est pas mal non plus, il est même très bien, allez, courage... jette un coup d'œil au code complet de tous les niveaux !

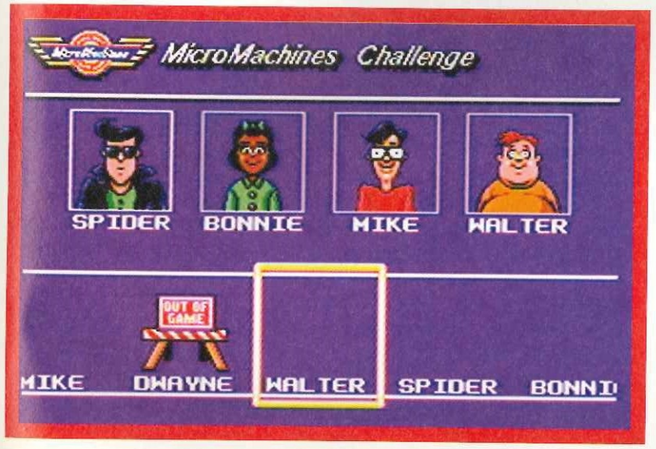
Niveau	Code
2	DHJFCK
3	FHKHDG
4	IJFJFU
5	JIMJFB
6	IGGHDO
7	HECFED
8	LGMIEZ
9	PJMLHM
10	KDEFBH
11	KCIFBC
12	RHKLGJ
Dernier niveau	RELJED

Micro Machines

MD

C'est le premier jeu Sega de Codemasters et un des meilleurs titres de l'année pour cette console. Si tu as des problèmes pendant le jeu, jette un coup d'œil aux conseils ci-dessous :

1) Sélectionne toujours Spider et prends la place de ce personnage (c'est le meilleur pilote). Prends les adversaires les plus durs dans les premiers niveaux, en laissant les plus faciles à battre pour les parcours les plus difficiles.
2) Le secret de la victoire, c'est la pratique. Cours à fond sur la première piste, complète-la et passe ainsi à la suivante; fais de même avec la seconde, passe ensuite à la troisième et continue. De cette manière, tu seras bientôt un vrai champion.
3) Tu ne dois pas suivre la piste centimètre par centimètre, profite donc de tous les raccourcis pour dépasser l'adversaire.
4) Quand tu cours sur la table, il est possible de battre les adversaires (avec beaucoup d'attention) et de gagner un point de plus.
5) La course sur la table de billard avec les voitures de formule 1 est probablement la plus insidieuse : étant donné la vitesse très élevée, il est très facile de tomber. Le truc est le suivant : appuie sur le bouton d'accélération et une fois que tu auras acquis une vitesse acceptable, lâche-le. En continuant ainsi, tu devrais dépasser les angles beaucoup plus facilement.



Streets of Rage

GG

Un des "baston" à défilement les plus beaux pour le portable Sega, toujours en tête de classement. Pour ceux qui ont besoin d'une aide supplémentaire pour poursuivre le jeu, voilà un truc pour sélectionner le niveau et devenir invincible. En premier lieu, va dans l'écran des options et sélectionne "sound test". Ecoute alors les traces 00 et 01, et en appuyant les touches 1 et 2 en même temps, tu pourras donc écouter la 11. Deux options apparaîtront à l'écran et cela te permettra d'accéder à une victoire facile.

Round TRUCS

Si tu as une Mega Drive, cette rubrique est pour toi. "Déguste" les codes de ce premier numéro et amuse-toi bien !

Lemmings

Il y a autant de codes Game Genie pour ce jeu, qu'il n'y a de LEMMINGS sur l'écran... en voilà quelques uns pour avoir un tas de rongeurs utiles.

Commence toujours avec 50 grimpeurs	SVJTBRDL + GKJTAADN
Commence toujours avec 50 parapluies	SVJTBRDL + GKJTAADW
Commence toujours avec 50 porteurs de bombes	SVJTBRD0 + GKJTAAD2
Commence toujours avec 50 blocs	SVJTBRD6 + GKJTAAD8
Commence toujours avec 50 constructeurs	SVJTBREC + GKJTAAEE
Commence toujours avec 50 creuseurs horizontaux	SVJTBREJ + GKJTAAEL
Commence toujours avec 50 mineurs	SVJTBRER + GKJTAAET
Commence toujours avec 50 creuseurs verticaux	SVJTBREY + GKJTAAEO

Batman Returns

Combien de vies as-tu perdues ? N'aies pas peur, avec ces codes, le vengeur masqué deviendra un... hum... Superman !

Invulnérabilité jusqu'à ce que tu tombes	BLYTAA4R
Batarang infinis	ALFAAA9N
Bombes fumigènes infinies	BLGTAA5N
Essaims infinis	BLHTAA8C
Crochets ou ancres infinis	BLJTAA4L
Batarang à recherche infinis	BLLAAA7A
Commence avec 10 vies	BEFAAABL
Commence avec 50 vies	GEFAAABL
Commence au niveau secret 1	CHGACAD6
Commence au niveau secret 2	CMGACAD6

Terminator 2-The Arcade Game

Le vieil Arnold Schwarzenegger a utilisé un tromblon pour détruire T1000 : pour toi, ces codes suffiront !

Puissance de feu toujours au maximum	AADTAAEL
Energie infinie	RGJAA60C
Fusées et cartouches infinies	RZ8AA6X0
Commence avec beaucoup de fusées	XGGABA30
Vies infinies	RZ8AA6V6
Commence par le voyage à Skynet	SF4ABJXL
Commence à Skynet	SF4ABNXL
Commence dans la "Freeway"	SF4AB2XL
Commence dans le "Steel Mill"	SF4AB6XL

MEGA SONDAGE

A remplir et à renvoyer à :
Sonic Mag - Tournon-Egmont
46, rue Broca 75005 Paris

Qui es-tu ?

Quel est ton nom, ton âge et ton adresse

Nom : .....
Age : .....
Adresse :.....
.....

Pour les cracs

Note ton score le plus élevé dans les jeux Sega
Jeu: .....
Score:.....
Système (coche) :

MD ☐ MS ☐ GG ☐ MCD ☐

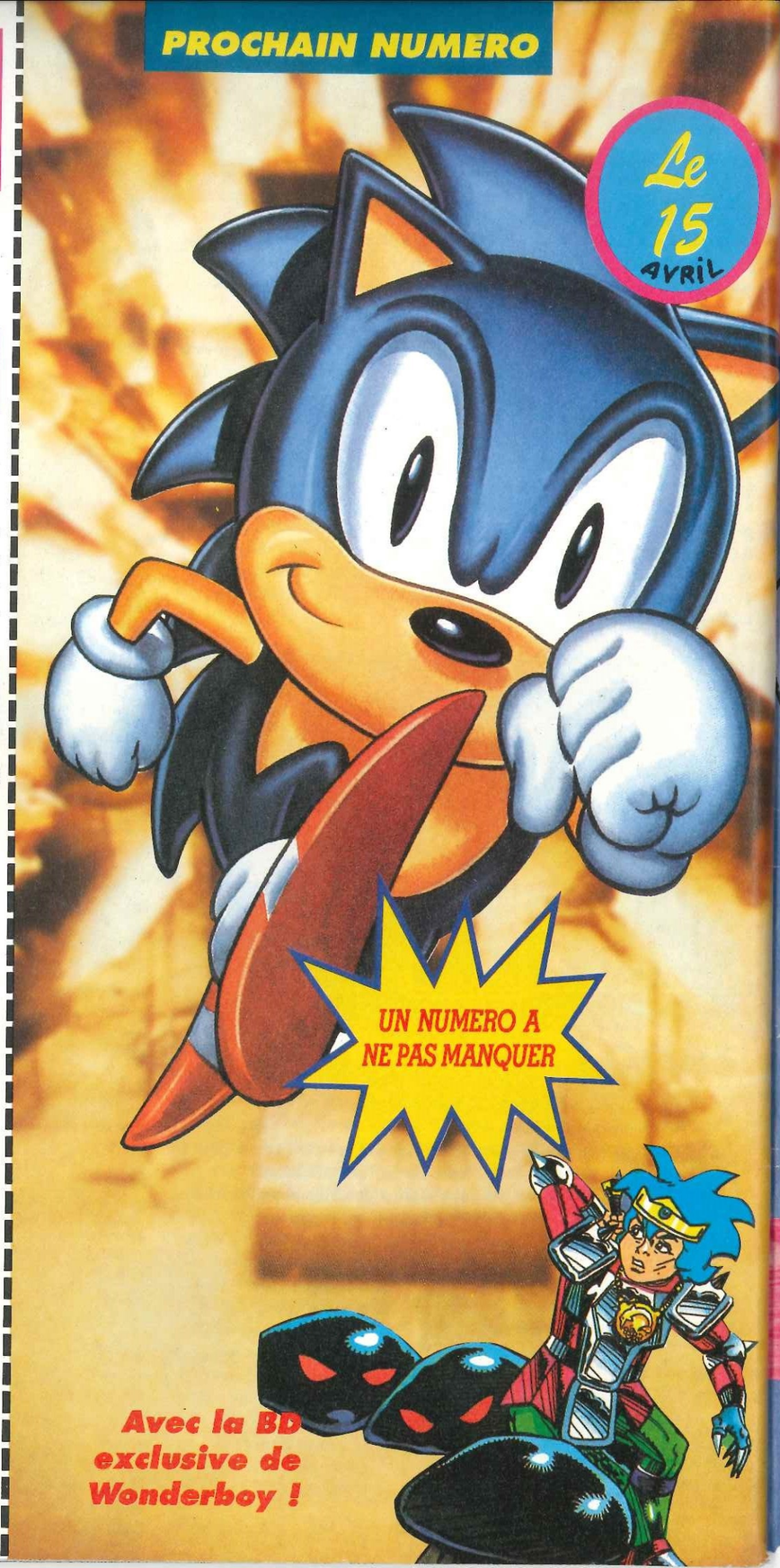
BD Fans

Quel jeu Sega aimerais-tu voir en BD dans ton Sonic Mag ?
Je pense que :.....
.....
.....
ferait une super BD.

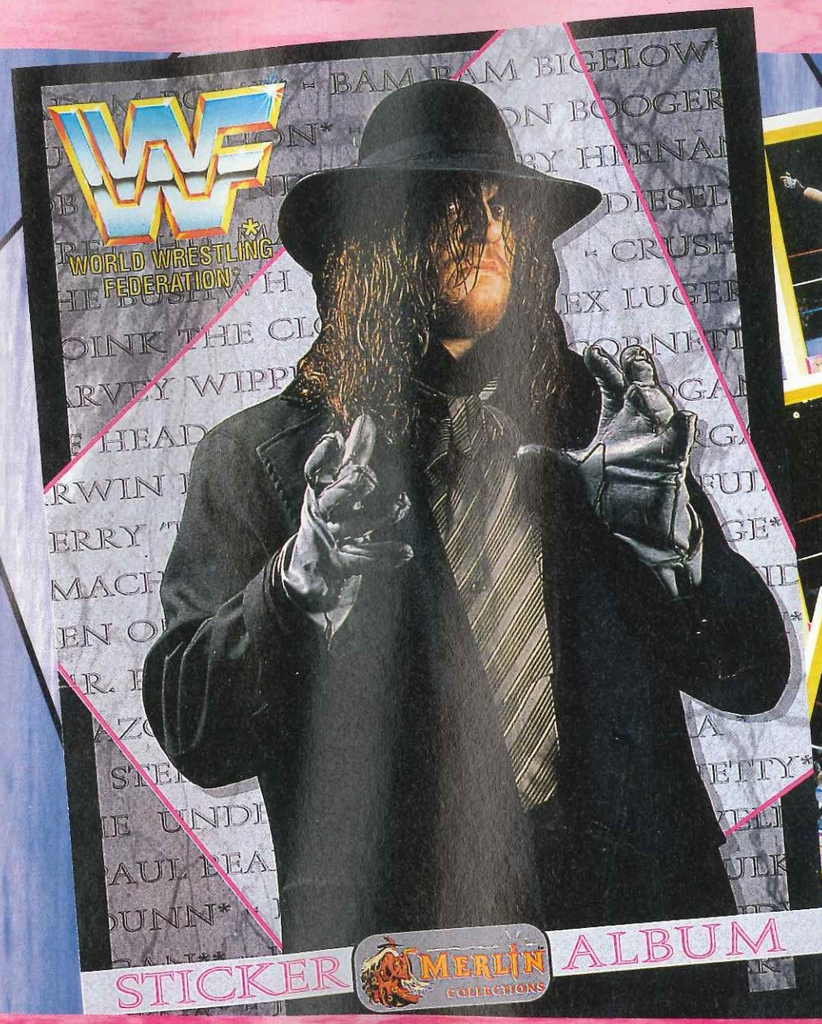
Note

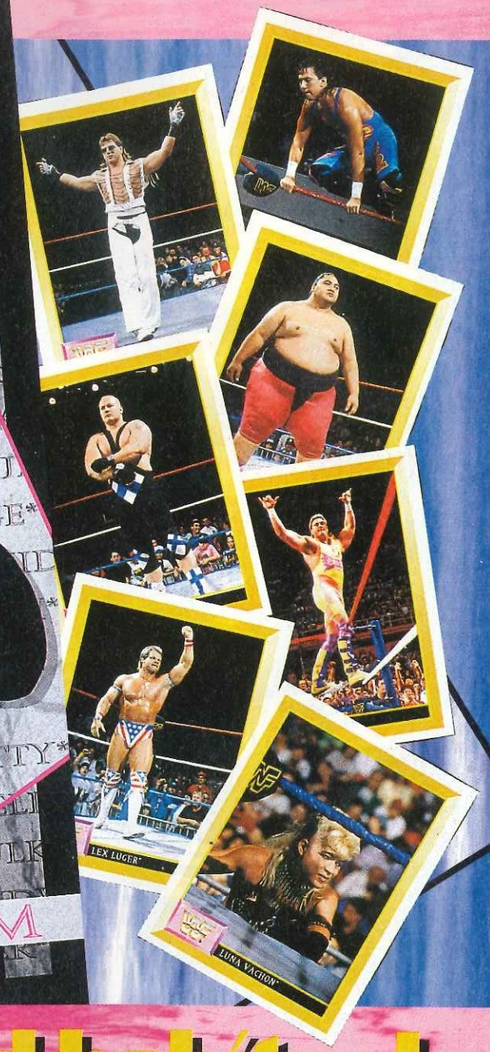
Quelle note donnerais-tu à ce numéro ?

☐ %



Retrouve les Superstars de la
WORLD WRESTLING FEDERATION*
dans le magnifique album MERLIN





Chez ton marchand habituel
ou sur minitel 3615 STICKER