

joystick
NUMERO 10

NUMERO 10 - NOVEMBRE 90 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

292
PAGES

POWERMONGER
LA SUITE DE POPULOUS

PLANQUEZ VOS PIZZAS,
VOICI LES
TORTUES

NINJA

SUPPLEMENT

CONSOLES
NEWS N°5

*! El suplementos
gratuitos que
esta muy bien !*



T 2788 - 9010 - 25,00 F



N° 10 NOVEMBRE 1990 ● 25 F
● BELGIQUE : 183 FB ● SUISSE : 7,50 FS
● LUXEMBOURG : 180 FL
● ISSN 0994.4559

FUTURA
P R E S E N T E



PHOTOS ATARI



A MA DROITE :
LE CHAMPION ANDRÉ PANZA
58 combats = 55 victoires.
3 fois champion du monde de kick boxing
3 fois champion du monde de boxe française.



A MA GAUCHE :
LE LOGICIEL PANZA KICK BOXING
Deux années de travail d'équipe
pour un résultat exceptionnel.

- 75* coups, parades et chutes
- plus de 600* positions digitalisées à partir de réels combats
- une jouabilité sans précédents
Grâce à la collaboration d'André Panza, cette simulation est
exceptionnelle de réalisme. * varie selon les machines.

Panza

BOXING



CPC / CPC +,
console GX 4000

IBM & COMP, CGA
EGA / VGA.

AMIGA,
ATARI



CONCOURS

GAGNEZ TOUS LES JEUX DE STORM QUI SORTIRONT D'ICI LA FIN 91

PREMIER PRIX : UN CHEQUE EN BLANC POUR L'ENSEMBLE DE LA PRODUCTION STORM JUSQU'EN DECEMBRE 1991, SOIT 8 SUPERS HITS OU FUTURS BEST SELLERS : SAINT DRAGON SWIV, ROD-LAND, BIG RUN, COMBAT TRIBES, FINAL BLOW, SOLAR JETMAN & DOUBLE DRAGON III.

JUSQU'AU 10 EME : LE LOGICIEL SAINT DRAGON ET UN BADGE ENFLAMME ...

JUSQU'AU 20 EME : LE BADGE DE SAINT DRAGON

S
A
I
N
T
D
R
A
G
O
N



LES QUESTIONS

1 - QUEL A ETE LE PREMIER TRES FAMEUX SHOOT'EM UP DEVELOPPE PAR LA SOCIETE SALES CURVE ?
A - SILKWORM
B - THE NINJA WARRIORS
C - ROD-LAND

2 - QUEL EST LE NOM DU TEAM DE PROGRAMMEURS INTERNES DE SALES CURVE ?
A - RANDOM VIBE
B - VIRGIN
C - MASTERTRONIC
C - RANDOM ACCESS -

3 - LE LOGICIEL SAINT DRAGON A ETE UN GRAND HIT DANS LES SALES D'ARCADES L'ANNEE DERNIERE COMMENT S'APPELLE LA SOCIETE QUI L'A CREE INITIALEMENT SUR MACHINE D'ARCADES.
A - JALEGO
B - I.B.M
C - JELLY COMPAGNY

RÈGLEMENT DU CONCOURS

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick. Pour participer, il suffit de renvoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli. Vous pouvez jouer autant de fois qu'il vous plaira, mais seuls les bulletins originaux seront pris en compte. Le concours sera clos le 30 novembre 1990, à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Les bulletins incomplets, ratés, biffés, tachés de gras ou photocopiés seront imployablement platinés par DANBISS et DANBOSS. S'il y a plusieurs gagnants, ils seront tirés au sort.

BULLETTIN REPONSE

A découper et renvoyer, après l'avoir rempli, à : JOYSTICK CONCOURS "SAINT DRAGON" 53 avenue Gambetta, 92400 COURBEVOIE

Réponse n° 1 A B C
 Réponse n°2 A B C
 Réponse n°3 A B C

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____

Ville _____ Age _____ Ordinateur _____

JOYSTICK / NOVEMBRE 1990 / 4



LES GUERRIERS NINJA

3 GRANDS JEUX D'ARCADE/ACTION

DECOUVREZ LES SECRETS DES COMBATTANTS DE LA NUIT!

POUR:
AMSTRAD DISQUE
ATARI 512
AMIGA



THE SHINOBI NINJA WARRIORS



"C'est ravageur ... Ce sera très vite votre jeu préféré", GENERATION 4

"Sans aucun doute un jeu très prenant", AMSTRAD 100%

"Une superbe conversion du jeu d'arcade, un travail absolument magnifique", TILT

Billy et Jimmy luttent contre le gang des "Guerriers Noirs"

Le Maître Ninja libère les enfants enlevés par les gangs

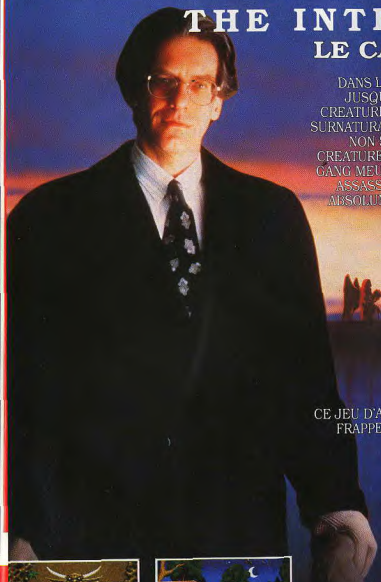
2 Ninjas contre Bangler, le dictateur et son armée

VIRGIN GAMES/S.F.M.I. BP114, 06 561 VALBONNE

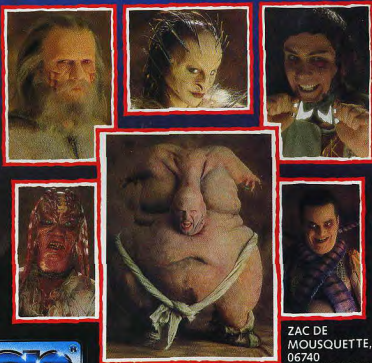
NIGHTBREED

THE INTERACTIVE MOVIE LE CAUCHEMAR A COMMENCE!

VOUS INCARNEZ BOONE ALORS QU'IL PROGRESSE DANS LES PROFONDEURS ET LES CAVERNES DE LA NECROPOLE JUSQU'À LA VILLE SOUTERRAINE DE MIDIAN OU RESIDE LES CREATURES DE LA NUIT - NIGHTBREED. ELLES SONT DES CREATURES SURNATURELLES QUI SE SONT PROTEGEE DE LA CUAUTE DE L'HOMME. NON SEULEMENT VOUS DEVEZ AFFRONTER ET VAINCRE CES CREATURES MAIS VOUS DEVEZ EGALEMENT VOUS BATTRE CONTRE LE GARG MUTHIERER GROS-BRAS DE LA VILLE DA COE. ENFIN LE FEROCÉ ASSASSIN PSYCHOPATE, RESPONSABLE DE PLUSIEURS MEURTRES ABSOLUMENT NROQUES, COME S'OL'S LE NOM DE "LE MASQUE" SE DRESSERA DEVANT VOUS.



CE JEU D'ACTION DE TYPE ARCADE-AVENTURE VOUS PERMET DE TIRER, FRAPPER, BONDIR... TOUT EN EXPLORANT LE TERRIFIANT MONDE SOUTERRAIN DES CREATURES DE LA NUIT.



Comme promis dans notre premier numéro, nous avançons à pas de géant vers les 1000 pages. Déjà 292, notre plus gros numéro jusqu'à présent, et on est obligé de serrer pour que tout rentre. Il faut dire que l'actualité est chaude: tous les éditeurs veulent se payer une part du gâteau et sortent donc des tas de programmes à tour de bras. Personnellement, je ne m'en plairais pas. Plus exactement, je commencerai à me plaindre en février, quand il n'y aura presque plus de sorties. Enfin, on va pas refaire le monde. Vous remarquerez que Yacine n'a pas dessiné dans ce numéro, pas plus que dans le dernier. Cet engourdissement est parti en vacances. Je déteste que Yacine soit en vacances quand je travaille, et je déteste qu'il n'illustre pas les news parce qu'il est quand même très fort. Tant pis, on attendra le prochain numéro (de 500 pages, soit dit en passant) (non, je blague) (enfin, peut-être pas, on verra). Si vous venez à l'Amstrad Expo, vous verrez avec vos yeux. Et là, vous tombez amoureux immédiatement, surtout si vous êtes une nana, parce qu'on est tous très beaux, surtout moi, et un petit peu j'm Destroy, mais il est parti au Japon (veinard), alors surtout moi tout court. Si vous n'êtes pas une nana, vous tombez amoureux de notre intelligence, de notre finesse et de nos chaussettes (celles de Kaaz sont bizarrement dépareillées, mais c'est un look qu'il se donne). Marc se donne un mal de chien pour organiser des tas de choses dont vous pourriez tomber amoureux, ne ratez pas ça.

Voilà, c'en était la baronne. Si avec tout ça le baron n'est pas content, je n'ai plus qu'à baisser les bras. Adios, muchachos et muchachas. Portare-vois muy bien!

JOYSTICK: 50 Ave Gambetta 92400 Courbevoie La défense, Tél: (1) 47 89 59 54 - Fax: (1) 43 38 03 23 - Joystick est une publication mensuelle éditée par le Groupe SIPRESS, 177, rue St Honoré, 75001 PARIS, Tél: (1) 42 96 55 59 - SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK - SYSSANIM: SEB - CENTRE SERVEUR: AZURSOFT - DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSEN - REDACTEUR EN CHEF: Henri LESOY - REDACTEUR EN CHEF ADJOINT: Michel DESANGES - COORDINATION: Olivier Catiier, Claude LUCAS - COUVERTURE: Nuit de Chine - DIRECTION ARTISTIQUE: PINEL PRESS STUDIO - ILLUSTRATEUR: Yacine - ILLUSTRATION P 59 Bruno BELLAMY - Correspondant permanent en GRANDE-BRETAGNE: Derek de la Fuente • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL • MODIFICATION DE SERVICE ET REASSORT DES ANCIENS NUMEROS N° VERT 05 19 84 57 • ABONNEMENTS (1) 42 96 55 59 Hugues UZAN • DIRECTEUR DES VENTES: Fromentville-Michel IATCA: 45 23 25 80 • Terminal: IEBB • PHOTOGRAVURE: EFA, PSD, C3F, INTEGRAL - IMPRIMEUR: Jean DIDIER - DISTRIBUTION: TRANSPORT PRESSE - COMMISSION PARITAIRE N° 70726 ISSN 0294-4599 - Dépannage à la livraison • Publication inscrite à la TOUJ • ILLUSTRATION DE COUVERTURE: NINJA TURTLES et HORROR ZOMBIES



Clive Barker's NIGHTBREED TM & © 1990 Morgan Creek Productions. All Rights Reserved.

**AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST/ STE**



ZAC DE
MOLEQUETTE,
06740
CHATEAUNEUF
DE GRASSE,
TEL: (1) 4335067

COURRIER	8	FINAL COUNTDOWN	246
DES LECTEURS		JAMES POND	260
NEWS	10	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE	252
BEST GENIAL	82	MI TANK	185
ABONNEMENT	84	MAGIC FLY	226
JEUX CRACK	147	MAGICIAN	234
AMIGA	162	MANX	248
CG4	149	MUDERS IN SPACE	232
PC	148	NEW YORK WARRIORS	198
SECOURS	172	NIGHT BREED	185
COURS DE BODOUILLES	147	NO EXIT	184
SOLUTION		PANZA KICK BOXING	228
MAUPTI ISLAND	149	PARADRO 90	220
UNREAL	149	PICK'N'FILE	227
PETITES ANNONCES	174	PILOTING	227
CONCOURS		POWERMONGER	178
STORM	4	PRO POWER BOAT SIMULATOR	274
AMSTRAD	290	PUZZING	236
CONSOLES NEWS	85	RED STORM RISING	207
GX 4000		SANT DRAGON	206
NAVY SEALS	101	SATAL	227
NO EXIT	124	STEEL BOUND	244
FLOTTING	100	SPIDERMAN	222
ROBOCOOP II	124	SUBBITO	263
SWITCH BLADE	117	SUPER OFF ROAD RACER	194
WILD STREETS	126	TEAM YANKEE	242
MEGAGRIVE	130	THE IMMORTAL	192
GAIN GROUND	131	THE SPY WHO LOVED ME	200
HILLFORD	109	USS JOHN YOUNG	250
REZOUZ ZWEI	132	WOODOO NIGHTMARE	248
INSECTOR X	114	LORDS OF CHAOS	285
KLAX	123	CPC	244
PAT RILEY BASKET BALL	104	FILMBO'S QUEST	216
PHANTASY STAR II	98	MIDNIGHT RESISTANCE	260
RANOW ISLAND	99	MON BLAGASTER	199
SWORD VERMILLON	118	NEW YORK WARRIORS	218
THE STRIDER	108	PRINCE OF PERSIA	194
NEC		SHADOW OF THE BEAST	238
AFTER BURNER II	123	SNOW STRIKE	266
DARKEN	123	TIME MACHINE	278
EL CIRCUIS	120	PC	
FINAL BLASTER	112	BATTLE CHESS II	276
OPERATION WOLF	109	BILLY THE KID	188
THE SHOW OF MOMOTAROH	130	BLUE MAX	196
WIKING	128	CHESS SIMULATOR	196
SEGA MASTER SYSTEM		CHUCK YEAGER'S Y20	272
AERIAL ASSAULT	124	DAS BOOT	194
ULTIMA IV	135	DICK TRACY	186
WORLD CUP SOCCER	122	DRAGONSTRIKE	207
NINTENDO NES		MIDS	202
ADVENTURE OF LOLO	113	NO EXIT	182
DOUBLE DRIBBLE	128	PRINCE OF PERSIA	194
GAMEBOY		SHARKEY'S 3D POOL	270
BURNIN' RUBBER	119	STAR CONTROL	227
COSMOTANK	135	STORMYK	254
RUNNY FIELD	111	WING COMMANDER	234
STUNDO	114	ST	
PAPER BOY	105	BATTLE COMMAND	256
PIPE DREAM	110	BSS JANE SEYMOUR	215
FITMAN	132	CADAVRE	234
PIZZAZZ	110	CAPTIVE	215
SOLAR STRIKER	105	CHUCK YEAGER'S Y20	272
TASMANIA NITRO	115	DECOUVREZ LES PAYS DU MONDE	282
ZONES	102	DRAGON FLIGHT	284
LYNX		FLIP ET MAGNÉSIO	260
SLIME WORLD	116	JAMES POND	206
VISITE GUIDEE	94	MAD PROFESSOR MARIARIT	185
JEUX CRACK CONSOLES	156	MAGIC FLY	226
NEWS TS		MANX	248
AMICA		MUDERS IN SPACE	232
ATOMIC ROBOKID	240	NO EXIT	184
BATTLE COMMAND	256	PANZA KICK BOXING	182
CHESS STORM	256	PARADRO 90	220
CADAVRE	254	PICK'N'FILE	220
CHESS SIMULATOR	254	PRO POWER BOAT SIMULATOR	274
DRAGON FLIGHT	284	STEEL BOUND	244
ARCADES	286	SUBBITO	263

Note à nos abonnés belges: ayez la gentillesse de nous faire parvenir votre nouveau code postal afin que votre abonnement ne soit pas perturbé... Merci. Note aux autres: la Bible des Pokes volume 2 ne sera pas en vente comme prévu en décembre, mais en janvier (vu le nombre de softs qui déboulent pour la fin de l'année, figurez-vous qu'on a autre chose à faire que de travailler).

■ Fidèle lecteur de Joystick, je me demande s'il ne vous serait pas possible de faire un dossier sur le monde de la programmation qui répondrait à ces questions: combien gagne un programmeur (interne ou indépendant)? Comment faire pour envoyer ses projets aux éditeurs? Que recherchent les éditeurs? Combien de temps met-on pour faire un logiciel?

Olivier M., Lille.

Nous avons déjà essayé de faire un dossier sur le coût de fabrication d'un logiciel (combien coûte la jaquette, la disquette, les droits d'auteurs, les frais de gestion, etc), et si certains éditeurs ont accepté gentiment de répondre à nos questions, la plupart ont refusé tout net. En France, pays de liberté par ailleurs, le fric rste tabou. Je ne connais pas de programmeur qui accepterait d'être cité, peu de gens, quel que soit leur métier, acceptent de révéler leur salaire. Mais c'est comme tout: si un logiciel marche très bien, l'auteur

gagne beaucoup d'argent, et s'il ne marche pas, il en gagne peu. Et s'il est salarié, il touche le SMIC au minimum (comme partout ailleurs) et il n'y a pas de limite supérieure (comme partout ailleurs aussi). Les autres questions sont plus simples: pour envoyer un projet à un éditeur, il faut envoyer une disquette avec des images, ou même des animations, ou mieux encore, quelque chose de jouable. Le top des tops, c'est un jeu terminé. Ils recherchent en priorité des idées originales, car il faut savoir que la plupart des éditeurs ont des équipes très performantes capables "d'habiller" une idée, c'est-à-dire de rajouter de la musique, de réajuster des graphismes parfaits, etc. La technique, en somme, n'est qu'un détail technique. Quant à la question du temps, il faut entre 1 mois et trois ans pour faire un jeu... Mais s'il faut effectivement un mois pour programmer Tetris, il faut une vie entière pour en arriver à l'état d'esprit qui permet d'imaginer le concept. Sinon, tout le monde aurait des idées géniales tout le temps...

■ Je suis Belge, j'ai 14 ans, je possède un C64, je suis anglophobe et j'aime les spaghettis à la bolognaise. Or, en Belgique, mis à part quelques revues anglaises, vous êtes la seule revue qui parlez du C64. Mais en ouvrant le dernier numéro, j'ai constaté qu'il n'y avait aucun test pour ma machine. Vous n'allez tout de même pas la laisser tomber comme une loque, non? Je ne comprends d'ailleurs pas le succès de l'Amstrad, parce que le C64 est supérieur techniquement. Alors, comment expliquez-vous le nombre de pages qui lui sont consacrées?

Lorenzo (d'où les spaghettis), Bruxelles.

■ Il est vrai que nous ne testons pas tout ce qui sort sur C64, et ce

pour une bonne raison: les éditeurs ne nous les envoient pas. Seuls des éditeurs étrangers développent encore sur C64, et pour eux, le marché français (et belge) est totalement inexistant. Nous signalons cependant qu'une version C64 existe dans nos tests quand c'est le cas. Pour ce qui est de la différence entre le C64 et l'Amstrad, le C64 est peut-être mieux techniquement, mais comme tu le dis toi-même, il n'y a pas de jeux... Et puis, la qualité technique n'est pas le seul critère de choix d'une bécane, parce que sinon, tout le monde aurait des machines avec 16 millions de couleurs et un écran d'un mètre. Il faut prendre le prix en compte.

■ J'ai un Atari 1040 et je voudrais savoir comment jouer à Weird Dreams, à Archipelagos et comment utiliser la magie dans Dungeon Master qui est un jeu super. J'ai lu dans un bouquin que le prix des jeux allait baisser? Est-ce vrai? Pourrais-je avoir quelques renseignements?

Laurence.

Voici un exemple de lettre à laquelle nous ne pouvons pas répondre. Pour les jeux dont tu parles, il faut simplement lire la doc. Tu n'as pas de doc? Elle est pourtant fournie avec le jeu, lorsqu'on l'achète, si mes souvenirs sont bons? Tu ne les a pas achetés? Eh oui, voilà l'incroyant: on n'a pas de doc. C'est un choix. Reconnais-le problème, tu choisisiras peut-être différemment la prochaine fois. Pour le prix des jeux, non, il ne baissera probablement pas. Et quand bien même il baisserait dans le futur, je ne peux pas t'envoyer un catalogue de 1995... Allons, tu fais de l'informatique, essaye d'être aussi logique que ta machine...

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLÈMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMMENTAIRES EN ECRIVANT A JOYSTICK

The Top News



TOP 8 bits

RICK DANGEROUS II
MICROSTEEL, AMSTRAD CPC

LES FANATICS
TITUS, AMSTRAD CPC

FIRE AND FORGET II
TITUS, AMSTRAD CPC

MOON BLASTER
LORICAT, AMSTRAD CPC

GREMLIN II
ELITE, AMSTRAD CPC

BEST OF CODE MASTERS VOL. 1
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC

TENNIS CUP
LORICAT, AMSTRAD CPC

KICK OFF
ANCO, AMSTRAD CPC

BEST OF CODE MASTERS VOL. 3
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC

10 JEUX EXTRAORDINAIRES
GREMLIN, AMSTRAD CPC



LE JEU DU MOIS

RICK DANGEROUS II

TOP 16 bits

FIRE AND FORGET II
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

RICK DANGEROUS II
MICROSTEEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

AGENT SERVICE II
MICROPROSE, IBM PC

BLETTCHES II
ELITE, ARTS, IBM PC

MOON BLASTER
LORICAT, ATARI ST/STE

TEST DRIVE III
ACCOLADE, IBM PC

POWER BOAT
ACCOLADE, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

EAGLE RIDER
MICROPROSE, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

F-19
MICROPROSE, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

MAUPTY ISLAND
LANKHOR, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

4100 AGEN 90, boulevard de la République T: 03.60.03.90

4600 ANERSI Centre Commercial des Halles T: 03.28.11.20

5400 ANULTE Centre Com. Mercuzay A.J. L.LORAIN T: 59.62.40.69

9000 ANVEDY 10, rue de la République T: 90.31.47.22

0600 ANTRES 2025, route de Grand T: 03.14.10.20

5940 ANDEN Centre Commercial Petite Forest T: 77.29.36.90

9100 ANTOULET 50, rue Paul Villard Courcouronnes T: 39.81.40.44

1200 ARLES 15, bis place Lamartine T: 90.96.11.02

9400 ANTONIN 16, rue de Vieux Senelles T: 90.86.82.10

7800 BASSINS CHAMBERY C. Com. Galien, rue Centre T: 70.76.53.30

3000 BEAUFORT 50, habourg de France T: 84.28.34.21

2000 BERLANGON C. Com. Centre-ville rue de Dole T: 31.34.23.03

6300 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T: 21.58.10.10

92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaures T: 49.69.59.44

5200 BOULOGNE 500 RUE HERZOT rue Thiers T: 29.61.15.15

15070 CABRES P. CAMPANON C. Com. La République B.T. T: 42.102.44.95

1400 CAEN ET/RF, rue de Bernières T: 31.56.85.30

8100 CAHORS Centre Commercial Centre T: 21.34.20.82

90000 CHAMBERS Angle rue Hoche et rue du 94 août T: 93.38.82.83

37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Com. Chambray T: 47.28.21.30

8000 CHARENTAIS 16, rue de la Marne T: 47.24.25.82

50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T: 33.29.52.82

2000 COMPIEGNE 24, rue St Cormille T: 44.38.00.02

71000 CRECHESSAINE 06, Marché des Boucheries T: 46.83.16.55

40000 CRETEIL Centre Pompidou RH187 T: 46.88.13.15

70000 DIEPPE Centre Commercial Malmignot T: 32.22.28.90

59000 DUNKERQUE 801102 bd Alexandre III T: 69.58.78.77

38150 ECHIRROLLES C. Com. Espace Comboire T: 76.33.34.41

69150 ECUILLY Centre Commercial La Pirolette T: 70.53.03.91

93000 ERMAY SUR SEINE Centre Commercial Epinoise T: 48.26.11.50

21000 EUREUIL Cap Chat Normandie T: 33.21.11.17

91000 EURY Centre Commercial Eury 1 T: 16.27.28.29

83000 FRETJUS 805, avenue de Latour de Tassigny T: 94.53.02.22

72000 LE MANS C.D. Bazaarage Interim, R/F d'Alençon T: 42.23.26.40

95000 LILLE 10, rue Nationale T: 20.27.26.28

69000 LYON 26, rue Grenette T: 78.42.99.73

75000 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T: 34.78.64.40

13000 MARSEILLE 39, avenue Centre T: 91.78.00.61

14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermarchés T: 31.34.23.30

42000 MONTREUIL EN FRET 28, rue des Richelottes T: 77.34.18.65

60000 MOUJOUX 75, rue Franklin T: 58.59.89.89

54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T: 83.35.70.92

44000 NANTES Place de Choisey T: 40.68.93.96

90000 NEVERS 1, rue Hoche T: 86.21.50.40

06000 NICE 2, boulevard J. Jaures T: 93.80.87.87

69000 NIEVEY 292, boulevard Gambetta T: 93.28.57.57

30000 NIMES Boulevard Jean Perron T: 69.28.87.39

82000 NOYELLES GODOULT C. Commercial Alliance T: 21.49.71.01

75019 PARIS 1, place Bellepierre T: 46.21.11.19

75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T: 42.33.74.49

75011 PARIS 31, rue de la Corniche T: 43.29.29.21

75007 PARIS 6, avenue Motta Pasquelli T: 47.26.30.13

75006 PARIS 67, rue de Marguerite T: 46.35.00.31

75019 PARIS 19, rue de la République Villeneuve T: 46.80.48.82

75019 PARIS 19, avenue de Malne T: 48.21.34.30

75011 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T: 42.74.59.74

75014 PARIS 84, avenue du Général Luchet T: 43.27.78.11

75019 PARIS 211, rue de Belleville T: 46.07.25.97

64000 PAUL2, boulevard Commandant R. Mouchotte T: 59.30.04.06

34010 PERTEUX 3,2 A, rue de l'Europe T: 35.25.49.49

60000 PERPIGNAN 28, Cours Lacroix Encourant T: 38.54.07.82

80000 PORTENES place de Maréchal, D. Desjardins T: 49.41.03.40

11300 PRADES 102, rue de la République C. Com. Bouslier T: 84.57.54.56

21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T: 84.56.58.58

42000 ROANNE 20, rue Charles de Gaulle T: 37.72.33.33

76000 ROUEN 45, rue des Carmes T: 35.07.07.07

76000 ROUEN Avenue de Commerce T: 30.33.33.35

82000 SARRAS Centre Commercial la République T: 34.19.01.00

33020 SEVIGNAN Centre Commercial Beau Seignin T: 43.83.11.11

83000 ST DENIS 3, Cours des Prêcheurs T: 48.12.12.12

91010 ST ETIENNE 10, rue de l'Industrie T: 38.15.50.50

42000 ST ETIENNE 117, rue de l'Abbaye Wilson T: 77.41.75.59

96000 ST GERVAISE ALIA C. Com. Centre J. B. Sautter T: 70.36.43.35

43000 ST JEAN DE LA VIELLE C. Com. Archambault T: 39.52.92.92

81000 ST JEANNE D'ARC 96, route de Corbeil T: 90.16.52.50

87000 STARRADOURG place de l'Haynave et rue de la République T: 88.22.34.20

60000 THARRES 1, avenue Bertrand Barneir T: 62.21.21.21

31500 TOULOUSE 86, allées J. Jaures T: 61.22.30.30

31000 TOULOUSE 79, boulevard Languedoc T: 61.20.30.34

10000 TROYES 7, rue de la République T: 25.13.28.28

20000 VILLENEUVE Centre Commercial Maréchal T: 75.28.88.82

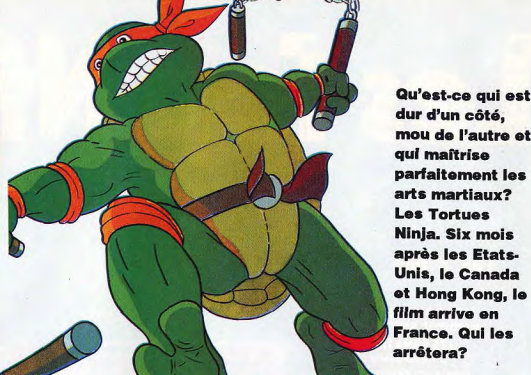
61000 VALLS DE VIELLA C. Com. de la Vierge, rue Général Péri T: 72.04.14.14

59500 VILLENEUVE D'ASCQ C. Com. Villeneuve T: 20.51.47.42

04400 VIRATAT Galerie Marchande La Chantre T: 74.23.48.82

chez NANA, vous trouvez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN





TORTUES-EXPRESS



Novembre en 1993 dans un Mac Do quelque part dans le Massachusetts, en Amérique. En train de s'empresser à une table, deux amis passionnés de comics, Kevin Bastman (27 ans et rien à voir avec Kodak) et Peter Laird (36 ans), dans un restaurant alors que Peter réussit à vivre de sa passion, le dessin, en faisant quelques illustrations pour de petits magazines à faible tirage. Sur une nappe en papier du Mac Do, ils vont faire les premières esquisses des Tortues Ninja: une tortue humanisée avec un masque Ninja et un bâton. Pendant toute la nuit qui va suivre, ils peaufineront les personnages et leur

Qu'est-ce qui est dur d'un côté, mou de l'autre et quel maîtrise parfaitement les arts martiaux? Les Tortues Ninja. Six mois après les Etats-Unis, le Canada et Hong Kong, le film arrive en France. Qui les arrêtera?



Dans le même cas, Splinter, un rat intelligent ex-compagnon d'un maître Ninja (le Ninja est un samouraï qui possède à la fois la maîtrise des arts martiaux, celle de la magie et de la philosophie zen) subit les mêmes mutations: Il a dû se réfugier dans les égouts car son maître a été assassiné par son rival de toujours, le dénommé Shredder. Il va prendre les Tortues sous sa tutelle et leur enseigner la langue des humains, les arts martiaux et la philosophie. Léonardo se spécia-

liser dans la technique des Bushi, le maniement du sabre. Raffaello choisit le Sai, long poignard à la lame cylindrique. Michelangelo se risque au Nunchaku et Donatello, le génie de la micro, se spécialise dans le bo-staf, deux bâtons reliés par une courroie souple. Leur plat unique, dont elles se bourrent toute la journée, sont les pizzas saucisses-bananes! Leur ennemi juré, Shredder, dirige le clan des Foot et multiplie les méfaits avec l'aide de son armée de sous-freux muets et de ses deux acolytes, Rocksteady et Bebop. Ce sont eux aussi des animaux que Shredder a transformé en mutants grâce à la boue radioactive. Rocksteady était à l'origine un rhinocéros alors que Bebop était un sanglier. Mais ils sont restés très bêtes (dans les deux sens!).

Parti de leur idée, Kevin et Peter vont réussir à convaincre Mirage Studios d'éditer leur Comic en noir et blanc dès octobre 1984. Les enfants vont adorer ces personnages qui parlent comme eux, qui savent manier le bâton et qui détestent par dessus tout se prendre au sérieux. Pour preuve, lors de la sortie de l'album, les trois mille exemplaires tirés seront épuisés en un week-



end. Il y aura en tout cinq éditions, suivies de trente-huit autres albums jusqu'à nos jours. Ce n'est qu'en 1987 qu'apparaît le dessin animé, tiré des comics, sous-titré «Les Chevaliers d'Écailles». Toute une gamme de produits dérivés s'en suivra, des jouets à la bouffe en passant par les vêtements, les jeux vidéo... Jusqu'à maintenant, où le film sort. En France vous n'aurez pas besoin de demander «Deux places pour Les Jeunes Tortues Ninja Mutantes, s'il vous plaît...» Puisque le film s'appellera «Tortues Ninja: Le Film. Simple, non? Quant à l'Angleterre et à l'Australie où la philosophie et les pratiques Ninja sont illégales, le «Ninja» du titre sera transformé en héros, ce qui donnera: Teenage Mutant Hero Turtles.

Pour vous y retrouver, voici par ordre d'apparition tout ce qui existe ou existera concernant les Tortues Ninja.



LISEZ-LES EN B.D.I.

En France, la B.D. tirée du dessin animé arrivera dans quelques semaines. Mais rien de bien intéressant. Par contre, si vous êtes suffisamment bon en anglais, vous pouvez vous procurer les comics originaux de Laird et Eastman édités par Mirage Studios. C'est super bien dessiné avec un graphisme fin et détaillé et surtout c'est violent, psychologique, avec des intrigues qui se tiennent. C'est ciblé "adulte" et c'est tout bon. Ce n'est pas pour rien que les 38 volumes parus ont été vendus à 4 millions d'exemplaires! Très bien aussi, l'adaptation du film en comics et sa version storyboard avec photos. Une nouvelle série d'albums a démarré à l'occasion. Faites gaffe quand même à ne pas prendre la version tirée

des dessins animés, qu'elle soit américaine ou anglaise. Ce sera toujours mieux que la Française mais bon, bien loin de "l'adulte".

REGARDEZ-LES A LA TV, EN VIDEO!

Pour plaire aux parents, les Tortues ont été rendues plus sympathiques et surtout moins violentes par Group W Productions, qui a fait produire le dessin animé par Murakami Wolf Swenson (MWS Incorporated), une boîte américaine japonaise.

Les Tortues Ninja sont diffusées sur nos chaînes publiques le dimanche à 18h30 dans «Euros 3» et le mercredi à 10h00 dans «Euros 1» et toi et moi. La série qu'on nous inflige actuellement, sous-titrée «Les Chevaliers d'Écailles», est sortie il y a trois ans aux States. Franchement elle est très mal réalisée, les dessins sont grossiers, l'animation sim-

pliste et les voix du doublage assez médiocres. Seule la présentation est bien réalisée. Vivement que la deuxième série, qui sévit actuellement là-bas, nous arrive vite. Elle est d'un tout autre niveau qualitatif, plus proche de l'esprit original des comics de Laird et Eastman. T'es mainteant que le film est sorti, on parle d'une série avec les acteurs du film, série que la grande chaîne américaine CBS aurait commandée à New Line Corp., les distributeurs du film. Côté vidéo, c'est Burger King qui a une franchise pour distribuer les cassettes vidéos tirées du dessin animé télévisé. En hors d'œuvre de chaque vidéo, deux minutes de publicité sur les meilleurs hamburgers du monde, les Burger King bien évidemment. C'est Family Home Entertainment qui s'occupe de commercialiser les dites cassettes. 3 millions sont déjà parties! Il n'est pas tout sûr que Burger King en fera de même en France.

ACHETEZ-LES EN IMAGES!

L'éditeur italien Panini, qui ne laisse absolument rien fuir, sont actuellement un album collecteur d'images tiré du dessin animé. Six francs l'album, 1,50 francs chaque pochette de six images. Les petits pourront se les échanger. Pour ceux qui ont trop d'argent.

COLLECTIONNEZ-LES!

En France il n'y a que Bandai qui propose des jouets (figurines et peluches) issus du dessin animé. Mais si le succès du film se confirme dans notre pays, j'ai fort à parier que les badges, les pulls et les tee-shirts feront leur apparition. Aux USA, le nombre de produits



dérivés est incroyable! On les estime à près de 600 partages entre une centaine de sociétés différentes! La Tortue-mania rapporte environ 350 millions de dollars par an. Playmates Toys, le fabricant de jouets qui a la plus vaste ligne de produits dérivés, a pratiquement dominé le marché du jouet à Noël dernier grâce aux Tortues. Random House vend, lui, des livres de coloriage et des cassettes audio avec des histoires de Tortues. La Warren Division propose des puzzles et un jeu de plateau, le "Pizza-Power. On n'oublie rien et Janex Corp. vend des brosse à dents à piles parlantes, avec l'effigie des Tortues. Il y a Landmark avec ses calendriers, Hope Industries avec ses montres et horloges... Et l'on trouve même une ligne complète de pyjamas, de draps, de couvertures et d'oreillers de chez The Bibb Co. Burger King sort aussi une série d'affiches Tortues! Il faut ajouter à cette liste les trousseaux, cahiers, classeurs, cartables et autres fournitures scolaires; les badges, tatouages, casquettes, planches de skate et de rollers, le papier-peint... Ça n'en finit pas.



BOUFFEZ-LES!

Prenez vos complices Tortues, remuez-les dans votre bol Tortues, remuez. Maintenant prenez les Cookies Tortues de marque Delicious (nom prédestiné) et... Rien, vous avez oublié les bonbons et chewing-gums (avec auto-collants et cartes grates). Personnellement je préfère les pizzas, mais cela n'engage que moi. Pourtant Elho's Food, une boîte de pizza surgelées qui n'était pas au top niveau, s'en frotte les mains depuis qu'elle a imprimé l'effigie des Tortues sur ses paquets, elle en vend vingt fois plus! Tout cela existe en Amérique seulement.



JOUEZ-YEN ARCADE, MICRO, CONSOLE, LCD ET FLIPPER

En Amérique, ça fait déjà dix mois que le jeu d'arcade de Konami est sorti. Proposant le jeu à quatre simultanément, chacun dirigeant une des Tortues, il vous propose d'affronter Shredder et ses sbires afin de délivrer April O'Neil, la jeune et jolie reporter de la télé. Scrolling horizontal ou vertical, suivant

les tableaux. Le nombre de coups possibles est volontairement limité afin de ne pas compliquer inutilement l'action. Le jeu est très bien réalisé, réussissant parfaitement à capturer l'ambiance des comics et du dessin animé, avec ses situations loufoques, ses pièges risibles et sa bonne humeur. Du tout bon! Pour en savoir plus, se reporter à mon compte-rendu d'Amusexpo dans le N°3. Très différents de son homonyme d'arcade, la version NES de ce super jeu est basée sur sa durée de vie, qui se doit d'être longue puisque les jeux sur cartouche sont chers. Le but de votre action est toujours de retrouver April, mais la visualisation et le système de jeu lui-même est très différent. Parcourant les égouts, vous affronterez les hommes de main de Shredder dans des couloirs souterrains labyrinthiques. Vous devez apprendre à connaître les capacités de chacune des quatre Tortues afin de choisir à chaque instant celle qui sera la plus apte à mener à bien telle ou telle entreprise. Dans les rues, vous êtes vu de haut, en perspective et le scrolling

est multi-directionnel. Il y a des bouches d'égouts à tous les coins de rue, il suffit de prendre la bonne. Dans les égouts, dans des buildings ou des dépôts, vous êtes vu de côté et le scrolling est uniquement horizontal. C'est là qu'il y a des armes à récupérer ainsi que quelques pizzas pour garder votre énergie au maximum. Si pendant les combats vous êtes assommé, vous seriez fait prisonnier et vos trois amis devraient continuer seuls. La cartouche, créée par Konami, est distribuée par Ultra Games en Amérique. La version européenne, annoncée à grand coup de spots télé, est distribuée par Palcom Software.

La version micro ne diffère pas beaucoup de la version console, pour la bonne raison que le jeu a été directement adapté de la série par les américains d'Ultra Games, qui sont sous licence de Konami aussi. Sur Amiga et PC, les graphismes sont moyens, ils n'exploitent pas les capacités des machines. En réalité, Ultra Games et Palcom Software c'est la même chose. C'est juste une question de marketing: Ultra c'est pour le marché américain et Palcom c'est pour le reste du monde.

Depuis peu, Mirrosoft a signé un contrat avec Konami qui lui légue ainsi ses droits pour l'Europe. Ultra Games avait développé les versions Amiga, C64 et compatibles PC du jeu Konami sur les seules machines qui marchent aux States. C'est Mirrosoft qui se chargera de faire réaliser les versions ST, Amstrad et Spectrum nécessaires pour les marchés français et anglais. Probe Software a déjà été contacté pour les conversions. Mirrosoft sortira le jeu sous le label Image Works sous le nom de Teenage Mutant Hero Turtles. En France, le sous-titre sera "Le Retour de l'Académie des Ninja". Mirrosoft assure que les versions américaines existantes seront améliorées, mais tout semble indiquer qu'elles resteront similaires («C'est une coïncidence», prétend Probe). On verra une fois le produit fini, la pré-version ST que nous avons vu ne comportant aucun ennemi et aucun son.

Toujours chez Konami mais importé par Bandaï (ouh, ça se complice en core!), le jeu de poche LCD reprend fidèlement une des scènes du jeu d'arcade dans les égouts. C'est bien mais ça reste un jeu LCD limité quoi.

A signaler aussi, l'existence d'un flipper Tortues Ninja commercialisé par Tamiflor Ltd.

ALLES LES VOIR AU CINEMA!

Mais c'est pas moi, elles sont partout ces Tortues! Mais là c'est différent, on a affaire à du dessin animé en chair et en os. Mélange indien de comics, de

LA RUEE VERS L'OR

LA BANDE A PICSOU

- AVENTURE!**
- EXOTISME!**
- ACTION!**
- DANGER!**
- EMOTIONS FORTES!**

Relevez le dernier défi que vous lance Disney... dans une course folle autour du monde, partez à la recherche de la fortune et de la gloire pour devenir le plus riche du monde! Pour participer à cette aventure, vous devez rassembler tous vos talents et votre courage.

PICSOU SERA-T-IL LE CANARD DE L'ANNEE?



Disponible sur Amiga® - PC / PS - Atari® ST - Commodore 64 - Amstrad® CPC / CPC+ / GX 4000 - Spectrum®

Amiga, Commodore, Amstrad et Spectrum sont des marques déposées

© The Walt Disney Company

cartoon, de film de super-héros et de film d'arts martiaux, sa réussite est d'arriver à plaire à la fois aux amateurs du comic original qu'aux enfants qui aiment le dessin animé. Un film tous publics!

Ce que "Tortues Ninja: le film" raconte, c'est l'inextinguible combat de quatre tortues mutantes pour la justice, la vérité et le rêve américain. Ce combat qui les oppose au clan des Foot, mené par Shredder et ses disciples, est un combat de l'ombre.

Personne ne voit ou n'entend les mutants. New York est en proie à la panique, les cambriolages se multiplient et la police est impuissante. La journaliste April O'Neil enquête sur ce mystérieux clan des Foot. Elle sera rapidement kidnappée. Les Tortues vont la sauver in extremis, secondées par leur mentor, le rat Splinter. Obligées de se découvrir, les Tortues qui vivent dans les égouts vont lui raconter leur histoire en lui faisant promettre le secret. Mais en la accompagnant, le rat Splinter se fait kidnapper par le clan des Foot. Les Tortues vont alors tout mettre en œuvre pour le retrouver, en étroite liaison psychique avec lui.



L'histoire est la même que dans les comics, mais portée à l'écran elle prend une autre dimension, celle du réalisme. Le scénario n'a rien d'extraordinaire, d'accord, mais le réalisme permet de passer outre ce petit détail.

Les Tortues Ninja ne ressemblent à rien qui ait été vu jusqu'à présent, rien d'humain en tout cas.

Le metteur en scène, Steve Barron,



est un cinéaste «clip» qui a déjà réalisé Billie Jean pour Jackson, Money for Nothing pour Dire Straits, le film «Electric Dreams», des publicités et certains épisodes de la série «Monstres et Merveilles» (superbes contes produits par Jim Henson, le créateur du Muppet Show). C'est d'ailleurs ce même Jim Henson qui reviendra à ce même Jim Henson qui reviendra le défi de créer des Tortues humanoïdes plus expressives que jamais.

Les acteurs ne devaient pas mesurer plus d'1,57 mètres. La carapace, qui pèse 30 kilos, est faite en mousse de caoutchouc et ses segments sont peints pour permettre au spectateur de distinguer les Tortues grâce à leurs différences morphologiques. Mais tous les petits mouvements qui donnent aux Tortues toute leur humanité, c'est à Dave Housman qu'on les doit. C'est l'expert informatique; il a mis au point pour les besoins du film une technique mêlant la radio-commande, l'animation par ordinateur, la simplicité et la puissance. Elle ne nécessite qu'un opérateur et donne des expressions faciales extrêmement précises qui peuvent s'enchainer sans difficulté. Elle permet d'exprimer une palette très variée de sentiments. Ce sont les acteurs eux-mêmes qui commandent instantanément les attitudes de leur personnage (battement de paupière, bouger la bouche ou les lèvres...).

Mais dans tout ça, le truc incroyable, c'est que pour une si petite production (12 millions pour le film et autant pour sa promotion) on ait réussi à faire 100 millions de dollars au box-office en seulement 4 semaines, 125 au bout de 8.

Personne ne voulait s'occuper du



Yvan Bilaz

film au début, c'est ainsi que New Line s'en est occupé, ce qui a fait sa fortune. Cette petite compagnie ne survivait que grâce à la saga des «Reddy». Quant au producteur, Golden Harvest, c'est un groupe chinois qui a toujours tenté de s'imposer sur le marché international et qui produisit il y a quelques années Bruce Lee puis Jackie Chan quand le premier disparut prématurément. Avec les Tortues, toutes les petites entreprises y ont gagné.

En ce moment aux States, il sort un film original pour deux suites. Ne vous étonnez donc pas si un succès commercial en appelle un autre: un deuxième long métrage des Tortues est en préparation, sa sortie est prévue pour l'été prochain aux Etats-Unis. Mais les Tortues ont un défaut, comme le dit si bien La Fontaine, pour arriver elles prennent tout leur temps. Il est vrai que rien ne sert de courir, l'important est de partir gagnant.

ECOUTEZ-LES EN DISQUE!

Partners in Kryme, qui a réalisé la bande originale du film Ninja Turtles, aurait déjà vendu 1,3 millions de disques aux USA. Leur album «Turtle Fowlery» fait partie des meilleures ventes. EMI France le sortira en même temps que le film.

APPLAUDISSEZ-LES AU THEATRE!

Non non, c'est pas une blague... Après le coup d'accélérateur donné par le film, les créateurs annoncent une comédie musicale au Radio City Hall de New York. La «Turtle-mania» ne fait que commencer. ■

Mettez un super héros de BD dans votre ordinateur et entrez dans la peau de...

ROGUE TROOPER

DISPONIBLE SUR
ATARI ET AMIGA

Entrez dans le cœur de l'action sous les traits d'un super guerrier clone. On a tué ses camarades, Rogue Trooper doit retrouver le traître...

● Scéance arcade : tenez par tous les moyens de récupérer vos armes et de sortir de prison.

● Scéance action : pilotez un super engin volant et combattez les forces ennemies.

● 50 images par seconde

● Dans le boîtier, les 2 premiers volumes des aventures de Rogue Trooper tirées de l'hebdomadaire anglais 200 AD!

Photos d'écran sur Amiga

DISTRIBUTION: KRISALIS SOFTWARE LTD.



Distribué par **UBI SOFT**
8-10, rue de Voltaire
93100 Montreuil-sous-Bois
Tel. : 48.57.65.52

COMPILATION
ACTION

... Passez la vitesse supérieure !

FULL BLAST

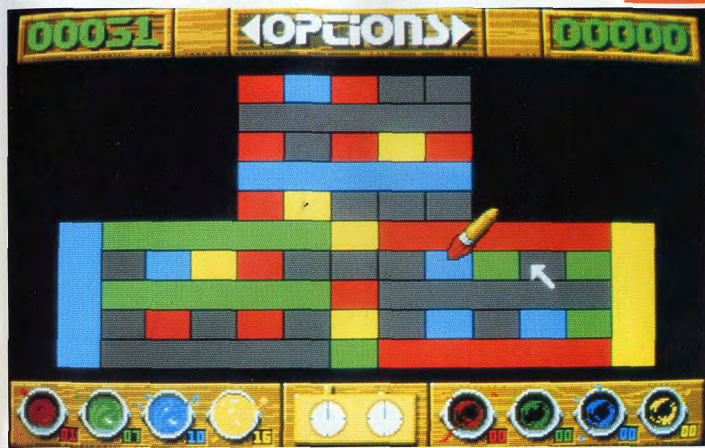


UBI SOFT

Entertainment Software

UBI SOFT - 8/10, BUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS - TEL. : (1) 48.57.65.52

LE CHAT DE LORICIEL SORT SES GRIFFES



Quadrel.

Loriciel a récemment annoncé une restructuration de ses services. On notera d'abord les aspects visibles de cette modification: un nouveau label a été créé, nommé Futura. Elle regroupera les jeux les plus "intellos", c'est-à-dire les jeux de réflexion, d'aventure et de simulation. Le label Loriciel continue bien évidemment, mais recentré sur des produits plus "jeunes", comme l'arcade, l'action, les plateformes, etc.

Deux nouvelles gammes viennent compléter la série: les jeux éducatifs, d'une part, et les jeux de réflexion "à la Tetris", d'autre part. Et c'est sans compter les consoles, mais je ne vous en parlerai pas car j'm Destroy you en parle en long et en large dans Consoles News.

La partie immergée, c'est d'abord une sorte de super-compilateur qui fonctionne sur toutes les machines, qui s'appelle LIOS pour Loriciel Input Output System. Cela permet un développement beaucoup plus rapide, et des conver-

sions quasi-les doigts dans le nez. Ensuite, c'est le développement sur CD-Rom et CD-I. Ça, ça restera immergé encore un moment puisque les produits ne sortiront qu'à la fin 1991. Et il y a aussi une restructuration profonde de la filiale distributrice, mais si vous voulez en savoir

plus, il vous faudra lire le Monde Economique.

En pratique, ça se traduit par une avalanche de softs: Panza Kick Boxing est testé dans ce numéro, ainsi que Magician et Superskweek, mais il y a en a beaucoup d'autres qui vont sortir d'ici deux mois. En voici quelques-uns.

Outboard est un simulateur de hors-bord, comme son nom l'indique. Mais pas de hors-bord classique, puisque les courses s'effectuent dans six villes plutôt peuplées: Paris, New-York, Londres, Venise, Amsterdam (mmmmh, les canaux...) et Sidney. On retrouve un principe similaire à Harricana: vous affrontez douze concurrents qui ont chacun leur personnalité. Mais avant, il faut se qualifier dans un slalom nautique des plus éprouvants. Une fois dans la course proprement dite, vous devez faire des pieds et des oreilles (les pieds, pour l'accélérateur, et les oreilles, pour le sens de l'équilibre - surtout, ne pas se vianter!) pour arracher la victoire sur vos petits copains, car le premier arrivé touche un gros chèques qui lui permet



ADS.



Disc.

LORICEL

d'acheter une carrosserie mieux profilée et un moteur mieux motorisé. Et le tout, sur ST, Amiga et CPC.

ADS signifie Advanced Destroyer Simulation, autrement, avancé détruteur simulation, ce qui est parfaitement clair: on devine immédiatement qu'il s'agit d'un destroyer en mission pendant la seconde guerre mondiale. D'un réalisme tel que c'en est presque de la marionnette, ADS vous fera bondir de joie au plafond pour peu que vous soyez branché sur les combats maritimes. Tout y est: le vieux gouvernail de direction, les torpilles qui mettent deux heures à arriver, le radar, le sonar, les tourelles à canon et les canons qui vont dedans, le machin sur lequel est marqué "Stop, Slow, Half, Full Speed" et dont je ne me rappelle jamais le nom, plus bien entendu la vision en 3D pleine du paysage maritime et des bâtiments qui croisent dans le secteur. Dernier bon point: ça sort à la fois sur ST, Amiga, PC et CPC, sous le label Futura.

Quadrel s'inspire d'un très vieux problème sur lequel des générations de mathématiciens se sont cassé la tête: le remplissage des départements français avec trois couleurs seulement, sachant que deux départements qui se touchent ne peuvent être de la même couleur. Beaucoup plus cool, Loricel vous offre

non pas trois mais quatre couleurs, et des tableaux géométriques plutôt qu'irréguliers comme la France. Le joueur doit remplir des cases avec du rouge, du bleu, du vert et du jaune, mais les pots de peinture ne sont pas plus inépuisables que mon compte en banque et il faut prendre garde à ne pas assécher un pot sous peine de ne pas pouvoir finir le tableau. Ça n'a l'air de rien, mais ça demande une véritable stratégie, et de la vitesse car le temps est naturellement aussi limité que mon compte en banque (pas celui qui est épuisable, l'autre, le suisse). Mieux encore: on peut jouer à deux et essayer de se piéger l'un l'autre. Diabolique. Là encore, presque toutes les machines seront servies: ST, Amiga, PC et CPC.

Pour décrire Disc, pas d'autre alternative que de parler de Tron: vous vous souvenez de la séquence des disques? Eh bien vous avez une bonne idée de ce que peut être le jeu. Vous devez détruire les cases qui composent le terrain de votre adversaire afin qu'il tombe dans le vide intersidéral, en lançant des disques comme un frisbee. Bien sûr, il en fait



Outboard.

autant de son côté et vous devez prendre garde à ne pas tomber dans l'un des trous. Et c'est particulièrement difficile car les dalles glissent et vous aussi. Sur Amiga et ST, il est possible de brancher deux machines à l'aide d'un câble RS232 pour jouer à deux l'un contre l'autre. Et les 10.000 premiers acheteurs auront gratuitement dans la boîte un truc que je ne connaissais pas (je vais peut-être avoir l'air con, si ça se trouve ça existe depuis dix ans, mais je n'en avais jamais vu): un frisbee en tissu, souple, cent fois mieux qu'un rigide. Le mec qui a inventé ça, chapeau. Bref, Toutes les machines prêtées bénéficieront de la chose.

C'était un petit échantillon des prochaines sorties. Des détails dans notre prochain numéro.

Pick'n Pile

LE JEU DINGUE QUI VOUS BOULE FERA PÉREURE LA

Une multitude de boules de couleurs variées tombent du ciel, et vous de les faire disparaître, c'est le but du jeu.

Pour cela, il faut les emplir en colonnes de boules identiques. Une fois la colonne achevée, Pfuif... elle s'efface: Pour passer un tableau, l'écran doit être complètement nettoyé.

Adieu les boules...
De quoi devenir maboul!

UBI SOFT
Entertainment Software

ST
AMIGA



Steve Bak est l'un des programmeurs les plus prolifiques sur 16 bits, et War Jeep est une progression pour Steve dans la mesure où la plupart des jeux qu'il produit sont ses propres créations, et en général des jeux d'arcade. Là, il a été commissionné par Microprose pour écrire ce jeu de stratégie bourré de séquences d'action qui se passe dans les déserts lybiens et égyptiens. Dans War Jeep, vous devez guider une jeep qui contient quatre soldats à travers des dunes de sables et des déserts pendant que l'ennemi avance et attaque. Pour vous aider l'Intelligence Service vous envoie des rapports, pas très précis au début mais de plus en plus précis à mesure que le temps passe, si vous parvenez à rester en vie et à monter en grade. Pendant que vous jouez, tous vos progrès sont enregistrés sur la disquette, de sorte que vous pouvez recharger votre statut et votre progression pendant les jeux suivants.

Le jeu se joue dans trois modes différents: un jeu d'équipe dans lequel les quatre passagers de la jeep sont contrôlés par les deux joueurs,

WAR JEEP

un mode deux joueurs proprement dit qui permet de passer d'une mission à l'autre et enfin un mode à un seul joueur. Premier objectif: remplir quatre conteneurs d'armes, de munitions, etc. Avant de commencer votre mission, vous parachuterez trois de ces conteneurs sur le terrain de bataille, afin de pouvoir vous réapprovisionner sur place. Une carte du terrain apparaît pour que vous puissiez choisir l'endroit où vous larguerez les conteneurs. Un écran s'ouvre alors pour vous donner des informations sur votre mission mais de nombreuses attaques imprévues vous prendront par surprise. Et on passe alors sur l'écran d'action proprement dit, dans lequel

vous voyez la jeep et ses quatre passagers. La conduite de la voiture demande une grande dextérité, ainsi que les tirs à partir de la jeep. Un écran bourré d'icônes vous informe de votre statut: essence, armes, une trousse de médicaments pour vous informer de l'état de vos hommes, une sorte de niveau d'énergie et enfin l'état de vos rations, qui équivalent au temps qui vous reste! Chaque soldat a une assignation particulière, le conducteur jette des grenades, celui qui est à côté de lui utilise un lance-flammes, une option "déflagration" détruit tout ce qui est à proximité, et enfin, vous avez un missile à tête chercheuse qui détecte ce qui est métallique ou possède un moteur. Le tout se contrôle à la souris et avec les touches de fonction, et il vaut mieux avoir des réflexes d'enfer. War Jeep est un jeu d'arcade en pseudo-3D, probablement le meilleur et le plus original de Steve Bak depuis un bon moment.

LES UBI FOOT DU SOFT

Sortez les cannettes de Kr6, chauffez-vous la voix, z'êtes prêts à hurler? Parfait, vous pouvez foncer sur la compile "Les Fous du Foot" d'Ubi Soft. En vue de côté, de dessus, ou des gradins, vous allez en voir du gazou avec Kick Off, Fighting Soccer, Emlyn Hughes International Soccer et Football Manager 2. Pour ce dernier, vous pourriez incarner un dirigeant de club; acheter des joueurs, établir un contrat avec un sponsor, gestion du club: le parfait manuel du petit Bernard Tapie. Quant aux autres softs de cette compile, c'est le trip classique, vous dirigez le joueur le plus proche du ballon, et à vous les tacles, les parades du gardien et autres tirs au but. Des shorts, des belles jambes poilues, des Platini qui courent... Allez Trinceaaaaaaaamp !!! Cette compile est dispo sur ST à 249 francs, sur CPC disquette à 199 francs et sur CPC cassette à 149 francs.



DEATH TRAP

En voyant les images de Death Trap, je ne peux que me dire "chouette, on va avoir la même surprise qu'avec Shadow Of The Beast". En effet, c'est un jeu d'arcade dans lequel vous devrez vous battre à l'épée contre des tas de monstres, dans des décors superbes, défilant dans des scrollings différentiels à tomber par terre. Les sprites sont énormes, prenant quelquefois un tiers de l'écran, et sont d'une fluidité déconcertante. On ne peut encore rien savoir de la jouabilité, mais pourvu que ce ne soit pas comme Shadow. C'est Anco qui nous fait ce bijou, sur Amiga pour le moment.



ÇA VA BIEN TÔT SORTIR!



DANS LA COLLECTION MURDERS IN SPACE INFOGRAMMES PRÉSENTE

MURDERS IN SPACE

INDICES REELS DANS LA BOÎTE

Tout allait bien à bord de la station orbitale PEGASUS. La discrète vibration des appareils scientifiques rassurait les huit membres de l'équipage concentrés sur leurs expériences. Tout ronronnait... jusqu'à la découverte de la première victime. Alors, l'aventure bascula dans l'horreur.

Infogrames

Pour: ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles



LONDON UNDERGROUND



Si par hasard vous allez à Londres dans les semaines qui viennent, l'une des expositions les plus intéressantes du moment, c'est la centenaire du métro londonien, le "Tube". L'expo s'appelle très logiquement "Tube Centenary". Elle a coûté plus de deux millions et demi de francs et a demandé un bon paquet de temps et d'efforts.

Quel rapport avec les ordinateurs? Pendant la phase de mise en place, les services de transport londoniens voulaient construire un simulateur capable de recréer les sensations d'un chauffeur de métro d'il y a cent ans. Ils ont contacté quelques boîtes de développement, et au bout d'un certain temps, ils ont trouvé une boîte nommée "Aeon Design" (qui est également signée des contrats récemment avec Electronic Zoo).

Première exigence: écrire un programme de démo afin d'évaluer la viabilité de la simulation. Pourquoi? Aeon et pas une autre compagnie? Parce que les impératifs techniques étaient extrêmement stricts: il fallait non seulement que la simulation soit parfaite, mais qu'en plus elle accepte de réagir selon les ordres des visiteurs, qui peuvent agir sur toutes les commandes de conduite de la cabine reconstituée. Aeon a donc été chargé d'écrire cette simulation sur un Amiga, pendant qu'une autre équipe devait créer une simulation de construction de tunnels ferroviaires sur Macintosh.

La première étape était de créer un court programme qui montrait que le projet était possible. Pour cela, Aeon a utilisé 13 images digitalisées à partir d'une vidéo pas très bonne, et a écrit un petit programme permettant de modifier la vitesse de défilement avec un joystick. Il est intéressant de noter qu'il fallait alors 700 Ko de mémoire pour seulement 13 images, alors que la version finale devait en comporter des centaines. Finalement, la simulation s'est faite sur deux machines: un Amiga B2000 pour les séquences dans le vieux métro centenaire, et un A500 pour la simulation d'un métro moderne. Grâce aux techniques apprises en créant des jeux, les deux auteurs, Mick Tinker et Brian Van De Peer, ont réussi à faire tenir la simulation en 1 Mo de mémoire, au lieu des 8 Mo qui auraient été nécessaires



JOYSTICK / NOVEMBRE 1990 / 22

s'ils avaient utilisé un programme comme Deluxe Paint III et des images au format IFF. Une économie substantielle.

Les étapes préliminaires ont consisté en des heures de visionnage de cassettes vidéo prises à partir de la cabine de pilotage. La vue qu'a le chauffeur est très différente de celle que peut avoir un passager, et il était essentiel de respecter ces différences. Il a alors fallu trouver une méthode d'animation particulière. Il n'est possible d'afficher un temps réel qu'un nombre limité d'images, et il fallait donc calculer à l'avance quelle distance parcourue serait représentée par une image donnée.

La finalisation des images a été particulièrement difficile puisque celles-ci devaient aussi bien donner une impression de vitesse lorsqu'elles étaient animées (en exagérant les perspectives, par exemple), et de réalisme lorsqu'elles étaient arrêtées. De plus, les objets devaient grossir de façon réaliste lorsqu'ils approchaient. Les images ont alors été créées et testées avec DPaint III, et fournies au programmeur à la fois sous formes de sprites, et sous forme d'animation complète pour pouvoir positionner les sprites correcte-

ment. Chaque image est constituée d'un fond qui se répète toutes les deux ou trois images, et d'objets qui sont uniques. Dans les tunnels, c'est une courte séquence qui est répétée pour réduire les besoins en mémoire.

Les commandes d'un train moderne ont un décodeur optique qui fournit les données de position à l'ordinateur de bord, via une transmission en parallèle. Pour faciliter la construction des maquettes, il a été décidé que ce seraient de véritables ordinateurs de bord, avec un vrai décodeur qui seraient utilisés et gérés en temps réel par le port-parallèle de l'Amiga. Les trains d'il y a 100 ans n'avaient pas de décodeur optique, bien entendu. Comme l'Amiga est capable de recevoir des données d'un joystick analogique (c'est-à-dire proportionnel, par opposition au joystick traditionnel qui n'est capable que d'envoyer huit directions), le "manche à balai" est lu directement par l'Amiga. Le son est digitalisé, ce qui rend parfaitement l'ambiance.

Si vous allez à cette expo, vous pourrez conduire vous-même ces simulateurs. En fait, il n'y a qu'un seul contrôle, qu'on appelle le "contrôle du mort": le levier de vitesse (il est appelé ainsi parce qu'il comporte une sécurité qui lui fait que si le chauffeur meurt, le train s'arrête, car il détecte l'absence de pression sur la manette). En 15 à 20 cent ans, les trains n'allaient qu'à 20 kilomètres/heure. Si vous dépassez cette limite, les freins automatiques se mettent en marche! Un énorme compteur de vitesse est affiché en permanence, de sorte que vous pouvez savoir exactement à quelle vitesse vous vous déplacez. Un moyen unique de remonter le temps...

Cette expo est au Covent Garden Museum, à Londres, jusqu'au début de l'année prochaine. Allez-y!



PERSONNE N'AVAIT EU ASSEZ DE COURAGE JUSQU'À PRESENT!



© WILLIAMS

ZAC DE MOUSQUETTE
36740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675



AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST

BLOQUE
DANS UN
JEU ?
3615
JOYSTICK
24H SUR
24



ATARI ST/STE
 CBM AMIGA
 IBM PC &
 COMPATIBLES

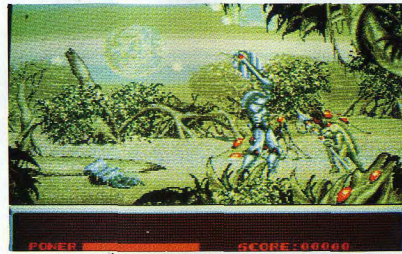
L'action de ce jeu d'arcade/stratégie se déroule dans un futur proche. Vous contrôlez un char d'assaut "Mauler" dans une des 16 missions de guerre qui vous sont proposées. La dernière phase de la guerre Nord/Sud a commencé il y a 10 ans. Le conflit semble être au point mort car les armées se neutralisent sur un front de bataille figé. En effet les capacités défensives de chaque armée sont telles que toute attaque frontale ou toute offensive d'envahissement deviennent suicidaires. Aussi la seule solution pour percer le front ennemi est d'envoyer des blindés ultra-modernes dans des opérations commandos. Le Mauler est le blindé le plus moderne et il a été confié à des troupes d'élite. Il peut être hébergé derrière les lignes ennemies et son armement est à la pointe de la technologie développée par les scientifiques des territoires du Nord.



ZAC DE MOUSQUETTE,
 06740 CHATEAUNEUF DE GRAS
 TEL: (1) 43350675

METAL MUTANTS

Ça se passe dans très très longtemps: un ordinateur gentil comme tout, mais très puissant, est chargé de veiller sur le destin des hommes, afin que ceux-ci puissent se consacrer à leurs loisirs. L'ordinateur, bienveillant comme une grand-mère, décide d'étudier l'histoire des hommes pour accomplir sa tâche au mieux. Il découvre que celle-ci est basée sur l'égoïsme, la haine et la domination, et suppose - en toute bonne foi, le pauvre, peut-on lui en vouloir? - que c'est ainsi que les hommes veulent le voir fonctionner. Il commence donc une œuvre de destruction et de domination, et emprisonne tous les humains. Comment ça s'appelle? Un bug, parfaitement. Heureusement, il restait un humain libre: vous. Vous dirigez un transformeur, un gigantesque robot dont la RS232 est en panne (ça explique qu'il n'obéissent pas au Grand Ordinateur) capable de se changer en cyborg, en cloiseau (un modèle préhistorique de Renault) ou



en midzer. Et avec tout ça, il faut aller détruire le Grand Ordinateur, en allant le chercher sur la planète où il s'est réfugié. Pour cela, il faut affronter des monstres dans des marais, éviter des droïdes dans un labyrinthe que l'on qualifiera généralement "d'infernal", parce que les labyrinthes simplissimes, c'est très rare, traverser une usine infestée de zombies, et enfin affronter Arod 7, l'Ordinateur Central. Ouf. Le titre: Metal Mutants, si tout va bien. En tous cas, ça sortira bientôt chez Silmarils.

JUDGE DREDD

Pour devenir un super flic, il suffit de faire descendre la courbe de délinquance d'une ville. C'est à cette idée que vous devez vous atteler pour progresser dans Judge Dredd. Pour progresser, prospérer et devenir encore plus fort il suffit de tuer tous les gros se promenant dans la ville (ils font partie d'une bande), et les autres (ils font tous partie d'une bande. Nous sommes encerclés par les bandes). Avec de plus grosses armes au fur et à mesure de votre nettoyage, vous pourrez avoir une moto, grâce à laquelle vous pourrez dégommer encore plus de monde. Ça vaut le coup de tenter sa chance, non? Réalisé dans des graphismes futuristes dépourvus de couleurs chatoyantes, ce gros jeu d'arcade devrait plaire aux possesseurs d'Amiga (ST suivra), malgré son scrolling relativement lent.

ÇA VA BIEN TÔT SORTIR!



COMMODORE DONNE UNE CLAQUE A TOUS SES CONCURRENTS

Finalement, ce jour est arrivé! Commodore communique enfin à la télé comme il le fait dans le reste du monde, USA et Allemagne en tête. La campagne électorale que vous avez dû voir partir du premier portable de la marque, le PC Notebook C286-LT qui comme son nom l'indique est architecturé autour d'un 286 cadencé à 12,5 Mhz. Comme son nom ne l'indique pas, il ne pèse que trois kilos. Écran VGA, lecteur 3 1/2 de 1,44 Mo et disque dur de 20 Mo. De trois à six heures d'autonomie. Léger, puissant et passe-partout! A moins de 20.000 francs, il va faire rêver plus d'un mec friqué! Question pub télé, ce sera bientôt l'Amiga la vedette. C'est l'occasion de faire découvrir au grand public le concurrent du ST. Sachez que les campagnes sont réalisées par l'agence Robert&Partners (Un verre ça va... Votre argent n'interresse, SNCF c'est possible... et autres campagnes très directes dans leur formulation).

BADLANDS™

Les créateurs du jeu classique Super Sprint vous présentent Badlands, une conversion fabuleuse du jeu populaire de machine à sous.

Cela fait maintenant 50 ans que se produisit le désastre nucléaire et un nouveau sport sans pitié s'est développé dans les terres arides du nom de Badlands. Il s'agit de la course de vitesse meurtrière - bataille destructrice entre voitures blindées. C'est une guerre totale sur la piste, les joueurs faisant sauter les voitures téléguilées et se faisant sauter les uns les autres pour finir premiers.

Jeu agressif et dangereux, dans les Badlands, où seuls les impitoyables survivent pour raconter leur histoire. Personnalisez votre voiture de course avec des missiles supplémentaires, de la vitesse, des pneus, des turbocompresseurs et des écrans. Évitez les flaques d'huile et une foule de dangers pour courir sur les huit pistes uniques qui deviennent de plus en plus dangereuses au fur et à mesure de l'augmentation du niveau de difficulté.

Badlands: Pour un ou deux joueurs - c'est sans pitié, destructeur et passionnant!



Disponible sur: Amiga, Atari ST, IBM PC
 3.5" & 5.25" Commodore 64 (carte)
 (486) Amstrad (carte), disk
 45 Spectrum
 Propriété © 1990 Tengen Ltd.
 Tous droits réservés.
 Tengen Games & Publishing Department Ltd.
 10000 North Central Expressway, Suite 100
 Dallas, Texas 75243, USA
 Tel: (214) 343-1500
 Printed in Great Britain by Bantam & Basset

TENGEN
 The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK



G. Nius.

Le manoir de Mortevielle.

LES "NOUVEAUTES" DE LANKHOR

Killdozers.

Pour la plus grande joie des petits, et alors qu'ils viennent tout juste de terminer le deuxième épisode de la série, Lankhor vient de sortir Rody & Mastic III. Une aventure dans laquelle le printemps a quelques problèmes à montrer son pif, et on compte bien sur les gamins, qui ont largement eu le temps de s'habituer aux personnages, pour aider Rody à remettre de l'ordre dans les saisons. On verra lequel des deux, entre Rody et Rocky, fera le plus de suites. Parallèlement à ça, Rody & Mastic, le premier d'une famille qui ne demande qu'à s'agrandir, arrive sur PC, alors que le deuxième débarque sur Amiga. Y en aura pour tout l'moment!

Pour les plus âgés qui n'aspirent qu'à apprendre en s'amusant, une série limitée de Raiders est dans le Joystick 7) contiendra "Le Petit Retz de la nouvelle finance", de Sophie

Rack d'Avèzac. Grâce à cette personne, chargée de la rubrique Bourse-Finances à TF1, vous connaîtrez tout sur le mode de fonctionnement du marché financier. Avec ce complément, Raiders devient la première simulation économique, indispensable à tous les Bernard Tapie en herbe (un Tapie en herbe ça équivalait à deux mètres carrés de pelouse).

En plus toutes ces petites choses attrayantes et indispensables à l'homme moderne que vous êtes, Lankhor nous offre une compilation regroupant dans le même packaging sur Amiga: Le Manoir de Mortevielle, la première aventure de Jérôme Lange qu'il n'est plus nécessaire de présenter, et G.Nius, un jeu d'arcade un peu BD sur les bords. Pour ST, le même emballage shivers en plus Killdozers, un mélange d'arcade et de jeu de rôle. Ça bouge à dont chez Lankhor.



Il aurait été étonnant que sur six personnes Jean-Jacques, notre magicien, ne se trompe pas. Dans le dernier numéro, dans le dossier Monty Python, les photos de Terry Jones et de Terry Gilliam ont été inversées...

NOUVEAUTE MICROIDS : I 350



Votre but : tout faire disparaître en permettant les cases. La règle est simple. Essayez et entrez dans un univers aux combinaisons infinies dont vous ne pourrez plus sortir.

- Plus de 300 niveaux de jeu.
- Des millions de terrains.
- Des milliards de combinaisons.

SWAP

TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'Église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00

NATARI ST
 AMIGA
 PC & COMPATIBLES
 AMSTRAD

REFLEXION

UN JOB D'ENFER !

NIGHT SHIFT

301

Ouvrier recherché pour poste de ~~non~~ dans une célèbre usine de jouets. Envoyer candidature à "Industrial Might & Logic"...

Produit compatible avec la carte

(pour PC).

Le premier jeu d'arcade de Lucasfilm

Disponible sur Amiga, Atari ST, IBM PC & compatibles

LUCASFILM
GAMES



MASTERBLAZER

Un écran divisé en deux horizontalement, une vue en perspective d'un terrain en carrelage de cuisine, deux véhicules d'un design futuriste, une boule et deux buts, voilà de quoi est composé le jeu de Rainbow Arts. Votre objectif, c'est un peu le même qu'au foot, balancer la boule dans les buts de l'adversaire. L'intérêt de Masterblazer réside surtout dans sa rapidité et dans sa jouabilité : la boule se collant à votre partie d'écran lorsque vous passez dessus, et qui dégage à une vitesse foudroyante quand vous tirez. C'est un combat très amusant à mener à deux, et je suis sûr que les possesseurs d'Amiga trouveront là de quoi s'écarter pendant quelque temps.

THE SAVAGE EMPIRE

Dans The Savage Empire, d'Origin, lord British se retrouve projeté en un lieu étrange où les animaux préhistoriques cohabitent avec un mystérieux tribu. Elle lui donnera du fil à retordre. Le thème rappelle vaguement un vieux film tiré d'un non moins poussiéreuse roman, le Continent Perdu. Ce que nous avons vu de ce soft - peu à vrai dire - laisse présager un jeu de rôle haut-de-gamme : la version PC requiert au moins un 80286 avec 640 Ko, et pour profiter pleinement de la splendeur des graphismes et du son, un 386 avec écran VGA 256 couleurs est recommandé ainsi qu'une carte sonore. Il n'est pas nécessaire que le PC soit plaqué or.



ULTIMATE RIPPER

Deux programmeurs ont conçu une cartouche pour ST permettant d'interrompre n'importe quel logiciel pour vous donner accès à, dans l'ordre : un Ripper d'image pour reprendre n'importe quelle image dans la mémoire ainsi que les banques de sprites, vous pourriez les sauvegarder sur disquette au format Degas, un éditeur de Ram pour charger des fichiers ou des pistes en mémoire afin de faire des recherches d'octets ou de les désassembler, un éditeur de disque pour lire, écrire, modifier, formater des pistes et même de rechercher les superbes chaînes de Danbass & Darbiss pour avoir des vies infinies aux jeux, un loader de fichier qui vous permettra de charger et d'exécuter n'importe quel programme d'extension ".TOS", et enfin, un Ripper de musique qui recherche tout seul des fichiers musicaux de formats connus et vous proposera de les écouter et de les sauvegarder sous un format de fichier exécutable. Vous pourriez bien évidemment scanner vous même la mémoire pour retrouver des digits à la fréquence de votre choix. Ils cherchent actuellement un éditeur, mais vous pouvez d'avance et déjà obtenir des renseignements en écrivant à : BP 26, 59152 Chereing.

Disponible dans les ENAC

NOUVEAUTE MICROIDS: 300V



Battez vous contre les six motos pilotées par l'ordinateur ou un autre joueur pour le titre de champion du monde de vitesse 500 CC.
ou 2 joueurs simultanés.
authentiques circuits du Championnat du monde de vitesse 500 CC.
Entièrement en 3 D.

GRAND PRIX 500

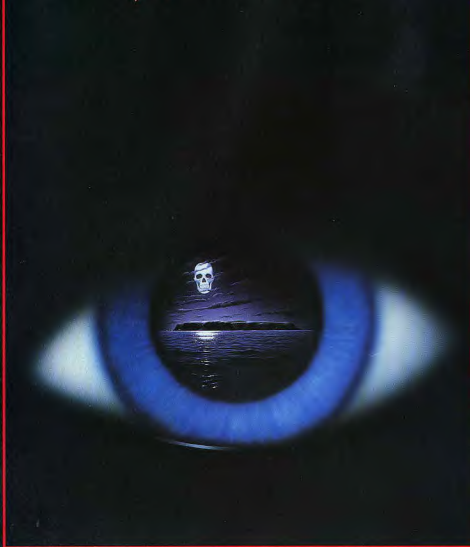
TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00

SIMULATION

DISTRIBUE PAR UBI SOFT, 8-10, RUE DE VALMY, 93100 MONTREUIL S/S BOIS, TEL. 48.57.65

THE KILLING GAME SHOW



THE KILLING GAME SHOW...

...VOUS FERA GRIMPER AUX MURS-C'EST LA SEULE ISSUE!

Habillé de votre armure de protection limitée, vous êtes le concurrent malgré vous du KILLING GAME SHOW, le plus grand show télévisé du siècle. Devant une audience de plusieurs centaines de millions de téléspectateurs, vous devez combattre pour sortir des 16 Puits de la Mort. Les créatures artificielles spécialement créées par les chercheurs maniaques du KILLING GAME SHOW sont terrifiantes.

Mais... n'oubliez pas que le temps est limité. Hâtez-vous de trouver la sortie du premier puits ou bien vous serez noyé dans le liquide désintégrant qui monte. Utilisez judicieusement les armes que vous pouvez récupérer!

Photo d'écran de la version Amiga.

LE PREMIER PRIX EST VOTRE VIE-NE LE GASPILLEZ PAS!

DISPONIBLE SUR AMIGA ET ATARI ST/STE

IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE



PSYGNOSIS

SFMI
BP 114-80 Rte des Crêtes
06561 Valbonne-Sophia
Antipolis
Tel: 16-92 94 36 00



PSYGNOSIS



BUCK ROGERS-COUNTDOWN TO DOOMSDAY

Bien entendu, vous connaissez Buck Rogers, ce héros de pulps américains, sans défaut, sans peur et sans reproche. Il nous revient ici par l'intermédiaire de SSI dans de nouvelles aventures logicielles remplies de planètes exotiques, d'extra-terrestres rougâtres et laids, et de vaisseaux rétros, improbables défis aux lois de la physique. Une nouvelle fois il va lui falloir rétablir la loi et le bien dans la galaxie.

Comme l'équipe de SSI qui réalise ce soft est aussi celle qui a réalisé les premiers jeux de rôle Dungeons & Dragons de SSI, on peut être assuré d'une réalisation solide et de qualité. Les premières images nous montrent des graphismes prometteurs.

BIG BANG

Une compilation regroupant 5 softs, sur Amstrad disquette, ça vous intéresse? Et si en plus les titres sont: Tetris, Mange cailloux, Star Wars, Light Force et Live and Let Die? Ça vous intéresse toujours? Bah c'est normal, car rien que Tetris et Light Force, sont devenus des classiques du jeu sur Amstrad.



Et cela permettra à certains de découvrir le trop méconnu Shockway Rider qui était un de mes jeux préférés quand j'étais un sale jeune. Ah, nostalgie, quand tu nous tiens.

GAGNANTS

Voici, avec la légèreté et la promptitude qui nous caractérisent (et avec quelques mois de retard qui nous caractérisent aussi), la liste des gagnants du concours Harricana organisé par Loriciel et Joystick. Les cinq personnes suivantes recevront un VTI "Carnaque" de chez Lajoux: Christophe Tournon, Guillaume Ludwig, Fabienne

Constant, Gilles Ginard et Jean-Claude Yame. Les dix suivants ont gagné chacun un buggy radio-commandé: "Hop Pepper" de chez Rollet; Marc Leleu, Johan Bénédicte, Mathieu Becker, Gérard Couvent, Pascal Alibaud, Guillaume Marchal, François Athmon, Sébastien Maillet, Christophe Desseaux et Nicolas Bongioanni. Enfin, les vingt suivants gagnent un sac de sport Loriciel Linea Zeta: Magali Budet, Hubert

Le Minter (Jeff?), Jérôme Leleu, Xavier Trochet, Cynille Achouri, David Thomas, Yann Perrin, Sébastien Pierracci, Sébastien Lebraton, Anne-Sophie Walsquez, Ronan Maurey, Mathieu Duhamel, Guy Fabre, Guillaume Orsat, Jérôme Martin, Emmanuel Gipopoulou, Jean-Louis Langwin, Jean Corrie, Stéphane Bento Da Silva et Alain Postic. Bravo à eux!

ÇA VA BIEN TÔT SORTIR!



SISTEME SORT ARCHI-BIEN

La seule société française à ce jour qui crée des cartes logiques originales (voir Amuxepo dans le N°4 et suivants), vient d'adapter deux de ses créations sur Archimède, le fameux mais introuvable ordinateur RISC d'Acorn. Ainsi vous pourrez vous procurer Punk & Jump - un Pac-Man Punk en trois dimensions sérieusement armé - Ballarena - un casse-briques original pour deux joueurs - et Erotictac - un jeu de stratégie dans la lignée de Tetris - chez tous les distributeurs Archimède. Informations complémentaires: Système; 4, rue Massacan, Z.I., 34740 Vendargues. Par téléphone: 16-67 70 53 97.



NOUVEAUTE MICROIDS : 50%



Suspense, intensité, vitesse, violence ; SLIDERS, un jeu de sport futuriste ultra-rapide, aux multiples rebondissements.

- 1 ou 2 joueurs simultanés
- 1 ou 2 écrans
- 12 terrains différents
- Un jeu au scrolling ultra-rapide

Sliders

TAPEZ 36 15 MICROIDS

12 pièce de téglisse 94400 VITRY S/SEINE. Tél. : 46 81 80 00

ATARI ST AMIGA
PC & COMPATIBL FS AMSTRAD



ACTION

news
previews

EYE OF THE BEHOLDER

Connaissez-vous le Beholder? Ah, je vois qu'il y a des joueurs de Donjons et Dragons dans la salle, vu les mains qui se lèvent. Eh bien oui, le Beholder est ce monstre sphérique à la peau chinoise, doté d'un gros œil central et de dix tentacules terminées chacune par un petit œil, qui flotte au-dessus du sol au plus profond des donjons. Il est très dangereux, car chacun de ses yeux est doté d'un pouvoir, de peur, de ralentissement, de désintégration, de mort, etc, fort néfaste pour la plupart des aventuriers. SSI l'a ici pris comme figure centrale de ce nouveau jeu de rôle, où, très classiquement, vous incarnerez un groupe d'aventuriers cherchant fortune dans tous les recoins d'un donjon aussi profond que sombre. Il vous faudra bien évidemment batailler avec vos moyens, épée, sortilège, bénédiction, arc, pour venir à bout des nombreux monstres rencontrés, araignées, squelettes, nains, et bien entendu Beholder.

Pour une fois SSI change de style. Au lieu de sa classique méthode de visualisation de combat 3/4 haut où on voit le positionnement de tout le monde, c'est elle et héros, il choisit une méthode ressemblant à s'y méprendre à celle du Dungeon Master, avec tout vu de la position des héros et les mêmes mécanismes de combat et de lancer de sorts. La réalisation graphique semble très bonne, j'ai hâte de me frotter à ce jeu.

CA VA BIEN TÔT SORTIR!



DECLIC

Ça ne vous étonnera pas si je vous dis que cette compilation sort chez Ubi Soft. Cette réunion de softs s'adresse plus particulièrement à ceux qui veulent faire travailler leur maître grise. Pour les Sherlock Holmes Juniors, Le Manoir de Montevelle vous obligera à chercher des indices, à interroger des gens et à comprendre le mur de silence qui règne sur ce manoir dans lequel vous avez été appelé de toute urgence. Pour tester vos connaissances et le faire savoir à tout le monde, Trivial Pursuit fera appel à votre mémoire. Pour les inconditionnels, le jeu le plus intelligent du monde, sous le nom Chessmaster 2000, fera grimper votre égo. Et, et deviendra votre professeur d'échec. Si votre pied c'est le fic, et que jouer avec vous procure un plaisir immense, Wall Street vous apprendra tout sur le domaine de la bourse. Et enfin, le meilleur des jeux de réflexion est aussi présent dans cette compilation, il s'agit de notre bon vieux Tetris, avec lequel vous n'avez pas fini de vous amuser. Déclic sortira sur ST, Amiga et PC, et vous devrez déboursier le somme de 299 francs pour la posséder.



DES TONNES DE CADÔS
GÉNIOUS SUR
3615 JOYSTIK

JOYSTICK / NOVEMBRE 1990



PRINCE



PERSIA

Par Jordan Mechner
l'auteur de 'Karateka'



Extraordinaire réalisme de l'animation
Ce jeu d'aventure-action est fabuleux.

TILT-Avril 90



Il faut le voir pour le croire
"Leu jeu de l'année"
Computer Entertainment
USA

Moi, Jaffar, Grand Vizir de Perse, vais enfin accéder au trône du Sultan, mon maître excéèrè... euh... hélas trop tôt disparu... ! Je m'accorde donc le droit d'épouser sa fille, la magnifique princesse qui ne m'aime pas, certes, mais qui ne vivra que le temps de légaliser mon pouvoir. Foi de Jaffar, Maître en Art Sombre, personne ne peut plus rien contre ma puissance maligne: mes donjons sont piégés, mon palais gardé et la Tour de la belle est inaccessible à tous. Surtout à Toi, petit aventurier prétentieux qui croit qu'une épée et beaucoup de courage pourront me vaincre. Aucune chance ! Tu n'as plus qu'une heure avant que je n'épouse la princesse et que je la tue.

Cours Héros... Cours!

MACINTOSH

IBM et Comp.

AT&T

EGA-

TARJ

CGA-

AMIGA

VGA



Extran. PC-VGA

AMSTRAD CPC



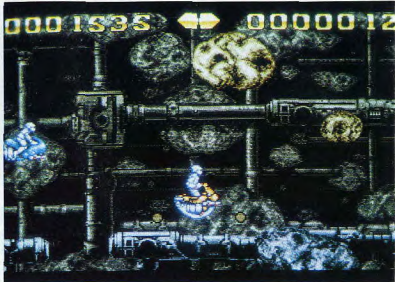
BRODERBUND FRANCE
81, rue de la Procession
92500 RUEIL
(1) 47 52 00 30



VAGNEMENT SOFTS CHEZ UBI EXPO

Tout d'un coup, et sans crier gare, Ubi nous balance un paquet de petits bijoux, pour tous les goûts et pour tout le monde. Tout d'abord, commençons par le genre le plus répandu sur nos ordinateurs: le Shoot'Em Up avec Star Rush.

Star Rush nous plonge directement en plein cœur de la nouvelle religion qui fait fureur en ce moment, je veux parler de l'astrologie (à propos, je tiens à signaler que tous les géméaux vont mourir dans la semaine, et que mes tests ne peuvent en aucun être lus par les poissons, car je suis capricieux, et c'est évidemment incompatible). Votre but, rétablir l'équilibre astrologique en détruisant tous les signes du zodiaque, correspondant chacun à un niveau. Donc, si je compte bien, vous allez



Star Rush.

vous balader pendant douze niveaux, dans des décors d'une beauté rare, à la façon des purs jeux d'arcade. Plusieurs ornements font de ce soit une petite merveille, de la possibilité de changer cinq fois de forme (correspondant à une évolution de précision tous les genres, pour donner en définitive un jeu intelligent, simple et intéressant. Ce sera une des grandes sorties de fin d'année, sur ST, Amiga et PC.

sérieux et en plus réaliste. Toute la difficulté du jeu réside encore une fois dans les données géographiques des lieux, ainsi vous aurez plus de mal à devenir le maître des lieux si vous n'avez pas prévu d'endroit accessible aux îles, et les montagnes et autres aspérités naturelles empêchent vous unités de progresser facilement. Également prévu pour la fin de l'année, Battle Isle sortira sur ST, Amiga et PC.

Et pour terminer, voici le soft qui pourra être joué par tout le monde, puisque vous pourrez, dans le même monde et avec le même but, faire de l'arcade, de l'aventure/arcade ou de l'aventure tout court. Il s'agit de Lightquest, un jeu dans lequel vous pourrez incarner, selon votre préférence, un guerrier qui tapera sur tout ce qui bouge avec sa grosse épée, un farfadet qui se battra et devra être malin pour passer des épreuves trop importantes pour sa petite taille, ou une magicienne, qui ne devra réfléchir sans arrêt pour trouver les bons sorts à lancer sur les bons ennemis. Le jeu se déroule selon un scrolling horizontal défilant de gauche à droite, vous pourrez y jouer à deux en même temps en incarnant une guerrière au côté de son ami musclé, un farfadet cousin du premier et une deuxième magicienne. Votre but, dans tous les cas, sera d'affronter la sorcière Zora, qui est venue s'installer dans le pays d'Arke pour semer le trouble et la misère. Toujours prévu pour la fin d'année, ce jeu abordant tous les genres en même temps sortira sur ST, Amiga et PC. Quoi que vous aimiez, les prochains produits d'Ubi Soft semblent d'une qualité et d'une diversité telle que vous y trouverez forcément votre bonheur.

LAST NINJA

Le dernier Ninja refait une apparition: ça a beau être le dernier, il est toujours vivace. Last Ninja 1 sort enfin sur ST et Amiga, alors qu'une version améliorée de Last Ninja 2, nommée fort intelligemment Ninja Remix, sort sur CPC et C64 dans les jours qui viennent. Le tout est bien entendu de chez System 3...



Magic Land.

force), au jeu à deux simultanément, en passant par les énormes sprites de fin de niveau. Star Rush sortira en fin d'année sur ST, Amiga et PC, en attendant, je conseille à toutes les vierges de faire attention aux relations amoureuses, car elles ont Jupiter dans le Mercure, et c'est pas agréable.



Battle Isle.

Faisons maintenant un tour du côté de la stratégie, avec Magic Land. Magic Land est conçu à la façon de Populous. Vous incarnez un des deux magiciens qui vont s'affronter dans Magic Land, un monde parallèle entre le bien et le mal, relié à la réalité par des

Pentacles. C'est grâce à ces cases en forme d'étoile à cinq branches que vous pourrez faire appel à la magie, et faire apparaître à vos côtés des créatures humaines ou non pour vous venir en aide. Ce wargame est complètement fou, d'une utilisation enfantine uniquement à la suite grâce à des menus et des sous-menus, et des décors en 3D isométrique créés aléatoirement par l'ordinateur. La topographie jouant un rôle extrêmement important dans le jeu et la stratégie à adopter, vous ne pourrez jamais, ou presque, commencer deux fois la

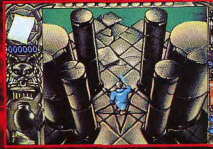
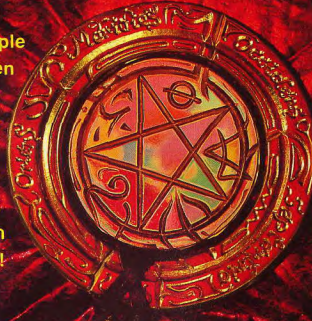


Lightquest.

Toujours dans le domaine de la stratégie, voici Battle Isle, une aventure dans laquelle vous devrez conquérir le plus d'îles possible, pour écraser à coups de falon votre adversaire, et lui faire bouffer la poussière. Pour y arriver, vous disposez d'un quartier général, d'une zone industrielle, d'une unité marine, d'une unité aérienne et d'une unité terrestre, que vous devrez gérer au mieux pour attaquer votre adversaire. Outre la stratégie, Battle Isle est aussi axé sur l'action, car il faudra tout de même vous battre en prenant les choses en main. Selon le principe de l'écran divisé en deux parties verticales, pour vous et votre adversaire, Battle Isle ressemble également dans sa conception à Populous, en plus

MYSTICAL

Il est long le périple jusqu'au titre de Magicien éternelle! Des Marais de Éternelle Puanteur aux Jardins d'Eden, affrontez l'anger et l'humour, et achachez de survivre au élège de monstres bien décidés à vous arrêter!!!



Pour ATARI ST-ST, AMIGA, PC & compatibles, AMSTRAD CPC



Lightquest.



"Le monde médiéval".

Infogrames annonce une disquette de données pour Sim City, et comme un bonheur ne vient jamais seul, il y a trois mondes différents dans cette disquette, et comme le bonheur va par trois, comme les raméens, il n'y a pas une seule, mais bien deux disquettes qui contiennent chacun trois mondes différents. La première disquette, nommée Sim city Architecture 1, contient tout d'abord l'ancienne Asie, qui semble exciter Infogrames au-delà de la normale puisqu'il n'y a pas moins de trois programmes qui sortent chez eux sur ce mois-ci sur ce thème. Les catastrophes naturelles ne sont plus

des ouragans mais des dragons et vous jouez le rôle d'un Shogun. Il y a ensuite la cité médiévale, pas du tout asiatique celle-ci, mais comportant tout de même des dragons, mythologie oblige, et quelques sorcières en

SIM CITY: LE DATA DISK

plus pour arrondir. Le dernier monde est le Far-West, avec des cow-boys et des zindiens.

La seconde disquette, Sim City Architecture 2, contient Futur USA,

qui se déroule au XXIe siècle, alors que la famine ravage le pays et que la pollution est devenue préoccupante (traduisez: montez à brève échéance). Il y a aussi Futur Europe, dans laquelle vous devrez composer avec douze gouvernements écolos (au secours), et Moon Colony, une colonie lunaire à inspiration Flash Gordeque puisque des aliens et des vers gluants et mutants de l'espace vous envahissent.

Ces disquettes sont disponibles sur ST, Amiga, PC et Mac, pour un prix avoisinant les 199 francs, à peu près.

10 MEGA BITS VOLUME 2

C'est la grande mode des compilations chez Ubi Soft, j'en veux pour preuve ce deuxième volume réunissant dix jeux anciens et qui ont déjà fait leurs preuves. Dans la même boîte, vous trouverez donc Lombard Rallye (une simulation sportive avec la vue de la route devant vous), Permis de Tuer (avec James Bond, le cousin de Georges Bond dont on a suivi les récentes aventures), Ikari Warrior (pan-pan bouter), Hot Shot (un flipper à deux tableaux), Winter Olympiad (pour les sportifs qui n'ont pas froid aux genoux), Vixen (jeu d'arcade préhistorique), Aspat Master Grand Prix (des courses de motos à donf, et vues de haut), Wallstreet (une simulation boursière pour les petits gestionnaires en herbe), Rocket Ranger (des combats anti-nazis) et Toobin pour terminer (un parcours sur fleuve et sur bouée). Ces dix titres sortent maintenant sur ST, Amiga PC, et sont vendus au prix de 329 francs (nouveau).

ROUES DE FEU

Wheels of Fire est la dernière compil en date de chez Domark. Elle contient Hard Drivin', Chase HQ, Turbo Outrun et PowerDrift, de quoi se voir retirer son permis à vie. Elle sort ces jours-ci sur Amiga, ST, C64 (disquette et cassette) et CPC (disquette et cassette), au prix de 300 balles sur 16 bits, 250 balles sur 8 bits en disquette, et 150 balles en cassette.



OUVREZ LE FEU !



Un hit de Noël



Photos d'écran sur Amiga



Distribués par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil s/s Bois
Tél. : 48.57.65.52



ATOMIC
ROBO-KID

2 superbes
shoot'em ups, conversions de
coin-ops renommés. Atomic
Robokid et Dragonbreed sont
disponibles sur ST, Amiga,
Amstrad disquette et cassette,
C64 disquette.



Photos d'écran sur Amiga



ACTIVISION

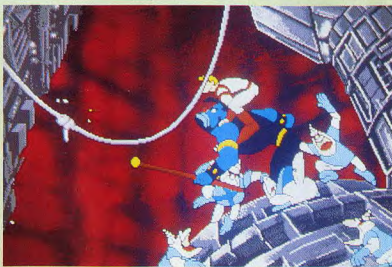
SPACE ACE

Et encore un grand retour: celui de notre ami Dirk, le chasseur de dragons, qui réapparaît dans "Dragon's Lair II: Timewarp".



Dragon's
Lair II :
Timewarp.

Voyage dans le temps, farpètement. Il est totalement inutile de décrire les graphismes qui sont bien natu-



Space Ace. rellement les meilleurs qui soient dans le genre, mais comme il y a des photos qui illustrent cet article, vous n'avez qu'à déplacer vos yeux de quelques centimètres pour constater que c'est toujours aussi beau. Et vous pourrez les voir encore mieux ce mois-ci pourvu que vous possédiez un ST, un Amiga, un PC, un CPC ou un C64. Et pendant ce temps, comme

Don Bluth avait encore un petit quart d'heure de libre en fin de journée, il en a profité pour adapter Space Ace sur PC, et c'est tout simplement beau aussi. Je vous le dis: il est tellement bon, ce type-là, qu'il devrait faire des dessins animés. Peut-être même qu'il arriverait à se faire engager chez Disney.

STRIDER 2

Réalisés de la même façon que le premier, Strider 2 est pourvu de quelques détails en plus, qui font toute la différence. D'abord, on a deux armes, au lieu du seul mais efficace laser qu'on avait dans la première aventure. Ensuite, les décors sont un poil plus beaux et surtout plus divers, et le personnage offre plus de possibilités puisqu'il peut grimper à des chaînes et s'accrocher partout autour de lui. Un peu plus jouable, la suite de US Gold ne décevra pas les amateurs du premier épisode qui trouveront là tous les mêmes ingrédients. En somme, si vous ne possédez pas la première aventure, c'est Strider 2 qu'il faut choisir, et qui sortira très bientôt sur ST.

ÇA VA
BIENTÔT
SORTIR!



TELEX...TELEX...TELEX...TELEX...T

Lankhor a l'immense plaisir de vous annoncer que sa distribution européenne - France exclue - sera désormais assurée par Ubi Soft, l'assureur de tous les projets. Lankhor est très content d'avoir trouvé un partenaire de choix en la personne d'Ubi Soft, et Ubi soft se réjouit d'avoir trouvé un partenaire de choix avec Lankhor. Ça s'appelle un mariage d'amour, à ce point-là.

US Gold vient d'acheter les droits d'adaptation du Parrain, ou plutôt des Parrains puisque les trois films de cette série faisaient partie du deal. Deux jeux sortiront l'an prochain, un d'arcade et un d'aventure.

Juste pour vous faire bavrer un peu, RenderMan sera fourni gratuitement avec le NeXT (la dernière bêta de Steve Jobs, l'un des créateurs du Macintosh). RenderMan, c'est ce logiciel de 3D et de ray-tracing qui a servi à faire Tin Toy, le premier court-métrage de synthèse à obtenir un Oscar. Ok, le NeXT dans une config portable coûte plus de 60.000 balles, mais vous étiez prévus: c'était juste pour vous faire bavrer...

Defender II, le successeur du Defender de Williams, considéré par d'autres comme le meilleur jeu vidéo jamais fait, sort dans un mois sur ST et Amiga, chez Arc Software, la division jeux d'Atari. On notera le générique digitalisé à l'annonce de la séquence de fin de 2001: l'odyssée de l'espace.

Si Clive Sinclair est presque prêt à lancer son portable compatible PC... Les plus anciens se rappellent le sens étrange que Sinclair donne à l'expression "presque prêt". Ça va de "dans deux semaines" à "dans deux ans".

Bruits de couloir: Bullfrog aurait l'intention de mettre un terme à sa coopération avec Electronic Arts... Les Bitmap Brothers ont déjà annoncé qu'ils montaient leur propre boîte d'édition (distribuée en fait par Renegade, une filiale de Rhythm King, l'étiquette de disques indépendant), il semblerait que Bullfrog se tourne vers le même distributeur. Avec la renommée qu'ils ont acquise grâce à Populous et Pops n'Wenger, ils peuvent se permettre tout ce qu'ils veulent. C'est EA qui doit pas être très joyeux.

Wizball II est en cours de programmation chez Ocean.

Ça y est: Konix est en dépôt de bilan. On se souvient de la saga de la console avec siège hydraulique qui devait révolutionner le monde, mais malheureusement, la révolution coûte très cher et après deux ans de recherches et de développement, Konix jette l'éponge. Un beau produit qui ne verra jamais le jour, dommage.

TELEX...TELEX...TELEX...TELEX...T

TIME RACE

Ce jeu de réflexion est composé de 17 séquences historiques ayant chacune un environnement graphique et musical propre: le ball-à-train de temple, différents espaces géométriques.

Pour cela, vous devez assembler des pièces triangulaires de couleurs différentes, en sachant que 2 triangles de même couleur ne peuvent être joints. Il vous faudra remplir au minimum de 3 triangles.

Maintenant que vous avez les règles, essayez vite de jouer, n'importe où, vous deviendrez sûrement aussi passionnés que nous par ce fantastique logiciel!

POUR ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD CPC & CPC+, PC et COMP.



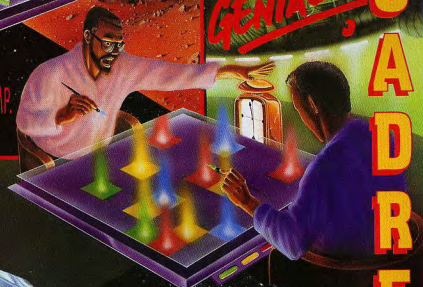
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

G A M M E R É F L E X I O N

À LA DÉCOUVERTE DE LA
RÉFLEXION ET DE LA
LOGIQUE AVEC DEUX
LOGICIELS FANTASTIQUES
À VOUS RENDRE
COMPLÈTEMENT ACCRO.



Q U A D R E L



LES GRANDS-ROYS
SONT CEUX QUI ONT DES RESSOURCES SUPPLÉMENTAIRES.
Chaque joueur doit participer, sans à l'air des coups de différentes tailles.
Mais deux couleurs identiques ne peuvent être mises côte à côte.

Le perdant est celui qui ne peut placer une des pièces sur la carte proposée, ou qui dépasse le temps limite.

QUADREL offre plusieurs défis et propose de difficiles comme
sans perdre, plusieurs options: solution simple ou imposée,
deux joueurs ou contre l'ordinateur, temps limite ou non,
nombre de pièces limite ou non, etc.

PARADROID



L'équipage androïde d'un transporteur galactique s'est révolté contre son maître. Télépez-vous à bord et servez-vous de la "Machine Manipulatrice" pour supprimer l'équipage rebelle!

PHOTO D'ECRAN SUR ATARI ST



PHOTO D'ECRAN SUR AMIGA



Disponible sur Atari ST et Amiga

90



Distribué par
UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL S/BOIS
Tél. : 48.57.65.52

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

SHOOT AGAIN™

Le spécialiste du jeu vidéo : 145 rue de Flandre 75019 Paris • Tél. (1) 40.38.02.38 • VPC : (1) 40.34.36.26

CONSOLE NEO GEO DE SNK

CONSOLE	VENTE	ECHANGE
MAGNACOR	3.000 F	500 F
BASIC STAR	2.000 F	500 F
PROFESSIONAL	2.000 F	500 F
NAM 75	2.000 F	500 F
TOP PLAYER GOLF	2.000 F	500 F
NINJA COMBAT	2.000 F	500 F
RIDING HEROES	2.000 F	500 F
SUPER SPY	2.000 F	500 F
CHERRY LIP	2.000 F	500 F
MEMORY CARD	440 F	
SNK CONTROLER	440 F	
VERSION FRANCAISE	190 F	
VERSION PROPOSANT LES JEUX EN ANGLAIS A L'ECRAN		

JEUX POUR GAMEBOY

HASERBALL	190 F	SHUNAKI	190 F	WORLD BOWLING	190 F
FENSEN WAR	190 F	KATUMENASACK	190 F	NEWS	190 F
BATMAN	190 F	SIRIHI	190 F	PECK MAN	190 F
BOBETE	190 F	LEU LEUWANT	190 F	ZODIAC	190 F
BLOOMIA	190 F	SNOPY	190 F	'ROIDS ARMS	190 F
PUZZLE ROAD	190 F	MAD LAND	190 F	VOLY FIRE	190 F
BOONING	190 F	SOCKE BOY	190 F	ACTER KARATEK	190 F
PUZZLE BOY	190 F	MCKEY MOUSE	190 F	FART GAMES	190 F
BOONING HEAT	190 F	GLADENAS	190 F	GLADENAS	190 F
GUN	190 F	MORISSANABE	190 F	FOLEY JEN	190 F
GRACILLA	190 F	SMELANBERS	190 F	LOOPING	190 F
QUARTH	190 F	NEMESIS	190 F	CSOMO TANK	190 F
GOLF	190 F	SUPER CHINESE	190 F	DOULEE DRAGON	190 F
TRUIME RUSH	190 F	WARROORS	190 F	TERNAKI TITLES 190 F	
HYPER LINE BUNNIE	190 F	WARROORS	190 F	ETC... TELEPHONE	

MEGADRIVE 50 HZ FRANCAISE

MEGADRIVE	1890	TRUSTON	369
ALEX KIDD	369	GIBBLE'S GHOSTS	369
THUNDER FORCE II	369	RAMBO III	369
SUPER SHANGON	369	ZOOM	369
LAST FORT	369	WORLD CUP SOCCER	369
REVENGE OF SHIBU	369	MATER GOLF	369
SPACEMAN	369	FORGOTTEN WORLD	369
GOLDEN AXE	369	A YENKI	369
BASE BALL	369	MONSTER LAIR	369

MEGADRIVE 16 BITS 1790 F

MEGADRIVE 16 BITS	1790	THUNDER FORCE III	375
AL CHUCK	375	WORLD OF FOOTER	375
LOYAL ATTORNEY	375	WIPUSHI	375
HELL FIRE	375	ZODIAC	375
AFTER BURNER II	375	THE REAL GHOSTBUSTER	375
ALEX KIDD	375	TURBOCAN	375
AFTER HEAT	375	COOLING	375
ASSAULT SULT LYNNEX	375	THE STRIDER	420
DARWIN (41)	375	NEWS	
ERICO	375	PHILLIPS	
FINAL BLOW	375	THUNDER FORCE III	375
FORGOTTEN WORLD	375	WORLD OF FOOTER	375
GIBBLE'S GHOST	375	WIPUSHI	375
GLADENAS	375	WORLD CUP SOCCER	375
HERZOG STY	375	CYBER BALL	375
HELL FIRE	375	CYBER BALL	375
NEW ZEALAND STORY	375	SHTEN MOON	375
OBAMA	375	HELL FIRE	375
GENES OF THE PEACOCK	375	ATOMIC ROBOT KID	375
'RAMBO III	375	ALCHUCK	375
ALYX KIDD	375	ALYX KIDD	375
BOBETE	375	BOBETE	375
SPACER HARRIER II	375	MONSTER LAIR	375
SUPER MASTER GOLF	375	SAME SAME SAME	375
SUPER SHANGON	375	PERPLEX	375
SUPER SHIBU	375	BIODOKAS	375
SUPER SHIBU BLADE	375	MONSTER LAIR	375
TASTY	375	MOONWALKER	375
THE STRIDER	375		

CONSOLE LYNX : 1490 F

LYNX + CABLE	1490	ELECTROPOP	290
ALIMENTATION	400	GATE OF ZODONCOON	290
CALIFORNIA GAMES	1400	RAMPAGE	300
BLUE LIGHT BOMB	200	KEAN	300
CHALLENGE	200	DJ BARBAGE	290
SLINE WORLD	290		

POUR NINTENDO

NEWS IMPACT	365	SUPPER NEWS VERSION FRANCAISE	270
BOULDER DASH	365 <td>GALACTIC CREUSAD</td> <td>270 </td>	GALACTIC CREUSAD	270
CONTRAT	365 <td>SILENT ASSAULT</td> <td>270 </td>	SILENT ASSAULT	270
DOUBLE DRAGON II	365 <td>GENA</td> <td>270 </td>	GENA	270
GENA	365 <td>ROUNDERBANS</td> <td>270 </td>	ROUNDERBANS	270
NINJA COP SAIZO	365 <td>KRYSTAL MINE</td> <td>270 </td>	KRYSTAL MINE	270
THE LORD OF GENIC	365 <td>MASTER SHU</td> <td>270 </td>	MASTER SHU	270
2 JEUX POUR 490 F			

ELLES ARRIVENT! LA TURBO XPRSS

LA NINTENDO 16 BITS ET LA GAMEGAEF

SEGA MASTER SYSTEM 695 F

NEWS	45	AFTER BURNER	329
ALYX KIDD	45	DECKY TOWER	299
GOLDFANNA	329	BANK PANIC	299
LE BOUTON	329	BOOMBO BO	299
DOUBLE BAWK	329	SCRAMBLE SPIRIT	299
LEONARD WOLF	329	SCRAMBLE SPIRIT	299
CHASTI TOP	329	LORD OF THE LINDS	329
SEVETY CITY	329	SPILL CARTER	329
WORLD GAMES	329	MIRACLE WARRIOR	329
FC GRAND PRIX	329	YIE	369
DEAD ANGLE	329	ULTIMA IV	369
BATTLE OF TUN	329	MANGA	369
PREMIUM BATTLE	329	MOPOTRYE	369
PREMIUM BATTLE	329	PREMIUM BATTLE	369
CANONIC	369	CASINO GAMES	369
LEONARD WOLF	369	FANTASY ZONE B	369
LEONARD WOLF	369	FANTASY ZONE B	369
CONTROL STICK	369	PSYCHO FOX	329
SPEED KING	369	WONDER BOY II	329
TEKNO RHYTHM GOLF	369	WONDER BOY III	295
GROU HOUSE	369	ALEX KIDD	245
GROU HOUSE	369	ALEX KIDD	245
ACTER ADVENTURE	369	PRO WRESTLING	299
GACQUET	369	PRO WRESTLING	299
CHROME HUNTER	369	GREAT GOLF	245
GROU BUSTER	369	GREAT FOOTBALL	245
MASTAN	369	GREAT FOOTBALL	245
ALYX SYMBIONE	369	GREAT DOCKER	245
CAPTAIN JACK	369	GREAT DOCKER	245
RAMPOG	369	GREAT BARBARALL	245
CRUEL BARBARALL	369	GREAT BARBARALL	245
TIMES SOLDIER	369	ENDER RACER	99
ALTHEA BEAST	329	ENDER RACER	99
GOLDEN AXE	329	WORLD GRAND PRIX	99
MY HERO	190	BOCKY	299
THE NINJA	190	CALIFORNIA GAMES	299
BLACK RY KENDO	190	AMERICA ON FOOTBALL	299
BLACK RY KENDO	190	AMERICA ON FOOTBALL	299
SINCE	190	BASKETBALL NIGHTMARE	299
WELL ANTY	190	PRINCE OF DOKANET TOWN	299
DOUBLE DRAGON	190	PRINCE OF DOKANET TOWN	299
FRANCO	190	WANTED	245
PIU FRONTIER	190	WANTED	245
FRANCO	190	SHOOTING GAMES	245
CHOP TITE	345	SHOOTING GAMES	245
ACTYON FRENCH	345	ACTYON FRENCH	245
POWER RIFLER	360	MAZE HUNTER 3D	310
GLOBAL WARRIOR	360	GET BYN	310
ASTRO WARRIOR PBT	360	POSDHONY W/AR 3D	310
THUNDER BLADE	350		
BYTTE	350		
INFINITER	350		

MOINS 50 F SUR

CONSOLE AMSTRAD GX 4000

CONSOLE	4000	BARBIEREN I	299
MONITEUR	360	BARBIEREN II	299
CELEBR	360	NAVY SEALS	299
FIRE AND FORGET	360	TICKI	299
TERRIBLE	360	TICKI	299
ROCK OF	360	PANG	299
POSSIBLE RANGER	360	PANG	299
FATAN	360	WORLD GAMES	369
OPERATION	360	WORLD GAMES	369
BRIGHT HONORANCE	360	THE STRIDER II	369

ATTENTION: LES CONSOLES SNK, NEC ET MEGADRIVE SONT DES VERSIONS 60 HZ COMPATIBLES SUR TOUS LES MONITEURS ET TOUS LES TIRES MUNIS D'UN CANAL AUMILIEUR. AVV.

RENSEIGNEMENTS Tél. : (1)40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : (1)40.34.36.26

NOM..... MATERIEL.....
 PRENOM.....
 ADRESSE.....
 Montant.....
 Frais de port.....
 TELEPHONE..... Montant total.....

Bon à retourner rempli à
 SHOOT AGAIN 145 rue de
 Flandre 75 019 Paris
 Règlement par chèque à l'ordre de
 SHOOT AGAIN (pour les
 frais de port téléphonique)
 Règlement par carte
 remboursement (pour les frais de
 port téléphonique)

LE PLUS MICRO DES SICOB

news
previews

Très micro
le SICOB
cette
année.
D'abord
parce que
dédié à la
micro-
informatique.
Ensuite,
hélas,
parce que
vraiment
petit, micro
même...



Le stand Atari.

Comme vous le savez certainement, le SICOB est le plus gros salon français d'équipement de bureau (pas que d'informatique, donc). Il regroupe maintenant plusieurs salons dédiés à tous ces aspects sous le nom de Grand SICOB. Seulement le Grand SICOB se tient en avril. Et la micro a besoin d'un salon tous les six mois, à cause de son évolution rapide. C'est ainsi qu'il y a quelques années le SICOB Micro a été créé, exclusivement consacré à la micro.

Cette année, déception: l'association du SICOB avec le COMDEX, le plus gros salon américain de micro a

Philips.



certes attiré les sociétés étrangères mais a fait fuir les européens. Du coup, plus du quart des stands étaient occupés par des compagnies asiatiques cherchant des importateurs en France ou simplement à se faire connaître lorsqu'elles étaient déjà implantées. Beaucoup de boîtes américaines aussi, mais dans une moindre mesure. Les grands absents, Commodore et Amstrad, se sont bornés à une timide présentation de leurs compatibles PC portables.

Seul Atari s'est offert un minuscule stand histoire de pouvoir dire qu'il

était là. On y trouvait d'abord une charmante hôtesse, puis venait en vrac une application sous Portfolio relié à un PC Atari (bien sûr) suivie d'une station PAO sous Calamus avec un Mega ST4, un moniteur 19 pouces et le Laser (d'Atari, précisons-le...). Bref un stand purement représentatif, qui s'offrait en plus le luxe d'être désert. La station TT, attendue depuis les calendres grecques, s'obstinait à ne pas être présentée. Elle se réserve pour le prochain Forum Atari.

Dans les noms qui vous sont connus, il y avait aussi un petit stand Guillemot un peu en bordel. On y voyait par exemple un PC de marque Cubique muni d'un clavier de Commodore et relié à un écran Amstrad. C'était sûrement le stand le plus fréquenté de tout le salon... Mais par des jeunes essentiellement. Ainsi on y présentait la carte Sound Blaster pour PC, une carte sonore compatible AdLib équipée d'origine d'un port joystick qui peut aussi digitaliser voix et musique. Son prix, 1490 francs hors taxes avec quatre logiciels dédiés. On peut lui relier un boîtier Midi, ce qui lui permet d'utiliser séquences, etc. On voyait aussi quelques applications sous Macintosh et quelques exemples de ce que distribue Guillemot.



Nortexa.

Passons aux marques connues avec Philips qui présentait des applications sur CDI (Compact Disc Interactif) qui sont en développement. Sachez d'ailleurs que la plupart des graphismes sont développés sur Amiga, ou à défaut sur PC/AT. On avait par exemple le CDI-Cartoon Jukebox qui, basé sur des dessins animés, mettait en image des chansons enfantine connues. On peut changer les couleurs, l'ordre d'animation, le temps et tout ce qui suit est modifié en conséquence. L'aspect interactif et la qualité de la réalisation rendent ce CDI très attrayant pour les jeunes anglophiles. Dans le même style mais plus poussé il y avait 'Musical Theater'. Ou bien pour les adultes un CDI présentant une vraie encyclopédie où l'on pouvait voir chaque objet et cliquer sur une de ses parties pour voir ce qu'elle faisait (une vieille flûte Inca, par exemple, se mettait à produire des sons). Fantastique. Nous ferons bientôt un dossier sur le CDI. Philips présentait aussi une gamme de compatibles PC qui vont être lancés sur le marché. C'est le premier pas de la marque dans le secteur de la micro compatible.

Beaucoup d'applications CD-Rom étaient présentes sur d'autres stands,

dans des domaines beaucoup plus sérieux hélas. Et puis quelques Miniéls 2-par-ci-par-là, avec leur mode graphique amélioré en démonstration. Ailleurs, des écrans haute résolution allant de 14 à 21 pouces (55 cm de diagonale). Des disques durs et autres lecteurs 3 1/2 "made in Taiwan", des cartes graphiques, des compatibles en kit... De tout, quoi. Et des innovations: Nortexa proposait une petite boîte au look superbe qui permet la connexion d'un micro possédant soit un port Centronics, soit RS 232C (PC, Amiga et ST) à un périphérique quelconque (imprimante, modem) via la prise secteur. Ainsi vous servez du réseau électrique pour transmettre en FM des données numériques de toutes sortes et ce sur plus de 100 mètres de liaisons. Seule condition, que les appareils se trouvent dans le même bâtiment. On peut se servir de la même imprimante avec jusqu'à sept micros différents. Pas de problèmes de lenteur non plus puisque ces petites merveilleuses transmettent à une vitesse de 840 Cps. A titre de comparaison, la plus rapide des imprimantes en imprime quatre fois moins dans le même temps. Pas de risques de perturbations électriques.



Guillemot.

Le Verran AC Datalink coûte 2650 francs hors taxes et il en faut au moins deux pour faire fonctionner le système (un relié au micro, l'autre au périphérique) (NDLR: passionnant. Tu m'as réveillé en sursaut).

Pour finir, les gens d'Exponent proposaient des systèmes de rangement de disquettes 3 1/2 et 5 1/4 évolués. Vous pouvez partir de deux boîtes de 5 1/4 et emplier dessus trois boîtes de 3 1/2. Le tout peut s'étaler en hauteur ou largeur et même être équipé de roulettes. Il existe aussi des systèmes de rangement de CD, de cassettes audio ou de vidéo-cassettes. Tous ces systèmes sont compatibles entre eux et ont l'avantage d'être modifiables à volonté. Evidemment, le côté pratique vaut un certain prix: un tiroir de rangement

pour 100 disquettes 5 1/4 coûte déjà plus de 300 francs hors taxes (NDLR: ça y est, je viens de comprendre ce qui me réveille à chaque coup. C'est "hors taxes". Parle en TTC, steplait, qu'on puisse dormir tranquille).

Petit et banal, le SICOB Micro n'avait pas été assez popularisé par le passé. Et cette année le déclin est total. Le coup de grâce de ce salon est dû à une mauvaise communication en Europe qui a eu comme résultat de ne pas mettre assez en avant cette manifestation. Les organisateurs se sont trop fiés à son caractère international. Dommage.

YVAN ELBAZ

Exponent.



REJOIGNEZ LES LEADERS



Vous êtes programmeurs et pleins d'idées, rejoignez donc les Leaders.

Vous êtes ambitieux et dynamiques, nous sommes fait pour nous entendre.

Vous êtes passionnés par la Micro et les nouvelles Technologies, les équipes LORICIEL RUEIL ou ANNECY le sont aussi.

LORICIEL développe sur Micro, CD ROM et est une des très rares sociétés au monde à avoir signé des contrats avec tous les plus grands du jeu vidéo : AMSTRAD, ATARI, N.E.C, NINTENDO, SEGA.

1^{er} - Vous êtes Programmeurs ou graphistes indépendants, vous travaillez chez vous, envoyez vite vos projets à l'attention de Mr Christophe GOMEZ 2^e - Vous désirez rejoindre nos équipes internes, envoyez votre C.V. à l'attention de Mr Jean JEREMY.



81 Rue de la Procession,
92500 Rueil Malmaison
TEL : 47.52.11.33

Postes à pourvoir sur Rueil (92) et Annecy (74)

- Des Programmeurs Junior,

Ayant déjà la connaissance d'un assembleur, leurs dynamismes et leurs esprits d'équipe feront la différence.

- Des Assistants/Chefs Produits,

Motivés et dynamiques, connaissant parfaitement le marché, un peu la programmation, ils dirigeront des projets d'indépendants.

- Des Programmeurs Senior,

Compétents sur plusieurs Micro-Processus, et/ou le langage C, ils seront responsables d'un projet ou d'une équipe et partageront leurs passions avec les ambitieux projets des Années 90.

L'entrée du
Sicob.

GUERRE NUCLEAIRE

Command HQ est la dernière livraison de Dan Butten, créateur de M.U.L.E. (qui a remporté de nombreuses récompenses) et de Seven Cities of Gold. C'est un jeu hyper-rapide de conquête planétaire. Les joueurs peuvent s'affronter pendant la première, la seconde ou la troisième guerre mondiale, ou même d'autres guerres non encore répertoriées, en tant que Commandant Suprême de forces armées. Après avoir déterminé une stratégie, il faut déplacer des armées, des navires et des flottes aériennes pour conquérir de nouveaux territoires et assimiler les ressources des autres nations. Lorsqu'une bataille commence, toute l'action est visualisée en détail à l'écran. Les graphismes en 3D et le son augmentent le plaisir de jouer. On peut jouer soit contre l'ordinateur, soit contre un ami à condition d'être équipé d'un modem. Vous devrez décider si oui ou non vous allez employer l'arme nucléaire (avec les conséquences que ça implique, du



genre hyper nucléaire qui dure 50 ans, alliances brisées, etc). Command HQ détaille de façon réaliste les effets de la guerre nucléaire sur la politique internationale. Toute l'action se passe en temps réel. Les forces en présence se déplacent en temps réel et réagissent constamment aux événements que vous déclenchez.

A noter l'utilisation possible des cartes AdLib et Roland. Car, au fait, c'est prévu sur PC pour l'instant. Et chez Microprose. Rompez.

ALL TIME CLASSICS

Une compilation pour C64 et PC, voilà qui ne court pas les bancs. Accolée nous offre quatre titres, à commencer par Rack'em, un billard austère, dépourvu de queue (oui, bon...) mais agréable à jouer. Comme son nom l'indique, plus récemment du moins, TKO (l'ex K.O.), jeu de mots british autant qu'involontaire est un jeu de boxer, deux fenêtres montrent le portrait et les pectoraux de chacun des adversaires, un scanner les situe sur le ring. Il ne reste plus qu'à frapper. Action primaire et graphismes tristes, passons à un autre sport, Serve & Volley qui est un... tennis! Le concept du jeu est original, avec des fenêtres qui décomposent la manière de frapper la balle et un graphisme réussi. Le soft est malheureusement affligé d'une lenteur soporifique, pire qu'un ralenti à la télé. Pour de l'action, il vaut mieux

s'installer dans Steel Thunder, un simulateur de char qui vous met à tous les postes: commandement, conduite, tir... Une réussite agrémente d'une impressionnante sonorisation qui sauve la compilation. Laquelle semble vouloir prouver que, de tous les sports, c'est encore la guerre le plus excitant. Cette compilation s'appelle All Time Classics et coûte 300 francs sur PC, et 199 francs en disquette sur C64.

WEB OF TERROR

Puisant au fin fond de vos terreurs les plus absolues, Impression vous envoie faire un tour au beau milieu d'une gigantesque toile d'araignée.

Au volant d'un petit vaisseau spatial, vous avez pour mission de récupérer les hommes perdus dans le monde des araignées géantes, en faisant gaffe à votre carburant et en dégonnant les gros insectes velus à la moindre occasion. De qui régler ses comptes avec les tarantules.



WRATH OF THE DEMON

Dans Wrath Of The Demon, vous incarnez un jeune homme plein d'entrain et prêt à tout pour sauver une jolie princesse des griffes maléfiques qui fait rien qu'à régner sur votre royaume. Du même coup, vous rendez la paix à votre belle région. Réalisé dans des graphismes faiblement beaux, ce jeu de ReadySoft est pourvu d'une animation extraordinaire, se rapprochant pas mal du principe de "Shadow Of The Beast", avec un personnage fluide et rapide qui court dans des décors animés avec une bonne dizaine de scrollings différents. C'est superbe, c'est rapide et c'est bourré de pièges, de créatures et de monstres déments.



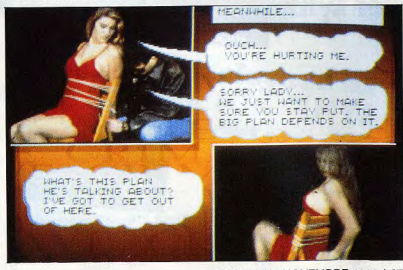
ÇA VA BIEN TOT SORTIR!



CRIMEWAVE

Crimewave, d'US Gold, comporte deux nouveautés originales: d'abord, une partie des graphismes a été réalisée en "Motion Graphics"™ et les sons ont été enregistrés en "Real Sound"™. Du coup, on ne pouvait pas faire moins que d'écrire cet article en "Direct Writing" (marque déposée). En fait, ça signifie tout bêtement que les images ont été digitalisées à partir d'un film, et que les sons ont été enregistrés avec un

micro (et le Direct Writing, ça consiste à écrire sur un traitement de textes). Bon, c'est vrai que les termes choics n'ajoutent rien à la qualité du soft et qu'on commence à en avoir assez des softs mixteux qui dissimulent leur pauvreté par des termes ronflants, comme le "Direct Writing" (qui veut dire que les sprites se traînent lamentablement), le "Fractal" (qui veut dire 1.000.000.000 screens) (qui veut dire que les tableaux sont faits



au hasard), etc.

Ceci dit, mis à part cette réserve de principe, le résultat, dans CrimeWave, est vraiment super beau, et c'est un euphémisme. Les photos que vous voyez sont prises sur PC VGA avec 256 couleurs, certes, ça aide, mais c'est très joli aussi sur ST et Amiga. Le jeu en lui-même consiste à retrouver la fille du président qui a été enlevée par un gang organisé tentant de s'emparer de la Ville (c'est le nom de la ville). C'est un Beat'em Up relativement classique dans sa conception, avec des tas d'armes hyper-puissantes et tout le tremblement. Vous aurez le test dans un "Lunar Cycle"™ (un mois).



TOP 15 Tous Ordinateurs

N° de la Mo	TITRE	Mais. Dernier
1	SHADOW OF THE BEAST NEW Pygamon (ST) (Beau 2, Amiga)	NEW
2	GOLD OF THE AZTECS US Gold (ST, PC, Amiga)	NEW
3	NIGHT BREED ACTION Ocean (Ami, ST, PC, Amiga)	NEW
4	SECRET AGENT Ocean (ST, Amiga)	NEW
5	SHADOW WARRIORS Ocean (Ami, ST, PC, Amiga)	1
6	LEGEND OF FAERGHALL Rainbow Arts (ST, PC, Amiga)	2
7	SNOWSTRIKE US Gold (Ami, ST, PC, Amiga)	NEW
8	OPERATION STEALTH Daphin (Ami, ST, Amiga)	5
9	LE MONDE DES MERVEILLES Ocean (Ami, ST, Amiga, Comp)	11
10	MIDNIGHT RESISTANCE Ocean (Ami, Ami, ST, Amiga)	6
11	TURICAN (Rainbow Arts Ocean (Ami, ST, Amiga)	9
12	EPY RETALIATOR Ocean (Ami, ST, Amiga, PC)	7
13	LES JUSTICIERS N°2 Ocean (Ami, ST, Amiga, Comp)	8
14	VENUS Comedi (Ami, ST, Amiga)	6
15	LES CHEVALIERS Capcom (Ami, ST, Amiga, Comp)	NEW

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	LES GUERRIERS NINJA Ocean (Ami, ST, PC, Amiga)
2	TOTAL RECALL Ocean (Ami, ST, Amiga)
3	ROBOPOP 2 Ocean (Ami, ST, PC, Amiga)
4	L'IN SQUADRON US Gold (Ami, ST, PC, Amiga)
5	GOLDEN AXE Virgin (Ami, ST, Amiga)

Vente par correspondance
92.94.36.00
Depuis PARIS 16 92.94.36.00
MINITEL:
3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS FORUM DES HALLES

5, rue Prioullet
91 - Paris, 10e la Rivale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.06.15.78

NOUVEAU CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Bassin)
84, av. des Champs Elysees
Métro George V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 47.56.04.13

MICROMANIA
LE N°1 DES JEUX POUR GAMEBOY
VOUS OFFRE
UNE GAMEBOY
TOUS LES 15 JOURS SUR
3615
JOYSTICK

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

POWER CRASH 299F
 + Our Run
 + Thunderbolt
 + Forgotten Worlds
 + Sinder
 + Last Day
NOUVEAU
EPX SPORTING GOLD 299F
 21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
 110 mètres Haies/lancer du marteau, saut à la perche/barrages asymétriques, bobblegolf, plongeon de haut vol/disk de vitesse...

PG GOLD HIT 299F
 + E-SWAT
 + Indiana Jones Action
 + Moonwalker
 + Les 900 Les
NOUVEAU
ACTION D'ENFER 249F
 + Double Dragon
 + Platoon
 + Clay Cars
 + Daley Thompson Olympic Challenge

EDITION SPECIALE

INDY ADVENTURE
+ ZAC MAK CRACKHEN
299 F
 Texte à l'écran et manuel en français

HIT PARADE

INFESTATION 299F
ITALY 90 299F
LEGEND OF FAERHALL
LES VOYAGEURS DU TEMPS 299F
LA MENCE... 299F
LHN ATTACK CHOPPER 399F
MIDWINTER 349F
SILENT SERVICE 2 349F

1 an de garantie sur tous les logiciels

COMPILATIONS

LES GUERRIERS NINJA 275F
 + Shinobi
 + Double Dragon 2
 + Ninja Warriors
LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
 + Double Dragon
 + Indiana Jones Action
 + Robocop
 + Ghostbusters 2
LES CHEVALIERS 249F
 + Black Tiger
 + Dynasty Wars
 + Shindun
 + Indiana Jones Ghosts
SEGA ARCADE TURBO 199F
 + Turbo Out Run
 + Crackdown
 + Thunderbolt
NOUVEAU
EPX SPORTING GOLD 299F
 21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
 110 mètres Haies/lancer du marteau, saut à la perche/barrages asymétriques, bobblegolf, plongeon de haut vol/disk de vitesse...

LE MONDE DES MERVEILLES 249F

110 mètres Haies/lancer du marteau, saut à la perche/barrages asymétriques, bobblegolf, plongeon de haut vol/disk de vitesse...

WHEELS OF FIRE 299F
 + Chase HQ
 + Turbo Out Run
 + PowerDrift
 + PowerDrift

EDITION N° 1

+ Silkwars + Double Dragon
 + Xenon + Gemini Wing
 + Operation Thunderbolt

LES JUSTICIERS N° 2 249F
 + Double Dragon
 + Operation Thunderbolt
 + Les Aventuriers
 + Indiana Jones Action
 + The Strider
 + Forgotten Worlds
 + Vigilante

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BETRAYAL 349F
BILLY THE KID 299F
CAPTIVE 299F
CRIME WAVE 299F
EPIC 299F
FIRE AND FORGET 2 299F
F29 RETALIATOR 299F
INT SOCCER CHALL 299F
LEGEND OF BILLY BOULD 299F
MIDS 299F
LES INCORRUPTIBLES 249F
MEAN STREETS 299F
MONTY PYTHON 299F
MURDER 249F
NIGHT BREED (Avent.) N.C.
OPERATION HARRIER 249F
OPERATION STEALTH 299F
OPERATION STEALTH 349F
(26 COULEURS)
RA 249F
RICK DANGEROUS 2 249F
SIMWARR 249F
STUN RUNNER 299F
UMS 2 249F
VAXINE 249F
WONDERLAND 349F

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL 259F
BARLAND 249F
BARD'S TALE 3 299F
BATTLE COMMAND 299F
BATTLE CHIEF 2 299F
BATTLE MASTER 299F
BLOODWYTH 249F
BOB COCK ROGERS 399F
CHAMPION OF THE RAJ 249F
CRASH COURSE 299F
CRIMINAL MASTER 299F
DYNASTY WARS 249F
FALCON V 3.0 249F
MIDS 249F
INTERCEPTOR (SBI) 299F
INT SOCCER CHALL 249F
IT CAME FROM DESERT 299F
KICK OFF 2 299F
LORDS OF THE RINGS 299F
LORDS OF RISING SUN 249F
MASTERBLAZER 249F
MONEY ISLAND 299F
MURDER 299F
NIGHT SHIT 299F
OPERATION HARRIER 249F
REACH FOR SKIES 299F
RIDERS OF ROHAN 249F
SECRET WEAPONS 349F
SNOWSTRIKE 299F
STORMOVIK 299F
SUPER OFF ROAD RACER 249F
SUPREMACY 299F
TEEN AGE MIGHT TURF 249F
THE LIGHT CORRIDOR 259F
TV SPORT BASKETBALL 299F
WELLTRIS 259F
BUDOKAN 249F
DOUBLE DRAGON 2 249F
F19 STEALTH FIGHTER 385F
POPULOUS 249F
FLIGHT OF THE INTRUDER 349F
POPULOUS DATA DISK 299F
LOUISIANA DREAMS 249F
TENNIS CUP 249F
INDY 500 249F
ULTIMA VI 299F
M1 TANK PLATOON 399F
WOLF PACK 349F
MIGHT AND MAGIC 2 299F

AMIGA

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER* (suite)

TOKI 249F
TOTAL RECALL 249F
UNF SQUADRON 249F
VAXINE 249F
E-SWAT 249F
LINE OF FIRE 249F
MARC 249F
S.C.I. 249F

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL 259F
AWESOME 249F
BETRAYAL 349F
BAD LANDS 249F
CRIMINAL MASTER 299F
CAPTIVE 299F
CARTHAGE 249F
CELICA GTA RALLY 249F
CHAMPION OF THE RAJ 249F
CHAOS STRIKES BACK 299F
CHUCK YEAGER 2.0 249F
FINAL BATTLE 249F
NEW YORK WARRIORS 299F
INDY 500 249F
INT SOCCER CHALL 249F
TURBO DREDD 249F
LOTUS TURBO ESPRIT 249F
MURDER 299F
MASTERBLAZER 249F
NAGERS IN SPACE 249F
MIDS 249F
MYSTICAL 249F
NIGHT SHIT 249F
OPERATION HARRIER 249F
PANG 249F
RA 249F

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

RICK DANGEROUS 2 249F
SPEEDBALL 2 249F
SPRINKLE BOMB 249F
SPINZEY 2 249F
SUPER OFF ROAD RACER 249F
TEENAGE MUTT TURTLES 249F
ULTIMA V 299F
UMS 2 249F
WOLF PACK 349F
688 ATTACK SUB 249F
BATTLE MASTER 299F
BATTLE OF BRITAIN 299F
BUDOKAN 249F
DE LUXE PANT (FRANCAIS) 249F
FIRE AND FORGET 2 269F
IMPERIUM 249F
ITALY 90 (LES CHAMPIONS) 299F
IVANHOE 249F
RICK OFF 2 249F
KING QUEST 4 249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT 399F
LEISURE SUIT LARRY 3 399F
MALPITI ISLAND 249F
MIDNIGHT RESISTANCE 249F
MIDWINTER 289F
NEW YORK WARRIORS 299F
PIRATES 249F
SNOWSTRIKE 249F
TURRIAN 249F
VENUS 199F
WINGS 299F

EDITION SPECIALE

INDY ADVENTURE
+ ZAC MAK CRACKHEN
299 F
 Texte à l'écran et manuel en français



MICROMANIA
 LES NOUVEAUTES D'ABORD !
 BP 114 - 06560 VAILLONE
 Tél. 92 94 36 00
 Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 20 h

ATARI SYSTEME SEGA

LES CHEVALIERS 249F
 + STRIDER
 + GHOU'S GHOST
 + DYNASTY WARS
 + BLACK TIGER
NOUVEAU
BATMAN LE FILM 249F
 + INDIANA JONES ACTION
 + ROBOPOP
 + GHOSTBUSTERS 2

SEGA ARCADE TURBO 249F
 TURBO OUT RUN
 + CRACKDOWN
 + SUPER WUNDERBOY
 + DYNAMITE DUX
 + THUNDERBLADE
NOUVEAU

LES AVENTURIERS 249F
 + Indiana Jones Action
 + The Strider
 + Forgotten Worlds
 + Vigilante

WHEELS OF FIRE 299F
 + Chase HQ
 + Turbo Out Run
 + Hard Drive
 + PowerDrift
LES JUSTICIERS 2 249F
 + Ghostbuster 2
 + Turbo Ninja
 + Operation Thunderbolt

EPX SPORTING GOLD 299F
 21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
 110 m bois, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobblegolf, plongeon de haut vol, disk de vitesse...

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*
APPRENTICE 249F
BATTLE COMMAND 249F
BILLY THE KID 249F
CRIME WAVE 249F
EPIC 249F
GOLDEN AXE 249F
KILLING GAME SHOW 249F
LEGEND OF BILLY BOULDER 249F
LOTUS TURBO ESPRIT 249F
M1 TANK PLATOON 349F
MASTER BLAZER 249F
MEAN STREETS 249F
MURDER 299F
PANG 249F
PIZZIKN 249F
POWERMONGER 249F
PUZZNIK 249F
RA 249F
ROBOCOP 2 249F
STRIDER 2 249F
STUNRUNNER 249F
TOTAL RECALL 249F
VAXINE 249F
E-SWAT 249F
LINE OF FIRE 249F
MARC 249F
S.C.I. 249F

ADIDAS CHAMPION CHIP 249F
ALCATRAZ 249F
ALPHA WAVES MENTAL 259F
BAD LANDS 249F
BLADE WARRIOR 249F
SPINZEY 2 249F
CELICA GTA RALLY 249F
CENTURION 249F
CHAMPION OF RAJ 249F
CHESS SIMUL 250F
CHUCK YEAGER 2.0 249F
COSMOS 249F
COLGAR FORCE 249F
CRIMINAL MASTER 299F
FINAL BATTLE 249F
FLIGHT OF INTRUDER 349F
FOOTBALL SIM 249F
GREMLIN 2 199F
HEROES QUEST 349F
INTERNET 3 D TENNIS 249F
INT. SOCCER CHALL 249F
IT CAME FROM THE DESERT 299F
JUDGE DREDD 199F
KILLING GAME SHOW 249F
LOST PATROL 249F
LOTUS TURBO ESPRIT 249F
MAGIC FLY 249F
MATRIX MARAUDERS 199F
METAL STARS 249F
MONTY PYTHON 249F
MURDER 299F
MYSTICAL 249F
NIGHTSHIT 249F
NITRO 249F
OUTRUNKON CONSPIRACY 249F

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
 + BATMAN LE FILM
 + INDIANA JONES ACTION
 + ROBOPOP
 + GHOSTBUSTERS 2
LES GUERRIERS NINJA 275F
 + SHINOBI
 + DOUBLE DRAGON 2
 + NINJA WARRIORS
LE MONDE DES MERVEILLES 249F
 + New Zealand Story
 + Rainbow Island
 + SuperWonderboy
 + Indiana Jones Bubble Bobble
LES JUSTICIERS 249F
 + Double Dragon
 + Robocop
 + Rambo 3
EDITION N° 1 249F
 + Double Dragon
 + Xenon
 + Gemini Wing

CONSOLE SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA 749F
CONSOLE SEGA 1049F
PISTOLET 249F
PISTOLET SEGA 209F
CONTROL STICK SEGA 199F
RAPID FIRE SEGA 199F
MANETTE SPECIALE 145F
SPINZEY 309F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F

PRIX EXCEPTIONNELS

Enduro Racer 99F
Fantasy Zone 1 99F
Global Defense 99F
Ninja 99F
Rescue Mission 99F
Secret Command 99F
Super Turbo 99F
Teddy Boy 99F
Transbot 99F
World Grand Prix 99F

NOUVEAUTES

Aérial Assault 325F
Alex Kidd in Shinobi World 299F
Cloud Master 299F
Cyborg Hunter 285F
Dead Angel 295F
Double Hawk 285F
Fire and Forget 2 295F
Golden Axe 295F
Golden Axe 2 295F
RC Grand Prix 325F
Spell Castor 295F
Ulnimo 285F
World Games 285F



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !
EDITION SPECIALE
INDY ADVENTURE 299 F
 Texte à l'écran et manuel en français
+ ZAC MAK CRACKHEN

ANARCHY 249F
BACK TO THE FUTURE 2 249F
BATTLE OF BRITAIN 249F
SUPREMACY 299F
DUNGEON MASTER/CHAOS 249F
FALCON MISS DISK 2 199F
FIRE AND BRIMSTONE 249F
FLOOD 249F
HERBEM 249F
ITALY 90(LES CHAMPIONS) 299F
IVANHOE 249F
KICK OFF 2 249F
LAST NINJA 2 249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT 399F
LES BLESSES SU LARRY 3 299F
LOOM 299F
MALPITI ISLAND 249F
MIDNIGHT RESISTANCE 249F
MIDWINTER 279F
ORIENTAL GAMES 249F
OPERATION STEALTH 249F
LE COMPACT DISC 299F
SHADOW WARRIORS 199F
PROBEVILLE 249F
SIM CITY 249F
THE IMMORTAL 249F
THE BREAM 249F
ULTIMATE GOLF 249F
VENUS 199F

HIT PARADE

BATTLE MASTER 249F
CADAVEUR 249F
F19 STEALTH FIGHTER 249F
F29 RETALIATOR 249F
FIRE AND FORGET 2 269F
GOLD OF THE AZTECS 249F
LEGEND OF FAERHALL 299F
NIGHT BREED ACTION 249F
OPERATION STEALTH 249F
+ LE COMPACT DISC 299F
SHADOW WARRIORS 199F
SECRET 249F
TURRIAN 249F
THE SHADOW OF THE BEAST 249F
DE LUXE PANT (AVENT.) 249F
SPELLBOUND 199F

HIT PARADE

Alerced Beast 325F
Battle of Nightmares 325F
Battle Out Run 325F
Chase HQ 325F
Ghostbusters 295F
Golden Axe 295F
Psycho Fox 325F
R Type 325F
Shinobi 325F
Temple of the Ancients 325F
Vigilante 325F
Wonderboy 3 325F
Wonderboy M.L. 295F
Operation Wolf 325F
Y's 395F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD dans les magasins MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES 5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réole
Niveau 1 - Métro et RER Les Halles
 Tél. 45.08.15.78
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
 GALERIE DES CHAMPS (Galerie Bosse)
 84, avenue des Champs Elysees
 Métro Georges V
RER CHATEAU DE GAULLE-EIFFEL
 Out Run
 Out Run 3D
 Phantasy Star
 Rastan 3
 Dynamic Dux
 Rambo 3
 Rastan Saga
 Rocky
 Scramble Sprites
 Alex Kidd in Shinobi
 Alex Kidd
 Alcatraz
 American Baseball
 American Pro Football
 Assault City
 Black Belt
 Bomber Raid
 Zillion 3
 Zillion 2
 Captain Silver
 Casino Games
 Choplifter
 Double Dragon
 Dynamic Dux
 Fantasy Zone
 Galaxy Force
 Golevillus
 Golden Axe
 Kensei
 Kensei
 Lord of the Sworld
 Monopoly
 Out Run
 Out Run 3D
 Phantasy Star
 Rastan 3
 Rastan 3
 Rastan 3
 Rastan Saga
 Rocky
 Scramble Sprites
 Shooting Games
 Shinobi
 Space Harrier
 Thunderblade
 Time Soldiers
 Wanted
 Wonderboy
 Xenon
 Zillion 3
 Zillion 2

PRINTEMS HAUSSMANN

2125, Cours de Vincennes - 4^e Etage
 75020 PARIS - Métro RER Nation
 Tél. 41.43.11.24
 * Sauf le Dimanche - ouvert jusqu'à 20 h

AMSTRAD 464/6128

- LES GUERRIERS** **NOUVEAU**
NINJA
 149/199 F
 + SHINOBI
 + DOUBLE DRAGON 2
 + NINJA WARRIORS
- LES STARS** **NOUVEAU**
DE HOLLYWOOD
 149/229 F
 + BATTALION LE TILM
 + INDIANA JONES ACTION
 + ROBOCOOP
 + GHOSTBUSTERS 2
- LES CHEVALIERS**
 149/199 F
 + STRIDER
 + GHOULS'N GHOST
 + DYNASTY WARS
 + BUSHY
 + LED STORM (GRATUIT)

Des compilations GÉANTES

- TO JEUX SPECTACULAIRES**
 149/199 F
 + IMPOSSABLE
 + E MOTION
 + HOT SHOT
 + SKATE CRAZY
 + FOOTBALLER OF THE YEAR 2
 + STREET FIGHTER
 + SIDE ARMS
 + ROAD RUNNER
 + BUTCHER HILL
 + NIGHT RAIDER
- LA COLLECTION N° 2**
 175/249 F **NOUVEAU**
 + DRAGON NINJA
 + OCEAN BEACH VOLLEY
 + WEC LE MANS
 + BUTCHER HILL
 + TIME SCANNER
- NOUVEAU**
 + ARKANOID 2
 + BUBBLE BOBBLE
 + MATCH DAY 2
 + BASHY
 + SUPERSPRINT

- SEGA ARCADE** **NOUVEAU**
TURBO
 149/199 F
 + TURBO OUT RUN
 + CRACKDOWN
 + SUPER WONDERBOY
 + ENDURO RACER
- WHEELS OF FIRE**
 149/249 F
 + CHASE HQ
 + TURBO OUT RUN
 + HARD DRIVIN'
 + POWERDRIFT
- LES JUSTICIERS**
 N° 2
 149/199 F
 + GHOSTBUSTERS 2
 + CABAL
 + OPER. THUNDERBOLT

- EDITION N° 1**
 129/249 F
 + SHINOBI
 + DOUBLE DRAGON
 + XENON
 + GEMINI WING
- LE MONDE**
DES MERVEILLES
 149/199 F
 + NEW ZEALAND STORY
 + RAINBOW ISLAND
 + SUPER WONDERBOY
 + BUBBLE BOBBLE
- LES AVENTURIERS**
 149/199 F
 + INDIANA JONES ACTION
 + THE STRIDER
 + VIGILANTE
 + FORGOTTEN WORLDS

- DOUBLE ACTION**
 149/199 F
 + DOUBLE DRAGON
 + WEC LE MANS
 + REAL GHOSTBUSTERS
 + DALEY THOMPSON OLYMP.
- LES JUSTICIERS**
 145/195 F
 + DRAGON NINJA
 + ROBOCOOP
 + RAMBO 3
- LA COLLECTION**
 175/245 F
 Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de L'Amstrad (Arkanoïd, Batman, Ramba, Green Baret, Crazy Cars...)

- PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA**
- | | | | |
|----------------|--------|-----------------|--------|
| Cabal | 59/99F | Les Incurvables | 59/99F |
| Chase HQ | 59/99F | Moonwalk | ND/99F |
| Crackdown | 59/99F | Op. Thunderbolt | 59/99F |
| Ghoul's Ghosts | 59/99F | Strider | ND/99F |
- LES COMPILATIONS**
- | | | | |
|----------------------|----------|-----------------------|----------|
| Dix sur Dix | ND/99F | Océo Dynamite | 149/199F |
| Epyx Action | ND/99F | Epyx 21 | 149/199F |
| Les Best of US Gold | 59/99F | Challenge Olympique | 149/199F |
| Le Monde de l'Arcade | 149/199F | 12 Jeux Exceptionnels | 129/149F |
- LES 100% A D'OR**
 149/199F
 + Operation Wolf + Afterburner
 + R Type + Titan + 1 autocollant inédit + 1 super poster de Miss X
- LES VAINQUEURS**
 149/199F
 + Forgotten Wolf + Thunderblade
 + Tiger Road + Last Durnm
 + Blasteroids

- SUPER PROMOTION MANNETTES ET CABLES**
- | | | | |
|-------------------------------------|-------|--|-------|
| Manette US GOLD | 109 F | CORDON pour branchement de câble manette | 49 F |
| (plus une manette digitale GRATUIT) | | Cable Magneto AMST | 49 F |
| Manette NAVIGAR | 149 F | Cable d'extension pour joystick | 49 F |
| Megablasteur à Microchips | 79 F | Cable de TELECHARGEMENT | 49 F |
| PRO 5000 | 149 F | HOUSSE DE PROTECTION | |
| CHEETA H WACHS | 85 F | Housse CPC 464 COUL. | 89 F |
| CHEETA H 125+ | 85 F | Housse CPC 464 MONO | 89 F |
| QUICKJOY JUNIOR | 59 F | Housse CPC 6128 COUL. | 89 F |
| QUICKJOY JUNIOR STICK | 69 F | Housse CPC 6128 MONO | 89 F |
| QUICKJOY 2 PILOT | 79 F | DISQUETTES VIERGES | |
| QUICKJOY VIJET FIGHTER | 149 F | 4 Connettes vierges | 29 F |
| QUICKJOY SUPERBOARD | 149 F | 4 Disquettes vierges | 99 F |
| QUICKJOY INFRA ROUGE | 399 F | 10 Disquettes vierges | 195 F |
| QUICKJOY M5 PC COMP. | 199 F | | |



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !
 BP 114 - 06560 VALBONNE
 Tél. 92 94 36 00
 Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 20 h

12 JEUX FANTASTIQUES 149/199 F

- | | |
|------------------|-------------------------|
| + STORMLOD | + GARY LINEKER HOT SHOT |
| + SUPER SCRAMBLE | + ARCADE FOOTBALL |
| + SKATE CRAZY | + TECHNOCOOP |
| + NIGHT RAIDER | + MOTOR MASSACRE |
| + ARTURA | + MARAUDER |
| + DARK FUSION | + H.A.T.E. |

- LES MAITRES**
 NINJA
 129/179 F
 + DOUBLE DRAGON
 + LAST NINJA 2

- TNT**
 149/249 F
 + HARD DRIVIN'
 + XYBOTS
 + DRAGON SPIRIT
 + TOOBINPOWERDRIFT
 + APB

- LES BARBARES**
 149/199 F
 + BARBARIAN 2
 + RENEGADE 3
 + DOUBLE DETENTE
 + GUERRILLA WAR

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
 5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
 Niveau 2 - Métro et RER Les Halles
 Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
 GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
 84, avenue des Champs Elysées
 Métro Georges V
 RER Charles de Gaulle-Etoile
 Tél. 42.56.04.13
Ouvert 7 jours/7 de 11 h à 22 h*

PRINTEMPS HAUSMANN
 64, boulevard Hausmann - Espace Loisirs sous-5
 75008 Paris - Métro Havre-Caumartin
 Tél. 42.88.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
 PRINTEMPS VELIZY
 Niveau 1, Rayon Musique-Micro
 Tél. 34.65.32.91

PRINTEMPS NATION
 2125, Cours de Vincennes - 4* Etage
 75020 PARIS - Métro RER Nation
 Tél. 43.71.12.41

AMSTRAD 464/6128

- NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER***
- | | | | |
|-----------------------|----------|---------------------|----------|
| APPRENTICE | 99/149F | ADIDAS CHAMP SOCCER | 150/199F |
| BAD LANDS | 99/149F | GRAND PRIX CRICKET | 99/149F |
| CELECA GT4 RALLY | 109/149F | JUDGE DREDD | 99/149F |
| GOLDEN AGE | 109/149F | MYSTICAL | N.C. |
| L'ESPION QUI M'AIMAIT | 99/149F | METAL MASTERS | N.C. |
| LOTUS TURBO ESPRIT | 109/149F | NEW YORK WARRIORS | 99/149F |
| MONTY PYTHON | 109/149F | NORTH AND SOUTH | N.C. |
| NIGHT BREED (ACTION) | 109/159F | PLAYER MANAGER | 150/179F |
| NIGHTSHIFT | 109/159F | PROBATION SIMULATOR | ND/200F |
| PUZZNIK | 109/149F | PUZZNIK | 109/149F |
| SNOW STRIKE | 109/149F | SNOW STRIKE | 109/149F |
| STUN CAR | 109/149F | STUN CAR | 99/149F |
| WORLD CHAMP. SOCCER | 99/149F | WORLD CHAMP. SOCCER | 99/149F |

DES HITS FABULEUX

- HIT PARADE**
- | | |
|---------------------------|----------|
| BACK TO THE FUTURE 2 | 109/149F |
| BLOODWICH | 99/149F |
| DYNASTY WARS | 109/149F |
| EUROPEAN SOCCER CHAMPIONS | 99/149F |
| KICK OFF 2 | 139/179F |
| MIDNIGHT RESISTANCE | 99/149F |
| THURROW WARRIORS | 99/149F |
| SIM CITY | 149/149F |
| SHADOWN | 99/149F |
- * à paraître

- DRAGON'S OF FLAME 149/199F
 FOOTBALLER OF THE YEAR 296/149F
 INTERNET 3D TENNIS 99/149F
 LA SECTE NOIRE ND/179F
 LE MANOIR DE MORT ND/199F
 OCEAN BEACH VOLLEY 99/149F
 ORIENTAL GAMES 149/199F
 PIRATES ND/45F
 RAINBOW ISLAND 99/149F
 ND/236F
 STORMLOD 2 99/145F
 STUNTCAR 99/149F
 TARGHAN ND/199F
 TENNIS QUEEN 99/259F
 TENNIS CUP 169/199F
 THE BREAK 99/149F
 TIME MACHINE 99/149F
 TURBO OUT RUN 99/149F
 WILD STREETS 138/179F
 WORLD CUP SOCCER 99/149F

1 an de garantie sur tous les logiciels

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

- | | | |
|--|---|---|
| N°1 Arkanoïd 1 (Casse Brique) | N°9 Plateau (Le Predator) | N°17 Matchey 2 (Foot + Baseball) |
| N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Crazy Ninja) | N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto) | N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade) |
| N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto) | N°11 Bubble Doble + Flying Shark (Arcade) | N°19 Quartet + Rampage (Arcade) |
| N°4 Enduro Race + Super Hang On (Course moto) | N°12 Axel (Sim. de vol) | N°20 Hyperports + Tracks & Field (Sport) |
| N°5 Intern. Karaté + Ye Ah Kung Fu (Arcade) | N°13 Renegade + Rénegade (Combat de rue) | N°21 Thunderblade + Wizzball (Arcade) NOUVEAU |
| N°6 Gryzor + Green Baret (Combat) | N°14 Top Gun + Stop Fight (Arcade) | N°22 Road Runner + Metacross (Arcade) NOUVEAU |
| N°7 California Games + Winter Games (Sim. sport) | N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade) | N°23 Nemesis + R-Type (Shoot em up) NOUVEAU |
| N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue) | N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport) | N°24 Afterburner + Starwar (Arcade Espace) NOUVEAU |

NOUVEAU CARTOUCHES POUR L'AMSTRAD 6128 + / 464 + ET CONSOLE AMSTRAD GX 4000

- Jeux disponibles**
- | | | | |
|--------------------------|------|----------------------------|------|
| Batman (Action) | 295F | Autres titres à venir | 295F |
| Operation Thunderbolt | 295F | Navy Seal | 295F |
| Barbarian 2 | 295F | Dick Tracy | 295F |
| Fire and Forget 2 | 295F | Epyx World of Games | 295F |
| Tennis Cup (Simulation) | 295F | Wild Streets (Kung fu) | 295F |
| Kiss (Reflexion) | 295F | Crazy Cars II | 295F |
| No Exit (Action) | 295F | Tinny sur la Lune (Action) | 295F |
| Switchblade (Plateforme) | 295F | L'espion qui m'aimait | 295F |
| | | Spiderman (Arcade) | 295F |
| | | Toki (Arcade) | 295F |
| | | Barle Command | 295F |
| | | Plotting | 295F |
| | | Pang (Arcade) | 295F |
| | | Buldadans (Arcade) | 295F |
| | | Stunner (Arcade) | 295F |
| | | Crout 271 | 295F |

Manette joystick 3 Super Charger 99 F
 Manette Speedking 99 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 / Livraison garantie par Colissimo

* Envoi le jour même de la réception de la commande pour paiement urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)
 BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

J19	TITRES	PRIX	NOM
Participation aux frais de port et d'emballage (attention 1 Consoles 1 50 F) + 20 F			ADRESSE
Précisez Casette □ Disk □ Cartouche □ Total à payer = F			Code postal
			Tel
			PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
			<input type="checkbox"/> T-Shirt PLAY AGAIN
			<input type="checkbox"/> M. L. XL (entourage sur taille)
			<input type="checkbox"/> T-Shirt HIGH SCORE
			<input type="checkbox"/> M. L. XL (entourage sur taille)
			<input type="checkbox"/> Contrôle MICROMANIA
			Date d'expiration / - / - Signature :

Reglement : je joins 10 chèques bancaires L1 CCP L1 mandat-lettre L1 je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F pour frais de remboursement - N° de Mandat (obligatoire) - ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - AMSTRAD 6128+ - AMSTRAD 464+ - GX 4000

DINO WARS & SECOND WORLD

Tyrannosaurus

Dienonychus



Second World.

démo permet tout de même de se faire une idée plus précise de Dino Wars qui propose des combats entre sauriens assez impressionnants, et que je balance un retentissant coup de queue de tyrannosaure, et que je teembroche sur les cornes du triceratops. Comme dans The Archon Collection, d'Electronic Arts, c'est une sorte de partie d'échecs qui débouche sur la partie d'arcade. Le point commun de Second World et de Dino Wars est la bande sonore, celle de Dino Wars surtout, aussi dramatique que la musique de la Game From the Desert. Tout ça, c'est bien beau, mais il faudra néanmoins juger joystick en main pour savoir ce que valent ces jeux. En tous cas, ça promet! A noter que Dino Wars sera disponible sur PC, AMIGA, ST, C64, Second World sur ST, PC, AMIGA et C64.

Dino Wars.

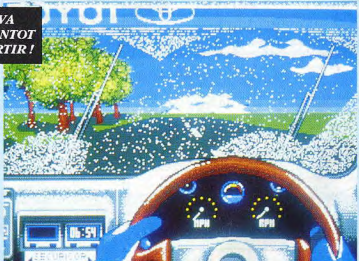
Magie Bytes nous titille en faisant durer le suspense. En effet, de Second World et de Dino Wars, des créations Digitek, nous n'avons reçu que des slide show sonorisés. En bon français, des démos que l'on regarde,

confortablement assis dans son fauteuil sans se fatiguer le poignet. Les graphismes des deux softs se révèlent fabuleux, ce qui n'étonnera pas ceux qui ont regardé de près les photos publiées dans Joystick numéro 8. La

TOYOTA CELICA GTA RALLYE

Le rallye que propose Gremlin se passe à l'intérieur de votre voiture. Ça vaut mieux, car il fait plus chaud, et qu'en plus la pluie peut vous tomber dessus à n'importe quel moment. Les décors de cette course sont en 3D, vous voyez votre tableau de bord et votre pare-brise, que vous pourrez essayer à l'aide des essuie-glaces (c'est bête mais on n'y pense jamais) et qui pourra voler en éclat quand vous rencontrerez un arbre. Cette simulation sportive ne semble pas des mieux réalisées, mais attendons de voir la version finale pour savoir si l'effet 3D, cette fois-ci, nous donne des frissons. Ne soyez pas trop impatient, il semble que ce ne soit pas pour tout de suite.

ÇA VA BIEN TÔT SORTIR!



3615 JOYSTICK

LE SERVEUR POUR LES CONSOLEUX

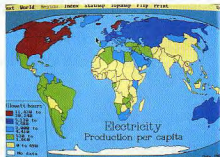
NINTENDO - SEGA - MEGADRIVE - NEC - LYNX - GAMEBOY

TOUTES LES RUBRIQUES PAR CONSOLE !

WORLD ATLAS

World Atlas est le nom d'un nouveau soft éducatif sur PC, édité par Lucasfilm. Cet atlas mondial est le type même du logiciel qu'un éditeur avisé doit s'abstenir de développer. En effet, bien que joliment dessiné, il ne remplacera jamais un bon vieux atlas bien cartonné. Les accès aux différentes pages sont d'une lenteur exaspérante et les détails topographiques réduits à l'essentiel. De plus, excepté les noms de pays, il est impossible d'explorer une carte en cliquant ou croiser et comparer des statistiques. Ajoutons que World Atlas est en anglais et l'orthographe indélicie (Guyana voisine avec

Guiana). Vivement le CD-Rom, avec des cartes nombreuses et détaillées, des photos, des liaisons hypertexte expliquant longuement tous les lieux cités et pourquoi pas, des morceaux de musique en prime. Dépêchons-nous de rêver car des éditeurs peaufinent déjà ces softs. En attendant, il est urgent de patienter.



LE TEMPLE DES COMPILS

BATTANTS
RICH DANGER
ALICE
DANGER

CLAP CINE
BACK TO THE FUTURE
ALLEN
WONDERBOY
QUARTET
EPOICON
THUR N'EST PAS TOUR
BERNIE DE TUBER
VUET ET LAUSSE MOURIR

SPORT
GREAT COURTS
FOOTBALL MANAGER 2
EMLYN HUGHES
ROBBIE HUGHES
3D GRAND PRIX

LES FOUS DU FOOT
STAMIGA
KICK OFF
FIGHTING SOCCER
FOOTBALL MANAGER 2

BIG BANG
STAR WARS
MANGÉ CARLOUX

DECLIC
STAMIGA/IBM PC
MANAGER DE MORTVILLE
TRAVAIL POURSUIVI
WALL STREET
CHESSMASTER 2000
TETRIS

LE PAYSAN
CFC
CHUCK YEAGER
STRIKE FORCE HARRIER
ACE
ACE 2
ATI
COMPAHWK

CARTOONS
STAMIGA/CFC
DYSABIE BUCK
SUPER WONDERBOY
TOONIN
TOM ET JERRY 2
BUGGY BOY

ET PLUS DE
20 AUTRES
COMPILS
EN VENTE
PRES DE
CHEZ VOUS

- 06 NICE : AUCHAN LA TRINITE Route de Laghet
- 08 CHARLEVILLE : INFORMATIQUE 8 rue du petit bois
- 12 DIJON LE CHATEAU : CONFORAMA RODEZ RN 68
- 13 AUBIGNE : AUCHAN Route de Gemmones
- 15 MARSEILLE : CARREFOUR Avenue P. Mérieux
- 15 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Saint Ferréol
- 16 ANGOULEME : L'HOMME 05 Rue Franklin
- 18 ST CLOUDHARD : HYPER RECORD SELEX Route de Vlerzon
- 20 LA ROCHE : BLANK MUSIC 8 rue Stephanie
- 20 BASTIA : TOP GAMES 5 Bd Giraud
- 26 VALENCE : RALLYE Route de Romans
- 27 EVREUX : PETREL INFORMATIQUE C.C. Cap Cœur Normandville
- 28 CHARTRES : LEGUE 10 Rue Noël Bailly
- 44 REZE : BOLLANGER C.C. Grand Sud Rue Ordonneau
- 33 BORDEAUX : AUCHAN LE LAC Quartier du lac
- 33 BORDEAUX : HYPER RECORD 15719 Place Gambetta
- 33 BORDEAUX LE LAC : BOLLANGER Quartier du lac
- 33 MERIGNAC : BOLLANGER Route de l'aéroport
- 39 CHOISEY : CORA DOLE RN 73
- 42 ST ETIENNE : AUCHAN Centre II
- 44 MANTES : SEQUENCE NEWS 21 Place Marva
- 44 REZE : BOLLANGER C.C. Grand Sud Rue Ordonneau
- 45 SARAN : HYPERMEDIA Zone Franck Lieu Dit les 100 Arpents
- 51 REIMS : LA GLE DE SOLH rue de Telpae
- 54 ESSEY LES NANCY : CORA avenue de Sauture
- 54 NANCY : CORA HOUEMONT FN 67
- 66 LORIENT : LA BOULANGERIE 7 rue du Port
- 67 MONDELAGNE : CORA Rue de Bouisse
- 57 MOULIN LES METZ : BOLLANGER RN 57 Route de Pont a Mousson
- 57 SARTRELEVILLE : CORA Route de Blichy
- 59 HAUBOURDIN : BOLLANGER ENLOCS C.C. Englos les Géants
- 59 VILLENEUVE D'ASCQ : AUCHAN Centre Commercial VZ
- 60 CREIL : QUEMETTE Malescuz 22 rue de la République
- 62 BETHUNE : BOLLANGER ZAC de la Rotonde rue docteur Dhienin

- 62 ST OMER : MAMOUTH C.C. Mallebrous route d'Arques Longueueux
- 62 VENDIN LE VIEUX : CORA LENS II RN 347 Route de la Bassee
- 65 BOIS : LIBRAIRIE DU MERIDIEN C.C. Lachère route de Pau
- 67 STRASBOURG : AUCHAN C.C. Heule Pien
- 67 VANDERHEIM : HYPERMEDIA Route de Strasbourg
- 69 LIMONEST : BOLLANGER RN 6 Le Puy d'Or
- 69 LYON : SEQUENCE NEWS 7 cours Gambetta
- 69 ST PRIEST : AUCHAN ZAC du Champ du Port
- 69 ST PRIEST : BOLLANGER C.C. Auckon Porte des Alpes
- 73 CHAMBERY : BOLLANGER C.C. Chaumond 1097 av des Landiers
- 74 ANNECY : AUCHAN La Balme de Sallimay ZI de Mandata 3
- 76 PARIS BARRIS : VIRGIN MEGASTORE 52/50 av des Champs Elysées
- 76 GRAND QUEVILLY : ROND POINT C.C. du Bois Cany
- 76 LA HAUTE : MAMOUTH MONTOLIERS C.C. Le Lazard
- 77 TOPOY : CONTINENT Route de Croissy
- 77 DAMMARIE LES LYS : CARREFOUR C.C. Villers en Bière RN 7
- 78 CHAMBOURY : CONTINENT RN 13
- 78 PLAISIR LES CLAYES : AUCHAN Route départementale 161
- 78 VEZEY : AUCHAN av. de l'Europe C.C. Valley 2
- 81 ALI : CONFORAMA Puy Gauzon
- 84 LA GARDE : LA BOUTIQUE SJA C.C. Grand Var Est
- 84 TOULON LA VALETTE : PHONOLA C.C. du Grand Var
- 91 ATHIS MONS : EUROARCHIE RN 7 rue camille Flammarion
- 91 BRETIGNY : AUCHAN C.C. Maison Neuve
- 92 PUTEAUX : AUCHAN LA DEFENSE C.C. Les Caestre Temps
- 93 BONDY : CONFORAMA RN 53 Av. Gallien
- 93 ST OZEN : CONFORAMA 52 Bd Victor Hugo
- 94 FONTENAY SONS BOIS : AUCHAN Avenue Charles Garcia
- 94 ORMESSON SUR MARNE : CONTINENT Carrefour de Pinot Vent
- 94 TRUNING : B.H. Belle Epe C.C. Régional Thuis Belle Epe
- 95 GARGES LES GONNESSES : HYPER MEDIA C.C. Gargès Bd de la Meute
- 95 ST BRICE SOUS FORET : CONTINENT Avenue Robert Schumann

QUAND VOTRE SURVIE EST EN JEU...

TM

BATTLESTORM

Revenant des confins de l'univers, vous découvrez que votre planète a été détruite par une coalition d'aliens. Vous jurez alors de venger les vôtres. Après une longue traque vous les avez enfin retrouvés: l'heure de la vengeance a sonné.

Votre objectif: les BATTLESTORM, véritables Léviatans de l'espace qui abritent les responsables de la destruction de votre planète. Ils ont déclimé votre peuple, maintenant ils doivent payer!!!

L'ULTIME SHOOT'EM UP

- Jouabilité d'Arcade
- Rapidité Exceptionnelle
- Scrolling Multi-Directionnel
- 50 images / seconde
- 8 Mondes différents
- Armes et Bonus



AMIGA
ATARI ST/STE
PC/PS
AMSTRAD CPC CPC-
64 4000
SPECTRUM
C164 C64 GS



AMSTRAD CPC
ATARI ST/STE
PC/PS
SPECTRUM

36 15
TITUS

Version AMIGA

28 Ter avenue de versailles 93220 GAGNY. Tel: (1) 43 32 10 92

HARD DRIVIN' A ENFIN UN SUCESSEUR!



Puisque Hard Drivin' avait si bien marché dans le monde entier, Atari Games se devait d'en faire une suite en Arcades. Avec Race Drivin' c'est fait, et quelle suite! J'imagine déjà les futures sorties de route des passionnés du premier. D'autant plus qu'elles sont d'un réalisme... C'est vrai que c'est plus soigné au niveau de l'animation et du graphisme, mais les changements sont mineurs. Les routines n'ont pas fondamentalement évolué. Par contre de nouveaux parcours ont fait leur apparition, comme le looping en tire-bouchon, le huit et une piste d'autocross. Quant au

cockpit, c'est le même qu'avant mais en jaune avec des flammes. Ce qui lui permet plus d'attirer les regards. Nous en reparlerons plus en détails dès que possible dans le même qu'en attendant, Donark a d'ores et déjà acheté les droits pour la conversion sur micro, convention qui devrait être finalisée avant la fin de l'année. Elle serait, d'après les bruits de couloirs, aussi rapide et belle que l'original grâce à des techniques d'animation vectorielles récemment développées. Patience!



TEAM SUZUKI

ÇA VA BIENTÔT SORTIR!

Alors que Grand Prix 500 II va sortir bientôt, Gremlin nous offre leur course de moto en 3D également. Ça se passe sur circuit également, avec une animation visiblement excellente. La moto entièrement calculée va courir sur des circuits fermés, avec tous les décors, gradins compris, colorés simplement pour que nous puissions avoir le plaisir de voir des blocs verts et parfaitement proportionnés nous défiler sous les yeux. Ce nouveau jeu réalisé dans un style qui est de plus en plus exploité, semble être tout de même dans la course.





SCI

SCI, ça veut dire Special Criminal Investigation, et malgré que le titre ne vous dise rien, ce n'est autre que Chase HQ numéro deux. Le principe reste exactement le même, avec quelques changements toutefois au niveau de l'animation un poil meilleure, et plus d'armes et plus d'ennemis pour vous fouder des bâtons dans les roues. C'est Océan qui nous offre cette nouvelle version, ou cette suite, bien que le principe de la bagnole poucharissant les criminels reste le même. Et ce sont les Amagistes qui en profiteront les premiers.



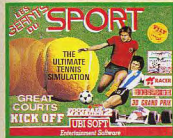
ATARI ST
AMIGA

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2



IBM PC
et compatibles

- GREAT COURTS
- FOOTBALL MANAGER 2
- TV SPORT Football



AMSTRAD
D + K7

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- TT Racer
- 3D Grand Prix
- Bobsleigh
- Emlyn Hughes International Soccer

LES GÉANTS DU SPORT

UBI SOFT présente :

... LA COMPILATION LA PLUS SPORTIVE DE L'ANNÉE !!!

CONTIENT :

GREAT COURTS : prime 89.
catégorie simulation sportive : élu

KICK OFF : prime 89.
catégorie Simulation Sport



UBI SOFT

Entertainment Software

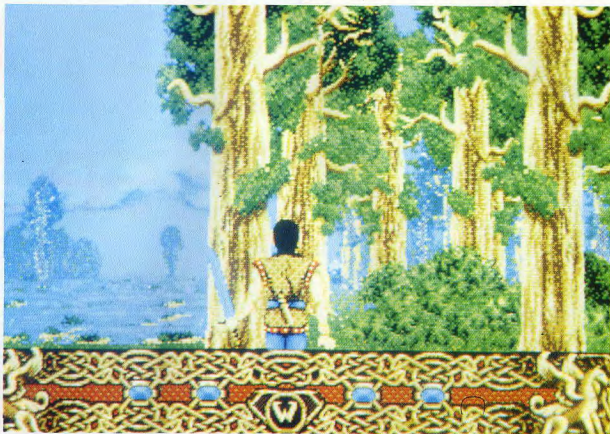
DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

PC	ST/AG	CPC/K7
Rick Dangerous	Rick Dangerous	Rick Dangerous
Ikari Warriors	Savage	Navy Moves
Frank Bruno's Boxing	Commando	Commando
	Ikari Warriors	Ikari Warriors

LES BATTANTS

Une compilation des hits de la catégorie Aventure/Action.

© 1989 Coleco design Ltd. Ikari Warriors © SNR Corporation. Commando © 1989 Capcom USA. Frank Bruno's Boxing © 1988. 1989 Elite System Ltd. Savage & Probe Software Ltd. © Microprose Firebird. Navy Moves © 1989 Dynamic.



CRYSTAL OF ARBOREA

ÇA VA
BIENTOT
SORTIR !

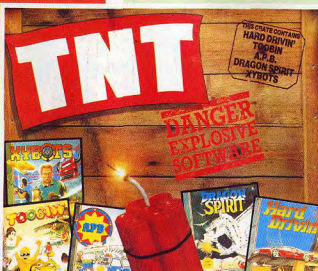
Voici un jeu alliant la stratégie complexe et le jeu de rôle réalisés. Vous incarnez Jarel, un aventurier sans peur ni reproche qui a pour mission de récupérer quatre cristaux dispersés sur une île. Il pourra se faire aider par une équipe composée d'un mage et de trois guerriers. Crystal Of Arborea est programmé en 3D et en temps réel, vous aurez donc la joie de voir des décors dessinés (et non calculés) dans le pur style Héroïc-Fantasy, de jour comme de nuit. Plusieurs scénarios vous sont proposés, différenciés par leur difficulté et par l'emplacement plus ou moins évident des objets à trouver et des énigmes à résoudre. C'est Silmarils qui sort cette aventure sur ST.



RE-BOUM!

Domark sort une nouvelle compil' dans le série TNT, avec au programme: Xybots, un jeu à jouer à deux (ou seul mais c'est moins marrant), dans lequel vous vous baladez dans des couloirs futuristes, et vous vous battez contre un tas de robots. Toobin', c'est une sympathique descente de fleuve à bouée, avec des bonus à choper, des crocodilles et des troncs d'arbres à éviter et des cascades à contourner. Dans APB, vous jouerez les flics au volant d'un véhicule vu de haut, et vous poursuivrez les méchants bandits pour les mettre en prison. Dans Dragon Spirit, vous piloterez un dragon de haut, et vous devrez tirer sur tout ce qui bouge à la façon d'un Shoo'Em Up. Hard Drivin enfin est une poursuite de bagnole en 3D avec de superbes graphismes et la possibilité d'avoir plusieurs points de vue.

Voilà de quoi vous éclater à donf, et pour pas trop cher (299 francs pour les 16 bits et 149 F pour les 8 bits). Ça fait plaisir.



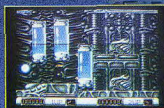
JOYSTICK / NOVEMBRE 1990 / 58

Z-OUT

La mission X-OUT a été un énorme succès. La terre ne souffre plus de la présence des envahisseurs d'Alpha Centauri et les humains fêtent sa libération. Mais soudain, les scanner Long-Range détectent des activités sur Alpha Centauri... Les ennemis préparent une guerre!



Photos d'écran Amiga



Rainbow
Arts
天々 Arts

© 1990 RAINBOW ARTS

Distribution exclusive SFMI
Boîte postale 114
06561 Valbonne

Z-OUT - la mission est de détruire définitivement la planète Alpha Centauri et le G.G. de la fédération cherché un pilote courageux pour diriger cette mission. Personne ne sait exactement ce qui l'attend, mais ce ne sera certainement pas de tout repos!

6 niveaux gigantesques et très variés, avec des tonnes d'adversaires. Dans chaque niveau, un très grand choix de monstres géants. Des armes supplémentaires, des satellites, des lasers et plein d'autres surprises. Scrolling multidirectionnel excellent. Bruitages fantastiques.

Disponible sur
AMIGA, ATARI ST

**MEME DANS LE FUTUR, IL SERA TOUJOURS POSSIBLE
D'AMELIORER LE RESPECT DE LA LOI.**



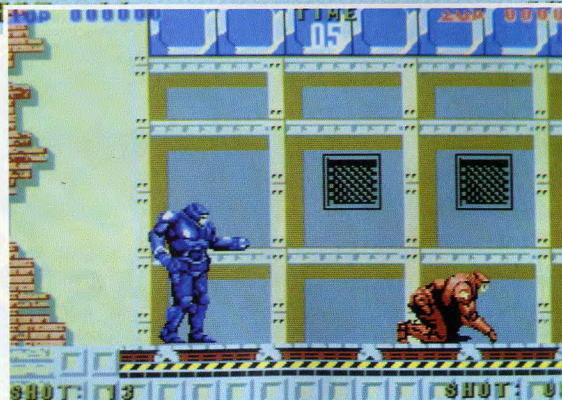
Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieux Homme" et de sa holding corrompue - l'OCF. Si vous voulez mourir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de **ROBOCOP!**

ROBOCOP 2 n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre! Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCF à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.

CARTOUCHE AMSTRAD CBM AMIGA
[GX 4000, 464+, 6128+] **ATARI ST/STE**

ocean

ZAC DE MOSQUETTES, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL: (1) 43350675



**ÇA VA
BIENTÔT
SORTIR !**

E-SWAT

E-Swat est une nouvelle conversion Sega par US Gold, dans laquelle vous incarnez un policier futuriste à la Robocop, qui doit prouver son dévouement total au gouvernement en tuant le plus de truands possible, et devenir, s'il fait bien son travail, un E-Swat. En gros, si vous êtes gentil, vous

auriez une armure en plus à vous foutre sur le dos, ça vous tiendra chaud! Réalisé avec d'énormes sprites, ce jeu de combat sur plate-formes pourra être utilisé seul ou à deux et sortira sur Amiga et ST en fin d'année (pour les autres standards, on verra plus tard).

JOYSTICK / NOVEMBRE 1990 / 61

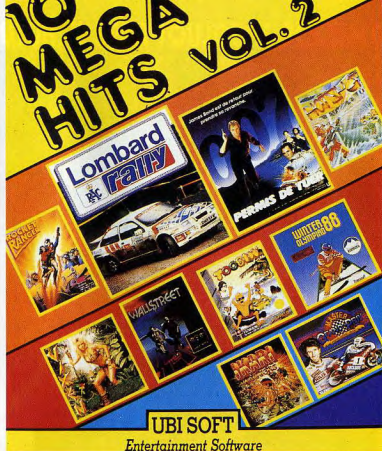
DES CENTAINES
D'INVITATIONS A GAGNER
SUR 3615 CODE AMSTRAD.

ENCORE UNE IDÉE
FURIEUSEMENT CROCO.



DÉCOUPE ET
REMPLIS CE BON.
GARDE-LE PRÉCIEUSEMENT
ET TU BÉNÉFICIERAS
D'UNE RÉDUCTION DE
10F SUR L'ENTRÉE
D'AMSTRAD EXPO

news
previews

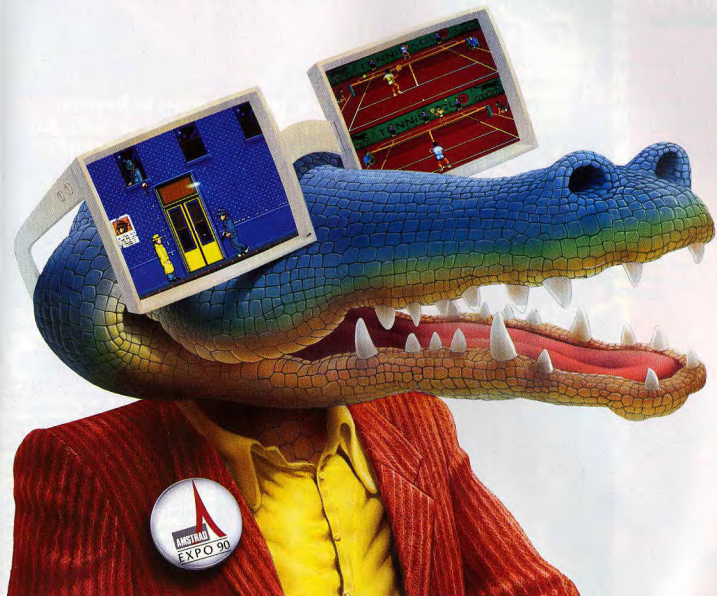


15 MEGASTARS

Parce que ce serait trop long à tout décrire et que vous les connaissez sûrement déjà, je vais simplement vous indiquer les titres et le genre des jeux inclus dans la compilation d'Ubi Soft, sortie sous le titre "15 Mega Stars", pour les possesseurs de CPC (et c'est pas la peine de vous cacher, je sais qu'il y en a). Buggy 2 (arcade), 1942 (wargame), Battle Valley (Shoot'Em Up), Commando (arcade), Le crépuscule du Ninja (arcade), Airwolf (arcade), Battu (casse-brique), Ghost'n'Goblins (arcade), Bombjack (plates-formes), Saboteur (arcade), Navy Movies (arcade), Exolon (arcade), Scoopy Duo (échelles et plates-formes).



AMSTRAD EXPO 90. ATTENTION LES JEUX!



MOULDES-FRANCE MAUSSMANN

Accès R.A.T.P. :

métro : Porte de Versailles - Ligne 12
(Mairie d'Issy - Porte de la Chapelle)
bus : ligne 39 - 49 - 80 et PC.

Accès voiture :

Sortie périphérique : Porte de Versailles
Porte de la Plaine
Parking : Porte de Versailles
Place Porte de Versailles

HORAIRES DE 10 H A 19 H

NOM : _____

PRENOM : _____ AGE : _____

ADRESSE : _____

TELEPHONE : _____

**COUPON A PRESENTER A
L'ENTREE D'AMSTRAD EXPO**

DU 16 AU 19
NOVEMBRE
1990
PARC DES
EXPOSITIONS
DE
VERSAILLES
HALL 8

**AMSTRAD
EXPO 90**

AMSTRAD-FRANCE MAUSSMANN 16, RUE DE LA VILLE, 93100, PARIS 13

Grande nouvelle pour les accros de la micro. L'Amstrad Expo 90 ouvre du 16 au 19 novembre, de 10h à 19h, à la Porte de Versailles. Au menu, une brochette de nouveautés qui va satisfaire les appétits les plus exigeants : les tous derniers micro-ordinateurs 6128 Plus et 464 Plus ; la super console Amstrad GX 4000 ; des jeux et des logiciels à vous mettre à genoux, présentés en avant-première par les plus grands éditeurs de softs... sans oublier les nouveaux croco-pins qui vont faire fureur sur vos blousons ! Bien sûr, on peut emmener ses parents. L'Amstrad Expo 90, c'est aussi toute la micro-informatique professionnelle. Ça aussi, c'est unique. Alors, tenez-vous prêts : du 16 au 19 novembre, il y a du nouveau à se mettre sous la dent, Porte de Versailles. Informations sur 3615 Amstrad.

**6^e SALON AMSTRAD
DU 16 AU 19 NOVEMBRE
DE 10H A 19H
PARC DES EXPOSITIONS
PORTE DE VERSAILLES
HALL 8**

**LE GRAND RENDEZ-VOUS DE LA MICRO INFORMATIQUE
PROFESSIONNELLE ET DE LOISIRS**

AMSTRAD



WILD FIRE



SILVER BLADE

Dans la série Advanced Dungeons & Dragons, voici deux nouvelles boîtes, une verte et une jaune, qui retracent les divers événements de l'héroïc-fantasy. Tout d'abord War of the Lance, utilisant un graphisme plat style table de jeu et Secret Of the Silver Blades, le troisième volume de la série "Forgotten Realms". Ce dernier pourrait bien retenir toute votre attention puisqu'il possède un driver compatible AdLib/Soundblaster. Dans l'ensemble ces produits ne paraissent pas briller par leur qualité mais comme nous sommes dans les "news" nous n'en dirons pas plus. Ces derniers feront peut-être l'objet d'un test, peut-

être. Disponibles en version CGA et EGA, ces deux logiciels de chez SSI vous seront proposés à un prix avoisinant les 250 francs.



LES FOUS DU VOLANT

Pour les standards ST et Amiga, Ubi Soft réunit tout un tas de véhicules à roues dans le même packaging. Il s'agit d'Action Fighter, un jeu dans lequel vous devez piloter un engin fou, pouvant se transformer en voiture de course, en jet-car ou en moto, et armé jusqu'aux dents pour rattraper quelques truands notoires. Buggy Boy, où vous conduirez un buggy sur des circuits fermés dans des courses minutées. TT Racer, un jeu de course à moto. Buggy 2, où vous traverserez le désert au volant de ce petit quatre roues qui n'a peur de rien. APB, où vous jouerez encore une fois un flic, poursuivant des malfaiteurs dans toute la ville. Et Grand Prix, pour finir, dans lequel c'est au volant d'une moto que vous devrez réussir toutes les courses qui vous seront proposées. Pour peu qu'on aime la route, voilà de quoi voyager un peu. Cette compil existe sur ST, Amiga et CPC.



HONORABLE TATOU

Nous sommes en 1101 et le sinistre GAO QIU vient de s'emparer du trône impérial. Quoi, se dit le lecteur, encore un potentiel aussi cruel qu'extra-terrestre? Pas du tout, c'est le prochain Infogrames et ça s'appelle Bandit Kings of Ancient China.

Ça se passe dans la Chine impériale, quoi. Vous incarnez un bandit de grand chemin. Si la chance et le courage sont de votre côté, peut-être pourrez-vous devenir un héros en sauvant l'empire céleste. Que dire de plus? Que l'on peut jouer l'un des quatre scénarios de un à sept joueurs, que les batailles permettent d'utiliser la magie, qu'avec 255 personnages, c'est encore plus complexe qu'un roman de Dostoïevski? Allez, disons que ça a l'air d'un superbe wargame, un point c'est tout.

Bientôt sur Amiga, cette simulation historique est disponible sur PC/compatibles pour le moment.



DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour après jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténèbres du labyrinthe vous combattez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000*.

* même si vous ne délivrez la princesse vous pouvez gagner grâce à votre cagnotte.



JEU DE ROLES ET D'AVEVENTURES INTERACTIF EN 3D

Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez ce bon : 36 15 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris

Nom _____ Prénom _____
Age _____ Adresse _____

PAR LES FOUDRES DU JOYSTICK!

Figurez-vous que la nouvelle gamme QuickShot, importée en France par Transecom, est arrivée. La plupart de ces nouveaux bijoux d'ergonomie et de longévité sont déjà en vente dans les magasins spécialisés et dans les FNAC. Pour les autres, ils seront disponibles avant Noël c'est sûr. Du bas de gamme au «mieux y a pas», les voici tous.

JOYSTICK QS-131

Voici le remplaçant direct, revu et corrigé, du QuickShot I. Pas cher, robuste, il marche sur Commodore et Atari.

JOYSTICK QS-130

Celui-ci, par contre, est plus proche du QuickShot II qu'il le remplace avantageusement. Autofire compris et sélecteur pour Sega, MSX, Commodore, Atari et Amstrad pour le QS-130F. Quand au QS-130N, c'est la version dédiée à la Nintendo, toujours avec l'autofire. La QS-130 est distribuée exclusivement par Inelec.

MAVERICK2 QS-128

Le joystick des amateurs de salles de jeux! De style Arcades, il propose en plus d'une bonne prise en main un autofire séparé pour chaque bouton. De plus il a deux câbles ce qui permet de ne pas brancher-débrancher à



chaque fois pour changer de port joystick. Ainsi le QS-128F est réservé aux possesseurs de Sega, MSX, Commodore, Atari et Amstrad, alors que son homologue le QS-128N est pour la Nintendo. La version de cette dernière dispose en plus du «slow motion», interrupteur qui permet de ralentir la vitesse de déroulement de l'action de certains jeux.

JOYSTICK QS-123

Bien qu'utilisant le même manche que le QS-130, celui-ci en est bien différent puisqu'il est réservé aux compatibles PC/XT/AT. Il y a tous les réglages de centrage en X et Y et même un mode automatique. Première fois que l'on voit un joystick aussi beau pour les compatibles.

PC-PACK QS-113P

Baucoup plus classique, ce joystick fourni avec la carte d'adaptation joystick pour les compatibles PC/XT/AT a de bonnes performances. Il dispose d'un autofire, du réglage de centrage et d'un mode automatique.

SCOPE QS-132

Vous, possesseurs de la console Nintendo qui avez en plus le fameux Zapper, le pistolet lumineux, voici enfin l'accessoire qui vous permettra de mirer juste dans tous les jeux et ce quelque soit la distance à laquelle vous vous trouvez. En effet ce viseur se met sur le Zapper et dispose de réglages de hauteur, ce qui corrige l'inclinaison par rapport à l'écran. C'est vraiment simple et précis. Seul



regret, les distances sont indiquées en pieds... (feet)

Toutes ces manettes sont, comme le dit QuickShot, «for professional players» only.

A noter, Transecom a repris la distribution en France de la souris infrarouge BMC. On vous en parlait dans la Rue Briq à Braque du numéro 1. Du coup cette souris pour compatibles PC/XT/AT baisse largement de prix. Elle est compatible Microsoft (trois boutons) et dispose de plus d'un bouton sur le côté qui permet d'aller d'un déplacement lent et précis à un déplacement très rapide si nécessaire.

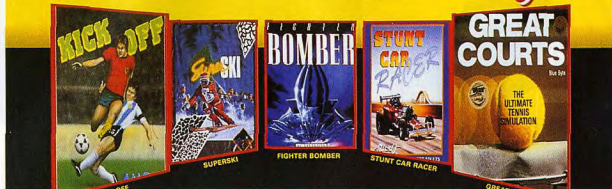
Si vous ne trouvez pas ces articles à côté de chez vous, vous pouvez contacter Transecom au 16 (1) 39 86 30 ou Inelec au 16 (1) 48 91 00 44. Voilà!

Super Sweet
LA SUITE DU CAMEL 128
SWEET
MANIPULATION PLUS DELICIEUSE
3000 SAIMONS

83, rue de France
75002 PARIS

PLUS DE
PIECES +
DE BONUS

CHALLENGERS

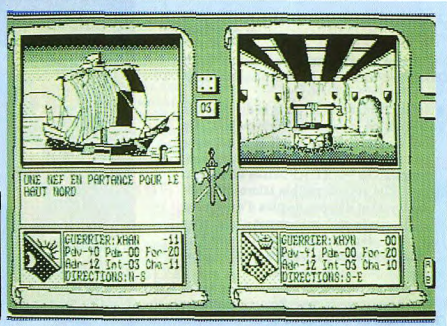


COMPILES

Deux autres compilations sont en projet chez Ubi Soft. Il s'agit de Challenges, dans laquelle vous trouverez Great Court, Stunt Car Racer, Kick Off, Super Ski, Rick Dangerous, Carrier Command et P47 Thunderbolt. L'autre, c'est Full Blast, où P47 Thunderbolt, Carrier Command et Rick Dangerous seront également réunis (on ne peut plus les séparer ceux-là. Ils s'adorent). Mais avec Highway Patrol et Chicago 90 en plus. Les deux compilations sortent en novembre sur ST, Amiga, PC et C64 pour Full Blast, à 299 francs sur 16 bits et 199 francs sur C64 disk; et sur ST, Amiga, PC, CPC et C64 pour Challenges, à 299 francs sur 16 bits, 229 sur CPC disk et 199 sur C64 disk. Voilà, vous savez tout.

SAGA

Encore un jeu Lankhor pour CPC, heureusement qu'il y en a qui se décarassent pour cette machine. Il s'agit d'un très beau jeu de rôle dont les dessins font irrésistiblement penser à de la BD bien faite. Il est en monochrome, mais cela permet une finesse extrême, et je ne vais pas vous expliquer comment marche votre Amstrad, quand même. Il est possible de jouer seul en dirigeant deux personnages ou à deux. Sortie prévue pour ce mois-ci.



NOUVEAU! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER!



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater!

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : les maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bossier et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc... L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de

4096), un son stéréo époustouffant et deux lecteurs de disquettes, tu révises tes cours, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2990 F TTC en version monochrome, ou 3990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990^FTTC*
COMPLET



Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Tél : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES



SDAW

La dernière production de Lankhor s'adresse aux Amstradistes: il s'agit de SDAW, un jeu d'aventure. Quelques années après la troisième guerre mondiale, alors que la plupart des humains sont devenus mutants, les rares

survivants ont conçu un robot presque parfait, le S.D.A.W. (Système de Défense Anti-Wobbligobbligook, je crois) pour lutter contre les mutants, et surtout pour retrouver et désactiver l'arme terrifiante qu'ils ont mis au point. On notera l'emploi du mode 0 pour bénéficier des 16 couleurs, et les 200 et quelques lieux qui composent ce labyrinthe. Sortie prévue en novembre...

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX
GENERAL PRESENTE EN EXCLUSIVITE
"LE NOUVEAU GENERALISTE"
LE CATALOGUE DE VENTE PAR
CORRESPONDANCE, DANS LEQUEL
VOUS POURREZ CHOISIR EN TOUTE
TRANQUILLITE: VOTRE MICRO,
VOTRE IMPRIMANTE,
VOTRE PERIPHERIQUE,
VOTRE LOGICIEL PRO,
VOTRE MODEM, VOTRE
TELEFAX, VOTRE
PHOTOCOPIEUR,
VOTRE LECTEUR DE
DISQUETTE, ETC...
BREF, TOUTE LA MICRO,
TV, HI-FI, VIDEO, BUREAUTIQUE...



ET EN PLUS GAGNEZ UNE CLIO !

En participant au grand tirage au sort GENERAL*

2^{ème} prix : Une semaine au soleil pour 2 personnes

Destination et dates de départ fixées par GENERAL après le tirage au sort.

3^{ème} prix : Une configuration COMMODORE et son imprimante

ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX

Nota : GENERAL se réserve le droit de modifier les prix, dates du tirage au sort et règlement de ce dernier.

Renseignements, conditions de participation et règlement dans le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".



COMMANDEZ VITE "LE NOUVEAU GENERALISTE" en renvoyant le coupon ci-contre. Bénéficiez des offres exceptionnelles, des cadeaux, et des nouveaux services GENERAL que vous retrouverez dans le catalogue.

A retourner à GENERAL 10, boulevard de Strasbourg 75010 PARIS Tél. 42 06 50 50

OUI, je désire recevoir le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".

Je vous joint un chèque un mandat de 35 F.

Je déduirai ces 35 F de ma première commande si je retourne à GENERAL le bon figurant dans le catalogue avec cette dernière.

Société.....

Nom..... Prénom.....

Fonction.....

Adresse.....

C.P. [] [] [] [] Ville.....

Tél. :



"Video Games!"

du 19 Novembre au 8 Décembre.

Tous
les nouveaux jeux vidéo
vous livrent leurs secrets.

Entrez!

Bienvenue au Video Games.*

Pendant 3 semaines, mesurez-vous aux géants des Video Games. Affrontez tous les nouveaux jeux Nintendo, Sega, Amstrad et Atari. Contournez tous les pièges de Golden Axe, démasquez les secrets de Link, Mario Bros II, et découvrez tout ce que vous ne connaissiez pas encore sur le Software et le Hardware.

! Video Games vous attend avec Lynx et Game Boy, les toutes nouvelles consoles de jeux portables.

* Video Games, c'est tous les jeux vidéo.

* Video Games, c'est tout ce qui gravite autour des jeux vidéo.

Cette promotion est présente dans la plupart des magasins. Liste et adresses : 36.15 Carrefour (rubrique événements et promotions).

Avec Carrefour
je positive! 

Séquence
news



Une passion d'avance

AMSTRAD CPC

ARCADE QUIZ	109/149
ARMALYTE	129/149
ASTRO MARIN CORP	125/179
STOMIC ROBOT KID	99/149
BACK TO FUTURE 2	119/159
BADLANDS	99/149
BLOODWICH	125/149
BOMBER	142/199
CAPTAIN TRUENO	129/169
DELICIA GT4 RALLYE	109/149
CHESSMASTER	99/149
DEFENDER OF CROWN	99/149
DRAGON'S BREED	99/149
F16 COMBAT PILOT	142/199
FLIGHT QUEST	99/149
GHOSTBUSTERS 2	109/169
GOLDEN AGE	109/149
GRAND PRIX 500 (2)	99/149
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
GUNBOAT	99/169
HELTER SKELTER	109/149
JUDGE DREDD	99/149
KIK DELUXE	99/149
IRON LORD	229
KICK OFF 2	99/149
LA SACTE NOIRE	109/179
LIVERPOOL	99/149
LOOPS OF CHAOS	109/149
LOTUS ESPRIT CHAL	109/149
MANCHESTER	129/169
MIDNIGHT RESISTAN	99/149
MONTY PYTHON	99/149
NARC	109/159
NEW YORK WARRIORS	99/149
NIGHT BREED (ARC)	109/159
NIGHT BREED 2	99/149
NIGHT SHIFT	99/149
NINJA RENIX	99/149
NINJA SPIRIT	99/149
ORIENTAL GAMES	142/199
P 47	109/159
PUZZNIC	109/159
Q 8	129/159
SAINT DRAGON	99/149
SANCTUS	99/149
SECRET AGEN	99/149
SHADOW OF BEAST	129/159
SILDERS	99/149
SNOW STRIKE	109/149
SPY WHO LOVED ME	99/149
STAR CONTROL	99/149
STORMLORD 2	99/149
STUNT CAR	99/149
SUBBUTED	99/149
SUPER CARS	109/149
SUPER OFF ROAD R.	109/149
STUN RUNNER	99/149
SWITCHBLADE	99/149
THE MACHO	99/149
TEENAGE HERO TURT.	109/149
THEY	99/169
TOTAL RECALL	109/159
TWILKWOOD	142/180
ULTIMATE GOLF	142/179
UN SQUADRON	99/149

CARTE DISQUE PC

CARTE DISQUE DUR 20M	2490
CARTE DISQUE DUR 50M	2730
CARTE DISQUE DUR 20M	2990
CARTE SOUND BLASTER	1750
SOURIS COMPATIBLE	245
JCVSTICK PC + CARTE	189
DISK 5 25 DFDD PAR 10	
GRANDPRIX	44
IMPRIMANTE STAR	
LC 24/10 + CABLE	2990
40 BOXING	2099
40 SPORT DRIVING	299
A.I.F. 2	249
B.A.I.	249
BAROSTALE 3	249
BATTLE ISLE	249
BATTLE OF BRITAIN	299
BETRAYER	249
BLADE WARRIOR	269
BLOODWICH	249
BOMBER	349
CADAVRE	249
CHAMPION OF THE RAJ	249
COUGAR FORCE	279
COVERT ACTION	349
DUNGEON MASTER	499
ELITE + GOLD	349
ELVIRA	299
EMPIRE GALACTIQUE	549
F 29	299
FALCON 3	299
GEISHA	299
GRAND PRIX 500 CC 2	289
GREAT COURTS 2	299
HORROR ZOMBI	249
IT'S GAME FROM DESERT	299
LOOM VF	299
MANCHESTER	269
M.I.T. PLATOON	299
MAUPTIT ISLAND	289
MIDWINTER	249
NIGHT SHIFT	249
NIGHTBREED (ARCADE)	299
P.I.M.P. PILE	249
RANK XEROX	249
RICK DANGEROUS 2	249
RIDERS OF ROMAN	249
RORKES DRIFT	249
SECRET MONKEY ISLAND	249
SECRET WEAPON LUFTHA	549
SILENT STRIKE 2	349
SILVER COLLECTION	499
SPEEDBALL 2	299
SUPER PUFFY	249
TEENAGE HERO TURTLES	249
TEST DRIVE 3	299
THE MACHO	499
TOM & THE GHOSTS	249
TV BASKETBALL	299
TWILKWOOD	249
ULTIMA 6	329
U.M.S. 2	249
U.S. JOHN YOUNG	349
XYPHOS	249
TOUS LOGICIELS PRO	
AUX PRIX SEQUENCE NEWS	

COMPILATIONS AMSTRAD CPC

LES FOUS DU FOOT 199/149	AMSTRAD 464+ COULEUR
KICK OFF+ FIGHTING SOCC	+ 1 COMPIL + 1 CARTOUCHE
+FOOTBALL MANAGER II	+ 1 MANETTE 2990 F
+EMELYN HUGHES 1. SOCCER	
LES BATTANTS 199/159	AMSTRAD 464+ COULEUR
RICK DANGEROUS + SAVAGE	+ 1 COMPIL + 1 CARTOUCHE
+NAVY MOVES + COMMANDO	+ 1 MANETTE 2990 F
+IKARI WARRIORS	
+FRANCK BRUNO BOXING	LIVRE DE FAMILLE 249/NC
15 MEGASTARS 219/169	+TROUBADOUR
COMMANDO + BOMB JACK	+PROV ET MASTIC N°1
+ARWOLF + SCOOBIDOO	GEANTS DU SPORT 229/169
+GROST+M GOBLINS + 1942	KICK OFF +3D GRAND PRIX
+SABOTEUR + BUGGY II	+GREAT COURT + BOSSLEIGH
+BATTLE SHIPS + BATTY	+FOOTBALL MANAGER II
+NAVY MOVES + EXOLON	+EMELYN HUGHES SOCCER
+BATTLE VALLEY	+TT RACER
+CREPUSSULE DU NAJA	DIEUX DU CIEL 229/169
+TALISMAN D'OSIRIS	CHUCK YEAGER + TOMAWAK
CARTOONS	+STRIKE FORCE HARRIER
SUPER MONDERBOY + TOOBIN	+ACE + ACE II + A.I.F.F.
+TOM ET JERRY II	CLAP CINE 219/159
+YVANETTE DUK +BUGGY BOY	GHOSTBUSTERS + MONDERBOY
PLATINUM 249/159	+BACK TO FUTURE +SOURTET
FORGOTTEN WORLD	+ALIEN + PERMIS DE TUEE
+STRIDER + BLACK TIGER	+HOLWOOD-CHARLIE CHAPLIN
+GOLLYS+W GHOST+LEOSTORM	+TUER N'EST PAS JOUER
DRIVE ME CRAZY 199/149	+VIVRE ET LAISSER MOURIR
STUNT CAR + CHICAGO 90	BIG BANG 149/109
+HIGHWAY PATROL + APB	+VIVRE ET LAISSER MOURIR
+ACTION FIGHTER	+STARWARS + LIGHT FORCE
TOP 20 269/199	+ TETRIS +MANGE CAILLLOUX
LICENCE TO KILL + P47	CHALLENGER 199/149
+CHARLIE CHAPLIN +BATTY	SEUNT CAR + KICK OFF
+GAME OVER II + ACE 1	+GREAT COURTS + BOMBER
+MANGE CAILLLOUX +MLM 3D	+SUPER SKY
+ASPAR GP +DEVIL STILE	FOUS DU VOLANT 199/149
+SHOCKWY RIDE+HOTSHOT	APB + ASPAR GRAND PRIX
+3D GRAND PRIX + REV	+BUGGY BOY + BUGGY II
+LORD	+ACTION FIGHTER+TT RACER
+SUPER SKY +LIGHT FORCE	HOLLYWOOD COLLEC 199/149
	BATMAN THE MOVIE
	+INDIANA JONES LAST CRU.
	+GHOSTBUSTERS II+ROBOCOP
	PRIMO :
	DISC AMSOFT 3 ^e PAR 10

PC COMMODORE AMSTRAD_DUAL DATA

TOUS LES PC ET AT EN PROMO

COMPILATIONS IBM PC

LES BATTANTS 299	DECLIC 299
RICK DANGEROUS	TETRIS + WALL STREET
+SAVAGE+IKARI WARRIORS	+MANGIE DE MORTEVILLE
+FRANCK BRUNO BOXING	+TRIVIAL PURSUIT
GEANTS DU SPORT 299	+CHESSMASTER 2000
GREAT COURT 299	FULL BLAST 299
+TV SPORT FOOTBALL	FERRARI FORMULA ONE
+FOOTBALL MANAGER II	+CARRIER COMMAND +P47
LES DIEUX DU CIEL 299	RICK DANGEROUS
CHUCK YEAGER+TOMAWAK	+HIGHWAY PATROL
+STRIKE FORCE HARRIER	+CHICAGO 90
+ACE 1 + ACE 2	SILVER COLLECTION 299
10 MEGA HITS 2 349	CHESSMASTER 2000
LOMBARD RALLYE	+PROFESSION DETECTIVE
+TORBIN + HOT SHOT	+UNITES R OLYMPIAD 88
+ASPAR GRAND PRIX	+IKARI WARRIORS
+ROCKET RANGER	+STRIKE FORCE HARRIER
+HATER OLYMPIAD	POWER PACK 299
+IKARI WARRIORS	TV SPORT FOOTBALL
+PERMIS DE TUEE	+XENON+LOMBARD RALLYE
+WALL STREET + VIXEN	+DEFENDER OF THE CROWN
CHALLENGER 299	10 MEGA HITS 329
STUNT CAR + KICK OFF	GAME OVER II + TETRIS
ROBET COURTS + BOMBER	+LE MAITRE DES AMES
+SUPER SKY	+ENFORCER + MEGAATT
SPORTING GOLD 299	+HUILENTER + STARLORD
GAMES SUMMER EDITION	+PLOWHOUSE STRIP POKER
+GAMES WINTER EDITION	+CLASHCOURT + ZOMBI
+CALIFORNIA GAMES	



LINE OF FIRE

Encore une fois, c'est le gouvernement qui est à la base de vos aventures. La mission qu'il vous confie cette fois-ci est d'ordre militaire, puisqu'il faut aller récupérer une arme dérobée dans un pays en guerre. Techniquement, le dernier jeu d'USG semble bien nous offrir tout ce qu'on nous avons besoin, puisque Line Of Fire est en Full Overland, et qu'un scrolling multidirectionnel fait se balader les héros musclés sur plusieurs terrains (désert de munitions, ville, désert, jungle), avec, avant de y aller, une carte détaillée de l'endroit et de votre mission à remplir. Malgré des graphismes plus ou moins grossiers, la jouabilité de Line Of Fire semble intéressante. Cette conversion d'un jeu Sega sorti en décembre sur ST, Amiga et Amstrad, et on pourra y jouer à deux.



ÇA VA BENTOT SORTIR!

EPIC

Epic est une simulation de combat à la "Star Wars", dont les immenses vaisseaux de métal parcourant l'espace à la recherche d'un nouveau système solaire. Pour y parvenir, votre flotte doit traverser l'empire Rexxon, avec qui vous n'êtes pas en bons termes du tout. Donc, pour forcer le passage, vous devrez vous battre avec un acharné à bord d'un petit vaisseau spatial. C'est Océan qui sort ce jeu, réalisé par des programmeurs de F-29 et Falcon, prévus sur ST, Amiga et PC pour le mois prochain. Que la force soit avec vous!



Sequence
news



Une passion d'avance

COMPILATIONS AMIGA

- GEANTS DU SPORT 299
- KICK OFF + GREAT COURT
- FOOTBALL MANAGER II
- LES BATTANTS 299
- RICK DANGEROUS SAVAGE
- *COMMANDO + NAVY MOVES
- *IKARI WARRIORS
- LES FOUS DU FOOT 249
- KICK OFF
- *FIGHTING SOCCER
- *FOOTBALL MANAGER II
- CARTONS 269
- SUPER MONDOBOY + TOOBIN
- TOM ET JERRY 2
- *DYNAMIC DUK + BUGGY BOY
- 10 MEGA HITS VOL 2 349
- LONARD RALLYE + TOOBIN
- *MIKEN + ROCKET RANGER
- *HOT SHOT + WALL STREET
- *ASPAR GRAND PRIX
- *WINTER OLYMPIAD
- *IKARI WARRIORS
- *FERNIS DE TUIER
- CHALLENGER 299
- *STUNT CAR + KICK OFF
- *GREAT COURTS + BOMBER
- *SUPER SKY
- HOLLYWOOD COLLECT. 299
- GHOSTBUSTERS 2
- *BATMAN THE MOVIE
- *INDIANA JONES LAST CRUSADE + ROBOCOP
- MASTER MIX SEGA 249
- TURBO OUT RUN
- *CRACKDOON + HENDOUR RACER
- *SUPER MONDOY BOY
- *DYNAMIC DUK
- WHEELS OF FIRE 299
- TURBO OUT RUN
- *CHASE NO + POWER DRIFT
- *HARD DRIVING
- 10 MEGA HITS VOL 2 349
- LONARD RALLYE + TOOBIN
- *MIKEN + ROCKET RANGER
- *HIGHWAY PATROL
- *ASPAR GRAND PRIX
- *WINTER OLYMPIAD
- *FERNIS DE TUIER
- *IKARI WARRIORS
- CHALLENGER 299
- *STUNT CAR + KICK OFF
- *GREAT COURTS + BOMBER
- *SUPER SKY

COMPILATIONS ATARI ST

- LES BATTANTS 299
- RICK DANGEROUS SAVAGE
- *COMMANDO + NAVY MOVES
- *IKARI WARRIORS
- GEANTS DU SPORT 299
- KICK OFF + GREAT COURT
- FOOTBALL MANAGER II
- CARTONS 269
- SUPER MONDOBOY
- *TOM ET JERRY 2 + TOOBIN
- *DYNAMIC DUK + BUGGY BOY
- LES FOUS DU FOOT 249
- KICK OFF
- *FIGHTING SOCCER
- *FOOTBALL MANAGER II
- FULL BLAST 299
- FERRARI FORMULA ONE
- *RICKER COMMANDO + P47
- *RICK DANGEROUS
- *HIGH WAY PATROL
- *CHICAGO 90
- HOLLYWOOD COLLECT. 299
- GHOSTBUSTERS II
- *BATMAN THE MOVIE
- *INDIANA JONES LAST CRUSADE + ROBOCOP
- MASTER MIX SEGA 249
- TURBO OUT RUN
- *CRACKDOON + HENDOUR RACER
- *SUPER MONDOY BOY
- *DYNAMIC DUK
- WHEELS OF FIRE 299
- TURBO OUT RUN
- *CHASE NO + POWER DRIFT
- *HARD DRIVING
- 10 MEGA HITS VOL 2 349
- LONARD RALLYE + TOOBIN
- *MIKEN + ROCKET RANGER
- *HIGHWAY PATROL
- *ASPAR GRAND PRIX
- *WINTER OLYMPIAD
- *FERNIS DE TUIER
- *IKARI WARRIORS
- CHALLENGER 299
- *STUNT CAR + KICK OFF
- *GREAT COURTS + BOMBER
- *SUPER SKY

ATARI ST	
JUPITER	199
KNIGHTS OF LEGEND	250
LEADER	226
LIFE & DEATH 2	249
LYRETT DE FAMILLE	249
LORDS OF CHAOS	199
MURK	249
LOUIS ESPRIT CHALL.	249
MONNY PYTHON	199
NIGHT SHIFT	199
NIGHTBRED ACTION	249
OMNICON CONSPIRACY	249
OPERATION HARRIER	249
PICK 'N PILE	199
PICKER	199
PICKER MONGER	249
Q 8	249
RAMX XEROX	249
REACH FOR THE SKIES	299
RICK DANGEROUS 2	249
RIDERS OF ROHAN	299
ROBOCOP II	249
SECRET AGENT	249
SILMURCA	249
SLIDERS	349
SOCIERIAN	349
ST DRAGON	249
STRIKER	199
STUN RUNNER	249
SUPER OFF ROAD RACER	249
TEENAGE HERO TURTLES	249
THE BLUE MAX	499
THE FINAL CONFLICT	249
THE LAST STARSHIP	299
THE TELLTALE TAPE	249
THE ULTIMATE RIDE	249
THE GHOSTS	249
TOTAL RECALL	249
TURBO CHARGER	249
USS JOHN YOUNG	249
VENNETA	249
WOLF PACK	299
WOLF PACK	299

AMIGA

AMIGA	
40 BOXING	249
A.T.F. 2	249
ATOMIC ROBOKIT	249
LIFE & DEATH 2	249
LORDS OF CHAOS	199
LYRETT DE FAMILLE	249
MONNY PYTHON	199
NIGHT SHIFT	199
NIGHTBRED ACTION	249
OMNICON CONSPIRACY	249
PICK 'N PILE	199
PICKER	199
PICKER MONGER	249
Q 8	249
RAMX XEROX	249
REACH FOR THE SKIES	299
RICK DANGEROUS 2	249
RIDERS OF ROHAN	299
ROBOCOP II	249
SILMURCA	249
SLIDERS	349
SPEEDBALL 2	249
ST DRAGON	249
STRIKER	199
STUN RUNNER	249
SUPER OFF ROAD RACER	249
TEENAGE HERO TURTLES	249
THE BLUE MAX	499
THE FINAL CONFLICT	249
THE LAST STARSHIP	299
THE TELLTALE TAPE	249
THE ULTIMATE RIDE	249
THE GHOSTS	249
TOTAL RECALL	249
TURBO CHARGER	249
USS JOHN YOUNG	249
VENNETA	249
WOLF PACK	299
WOLF PACK	299

GAMEBOY NINTENDO

CONSOLE GAMEBOY + 1 JEU	590
BATMAN	195
BOLDER DASH	195
BOXING	195
BURAI FIGHTER	195
CARD GAMES	195
DEAD HEAT SCRAMBLE	195
DOUBLE DRAGON	243
DR MARIO	245
FT BOY	195
GHOST 'N GOBLINS	195
GHOSTBUSTERS 2	195
LOCKE CHASE	195
NEMESIS	195
PIPE DREAM	195
PITMAN	195
POPEYE	195
RED ALMER	195
SKATE OR DIE	195
SOLAR STRIKER	195
SPEED RANGERS	195
SPIDERMAN	245
SUPER MARIO LAND	195
TASMANIA TURT	245
TEENAGE MUTANT TURT.	245
WENNIS	195
ZETRIX	195

ATARI LYNX

CONSOLE LYNX + 4 JEUX	1490
BLUE LIGHTNING	275
CHIPS CHALLENGE	275
ELECTRO COP	275
GATES OF ZENODOON	275
INLET	275
KLAX	275
KAMPAE	275
SLIME WORLD	275
et bintout :	
CAPERBURY	275
RUN BLASTERS	275
XENOPHORE	275



SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE	1690
CONSOLE FRANCAISE	1890
+ 1 JEU	295
ALEX KIDD	295
ALTERED BEAST	375
BATMAN	375
E SWAT	375
FORGOTTEN WORLD	365
GHOSTBUSTERS	365
GHOSTS 'N GHOSTS	445
GOLDEN AXE	365
HERZOG ZAKI	345
LAST BATTLE	375
MASTER GOLF	445
MYSTIC DEFENDER	369
PHOENIX	369
RAMBO II	369
REAL BASKETBALL	365
REVENGE OF SHINOBI	365
SUPER HARRIER 2	365
TOTAL HANG ON	365
SUPER MONACO GP	375
SUPER THUNDERBLADE	365
TETRIS	365
THUNDERFORCE 2	365
TRUCKY	365
WORLD CUP SOCCER	295

Une passion d'avance

CONSOLE AMSTRAD GX 4000

CABLE DE CONNEXION	290
QW4000 MONITEUR CPC	290
AFTER THE WAR	299
BADLANDS	299
BARBARIAN 2	299
BATMAN	299
COUGAR FORCE	299
CRAZY CARS 2	299
DOUBLE DRAGON	299
NEMESIS	299
PIPE DREAM	299
POPEYE	299
RED ALMER	299
SKATE OR DIE	299
SOLAR STRIKER	299
SPEED RANGERS	299
SPIDERMAN	299
SUPER MARIO LAND	299
TASMANIA TURT	299
TEENAGE MUTANT TURT.	299
WENNIS	299
ZETRIX	299

CONSOLE GX 4000 + 2 MANETTES + 1 JEU GRATUIT BURNING RUBBER 990 F



SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	690
CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM	990
PISTOLET PHASER	295
ALTERBURNER	325
ALEX KID IV	325
ALTERED BEAST	325
BATTLE OUNZ	325
CHIPS CHALLENGE	325
CHASE NO	325
CHUCK NUTTER	325
DEAD ANGLE	325
DOUBLE DRAGON	325
E SWAT	325
FIRE & FORGET 2	325
GAIN GROUND	325
GHOSTBUSTERS	325
GOLDEN AXE	325
HERZOG ZAKI	325
KUNG FU KID	325
OPERATION WOLF	325
POWERSTRIKE	325
PSYCHO FOX	325
OUT RUN	315
R TYPE	325
RAMBO 3	325
RAMPAGE	325
RC GRAND PRIX	325
SCRAMBLE SPIRITS	325
SHANGAI	325
SHINOBI	325
SHOOTING GALLERY	325
SLAP SHOT	325
SPELL CASTER	325
SUB MARINE ATTACK	325
SUPER MONACO GP	325
TENNIS ACE	325
THUNDER BLADE	315
VIGILANTE	325
WONDERBOY 2 ML	325
WONDERBOY 3	325
WORLD CUP SOCCER	325
WORLD GAMES	325

SNK NEO GEO

BASEBALL STAR	1790
CYBER LITL LOR	1790
MACROMAN	1790
NAN 1975	1790
NINJA COMBAT	1790
ROCKY HORROR	1790
SUPER SPY	1790
TOP PLAYER GOLF	1990



Dans votre ville
LYON
7, cours Gambetta
69003 Lyon
78.60.33.60

NOUVEAU

OUVERTURE
NANTES
21 Place Vierge
44000 Nantes
40.35.42.42

PC ENGINE

CONSOLE GRAPHX + 1 JEU	1290
JOYPAK NEC	299
AERO BLASTER	299
ALTERBURNER 2	345
BATMAN	345
BOMBER MAN	345
CHAMPION WRESTLER	345
CYBER KNIGHT	345
DEVIL CRUSH	345
F1 CIRCUIT	345
FORMATION SOCCER	345
GOMOLA SPEED	345
LOVE RUNNER	345
NINJA SPIRIT	345
OPERATION WOLF	345
OUT RUN	345
PAQLAND	299
PC KID	345
PUZZNIC	299
RABIO LEPIUS SPECIAL	345
RASTAN SAGA 2	345
RYUKYU	345
SPACE HARRIER	345
SPIN PAIR	345
SUPER VOLLEYBALL	345
THUNDERBLADE	345
TENNIS ACE	299
VEIGILES	345
VIGILANTE SOLDIER	345
WARABI	345
WAREHOUSE GUY	345
WINNING SHOT	345
WORLD BEACH VOLLEY	345
WORLD COURT TENNIS	295
WORLD STADIUM	345
VEGETUS	299
ZIPANGU	299

NEC CD ROM

CD ROM + INTERFACE	2990
CD ROM + CORE GRAPHX	5990
ALTERED BEAST	499
CD DEATH BRINGER	399
CD DEKO BOKO	399
CD FINAL ZONE 2	449
CD GANPURA	449
CD GOLDEN AXE	449
CD RAMMO	399
CD RED ALERT	399
CD SIDE ARMS	399
CD SUPER DARIUS	449

SUPER GRAPH X

SUPER GRAPH X	2490
SG BATTLE ACE	399
SG DARIUS PLUS	399
SG GOKU'S T-MYST	499
SG GRAND ZORK	399

BON DE COMMANDE à envoyer exclusivement à
SEQUENCE NEWS Service VPC BP 3023
69396 Lyon cedex 03

NOV. _____ ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____ TEL _____

N° CB _____ Date d'expiration - - - - Signature _____

TITRES MACHINE PRIX

REGLEMENTE je joins
 chèque bancaire
 CCP
 mandat-lettre
sur COUTSIGMO
à l'ordre de SEQUENCE NEWS COMMERCE
Déclaration de l'acheteur : je reconnais avoir lu et accepté les conditions générales de vente et de livraison.
Avec la présente, je reconnais avoir lu et accepté les conditions générales de vente et de livraison.

+ 18 FRS

Participation aux frais de port et emballage

Précisez cassette/ disk/ TOTAL à payer:

C'EST GÉNIAL

par Emmanuel LAPIERRE

BARPHONE

Ce qu'il y a de génial avec ce téléphone de voiture, c'est qu'on peut s'en servir même si on n'est pas en voiture, grâce à sa batterie autonome! Tout blanc, d'une classe rare, un beau cadeau pour papa... fortuné.

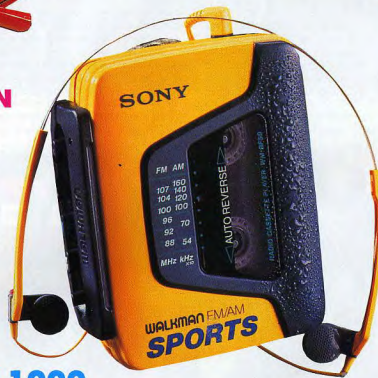
Disponible chez T.S. (42 63 15 15)
Prix public: 11 500 H.T. voiture et communications non comprises.



WALKMAN WM-BF 59

Le Sony du mois est taillé direct pour l'aventure. Robuste, d'un look agréable, tout jaune et auto reverse, il ne craint ni le sable, ni les projections d'eau. Vous me direz qu'en hiver...

Prix public: environ 700 frs.



AKG K 1000

Voilà un casque qui n'est pas fait pour les sourds! À ce prix-là, vaut mieux d'ailleurs ne pas l'être. Mais attention, ce casque est à la pointe de la technologie auditive: aucune isolation phonique, plus de coussinets et il ne touche pas les oreilles. En quelque sorte, ce sont des mini-enceintes posées sur la tête. D'un poids de 270 g, il est réservé aux mélomanes les plus exigeants.

Prix public: 5990 frs. On croit rêver...



LA MALLETTE DES EWOKS

Les Ewoks, vous vous souvenez? Ces gentils oursons guerriers de la saga de "La Guerre des Étoiles" existent aussi en dessin animé. CBS/FOX sort, juste avant les fêtes les petits malins, un joli coffret avec deux cassettes, une montre et un poster. Pour que les petits laissent nos micros tranquilles un moment...

Prix: Environ 229 frs.

YAMAHA YST-C11

Miniaturliser, c'est bien, encore faut-il que l'ensemble soit de qualité. Avec Yamaha, pas de problème, c'est tout bon. Avec son ampli "Active Servo Technology" (apprécie la dialectique, son lecteur compact-discs, sa platine double cassette et des enceintes de toute petite taille, un ensemble de qualité. Comment ça, je l'ai déjà dit?

Prix public: 6390 frs.



TOSHIBA V 660

Dans le genre rapport qualité/prix, beauté/ergonomie et j'en passe, voilà un magnétoscope qui décoiffe 4 têtes, Hi-fi stéréo, pal/sécam, deux prises péritel (indispensable), et tout et tout! Une bête de course superbe et tracée...

Prix public: 4990 frs. Une belle affaire...



LES GENIES DU CINEMA

Les éditions Atlas lancent une nouvelle collection, la première du genre. Chaque quinzaine, un grand film chez votre libraire, avec un fascicule présentant l'œuvre du cinéaste-auteur, comme par hasard, du film. Il y aura, entre autres, des films de Truffaut, Hitchcock et Charlie Chaplin.

Prix public: 129 frs.

BASF E 300

Enfoncés les Japonais! C'est Basf qui, le premier, sort une cassette vidéo vierge de 5 heures d'autonomie! Record du monde digne de figurer dans le livre Guinness des Records. Sauf si quelqu'un dit mieux avant la nouvelle édition. Ça m'étonnerait...

Prix public: environ 100 frs.



Je m'abonne à joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



et j'économise 50F

En vous abonnant pour un an, vous paierez les 10 numéros de JOYSTICK 200F (lieu de 250F). Et vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, sans vous déplacer et sans risquer de ne plus le trouver chez votre marchand de journaux.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO UN DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous pourrez gagner un cadeau. Chaque mois, 10 ABONNES sont tirés au sort et reçoivent un sort pour leur bécanes. GRATUITEMENT ! De plus, l'abonnement JOYSTICK c'est aussi la possibilité de passer vos petites annonces à MOITIÉ PRIX !

C'EST L'AVANTAGE NUMERO DEUX DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous ferez partie du CLUB DES ABONNES et, de ce fait, vous serez consulté à chaque grande occasion, pour donner votre avis.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO CINQ DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous recevrez un somptueux cadeau : un dessin, série limitée, de Bruno BELLAMY, dédiée au prénom de votre choix.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO TROIS DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant, vous recevrez également un CREDIT DE 60 MINUTES sur le serveur Minitel 3614 JOYSTICK (le prix de la connexion varie entre 10 et 20F de l'heure). Si vous n'avez pas de Minitel, vous pouvez offrir ces 60 minutes à un de vos copains.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO QUATRE DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

ILS ONT GAGNE UN SOFT POUR LEUR ORDINATEUR

BERENI Yann
BOUTAMINE Cyril
CHEN Fernand
DAVENTURE Vincent
FANO Grégoire
HUET Laurent
MARCHAND Jocelyn
PAZZAGLIA Lionel
SIMON Julien
THOMAS Pierrick

ABONNEMENT EUROPE 350 F
RESTE DU MONDE (par avion) 500 F

BULLETIN D'ABONNEMENT
(à retourner à JOYSTICK 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La Défense)

OUI ! Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F à l'ordre de JOYSTICK pour mon abonnement. JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 MN sur votre serveur. Le PSEUDO : (Attention, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK).

OUI ! Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK HEBDO (10F par exemplaire et 30F pour le hors-série) et j'entoure les numéros choisis.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	H.S.	

OUI ! Je veux commander ces numéros de JOYSTICK MENSUEL au prix de 23F l'ex. [1] [2] [3] [4] [5] [6] [7] [8] (N°7 = 30F)

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL [] [] [] [] [] [] VILLE _____

ORDINATEUR DK K7

AVEZ-VOUS UN MINITEL ? OUI NON

AGE _____

COLLECTION
joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles

NEWS

5

MEGADRIVE

SEGA

SUPER GRAFX

LYNX

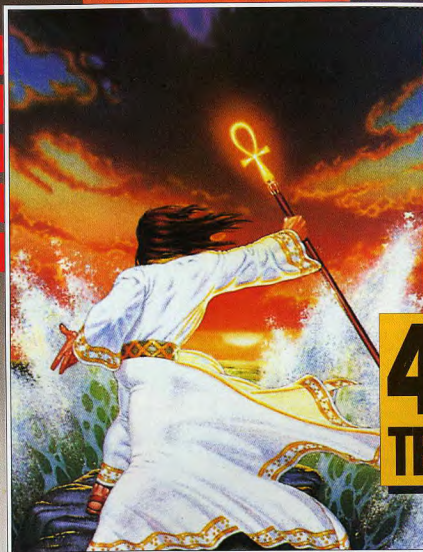
GX 4000

NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO



41 TESTS

ADVENTURES OF LOLO • AERIAL ASSAULT • AFTER BURNER II • BURAI FIGHTER • COSMOTANK
DARIUS + • DOUBLE DRIBBLE • F1 CIRCUS • FINAL BLASTER • FUNNY FIELD • GAIN GROUND
HELLFIRE • HERZOG ZWEI • INSECTOR X • ISHIDO • KLAX • NAVY SEALS • NO EXIT
OPERATION WOLF • PAPER BOY • PAT RILEY BASKETBALL • PENGUIN BOY
PHANTASY STAR II • PIPE DREAM • PITMAN • PLOTTING • PUZZNIC • RAINBOW ISLAND •
ROBOCOP II • SLIME WORLD • SOLAR STRIKER • SWITCH BLADE • TASMANIA STORY
THE SHOW OF MOMOTAROH • THE STRIDER • ULTIMA IV • VERMILLON
W. RING • WILD STREET • WORLD CUP SOCCER • ZOIDS

INFOS Consoles

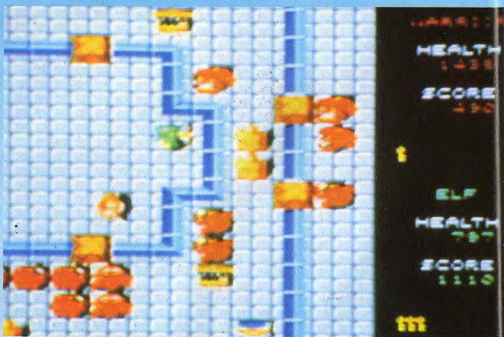
EDITORIAL

I est exactement cinq heures du mat, j'ai pas vraiment des frissons - bien que - mais je monte le son, le sommeil me gagne et des courbatures sournoises me supplient d'aller prendre quelques heures de repos dans un lit bien douillet. Que nenni, il faut finir l'édito, que la vie est dure... Le mois dernier, faute de place, les instances supérieures, en l'occurrence Olivier notre bien-aimé (hum hum) manager avait sucré mon édito à moi perso (snif, sniff), le seul petit endroit dans tout Consoles News où je pouvais me causer et vous dire tout ce que j'avais sur la patate. Bon, voilà, puisque les choses se sont améliorées et qu'Olivier m'a enfin donné le feu vert (ou rouge, je ne sais plus), me voici de retour. Le mois de novembre est toujours un grand mois, pour les news. D'abord parce que c'est juste avant décembre et que décembre c'est le mois des cadôs (tiens, à ce propos, n'oubliez pas mon petit chèques de fin d'année!). A part ce point rudement important et nécessaire pour ma survie, dans ce numéro cinq de Consoles News, vous retrouverez toutes vos rubriques préférées. Les news sur tout ce qui existe et existera sur vos consoles préférées, les tests de tous les nouveaux jeux, les inénarrables Jeux... Crack qui rendent jaloux toute la profession, Danbosses est même tellement vert de rage, qu'il a carrément décidé de se prendre une Megadrive. Voilà, c'est fini pour aujourd'hui et c'est pas trop tôt. Ahhhhhh! Enfin une bonne nuit de sommeil avec des jeux partout dans les couvertures et sous les oreillers, quel régal. Sayonara.

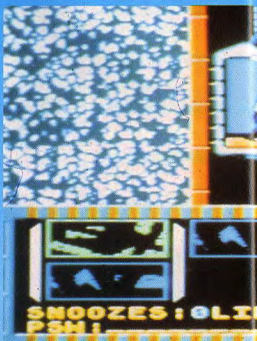
JM DESTROY

UN KILO, UN QUINTAL, UNE TONNE DE NEWS !

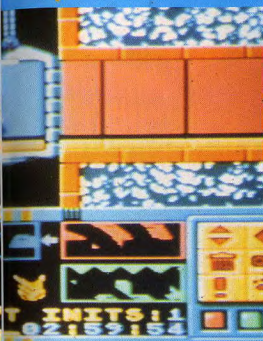
C'est bientôt la fin de l'année et ça se sent: même les japonais fêtent le nouvel an, et font plein de cadôs à leurs enfants. Alors évidemment les softs arrivent... arrivent... et frappent violemment les tubes cathodiques de nos moniteurs. Si vous en voulez, vous allez en avoir. On your marks. Get set. Go...



Gauntlet sur Sega.



Impossible Mission sur Sega.



Paperboy sur Sega.



Burning Force sur Megadrive.

Une fois n'est pas coutume, nous allons commencer avec la Sega Master System, et avec une société encore très peu connue: Camel Entertainment. Impossible Mission vous mettra dans la peau d'un agent secret. Dans un complexe futuriste, de nombreux pièges se dresseront sur votre route et vous empêcheront de venir au bout de votre mission "impossible". Tout le jeu est merveilleusement animé par un scrolling horizontal et vertical, et un soin particulier a été apporté

dernier jeu à venir de cette compagnie et le célèbre Gauntlet. Vedette incontestée des salles de jeux depuis de nombreuses années, ce jeu au scrolling multi-directionnel dans lequel vous devez combattre des monstres dans un dédale de labyrinthes, est aussi attendu que la venue de Miss Univers dans les bureaux de Joystick! Cyber Shinobi de Sega est encore un jeu de plateforme. Vous devrez une fois de plus détricoter les méchants, et sauver les gentils d'un mal certain. A la fin de chaque niveau, y a des gros monstres avides de sang, à vous de savoir vous sortir des situations les plus périlleuses.



Road Busters sur Megadrive.

comme toujours chez cet éditeur un Shoot 'Em Up. Des dizaines d'options personnalisent votre vaisseau, des centaines d'envahisseurs, des dizaines de niveaux. Et toujours une réalisation impeccable. Réputation de la marque oblige. Road Busters de Telenav Japan est un jeu d'action au scrolling vertical. Aux commandes d'un truck américain, n'hésitez pas à balancer voitures, motos, side-car sur les côtés, ils ne sont là que pour vous empêcher de mener à bien votre mission. En tout huit types d'armes et d'options amélioreront l'efficacité du camion. Ce jeu est annoncé pour la fin du mois de novembre.



Klix sur la Lynx.

Du côté de la Megadrive Française, on devrait enfin voir Moonwalker, le jeu de notre ami à deux, j'ai nommé: Michael Jackson. Allons donc faire un tour chez Nintendo. On commence par la console NES. Ça y est, Double Dragon II est arrivé. Pur jeu de baston pour un ou deux joueurs, Double Dragon II sera testé entièrement dans le prochain numéro de Consoles News. Si vous ne pouvez pas attendre, contactez chez votre revendeur, vous ne le regretterez pas. Avec The New Zealand story, retrouvez les aventures de Tiki le kiwi. Succès incontesté sur

aux mouvements du personnage. Aucune date de sortie n'a été annoncée, mais à coup sûr c'est pour bientôt. Paperboy qui ne devrait plus trop tarder sur console NES, sera également converti sur la Sega 8 bit. Vous jouez le rôle d'un distributeur de journaux qui, contre que contre, doit achever son boulot, au risque de se faire virer avec pertes et fracas. Toujours chez Camel Entertainment, Indiana Jones est un jeu de plateforme pure souche. Cavernes, grottes souterraines, échelles, pièges mortels et ennemis sanguinaires feront certainement d'Indiana Jones un des hits sur cette console. Le

grands coups de rayons laser qu'un mignon petit robot devra se débarrasser de ses assaillants. Doté d'un scrolling multi-directionnel sur deux plans, ce jeu devrait également avoir pas mal de succès lors de sa sortie. Le jeu qui actuellement fait le plus gros carton au pays du jeu vidéo est EZ Axis de Wolfteam. Se déroulant entièrement en pseudo 3D ce jeu de tir est doublé d'une partie recherche à en faire plaisir les meilleurs jeux d'aventure. Avant de commencer à jouer assurez-vous d'avoir à votre portée, papier, stylo et gomme, vous en aurez besoin pour vous y retrouver. SAME! SAME! SAME! de Toaplan est

INFOS Consoles

UNE TONNE DE NEWS...



FX Axis sur Megadrive.

toutes les machines sur lesquelles ce jeu a été adapté, *The New Zealand Story* ne risque pas de décrocher, son côté sympathique prenant toujours le dessus sur une réalisation en dents de scie. Aucune date de sortie en France n'est encore prévue. Phénomène identique pour *Hatris*. Ce coup-ci à la place des traditionnelles formes géométriques de Tetris, Nintendo nous fait le coup du chapeau. Dégringolant à toute vitesse du haut en bas de l'écran, *Hatris* se révèle au moins aussi intéressant que Tetris, du moins à en juger par l'intérêt que portent les Japonais à ce jeu. *The Last Ninja* n'est également plus un jeu à présenter. Dirigez un ninja dans un dédale de salles en trois dimensions, utilisez votre cervelle pour ouvrir les passages secrets et foudroyez sur place vos adversaires grâce à la puissance de vos coups fraîchement acquis. C'est les programmeurs de System 3 eux-mêmes qui ont réalisé cette conversion. Autant vous dire qu'ils ont particulièrement chouchouté leur réalisation.

Après *Batman*, *The Amazing Spider Man* est le nouveau jeu sur Gameboy mettant en scène un super-héros. Dans ce jeu de plateforme au scrolling multi-directionnel, parcourez les rues de la ville, montez sur les toits des maisons et entrez dans le complexe du Dr Octopus. Grâce aux toiles que



Legion sur PC Engine.



Double Dragon II sur NES.



Duck Tales sur Gameboy.

vous serez à même de tisser les situations les plus désespérées pourront être surmontées. A observer avec grande attention lors de sa sortie en France, *Mercenary Force* vous met dans la peau d'un petit guerrier nippon. Ce jeu mi-action, mi-aventure vous opposera à des adversaires redoutables. Plus vous tuez de monstres et plus votre bourse se remplit. Ainsi, achetez de nouvelles armes et avancez encore plus loin dans l'aventure. Aucune date n'est encore avancée pour la sortie de ce soft, mais l'importation parallèle devrait une fois de plus fonctionner à fond. *Duck Tales* de Capcom est un jeu de plateforme, mettant en scène un sympathique canard. Très largement inspiré des dessins

Spinair sur PC Engine.



JOYSTICK / NOVEMBRE 1990 / 88



The New Zealand Story sur NES.

animés de Walt Disney, ce jeu est doté d'un des meilleurs graphismes sur cette console. Plus de commentaires cette fois sur *Klax* qui devrait sortir dans le courant du mois de novembre.

Allez, on se repose un petit peu? Comment, non? Bon, vous l'aurez voulu. On continue donc avec la PC Engine. *Legion* est un nouveau Shoot 'Em Up à scrolling horizontal sur CD Rom. Lorsqu'on connaît les capacités de cette machine en matière de jeux de tir, et lorsque celui-ci est en plus sur un tel support, on imagine très bien ce que cela peut donner. Sur PC Engine, on avait pas encore vu un jeu représentant le principe de Tetris. Avec *Spinair*, c'est maintenant chose faite. Sortie de cette nouvelle reponpe prévue pour le début du mois de décembre, *Wallaby* est un jeu hyper original, puisque comme son nom l'indique il traite de kangourous. Apparemment ce jeu est un jeu de pronostics mettant en scène ces gros animaux sautillants. *Avenger* de Telenet Japan est encore un Shoot 'Em Up. Décidément cette console est vraiment la reine des jeux de tir. Autant vous dire tout de suite que lors de sa distribution en France, *Avenger* risque fort de faire un malheur. Même si *Parasol Star* de Taïto ne devrait pas arriver avant février 91, on n'a pas pu résister à vous en parler.

Avenger sur PC Engine.



On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD!

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL B
AMSTRAD EXPO 90

Nouvelle console de jeux Amstrad

Elle est d'enfer

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle!

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, appez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche.

IMB&S FRANCE (MILANO)



INFOS Consoles

UNE TONNE DE NEWS...



Parasol Star sur PC Engine.

Pourquoi? Tout simplement parce que Parasol Star est la suite de Bubble Bobble et de Rainbow Islands, testé un peu plus loin dans ce numéro. Gomola Speed d'U.P. est un jeu d'action mettant en scène une chenille. Tout se déroule à l'écran suivant un scrolling multi-directionnel à un fait faire un escargot, c'est rapide, bien fait et très amusant même si les graphismes ne sont pas toujours à la hauteur de ses espérances. Sortie prévue dans le courant du mois de novembre.



Super Spy sur Neo-Geo.

Il serait peut-être temps que des nouveautés agrémentent la pauvre logique de la Lynx. Voyons voir... Ah oui, voilà. Klax de Tengen ne devrait plus trop tarder. Avec le hard de la Lynx, le déplacement des briques risque de dépasser de très loin toutes les autres versions de ce jeu. Inutile également de présenter Ms Pac-Man qui devrait voir le jour avant les fêtes de fin d'année. Paperboy



Cyber-Lip sur Neo-Geo.

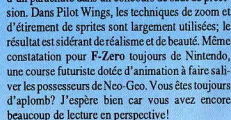


Ms Pac-Man sur Lynx.

et également dans la même situation. Comptes également sur Zariog Mercenary pour augmenter la logique forte d'une toute petite dizaine de titres à l'heure actuelle.

Et alors... Sur la plus chère des consoles la NEO-GEO, qui de neuf! Deux softs sont prévus pour le mois de novembre. Super Spy vous transporte dans le peau d'un agent secret. L'action se déroule selon un scrolling horizontal un peu comme Operation Wolf. A l'écran, notre super espion est vu de dos, les ennemis arrivant en face. Pour se défendre, il pourra utiliser ses pieds, ses poings, et toutes les armes qu'il sera amené à rencontrer au cours de son périple. Le second jeu qui devrait être disponible est Cyber-Lip. Véritable jeu d'arcade à scrolling multi-directionnel, Cyber-Lip justifiera peut-être l'investissement d'une telle console.

Enfin, repartons un petit peu de la Super Famicon dont nous avons déjà parlé dans le dernier numéro de Consoles News. Pilot Wings de Nintendo vous placera aux commandes d'un biplan de la première guerre mondiale, d'une aile d'atée d'un parachute dans un concours de saut de précision. Dans Pilot Wings, les techniques de zoom et d'étrétement de sprites sont largement utilisées, et résultat est sidérant de réalisme et de beauté. Même constatation pour F-Zero toujours de Nintendo, une course futuriste dotée d'animation à faire saliver les possesseurs de Neo-Geo. Vous êtes toujours d'aplomb? L'espère bien car vous avez encore beaucoup de lecture en perspective!



JOYSTICK / NOVEMBRE 1990 / 30

TELEX

Un porte-parole d'Atari vient d'annoncer la commercialisation pour fin 91 de la Panther, après la Lynx qui de plus en plus logiquement. Cette console utilise la même technologie que ST devrait en pendant lui être bien supérieure. Plus d'informations dans un prochain numéro de Consoles News.

Mediagenic est la première compagnie américaine à avoir obtenu une licence pour développer sur Super Famicon. Dans un premier temps les jeux sortiront sous le label Activision.

Gary Gygax, créateur de Dungeons & Dragons, dont la plupart des jeux de rôle sont issus, vient de signer avec NEC, ce qui promet des jeux d'une profondeur encore inexistante sur PC Engine.

Twin Hawk est le nom officiel de Flying Shark sur Megadrive testé dans le numéro 3 de Consoles News.

100 000 Megadrive distribués par Virgin seront disponibles en Europe pour les fêtes de fin d'année.

Domark va développer des jeux pour la Consoles Master System. Actuellement, aucun titre n'a été avancé. Les premières cartouches Domark pour cette console verront le jour dans le courant de l'année prochaine. A ceci, Microprose, un des géants du monde des logiciels de simulation, répond... et signe avec Nintendo. Qui veut signer avec moi?

Très rapidement en rupture du stock lors de leur sortie. Formation Soccer et Super Volley Ball sont à nouveau disponibles dans toutes les boutiques agréées par Sodipeng.

LA GAMEBOY LA REINE DES GADGETS

Deux nouveaux gadgets pour la Gameboy. Le premier nous vient des Etats-Unis. Répérandu au doux patronyme d'illuminator, ce gadget permet comme le Lightboy (Cl. Consoles News du mois dernier) d'éclairer l'écran de la Gameboy. Son prix est pour l'instant encore inconnu. Le second périphérique provient du Japon. C'est une housse protégeant votre console des chocs. Ça s'appelle le Casebox, 6 francs, est et ça coûte 1500 Yens (environ 60 francs). Aucune importation de ces deux produits n'est encore annoncée.

VIDEO SHOP

GRUPE ALLIANCE
251, bd Raspail, 75014 Paris - Tél. : 43.21.54.45

Le temple de la console de jeux

REMISE 10% Adhérents Club

Egalisation disponible chez :

VIDEO SHOP
50, rue de Richelieu
75001 Paris
Tél. : 42.86.03.44 poste 23

VIDEO SHOP
260, rue de Charenton
75012 Paris
Tél. : 43.43.00.64

Plus de
20 modèles de consoles,
1000 cartouches
en stock permanent!

SEGA 8 BITS	Console	690 F	ALTERED BEAST	290	DEAD EAGLE	290	GLOBAL DEFENSE	99	NINJA	99	ROCKY	290	VIGILANTE	290
	Master System	900 F	BATTLE OUT RUN	320	DOUBLE DRAGON	320	GOULDER AXE	320	OPERATION WOLF	320	BLAP SHOT	290	WORLD GAMES	295
	Super System	200 F	BASKETBALL NIGHTMARE	290	HYPER LAD RUNNER	220	CONSOLE INVADERS	160	PSYCHO FOX	290	SCRAMBLE SPIRIT	290	WORLD SOCCER	295
	ACTION FIGHTER	99	BLACK BELL	295	FANTASY ZONE	295	SECRET COMMAND	80	PHANTASY STAR	385	SHINOBI	320	WORLD GRAND PRIX	99
	AFTER BURNER	320	CALIFORNIA GAMES	290	FANTASY ZONE 2	290	GREAT BASKETBALL 285	RC GRAND PRIX	320	SECRET COMMAND	80	WONDERBOY	295	
	ALEX KIDD	295	CHAGE HQ	320	FANTASY ZONE 3	295	KING FU KID	290	GREAT VOLLEY BALL 295	RASTAN	290	WONDERBOY 2	295	
	ALEX KIDD 3	295	CHOPLIFTER	295	GALAXY WARRIOR	295	LORD OF THE SWORDD 320	R TYPE	325	THUNDERBLADE	290	Y	295	
	ALEX KIDD 3	295	CLOUD MASTER	290	GHOSTBUSTERS	290	MIRACLE WARRIOR	395	RESOLVE & MISSION	80	TEDDY BOY	290	ZILLION	295

NINTENDO	Console	690 F	GHOST'N GOBLINS <th>320</th> <th>RUSH'N ATTACK <th>340</th> </th>	320	RUSH'N ATTACK <th>340</th>	340
	ALPHA MISSION	320 <td>GRADUR</td> <td>320 <td>SIMON'S QUEST</td> <td>340 </td></td>	GRADUR	320 <td>SIMON'S QUEST</td> <td>340 </td>	SIMON'S QUEST	340
	AIR WOLF	290 <td>HAWK WARRIOR</td> <td>240 <td>KOLONGMONEY PIR</td> <td>320 </td></td>	HAWK WARRIOR	240 <td>KOLONGMONEY PIR</td> <td>320 </td>	KOLONGMONEY PIR	320
	COBRA TRIANGLE	340 <td>ICE HOCKEY</td> <td>290 <td>SECTION 2</td> <td>340 </td></td>	ICE HOCKEY	290 <td>SECTION 2</td> <td>340 </td>	SECTION 2	340
	CASTLE WANIA	340 <td>LEGEND OF ZELDA</td> <td>390</td> <td>SOCCER</td> <td>340 </td>	LEGEND OF ZELDA	390	SOCCER	340
	DRAGON BALL	340 <td>ROBNEY KING CLASSIC</td> <td>390 <td>LIFE FORCE 3</td> <td>340 </td></td>	ROBNEY KING CLASSIC	390 <td>LIFE FORCE 3</td> <td>340 </td>	LIFE FORCE 3	340
	ROBNEY KING CLASSIC	390 <td>RIGHTING GOLF</td> <td>390 <td>TRAC & FIELD 2</td> <td>390 </td></td>	RIGHTING GOLF	390 <td>TRAC & FIELD 2</td> <td>390 </td>	TRAC & FIELD 2	390
	GALAGA	290 <td>ROBOT WARRIOR</td> <td>340 <td>TIGER HILL</td> <td>320 </td></td>	ROBOT WARRIOR	340 <td>TIGER HILL</td> <td>320 </td>	TIGER HILL	320
					PIZZAZ	340
					WIZARD'S WARRIORS	340

AMSTRAD GX 4000	990 F	MEGADRIVE				
		FORGOTTEN WORLD	345	SOKOBAN	345	
		CHRISTBUSTERS	345	SMRCS HARRIER II	345	
		GHOULS AND GHOSTS	345	SUPER HANG ON MOTO	345	
		345	SUPER MASTER GOLF	345		
		345	SUPER MONDO GP	345		
		345	HURRICANE 1943	390	SUPER SHINOBI	345
		345	KEM LAST BATTLE	390	TARJULIN	345
		345	LEYNON	345	THUNDERPROBE II	345
		345	MOMMY KALKER	345	TURBO OUT RUN	390
		345	NEW ZEALAND STORY	345	WHP RUSH	345
		345	PHLEDO	345	WORLD CUP SOCCER	345
		345	PANNO II	345	ZOOM	345

NEO-GEO SNK	Console	3490 F	BASKETBALL	345
	GOLF	1990	BATMAN	345
	MALIKON	1990	COLUMBUS	345
	BASEBALL	1990	HEAVY LIFT	345
	MAGICIAN LORD	1990	NEO-GEAR 481	345
	NAM 1975	1990	DUBBY	345
			ES' WAT	345
			FINAL BLOW BOXING	345

PC ENGINE	Console	1290 F	FORMATION FOOTBALL <th>320</th>	320
	DEVIL CRUSH	390 <td>GALAGA 88</td> <td>390 </td>	GALAGA 88	390
	DE HARD	329 <td>GONOLA SPEED</td> <td>390 </td>	GONOLA SPEED	390
	DOWNLOAD	390 <td>GUNED</td> <td>390 </td>	GUNED	390
	DRAGON SWORD	390 <td>HEAVY LIFT</td> <td>390 </td>	HEAVY LIFT	390
	FI CIRCLUS	329 <td>HELL EXPLORER</td> <td>329 </td>	HELL EXPLORER	329
	TRIPLE BATTLE	390 <td>HOMEY IN THE SKY II</td> <td>329 </td>	HOMEY IN THE SKY II	329
			IMAGE RIGHT	329
			KING OF SWORD II	329
			KLAX	329
			PZUNIC	329

GAMEBOY	Console	590 F	DOUBLE DRAGON <th>220</th>	220
	HYPER LAD RUNNER	220 <td>KEN</td> <td>220 </td>	KEN	220
	MICKY MOUSE	220 <td>KEY MOYON</td> <td>220 </td>	KEY MOYON	220
	MYTON CROSS	220 <td>SPINIS</td> <td>220 </td>	SPINIS	220
	NINJA BATTLE	220	TETRIS	220
	NAVY BLUE	220	VOLEYBALL	220
	POPEYE	220	WORLD BOWLING	220
	SOCCER BOY	220		

REPRISE ANCIENNES CONSOLES ATARI, MATTEL, COLECO, VECTREX*
* Pour tout achat minimum de 2000 F

DISQUETTES 3 1/2 Df DD par 10 / 3,90 F l'unité par 100 / 3,50 l'unité

Livraison sous 24 h en Colissimo Express

NOM	TITRES	CONSOLE	PRIX
ADRESSE			
CODE POSTAL	VILLE		
Tel.			
N° Carte Bleue Date d'expiration			
Signature :			

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F TOTAL à payer

Règlement : à jeter (casse bancaire) COP Mandat-lettre CB Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30 F pour frais de service)

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser uniquement à :
VIDEO SHOP
VPC
BP 105
75749 PARIS CEDEX 15

N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite



"Cette machine d'arcade est, de très loin, ce qui se fait de mieux dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo, j'y crois pas..."

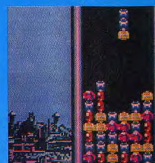
JOYSTICK



IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571



Super Monaco Grand Prix.



Columns.



G-LoC Air Battle.



GAMEGEAR

Le mois dernier, on vous avait déjà touché deux fois des jeux qui allaient sortir sur la Gamegear, qui rappellons-le est disponible au Japon pour la modeste somme de 1980 yens (soit environ 800 francs) depuis la première semaine d'octobre. La dernière des consoles portables de chez Sega, devrait s'être déjà inscrite dans les vitrines des meilleures boutiques de vente à l'heure où vous lirez ces lignes. Son prix devrait approcher les 2000 francs. Actuellement, seuls trois jeux accompagnent la Gamegear. Dans **Super Monaco Grand Prix**, vous prendrez la place d'un de ces cinglés de pilotes de Formule Un. Tous les circuits du championnat du monde seront présents, à la lutte pour le titre sera chaude. **Pango**, lui est un jeu du style Pac-Man. Toute l'action se déroule dans un labyrinthe formé par des cubes de glace. Poursuivi par des petits monstres hyper-rigolos, vous devrez écraser vos poursuivants contre les

plaques les unes contre les autres. Si l'idée en elle-même n'est peut-être pas très originale, ce jeu risquera cependant de vous passionner rapidement. Inutile de vous présenter **Wonder Boy**, tant les aventures de la petite vedette pixelisée des consoles Sega sont connues. Ce jeu de plateforme est sur la Gamegear excellentement réalisé, les petits monstres sont hyper bien dessinés et l'action bien menée. Certainement l'un des meilleurs jeux à venir. **G.G. Baseball** est une simulation de baseball (bravo, vous avez gagné). Pas énormément de commentaires, sur ce jeu number one aux States et au Japon. **Meï Syndrome** se déroule un peu de la même manière que Gauntlet: scrolling multi-directionnel, des milliers de niveaux, de longues heures de jeu en perspective. En tout huit jeux qui à en juger par leur qualité ne devraient pas décevoir même les plus exigeants d'entre vous.



Meï Syndrome.



Wonder Boy.

Le jeu se déroule à un rythme d'enfer, et sur le petit écran de la Gamegear ravira tous ceux qui ont des longs trajets à effectuer. Le troisième jeu à être immédiatement disponible est **Columns**. Pratiquement entièrement repompé sur le célèbre Tetris, ce jeu est cependant très distrayant, l'expérience de la Megadrive nous l'a montrée. Cependant il restera à voir si l'intérêt sera aussi important que celui suscité par son illustre prédécesseur (un petit bonjour à Mr Pazhitov au passage!).

Les autres jeux attendus avant les fêtes de fin d'année sont au nombre de cinq. **G-LoC Air Battle** de Sega est une conversion



G. G. Baseball.



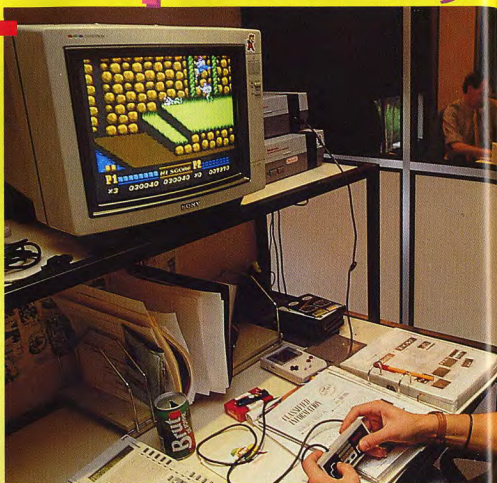
Nintendo: devine qui vient jouer?

La guerre des consoles n'aura pas lieu, tout simplement parce que les divers protagonistes refusent que leur concurrence porte ce nom. Mais il faut bien reconnaître qu'il n'y aura pas de la place pour tout le monde, et devant la multitude de consoles, portables ou non, il semble évident qu'un certain nombre restera sur le carreau. Parmi eux, en tous cas, il est certain que l'on ne trouvera pas Nintendo. Oh, sa console n'est pas forcément la meilleure du marché, mais une visite dans les locaux de la société Bandai explique mieux qu'un long discours les raisons d'un succès qui ressemble pour eux au soleil d'Austerlitz et pour les autres au crépuscule de Waterloo...

C ar 1990 restera dans les annales comme l'année Nintendo, jugez plutôt vous-même avant de faire la mode: entre janvier 90 et août 90, 250.000 consoles ont trouvé preneur «ou presque!» Alors qu'à fin 89, le

parc Français comprenait 200.000 consoles Nintendo en tout! Si la progression reste constante, et il n'y a aucune raison pour qu'elle ne le reste pas, au moins cette année, c'est sûr, après les 80ans, un total pour 90 de 450.000 consoles vendues dans l'année! Mais encore, si la progression reste exponentielle (soit 736 du petit Robert, entre exposition et exportable, ce qui correspond bien à Nintendo...) l'année 91 verra 1.000.000 de consoles vendues! Mais là, il faut voir ce que donneront les sorties des Megadrive, des Nec et autres produits...

Donc, d'ores et déjà un tel succès ne pouvait qu'attiser une saine curiosité et Joystick, ne reculant devant rien, a décidé de m'envoyer à Saint Ouen l'Aumône, une banlieue tellement triste qu'il a coté un refuge de la SPA ressemblant au Club Med, c'est dire, où se trouvent les locaux de Bandai. Pourquoi? Bandai? C'est simple, il s'agit de la maison-mère de la console, une société spécialisée dans le jeu, dont le chiffre d'affaire mondial est tellement faramineux qu'on j'ai pas réussi à tout noter! Ce chiffre d'affaire explique en lui-même le fait que la console, qui ne représentait qu'une petite partie de la boîte, avait un peu de délaissée.



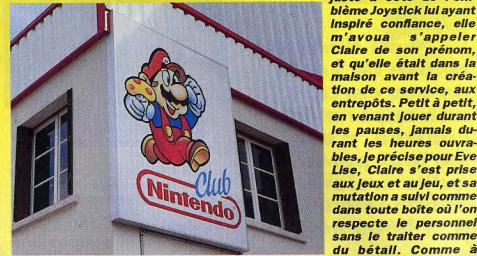
Mais le succès au Japon et aux États-Unis a été tel que Bandai s'est structurée de façon à promouvoir vraiment sa console. Comme les chiffres que je vous ai donné le prouvent, les résultats ne se sont pas fait attendre. Encore ne suffit-il pas de vouloir pour pouvoir, et c'est là qu'intervient la force d'un groupe important qui permet à l'un des dirigeants de mettre en place une politique percutante divisée en quatre axes: une ligne téléphonique ou un technicien spécialisé répond à TOUTES les questions concernant les problèmes insolubles que les joueurs rencontrent dans les différents jeux, (voir encart), un service de courrier qui répond personnellement à chaque lettre - environ 500 lettres par semaine! - un 3615 Nintendo pas tout à fait

au point même si cela ne saurait tarder, (en cherchant un revendeur à Paris, le service ne m'en signalait aucun...) et une revue gratuite dont je ne devrais même pas parler tant le mot dernière revue me fait horreur, mais dont tout acheteur d'un logiciel, s'il renvoie le coupon dans la boîte, recevra un exemplaire tous les mois... Glissons ce dernier point pour convenir qu'aucune autre console n'en propose autant à ses fans enrêlés. Lorsqu'on connaît la force du bouche à oreille dans les cours de récré, on comprend que cette politique, loin d'être mercantile, donne une force et un impact important au moment où le choix d'une console se pose aux choses très blanches... Sans oublier ce qui a longtemps été le défaut majeur de la maison, une

“ Un problème ? Bandai répond à toutes les questions. Même celles qui paraissent insolubles. ”



Quel est le plus beau métier du monde? Ne cherchez pas, c'est tout nouveau, ça vient de sortir, c'est conseiller technique en jeux Nintendo! Cette extraordinaire profession n'existait qu'à l'état embryonnaire en janvier 90: ils n'étaient que trois. Devant le succès de la formule, Nintendo a décidé d'étoffer son staff. Ils sont aujourd'hui seize personnes hautement qualifiées et seront vingt à la fin de l'année. Mais conseiller technique, c'est quoi? Comment devient-on un de ces héros modernes capables de finir Zelda II en un quart d'heure ou de faire exploser les scores de Gradius ou de Castlevania en un rien de temps? Nous avons posé la question à Eve Lise Deleuze, qui est la «cheftaine» du groupe. Devant son ordinateur, qui ne fait pas console, la belle jeune femme m'explique que c'est très facile. Les candidats, après avoir répondu à une petite annonce régulièrement publiée dans les journaux locaux - rappelez-vous, Saint Ouen l'Aumône... - sont choisis en fonction de critères précis: primo, ça c'est facile, aimer les jeux vidéo, et pas forcément les jeux Nintendo, faut pas être sectaire, hein... Secondo, et là ça se complique un peu, il faut avoir une excellente élocution. Eve Lise a vu des champions du joystick incapables d'aligner autre chose que des bouts de phrases incohérents, ce qui faisait le pauvre même perplexes à l'autre bout du fil... Tertio, aie aie aie, avoir une très bonne mémoire, car il faut être capable de répondre aux questions des joueurs perdus en un temps moyen d'une minute. En sachant que chaque conseiller devra connaître une centaine de jeux existants plus deux à quatre nouveautés par mois, sans compter celles de la Gameboy qui arrivent, et répondre, en moyenne aussi, à près de 2500 appels par jour pour le service, voilà un beau métier d'homme quand je vis soudain une femme. Une seule, d'accord, mais quand même. Une saine curiosité, surtout qu'elle était jolie en plus, m'a poussé à lui parler. Mon badge de presse collé sur mon chapeau, juste à côté de l'emblème Joystick lui ayant inspiré confiance, elle m'avoua s'appeler Claire de son prénom, et qu'elle était dans la maison avant la création de ce service, aux entrepôts. Petit à petit, en venant jouer durant les pauses, jamais durant les heures ouvrables, je pris contact avec Eve Lise, Claire s'est prise aux jeux et au jeu, et sa mutation a suivi comme dans toute boîte où l'on respecte le personnel sans le traiter comme du bétail. Comme à



Claire, l'Incollable : aucun soft ne lui résiste !

Joystick d'ailleurs, mais je m'égare... Pas sympa pour un rond, l'essai de coincer Claire avec une question piège, balancée sans avoir l'air de rien: «Y a-t-il une question à laquelle vous n'avez pas réussi à répondre? Oh la vache! J'avais peur qu'elle expose comme une console surchauffée, mais Claire reste souriante en m'avouant que parfois, un vieux jeu peut prendre sa mémoire en défaut, mais que non, vraiment, elle ne se souvient plus... De toute façon, il y a toujours un conseiller pour répondre. Et c'est vrai! J'ai essayé, ils sont comme le riz de l'oncle Ben: incollables! Il faut les voir répondre en continuant à jouer à des nouveautés dont, à priori, ils ignorent les subtilités. Équipés comme des commandos, ou des astronautes, c'est au choix, les mains libres pour tester des jeux américains dont ils ne sont même pas sûrs qu'ils sortiront un jour en France, notant les trucs et astuces qu'ils découvrent encore plus vite que Danbosc quand il ne dort pas, ces spécialistes semblent eux-mêmes sortis de «Teenage Mutant Hero», une bande de justiciers chassant l'ignorance de nos consoles meurtries. Ouh, vraiment, être conseiller technique chez Nintendo, c'est bien le plus beau métier du monde... Pour jolir de ces héros modernes, composez le 16.1.34.64.77.55, j'ai essayé, on peut! MISOUJ ■

La première chose qui frappe lorsqu'on prend la cartouche de Phantasy Star en main, c'est son poids. Supérieur à toutes les autres cartouches de la Megadrive, il ne s'explique que lorsqu'on ouvre cette dernière. En effet, à l'intérieur une Ram permet de sauvegarder les parties en cours comme sur une disquette, une véritable innovation sur console. La seconde chose remarquable et remarquée concerne le packaging, celui-ci est également d'un poids plus important (décidément, c'est une véritable obsession!), puisqu'il comporte non seulement une vraie notice et une carte des lieux que vous serez amené à visiter, mais également un hint book, un hint book est une sorte de bible des pokés (encore en vente partout, surtout chez les vidéistes uniquement) à un seul programme, si vous avez parié sur Phantasy Star II, bravo

PHANTASY STAR II

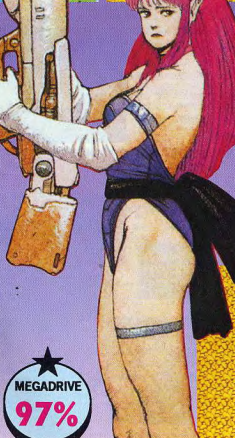


jeu sont respectés. Ainsi vous et votre petite amie, avec qui vous partagez l'aventure, êtes caractérisés par la force, le mental, l'agilité, la chance, la dextérité aux combats et par la stratégie d'attaque et/ou de défense. La sélection des divers mouvements et des diverses actions s'effectue par le biais des trois boutons du joystick, un système de multi-fenêtrage permet à ce instant de connaître toutes les don-

nées nécessaires à la conclusion du périple dans le quel vous vous êtes engagés. Hors des villes de nombreux combats peuvent s'engager. Aux cours de ceux-ci, seules actions que vous serez amenés à effectuer sont purement des actions de sélection, armes à employer, tactique d'attaque et de défense, etc. Une fois votre choix effectué, il ne reste plus qu'à prier pour sortir vainqueur. Si c'est le cas,



vous avez gagné. Un troisième point important est encore à noter. Bien que ce jeu soit exclusivement sur le marché parallèle de la Megadrive, enfin pour l'instant, tout le jeu et toutes les documentations sont en anglais, une première qui espérons-le se renouvellera rapidement. Ces constatations priment quantitatives et qualitatives, faites, entrons dans le vif du sujet. Une catastrophe se prépare dans le système planétaire Algo, formé de trois planètes: Palm, Mota et Dezo. Ce système à un big problème. Jusqu'à présent la vie sur Mota, la planète la plus prospère était un vrai paradis, la végétation était luxuriante, la sécurité sociale une véritable merveille, bref tout était parfait. Oui, mais voilà que le Mother Brain, l'ordinateur géant toute la vie de la planète, a de sérieux ennuis, envahi par des créatures étranges et vicieuses, le cerveau-mère (tradition littéraire) orienté au secours. En tant que bras droit du président de Mota, vous avez été désigné pour sauver le monde, et redonner ainsi à ce système la vie heureuse dont ses habitants jouissaient jusqu'à présent. Ce jeu de rôle pure souche est le premier sur Megadrive. Entièrement graphique, tous les déplacements dans les diverses villes et sur les trois planètes s'effectuent grâce à un superbe scrolling multi-directionnel, toutes les caractéristiques du parfait jeu de rôle micro, le support propice à ce style de



des points d'expérience et de l'argent vous seront distribués. Tout au long de l'aventure, vous serez accompagné par un petit compagnon qui gèrera les coups de feu et les gestes, la sonorité des musiques entre autres est certainement l'une des meilleures qu'il m'ait été permis d'entendre sur la Megadrive. Très rébarbatif au départ, à cause de sa complexité, Phantasy Star II est cependant un jeu d'exception, qui passionnera pendant de longues semaines.

J.M DESTROY

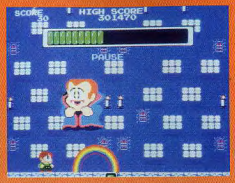
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 15
SON: 19 **INTERET: 19**
DIFFICULTE: 19
PRIX: 400 F ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



RAINBOW ISLANDS



Et voilà, c'est fini. L'aventure a été terminée dans une atmosphère sympathique et chaleureuse. Mais de quelle aventure s'agit-il donc parler, cela? Tout simplement de Bubble Bobble tout Rainbow Islands est la suite. Comment Rainbow Islands est la suite de Bubble Bobble? Eh bien oui, aussi étrange que cela puisse paraître c'est effectivement la suite. En fait, le seul point commun entre ces deux jeux, c'est la taille des personnages et des ennemis. Tous le reste est différent. Dans Bubble Bobble, il y avait deux petits brontosaures, dans Rainbow Islands c'est un petit garçon vêtu d'une petite salopette et de deux superbes petits souliers tout rouges. C'est d'un charme, waww à faire craquer les quelques jeunes filles qui liraient ces lignes. Contrairement à Bubble Bobble, dans Rainbow Islands aucun tableau n'est statique, c'est-à-dire qu'en réalité, ils sont tous pourvus d'un scrolling vertical permettant à l'action de se dérouler sur plusieurs écrans de hauteur. En tout il y a sept îles avec des thèmes bien précis: îles des monstres, des puais, ou encore des insectes. Il y en a même une qui est consacrée à Arkanoid (une espèce de mur de briques sur micro qui n'existe malheureusement pas encore sur nos consoles), avec des plateformes formées de briques multicolores, nous faisant revivre les grands moments d'un des monuments du jeu d'arcade et du jeu micro. Lorsque vous détruisez un ennemi, il se transforme forcément en quelque chose, parfois en pomme, d'autre fois en banane ou encore en carotte ou en fraise. En ramassant tous ces fruits,



vous ne cessera de grimper. Ahh bien justement, puisqu'on parle de destruction, c'est le moment de causer de votre arme. Originale, puisqu'il s'agit d'un véritable arc-en-ciel (d'où le titre: Rainbow Islands signifie "Les îles arc-en-ciel"). Cette arme est également redoutable, elle permet non seulement de détruire les monstres mais aussi d'escalader les plateformes plus rapidement. Certains petits bonus récoltés au passage permettront au petit garçon que vous dirigez de dupliquer l'arc-en-ciel en deux ou en trois exemplaires, le rendant ainsi encore plus efficace. Dans ce jeu, on retrouve ce qui avait fait le succès de Bubble Bobble sur ordinateurs ludiques, les sprites sont tout petits et super mignons. Chaque nouveau tableau est accompagné d'une nouvelle musique gaie et distrayante, cependant et on observe un phénomène identique pour les graphismes, elles demeurent bien en-deçà des capacités de la Megadrive en ces domaines. Doté d'une bonne animation et d'une manibielle correcte Rainbow Islands ne pourra vous laisser insensible. Mon principal regret testera tout de même l'impossibilité de jouer à deux, c'est vraiment dommage, mais faisons fi de cela lacune et puons, car Rainbow Islands c'est rudement bien...

J.M DESTROY

MEGADRIVE 81%

EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 16
SON: 15
PRIX: 400 F ENVIRON

"DU NOUVEAU A PARIS"

UN MAGASIN OU L'ON TROUVE :
TOUTES LES MARQUES DE CONSOLES
LES DERNIERES NOUVEAUTES DE JEUX
ET AUSSI TOUTE LA MUSIQUE EN CD

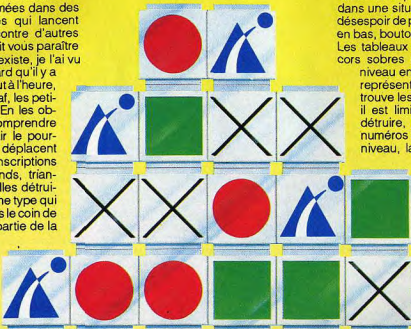
A BIENTOT CHEZ
LOGIDISK

* Carte de fidélité

Ouvert de 10h à 19h, tous les jours sauf dimanche et lundi matin
 35 rue Notre Dame de Lorette 75009 PARIS Tél. : 40.23.97.47 • Métro St Georges

Plotting

Des petites boules bizarres et velues enfermées dans des salles murées qui lancent des cubes contre d'autres cubes, ça doit vous paraître bizarre? Mais pourtant, ça existe, je l'ai vu de mes yeux vu... Pas plus tard qu'il y a pas longtemps d'ailleurs, tout à l'heure, en allumant ma GX 4000, paf, les petites boules sont apparues. En les observant bien, j'ai réussi à comprendre leur comportement, à saisir le pourquoi de leurs actions. Elles déplacent des cubes qui ont des inscriptions bizarres dessus (croix, ronds, triangles), et en les projetant, elles détruisent certains cubes de même type qui se trouvent dans la pile, dans le coin de chaque pièce. Plotting fait partie de la famille des jeux de réflexion. Tous les sprites sont mignons et clairs, les couleurs très bien choisies, et le jeu amusant. Vous dirigez donc une petite boule, vous jouez seul ou contre un ami. En mode deux joueurs, l'écran est divisé en deux parties, et les deux concurrents sont face à un tableau identique. Projeter un cube fait disparaître les cubes de même forme qu'il rencontre, et fait venir le cube qui stoppe sa course sous le contrôle du joueur. Tout la stratégie consiste à faire disparaître des cubes qui vous feront récupérer un autre cube que vous pourrez jouer au tour suivant. Dans le cas contraire, si vous ne pouvez faire un coup, vous obtenez alors un de vos cubes joker. Si



vous n'avez plus de joker, et que vous êtes dans une situation bloquée, vous aurez le désespoir de perdre. On se déplace de haut en bas, bouton de feu pour lancer le cube. Les tableaux sont superposés à des décors sobres mais jolis qui changent de niveau en niveau, et le tour de l'écran représente le tableau de bord où l'on trouve les scores divers, le temps (car il est limité), le nombre de cubes à détruire, le nombre de jokers, et les numéros des tableaux. De niveau en niveau, la difficulté se corse de part l'amorcelement particulier des cubes à détruire, et aussi parce que les espaces anciennement vides sont remplis par des sections de tuyaux où les cubes viendront rebondir. Très bonne réalisation, graphismes agréables, nombreuses couleurs, rapidité de déplacement sauf pour le personnage principal, et c'est un peu dommage. Plotting est amusant, surtout au début, car le joueur risque de regretter le peu de changement d'un tableau à l'autre.

SEB

EDITEUR: OCEAN
GRAPHISMES: 15
ANIMATION: 13
MANIABLETÉ: 14
INTERET: 14



NAVY SEALS



Un hélicoptère de l'armée américaine a été descendu, étrangement, par une faction arabe fanatique. Aussitôt après l'explosion, en pleine mer pilote et co-pilote ont été capturés. La situation dans le Golfe étant déjà suffisamment tendue comme ça, le gouvernement américain décide d'engager une offensive secrète. C'est à vous qu'on a fait appel, à vous cinq, les membres du S.E.A.L.S. Votre mission, puisque vous l'avez acceptée, consiste donc à aller délivrer les deux malheureux prisonniers. Pour cela vous dirigez les 5 membres du Seal à tour de rôle. En fait, vous passez au suivant à cha-

que fois que l'un d'eux meurt. Tout d'abord vous devrez éliminer des hommes des troupes terroristes, détruire leurs systèmes de communication, et exploser leur stock d'armes. D'autre part, en cours de mission, vous apprendrez que le co-pilote est mort des suites des tortures qu'il a subi, paix à son âme, et que les terroristes possèdent des missiles Stinger, armes ultra-efficaces qu'ils n'ont d'ailleurs pas tardé à utiliser sur un avion civil rempli de passagers américains. Les p000vres. Vos hommes sont surentraînés, ils sont spécialistes en armement, et dans toutes les techniques de combat. D'acrobatie en acrobatie, de saut en saut, prouvez votre agilité, tuez, tuez, tuez-les tous! (à scénario haineux, phrases haineuses). Navy SEALs est un jeu à plateforme. Mais pas une bête de jeu tout simple, non, il dispose en plus de scrollings latéraux et verticaux, de sprites très très bien animés, de décors clairs et bien faits, et est décomposé en sept tableaux. Le personnage dirigé saute, rampe, se baïssé, tire, ramasse les armes qu'il peut trouver dans des caisses, et surtout, l'animation la plus amusante, saute et se rattrape à un tuyau, tourne sur lui-même et monte ainsi à l'étage supérieur. Ce jeu demande une très grande agilité, c'est vraiment très très dur. Pour les spécialistes du joystick de précision.

SEB



EDITEUR: OCEAN
GRAPHISMES: 16
ANIMATION: 16
SON: 15
MANIABLETÉ: 16



Herzog zwei

Dépassé qu'elle existe, la Megadrive ne nous a pas souvent démontré qu'elle excellait dans les jeux de tir, ou dans les jeux de plateforme, et jusque-là elle ne nous avait encore rien montré dans le genre stratégie militaire. Eh bien oui, c'est maintenant chose faite grâce à Herzog Zwei. L'action se déroule dans un futur assez lointain, vous êtes aux commandes d'une armée robotisée au maximum, le but étant d'envahir et de conquérir le territoire ennemi, contrôlé soit par l'ordinateur, soit par un adversaire "humain". La prise en main de ce jeu m'a réflexion, mi-arcade n'est pas des plus simples. Au départ vous devez sélectionner le théâtre des opérations, à votre disposition huit régions différentes, planes, déserts, lacs, villes, etc...

Dans chacune de ces régions, quatre ou cinq scénarios sont envisagés. Ce qui apporte à vous une certaine diversité. Avant de commencer le jeu pour de bon vous devez choisir le type de représentation graphique que vous dési-

rez, un seul joueur à l'écran, ou bien les deux simultanément, auquel cas chacun aura droit à son écran perso. Enfin oui, c'est parti. Le jeu se déroule entièrement selon un scrolling multi-directionnel super-rapide. Placez vos hommes, vos tanks, vos vaisseaux spatiaux de manière à protéger votre base le mieux possible, profitez du relief et des caractéristiques de chaque région, c'est encore la meilleure technique pour ne pas se faire massacrer dès les premières minutes du jeu. Rappelez-vous, l'ordinateur est fort, très fort... Ce qui est assez dommage car le jeu seul manque singulièrement d'intérêt lors des premières parties. Mais rassurez-vous lorsque que l'on commence à bien

maîtriser Herzog Zwei, ou lorsqu'on joue à deux, le jeu redonne subitement de l'intérêt. La réalisation très originale de cette production de Techno Soft lui permet de sortir de la masse, mais malheureusement son approche quelque peu complexe ne lui permet pas de s'ouvrir à tous.

J.M DESTROY



EDITEUR: TECHNO SOFT
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
SON: 15
INTERET: 15
PRIX: 365 FRANCS

MEGADRIVE
78%

GAMEBOY
40%



JOYSTICK

A lors là, vraiment rien de bien extraordinaire dans ce jeu de tir. Le scénario tombe dans un classicisme désespérant. Vous êtes le seul à pouvoir sauver l'univers (normal, vous êtes tous les meilleurs, n'arrêtez pas de dire à bord de votre Zoid dernier cri en matière de génie génétique, puisque le Zoid est le parfait croisement entre la machine robotisée et l'animal sauvage. Ici, vous devez lutter contre des hordes d'extra-terrestres aussi sanguinaires que décadents. Bref, le scénario bide et commun à tous les Shoot'Em Ups. Ce manque total d'originalité aurait pu passer inaperçu, si la réalisation avait été de taille, eh bien non! Rassurez-vous tout de suite, à scénario bide, jeu bide, Mais alors là, c'est vraiment très mauvais, sans aucun intérêt. Bien que le scrolling horizontal soit bon, que la maniabilité soit elle aussi excellente, et que la possibilité de jouer à deux, en connectant deux Gameboy, vous soit offerte, le jeu est une platée effilante. L'effet tridimensionnel

est d'une nullité rarement atteinte. On a souvent l'impression d'être nettement devant l'ennemi, et boum, on se le prend en pleine tête. Parfois, il arrive même de se faire détruire sans savoir exactement pourquoi. Bref, laissez tomber, on est pas Zoids qui va faire passer d'agréables moments. A en jeter sa Gameboy par la fenêtre.

J.M DESTROY



EDITEUR TOMY
GRAPHISME: 09
ANIMATION: 10
MANIABILITE: 08
SON: 07
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

VENEZ DECOUVRIR LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX LE CD ROM ET TOUTES LES DERNIERES NOUVEAUTES DANS LES BOUTIQUES PC ENGINE

LES CONSOLES ET LES JEUX PC ENGINE SONT EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS

- 06 ESPACE SORBONNE**
23, rue Mandan
69001 NICE
Tel: 93.83.31.32
- GAMES**
67, Bd de Marché Jui
08000 Cognac de Mer
Tel: 02.22.52.91
- 13 C.I.M.**
59, Bd Jean Marmont
immeuble les Versailles
13007 Marseille
Tel: 42.77.73.70
- DIGITAL DREAM**
1, rue du Dragon
83006 Marseille
Tel: 91.81.26.44
- MEGA STORE**
15, rue St Etienne
13006 Marseille
Tel: 91.55.55.00
- BIRD'S**
58, Bd Baillie
83000 Marseille
Tel: 91.78.28.25
- CARREFOUR**
A. Pierre Mettréme
13014 Marseille
Tel: 91.58.50.07
- DILLATA LOISIRS**
84, Av. Cantini
13722 Marseille
Tel: 91.79.91.15
- C.B.I.**
6, rue Mazarian
13100 Aix en Provence
Tel: 42.27.00.40
- CARREFOUR VITROLLES**
RN 113 Quatre Griffon
13127 Vitrolles
Tel: 42.28.82.00
- AUCHAN AUBAGNE**
Route de Genémes
83000 Aubagne
- 20 BLANC MUSIQUE**
6, rue Stepanoff
20000 Ajaccio
Tel: 95.21.07.62
- 26 ETS JOLIVET**
113, rue F. Minier
26200 Montélimar
Tel: 79.51.05.74
- 27 LABYRINTH**
13, rue du Quai
27400 Louviers
Tel: 33.40.28.61
- CHIC CHIC VIDEO**
CCL La Rochelle
27500 Port-Audemer
Tel: 32.41.36.08
- 33 MEGASTORE BORDEAUX**
Pecq Gambetta
33000 Bordeaux
Tel: 56.51.10.98
- 34 COCONUT**
CCL Le Triangle Niveau bus
10000 Montpellier
Tel: 67.58.53.88
- SORO**
8, rue Fontaine
34500 Beziers
Tel: 67.28.40.56
- 35 RALLYE RENNES**
rue de St Malo
35760 St Gilles
Tel: 99.59.21.51
- 38 COCONUT**
5, rue de la République
38000 Grenoble
Tel: 76.50.9.41
- 42 MICROSPOT**
56, rue du 11 novembre
42100 Saint Etienne
Tel: 77.53.12.52
- 48 TROPIC**
85, rue Chapal
48000 Mende
Tel: 66.65.05.41
- 56 LA BOUQUINERIE**
7, rue du Port
56100 Lorient
Tel: 97.21.86.12
- 59 CONTINENT**
59, Av. du Grand Coutigny
59290 Wignehiel
Tel: 20.72.44.21
- DIGIT CENTER**
C.C.V.2
59650 Villeneuve D'Ascq
Tel: 20.47.42.23
- 60 MAJUSCULE**
20, rue St Pierre
63000 Riom
Tel: 44.45.50.50
- QUENUTHE**
22, rue de la République
61001 Gien
Tel: 44.25.04.26
- 62 MAJUSCULE DUMINY**
48, rue Fairbairn
62200 Boulogne de Mer
Tel: 21.87.43.44
- 63 NEVRAL**
1, rue St Julien
63800 Clermont Ferrand
Tel: 73.93.94.38
- 64 BASE 4**
11, rue Samozin
64000 Pau
Tel: 59.83.78.77
- BASE 4**
43, Av. J.L. Laporte
64600 Pau
Tel: 59.52.47.51
- 65 BASE 4**
57, Bd Lacaze
65000 Tarbes
Tel: 62.51.36.13
- 67 RADIO TELE PHILIPS**
100, Grande Rue
67100 Saverne
Tel: 58.91.14.39
- 68 HYPERMEDIA**
17, rue Jean Monnet
68100 Wittenheim
Tel: 90.50.55.50
- CORA HYPERDORNACH**
238, rue de Belfort
68200 Mulhouse
Tel: 89.59.55.00
- 69 GENERAL VIDEO**
0941, rue Paul Chevalard
69001 Lyon
Tel: 72.08.96.96
- MAJUSCULE LYON**
7, Cours Gambetta
69003 Lyon
Tel: 78.60.33.60
- AUCHAN ST PRIEST**
ZAC de Champs du Tert
69800 St Priest
Tel: 78.41.81.18
- 74 NEURONES BOUTIQUES**
11, rue de la Préfecture
74000 Annecy
Tel: 50.51.58.70
- TEMPS X**
Galeries Royal Center
94000 Paris
Tel: 50.45.46.19
- 75 MEGASTORE**
52/60 Av. des Champs Elysees
75008 Paris
Tel: 1140.74.06.48
- GENERAL VIDEO**
10, Bd de Strasbourg
92010 Paris
Tel: 1142.06.50.50
- COCONUT**
13, Bd Voltaire
75011 Paris
Tel: 1140.63.63.00
- COCONUT**
41, rue de la Grande Arme
92010 Paris
Tel: 1145.00.69.68
- SHOOT AGAIN**
145, rue de Valenciennes
75019 Paris
Tel: 1145.08.02.38
- 76 ALPHA 01**
8, rue Félix Faure
96030 St Roman
(ouverture novembre)
- UNIVERS INFORMATIQUE**
21, rue de Verdun
96000 Le Havre
Tel: 35.24.20.93
- 77 BD VIDEO**
Place du Vieux Marché
77120 Montereau Fault Yon
Tel: 1148.52.22.10
- 77 HYPERMEDIA**
100, Grande Rue
77150 Danmarville Les Lys
Tel: 64.67.67.87
- HIGH SCORE**
C.C. Boissinat 13 rue du Fer
77176 Melan Senart
Tel: 1148.41.88.98
- CONTINENT TORCY**
Route de Croissy
77200 Torcy
Tel: 1140.05.90.05
- 78 CONTINENT**
RN 13
78240 Chambourcy
Tel: 1139.65.56.66
- AUCHAN PLAISIR**
Chemin départemental 161
78370 Plaisir
Tel: 1130.55.80.35
- 84 AUCHAN AVIGNON**
RN 52 ZAC de St Tropez
84180 Le Pontet
Tel: 90.28.20.29
- BOULANGER AVIGNON**
C.C. Avignon
84180 Le Pontet
Tel: 90.31.46.38
- 86 MAJUSCULE**
8, rue du 11 Février
86000 Poitiers
Tel: 49.41.65.53
- 91 MAJUSCULE**
C.C. Art de Vivre
ne. C. Cocteau
91100 Corbeil
Tel: 1164.96.94.62
- CONTINENT**
La Croix St Jacques
91620 La Ville Du Bois
Tel: 1160.01.20.01
- 92 HAZARDOUS AREA**
6, rue d'Agassiz
92100 Boulogne Billancourt
Tel: 1148.28.39.83
- AUCHAN LA DEFENSE**
C.C. Les 4 Temps
92800 Puteaux
Tel: 1145.02.42.03
- 94 CONTINENT ORESSON**
Route nationale 4
94000 Ouessant
Tel: 1165.96.46.90
- 95 MAJUSCULE**
C.C. Art de Vivre
ne du Bas Noyer
95160 Eragny
(ouverture novembre)
- CONTINENT ST BRICE**
Av. Robert Shuman
95300 St Brice La Forêt
Tel: 39.92.66.83

CHAQUE JOUR DE NOUVELLES BOUTIQUES PC ENGINE

CONTACTEZ LA HOT LINE POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE

HOT LINE PC ENGINE: (16)99.08.95.72 DISTRIBUTEUR: GIS (16)99.08.90.88

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: SODIPENG (16)99.08.89.41



PAT RILEY BASKETBALL

MEGADRIVE
93%

Tout comme Michael Jackson's Moonwalker, Joe Montana Football, Pat Riley Basketball est un jeu basé sur une star, ici l'un des plus grands basketteurs professionnels américains de ces dernières années. Sport number one aux States, le Basketball est là-bas un véritable fait de société. Pas moins de quatre foyers sur cinq possèdent dans leur jardin ou dans leur garage un panneau de basket, certaines entreprises même mettent à la disposition de leurs employés une salle de sport avec des ballons et des panneaux. C'est ahurissant. Imaginez un peu la tête de votre patron, ou de votre prof, si vous vous mettiez en tenue de football, pendant les heures de repas! Le doute fort qu'il apprécie. Mais revenons à nos moutons et à Pat Riley Basketball. Le terrain proprement dit est vu de profil, un scrolling horizontal d'une très grande souplesse permet de passer d'une moitié de terrain à l'autre sans aucune difficulté autre que celle de la de-



mander. Mais avant d'en arriver à ce niveau du jeu il faudra passer par plusieurs étapes et sélections. C'est ainsi que dans un premier menu, huit équipes américaines parmi les plus prestigieuses, Boston, Philadelphie, Los Angeles, New York, sont sélectionnables. Un second menu vous permet de déterminer la place des joueurs en fonction de leurs aptitudes: à l'attaque ou en défense, des notes caractérisent chaque joueur. Données sous forme de tableau, ces notes permettent à chaque instant de connaître la précision des tirs, des passes, l'opportunité des placements et la vitesse de course de chacun des joueurs présents sur le terrain. Deux autres options permettent de sélectionner l'un des trois niveaux de difficulté (facile, intermédiaire ou difficile) et d'écouter les BGM, Back Ground Music - les musiques de fond de Pat Riley Basketball. Lors de tous ces paramètres sont déterminés, le match contre un copain ou contre l'ordinateur peut enfin commencer. Et, wouah ça décoiffe! Dès les premières secondes on est tout de suite plongé dans l'ambiance: gros plan sur l'engagement, les joueurs mesurant au bas mot la moitié de l'écran s'élèvent et sautent avant de taper dans la balle afin de la donner à un de leurs coéquipiers. Dans cette simulation aucun détail n'a été oublié. Toutes les règles, retour secondes dans la raquette, etc... qui font du basket ce qu'il est, sont présentes. Certaines scènes de tir au panier en retourné ou en smash, comme celle de l'engagement sont sidérantes de réalisme. A la mi-temps, de ravissantes Pom-Pom girls raviront les spectateurs

pendant que vous élaborez votre nouvelle stratégie de défense: en zone, ou à laquette (un contre un). L'animation des joueurs est efficace et rapide, leur mouvement bien décomposé par une suite parlante de dessins. Pendant toute la durée des matchs, une musique vous fera peut-être oublier que vous avez vingt points de retard! Mais au diable, puisque l'important, c'est de participer, pas vrai? Alors si vous ne devez posséder qu'une seule simulation sportive sur Megadrive, n'oubliez surtout pas Pat Riley Basketball, vous ne le regretterez pas, c'est du tout bon.

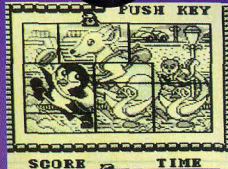
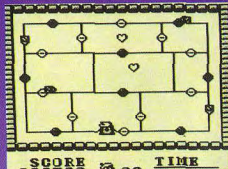
J'M DESTROY

EDITEUR : SEGA
DISTRIBUTION : VIRGIN
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
REALISME : 19
SON : 17
PRIX : 369 FRANCS



DE PIN BOY

GAMEBOY
79%



La Gameboy aime vraiment bien les jeux mettant en scène des pingouins, puisque pas moins de trois jeux y compris celui-ci, se trouvent actuellement sur cette console. Tout comme beaucoup de productions sur la Gameboy, Penguin Boy est un jeu foncièrement original. L'action se déroule dans un labyrinthe vu du dessus, un peu comme celui de Pac-Man (vous vous rappelez?). Dans les couleurs symbolisées par des traits verticaux ou horizontaux se trouvent deux types de bombes. Les unes foncées peuvent être projetées sur vos poursuivants, ce qui aura pour effet de les désintégrer temporairement, les autres plus claires, ne peuvent qu'exploser. Le but ultime étant de faire exploser toutes les bombes afin de remplir l'espace vide entre les couleurs, tout en évitant les petits fantômes lancés à votre poursuite. Ça va, vous



me suivez? Bon, parfait, je continue. Des mots de passe donnés tous les cinq tableaux permettent au joueur d'avancer plus rapidement, ce qui n'est pas pour déplaire, vu le nombre colossal de niveaux que ce

jeu comporte. Malgré une excellente jouabilité, la réalisation de Penguin Boy n'est pas excellente. Si certains graphismes de fin de niveau sont parfaitement exécutés, ce n'est pas le cas du reste du jeu. Tous sont en effet réduits à leur plus simple expression. Une musique guillerette et entraînante anime chacun de vos exploits. Si ce jeu n'est pas le jeu du siècle, il demeure cependant fort agréable et distrayant lorsqu'on s'ennuie en volture ou dans le train. Un bon jeu.

J'M DESTROY

EDITEUR : NATSUME
GRAPHISME : 11
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18
SON : 15
PRIX : ENVIRON 200 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

Solar Striker est l'un des premiers jeux de tirs pure souche sur Gameboy. Pour sauver la ligue stellaire, il ne reste que vous, puisque vous êtes le seul capable de piloter le Solar Striker. L'illime enjeu de combat spatial. Habilité par la FUP (la Fédération Une des Planètes) à tuer tout ce qui passe sous le nez de votre fuselage, vous décidez de vous lancer, et de partir vers de nouveaux horizons pour massacrer ces putains d'extraterrestres, qui n'arrêtent pas de vous prendre la tête depuis la création des jeux vidéo. Solar Striker est comme de bien entendu un jeu de tir à scrolling vertical, double cependant d'un petit scrolling horizontal, histoire d'augmenter la surface de jeu et de rendre jalouses les consoles considérées jusque là comme supérieures techniquement à la Gameboy. Comme dans tous les Shoot Em Up moderne, des vaisseaux bonus, une fois détruit, permettent au joueur de récupérer de nouveaux armements. Ainsi à chaque petits extras, votre vaisseau se verra customisé par des tirs photons d'une puissance et d'une intensité en anses cesses croissante. Par rapport aux meilleures réalisations sur la dernière née des consoles de Nintendo, Solar Striker est nettement moins beau. Les graphismes notamment sont réduits à leur plus stricte expression, quelques points symbolisent des étoiles, des traits verticaux pour les routes lors d'un survol de ville, etc... Malgré

ces quelques défauts, que nous qualifions de «défauts de jeunesse», Solar Striker est un bon jeu de tir, où l'action prend rapidement le pas sur l'esthétisme.

J'M DESTROY

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 10
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 16
PRIX : 175 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

GAMEBOY
74%

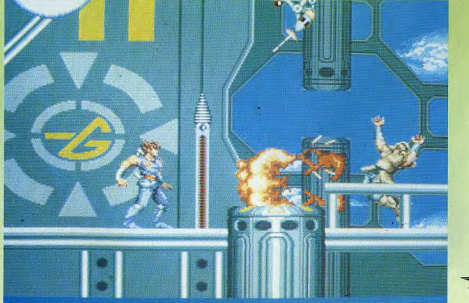




On y croyait, on l'espérait, on vous en avait parlé dans Joystick numéro 8, mais on n'osait croire, et pourtant... Le voilà, le seul, l'unique, l'immortel Strider. Hit parmi les hits de bonnes d'arcade ce formidable jeu est enfin disponible sur Megadrive, et en plus, pour ne rien gâcher, distribué par Virgin. Les jeux sur cette console sortiraient-ils officiellement en même temps au Japon et en Europe? C'est à peine croyable. Mais je m'égarer... Parlons plutôt de ce qui nous intéresse. Strider est donc une conversion d'arcade. Programmée à l'origine par Capcom, la réalisation de ce jeu a été prise en main par Sega lui-même (elle-même? Eux-mêmes?), et comme dit le dicton: on est jamais mieux servi que par soi-même, rien n'a été dans cette conversion laissé au hasard. Dans Strider, vous incarnez un agent secret, livré à vous même vous devez traverser des territoires hostiles. Votre mission commence alors que vous êtes près du Kremlin (l'Elysée local, tiens, à propos Mr Gorbachev, si vous lisez ces quelques lignes, n'hésitez pas à me contacter, je vous abonnerai gratis à Joystick, promis!) sur la toit des maisons style néo-tsaristes ou sous la lumière des projecteurs de la DCA, évitez les robots chercheurs et autres

T-H-E STRIDER

MEGADRIVE
96%



ennemis robotisés qui ne cherchent qu'à vous prendre la tête. A la fin de chaque niveau, un monstre de fin freine votre progression en cassant le rythme endiablé que vous commencent à acquérir. Pour vous défendre, il n'y a pas quarante mille possibilités, les créateurs de Strider vous ont doté d'une magnifique lame, style lame de rasoir si elle n'était trois fois grosse comme vous, évidemment cette lame peut être modifiable en puissance et en efficacité en fonction des options que vous serez amené à rencontrer. Les amateurs d'arcades reconnaîtront avec moi que la conversion de Strider n'était pas aisée. Et pour-

tant... Le résultat sur Megadrive est stupéfiant. On connaissait les capacités de cette machine, mais là, une fois de plus elle nous surprend. Toutes les péripéties de notre agent secret se suivent à l'écran grâce à un superbe scrolling multi-directionnel sur deux plans, qui nous interpelle quelque part et nous amène à la déduction logique, pourquoi dépenser encore ses thunes dans une machine d'arcade? Graphiquement, une fois plus là encore, il n'y a aucun problème, c'est superbe. Le second niveau par exemple, lorsque les loups affamés vous attaquent de front, est d'une beauté à en faire baver les possesseurs (peu nombreux) de Neo-Geo. Si le graphisme est superbe, l'animation n'est pas en reste, ainsi l'agent secret peut glisser en avant ou en arrière, bondir, sauter, s'accrocher aux parois des murs, très impressionnant. Toutefois, pour être réellement franc et pour ne rien vous cacher, Strider n'est pas parfait sur tous les plans. En effet lorsque le nombre d'ennemis se fait trop important, certains sprites deviennent invisibles, c'est un peu dommage, mais il est impensable à mon sens de faire mieux que ce qui a été réalisé ici par Sega. En conclusion, Strider est beau, doté d'une jouabilité à toute épreuve, en un mot remarquable.

J'M DESTROY

EDITEUR : SEGA
DISTRIBUTION : VIRGIN
GRAPHISME : 19
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 18
PRIX : NC



OPERATION WOLF



PC ENGINE
79%

J'M DESTROY

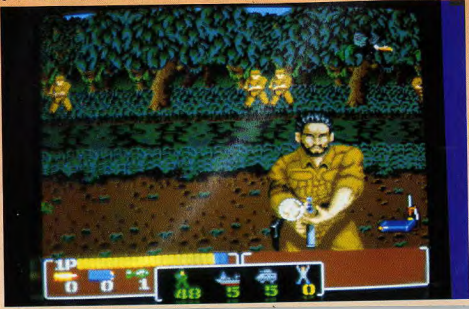
EDITEUR : NEC AVANCE
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 18
SON : 15
PRIX : 350 FRANCS ENVIRON

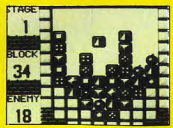
Déjà convertit sur tous les ordinateurs ludiques et sur console Sega Master System, Operation Wolf fit sa première apparition dans les salles d'arcade, il a bien maintenant deux ou trois ans. Comme pour la plupart des jeux d'arcade (et non pas d'arcade, comme le prétendent certains), l'histoire du jeu est des plus simple. Un coup d'état pas franchement honnête éclate en Amérique du Sud, l'ambassade des Etats-Unis est prise d'assaut et tout son personnel est fait prisonnier (le président des USA, ne peut tolérer un pareil affront). Il lui faut un homme connaissant bien les lieux, dont les états de services soient exemplaires, dont les qualités physiques ne puissent être mises en doute, cet homme c'est vous, évidemment. Armé de votre fusil mitrailleur et de quelques grenades à main, dévastez, anéantissez, tuez, détruisez tout sur votre passage, vous ne vous en porterez que mieux. Ahhh, rien de tel qu'un bon bain de sang pour assouvir vos besoins meurtriers. Pour ceux que le ne sauraient pas, Operation Wolf est un jeu du style «cassez-vous de là ou j vous butte» à scrolling horizontal. A l'écran vous dirigez un petit viseur, une fois l'ennemi en vu, déplacez le viseur et tirez lui dessus. Méthode efficace si il en est, mais qui lors de canions, et de bateaux fortifiés traversent l'écran devient moins rentable. Utilisez alors les grenades. Tout comme les balles les grenades sont en nombre limitées. Pour recharger, tirez sur les cartouches dissimulées dans les décors. Mais faites

gaffe, le temps perdu à tirer sur ces satanés cartouches est profitable à vos ennemis, ceux-ci arrivant en nombre encore plus important. Sachez utiliser au mieux votre temps de vie, votre sauvegarde en dépend.

Six missions sont ainsi disponibles, quatre d'entre elles sont sélectionnables dès la mise sous tension de la console, une première pour ce jeu. La seconde «première» du jeu, est le fait que l'on puisse y jouer à deux simultanément, ce qui, l'expérience nous l'a souvent montré, accroit toujours la jouabilité d'un jeu. Graphiquement parlant, Operation Wolf est bon, les ennemis sont parfaitement bien dessinés, et les tracés des quelques images graphiques des tableaux intermédiaires

sont fins et impeccables. Même si les animations n'arrivent pas à la cheville de celle de Nam-1975 sur console Neo-Geo, leurs imperfections ne sont plus visibles lorsque l'on est plongé dans le feu de l'action. Bien que j'ai les plus grands doutes quant à la durée de vie d'Operation Wolf, sa maniabilité et son efficacité de jeu, ne peut que ravir tous les bastonneurs en herbe, et même peut-être les autres!

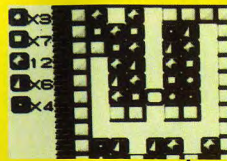




Puzznic



Eh bien figurez-vous que ce test, vous avez failli ne pas l'avoir! Pourquoi? Pour la simple et bonne raison que Seb n'arrête pas de me voler ma Gameboy à moi perso, pour jouer à ce jeu! Quel enoieur ce Seb, vous vous rendez compte, ma Gameboy à moi perso, c'est le comble (NDLR: Ah, c'est ça que fait Seb pendant ses heures de boulot?) (Note de Seb: J'M, tes salaud, j'avais promis de pas le dire). Enfin, parlons d'autre chose, ça me fout le cafard... Si vous êtes un fidèle lecteur de Joystick, Puzznic ne doit pas vous être inconnu. Déjà testé sur PC Engine et sur Amstrad CPC (oui, je sais, mais bon...), Puzznic est un jeu de réflexion comme on - enfin, comme moi - le aime. A l'écran une espèce de labyrinthe, à l'intérieur des cubes et dans ces cubes des formes géométriques. Si ce type de représentation ne vous convient pas, pendant le jeu, par simple pression sur la touche Select, vous pouvez remplacer les formes géométriques par des chiffres. Ce qui est d'ailleurs



EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
INTERET: 18
SON: 15
PRIX: 200 F ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



fort utile car avouons-le, sur l'écran de la Gameboy, tous les détails ne sont pas toujours évidents à distinguer. Pour passer à l'écran supérieur, vous devrez déplacer les cubes les uns à côté des autres, en les rangeant par deux ou par trois. Si le concept de Puzznic semble simple au premier abord, le jeu n'en devient pas moins ultra-complexé notamment après le cinquième niveau, et lorsque l'on sait que ce nouveau jeu de Taito en possède une centaine, de longues heures de jeu vous sont offertes. Un système de mots de passe, donné à la fin de chaque puzzle, vous permet de reprendre la partie là où vous l'aviez laissée. Utilisé de plus en plus souvent ce système est une bien bonne idée pour tous ceux qui se prennent la tête à relire cent fois les niveaux les plus simples. Alors si vous avez une Gameboy, un peu d'argent, et si vous aimez les jeux de réflexion, n'hésitez pas, Puzznic est un très bon jeu.

J'm DESTROY

Pipe Dream

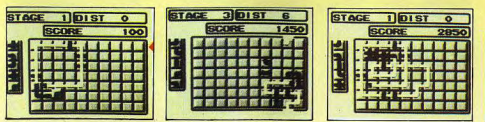


Des tuyaux... des tuyaux, toujours des tuyaux... Des tuyaux... des tuyaux, encore des tuyaux... Ahhh, plombier, quel beau métier. Votre boulot à vous, en tant que plombier, c'est d'assembler des tuyaux (vous avez dit tuyaux, comme c'est bizarre!) pour d'une part éviter les fuites d'eau et ainsi d'inonder complètement la salle où vous vous trouvez, et d'autre part pour ramener l'eau d'où elle vient. Le principe de Pipe Dream est bien connu, puisque ce jeu existe déjà sous un autre nom sur les ordinateurs ludiques (ST, Amiga, CPC, etc...) donc ce n'est pas une nouveauté en soi. Cependant la réalisation de ce jeu sur Gameboy ne souffre d'aucun manque - sauf de couleurs bien évidemment, mais sur Gameboy il est difficile de faire autrement - par rapport aux versions précédentes. L'un des gros avantages de Pipe Dream, c'est qu'il peut se jouer seul ou à deux. A gauche de l'écran, vous avez une colonne montrant les diffé-

rentes formes de tuyaux que vous serez à même d'utiliser. Une petite musique entraînante anime le jeu et vous fait oublier quelques instants le terrible sort qui vous pend au nez; si vous n'accomplissez pas votre mission. A chaque nouveau niveau, les choses deviennent de plus en plus compliquées, l'eau arrive de plus en plus rapidement, jusqu'à ce que, paniqué, vous ne contrôliez plus la situation. Si la réalisation de Pipe Dream est excellente, l'intérêt lui n'est pas toujours présent et au bout de quelques heures de jeu, quand même, on en a marre. Bon, allez comme d'habitude j'ai eu dans un jour de bonté je vous donne un truc. Lorsque le programme vous deman-

dra un mot de passe, tapez le mot pipe, vous verrez le jeu changer. Symra, non?

J'm DESTROY



EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 18
SON: 10
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



Funny Field

Parfait, voilà donc un des premiers jeux de la société SNK, créatrice de la console la plus chère du monde, développée sur la console la plus petite du monde. Mais qu'est-ce? Nam-1975, Magician Lord, Ninja Combat? Eh non, ce n'est que Funny Field. Si ce jeu n'a pas la classe des softs de la Neo-Geo, quo! de plus normal! Il est cependant vrai que sur Gameboy, c'est un des meilleurs titres. Mais attendez que je vous explicationne la chose. Dans Funny Field, vous incarnez un petit garçon qui est sacrément embêté car plein de petits monstres, tout mignons pourtant, lui rendent la vie dure. L'action de «drôle de champ» (tradition littérale) se déroule dans un dédale de salles dont le sol est rempli de dalles. Pour passer au niveau supérieur sans trop de difficulté, il faudra non seulement arrêter les ennemis lancés à votre poursuite, mais également retourner toutes les dalles. Pour faciliter la tâche de notre petit héros d'un jour, deux possibilités lui sont offertes. Il peut par exemple pousser des meubles placés aux quatre coins des

salles pour éclater les petits monstres contre les murs et les faire disparaître pendant un court instant, ou éviter de retourner les dalles une à une - opération souvent laborieuse et dangereuse - en procédant d'une manière plus méthodique. En retournant chaque dalle d'une extrémité, par exemple, toutes les autres situées sur la colonne ou sur la rangée correspondante s'inversent également par simple propagation d'onde, théorie fort connue de tous les physiciens (transfert de flux!). Comme bien souvent dans les jeux de ce style, un système de mots de passe permet de reprendre une partie là où vous l'aviez laissé. Tout comme la jouabilité extrême de Funny Field, la réalisation est excellente,

les graphismes sont fins et bien détaillés, la maniabilité parfaite et l'animation sonore présente tout au long du périple est pimpante à souhait. Si Funny Field est encore méconnu, cette situation ne devrait plus durer! longtempes, promis, juré, crache!

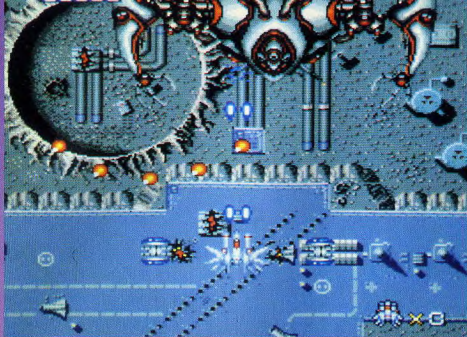
J'M DESTROY



GAME BOY™
vendu par un distributeur agréé **Nintendo**

GAME BOY™
vendu par un importateur parallèle.

Apparemment, aucune différence.
Et pourtant...



Comme si vous en aviez déjà touché deux mots dans le dernier numéro de Console News, on ne savait pas s'il sortirait, maintenant on le sait. C'est maintenant et pas plus tard Final Blaster comme son nom tend à l'indiquer est un Shoot'Em Up bestial comme on en fait encore sur console PC Engine. Comme d'habitude, vous êtes le seul humanoïde à pouvoir arrêter et détruire les forces hostiles du mal parties pour une conquête (sanglante assurément) de votre chère planète. Cette fantastique histoire pleine de vie et d'espoir pour tous vos compatriotes vous étant contée, passons à des plus sérieuses et moins rasantés. Pas d'autres mots qui violent pour qualifier ce nouveau jeu de tir de Namcot, une société qui sur PC Engine est loin de vous être inconnue puisqu'elle est entre autre l'auteur du fantastique Tennis, du formidable Spatterhouse, et du non moins connu Xevious. C'est au cours de sept niveaux que vous devrez rivaliser avec les meilleurs et les plus horribles des monstres qui arrivent sur vous à vive saillance. Escouvez, Tirez, esquivez, tirez, tel est votre lot, dans Final Blaster pas de pitié. À votre disposition, plusieurs types d'armes vous permettent de lutter d'une manière plus efficace contre vos ennemis.

Au départ votre vaisseau n'est équipé que d'un petit tir minable, qui ferait rire même le plus peureux des envahisseurs. Mais rassurez-vous, les choses changent très vite. Après une dizaine de secondes de jeu vous voilà mieux loti, un tir permettant d'enlever des salves dans trois directions, c'est quand même un peu plus persuasif.

Outre ce triple tir, vous pourrez également amasser des bonus permettant d'accroître la puissance des quatre armes que vous serez à même de rencontrer.

Ainsi, andantez les plus récalcitrants grâce à votre toute dernière arme, la bombe thermo-plasmique (en appuyant sur le Bouton I). Certains bonus permettront également à votre vaisseau de s'enrichir de deux ou trois petits satellites, eux-mêmes pourvus d'armes, bref la totale.

Votre vaisseau spatial pourra même se transformer en un véritable oiseau de feu, par simple pression prolongée sur le bouton II. Alors que dans la plupart des Shoot'Em Ups actuels, la tendance est au changement de lieu (un coup dans l'espace, un coup sur la terre, une autre fois dans des grottes souterraines, etc.), l'action de Final Blaster, elle, ne se déroule que dans l'espace, et à la surface d'une planète inconnue. Bien que le scrolling pour un jeu de ce type soit un peu lent, l'action elle ne manque pas de rapidité, et les décisions quant à votre stratégie d'attaque doivent être brèves et efficaces.

Doté d'une bande sonore acceptable, on aurait cependant apprécié quelques sons digitalisés et un bon graphisme. Bien qu'on arrive assez facilement (lorsqu'on est bien équipé) au cinquième niveau, Final Blaster ne décevra pas les mitrailleurs du bouton Fire.

J.M DESTROY

ADVENTURES OF LOLO



Lololo est une petite boule de poils, ressemblant de fort près au sysoop de notre serveur (36-15 Joystick). Rigolote, turbulente, associative, Lololo a un petit propos en vadrouille, vous devrez l'aider à retourner chez lui. Malheureusement les choses ne sont pas aussi simples qu'elles paraissent. Parce que Lololo ne sait absolument plus comment il en est arrivé là. Quelle tête en l'air ce Lololo. Tout le jeu se déroule dans un univers en deux dimensions, rempli de paradisés, d'animaux plus qu'étranges venus d'ailleurs, de pièges aussi mortels qu'inextricables. Ainsi, pour venir à bout de votre tâche, vous devrez utiliser toutes vos facultés de déduction pour arriver à la fin de la centaine de labyrinthes qui vous sont proposés ici. Pour détruire les monstres vous barrant la route, vous devrez par

exemple retirer la terre soutenant une pierre, attendre que l'ennemi approche, et lui coller la pierre sur la gueule, c'est marrant une minute ou deux mais à la longue, ça lasse très rapidement. Reprenant le principe du

célébrissime Boulder Dash, ce jeu n'est cependant pas assez rapide pour passionner les adeptes des Shoot'Em Up. Il ne passionnera pas non plus énormément les fous de stratégie, sa monotonie laissant perplexe.

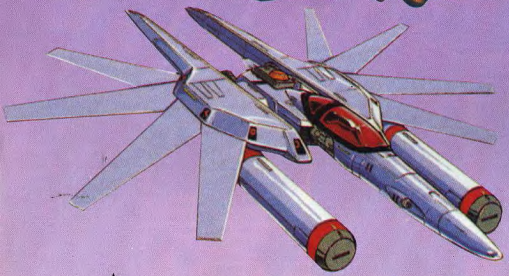
Si il est vrai que la console NES manque de jeux de réflexion, évitez de penser à Lololo pour combler pas cette lacune, sa lenteur d'animation, son graphisme somme toute assez sommaire (comme le sysoop) par rapport aux productions moyennes de cette console, ne lui permettent pas de rivaliser avec les meilleures productions de cette console.

J.M DESTROY



★ NES
68%

EDITEUR: HAL AMERICA
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 11
SON: 15
DIFFICULTÉ: 13
PRIX: NC



PC ENGINE
79%

EDITEUR: NAMCOT
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 17
SON: 16
PRIX: 350 F ENVIRON
VU ET DISPO
CHEZ SHOOT AGAIN



590 F*

LE GAME BOY™

LA GARANTIE
DU GAME BOY™
ET DE SES LOGICIELS

90 Jours

LES MODES
D'EMPLOI

En
Français

* Prix TTC pratiqué, couramment constaté, pour le kit:

- Jeu TETRIS en exclusivité
- Ecouteurs stéréo
- Câble vidéo-link pour jouer à plusieurs
- Piles fournies

3 privilèges d'acheter chez les distributeurs agréés**

Nintendo®

Et ce n'est pas tout...

** Liste complète sur Nintendo 86-15 NINTENDO

Insector X est le tout dernier jeu de tir à scrolling horizontal de la société Hot.B. Si le scénario est tout à fait dans « la norme », la réalisation, elle, l'est beaucoup moins. À la place des traditionnels engins de guerre spatio-temporels, ce coup-ci on dirige un homme, parfait croisement entre l'abeille et l'humain. De ce fait les ennemis que vous aurez à affronter au cours des cinq niveaux que comporte ce jeu s'en ressentent complètement changés. Ainsi vous aurez l'occasion d'affronter des gupes géantes, des mouches effrayantes par leur taille, des frelons terrifiants et autres Elbaz à tête baveuse. Bref toute une panoplie d'abominations génériques, que vous auriez mieux fait d'éviter. Mais puisqu'on en est là, autant foncer dans le tas. L'aventure commence à ce que vous découvrez dans le désert égyptien, elle se poursuit dans une ville futuriste, dans la jungle, sur les hauts plateaux de la Mésopotamie antique pour enfin arriver au complexe ennemi.

Insector X

Si les monstres que l'on doit affronter dans Insector X sont plutôt originaux, la conception du jeu est tout à fait classique, et même si le jeu est bien exécuté, l'action n'est pas très variée. Pour accroître les possibilités du mutant que vous dirigez des pastilles portant une lettre tomberont. Si pour Speed accélérera la vitesse de déplacement, P pour Power augmentera la puissance de vos tirs, avec l'UP vous gagnerez une vie, etc... Les graphismes sans être à arracher les cheveux de la tête sont agréables, tout comme les onze musiques d'ambiance, toujours présentes. En défini-

tive, Insector X est un bon jeu de tir, mais qui souffre de la comparaison avec Hellfire, dont les dates de sortie coïncident malheureusement pour lui.

EDITEUR : HOT.B
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 18
SON: 17
PRIX: 380 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



★
MEGADRIVE
78%

Il est souvent bien difficile de trouver du boulot, pour les chercheurs lorsque l'on est jeune. Pourtant la vedette de ce nouveau jeu d'Atari converti par Nintendo pour la Gameboy, semble en avoir trouvé sans trop de difficultés. Engagé par le Daily Sun, le journal local, pour distribuer sa publication, notre nouveau Paperboy n'est pas au bout de ses peines. Des dizaines de pièges se dressent sur la route de sa tournée hebdomadaire, du chien qui sort de sa niche pour se précipiter dans les roues de son vélo, en passant par le skateboardiste local qui se fou éperdument de sa présence, ou par le cadre dynamique qui comme tous les matins fait ses cinquante pompes quotidiennes. Bref la vie de Paperboy n'est pas de tout repos. Malgré ces embûches innombrables, son devoir l'appel, donc plus d'états d'âmes ou de paresse, il faut bosser et balancer son courrier dans les boîtes au lettres des habitants abonnés. Au début de la semaine Paperboy n'a que trois vies, une fois consommées, vous êtes viré avec perte et fracas, fini donc la drague et l'espoir de la mob toute neuve que vous désirez. Tout le jeu se déroule selon un scrolling oblique (original, et presque inédit si l'on ne compte pas Zaxxon), que l'on peut accélérer ou ralentir à volonté par le biais du joystick intégré à la console. Si les graphismes, le scrolling et même l'animation de Paperboy sont bons, la maniabilité du vélo elle laisse très fran-

PAPERBOY

chement à désirer. Trop lentie à mon goût pour éviter certains obstacles, qui eux au contraire se déplacent trop rapidement. Partant d'une idée originale, Paperboy se révèle cependant lassant à la longue. Dommage...

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 11
SON: 14
PRIX: 195 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



★
GAMEBOY
69%

Tasmania Story

Lorsque j'ai reçu Tasmania Story, j'ai tout de suite pensé: « Tiens, voilà un jeu d'aventure sur Gameboy ». Eh bien, non, pas du tout, je me suis complètement planté, car Tasmania est un jeu de plateformes et de tableaux pure souche, comme seule la Gameboy est capable d'en produire. Vous dirigez un petit bonhomme, qui doit au cours de la centaine de niveaux présents ici, bouffer tous les cacus (bonjour l'estomac d'acier!) et essayer

d'échapper à ses poursuivants, toujours plus nombreux. Pour ce faire il pourra soit fuir et passer par des chemins détournés, ou dépasser des bombes pour éliminer ses ennemis les plus proches, cette méthode s'avère efficace au départ, mais devient assez risquée par la suite. Evidemment les problèmes ne s'arrêtent pas là, puisque pour monter sur les plateformes supérieures, notre petit héros d'un jour ne pourra utiliser que les trampolines placés de part et d'autre des plateformes, et rebondir ainsi

tel une sauteuse sur l'herbe de votre jardin. Mis à part l'animation d'introduction: avec scrolling différentiel sur trois plans (superbe), la réalisation de Tasmania Story est des plus traditionnelles. Au départ un peu rébarbatif, à cause de la pauvreté des graphismes, ce jeu devient nettement plus intéressant lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près.

JM DESTROY

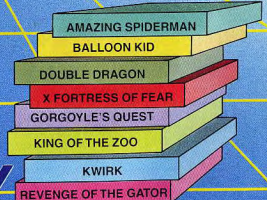


★
GAMEBOY
70%

**DÉJÀ
7 LOGICIELS
d'INGUES
POUR VOTRE
GAME BOY™!**

**PROCHAINEMENT
8 AUTRES LOGICIELS
ENCORE PLUS d'INGUES!**

Moins de
200€



GAME BOY™

où vous voulez, quand vous voulez!

Nintendo

SLIME WORLD



Mais alors, qu'il est dommage que la Lynx ne possède que si peu de jeux. Cette situation est d'autant plus regrettable que lorsqu'un jeu sort sur cette console (actuellement le rythme est de un tous les deux mois), il est en général pourvu d'une excellente réalisation. Slime World, le dernier jeu d'Epix, ne détruit pas cette réputation et est même la tête de proue du navire «Lynx». Vous incarnez Todd, le célèbre voyageur inter-galactique. Lors d'une des expéditions, Todd tombe nez à nez avec un vaisseau spatial apparemment déserté par ses occupants. Prenant son courage à deux mains Todd décide d'y pénétrer. Quel ne fut pas son étonnement lorsqu'il découvrit le carnet de bord gisant par terre du capitaine signalant la présence d'un univers encore inconnu, le Pays Vaseux (traduction littérale de Slime World, la pâte Slime, cela ne vous dit rien?). Ce pays est en réalité un véritable refuge de toutes les bestioles les plus dégoutantes, répugnantes, sakopantes et dégoulinantes de toute la galaxie. Mais il renferme également de véritables trésors: les Slime Gems (les joyaux vaseux, bonjour l'ambiance!), pour venir au bout de l'aventure, vous devez collecter tous les joyaux dispersés dans les centaines de grottes et de cavernes de ce monde fantastiquement dégueulasse. Pendant votre recherche vous serez amené à sauter, grimper, plonger dans des petites rivières souterraines et combattre des hordes ennemies repoussantes. Heureusement pendant le jeu, les choses sont facilitées par les objets que vous avez l'occasion de rencontrer. Ainsi vous pouvez améliorer votre armement, utiliser des méga-bombes détruisant tout à l'écran (même vous, alors une fois que vous l'avez déposée, barrez-vous vite fait!), des Slime Shields (boucliers vaseux) vous rendant invulnérable pendant quelques secondes, une carte vous permettra également de mieux vous rendre compte de la situation et de l'endroit où vous êtes. Grâce à la prise Controlyx, plus de problème, le jeu a huit c'est du gâteau, je n'ai malheureusement pas eu l'occasion d'essayer mais je pense que cela doit valoir le détour. Utilisant

pleinement toutes les capacités de la Lynx qui, comme tout le monde le sait, excelle dans les étirements de sprites, Slime World est superbe, jetez juste un coup d'œil sur la présentation, vous serez vite fixé. Tout le jeu se déroule selon un scrolling multidirectionnel impeccable. Mais attention, le plus impressionnant reste à venir. Oui, parfaitement. Le plus impressionnant dans Slime World, c'est le sol et les parois des murs des cavernes, aucun moment de répit pour eux puisque les sols sont en perpétuel

mouvement, jonchés qu'ils sont par toutes ces satanées bestioles gluantes. Rien n'est jamais, mais alors jamais statique, ça bouge tout le temps. Pour ma part c'est la première fois que je vois une chose pareille dans un jeu et le résultat est assez stupéfiant. En mettant de côté la bande sonore qui n'est pas tout à fait à la hauteur du reste, Slime World est une excellente manière de passer son temps libre en jouant.

J.M DESTROY

★
LYNX
89%



EDITEUR: EPYX
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 17
SON: 14
PRX: 250 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOP AGAIN

Switchblade

GX 4000
87%



Cela faisait un bon bout de temps que la bête sanguinaire s'était endormie au coin du feu dans son entre-dégoutant, une bouteille de Vodka dans une main et une cidre de l'autre (de dieu, quel mélange!). Des millénaires s'étaient écoulés, et le monde vivait en paix. Mais aujourd'hui tout ce calme, toute cette sérénité se sont envolés. La terre est de nouveau plongée dans un chaos sans nom, dans un abîme sans fond, où les lois des ténèbres régnent en maître. Heureusement vous êtes là. Le dernier chevalier de l'ordre de l'épée, c'est vous. Et vous seul êtes capable de venir à bout des forces obscures du mal. L'humanité entière compte sur votre bravoure et votre ingéniosité, ne décevez pas un peuple qui compte dessus, vous auriez vraiment l'air du plus parfait imbecille, sauf votre respect bien sûr. Avant d'arriver à la fin de cette aventure et de combattre la bête en personne, vous devez récupérer les morceaux de l'épée brisée au cours d'une sordide histoire de fesses avec la copine du fou du village. Cette arme est la seule à satisfaire les exigences du valeureux guerrier que vous êtes, alors... Ne vous plantez pas et visitez toutes les pièces de Switchblade, et je vous assure que des pièces, des salles sombres, des caves terrifiantes et des souterrains futuristes, il y en a, alors méfiez-vous. Techniquement parlant, ce nouveau jeu de Gremlin sur GX 4000 est certainement un des meilleurs softs actuellement disponibles (avec Fire And Forget II

de Titus, vive la France). Le dégradé des couleurs lorsqu'on se trouve à la surface de la planète est assez fantastique, enfin on commence à utiliser les capacités de cette console au niveau des couleurs et ce n'est pas trop tôt. Au cours du jeu, on rencontre des bonus qui permettent d'avoir des coups de pieds plus puissants, d'utiliser temporairement des armes, pistolets, lance-flammes, etc... Des centaines de pièges se dresseront sur votre route, faites bien attention aux pierres des murs, certaines sont laçantes et donnent l'accès à des salles cachées. Graphiquement parlant, Switchblade est assez réussi, certes on n'est pas au niveau des consoles japonaises (PC Engine et Megadrive), mais pour une petite console Amstrad c'est pas mal du tout. La bande sonore peut couvrir un grand espace grâce à un menu de sélection, égayé sympathiquement tous vos déplacements. En conclusion, Switchblade est un très bon jeu qui méite parfaitement combat et exploration.

J.M DESTROY



EDITEUR: GREMLIN
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 15
SON: 17
PRX: 269F

DISPONIBLE

SEGA
MEGADRIVE

AVEC
ALTERED BEAST
ET UNE MANETTE

1890 Frs.

Nintendo

NEC

AMSTRAD

ATARI
NEO - GEO



BASE 4
La micro facile

ANGLLET-BAYONNE-PAU-TARBES

REVENDEURS BIENVENUS...

Centre cal B A2

59.52.14.08

43, Av. J. L. Laporte 64600 ANGLLET

59.52.47.51

57, Bd. Lacausse 65000 TARBES

62.51.36.13

11, rue Samonzet 64000 PAU

59.83.78.78

LIVRAISON DANS TOUTE LA FRANCE SOUS 48 H. APRES RECEPTION DE LA COMMANDE ET DE SON REGLEMENT MAJORE DE 20 F.



★
MEGADRIVE
85%

WORLD CUP SOCCER

L'ambiance est chaude dans les tribunes, c'est la fête de la coupe du monde et pas une place n'est libre. Le coup d'envoi est donné, et c'est parti. Eric passe à Jean-Pierre qui lui redonne la balle, ah! mes amis quel superbe une-deux. Eric dribble un, deux, trois, quatre joueurs, déborde sur l'aile et renvoie vers le centre. C'est maintenant qu'il se présente seul face au gardien brésilien. Eric tire et hooooooooo, c'est la barre transversale qui reçoit cette magnifique frappe d'Eric. Ahhhh, mais quelle belle occasion est manquée par Eric. Que d'âlat. Oui, Thierry, vous avez parfaitement raison une fois de plus, la coupe du monde nous échappera encore... Alors si vous ne voulez plus que la Coupe du Monde vous échappe, vous n'avez pas quarante mille possibilités, si vous possédez toutefois une Megadrive. World Championship Soccer est le jeu qu'il vous faut. Enfin, vous allez vous-même pouvoir prendre en main la destinée de l'une des vingt-quatre équipes présentes dans ce prestigieux logiciel. Comme dans la réalité, chaque équipe possède des caractéristiques propres (vitesse, opportunité de placement en défense, expérience, force du gardien de but et le total). Ainsi chaque joueur se voit flanqué lui aussi de toute une série de données montrant parfaitement ses forces et ses faiblesses. Dans World Cup Soccer il est non seulement possible de jouer en coupe du monde avec les matchs de présélection, mais également de participer à des matches amicaux. Ces matches peuvent aussi bien se jouer seul contre l'ordinateur (souhain pardon, contre la console) ou à deux. Dans ce cas vous devrez

obligatoirement brancher la seconde manette avant de mettre l'appareil sous tension. Au cours du jeu, outre la manette de direction permettant de déplacer les joueurs, les trois boutons servent. Le bouton A c'est pour les passes au ras du sol, plus précises que les autres, ces passes sont également les plus faciles à intercepter. Lorsqu'on parle d'une simulation de football en général, on est quasi obligé de se référer à Kick Off tant cette simulation surpasse toutes les autres. Bien que World Championship Soccer ne soit pas aussi convaincant, l'animation des joueurs, la vitesse à laquelle se déroulent les matches, et surtout la beauté des graphismes très largement supérieurs à ceux du susnommé Kick Off, rendent ce jeu de Sega réellement passionnant et agréable à utiliser. Jouez donc un coup d'œil sur la séance des Penalties, vous ne serez pas déçu.

Peut-être un peu difficile à manipuler au départ, cette

première simulation de football sur Megadrive est une réussite. A quand les prochains jeux de sport? Dites, Messieurs Virgins, dépêchez-vous, nous on a hâte d'en avoir d'autres.

J'M DESTROY



DISTRIBUTEUR: VIRGIN
EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 16
REALISME: 17
SON: 14
PRIX: 369 FRANCS

DARIUS PLUS

Proprement parler, Darius Plus n'est pas une nouveauté... puisqu'il existait déjà sur CD-Rom sous le nom de Super Darius. Bien que ce support possède des capacités bien supérieures à celles de la PC Engine, sur cette dernière la conversion a été magnifiquement réalisée. C'est à se demander l'utilité d'un tel périphérique. Bien sûr, les musiques restent en deça de ce qu'elles étaient, mais le jeu, lui, reste identique et cela à tous points de vue à la version originale. On retrouve les mêmes décors de fond post-apocalyptiques, les mêmes arborescences de couleuvres autour du vaisseau, les mêmes ennemis aux mêmes endroits, les mêmes superbes monstres de fin, les mêmes vingt-six niveaux, les mêmes scrollings différentiels sur deux plans, bref, on retrouve les mêmes... et encore les mêmes. Si Darius Plus est une conversion parfaite, les programmeurs de

EDITEUR: NEC AVENUE
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 18
SON: 16

★
SUPERGRAFX
83%



★
PC ENGINE
82%

EDITEUR: NEC AVENUE
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16
SON: 17
PRIX: 450 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

S'avez-vous que la machine d'arcade sur verrins hydrauliques d'After Burner coûtait 160 000 francs seize-tribus? Moi, quand je l'ai appris, j'en suis tombé à la renverse. Bref, de toutes façons on s'en fout puisque ce n'est pas la version arcade que l'on vous propose ici, mais bien After Burner II sur PC Engine, alors les 160 000 francs: on s'en bat l'aile! Ce coup-ci, pas question de vaisseau inter-galactique ou de navires spatiaux, c'est aux commandes d'un F-14 que toute l'action se déroule. A peine la partie engagée, une flopée de missiles lancés à mille à l'heure vous arrive en pleine gueule. Un coup à gauche, un coup à droite, une petite virée pour voir si vous avez la parfaite maîtrise de l'engin, et hop, les missiles sont évités. Ce qui frappe le plus dans cette adaptation de jeu d'arcade, c'est sa fantaisique rapidité d'animation, tout vous force dessus à vitesse lumière. Du fait de cette très grande rapidité, les décors sont réduits à leur plus stricte expression. Malgré une réalisation supérieure à celle de la Megadrive, ce qui est d'autant plus étonnant que le jeu original est de Sega en personne, mes critiques se porteront sur l'intérêt général et sur le style du jeu en lui-même. A la longue en effet, le jeu devient fort monotone et si à dur de ne s'en trouve écourtée. Avec After Burner II, on constate une fois de plus que les plus grands hits d'arcade ne sont pas toujours les meilleurs jeux sur console même si leur réalisation est excellente.

J'M DESTROY



méga-croquets comporte en réalité deux jeux, identiques certes, mais qui ont l'avantage de tourner l'un sur PC Engine et l'autre sur Super Grafx, profitant ainsi des avantages multiples (surtout au niveau du nombre de sprites à l'écran) de cette dernière. Une toute petite dernière chose... Pourquoi diantre avoir développé ce jeu d'abord sur CD-Rom, alors que la machine de base était parfaitement capable de supporter un tel jeu? A mon sens la seule raison à envisager, c'est: l'appât du gain.

J'M DESTROY



AFTER BURNER II

★
PC ENGINE
72%



EDITEUR: NEC AVENUE
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16
SON: 17
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



NO EXIT



Avoir des cauchemars est déjà un problème, mais si en plus, dans cet univers anti-ontique, il faut se battre, là je dis non! Remarquez, que je dise oui ou non, ça change rien, car les faits sont là, je vais devoir me battre dans des décors cauchemardesques, contre des créatures hideuses. Ceci dit, moi, dans mes pires cauchemars, j'ai une légère tendance à me transformer en monstre géant, sautant, gros et musclé, et ayant les traits communs aux créatures du diable. Le côté positif de cette mutation, c'est que je frappe plus fort avec les gros poings qui sont les miens, dans cet état. Très utile, car les ennemis que je rencontre de décor en décor, de tableau en tableau, sont de plus en plus résistants et de plus en plus forts. Coups de poings, roulades, coups de pieds sautés, balayages, nombreuses sont les techniques de combat que j'utilise. Et si mon ennemi meurt, j'aurai le plaisir de le voir s'écrouler au sol le tout avec des cœurs de sang. Beurk! Les décors de No Exit sont assez jolis, l'ambiance bizarre et angossante est bien rendue. Les sprites eux, sont beaucoup moins bien faits. Selon les positions, on voit des escaliers de pixels sur les bras, par exemple. Mais ça, c'est dû à la résolution de la machine. Les animations ne sont pas vraiment fluides, et les déplacements assez étranges. Abordons



AERIAL ASSAULT

Il est vrai que les Shoot'Em Ups sur Master System ne sont pas légion, alors lorsqu'en un, on est tout heureux de pouvoir y jouer. C'est exactement cette réflexion qui m'est venue à l'esprit en introduisant la cartouche dans la fente de la petite japonaise. Aerial Assault est donc un jeu de tir à scrolling horizontal, mettant en scène des avions, porte-avions, sous-marins atomiques, bref toute l'armada possible et imaginable en cas de conflit ou de blocus (le Golle Périquet, cela vous dit quelque chose?). Pour vous débarrasser le plus rapidement possible de tous les ennemis, n'hésitez pas à foncer dans le tas en gaulant à tue-tête. «Bande d'entourés de salopards de claudes, je vous aurai, moi, je vous aurai...» Si cette technique n'est pas très persuasive, elle a cependant l'avant-

tage d'une part de faire chier vos voisins, et d'autre part de vous motiver à donf pour le combat. Si le jeu ne comporte pas beaucoup d'originalité, et reste tout à fait classique quant à sa réalisation, on ne peut tout de même pas rester insensible à la multitude de sprites présents simultanément à l'écran, aux apparitions des sous-marins subites et inopinées, qui se révèlent hyper dangereuses, aux bons graphismes des porte-avions, et surtout au scrolling horizontal différentiel sur deux ou trois plans. Si Aerial Assault n'est bien évidemment pas le jeu de l'année, il reste cependant agréable et distrayant à jouer. Si vous êtes en manque de baston sur Master System, achetez Aerial Assault car c'est un bon jeu. J'M DESTROY



EDITEUR: TOMAHAWK
GRAPHISMES: 15
ANIMATION: 12
SON: 13
MANIABILITE: 12
DISPONIBLE SUR
PRIX 269 FRANCS

★
GX 4000
58%

le vrai problème du jeu: le peu de durée de vie, et la monotonie qui s'installe trop rapidement. Il n'y a que six tableaux différents, et en plus, au bout de deux parties, on arrive déjà au quatrième. En s'acharnant un peu, il n'est pas dur de faire le tour. Parlons un peu de ce qui sort des deux haut-parleurs: le son. La page de présentation, assez jolite, est accompagnée d'une bonne musique et le jeu bénéficie, lui, de bruitages assez ringards. Pour son premier jeu sur GX 4000, Tomahawk n'a pas fait un soft incontournable. Saluons tout de même le fait qu'il s'aventure dans ce domaine, développer sur une machine nouvelle n'est jamais bien simple, et espérons qu'à l'avenir ils nous présenteront des softs plus intéressants. A conseiller uniquement aux incandides des jeux de baston, ou à ceux qui aimeront se battre contre leur petit copain par console interposée, car l'option deux joueurs est disponible. SEB



★
SEGA
75%



MEGA DRIVE

16 BIT

Il y a 1 an, ULTIMA fut le Premier distributeur à croire en la SEGA JAPONAISE. Vous êtes nombreux à nous suivre, merci à tous!

ULTIMA compte bien rester le Spécialiste de cette console

Sega Megadrive est une marque déposée de Sega

SEGA MEGADRIVE avec 2 manettes + 2 jeux AU CHOIX* 1690F
*Les cartouches à choisir sont présentées dans nos agences, *Vitrine MEGADRIVE

SEGA MEGADRIVE avec 2 manettes + 1 JEU 1490F
SEGA MEGADRIVE SEULE PRIX CANON

SEGA GENESIS française avec 1 manette + Altered Beast 1890F
Nos consoles sont garanties 1 an.

Promo Exceptionnelle softs à 150F:
Alex Kidd / Mr Komatsu

Promo softs à 150F:
King of Animals / Super League / Rambo / Tatsujin

Softs à 290F:
Space Harrier / Super Hang on / Ken / Forgotten World / Peacock King

Jeux à 370F:
Ghostbusters / E Swat / Ghouls and Ghost / DJ Boy / Grandia / Atomic Robot Kid / Ringside Angel / Inspector X / Kix / Battle of Axis / Space Invader / Burning Force / Fire Shark / Crack Down / Attack / World Cup Soccer / Afterburner / Air Over / Curse / Darwin / Final Blow / Henzoga / New Zealand Story / Rambo 3 / Sokoban / Sorcerian / Super Basketball / Thunderforce 2 / Zoom etc...

HITS MEGADRIVE promo -> nous consulter!
Golden Axe / Super Shinobi / Thunder Force III / Monaco Grand Prix / Batman / Moonwalker / Rainbow Warrior...

NOUVEAUTÉS: Fatman / Axis / Fantasy Star II (en anglais) / Burning Force / Strider / Hellfire / Rainbow Island...

Revue japonaise MEGADRIVE FAN en vente 50 F dans nos agences

ULTIMA Games

21 rue de Turin 75008 Paris
Métro Rome-Liège-Europe
Ouv. mardi au samedi 10h à 19h et de 14h à 19h
le lundi de 14h à 19h le dimanche de 10h à 13h
Tel. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 39 11 86

ULTIMA PARIS République
5 Bd Voltaire 75011 Paris
Métro République
Tel. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86

ULTIMA LILLE
74 Rue de Paris 59600 Lille
Tel. 20 42 09 09
métro gare

ULTIMA TOULOUSE
Place du Capitole
35 rue du Taur 31000 Toulouse
Tel. 52 57 04 37 38

PROMOS DU MOIS
GOLDEN AXE 250F
Manette PRO 2 150F

La manette Pro 2 est une révélation dans le domaine du jeu, ergonomie fantastique, 8 directions, auto-fire programmable (en fonction ou sans fonction, contrôle de la vitesse de tir), automatique sur ou auto-recharge automatique, depuis votre ancienne manette (selon le état de fonctionnement) à 40F pour l'achat de la Pro 2.

Arcade Power Joystick
Sega Joypad 190F
XE-1Pro joystick 490F
Joystick Pro1 Sega 390F
Cable Périlet 150F
Adaptateur 8 bit 490F
Adaptation des cartouches japonaises sur la console genesis

Vente par Correspondance
SON DE COMMANDE à adresser à:
ULTIMASARA 589 Voltaire 75011 Paris
Tel. (1) 43 35 93 63 demandeur Marie-Hélène

Possibilité de crédit par correspondance. Les commandes de 498 € (hors frais de réception) ont valeur de commande.

Nom _____ prén _____

Prénom _____

Adresse _____

CB n° _____ date d'expiration _____

Signature _____

Frais de port logiciel 25F
Frais de port matériel 140F
Prix revendus sans primes en fonction des impératifs du marché.

paiement par chèque ou CB

WILD STREETS

La vie de bastonneur de rue n'est pas des plus simples. Oh, non, c'est d'un fatigant, parfois. Tenez, par exemple, qu'est-il arrivé à votre chef de bande, hein? Eh bien oui, il s'est fait enlever par une bande rivale. Déjà que vous ne les portez pas vraiment dans votre cœur, là, maintenant, c'est là totale.

Il est donc une fois de plus obligatoirement d'aller se battre. Vos ennemis étant particulièrement nombreux et entraînés, vous ne partirez pas seul. Votre panthère non, une pro du combat elle aussi, viendra avec vous. D'autre part, vous disposez d'un gros flingue ("je ne puis peut-être, mais j'ai un gros flingue...") que le frère de votre chef, en larmes, vous a confié, en disant que c'était celui de son frère, qu'il était normal que ce soit cette arme qui aide à son évasion. Bon courage, deux pieds et deux poings ne seront pas de trop pour atteindre l'endroit où est retenu Gros René, votre chef.

Peu de modifications sur cette version GX 4000 par rapport au Wild Streets qui existait sur CPC. En fait, la seule différence, et elle n'est pas négligeable, c'est que les sprites sont maintenant gérés de façon hardware, grâce au nouveau coprocesseur graphique de la gamme GX et Plus d'Amstrad, et grâce à cela, le jeu va à certains endroits jusqu'à six fois plus rapidement. Après une page de présentation en overscan, superbe, le joueur est plongé dans l'action. Le personnage se déplace de gauche à droite, saute, frappe ses ennemis avec les poings et les pieds, ou bien leur tire dessus avec le flingue (les cartouches sont limitées). De temps en temps, quand vous êtes en danger, la panthère qui

reste toujours à vos côtés, saute à la gorge de l'un des méchants qui vous font face. Pratique, rien à faire, juste à regarder votre ennemi mourir. Les décors sont sympathiques et naïfs (les coqueurs disent), et le scrolling horizontal très bon. Les sprites sont un peu moins fins, et surtout, défaut du jeu, les animations ne sont pas très agréables. Peu de phrases, et trop rapides pour paraître réelles.

Le jeu est décomposé en 5 niveaux différents, où vous rencontrerez des ennemis différents dans des décors différents, ces 5 niveaux constituant un ensemble d'une soixantaine de tableaux. Beaucoup d'action en perspective.

SEB



★
GX 4000
64%

EDITEUR: TITUS
GRAPHISMES: 14
ANIMATION: 13
SON: 14
MANIABILITE: 13



JOYSTICK / NOVEMBRE 1990 / 126

CONSOLE NEO-GEO

La borne d'arcade à domicile!

Des graphismes époustouflants, une musique stéréophonique d'une qualité fantastique, une manette de jeu professionnelle, elle accepte des cartouches allant jusqu'à 330 Mégab

CONSOLE NEO-GEO SNK

CONSOLE GEO-NEO avec une 2ème manette

CONSOLE NEO-GEO avec 1 jeu

Manette Controller Pack 790F

Sac de Transport SNK 390F

Reprise: à notre agence Ultima Games de Paris possibilité d'échanges des logiciels

NEO-GEO est une marque déposée de SNK.

Nec Coregraphx + 2 jeux + boîte de rangement pour cartouches 1290F

Nec Coregraphx + CD ROM + boîte de rangement pour cartouches 3890F

Nec Supergraphx + 3 jeux + boîte de rangement pour cartouches 2490F

CD ROM Nec 2890F

Adaptateur CD Rom pour Supergraphx 490F

Nouveautés softs: Batman / Die Hard / Afterburner II / W Ring / Carmen San Diego (CD Rom aventure en anglais) / Super Darsenyaku (CD Rom aventure en anglais)

CONSOLE NEC

Chaque mois des titres en promos à partir de 100F

Nouveautés: Prof Baseball (CD Rom) / Aero Blaster / Kick Ball / Battle of Bastille (CD Rom) / Crazy Car Racing (CD Rom) / Power League / Baseball II / Legend of Monolario 2 / Saint Dragon / Okinawa / Terrible Village (Supergraph) / Waracure Legend / W Ring / Dark Legend / Batman / Operation Wolf / Show of Monolario / Xevius / Super Foola Man / Marillite Legend / The adventure boy (CD Rom) / Ninja Spirit / Sobanica (CD Rom) / Bomb / Super Darius (CD Rom) / YS 1 et 2 (CD Rom) etc...

NEC, Coregraphx, Supergraphx sont des marques déposées par NEC.

ULTIMA Games

21 rue de Turin 75008 Paris
Métro Rome-Liège-Europe
Ouv. mardi au samedi 10h à 13h et de 14h à 19h
le lundi de 14h à 19h le dimanche de 10h à 13h
Tél. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 86

ULTIMA PARIS République
5 Bd Voltaire 75011 Paris
Métro République
Tél. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86

ULTIMA LILLE
74 Rue de Paris 59600 Lille
Tél. 20 43 09 09
métro Gare

ULTIMA TOULOUSE
Place du Capitole
35 rue du Taur 31000 Toulouse
Tél. 62 27 04 37/38

3490F

3880F

4490F

Promo Soft à 1490F: Mahjong
Softs à partir de 1790F: Nam 75 / Baseball / Magician Lord / Top Player Golf / Ninja Combat / Riding Hero
Nouveautés: Cyber Lip / Super Spy / King of Monster / Bowling

Joystick sans fil 290F
Boîte de rangement pour 10 cartouches Nec 390F
Joystick Pro 410F
XEI Pro joystick 750F
Explorer 1 joystick 590F
Doubleur joystick 199F
Quadrupleur joystick 249F
Correcteur de couleurs 350F

Vente par Correspondance
UNION DE COMMERCES distributeurs à
ULTIMA/GARO 5 Bd Voltaire 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31 demander Marie-Hélène

Praticité de cibul par correspondance. Livraison en deux chrono des réception de votre commande.

Nom _____ PIX _____
Prénom _____
Adresse _____
CB n° _____
date d'expiration _____
Signature _____
paiement par chèque ou CB _____

Frais de port logisticiel 25F
Frais de port matériel 140F

Les adresses sont prévues en fonction des impératifs de marche.

DOUBLE DRIBBLE

Le basket, comme dit un macho que je connais, c'est jamais que du foot qu'on joue avec les mains... surtout sur une console! Voici donc une nouvelle version de ce jeu tellement populaire aux Etats-Unis, pays qui d'ailleurs ignore tout ce que c'est que le foot européen, mais connaît le basket, qui est comme le foot qu'il ne connaissait pas, donc - mais avec les mains... Correcteur, c'est un métier). Cette version n'est en plus, pas si nouvelle que cela, pour deux raisons. Elle est éditée depuis un bout de temps aux States et c'est la seule disponible sur Nintendo, ce qui lui donne comme principale qualité d'être un catalogue qui n'en démandait pas tant Double Dribble est-il un

bon jeu? Bonne question cher ami lecteur, dont la réponse sera mitigée. Dans la rubrique mauvais points (genre paniers manqués), les sprites des joueurs, qui sont tout de même cinq de chaque côté, disparaissent parfois et scintillent désagréablement, fatigant parfois la vue, surtout lorsque les adversaires sont trop nombreux dans la raquette. Vous me direz que dans la réalité, c'est un peu pareil, mais je m'en fous. Autre petit problème, à l'instant fatidique du tir, le hasard semble avoir une part un peu trop grande quand à la réussite ou non du tireur, surtout si c'est pas l'ordinateur! Vous voyez ce que je veux dire. Mais assez de criti-



ques! Passons aux bons côtés du jeu, et il y en a. Jouer à deux contre la console, des écrans de smash particulièrement beaux et réalistes (ils sont trois et aléatoires), et pour les vrais champions, ça existe, un niveau trois de quasiment fou! Ma conclusion est claire, nette et précise: si vous aimez le basket, il l'est fait pour vous! Si vous n'aimez pas, ben l'achetez pas. Ah, que Joystick est bon!

MISOJU

NINTENDO
72%

EDITEUR: KONAMI
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 12
MANIABILITE: 16
SON: 13



Lorsque je vois un Shoot'Em Up, il y a un jeu auquel j'adore jouer. Ce jeu consiste à mettre le chrono à un mètre de ma Casio en marche et de ne l'arrêter qu'après avoir vu la toute dernière fin du jeu. Ce coup-ci, il m'aura fallu 23 minutes et 5 secondes précédemment, mais voir le bout de l'aventure. N'allez surtout pas croire que je sois un «pro» des tirs à répétition, j'en ai pour ma part toujours pas fini Gunhed, ni Super Star Soldier, mais là vraiment c'est trop simple. Claquer 350 francs dans un jeu de vingt minutes même si il est bien réelisé c'est un véritable scandale (comme dirait l'autre). Et pourtant c'est vrai qu'il était sympa. Writing Les onze musiques accompagnant les six niveaux étaient bien belles. Les graphismes, bien que très brouillons, du fait du très grand nombre de sprites si multi-éléments présents à l'écran étaient eux aussi corrects. Le fait de pouvoir sélectionner dans la page de présentation, le tir rapide, les musiques ou la difficulté (rassurez-vous



dans tous les cas c'est assez simple) était une bonne idée déjà, vue que certes, mais bonne. C'est vrai aussi que le scrolling de couleurs du troisième niveau faisant penser à de l'eau tombant dans des crevasses est génial. Mais vraiment, non, c'était trop facile. Alors si vous voulez vraiment W Ring, achetez-le. Vous pourrez facilement épater vos amis. Mais si vous n'avez pas énormément de thunes, gardez et allez donc voir quelque chose de meilleur.

J'M DESTROY



PC ENGINE
50%

EDITEUR: NAXAT SOFT
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 19
SON: 17
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

CONSOLE AMSTRAD GX 4000

livrée avec 2 manettes et le jeu Burning Rubber 990F

CARTOUCHES POUR GX 4000

KLAX
NO EXIT
TENNIS CUP
OPERATION THUNDERBOLT
BATMAN
BARBARIAN II
FIRE AND FORGET II
SPIDERMAN
SWITCH BLADE
CHASE HQ
NIGHT BREED

269F
269F
269F
269F
269F
269F
269F
269F
269F
269F
269F

ULTIMA Games

21 rue de Turin. 75008 Paris
Métro Rome-Liège-Europe
Ouv. mardi au samedi 10h à 13h et de 14h à 19h
le lundi de 14h à 19h le dimanche de 10h à 13h
Tel. (1) 42 94 97 14 Fax. (1) 43 38 11 86

ULTIMA PARIS République
5 Bd Voltaire 75014 Paris
Métro République
Tel. (1) 43 38 96 31 Fax. (1) 43 38 11 86

ULTIMA LILLE
74 Rue de Paris 59500 Lille
Tel. 20 42 09 09
métro Gare

ULTIMA TOULOUSE
Place du Capitole
33 Rue du Taur 31000 Toulouse
Tel. 62 27 04 37 38

NAVY SEALS
PLOTTING
CRAZY CARS II
WILD STREETS
PRO TENNIS TOUR
MIDNIGHT RESISTANCE
EPICS WORLD OF GAMES
KICK OFF
SPY WHO LOVED ME
TOKI
BOBOCO II
PANG
COPTER 271

269F
269F
269F
269F
269F
269F
269F
269F
269F
269F
269F
269F

LES CONSOLES PORTABLES

LYNX TORX

console portable couleur Atari, affichage cristaux liquides, 4 voies sonores, adaptateur secteur, câble Comlynx (pour relier plusieurs consoles entrées-elles), prise casque.

livré avec 2 cartouches de jeux (dont California games contenant 4 jeux). 1490F

TURBO EXPRESS

Console portable couleur entièrement compatible avec la Nec Coregraphx. Disponible en Novembre.

GAMEBOY

Cartouches pour Gameboy:
Batman
Beverage Mutant Turtles
D'A Mario
Duck Hunt
F1 Boy
Gardien du Trésor
Castle Vania
Satanstien
Soccer Boy
Nendies

259F
259F
259F
259F
259F
259F
259F
259F
259F

Gameboy Française avec Tétris à 590F

Promotion à 120F: Bowling / Penguin Land / Popeye / Dead Heat & Scramble / Mickey / Sogo / Motocross / Golf / Super Chinese Land / Tetris

GAMEGEAR

La nouvelle console portable couleur SEGA GAMEGEAR est arrivée chez ULTIMA! Livrée avec 3 jeux: MONACO GP / COLUMNS / PENGU

Vente par Correspondance
SON DE COMMANDE à adresser à:
ULTIMASOFT 583 Voltaire 75011 Paris
Tel. (1) 43 38 96 31 demander Marie-Hélène

Formulaire de commande avec champs Nom, Prénom, Adresse, CB n°, date d'expiration, Signature, et paiement par chèque ou CB.

★ PC ENGINE
81%

THE SHOW OF MOMOTAROH

EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 19
SON : 15
PRIX : 350 FRANCS ENVIRON



O n voit de plus en plus souvent écrit dans les tests, je cite : « ce jeu présente des graphismes typiquement japonais ». Avec The Show Of Momotaro cette phrase n'a jamais été aussi vraie, car effectivement ce jeu d'Hudson Soft est la parfaite incarnation de ce style de graphismes. Mettant en scène un petit garçon qui doit retrouver ses compagnons perdus dans les huit niveaux, The Show Of Momotaro est un jeu de plateforme se déroulant à peu près de la même façon que Son Son II, son illustre prédécesseur. Si dans ce jeu, l'arcade est ornée-presentation, la partie aventure et la recherche n'ont pas manqué de côté. Pour quitter des renseignements sur les lieux et/ou sur la manière de s'enrichir plus facilement, on pourra par exemple interroger les personnages présents non seulement dans les villes mais également à l'extérieur de celles-ci. On pourra même rencontrer un ermite perché en haut d'une petite colline. Ce personnage vous posera cinq questions. Si vous répondez sans aucune erreur à toutes ses demandes, vous serez gratifié de pouvoirs supplémentaires tel qu'un super-méga-saut en hauteur, le double de celui d'origine, et/ou de deux nouvelles armes : la pêche coulante, et la pêche bombe (désolé, mais dans le pays des Momotariens tout est compté en pêche, c'est un peu comme pour les Schtroumpfs mais en japonais). Ah, bien, voilà, revenons-y à nos japonais, et plus particulièrement au japonais. Eh oui, une fois de plus toutes les commandes de The Show Of Momotaro s'effectuent dans cette chère et accueillante langue nipponne (je parle, Charles!). Heureusement pour nous, Sedipeng l'importateur des produits NEC en France a eu la bonne idée de traduire en Français, dans

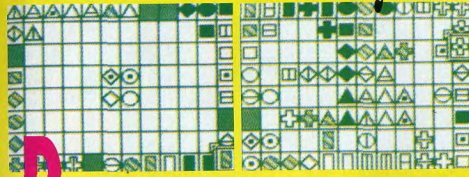


les deux feuilles photocopiées jointes avec le jeu, quelques instructeurs-ôé permettant tout de même de comprendre un peu mieux ce qui se passe à l'écran, mais malheureusement, ce n'est pas suffisant pour comprendre toutes les nombreuses subtilités du jeu. Lorsque que vous tuez un ennemi, celui-ci libère une ou plusieurs pièces de pêche (vous vous souvenez). Et plus vous emmagasinez de ces pièces-pêches, plus dans les villages parsemant le parcourt de Momotaro, vous pourrez acheter d'objets utiles pour venir à bout de la mission et

retrouver vos compagnons de route. La musique accompagnant l'action est particulièrement distrayante, même si les sonorités sont ce qu'elles sont, on connaît les capacités moins bonnes en ce domaine que celles de la Megadrive par exemple, la tonalité et le rythme sont fort bons. Doublié d'un excellent scrolling multidirectionnel, The Show Of Momotaro est un très bon jeu, bien japonais et bien comme il faut. Moi je commence mes cours dès demain, et vous? Ah, vous êtes déjà inscrit, bon ben à bientôt alors...
J'M DESTROY



Ishido : The Way of Stones



D ès l'introduction et la mise sous tension de la Gameboy, on est étonné et surpris par le nombre gigantesque de trademarks et de licences de ce jeu. A la page écran traditionnel, il a fallu rajouter un scrolling vertical tant ce nombre était important. Je n'avais jamais vu une chose pareille. Bonok, on s'en fout... The Way Of Stone est un jeu de réflexion typiquement japonais. A l'écran un damier de 7*12 soit 84 cases. Sur six d'entre elles, des plaquettes formées de deux caractères différents. L'un de ces caractères, le

motif de la plaquette, est d'ailleurs modifiable dès le départ grâce à un menu de pré-sélection, au choix : des notes de musique, des caractères japonais, ou bien des objets comme des portes, des clés, etc... L'autre est le couleur de la plaquette : foncée, claire, striée, etc. Ainsi 84 plaquettes sont à votre disposition. Le but de The Way Of Stone est de placer les 84 plaquettes sur toutes les cases du damier. Bien évidemment le placement de ces pièces ne se fait pas au hasard. Une seule règle régit principalement ce jeu. On ne

peut placer deux plaquettes l'une à côté de l'autre, à la condition unique que l'un des caractères (couleur ou sigle) figure sur la pièce immédiatement juxtaposée. Voilà une règle on ne peut plus simple... Alors, si vous aimez les jeux du style Shanghai, pas de problème, vous adorerez The Way Of Stones, dans le cas contraire gardez vous thunes.
J'M DESTROY

EDITEUR : SOFTWARE RESOURCES INT
GRAPHISME : 14
SON : 10
DIFFICULTE : 18
INTERET : 15
PRIX : 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

★ GAMEBOY
70%



D écidément la Megadrive est plus cotée de plus en plus de Shoot'Em Up. Même si Gain Ground, n'est pas à proprement parlé un vrai jeu de tir pur et dur comme on les connaît sur cette machine (Thunderforce II, Phelios, Truxton) il n'en demeure pas moins que tout le scénario de ce jeu est basé sur les thèmes préférés de ce genre de programmes : la guerre. Le but de Gain Ground est archi simple. Face à vous une sortie, reconnaissable par une grande bande sur laquelle est inscrit le mot « exit ». Votre but est de franchir avec tous les membres de votre équipe, la porte de sor-



tie, sans vous faire toucher par les projectiles qui vous sont balancés dessus. Simple? Oui au début, mais alors dès le second niveau (chaque niveau comportant dix tableaux) c'est une véritable galère. Il faut zigzaguer entre les quelques constructions -murs, puits, donjons- placées ça et là au gré des niveaux, esquiver les flèches, les pierres qui vous tombent dessus en nombre sans cesse croissant. Pour passer au niveau supérieur deux solutions sont envisageables. Vous pouvez soit détruire

le genre lente, l'animation est bonne. Le fait de pouvoir sélectionner l'ordre d'apparition de chaque guerrier et de pouvoir jouer à deux augmente la jouabilité mimaïque du jeu. Malheureusement et malgré toutes ces bonnes idées, Gain Ground a du mal à convaincre, même avec la meilleure volonté du monde, on ne peut être entièrement satisfait par cette production, l'action étant par trop souvent, bien trop répétitive.
J'M DESTROY

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 14
PRIX : NC

★ MEGADRIVE
65%





KLAX

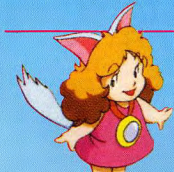
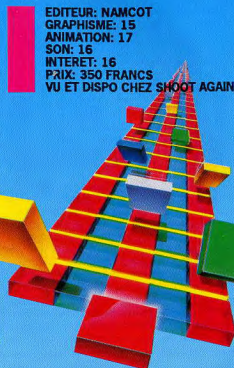


Quoi! Encore! Ben, oui je sais, mais que voulez-vous. Klax est de retour. On vous avait déjà présenté ce jeu sur consoles GX 4000 et sur PC Engine (Cf. Joystick du mois dernier), mais on ne vous en avait pas encore parlé sur Megadrive, because il n'était pas encore sorti. Alors voilà, c'est fait, il est sorti: donc on vous en parle, normal. Si vous êtes un de nos nombreux fidèles lecteurs, pas de problèmes pour vous: vous connaissez Klax comme votre poche. Mais dans le cas contraire, voici quelques explications. A l'écran, des briques sur un tapis roulant, et une palette qui peut emmagasiner jusqu'à cinq briques. Le but du jeu est de placer les briques dans l'ordre indiqué par l'ordinateur (par la console, excusez-moi) et le gros problème, c'est que les briques défilent de plus en plus rapidement. Klax sur Megadrive comporte comme bien souvent lorsqu'il s'agit d'une adaptation des avantages et des inconvénients par rapport à la version PC Engine (Je ne parlerai pas de la version GX 4000, cette console supportant mal les comparaisons!). Les avantages, ou plutôt l'avant-



tage de Klax sur Megadrive réside dans le fait qu'il est possible de jouer à deux simultanément, une première sur console. Le principal inconvénient et il est de taille, c'est que toutes les instructions à l'écran sont en japonais. Il est donc assez difficile de savoir ce qu'il faut faire et surtout quand il faut le faire. Mis à part ce léger détail, Klax sur Megadrive reste ce qu'il est, c'est-à-dire un bon jeu, un peu gavant à la longue.

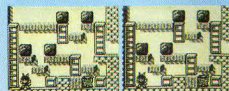
J'm DESTROY



PITMAN



Tiens, voilà un jeu qui aurait très bien pu figurer dans les tests d'aptitude intellectuelle de l'armée. Enfin moi je vous dis ça parce que je viens de le passer et que c'est d'une galère monumentale, mais alors d'une galère, je ne vous explique pas! Ouais, vraiment Pitman aurait été un moyen ingénieux pour les faire passer, ces tests à la noix. Pourquoi? Pour la simplicité et bonne raison que Pitman est un jeu pour intellectuel, et qui je suis sûr pourrait très bien mesurer votre quotient intellectuel. Pourquoi? Quoi, encore! Ben, parce que Pitman fait rudement bosser les neurones, allez je vous explique. A l'écran vous dirigez soit un petit bonhomme vachement bien dessiné, soit une petite bonne femme, le but étant des plus rusés, puisqu'il s'agit d'aller taper les méchants planqués derrière des pierres, ou des fossés. Mais là où réside toute la difficulté de Pitman, c'est lorsqu'on s'aperçoit que le chemin pour atteindre les gradins est parsemé d'embûches. Pour les contourner, il faut déplacer certaines pierres dans le bon ordre, mais attention, pas toutes



J'M DESTROY



EDITEUR: ASK KODANSHA
GRAPHISME: 17
SON: 15
INTERET: 19
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

Line 500 PRESTIGE

VOUS REVIEZ D'UNE BORNE D'ARCADE CHEZ VOUS. SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE !

Pour la première fois en France et en Europe, découvrez, CHEZ VOUS, l'extraordinaire plaisir ludique de jouer sur une véritable borne d'arcade ! Comme dans les meilleures salles !!

SHOOT AGAIN ARCADES a créé, pour vous, une véritable borne d'arcade pour satisfaire vos appétits les plus fous.

Line 500 PRESTIGE

Retrouvez vos jeux préférés, comme par miracle, chez vous. Les plus grands hits figurent au catalogue SHOOT AGAIN ARCADES. Location ou vente, reprise et service après-vente, la route de l'impossible est aujourd'hui ouverte.



Profitez vite de notre offre de lancement* pour recevoir notre documentation gratuite en écrivant à SHOOT AGAIN ARCADES, 145 rue de Flandre 75019 Paris ou en nous téléphonant au (1) 40.34.36.26.

* Exemple de prix : Location d'un jeu pour un mois : 500F
Achat de la borne d'arcade LINE 500 PRESTIGE : 13900 FTTC.



LE MONDE DE L'ARCADE N'A JAMAIS ETE AUSSI PROCHE DE CHEZ VOUS !

Les bornes LINE 500 PRESTIGE sont de fabrication française et de marque déposée.

LEVEZ VOS YEUX

**GAGNEZ
JUSQU'A
1000F
EN ENVOYANT
VOS TRUCS**

Mega

FANTAZY ZONE

Solution complète. Monde 1: N'achetez pas d'armes! Le tableau estropacé. Il faut récupérer beaucoup d'argent. Détruisez les bases au plus vite, en vous préoccupant pleinement des ennemis qui passent. Pour le monstre, tirer dans abouche, mais restez éloigné sinon les projectiles

vous suivent. Pour les éviter, dirigez-vous vers les bords supérieurs de l'écran. Quand il explose, essayez de ne pas trop bouger.

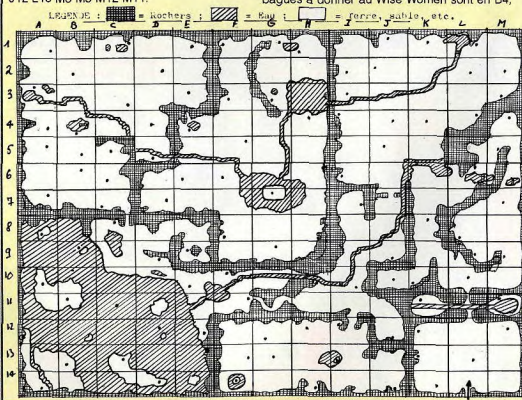
Monde 2: La boutique apparaît. Allez-y. Achetez un «7 way shot» et des «g wings». Ensuite détruisez les bases. Il faut se dépêcher, vous avez juste le temps de finir ce trou au-dessus de la pastille bleue du milieu. Tirez en ne regardant que les projectiles qui tombent.

Monde 3: La boutique apparaît. Allez-y. Achetez juste un «7 way shot». Même méthode qu'au monde 2. Mais vous n'aurez pas le temps d'exterminer toutes les bases avec le «7 way shot». Heureusement, une boutique apparaît. Achetez en une autre pour détruire les deux bases restantes et le monstre. Il faut détruire ses canons, pour cela étudiez son rythme de tir.

GOLVELLIUS

Les cases référencées ci-dessous sont celles où il y a un personnage important. Dans ces cases, il y a un point noir indiquant plus ou moins où se trouve l'entrée du trou. Pour des trous difficiles à ouvrir, la méthode sera indiquée.

Vous trouverez des potions de vie dans les cases: B6 B2 C11 D3 E12 F6 H12 H6 I2 J9 J12 L10 M3 M5 M12 M11.



Monde 4:

Allez dès le début à la boutique. Achetez deux vies puis 2 «fire bombs», un laser, un «wide beam», et un «7 way shot». Sélectionnez le 7 way et les fire bomb. Ces dernières détruisent les bases, d'un seul coup lorsqu'elle sont visibles. En vous déplaçant bien, vous pouvez détruire 3 bases avec 1 fire bomb. Attention, comme vous avez plusieurs armes, le sélectionneur d'arme apparaît deux fois. Il faut terminer avec le laser. Tirer sur ce maudit poisson en allant de haut en bas.

Monde 5:

Entrez dans la première boutique, achetez 5 «heavy bombs», un laser, un «7 way shot» et une vie si vous le pouvez. Utilisez le shot et lâchez les «heavy bombs» sur les bases. Faites très vite, puis sélectionnez le 7 «way shot» et finissez vite la base restante. Pour le monstre, il faut éviter les boules de neige en allant de haut en bas. On ne peut toucher une rangée qu'après avoir détruit la précédente.

Monde 6:

Vous n'aurez sans doute pas la boutique dès le début. Dans ce cas descendez toutes les bases sauf une et aussi beaucoup d'aliens, en ayant soin de ne pas laisser la base restante à l'écran, jusqu'à la venue de la boutique. Prendre un «7 way shot». Descendez vite la base. Pour le monstre, il faut beaucoup de patience. Surtout, fixez votre regard sur les projectiles en haut de l'écran, et tirez sans arrêt.

Monde 7:

Asez facile. Dans la boutique, achetez plusieurs armes pour garder un «wide beam».

(François BARDINET)

Les bibles: A4 A12 B9 C5 D14 D7 E1 E10 F8 G13 H10 H6 I4 J14 J1 K4 K10 K12 L8 L1
Les cristaux: L13 M4 J4 J12 B13 A1 H1.
Les Meas vertes: C6 D12 F13 F11 K3 L6.
Les Meas pourres: A3 A10 D6 H4 K11.
Les bottes pour marcher sur l'eau en C8.
Les bottes pour voler en F1.
Le miroir en F5.

La baguette d'immobilité en F14, et trois autres bagués à donner à Wise Women sont en B4, B5, B6.

Les cases difficiles:

En C8, Frappez 3 fois dans le palmier. En B4 frapper 3 fois au bord du pont. En C11, frappez dans le buisson le plus bas. En A10, détruisez le bloc le plus à gauche sur l'île. En L4, frapper la tête de mort. En M2, frapper 3 fois dans la pierre. En K1, frapper 3 fois dans la tombe la plus haute. En I7, détruisez le bloc le plus à droite de la deuxième rangée du dessus. En J2, frapper 2 fois la pierre tombale en haut à gauche. En J10, en considérant le losange du milieu formé de 9 pierres bleues, c'est la quatrième pierre en descendant du dessus dans le sens des aiguilles d'une montre, frapper quelques fois.

En F1, tuer 5 Death Lords. Golvellius se trouve donc en D2, vous devez posséder les 7 Crystals et frapper 3 fois dans la pierre à droite de l'arbre mort. Pour donner deux coups à un monstre directement, vous devez laisser le bouton enfoncé.

Pour tuer les autres trous, il faut souvent tuer quelques monstres, frapper dans des buissons, ou détruire des pierres.

Voici 3 mots de passe, le dernier vous même propose à la fin.

JVA6 ASY7 UYK1 W20A
GYBX YC2A 40A6 YB2K
FJCA UK2C WBR3 U6Y2
U8D2 Y7GB 08A7 7SD1
SGLU1 ASY5 57A2 8YSF
MSN3 2UXK 3TPW QSSL

PC ENGINE

DEVIL CRUSH

Password:
QOQTVWHGF
JDKMEJMFHG
(Ryo NAKAYA)

VEIGUES

A la page de présentation, appuyez sur le bouton 1, puis faire reset. Puis, avant la page de présentation, en restant appuyé sur la diagonale haut-droit, appuyez sur select plusieurs fois.

À la page de présentation, appuyez sur les boutons 1 et II en même temps, puis faire reset, puis, avant la page de

présentation, en restant appuyé sur la diagonale haut-droit, appuyez sur select plusieurs fois.

Tout de suite après avoir allumé la console, en restant appuyé sur la diagonale bas-gauche, appuyez sur Select plusieurs fois.

VALKIRY'S ADVENTURE

Pendant le jeu, appuyez sur Run, puis appuyez en même temps sur Haut, I et II.
(Ryo NAKAYA)

KLAX

Au moment du Game Over, et quand le Continue défile, restez appuyé sur le bouton Select, et appuyez plusieurs fois sur le bouton Haut.
(Ryo NAKAYA)

BE-BALL

Voici l'ensemble des codes de BE-BALL:
Level 2: 573000
Level 3: 344710
Level 4: 274510
Level 5: 321310
Level 6: 536300
Level 7: 301710
Level 8: 253110
Level 9: 256310
Level 10: 441300
(Philippe JORGENSEN)

BE-BALL

Quand votre compteur de vie tombe à zéro, le barbu vous proposera une vie en échange de 5 Diamants (Choix gauche). Mais par contre, si vous réussissez à amasser 30 Diamants, vous aurez droit à un Mega-Stage de Bonus (II y a dix stages différents).
(Philippe JORGENSEN)

BEACH VOLLEY

En mode tournament, voici quelques codes:
162014
162014
972379
541915
445391
796618
(Anakhet SINPRASITH)

NEO GEO

NAM 1975

Lorsque vous avez épuisé tous vos «continue», débranchez la manette du port 1, et mettez la sur le port 2. Ensuite appuyez sur Start.
(Julien POMPOSO)

C13 et G9.

Le Ramurasu's Pendant est en L2, l'Arresta's Pendant est en L2, la Valley Sword est en I3, la Legendary Sword en C1, l'Arzuzu's Shield en M9, et le Remedial's Shield en C7. Les copains Randars sont en K14 M7 J5110 D9 G3 E5. Les copines Annies sont en K9 L4 E12 G3 B5. Les 3 Wise Women importantes sont en A5 A14 F3. Winkle est en L9 M2 J9 F10 E4 A7.

Dina est en J2 N14 A8 C3 G1. Despa est en K13, Saipa en J10, Taruba en K1, Fosbus en I13, Waruso en B11, Jaspas en D5, Heidi en G7 et Golvellius en D2.

Les cases difficiles:

En C8, Frappez 3 fois dans le palmier. En B4 frapper 3 fois au bord du pont. En C11, frappez dans le buisson le plus bas. En A10, détruisez le bloc le plus à gauche sur l'île. En L4, frapper la tête de mort. En M2, frapper 3 fois dans la pierre. En K1, frapper 3 fois dans la tombe la plus haute. En I7, détruisez le bloc le plus à droite de la deuxième rangée du dessus. En J2, frapper 2 fois la pierre tombale en haut à gauche. En J10, en considérant le losange du milieu formé de 9 pierres bleues, c'est la quatrième pierre en descendant du dessus dans le sens des aiguilles d'une montre, frapper quelques fois.

En F1, tuer 5 Death Lords. Golvellius se trouve donc en D2, vous devez posséder les 7 Crystals et frapper 3 fois dans la pierre à droite de l'arbre mort. Pour donner deux coups à un monstre directement, vous devez laisser le bouton enfoncé.

Pour tuer les autres trous, il faut souvent tuer quelques monstres, frapper dans des buissons, ou détruire des pierres.

Voici 3 mots de passe, le dernier vous même propose à la fin.

JVA6 ASY7 UYK1 W20A
GYBX YC2A 40A6 YB2K
FJCA UK2C WBR3 U6Y2
U8D2 Y7GB 08A7 7SD1
SGLU1 ASY5 57A2 8YSF
MSN3 2UXK 3TPW QSSL

(Alexandre THILMANY)

LYNX

GATES OF ZENDOCON

Tapez le code TRYX. Au début du stage, mettez le shield en marche et descendez vers le bas sur le sol et rentrez dans la porte; vous serez alors à un niveau spécial où vous pourrez vous attaquer aux têtes des programmeurs.
(Daniel CHARBIT)

SLIME WORLD

Si vous ne vous sortez pas dans la première mission, voici un code: 8FOBC8, rentrez-le, et allez tout droit.
(Franck BOCABELLE)

MEGADRIVE

SUPER MONACO GRAND PRIX

En mode championnat du monde, entrez les codes suivants:
0LM7 3585 2000 0700
0001 0013 4067 89AC
B2DE F0A1 0080 00G1
2000 0000 F200 504F

Vous vous retrouverez largement en tête au classement, avec uniquement un grand prix à parcourir dans la saison (celui de Monaco). Quelque soit votre résultat dans cette course (même en cas d'accident), vous serez immédiatement sacré Champion du monde.
(Laurent DONATO)

KEN LE SURVIVANT

A partir du deuxième tableau, lorsque apparaît GAME OVER, appuyez sur start. Lorsque Legend of the Final Hero apparaît, appuyez sur A, B, C et start pour recommencer la ou vous en étiez.
(Gragro GAUDIN)

LES JEUX CRACK

NINTENDO

ROBOCOP

Pour continuer autant de fois que vous le désirez, faites A, B, select, start.

(Nicolas du PENHOAT)

SUPER CONTRA

A la page de présentation, faites Droite, Bas, Gauche et Haut. Puis appuyez sur B, A et Start. Vous aurez alors 30 vies.

(Pierre DAO-VU)

TETRIS

Dans les jeux de type B, si vous n'arrivez pas à compléter les 25 lignes, appuyez sur Select et sur la touche vers le bas. Vous verrez alors les écrans de fin, les animations. D'autre part, si vous voulez voir les animations du jeu de type A, vous devez faire plus de 30 000 points.

(Cyril MARZIN)

BUBBLE BOBBLE

Voici quelques codes:

AAAB niveau 16
AFFFG niveau 23
AJJJ niveau 26
AGJJJ niveau 30
IIIB niveau 32
IEJJJ niveau 43
JGGG niveau 44
FFFEF niveau 49
FBFBG niveau 54
FEJJJ niveau 57
EEJJJ avant dernier niveau
HIIAB dernier niveau

Pour vaincre le dernier ennemi (Grumple Grummi), allez chercher l'axeiro de tonnerre, puis descendez, tirez, et restez dans les coins inférieurs en évitant ses projectiles. Lorsque vous tirez, il faut que vous soyez collé face aux murs de droite ou de gauche.

D'autre part, si vous jouez seul, ou si votre partenaire a disparu;

lorsque Grumple Grummi est prisonnier dans sa bulle, mettez en pause et appuyez sur select. S'il vous reste une vie, bob réapparaîtra. Ceci est nécessaire, car sinon vous n'aurez pas l'animation de fin avec les petits amis de Bub et Bob. Cette méthode peut servir à n'importe quel moment de la partie, et pour n'importe lequel des 2 bronzes d'or.

(Cyril MARZIN)

DREAM WARRIOR

Quand vos vies sont épuisées, appuyez sur les boutons A, B, A. Vous pourrez alors continuer la partie.

(Gianni SERRA)

GYROMITE

Enfoncez les boutons A et B pour obtenir le tableau voulu.

(Luis DOMINGO)

GAMEBOY

SUPER MARIO LAND

Voici les 15 chambres secrètes de l'univers de Mario:

World 1-1: Tuyaux 3 et 6.

World 1-3: Tuyau 9.

World 2-1: Premier et dernier tuyau.

World 2-2: Premier et dernier tuyau.

World 3-1: Premier et dernier tuyau.

World 3-2: Tuyau 7.

World 3-3: Tuyau 4.

World 4-1: Tuyau 1 et 34 (juste avant la rangée de canons).

World 4-2: Tuyaux 2 et 12.

Pour faciliter la collecte, utilisez l'arme obtenue avec la fleur.

(Jean-François IZAC)

LOCK'N CHASE

Au moment de la page de présentation, appuyez sur les boutons: A A B B A B B.

Vous pourrez ainsi accéder directement au niveau 7.

(Sébastien STANIS)

NEMESIS

Faire une pause pendant le jeu, et appuyer sur les touches suivantes: Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite Bouton B Bouton A, et vous n'aurez plus qu'à enlever la pause pour avoir toutes les armes. Attention, cela ne marche qu'une seule fois par partie.

(Sébastien STANIS)

TMNT

Pour regagner des vies; Pause Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite et appuyer sur A et B. Cela ne sert qu'une fois.

Pour arriver dans les Bonus: Au choix du stage: Select, et ensuite B et A. Il y a un 7e virus apparaissant à droite.

(Maximilien de LIBERA)

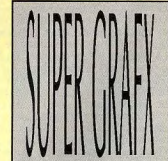
BURAI FIGHTER

DELUXE

Voici les codes en Eagle:

2ème Niveau: HGKM
3ème Niveau: CPF1
4ème Niveau: JJQE
5ème Niveau: DKLF
Et voici les codes en Albatros:
2ème Niveau: AGNC
3ème Niveau: BEHB
4ème Niveau: DJLF
5ème Niveau: JGJA

(Jean BRUGEROLLES)



GHOULS'N'GHOST

A la page de présentation: appuyez sur Run, prenez un joueur uniquement, appuyez rapidement sur les boutons haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, I, II. Continuez jusqu'à 9 crédits.

(Ryo NAKAYA)

GHOULS'N'GHOST

Appuyez, à la page de présentation, sur les boutons 1 et Run. Vous accéderez ainsi au menu options.

(Ryo NAKAYA)

TOUTES LES SOLUCES DE TOUTS LES JEUX DANS
**LA BIBLE DES
POKES**

40F CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

PC Engine
LA DIFFERENCE!

Disponibles dans les meilleures points de vente: AUCHAN, BOUTANGER, GARREHOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, VIRGIN MEGASTORE.



CD ROM * CORE GRAFX
3990 Frs*

CORE GRAFX
11 jeu 1290 Frs*
CD-ROM
3990 Frs*

PC Engine



SUPER GRAFX
3490 Frs*

VU A
LA TELE

IMAGE PLEIN
Ecran, QUALITE
D'IMAGE ET RAPIDITE
DE JEU DES MACHINES
D'ARCADE A DOMICILE!!
PLUS DE 100 JEUX DEJA
DISPONIBLES DE 299 Frs A 399 Frs
COMPATIBLES AVEC LA CORE
GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA
FUTURE NECPORTABLE.

SODIPENC
(16)99.08.89.4
HOT LINE (16)99.08.95.7

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENC SONT
DES PRODUITS COMMERCIALISES T.M.N.C.
DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AU JAPON) ET
SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUTES LES
NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME
NEC.
GARANTIE 1 AN SUR TOUTES NOS CONSOLES
S.A.V. (16)99.08.90.77
*Prix publics conseillés.

TOUTES NOS CONSOLES SONT EQUIPEES DU BOITIER AUDIO VIDEO PLUS
CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC

NE MOUREZ PLUS !

(une exclusivité Joystick)

LA BIBLE DES POKES

joystick

1ère PARTIE DE A à L

HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 8

AMIGA
ATARI ST
C64/128
CPC
MSX
SPECTRUM
PC
SEGA
NINTENDO
GAMEBOY
LYNX
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
NEC



TU NE FERAS
POINT DE
GAME OVER

DES MILLIERS D'ASTUCES, VIES INFINIES,
SOLUTIONS ... POUR TOUS LES JEUX

La bible des pokes contient des milliers de trucs, d'astuces, de patches, de cheat modes, de plans et de solutions pour tous les jeux sur tous les micros et consoles. Un must indispensable à posséder absolument.

LE VOLUME 1
EST
EN VENTE

A PARTIR DU 14 SEPTEMBRE

CHEZ TOUS
LES MARCHANDS
DE JOURNAUX
OU
PAR CORRESPONDANCE

A SAISIR D'URGENCE !

BON DE COMMANDE
(à découper, photocopier ou recopier)

OUI ! Je veux recevoir le volume 1 de "LA BIBLE DES POKES", chez moi, dès sa parution. Je joins un chèque de 40F à l'ordre de JOYSTICK, 53 avenue Gambetta - 92400 Courbevoie/La Defense.

NOM: _____
PRENOM: _____
ADRESSE: _____
CODE POSTAL: _____ VILLE: _____
AGE: _____ ORDINATEUR: _____

**40 FRANCS
SEULEMENT**

ATTENTION: CE HORS-SERIE N'EST PAS
INCLUS DANS L'ABONNEMENT



JEUX CRACK

GAGNEZ
JUSQU'À
1000 F

PAR CHÈQUE, EN
NOUS ENVOYANT VOS
PLANS, SOLUCES,
LISTINGS OU TRUCS
ASTUCES

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK
53 avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

EDITO

Salut les jeunes.

Bon ! Entre deux salons, on va essayer de vous cracher un édito.

Une fois de plus, on en a marre des nazes qui nous envoient des bidouilles repompées dans des canards français ou même étrangers. Faudrait peut-être qu'ils se mettent dans la tête que nous recevons tous les canards informatiques de la planète. A titre de renseignement, tous les articles des magazines ont un Copyright, ce qui veut dire qu'ils peuvent porter plainte contre les personnes qui repompent !!!

Nous espérons vous voir tous sur nos stands du Salon de la Micro et de l'Amstrad Expo. Tous ceux qui viendront avec ce numéro dans les mains auront le droit à un autographe de tous les mecs de l'équipe. Cool, non ?

Bon allez, on vous laisse because on nous attend au Forum Atari.

CE MOIS-CI
UN SUPER
JACK'S
POKE DE
16500F



METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.

Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN "nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformeurs qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et le réécrit. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sur, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformeurs n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformeur, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécritez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.

Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

- Voici la marche à suivre :
- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
 - Insérez votre disk à modifier et déprotégez-le
 - Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
 - Faites trois fois ENTER (édition des pistes 00 à 41)
 - Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
 - Appuyez sur H
 - Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
 - Appuyez sur ENTER après la dernière
 - Si DISCO affiche : "Piste XX non formattée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
 - Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à 4000", arrêtez tout ! La modification de votre jeu

- l'endommagerait gravement.
- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.

Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2000 et &4000, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (tous jours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2000 et &4000, vous avez un poke entre &0000 et &2000, appuyez à nouveau sur *

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminez !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

TIME MACHINE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &7355,0. (Carme & Nicolas)

SAVAGE

Partie 1 :
Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &0D45,&A7 POKE &082E,&A7
Pour être invincible, faites POKE &0810,&18 POKE &0823,&18 POKE &0824,&2D

Partie 2 :
Pour avoir des vies infinies, faites POKE &0D63,&A7
Pour être invincible, faites POKE &0D3A,&C3.

Partie 3 :
Pour avoir 255 vies, faites POKE &083D,&3E POKE &083D,&3E POKE &083E,0
Pour être invincible, faites POKE &5C0G,&C9.

MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL

Pour que l'adversaire ne marque pas de points, faites POKE &735F,&0C.
Pour marquer tous les points, faites POKE &735F,0. (Carme & Nicolas)

FIGHTER BOMBER

Pour avoir un canon infini, faites POKE &75AE,0.
Pour avoir des missiles infinis, faites POKE &7401,0.

MOBILE MAN

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &64FB,0.

MOBILE MAN

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &6791,0. (David F.)

IRON LORD

Tous les POKES sont à faire lorsque la partie concernée est chargée !
Pour que l'adversaire soit sans réaction aux combats à l'èpe, faites POKE &102C,&63.

Pour que l'adversaire soit sans réaction au bras de fer, faites POKE &11BD,&A7.
Pour avoir de l'argent infini, faites POKE &136F,0 et POKE &1370,0.

Pour avoir 99 points à chaque cible au tir à l'arc, faites POKE &1023,&63.
Pour faire 7 à chaque fois avec les dés, faites POKE &1134,&B3.
Pour avoir dix armes dès le début, faites POKE &0C31,&0A.

Pour qu'il n'y ait aucun homme dans les armées ennemies, faites POKE &0F7D,&0A POKE &0F76,&E3.
Pour avoir de l'énergie infinie dans le labyrinthe, faites POKE &1806,&A7 et POKE &1D55,0.

MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL

Pour sortir du labyrinthe en appuyant sur la flèche haut tout en marchant, pokes les octets suivants &1806 : AF CD 1E BB C2 4F 18 00 00.
Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte, faites POKE &11F1,0 POKE &15C8,0 POKE &11FB,&2A POKE &15D2,&2A.

Pour avoir 9999 pièces d'or, faites POKE &0C0B,&0F puis POKE &0C0C,&27.

NIGHT HUNTER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &5DF4,0.

FRUITY FRANK

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &5A98,0.

ACE 2

Pour avoir 50 avions au départ, faites POKE &4129,&3E POKE &412A,&32 POKE &412B,0.

TARGHAN

Pour être immortel, faites POKE &0831,0. (Carme & Nicolas)

STUNT CAR RACER

Version 128K :
Pour avoir du turbo infini, faites POKE &2B57,&3A.
Pour avoir des dommages infinis, faites POKE &4540,&18 (pendant le jeu proprement dit).

Version 64K :
Pour avoir du turbo infini, faites POKE &213E,&3A.
Pour avoir des dommages infinis, faites POKE &A662,&18.

TIE BREAK

Pour que le joueur 1 marque tous les jeux, faites POKE &2AC6,&C3 POKE &2ADF,&C3.

ATF

Pour avoir des avions infinis, faites POKE &2D0D,&B6.

DYNAMITE DUX

Pour avoir des vies infinies sur la version du pack "CARTOONS", faites POKE &8B2A,&A7.

KARATEKA

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version disquette, faites POKE &0D93,&C9. (Carme & Nicolas)

GALAXY FORCE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8191,&3C. (David F.)

MICRO MOUSE GOES DEBUGGING

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1909,0.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &2591,0.

TIE BIAK

Pour que le joueur 1 marque tous les jeux, remplacez les octets 28 A1 CA CC 2A par 28 A1 C3 CC 2A, puis remplacez les octets 7B BA D2 E8 2A par 7B BA C3 E8 2A. Ou bien allez en piste 3 secteur 42 l'adresse &0C6, où vous remplacez le CA par un C3, puis allez dans le même secteur l'adresse &0DF où vous remplacez le D2 par un C3.

ACE 2

Pour avoir 50 avions, remplacez les octets 01 34 8D 6B DD par 01 3E 32 0D DD.

ATF

Pour avoir des avions infinis, remplacez les octets 21 86 BE 35 F5 par 21 86 BE B6 F5.

MOBILE MAN

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 32 B1 1C 4F 06 par 00 3D B1 1C 4F 06. (David F.)

FRUITY FRANK

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 2A F1 1A 2B 22 par 2A F1 1A 00 22.

IRON LORD

Pour que l'ennemi soit sans réaction aux combats à l'épée, remplacez les octets C2 14 10 21 60 par C3 14 10 21 60. Ou bien éditez le fichier 3D.PRG (face 3), bloc No.1, premier secteur, §194, où vous remplacez le C2 par un C3.

Pour que l'adversaire soit sans réaction au bras de fer, remplacez les octets 3D CA 75 10 32 par A7 CA 75 10 32. Ou bien éditez le fichier BRA.PRG (face 3), bloc No.1, second secteur, §125, où vous remplacez le 3D par un A7.

Pour avoir de l'argent infini, remplacez les octets 0B 0C AF ED 42 par 0B 0C AF 00 00. Ou bien éditez le fichier PER2.PRG (face 1), bloc No.2, premier secteur, §0D7, où vous remplacez ED 42 par 00 00.

Pour avoir 99 points à chaque cible au tir à l'arc, remplacez les octets 11 04 0C 36 00 par 11 04 0C 36 03. Ou bien éditez le fichier TIR.PRG (face 1), bloc No.1, premier secteur, §18B, où vous remplacez le 00 par un 63.

Pour faire 7 à chaque fois avec les dés, remplacez les octets 1D 12 CD 47 13 par 1D 12 CD B3 13. Ou bien éditez le fichier DES.PRG (face 3), bloc No.1, second secteur, §9C, où vous remplacez le A7 par un B3.

Pour avoir dix armées dès le début, éditez le fichier PRE.PRG (face 1), bloc No.3, second secteur, §029, où vous remplacez le 00 par un 0A.

Pour qu'il n'y ait aucun homme dans les armées

ennemis, remplacez les octets 89 1B 11 F4 01 01 50 14 par F3 1B 11 F4 01 50 0A. Ou bien éditez le fichier WAR.PRG (face 3), bloc No.1, premier secteur, §0DE, où vous remplacez le 89 par un E3, et §0E5, où vous remplacez le 14 par un 0A.

Pour avoir de l'énergie infinie dans le labyrinthe, remplacez les octets 3D 05 18 CC par A7 32 05 18 CC. Ou bien éditez le fichier LAB.PRG (face 4), bloc No.3, premier secteur, §16E, où vous remplacez le 3D par un A7. Puis remplacez les octets 21 68 42 B2 22 par 21 68 42 00 22. Ou bien éditez le fichier LAB.PRG (face 4), bloc No.4, second secteur, §0BD, où vous remplacez le 2B par un 00.

Pour sortir du labyrinthe en appuyant sur la flèche blanc tout en marchant, remplacez les octets 3D 02 18 CC 34 1D 28 23 par AF CD 1E BB C2 4F 18 00. Ou bien éditez le fichier LAB.PRG (face 4), bloc No.3, §1E6, où vous remplacez les octets 3D 02 18 CC 34 1D 28 23 par AF CD 1E BB C2 4F 18 00.

Pour avoir de l'énergie infinie dans la grotte, remplacez les octets 16 3D C5 15 par 16 00 32 C5 15, puis remplacez les octets C8 3D 32 C5 15 par C8 00 32 C5 15, puis remplacez les octets 15 CD 71 00 22 par 15 CD 71 00 2A, puis remplacez les octets E8 CD 71 00 22 par E8 CD 71 00 2A. Ou bien éditez le fichier ARC.PRG (face 4), bloc No.1, second secteur, §159, où vous remplacez le 3D par un 00, puis §163, où vous remplacez le 22 par un 2A, puis dans le bloc

No.2, second secteur, §130, où vous remplacez le 3D par un 00, puis §13A, où vous remplacez le 22 par un 2A.

Pour avoir 9999 pièces d'or dès le départ, remplacez les octets 96 00 01 01 01 par OF 07 01 01 01. Ou bien éditez le fichier PRE.PRG (face 1), bloc No.3, second secteur, où vous remplacez les octets 96 00 par OF 27.

FIGHTER BOMBER

Pour avoir un canon infini, remplacez les octets 3E F4 D6 0A 32 par 3E F4 D6 00 32. Ou bien allez sur la face B en piste 7 secteur 46, l'adresse 6AE, où vous remplacez le 0A par un 00.

Pour avoir des missiles infinis, remplacez les octets 20 01 09 35 AF par 20 01 09 00 AF. Ou bien allez sur la face B en piste 7 secteur 45, l'adresse 6A0, où vous remplacez le 35 par un 00.

STUNT CAR RACER

Version 128K :
Pour avoir du turbo infini, remplacez les octets 7E 32 79 83 par 01 7E 3A 79 83, ou bien allez en piste 27 secteur 44 l'adresse §117, où vous remplacez le 32 par un 3A.

Pour avoir des dommages infinis, remplacez les octets FE 7E 38 07 3D par FE 7E 18 07 3D, ou bien allez en piste 35 secteur 41 l'adresse §1E0, où vous remplacez le 38 par un 18.

Version 64K :
Pour avoir du turbo infini, remplacez les octets 01 7E 32 98 80 par 01 7E 3A 9B 80, ou bien allez en piste 15 secteur 48 l'adresse §0FE, où vous remplacez le

32 par un 3A.

Pour avoir des dommages infinis, remplacez les octets FE 7E 38 07 3D par FE 7E 18 07 3D, ou bien allez en piste 24 secteur 42 l'adresse §102, où vous remplacez le 38 par un 18.

MICRO MOUSE GOES DEBUGGING

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 11 70 3D 32 par 3A 11 70 00 32.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3A 55 1A 3D 32 par 3A 55 1A 00 32.

NIGHT HUNTER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets DD 7E 1E D6 01 par DD 7E 1E D6 00.

ITALY 90

Quand vous êtes en difficulté dans un match, vous pouvez appuyer sur 'j6' et vous aurez automatiquement les séances de tir au but.
(Julien THOMAS)

NEW ZEALAND STORY

Chargez le jeu et attendez que la page professeur de redéfinir les touches du clavier et d'imprimer la musique apparaisse. Puis tapez doucement le mot "LUFFY". Si vous avez bien tapé ce mot l'ordinateur affichera en rouge le mot "CHEAT" en bas de l'écran. Vous aurez des vies infinies et vous pourrez changer de tableau en appuyant sur la touche 'RETURN'.
(David GAILLARD)

MOBIL MAN

```
10 REM "a jouer 1 message tous les jeux
20 REM Sur TIE-BREAK version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &FFP:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A025:READ AS:A=VAL(" "+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<&321 THEN PRINT"DATA ERROR":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ":C=PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A04,&CA:POKE &A09,&D2
120 PRINT:INSEER VOTRE ORIGINAL ET DEPROGRAMMEZ-LE"
130 CALL &B06:CLS:CALL &A00
140 POKE &A86,&C:POKE &A87,&R:RUN:DISK"
150 DATA CD,16,AD,3E,C3,32,C6,90,3E,C3,32,DF,90,3E
160 DATA 4E,3C,23,AD,CD,16,AD,C9,1E,80,16,03,0E,42
170 DATA 21,02,90,DF,23,AD,C9,66,C6,07,00,00,00,00,02
```

FIGHTER BOMBER

```
10 REM Armes infinies sur FIGHTER BOMBER D7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &FFP:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A032:READ AS:A=VAL(" "+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<&4071 THEN PRINT"DATA ERROR":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ":C=PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A09,10:POKE &A094,&35
110 PRINT:INSEER LA FACE B DEPROGRAMMEZ-LE"
120 CALL &B06:CLS:CALL &A00:PRINT
130 PRINT:INSEER LA FACE A...":CALL &B06
140 POKE &A86,&C:POKE &A87,&R:RUN:DISK"
150 DATA CD,16,AD,3E,C3,32,C6,90,3E,C3,32,DF,90,3E
160 DATA 92,3E,4E,3C,2F,AD,CD,16,AD,C9,1E,00
170 DATA 16,07,9E,45,21,00,90,DF,2F,AD,1E,00
180 DATA 16,07,9E,46,21,00,92,DF,2F,AD,C9,66
190 DATA C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,02
```

MAGIC JOHNSON BASKETBALL

```
10 REM Toujours gagnant
20 REM sur MAGIC JOHNSON BASKETBALL (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR P=&A580 TO &A5A8
50 READ AS:=VAL(" "+AS)
60 POKE P,ASC(CHR$(NEXT:MODE 2
70 IF C=&6E4 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT:Erreur dans les datas !":END
90 PRINT">>>Bats de l'adversaire non comptabilises
100 PRINT">>>Vous marquez tous les points
110 INPUT"Veuillez choisir le mode 1"
120 IF C=1 THEN POKE &A5A2,&C
130 PRINT:Inserer l'original de MAGIC JOHNSON..
140 CALL &B18:CALL &A583
150 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,AS
160 DATA 21,Al,AS,11,00,03,06,01,ED,90,21,00,22,22
170 DATA 3B,01,C3,00,01,3E,90,32,5F,73,C3,87,5B
```

**FUSION
COMPIL MEGA PACK 2**

```
10 REM tout infini sur FUSION 2
20 REM pour la version K7 du pack 'MEGAPACK 2'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MODE 1:OPENOUT"***MEMORY 896:CLOSEOUT
50 FOR L=1 TO 16:PRINT L;"L'ADVERS 1:SEPORE KEY 4,4
60 LOAD:SEKENT:JUM":POKE &7163,0
70 POKE &7164,0:POKE &7165,&R:POKE 0,1
80 LOAD:"level"+AS+"_BIN",35082
90 FOR L=0 TO 15:LINK L,0:NEXT:SEKOR:MODE 0
100 CALL 23493:CLS
110 MEMORY 35000:OPENOUT "10"MEMORY 908-1:CLOSEOUT
120 IF L=1:PRINT"Rembinez vous &2"POKE 0,0:GOTO 80
130 LOCATE L,11:PRINT"Combinez vous &1"
140 CALL &B06:GOTO 70
```

ACE 2

```
10 REM 50 avions sur ACE 2 X7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &FFP:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A023:READ AS:A=VAL(" "+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<&3038 THEN PRINT"DATA ERROR":END
70 PRINT:INSEER VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &B06:CLS:MODE 1:CALL &A00
90 DATA 21,37,AD,11,40,00,ED,53,42,AS,01,40,00,ED
100 DATA 00,C,78,AS,3E,3E,32,29,41,3E,32,32,2A,41
110 DATA AF,32,2B,41,C3,00,42,00,00,00,00,00,00,00
```

**LIVING DAY LIGHTS
COMPIL MEGA PACK (UBI)**

```
10 REM Energie infinie sur LIVING DAYLIGHTS
20 REM Pour la version Disk du pack UBI SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 OPENOUT"***MEMORY 42FF:CLOSEOUT:MODE 0
50 FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A:NEXT
60 LOAD:"SCREEN:LOAD:"CODE35"
70 LOAD:"CODE4400":POKE &2CDD,&C:CALL &600
80 DATA 1,26,8,4,3,25,6,7,8,9,10,2,12,13,14,15
```

MICRO 3000
15 années d'expérience
Distributeur agréé

AMSTRAD

L'accueil, le conseil et la compétence réunis

Entrée ou sortie CAP 3000

Galerie supérieur

GALAXIE 3000

Av. Léon Béranger

06700 - St Laurent du Var
Tél : 93.07.44.22

Cours de Bidouilles

NIGHT HUNTER

```

10 REM Vies infinies sur NIGHT HUNTER Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &BFFF:MODE 1
40 FOR N=42000 TO 62173:READ A$
50 A$=VAL("A$");SUM:=SUM+A$*POKE N,A$:NEXT
60 IF SUM<42190 THEN PRINT"DATA ERROR:END"
70 PRINT"INSERER VOURE ORIGINAL"CALL &B800
80 CLS:INK 1,6:INK 2,2:INK 3,25:CALL &2000
90 DATA 21,FF,AB,11,40,80,0E,07,CD,CE,BC,21
100 DATA 2A,9F,AB,11,40,80,A0,1C,3C,0E,ED,0B,11,80
110 DATA BE,01,3D,0E,ED,0B,CD,80,8E,8E,01,4A,7F
120 DATA ED,49,21,08,21,CD,82,20,01,C7,7F,ED
130 DATA 49,21,19,21,CD,82,20,21,62,2A,5A,7F
140 DATA 20,21,25,21,CD,82,20,21,34,21,CD,82
150 DATA 20,21,3A,21,CD,82,20,21,47,21,CD,82
160 DATA 20,01,C6,7F,ED,49,21,55,21,CD,82,20
170 DATA 01,C0,7F,ED,49,21,63,21,CD,82,20,01
180 DATA C5,7F,ED,49,21,6E,21,CD,82,20,01,C0
190 DATA 7F,ED,49,22,7F,50,C3,06,83,05,06
200 DATA FF,04,7F,23,0F,0A,7F,7B,23,6E,6F,E3
210 DATA CD,77,BC,81,CD,83,BC,C3,7A,BC,CD,9F
220 DATA BE,CD,77,BC,ED,43,87,8B,C3,80,8E,CD
230 DATA 9F,8E,22,8B,8E,CD,83,87,8B,C3,8E,25
240 DATA C5,2A,8E,8B,8E,CD,83,87,8B,C3,80,7F,ED
250 DATA 49,7F,23,0F,0A,7F,23,19,7A,83,20
260 DATA F4,FD,7E,CL,01,81,81,C3,80,8E,8E,8E
270 DATA 3E,C3,32,7F,BC,32,83,8C,2A,78,FC,22
280 DATA B5,8E,21,0E,8A,22,78,BC,21,0D,8A,22
290 DATA 84,BC,81,81,C3,8E,3E,DF,32,77,BC
300 DATA 3E,8D,3C,2A,8A,8E,22,7F,BC,22,84,BC
310 DATA 81,F1,CD,4E,45,57,0C,53,49,43,20,47
320 DATA 52,4E,00,80,80,4D,55,53,49,43,20,47
330 DATA CD,50,4D,55,53,49,43,31,00,CB,5C,4D
340 DATA 55,53,49,43,32,00,00,4D,50,52,4E,00
350 DATA 54,6D,41,4E,49,4D,41,54,2E,41,4D,53
360 DATA 00,3F,7E,4E,42,4A,45,54,53,52,47
370 DATA 52,4E,00,80,74,41,42,4C,45,41,55
380 DATA 2E,41,4D,53,00,00,4D,50,52,4E,47,2E
390 DATA 4E,52,4E,00,80,4D,50,52,45,53,4E,45
400 DATA 54,2E,53,43,52,00,00,CD,00,00,00,00
    
```

SAVAGE PARTIE 1 COMPIL MEGA PACK (UBI)

```

10 REM Vies infinies et invincibilité sur SAVAGE
20 REM Partie 1 en D7 pour le pack UBT SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &BFFF:MODE 1
50 FOR N=49000 TO 49023:READ AS:A$=VAL("A$")
60 SUM:=SUM+A$*POKE N,A$:NEXT
70 IF SUM<49018 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END
80 PRINT"PRINT"INSERER VOURE ORIGINAL..."
90 CALL &B800:CLS:OUT &B000,1:OUT &B000,0
100 LOAD"LOADERS":CALL &9000
110 DATA 21,12,90,11,40,80,ED,53,81,A0,01,40,00,ED
120 DATA 80,C3,00,A0,3E,7F,32,3C,0B,3F,3E,32,00,80
130 DATA 3C,32,3E,08,3E,3C,32,0C,5C,03,00,01,00
    
```

SAVAGE PARTIE 2 COMPIL MEGA PACK (UBI)

```

10 REM Vies infinies et invincibilité sur SAVAGE
20 REM Partie 2 en D7 pour le pack UBT SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &BFFF:MODE 1
50 FOR N=49000 TO 49023:READ AS:A$=VAL("A$")
60 SUM:=SUM+A$*POKE N,A$:NEXT
70 IF SUM<49018 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END
80 PRINT"PRINT"INSERER VOURE ORIGINAL..."
90 CALL &B800:CLS:OUT &B000,1:OUT &B000,0
100 LOAD"LOADERS":CALL &9000
110 DATA 21,12,90,11,40,80,ED,53,81,A0,01,40,00,ED
120 DATA 80,C3,00,A0,3E,7F,32,3C,0B,3F,3E,32,00,80
130 DATA C3,00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

SAVAGE PARTIE 3 COMPIL MEGA PACK (UBI)

```

10 REM Vies infinies et invincibilité sur SAVAGE
20 REM Partie 3 en D7 pour le pack UBT SOFT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &BFFF:MODE 1
50 FOR N=49000 TO 49023:READ AS:A$=VAL("A$")
60 SUM:=SUM+A$*POKE N,A$:NEXT
70 IF SUM<49018 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END
80 PRINT"PRINT"INSERER VOURE ORIGINAL..."
90 CALL &B800:CLS:OUT &B000,1:OUT &B000,0
100 LOAD"LOADERS":CALL &9000
110 DATA 21,12,90,11,40,80,ED,53,81,A0,01,40,00,ED
120 DATA 80,C3,00,A0,3E,7F,32,3C,0B,3F,3E,32,00,80
130 DATA 3C,32,3E,08,3E,3C,32,0C,5C,03,00,01,00
    
```

STUNT RACER

```

10 REM Turbo et dommages infinis
20 REM Sur STUNT CAR RACER version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &BFFF:MODE 1
50 FOR N=4A000 TO 4A025:READ AS:A$=VAL("A$")
60 SUM:=SUM+A$*POKE N,A$:NEXT
70 IF SUM<4A021 THEN PRINT"DATA ERROR":END
80 PRINT"INSERER VOURE ORIGINAL"
90 CALL &B800:CLS:CALL &A000
100 DATA 0E,41,21,00,01,16,00,5A,DF,40,21,14,A0
110 DATA 22,00,01,32,00,01,21,55,A0,11,00,3E,01,30
120 DATA 00,ED,5D,80,80,ED,80,21,42,40,11,30,8F,01
130 DATA 30,00,ED,53,78,80,ED,80,C3,09,80,3E,3A,32
140 DATA 57,2B,3E,18,32,80,AS,C3,40,07,3E,3A,32,3E
150 DATA 21,3E,18,32,62,8E,C3,10,00,66,C6,07,00,00
    
```

DYNAMITE DUX COMPIL CARTOONS

```

10 REM Vies infinies sur DYNAMITE DUX
20 REM Pour la version Disk du pack 'CARTOONS'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &BFFF:MODE 1
50 FOR N=4A000 TO 4A02E:READ AS:A$=VAL("A$")
60 SUM:=SUM+A$*POKE N,A$:NEXT
70 IF SUM<49024 THEN PRINT"DATA ERROR...":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLIE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLIE"
100 PRINT"INPUT"VOURE CHOIX (-1-2) "C"
110 IF C=1 THEN POKE 6A028,43D
120 PRINT"PRINT"INSERER LA TAPC A DEPTOAGE..."
130 CALL &B800:CLS:CALL &A000:ICPM
140 DATA CD,17,AD,3E,4E,32,8A,21,27,00,11,4E,90
150 DATA 01,07,0E,ED,8D,CD,17,A0,C9,1E,00,16,01,0E
160 DATA 12,21,00,90,ED,24,4A,C9,66,C6,07,3E,A7,32
170 DATA 2A,8E,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

Cher kids, je suis toujours en vacances. Je n'ai eu toute ma famille. Ici, il fait encore très beau, tandis que chez vous il commence à faire froid. Moi je préfère de loin être ici. D'ailleurs un grand monsieur blond avec un oeil de verre qui passait par là a proposé de nous ramener, mais il avait une telle sale gueule que j'ai préféré rester avec Mr. Hussein (et avec sa dame). Mon fidèle chien vaqueur Danbiss ayant déserté (il s'est arrêté dans un Mac Donald Saoudien en revenant de France, et depuis je n'ai plus de nouvelles), je n'ai pas pu vous faire parvenir mon article de la même façon que le mois dernier. J'ai bien pensé envoyer Elbaz, mais il se serait arrêté en Arabie Saoudite pour expliquer aux soldats américains comment ils devaient tenir leurs bazookas, alors j'ai renoncé à cette solution. J'ai finalement envoyé ma grosse colonne Danbiss, qui a courageusement survolé les lignes ennemies (elle a même sympathisé avec un 737 en chemin). Mais enfin ça y est, ce cours est sous vos yeux. Profitez-en bien...

MISE A L'INDEX

Au cours de notre grand voyage à travers l'assembleur 2 80, nous avons déjà rencontré l'adressage immédiat de registres (LD A,5 LD (4E388),A), ainsi que l'adressage indirect (LD C,43388) et (HL),5. Permettez-moi de vous présenter aujourd'hui monsieur l'adressage indirect, ainsi que toute sa famille... Enchanté, moi aussi!

L'adressage indirect se fait, comme son nom l'indique, à travers les registres d'index, qui sont au nombre de deux : IX et IY. Ce sont des registres doubles (donc sur 16 bits), comme HL ou DE, mais la différence de ces derniers, ce ne sont pas simplement des paires de bits, enfin je veux dire de registres bit bits (dans HL, on peut se servir de H et I, nous seuls, pas dans IX et IY). Lorsque IX et IY sont employés pour adresser une case mémoire, il faut toujours préciser l'index. Je m'explique : lorsque vous mettez un octet dans une case mémoire grâce HL, cela donne :
LD HL,60173
LD (HL),601
En adressage index par IX, cela donne :
LD IX,60173
LD (IX+25),601
Le 6205, c'est l'index, le décalage, la case mémoire où on met 60173. On peut aussi en adressage index par IY, cela donne :
LD IY,60173
LD (IY+25),601
Pour la transcription d'assembleur en code machine, c'est carrément trop simple. Il suffit de prendre le code machine de la même instruction avec le registre de base au lieu de l'index. Pour la transcription d'assembleur en code machine, c'est carrément trop simple. Il suffit de prendre le code machine de la même instruction avec le registre de base au lieu de l'index. Pour la transcription d'assembleur en code machine, c'est carrément trop simple. Il suffit de prendre le code machine de la même instruction avec le registre de base au lieu de l'index. Pour la transcription d'assembleur en code machine, c'est carrément trop simple.

tuel index, et d'une éventuelle opération.
Exemple :
Avec HL :
LD HL,60173 21 73 01
LD (HL),601 36 01
Avec IX :
LD IX,60173 DD 21 73 01
LD (IX+25),601 DD 36 05 01 *
Avec IY :
LD IY,60173 FD 21 73 01
LD (IY+25),601 FD 36 25 01
Etomant, non ?

ET DIEU DANS TOUT CA ?

Ben oui quoi, et les vies infinies dans tout ça, non ? Oh non quand même la pour ça, non ? D'accord, j'y viens, mais il peut y avoir de la génèse en préambule n'a jamais fait de mal personne, et cela vous permettrait d'aller plus loin par vous-mêmes. Sachez tout d'abord que si les programmes de jeux se servent des registres indexés, c'est parce que c'est parfois plus pratique pour eux.
Lorsque une partie du programme doit agir sur un groupe de cases mémoire qui est susceptible de changer d'emplacement, ou bien lorsqu'il y a plusieurs de ces groupes sur lesquels il faut agir successivement, le programmeur doit récrire plusieurs fois la même routine avec des adresses différentes s'il utilise des adresses absolues par exemple le registre HL. Il est beaucoup plus simple de fixer la base avec IX ou IY, puis de programmer en adresses relatives par rapport à cette base. Pour agir sur des groupes de cases mémoires différents, il suffit chaque fois de fixer la base et d'appeler à nouveau la même routine. Cela permet de faire une seule routine.

Un exemple précis (que j'en rencontre souvent) : lorsqu'un jeu se joue à deux joueurs, plutôt que de faire deux fois les mêmes routines d'affichage du nombre de vies, du score, de l'augmentation du temps de décomptation des vies (ah ! je vous sens fremir...), le programmeur en fait une seule avec des registres indexés, et il y a deux blocs de données (deux valeurs de IX ou de IY), un pour le joueur 1, et un pour le joueur 2.
Egalement, ces blocs de données, ils sont initialisés au début de la partie, généralement de la façon suivante :
LD IX,64500 DD 21 00 45 'bloc de données du joueur 1'
LD (IX+600),605 DD 36 00 05 'vies du joueur 1'
LD (IX+601),609 DD 36 01 09 'bombes...'
LD (IX+602),609 DD 36 02 99 'énergie...'
Bien sûr, ceci n'est qu'un exemple ! Il est de bon ton ici de remplacer les 05 par des FF pour avoir 255 vies.
Je précise que dans tout ce qui va suivre, je ne parlerai que de IX, mais tout pourra s'appliquer exactement de la même façon IY en remplaçant le DD qui commence les instructions par un FD. Les programmeurs utilisent généralement en premier IX, pour de sordides questions d'ordre alphabétique.

Comment la trouve-t-on justement cette zone des initialisations, me demanderez-vous ? C'est là que cela se complique un peu, car si vous savez par exemple que votre jeu donne cinq vies au départ, il faudrait alors rechercher les DD 36 00 05. Mais qui vous dit que le nombre de vies est justement stocké dans la première case du bloc de données ? Il se peut qu'il soit stocké par un FD (IX+601),605. Alors en fait il faudrait rechercher les instructions qui commencent par DD 36, ou ensuite un octet qui importe peu, et se terminent par 05... Expliquez ça à DISCO ou votre Hackeur ! Leurs routines de recherche ne sont pas prévues pour sauter un octet. Qu'à cela ne tienne, nous nous pencherons un jour prochain sur ce problème et nous fournirons une propre routine de recherche pour répondre au mieux à nos besoins. C'est promis !
En attendant, contentez-vous de rechercher sur les DD 36 dans votre jeu. Mais attention ! Vous allez en trouver des milliers, mais il faut être intelligent. Alors n'essayez que ceux qui se trouvent dans des adresses ressemblant le plus possible à une zone d'initialisations comme décrite ci-dessus. Et sachez surtout que vous ne devez essayer les registres indexés pour rechercher des vies infinies que lorsque toutes les autres méthodes que nous avons déjà décrites ont échoué...

A LA BOUFFE !

Ben oui, il faut que vous sachiez parce que j'ai très faim, et on me fait signe qu'il vous bientôt servir le repas hebdomadaire à l'hôtel, donc je vous dis à tous mes dévotés essayer les registres indexés avec les registres d'index. Je vous rappelle que je répondrai avec plaisir à toutes vos questions sur minitel 36 15 JOYSTICK en BAL MAUBERT les hôtels traboules sur un excellent équipement téléphonique. Je terminerai par le proverbe du jour : "Le ramadan creuse" Non Danbiss, c'est pas pour toi ça ! Toi tu mangeras la semaine prochaine. Allez couche Danbiss A, saluez bien sûr.
PATRICE MAUBERT.

CHASE HQ
Pour avoir du temps infini :
POKE 36702,173
(HENRY Patrick).

SUPER MARIO BROS I
Pour avoir vies infinies :
POKE 8257,173
(Reynold Harm).

FOXX FIGHTS BACK
Pour avoir des vies infinies :
Poke 4483,165
(DELACROIX Frédéric).

BRAVESTARR
Pour avoir des temps infini :
Poke 14500,173
Poke 14513,173
Sys 7236 pour redémarrer :
(DELACROIX Frédéric).

BATMAN (LE PINGOUIN)
Pour avoir de l'énergie infini-
e :
Poke 33215,95
(DELACROIX Frédéric).

**BARBARIAN
(PSYGNOSIS)**
Pour avoir des vies infinies :
POKE 4357,165
(DELACROIX Frédéric).

EMPIRE STRIKE BACK
Pour avoir des vies infinies :
POKE 37048,165
SYS 32704
(CELLARD Paul-Eric).

GREAT ESCAPE
POKE 17343,165
SYS 271
(CELLARD Paul-Eric).

BAAL (PSYGNOSIS)
Pour avoir des vies infinies :
POKE 12930,173
SYS 2064
(LE GUIFFANT Hervé).

KENDO WARRIOR
Pour avoir des vies infinies :
POKE 15115,165
SYS 2304
(LE GUIFFANT Hervé).

METROPOLIS
Pour avoir de l'énergie illi-
mitée :
POKE 30461,96
(RISCHEBE Philippe).

BAAL
Pour avoir des vies infinies :
POKE 12930
POKE 4433

STARRAY
Pour avoir des vies infinies :
POKE 9644,173
POKE 9647,173

F-14
Lorsque le porte-avion est
en vue, appuyer sur = pour
s'aligner avec le portea-
vion. Mettre le gaz à moi-
tié, descendre à 7 (7 altitude).
Lorsque le porte-avion
est près de l'avion, il faut
monter à 10 ou 1,5 de sorte
que l'avion atterrisse les
roues de derrière en pre-

mier. Baissez les gaz (arretez le moteur).
(DOS SANTOS Dominique).

GUNFIGHT
Pour avoir des vies infinies :
POKE 34962,173
POKE 35218,173

IMHOTEP
Pour avoir des balles infini-
es :
POKE 35122,189
(MONFORT Michel).

GILBERT
Pour avoir du temps infini :
POKE 3739,77
POKE 3747,77
POKE 3761,77
POKE 3772,77

BIG MAC
Pour avoir 255 vies :
POKE 4170,255
SYS 19072
(BRENIER Olivier).

BRIAN BLOODAXE
Pour avoir des vies infini-
es :
POKE 38270,165

THUNDER HAWK
Pour avoir la liste des mots
de passe, taper M puis SESA-
ME.
(DELACROIX Frédéric).

PULSOID
Pour passer des tableaux :
appuyez en même temps
sur SHIFT et FIRE!
(GIL David).

HILLSFAR
Vous n'avez pas assez d'ar-
gent! No problem! Partez de
votre camp, dirigez-vous vers
HILLSFAR (sans y ren-
trer) puis allez au BATEAU
ECHOUE. A cet endroit,
vous trouverez quelques
caffres contenant OR.

poison de VIE, KNOCK
RINGS... et surtout, c'est un
petit tou petit endroit. Il n'y a
donc aucun problème
pour trouver la sortie! Une
fois dehors, revenez-y et
recommencez autant de
fois que vous le voulez.
(GIL David)

KINGS OF THE BEACH
Level 1 = SIBEDOUT
Level 2 = GEKKO
Level 3 = TOPELITE
Level 4 = SUNDELITE
LOGIC ON = l'ordinateur
prend le contrôle de l'équipe
du joueur.
LOGIC OFF = on reprend
l'équipe en main.
EAT ME = Sprites plus
grands.
DRINK ME = Sprites plus
petits.
(HENRY Patrick).

MAUPIDI ISLAND
Allez devant la maison de Maguy qui recèle presque tous
les mystères de l'île de Maupidi et dirigez-vous vers la
chambre de la pauvre Marie qui n'est pas si innocente
qu'elle en a l'air, mais vous verrez cela plus tard. Dans
cette pièce, tourez l'aquarium. Et quelle surprise UNE
GACHETTE. Fouillez-la et vous découvrirez un écran qui
ne s'ouvre que par un code secret. Etant dans un bon
jour, je vous donne le code qui est 453352 (de
gauche à droite) vous verrez dans cet écran des signes
du zodiaque qui composent le code pour ouvrir le
médaillon de Juste. Dans un deuxième élan de bonté, je
consens à vous donner le code, que j'ai trouvé après
deux semaines de travail intensif, le code est
154236 (toujours de gauche à droite). Bon revenons-en
à la chambre de Marie, fouillez l'aquarium (après
l'avoir refermé) et prenez la pierre qui s'y trouve. Allez
dans le salon, prenez la corde qui est glissée dans le filet
à gauche du piano. Puis vous aurez quartier libre
jusqu'à 3 heures du matin. A cette heure rendez-vous à
la plage nord (n'y allez pas à deux heures, car vous
aurez une mauvaise surprise), fouillez une nacelle
accrochée à un rocher dans la mer vers le milieu de
l'écran à gauche. Si c'est le bon vous trouverez le
médaillon de Juste qui est maintenant mort. (Veuillez
avoir une minute de silence pour le dernier des
Maupidis); ouvrez le médaillon avec le 2° code que je
vous ai donné. Maintenant allez du côté du puits et met-

tez la pierre de l'aquarium dans la fente du puits et la
cordé autour de l'arbre devant vous. De nouveau vous
êtes libre jusqu'à 4 heures de l'après-midi (essayez de ne
pas vous faire tuer). ATTENTION - IL FAUT QUE VOUS
SOYEZ DEVANT LE PUITS AVANT 4 HEURES DE FACON A
ENTRER A 4 HEURES JUSTE DEDANS. Dans le doute
appuyez sur la pierre à droite de la grille. (La pierre a un
petit une forme de trapèze) et entrez dans le passage.
Dans les bûnitières, la démarche est assez complexe et
pour aller plus vite le bûnitière avec trois mesures d'eau
s'appellera B3, celui avec cinq mesures B5 et celui avec
8 B8. Tournez B3, prenez B5 et mettez-le dans B3, met-
tez B5 dans le bûnitière le plus à gauche surmonté d'un
"T", tourez B3, prenez B8 et mettez-le dans B3, tourez
B3 et répétez l'action, tourez B3 et remettez B8 dans
B3, mettez B3 dans le bûnitière surmonté d'un "T".
Mettez le médaillon de Juste dans l'anneau en bas des
bûnitières et tourez-le. Miracle des mécanismes un PAS-
SAGE SECRET. La dernière partie de l'aventure com-
prend un questionnaire très complexe si vous n'avez pas
fait autant de recherches que pour venir ici tout seul.
Dans un dernier élan de bonté je vais vous donner le
numéro de la ligne des réponses en partant d'en haut :
4 - 2 - 3 - 13 - 4 - 4 - 1 - 7 - 4 - 5 - 3 - 5 - 8 - 1 - 7 - 4 - 5
- 4 - 2.
FIN
(Benjamin LEBARDEUX)

UNREAL
Pour les phases 3D, il suffit de suivre les flèches qui appa-
raissent en haut à gauche, ainsi que les apparitions de
messages (allez à droite, allez à gauche) pour les bonus.
Ne toupez aucun bonus sous peine d'une mort certaine!
Pour les phases 2D (2ème niveau) :
- Tapez l'épée dans le chaudron pour tuer les ennemis en 1
seule fois au lieu de deux.
- Ne pas taper immédiatement la pierre étincelante. Sautez,
tapez 8 fois (cela tue le monstre) ensuite resauter, tapez la
pierre étincelante.
- Tapez la pierre immobile qui est au-dessus du feu.
- Tapez dans les pierres qui tombent, et récupérez 1 bille
(=7 billes d'au qui éteignent le feu (=5 flammes)).
- Tuez le deuxième tigre, revenez sur vos pas et sautez le
gouffre, tapez dans une des pierres qui tombent, récupérez
la bille (7 tirs)
- Passez le pont magique, tuez toutes les bulles qui sont en
l'eau (= 10 points de vie)
- Quand vous rencontrerez deux rondins immobiles sur
l'eau, tapez dans le feu (miracle)
NIVEAU 5
- Prendre le feu.
- Lorsque vous arrivez sur la passerelle volante, tapez dans
la boule orange (miracle)
- Tuez les deux dernières têtes volantes (= bonus)
- Pour passer le précipice, s'accrochez à la corde, monter,
(mais ne sautez pas), tapez sur l'étincelle et revenez sur la
terre ferme. Maintenant élanchez vous dans le die (l'estase
un pont magique) sans sauter.

- Passage des piques, tapez et synchronisez-vous.
- Au 2ème passage, tapez dans les piques au bout d'un cer-
tain temps, tout en étant sur ses gardes (20 points de vies
avec les 2 bonus trouvés), prendre le feu dans le chaudron.
- Passez les lianes.
- Tuez le bonhomme de neige.
NIVEAU 8
- Tapez chaîne, prendre rondin, tapez feu.
- Au passage des gnomes, juste après un bonus apparaîtra
un gros monstre, le tuer, il donne un bonus.
- Retournez sur vos pas, un autre (monstre) apparaît.
Refaites le plein de fois pour obtenir 99 points de vie (facile
pour vous!).
- Passer les passages avec petites boules de pois.
- Tapez dans la flammèche à côté du précipice. (vous aurez
le droit à 20 tirs).
- Sautez sur le rondin.
- Le monstre nécessite 10 coups (les tuer en 2 fois en haut)
gardez 6 coups pour tuez la fourmi qui est juste après.
Durant la bataille contre les deux monstres restez sur la
passerelle, le plus loin possible et tirer quand vous êtes en
haut.
- Le prochain monstre facille!! Tapez dans le feu et tirez
(plus de feu) retapez.
- Le dernier retire un point de vie, à chaque coup de feu
qu'il vous touche.
Maintenant vous pouvez admirer la fin de superbe jeu.
(Jean-François RICHARD)

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou tout du moins. Il vous suffira donc de taper directement sur votre Basic ou GFA Basic, suivant les cas (c'est dit en tête du listing) et de sauvegarder ce programme complé sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (Commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme crée un autre fichier qui aura l'extension ".PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu original...

LES EDITIONS DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL à ensuite, vous enlever la disquette pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous sélectionnerez l'option 'éditer disquette' (sauf si on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionner l'option 'éditer fichier'). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous taperez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EDIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendez que le lecteur de disquette soit éteint, sortez la disquette, la rembobinez en écriture, la remettez, et rebotez dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft).

-DISCO-SCOPIE-

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Rechercher disquette...". Vous verrez une jolies fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton "Clécher boxa". Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton "Valider". L'ordinateur se met alors à rebobiner sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît à l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton "Editer", et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton "Insérer", un nouvel icône apparaît.

Cliquez sur le bouton "Hexa". Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifiez les octets, et appuyez sur la touche "CLR HOME" (surtout pas RETURN). Allez dans le menu écriture. Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour déliner avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patches du canard le plus bû. Pour vous en servir, suivez le guide...

Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu "FILE".

Choisir l'option "OPEN DISK", sélectionner le drive. Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.

Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

Voilà, maintenant éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTOR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple file 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, rebaissez en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant

METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

LE ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe "!".

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBISS, ensuite vous l'exécutez par l'instruction RUN. Après avoir mis la disquette bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette! mais une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier ".PRG" qui devra être exécuté à partir du GEM ou même qui sera dans un répertoire "AUTO", auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebobinant, avec cette disquette.

*La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

NINJA WARRIORS

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 536E 08A2 6100 0152 et remplacez-les par 6002 08A2 6100 0152. Ou rendez-vous à la piste 15, secteur 7, offset 3AE.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 536E 0182 536E 0186 et remplacez-les par 6002 0182 536E 0186. Ou rendez-vous à la piste 12, secteur 2, offset 51BE.

Pour avoir des Churikens infinis (Joueur 1), recherchez les octets 001E 0030 4E75 et remplacez-les par 397C 001E 0030 4E75. Ou rendez-vous à la piste 15, secteur 8, offset 514.

Pour avoir des Churikens infinis (Joueur 2), recherchez les octets 397C 001E 0030 4E75 et remplacez-les par 397C 001E 0030 4E75. Ou rendez-vous à la piste 15, secteur 8, offset 584.

VAXINE

Pour avoir des crédits infinis, recherchez, dans le fichier "VAXINE", les octets 5338 091D 6100 D8CC et remplacez-les par 6002 091D 6100 D8CC. Ou rendez-vous à l'offset 548D0

XYBOITS (COMPIL INT)

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5379 0001 B1CC 6610 et remplacez-les par 6004 0001 B1CC 6610 (à faire 2 fois). Ou rendez-vous à la piste 29, secteur 8, offset 15C et à la piste 29, secteur 9, offset 5140.

POWER BOAT SIMULATOR

Pour avoir des vies infinis (Joueur 1), recherchez les octets 8101 11C0 3236 4E75 et remplacez-les par 11FC 0009 3236 4E75. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset 532.

Pour avoir des vies infinis (Joueur 2), recherchez les octets 8101 11C0 323C 4E75 et remplacez-les par 11FC 0009 323C 4E75. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset 548.*

Pour avoir des missiles infinis (Joueur 1), recherchez les octets 8101 11C0 3242 6000 et remplacez-les par 11FC 0009 3242 6000. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset 532.

Pour avoir des missiles infinis (Joueur 2), recherchez les octets 8101 11C0 3248 6000 et remplacez-les par 11FC 0009 3248 6000. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 4, offset 532.

THE LIGHT CORRIDOR

Pour avoir des vies infinis, recherchez dans le fichier "AUTO\CORRIDOR.PRG", les octets 5379 0001 1AC8 4EBA et remplacez-les par 6004 0001 1AC8 4EBA. Ou rendez-vous à l'offset 53852.

SHADOW OF THE BEAST

Pour avoir de l'énergie infini, recherchez les octets 8101 13C0 0006 8318 et remplacez-les par 13FC 0032 0006 8318 (à faire 4 fois). Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 3, aux offsets 514, 542, 5184, 51B2.

THE LIGHT CORRIDOR

Voici les 50 codes:
00000 5100 0101
3901 2602 9902
4303 9003 6904
3305 9305 3406
0407 6407 2008
7408 4709 3810
0511 6811 3212
0213 8213 5014
1015 8215 5116
0117 7017 5518
2819 9919 7320
2521 0622 3722
1223 4523 4124
0925 1926 -9726
5927 0528 7328
3929 3030 0531
8431 9932

DRAGON SPIRIT (COMPIL TNT)

Pour avoir des vies infinis, recherchez les octets 4A6E 0006 661A 4A6E et remplacez-les par 601E 0006 661A 4A6E. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 9, offset 51A (sur la face B).

Pour avoir de l'énergie infini, recherchez les octets 4A6E 0016 6E42 426E et remplacez-les par 604E 0016 6F42 426E. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 9, offset 53C (sur la face B).

TOM & JERRY II (COMPIL CARTOON)

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier "AUTO\TJ.PRG", les octets 0479 001E 0000 5A56 et remplacez-les par 0479 0000 0000 5A56 (offset 53E24), puis recherchez les octets 0479 0005 0000 5A56 et remplacez-les par 0479 0000 0000 5A56 (offset 55110), et enfin recherchez les octets 0479 0001 0000 5A56 et remplacez-les par 0479 0000 0000 5A56 (offset 550F2).

TOM & JERRY II

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier "AUTO\TJ.PRG", les octets 33FC 0384 0000 5A56 et remplacez-les par 33FC 7FFF 0000 5A56. Ou rendez-vous à l'offset 528E.

SAVAGE I (LES BAITANTS)

Pour avoir des vies infinis, recherchez sur la 1ère disquette les octets 5379 0000 0B48 066E et remplacez-les par 6004 0B00 0B48 066E (Piste 1, Secteur 5, Offset 514A), puis recherchez les octets 5379 0000 0B48 4E75 et remplacez-les par 6004 0000 0B48 4E75 (Piste 1, Secteur 7, Offset 5EE).

SAVAGE II (LES BAITANTS)

Pour avoir des vies infinis, recherchez sur la 2ème disquette les octets 5379 0001 75F4 6000 et remplacez-les par 6004 0001 75F4 6000 (Piste 1, Secteur 10, Offset 5B4). N'oubliez d'entre le code "SABATTA".

SAVAGE III (LES BAITANTS)

Pour avoir des vies infinis, recherchez sur la 2ème disquette les octets 5379 0000 0B9A 3D7C et remplacez-les par 6004 0000 0B9A 3D7C (Piste 22, Secteur 6, Offset 513A).

I.S.S.

Pour avoir des vies infinis, recherchez dans le fichier "LOGO.SPR", les octets 0479 0000 0000 E8B0 et remplacez-les par 0479 0000 0000 E8B0 (à faire deux fois). Rendez-vous aux offsets 51152 et 5A37A.

Fichier Editeur V1.1

```
' FICHER EDITEUR V1.1 (C) Joystick Acout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$,fichier$
PRINT "Traiter pour "titre$
OPEN "1",#,fichier$
longueur=LOP(1)
CLOSE
DIM joystick$(longueur/4+4)
tampon%=V:Joystick$(0)
PRINT "Chargement de "fichier$
BLOAD fichier$,tampon%
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPERS(type$)="FIN"
  READ adresse$,chaine1$,chaine2$
  IF LPEK(tampon+adresse1)=chaine1$
    LFOKE tampon+adresse$,chaine2$
    texte$="Option "<type$>" installée2"
  ELSE IF LPEK(tampon+adresse1)=chaine2$
    LFOKE tampon+adresse$,chaine1$
    texte$="Option "<type$>" désinstallée"
  ENDF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de "fichier$
BSAVE fichier$,tampon$,longueur$
' Insérez les Datas après cette ligne
```

ACTION FIGHTER (Fichier Editeur v1.1)

COMPIL LES FOUS DU VOLANT

```
' Tomps, Vies infinies et ne plus perdre ses armes
' pour ACTION FIGHTER
' de la compilation 'LES FOUS DU VOLANT
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHER EDITEUR V1.1 par Antonio SIMOES
DATA "ACTION FIGHTER compilation 'LES FOUS DU
VOLANT"
DATA "A:\AUTO\SP1.PRG"
DATA "Pas perdre
d'armes",6H29F0,6H42390000,6H60040000
DATA "temps infini",6HE4,6H53790000,6H60040000
```

THE LIGHT CORRIDOR

```
' Vies infinies à THE LIGHT CORRIDOR par Antonio
SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "THE LIGHT CORRIDOR", "A:\AUTO\CORRIDOR.PRG"
DATA "Vies infinies",6H3852,6H53790001,6H60040001
```

HUMAN KILLING MACHINE

```
' Energie et Vies infinies à HUMAN KILLING MACHINE
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "HUMAN KILLING MACHINE", "A:\AUTO\GAME.PRG"
DATA "Vies infinies",6H2C,6H4790001,6H4790001
DATA "Energie infinie",6H45A,6H6680001,6H317C2710
DATA "Enemi = 1 vie",6H2E,6H84790001,6H4E714279
DATA "Enemi ne récupère
+",6H46A,6H36680001,6H66980000
```

THE SPY WHO LOVED ME (Fichier Editeur v1.1)

```
' Tout à l'infini à THE SPY WHO LOVED ME par A.
SIMOES
' à taper en GFA 3.XX après le FICHER EDITEUR V1.1
DATA "THE SPY WHO LOVED ME", "A:\AUTO\SPY.PRG"
DATA "Vies infinies",6H0346,6H53790000,6H52790000
DATA "Dainé Infinis",6H1004,6H53790003,6H60040003
DATA "Smoke Infinis",6H1006,6H53790003,6H60040003
DATA "Smoke Infinis",6H1006,6H53790003,6H60040003
DATA "Mis E Infinis",6H130E,6H53790003,6H60040003
DATA "Mis I Infinis",6H1053,6H53790003,6H60040003
DATA "Pop Infinis",6H1004,6H53790003,6H60040003
DATA "Pop Infinis",6H1006,6H53790003,6H60040003
DATA "Smoke Infinis",6H1006,6H53790003,6H60040003
DATA "Smoke Infinis",6H1400,6H52790003,6H60040003
DATA "NRJ 1 Infinis",6H1004,6H55660026,6H506E0026
DATA "NRJ 2 Infinis",6H1004,6H55660026,6H506E0026
DATA "NRJ 3 Infinis",6H1002,6H55660026,6H506E0026
DATA "NRJ 4 Infinis",6H1102,6H55660026,6H506E0026
DATA "NRJ 5 Infinis",6H1004,6H53790003,6H50790003
DATA "NRJ 6 Infinis",6H1674,6H53790003,6H50790003
DATA "NRJ 7 Infinis",6H160C,6H53790003,6H50790003
DATA "NRJ 8 Infinis",6H160E,6H53790003,6H50790003
DATA "NRJ 9 Infinis",6H1602A,6H53790003,6H50790003
DATA "NRJ 0 Infinis",6H171E,6H53790003,6H50790003
DATA "NRJ A Infinis",6H1718,6H53790003,6H50790003
```

I.S.S. (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à I.S.S. par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "Incredible Shrinking Sphere", "A:\LOGO.SP8"
DATA "Vies infinies",6H13E,6H4790001,6H4790000
DATA "Vies
```

LEVIATHAN (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à LEVIATHAN par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite
' du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "LEVIATHAN", "A:\LEVIATHN.PRG"
DATA "Vies
```

LOMBARD RAC RALLY (Fichier Editeur v1.1)

```
' Brouzoufs infinis pour LOMBARD RAC RALLY
' compil 10 méga Hits N°2 par A. SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "LOMBARD RAC RALLY compil 10 méga Hits N°2"
DATA "A:\AUTO\RALLXRUN.PRG"
DATA "Brouzoufs
infinis",6H3080,6H620000F0,6H600400F0
```

LES MAITRES DE L'UNIVERS (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à MAITRES DE L'UNIVERS
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "MAITRES DE L'UNIVERS DISK 2", "A:\HM.KEN"
DATA "Vies
```

N'ATTENDEZ PAS 1992 FOURNISSEZ-VOUS EN ANGLETERRE MAINTENANT !

Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780 du lundi au samedi de 8h à 19h

GAMME SINCLAIR

- 1 - Pièces de rechange pour QL
- 2 - Pièces détachées pour SPECTRUM
- 3 - Logiciels pour SPECTRUM 48/128

COMMODORE 64

- 1 - Logiciels K7 aux prix les plus bas !
- 2 - Kits de réglage lecteurs K7 et Disc
- 3 - Wargames
- 4 - Logiciels sur disquettes à des prix incroyables

ATARI ST

- 1 - Digitaliseur VIDI-ST (manuel Français). Prix : Incroyable !
- 2 - Logiciels ludiques à partir de 50 FF
- 3 - Wargames
- 4 - Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables

AMIGA

- 1 - Digitaliseur VIDI-AMIGA (manuel Français). Prix : Incroyable !
- 2 - Logiciels ludiques à partir de 50 FF
- 3 - Wargames
- 4 - Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables
- 5 - Extensions mémoire
- 6 - Digitaliseurs de son
- 7 - Amplis stéréo

Téléphonez EN FRANÇAIS ou écrivez pour obtenir votre catalogue
S.V.P. : Précisez la marque et le modèle exact de votre ordinateur !

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International (+44) 291 625 780

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION DANS LE MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, CHEQUE LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec carte de crédit internationale !

MR. HELI (Fichier Editeur v1.1)

* Pour avoir des vies infinies à MR HELI par Antonio SIMÕES
 * à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V.1.1
 DATA "Vies infinies",#41522E,#604790201,#04790200

SATAN PARTIE 1 (Fichier Editeur v1.1)

* Energie et Vies infinies à SATAN (Jeu 1) par Antonio SIMÕES
 * à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V.1.1
 DATA "SATAN (Jeu 1)",#A1A0703F,PG#
 DATA "Energie infinie",#61550,#513790200,#602040202
 DATA "Vies infinies",#6486C,#415562020,#4692202020

SATAN PARTIE 2 (Fichier Editeur v1.1)

* Brououffe et Energie InZinis à SATAN (Jeu 2) par A. SIMÕES
 * à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V.1.1
 DATA "SATAN (Jeu 2)",#A1A0703F,PG#
 DATA "Brououffe infinie",#62E3E,#416190200,#1D5D90200
 DATA "Energie infinie",#62E3E,#513790200,#4162042020

SIM CITY (Fichier Editeur v1.1)

* Brououffs infinia pour SIM CITY par Antonio SIMÕES
 * à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V.1.1
 DATA "SIM CITY",#A1S10C7F,PG#
 DATA "Brououffs infinies",#41866E,#602024E20,#47FF5FFFF
 DATA "FIN"

SUPER WONTER BOY III COMPIL CARTOONS (Fichier Editeur v1.1)

* Crédits InZinis à SUPER WONTER BOY III
 * Compil CARTOONS par Antonio SIMÕES
 * à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V.1.1
 DATA "SUPER WONTER BOY III (CARTOONS)",#A1A0703F,PG#
 DATA "Crédits infinie",#61550,#513790202,#484E714E71
 DATA "FIN"

SWITCHBLADE (Fichier Editeur v1.1)

* Vies infinies pour SWITCH BLADE par Antonio SIMÕES
 * à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V.1.1
 DATA "SWITCH BLADE",#A16B4D5F,PG#
 DATA "Vies infinies",#61462E,#4160200216,#60200216
 DATA "FIN"

TURBO OUT RUN (Fichier Editeur v1.1)

* Crédits et Temps infintis à TURBO OUT RUN par Antonio SIMÕES
 * à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V.1.1
 DATA "TURBO OUT RUN",#A1A0703F,PG#
 DATA "Crédits infinies",#62E3E,#513790200,#602040202
 DATA "Temps infini",#6129E,#6123C02020,#4602040202

TURNIT (Fichier Editeur v1.1)

* Hiles et temps infinis à TURNIT par Antonio SIMÕES
 * à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V.1.1
 DATA "TURNIT",#A1A0703F,PG#
 DATA "Hiles infinies",#6129E,#513790200,#602040202
 DATA "Temps infinis",#61EFA,#4151390200,#4162042020
 DATA "FIN"

Piste Editeur V1.1

* PISTE EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
 * par Antonio Simoes en GFA 3.XX
 READ titre\$
 PRINT "traineur pour "+titre\$
 DIM joystick\$(1024/4)+4
 Lampon=V:joystick\$(0)
 DO
 READ type\$
 EXIT IF UPERS(type\$)="FIN"
 READ face\$,piste\$,secteur\$,offset\$,chaine\$,chai-
 ne2\$
 REPEAT
 r#=#X10\$(8,1:lampon,L:0,0,secteur\$,piste\$,face\$,1)
 UNTIL r#=#0
 IF LPK\$(lampon#offset\$)-chaine\$
 LPOKE lampon#offset\$,chaine2\$
 text\$="Opion "<+type\$+" installée"
 ELSE IF LPK\$(lampon#offset\$)-chaine2\$
 LPOKE lampon#offset\$,chaine\$
 text\$="Opion "<+type\$+" désinstallée"
 ELSE
 PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+titre\$
 END
 ENDIF
 PRINT text\$
 REPEAT
 r#=#X10\$(9,1:lampon,L:0,0,secteur\$,piste\$,face\$,1)
 UNTIL r#=#0

SHADOW OF THE BEAST (Piste Editeur v1.1)

* Vies infinies pour SHADOW OF THE BEAST par A. SIMÕES
 * à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V.1.1
 DATA "SHADOW OF THE BEAST"
 DATA "MRJ infinie",0,9,3,#6014,#810113C0,#413FC032
 DATA "MRJ infinie",0,9,3,#6042,#810113C0,#413FC032
 DATA "MRJ infinie",0,9,3,#6042,#810113C0,#413FC032
 DATA "MRJ infinie",0,9,3,#6042,#810113C0,#413FC032

SPACE HARRIER II (Piste Editeur v1.1)

* Vies infinies pour SPACE HARRIER II par Antonio SIMÕES
 * à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V.1.1
 DATA "SPACE HARRIER II"
 DATA "Vies infinies",0,0,4,#8B,#44A85602,#413FC6084
 DATA "Vies infinies",0,0,4,#8C,#44E750F6,#60202E2E8
 DATA "FIN"

STARGESE (Piste Editeur v1.1)

* Vies infinies pour STARGESE par Antonio SIMÕES
 * à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V.1.1
 DATA "STARGESE"
 DATA "Vies infinies",0,4,6,#41E,#404790201,#04790200
 DATA "FIN"

STRYX (Piste Editeur v1.1)

* Energie et Munitions infinies à STRYX par Antonio SIMÕES
 * à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V.1.1
 DATA "STRYX"
 DATA "Energie 1 infinie",0,53,4,#E2,#431FC0180,#413FC789A
 DATA "Energie 2 infinie",0,53,5,#8B,#431FC0780,#413FC789A
 DATA "Energie 3 infinie",0,53,5,#8B,#431FC0780,#413FC789A
 DATA "Energie 4 infinie",0,53,5,#8C,#431FC0780,#413FC789A
 DATA "Munitions infinies",0,60,4,#1FC,#602E5539E,#602E86802



CORRESPONDANCE

VOUS N'AVEZ PAS
ENCORE DE MICRO
VIDEO DANS VOTRE VILLE
LA SOLUTION

POUR COMMANDER:
-VOS JEUX UNE SEULE
ADRESSE:

MICRO VIDEO BORDEAUX VPC
3 COURS ALSACE ET LORRAINE
33000 BORDEAUX
-POUR LES CONSOLES:
MICRO VIDEO CALAIS VPC
67 RUE DES FONTINETTES
62100 CALAIS
ET POUR LES
ORDINATEURS COMMANDER
AU MICRO VIDEO LE PLUS
PROCHE DE VOTRE
DOMICILE

Pour Toute Commande Utiliser
Le Bon Ci Dessous

LISTE COMPLETE DES JEUX
ST/STE/PC ET AMIGA
CONTRE 3 TIMBRES A 2,30
A RENOYER
A MICRO VIDEO BORDEAUX
3 COURS ALSACE ET
LORRAINE

CORRESPONDANCE

CONSOLES

MEGADRIVE+MONITEUR
COULEUR STEREO+ JEUX
3490 F TTC
MEGADRIVE
+1 jeu +enceintes
stéréo amplifiées
1790 F
cartouches 349 F TTC
MEGADRIVE 1290 F

NEO GEO + MONITEUR
STEREO + 1 JEU
6990 F TTC
NEO GEO
3490 F TTC
cartouches à partir
de
1750 F TTC

CONSOLE PORTABLE

?

SURPRISE
téléphonez-nous!!!!!!!

CONSOLES

ORDINATEURS

SCHOOL PACK
AMIGA500+DELUXE
PAINT2+KINGWORDS
2+3 EDUCATIF+1JEU
+EXTENSION 512KO
3790 F TTC

ATARI 520 STE
+3 JEUX
3290 F TTC
ATARI 520 STE
EXTENSION 512 KO
3490 F TTC

PACK JEUX
AMIGA 500
+ 1083 stereo
2 MANETTES
+EXTENSION
512 KO
5690 F TTC

ORDINATEURS

JEUX PLUS DE 100 TITRES

AMIGA
A 199 F
+1 jeu gratuit
à 99 f

SHADOW THE BEAST(600)
EMOTION(10)
PROJECTE(10)
BLOODYVICH-DATA(10)
CRACKERS(10)
CHAMBER OF SHAOLING(10)
CRAZY(10)
THEME PARK(600)
ROCK STARS(600)
P.47 THUNDERBOLDS(600)
FRAG 2(600)
SPACE HARRIER 2(600)
INTERPOL(600)
ACTION 2(600)

AMIGA 99 F
THUNDERBOLDS(600)
SOTOMI(10)
RUNNING MAN(10)
SWORD OF WISDOM(10)
OPERATION THUNDERBOLT(10)
INCORRUPTIBLES(10)
ATARI A 99 F
COMPILATION GEN D'OR STE(10)
PAC MANIA STE(10)
KOTOX STATE(10)
PAC STATE(10)
OPERATION THUNDER BOLT STE(10)
SPACE HARRIER STE(10)
GRAVITY STE(10)
SWITCH BLADE STE(10)
TOWER OF ROBB(10)
STARGATE STE(10)
ESCAPE FROM THE RABBIT (600)
PROTEUS STE(10)
INFESTATION STE(10)

FRAN- DOCUMENTATION FRANÇAISE
ANGL- DOCUMENTATION ENGLISH

NE JETEZ PAS VOTRE MONITEUR
atari,commodore et amstrad(cable **GRATUIT** pour achat
d'une megadrive)nous avons les cables pour brancher votre megadrive

A RENOYER A MICRO VIDEO BON DE COMMANDE AMIGA <input type="checkbox"/> ATARI ST/STE <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/> FRAIS D'ENVOI ET D'EMBALLAGE 1 A 3 LOGICIELS 5 F 5 A 9 LOGICIELS 50 F 60 F POUR 10 LOGICIELS 80 F POUR CONSOLES FRAIS D'ENVOI MACHIN ED F AJOUTER LES FRAIS D'ENVOI A VOTRE COMMANDE <input type="checkbox"/> FACILITE QUI OBTIENS LOGICIELS AVEC UN MOTIF EN ANGLAIS NOM.....PRENOM..... ADRESSE..... CODE POSTAL.....VILLE..... CHEQUE <input type="checkbox"/> OU MANDAT CARTE <input type="checkbox"/> PORT.....		MICRO VIDEO PARIS - 8 RUE DE VALENCIENNES 75001 PARIS #60347 80 DU MARDI AU SAMEDI 9H-18H <small>Miro-jeu de l'éditeur de droit</small>	MICRO VIDEO TOURNAI 81 RUE MICHELET 3900 TOURNAI #47.07.76.70	NOUVEAU MICRO VIDEO OLVEITRE PROCHAINE PACHAINE
MICRO VIDEO BORDEAUX 3 COURS ALSACE ET LORRAINE 33000 BORDEAUX # 56.79.34.89	MICRO VIDEO DAX 56 AVENUE VICTOR HUGO 40000 DAX # 56.79.18.63	NOUVEAU MICRO VIDEO NANTES 6 RUE MAZAGRAN 44000 NANTES # 40.69.18.92	NOUVEAU MICRO VIDEO CALAIS 7 RUE RAOUX (boulevard de l'Europe) 54000 MONTPELLIER # 67.28.39.20	
MICRO VIDEO PERIGNAN AVENUE DE GRANDE BRETAGNE 66000 PERPIGNAN # 68.34.24.40	MICRO VIDEO LYON 11 LE COURS ARISTIDE BRIAND 69000 LYON # 72.27.14.74	NOUVEAU MICRO VIDEO BRUXELLES RUE DONX 1000 BRUXELLES # 02686974	NOUVEAU MICRO VIDEO BRUXELLES PLACE COMMUNALE 508 ANHEBE # 02610451	

LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

Y MAIL

42 64
32 07

12 JEUX FANTASTIQUES.....	140/190
1000 JOKES.....	90
4X4 OFF ROAD.....	95
A VIEW TO KILL.....	90
ALTERNATIVE WORLD GAMES 90/	
BATMAN THE MOVIE.....	147
BATTLE YOKLEY.....	90
BEVERLY HILLS COP.....	1140
BLUE STAR.....	90
BLUE WARR.....	70
BOB MORANE/JUNGLE.....	190
BOB MORANE OCEAN.....	120/165
BOB MORANE GENERATION.....	190/129
BRIDE OF FRANKEN.....	99
BUBBLE GUM.....	129
BUDGET FAMILIAL.....	90
CAMELOT WARRIORS.....	139/195
CHAMPION CHALLENGE.....	90
CHAMPIONSHIP.....	95/155
CHAMPIONSHIP SPRINT.....	90
CHAMPIONSHIP BASEBALL.....	90
CHARTBUSTER.....	120
CLASSIQUES 1.....	120/149
CLASSIQUES 2.....	120/149
CLEVER AND SMART.....	125/195
COOP OF HIS.....	140/170
COLUSSUS CHESS 4.0.....	95/135
COMPLATION.....	145
COMPUTER HITS VOL. 4.....	90
CONQUEST CLASSIC.....	120/149
CRAZY CARS.....	125/165
DARK RISER.....	90
DEATH.....	119
DEATHS-CAPE.....	90
DEPT. OF DEFENSE.....	90
DOON CAMILLO.....	90
DOUBLE ACTION.....	140/190
DRAGON EXTERMINATE.....	90
DRIVERS.....	139/195
DUNGEONS REVENGE.....	90
DYNAMIC DUO.....	105
DYNASTY WARS.....	105/135
DYNASTY WARRIORS.....	119
EAGLE'S RIDER.....	119/159
ELIMINATOR.....	140/159
ERIK 2.....	119
ERE HITS VOL 1.....	90
ERE HITS VOL 2.....	90
ERE HITS.....	140
EROTIC.....	115/195
FIRE STAR VOL 5.....	139
FORCES MAGIQUES.....	90
FREDDY HARDEST.....	90
GAMES NIGHT.....	90
GALACTIC GAMES.....	90
GARDEN PARTY.....	90
GARDEN PARTY.....	90
GAUNTLET 1 + GAUNTLET 2.....	110
GIANT D'ARCADE 2.....	145/210
SEE BEE AIR RALLY.....	90
GHOSTBUSTER 2.....	95/135
GLOBE TROTTER.....	79
GODS OF BRONZE.....	90
HATE.....	90
HEAVY METAL.....	90
HIGH SCHOOL.....	90
H-JACK.....	145
HOWARD THE DUCK.....	90
IMPOSSIBLE.....	90
IMPOSSIBLE.....	90
INQUISITOR.....	145
ISS.....	109

MANETTES

KONIX NAVIGATOR.....	145
MANETTE INFRAROUGE.....	349
MANETTE US GOLD.....	105

MICRO BLASTER.....	109
MICRO BLASTER TRANSPARENT.....	109
PROLONG JOYSTICK.....	48
QST OU AMVIC.....	95
QUICKJOY 1.....	139
QUICKJOY JUNIOR.....	89
QUICKJOY 2.....	95
QUICKJOY 2 JUNIOR.....	59
QUICKJOY 3.....	175
QUICKJOY STICK.....	85
QUICKJOY CRUISADER.....	359
MASTER CHU.....	359
METAL FIGHTER.....	129
MYSTIC CHORICK STICK.....	49
SPEEKLING KONIX AUTOHIER.....	129
YOLANS CHALLENGER.....	219
SPEAKING KONIX AUTOHIER.....	129
SOURS PC.....	219
SOURS ST.....	219
SOURS AMIGA.....	219

DANDY.....	49
ERE HITS VOL 1.....	49
GIFT PACT THILLET.....	49/49
QUAD.....	49/49
LA FORMULE.....	49
L'ANGE DE CRISTAL.....	49
METRO.....	49
PX 20.....	49
BEACH ACE.....	49/49
SUPER SH.....	49
SENTINEL CHALLENGE.....	49
SUPERMAN.....	49
THE MIGHTY.....	49
TULAD.....	49
WERNER.....	49

BATMAN.....	359
BOB MORANE 2.....	359
OPERATION THUNDERBOLT.....	359
SHADOW WARRIOR.....	359
KACHIBLADE.....	359
KLAX.....	359

SEGA	
MEGADRIVE JAPONAISE 1450	
AFTER BURNER 2.....	395
ALEX KING.....	395
THE SILENT BUT LYVINGS.....	395
COUMS.....	395
CURSE.....	395
HERZOG.....	395
DARWIN.....	395
Z-SAW.....	395
FINAL BLOW BOXING.....	395
GHOSTBUSTERS.....	395
HERZOG.....	395
HURRICANE.....	395
LAST BATTLE.....	395
NEW ZEALAND STORY.....	395
OSOMATSUKIN (BIG FUN).....	395
PHELIX.....	395
SPACE HARRIER 2.....	395
NO EX.....	395
TATSUJIN.....	395
THUNDERFORCE 2.....	395
WIP.....	395

PROMO 149 F DISQUETTES 3" AMSTRAD MADE IN JAPAN PAR 10

POUR NINTENDO

AMSTRAD/STE

ACTION D'ENFER.....	245
ANTAGA.....	195
ASAROTH.....	165
BEACH AILEY.....	165
BO-CHALLENGE.....	165
BOBO.....	99
CAPTAINE BLOOD.....	99
CARDS.....	169
CASTLE MASTER.....	245
CAISE H.....	245
CHESS PLAYER 2050.....	235
COMBO RACER.....	245
COMMANDO ELITE.....	245
COMBAT ACTION 2.....	345
CRASH GARRET.....	295
DAMOCLES.....	199
DEAR PIRATE.....	99
DEFLKTOUR.....	169
DRAGON.....	245
FAGLE'S RIDER.....	245
FIRE ET FORGET 2.....	245
FOFI.....	245
GHOSTBUSTERS 2.....	229
GHOULISH GHAIS.....	195
GOLD OF THE AZTECS.....	195
GRAND SLAM COLLECTION.....	195
HARD DRIVEN.....	195
IMPOSSAMOLE.....	195
INDIANA JONES ADVENTURE.....	195
INFESTATION.....	239
MANFOS.....	199
KNIGHT FORCE.....	195
LAGENT QUI M'AMAIT.....	195
LA MARQUE JAUNE.....	195
LAST DUDE.....	185
LES AVENTURIERS.....	245
LES DIEUX LA MER.....	245
LES GUERRIERS.....	245
LES INCORRUPTIBLES.....	245
LES JUSTICIERS 1.....	245
LES PORTES DU TEMPS.....	225
MACADAM BUMPER.....	245
MAGNUM 4.....	295
MARUJI ISLAND.....	245
MEURTRE A VENISE.....	245
MIDNIGHT RESISTANCES.....	245
NIGHT BREED.....	245
NINJA SPIRIT.....	245
NO EX.....	245
OPERATION JUPITER.....	99
OPERATION STEALTH.....	289
OPERATION THUNDERBOLT.....	169

PROMO

195 F DISQUETTES DF/DD 3" 1/2 PAR 50 GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

P-47.....	245
PACMANA.....	240
PAPER BOY.....	245
PLAY BAC.....	95
POKER.....	99
POWER MANAGER.....	239
PREMIERE COLLECTION.....	265
PROHIBITION.....	99
PRO TENNIS.....	185
PURPLE SATURN DAY.....	225
RAIDERS.....	245
RALLY CROSS CHALLENGE.....	245
RICK DANGEROUS.....	235
ROPHY ET MASTICO.....	125
ROTON.....	245
RVF HONDA.....	265
SHADOW OF THE BEAST.....	265
SHUNT CAR RACER.....	190
SECRET AGENT.....	190
SHOGUN WARRIORS.....	190
SNOWSTRIKE.....	239
SONIC BOOM.....	295
SPACE HARRIER 2.....	195
SPYGLASS.....	225
SUPER SCAMBLE.....	195
QUAD.....	235
THE EYE.....	245
TIE BREAK.....	99
TNT.....	99
TRAUMA.....	259
TRAD VOL 3.....	295
TURBO GT.....	119
TURBO LIG LE RODEUR.....	225
TURRANCE.....	190
TWIN LOUD.....	225
VICTORY ROAD.....	165
VOLCANO.....	165
WANTED.....	99
WARBEK'S QUEST.....	99
WARRIORS.....	185
WIRLIGIG.....	225

AXELS MAGIC HAMMER.....	179
BACBLASH.....	225
BATTLE VALLEY.....	235
BATMAN THE MOVIE.....	235
BATTLE VALLEY.....	235
BEACH VOLLEY.....	245
BLOODWYCH.....	239
BUBBLE GHOST.....	225
MISSION GAMES.....	195
CHASE H.O.....	239
CHESS PLAYER 2150.....	279
COMBO RACER.....	245
COMPLATION ACTION 2.....	289
COMPUTER HITS.....	125
CRAZY CARS 2.....	245
DAMOCLES.....	245
DEFLKTOUR.....	225
DIGRAPLAIN 3.....	95
DIZZY DICE.....	95
DOUBLE DETENTE.....	239
DRAGONS BREATH.....	289
DRILLER.....	195
DYNASTY WARS.....	239
EDITION ONE.....	245
EMOTION.....	195
EMVAUNULE.....	179
F29 RETALIATOR.....	245
FIRE ET FORGET 2.....	259
FOT.....	265
GAZZAS SUPER SOCCER.....	225
GHOSTBUSTERS 2.....	235
GOLD RUNNER.....	190
GOLDEN PATH.....	139
GOLDEN PATH.....	139
STARGLIDER 2.....	179
EMVAUNULE.....	179
HOTBALL.....	95
HOT ROOM.....	240
IMPOSSAMOLE.....	185
INFESTATION.....	239
INQUISITOR.....	145
ITALY 90.....	225
MANHOLE.....	239
MARUJI WARR.....	245
JINKTER.....	190
KARATE KID 2.....	245
L'AGENT QUI M'AMAIT.....	195
LAST NINJA 2.....	239
L'ESTRAGON.....	245
LES AVENTURIERS.....	245
LES GEN D'OURS.....	240

(Dans la limite des stocks disponibles)

K7/Disquettes

NON DE COMMANDE A ENVOYER A
BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette, 75016 PARIS

TITRES	PRIX	NOM	ADRESSE
		VILLE	CODE POSTAL
		Tél.	
		TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR.....	
		K7 <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/>	
<p>Mode de paiement :</p> <p><input type="checkbox"/> CHEQUE</p> <p><input type="checkbox"/> MANDAT-LETRE</p>			

Total à payer =

50 francs par 25 F net (00 F par 50 disquettes, 30 F (10 F par 30 sup.)

THOMSON

1000 BORNES.....	99
BIVOUAC.....	259
BLUE STAR.....	249
BLUE WARR.....	99
BREAKER.....	99
BUDGET FAMILIAL.....	99
CLASSIQUES 1.....	169/199
CLASSIQUES 2.....	169/199
CLASSIQUES 3.....	169
CLASSIQUES 4.....	169/199
DEMONA.....	169
DON CAMILLE.....	169
DOSSIER BOERHAVE.....	239
GARDEN PARRY.....	225
L'AFFAIRE SIDNEY.....	249
LA MARQUE JAUNE.....	320
LES VEGAS (MOS).....	295
LES VEGAS (T'OB).....	99
LES ATHLETES (MOS).....	190
LES CHEVALIERS.....	129/199
LES DIEUX DE LA MER.....	225
LES DIEUX DU COY.....	99
LES DIEUX DU STADE.....	225
LES FUTURES.....	199
LES HITS DE GREMLIN.....	195
LES HITS D'OCEAN.....	185/195
LES PRIVÉS.....	129/199
MARCHE A L'OMBRE.....	99
MAXIBOURN.....	239
MEURTRES EN SERIE.....	249
MEURTRES EN SERIE.....	249
NEAUME MORTRE.....	99
PLAY BAC.....	99
QUAD.....	99

TURBO OUTRUN..... 239
TV SPORTS BASKETBALL..... 245
ULTIMATE DARTS..... 250
VICTORY ROAD..... 220
VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE 90..... 190
WESTERN GAMES..... 195
WHIRLIGIG..... 195

METHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V1.0

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme "Block editor v 1.0". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des idées infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parascil), et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITIONNEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

LES EDITIONNEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qu'y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditionneurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation car nous, au bureau, on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qui on n'a est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont

des Editeurs de secteurs seraient super sympas de vous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur, etc. de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez sur une disquette, on vous la renverra aussitôt...cool les cool !!!

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic: le GFA BASIC et le AMIGA BASIC, qui est tel fait juraire avec votre AMIGA. Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ;.

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécutez par l'instruction RUN, après avoir mis la disquette bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détriez la sauvegarde vous pourriez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

BLOCK EDITOR V1.0 @JOYSTICK 1990

```

BLOCKEDITOR V1.0 Par Christophe PARIS
@ JOYSTICK 1990
io$=MALLOC(1120,6H1002)
bu$=MALLOC(1024,6H1002)
task$=
my$=FindTask(task)
LPOKE io$+80+4H10;my
error=hdPort(io$+50)
LPOKE io$+14,io$+80
ns$="Crackdisk device"
error=OpenDevice(Vn$,0,io$,0)
READ check,titr$,ns
PRINT AT(15,0);titr$;" trainer par C.PARIS"
DIM cracks(ns)
FOR i=1 TO ns
READ g$cracks(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO ns
PRINT AT(15,10+operation);cracks(operation);
READ access
FOR disk=1 TO access
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("6h"+block$)
decal=VAL("6h"+decal$)
nbr_oct=VAL("6h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet(i),d_octet(i)
ERASE s_octet(i),d_octet(i)
DIM s_octets(nbr_oct),d_octets(nbr_oct)
DIM g_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet(s_joy)
s_octet(s_joy)=VAL("6h"+s_octet(s_joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
d_octet(d_joy)=VAL("6h"+d_octet(s_joy))
NEXT joy
getch(2,1024,block)
IF PEEK(bu$+decal)=d_octet(1)
test=0
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu$+decal)=s_octet(1)
swap s_octet(1),d_octet(1)
test=1
ELSE

```

```

PRINT "...ERREUR DE DISK !!!!!"
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=0 TO nbr_oct-1
POKE (bu$+decal+jbr_octet(s_joy+1))
NEXT joy
goBlock(3,1024,block)
error=hdPort(io$,1024)
NEXT disk
IF test=1
PRINT "..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
nbr:=CloseDevice(io$)
error=hdPort(io$+80)
error=NEREE(io$,1120)
error=NEREE(bu$,1024)
RETURN
PROCEDURE gothBlock(opera,lang,offset)
DPOKE io$+28,opera
LPOKE io$+40,bu$
LPOKE io$+36,lang
LPOKE io$+44,offset
error=goTO(108)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE test<>""
READ to$
to=VAL("6h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
* Inserez les datas après cette ligne

```

Crédit
CREG
sans
apport

J.B.G. ÉLECTRONICS

Tél.: (1) 45 41 41 63
(1) 45 41 44 54

163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Métro: Mouton Duvernet ou Alésia

Ouvert du lundi au samedi de 10 h 00 à 19 h 00 sans interruption

ATARI 520 STE
+
30 disks
N. C.

ATARI 520 STE
gonflé 1 Méga
+ 30 disks
N. C.

ATARI 520 STE
gonflé 2 Mégas
+ 30 disks
N. C.

ATARI 520 STE
gonflé 3 Mégas
+ 30 disks
N. C.

Disques Durs ATARI
30, 60, 44 Mo
N. C.

SuperCharger
Émulateur PC Hard
1 Méga: 2.990 Frs
512 Ko: 2.690 Frs

Lecteur externe
DF DD - ST/Amiga
990 Frs

Lecteur-interne
DF DD - Atari ST
990 Frs

Console LYNX
Atari
1490 Frs

Souris pour ST
280 Frs
Track ball
ST/Amiga
460 Frs

Rayon Occasion

Vente / Achat / Dépôt-vente
Tous matériels
Micros, Moniteurs, Périphériques,
Accessoires, Logiciels.

Matériel garanti

Tél.: (1) 45 41 26 04

Logiciels:
les dernières
nouveauités
Atari/Amiga

NORDIC POWER
AMIGA
875 F

Imprimante
STAR LC 10
+ câble parallèle
1.890 Frs

Amiga 500
+ moniteur 1084 S
+ 20 disks
N. C.

Amiga 500
+ câble Périitel
+ 10 disks
N. C.

Imprimante
STAR LC 24-10
+ câble parallèle
2.990 Frs

Bon de Commande

Carte bleue ou chèque

à retourner à JBG Electronics,
163 av du Maine - 75014 PARIS

Votre commande:.....

Nom:.....

Prénom:.....

Adresse:.....

C P:..... Ville:.....

Tél.:.....

CB n° []

Date d'expiration:.....

Signature:.....

Service Minitel

Gagnez du temps en passant
vos commandes par Minitel
Règlement par carte bleue

Nouveau service:
Bourse de l'occasion
36 15

Tapez: AC3*JBG

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

Offres valables dans la limite des stocks disponibles et jusqu'à la parution du prochain n° de ce journal

BLINKY SCARY SCHOOL

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 943, offset \$C1, l'octet 00 à la place de 01

**FIGHTER BOMBER
(SCENARY DIK I)**

Pour pouvoir accéder à toutes les missions faire sur le disk avec AMIGA MONITOR :
< 40000 0 1 3
puis mettre \$ff au 39ème octet en partant du 1er caractère du nom du pilote sur sa file
> 40000 0 1 3

**EARL WEAVER
BASEBALL**

Pour avoir des RUNS d'avance, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 1102, offset \$1d, l'octet 00 à la place de 01

SUPER HANG ON

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 554, offset \$9c, les octets 60 00 00 22 à la place de 53 20 66 20

WINGS OF FURY

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 413, offset \$b4, les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 2c a3 5e

HARD BALL I

Pour avoir 10 runs d'avance, prendre un éditeur de secteur et mettre

au block 301, offset \$bb, l'octet 0a à la place de 00

MR DO RUN RUN

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 554, offset \$9c, les octets 60 00 00 22 à la place de 53 20 66 20

R-TYPE

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 227, offset \$b6, les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 39 00 00 42 0e

LAST NINJA II

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 1591, offset \$10c, les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 6e 00 40

VENUS

Dans le tableau Bonus ce placer en bas à gauche cela vous permet d'éviter tous les ennemis

RICK DANGEROUS

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 1025, offset \$110, l'octet 4a à la place de 53

SHADOW WARRIORS

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 34, offset \$66, l'octet 4a à la place de 53 et offset \$e0, l'octet 4a à la

place 53

THUNDERSTRIKE

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block 258, offset \$120, l'octets 4a la place de 53

TEST DRIVE II

Pour avoir le traineur, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$4d3, offset \$1ce, les octets 4e 71 4e 71 à la place de 53 6c bc b4

PROPHECY

Voici les codes des niveaux:
3 - IMAGITEC
4 - JOJO SRN
6 - GUSTAVUS
7 - NINJASDL

PRINCE OF PERSIA

Pour changer de niveau pendant le jeu taper SHIFT L durant le jeu et cela jusqu'au 4ème niveau.

PLAYER MANAGER

Créez un nouveau Data Disk en faisant 'New Game', et au block 16, offset \$13C de ce nouveau disk, écrivez 13 87 13 85, puis sauvegardez en recalculant le checksum.
(Alain COLENO)

**SHADOW
OF THE BEAST II**

Voici une partie de vocabulaire que vous trouverez "THE SNAILS" (l'escargot) et "THE OLD MAN" (le vieil homme).

THE SNAILS:
BABY HORN
ZELE CHILD

KARAMO SNAILS
SISTE YES
GOBL NO
BRIBE BARLO
MONEY ISHRA
HAGGUE MALETO

THE OLD MAN

BARCO MALETO
PARCH ISHRA
KARAM HORN
GOBL PIGM
BEAST SISTE
SEA SPEAL
CHILD OLD
IOS BABY
MAN ZELE
RING

(Frédéric FRICKERT)

F29 - RETALIATOR

Entrez "CIARAN" à la place de votre nom. Chargez votre Pilot Log et le nom devrait être "OCEAN OK". Maintenant vous avez des canons et missiles infinis.
(Finton SIROCKIN)

RAINBOW ISLANDS

Pour avoir des vies infinies, allez au block 147, offset \$1A0 et remplacez 4A68 0006 62E par 117C 0003 62E.
(Finton SIROCKIN)

SIM CITY

Si vous voulez construire sur l'eau rien de plus facile! Il faut prendre du câble électrique et de droite à gauche recouvrir l'eau. Un câble entouré d'autres câbles se transformera en terre ferme.

BLOOD MONEY

Mettez le jeu en mode pause, faire aller le joystick dans la direction voulue et tirer, le vaisseau se sera déplacé alors que les balles seront restées sur place.

WINGS OF FURY

(BLOCK EDITOR V1.0)

WINGS OF FURY : JOYSTICK (C) 1990
DATA 212407, "WINGS OF FURY", 1, "Les vies illimitées"
sum:
DATA 0201, 0, 33a00, b4, 4, 4e, 71, 4e, 71, 53, 2c, a3, 5e, *

TUSKER

(BLOCK EDITOR V1.0)

TUSKER : JOYSTICK (C) 1990
DATA 2756, "TUSKER", 1, "Les vies illimitées"
sum:
DATA 0202, 0, 00, 04, 4, e4, d1, 0d, 4c, 0f, 3f, 6a, 87
DATA 0, 00, 74, 8, 11, fc, 06, 4a, 2e, 4e, 4e, 71, 33, fc, 00, 00, 0f, E1, 80, *

R-TYPE

(BLOCK EDITOR V1.0)

R-TYPE Trainer : JOYSTICK (C) 1990
DATA 142806, "R-TYPE", 1, "Les vies illimitées"
sum:
DATA 0201, 0, 22a00, b6, 6, 4E, 71, 4e, 71, 4e, 71, 53, 39, 00, 00, 42, 0e, *

RICK DANGEROUS

(BLOCK EDITOR V1.0)

Rick Dangerous Trainer : JOYSTICK (C) 1990
DATA 525231, "Rick Dangerous", 1, "Les vies illimitées"
sum:
DATA 0201, 0, 80200, 110, 1, 4a, 53, *

SHADOW WARRIORS

(BLOCK EDITOR V1.0)

SHADOW WARRIORS Trainer : JOYSTICK (C) 1990
DATA 35460, "SHADOW WARRIORS", 1, "Les vies illimitées"
sum:
DATA 0202, 0, 0204400, 00000066, 01, 4a, 53, 0, 0001400, 0000000c, 01, 4a, 53, *

SNOOPY

(BLOCK EDITOR V1.0)

SNOOPY Trainer : JOYSTICK (C) 1990
DATA 154135, "SNOOPY", 1, "Temps illimité"
sum:
DATA 0201, 0, 25a00, 14, 1, 00, 01, *

TEST DRIVE II

(BLOCK EDITOR V1.0)

TEST DRIVE II Trainer : JOYSTICK (C) 1990
DATA 0, "TEST DRIVE II", 1, "Trainer"
sum:
DATA 0202, 0, 9A600, 1ce, 4, 4e, 71, 4e, 71, 53, 6c, bc, b4
DATA 0, 9A600, 14, 4, 81, 8c, 33, AB, 13, 49, 2E, B0, *

THUNDERSTRIKE

(BLOCK EDITOR V1.0)

THUNDERSTRIKE : JOYSTICK (C) 1990
DATA 132543, "THUNDERSTRIKE", 1, "L'énergie illimitée"
sum:
DATA 0201, 0, 20400, 120, 1, 4a, 53, *

Le nouveau défi de la Souris

KIT EGA 2950 F TTC

Carte moniteur p. 0,31. Résolution 640/350.
A - SOURIS DEXXA
 Garantie deux ans. Homologuée UL et FCC.
 Résolution adaptable au logiciel de 50 à
 750 dpi. 100% compatible avec Microsoft.
Prix : 290 F TTC - Réf. : KM 23

B - MEDIA MASTER 3 1/2
 60 disquettes 3 1/2 ou cartouches numériques
 type DC 100/1000/2000.
Prix : 190 F TTC - Réf. : MM3

MEDIA MASTER 5 1/4
 100 disquettes 5 1/4 ou disques Laser ou
 cartouches numériques type DC 300/600.

Prix : 249 F TTC - Réf. : MMS

**C - 1) BOITIER RANGEMENT
 ACCORDEON 3 1/2**

10 disquettes 3 1/2.
 5 disquettes 3 1/2 (Portable).

Prix : 5 DKT 50 F TTC - Réf. : BA3-5
2) Prix : 10 DKT 65 F TTC - Réf. : BA3-10

**2) Prix : 10 DKT 180 F TTC -
 Réf. : BAS-10**

**D - BOITE DE RANGEMENT POUR
 DISQUETTES 3 1/2, 5 1/4**

avec serrure métallique (livrée avec 2 clés).
 Intercalaires, patins anti-dérapants.

1) DATA FILE 80 3 1/2
 Capacité : 80 disquettes 3 1/2, huit intercalaires.

Prix : 75 F TTC - Réf. : BR 32

2) DATA FILE 100 5 1/4
 Capacité 100 disquettes 5 1/4, huit intercalaires.

Prix : 75 F TTC - Réf. : BR 52

3) DATA FILE 40 3 1/2
 Capacité 40 disquettes 3 1/2, quatre intercalaires.

Prix : 55 F TTC - Réf. : BR 31

4) DATA FILE MICRO 15 3 1/2
 Capacité 15 disquettes 3 1/2. Présentation unique
 en escalier pour un accès facile aux disquettes.

Prix : 39 F TTC - Réf. : BE 15

DATA FILE 50 DISQUETTES 5 1/4
Prix : 55 F TTC - Réf. : BR 51

E - 1) CABLE PERITEL ATARI
 Relie un ordinateur ATARI ST à une
 télévision ou à un moniteur équipé d'une prise
 péritel. Longueur : 2 mètres.

Prix : 80 F TTC - Réf. : PERI-AT

2) CABLE PERITEL AMIGA
 Permet le branchement de l'AMIGA sur un
 moniteur ou TV équipé d'une péritel.

Prix : 110 F TTC - Réf. : PERI-AM

3) DOUBLEUR DE JOYSTICK
 Permet de brancher 2 joystick sur les prises
 DB 15 d'un ATARI ST. Longueur : 30 cm.

Prix : 90 F TTC - Réf. : QDLAT

3 BIS) DOUBLEUR DE JOYSTICKS
 Permet de brancher 2 joystick sur les prises
 DB 15 d'un ATARI ST. Longueur : 30 cm.

Prix : 110 F TTC - Réf. : DBLAT

F - 1) JOYSTICK ATARI
Prix : 64 F TTC - Réf. : AT 01



**2) JOYSTICK COMMODORE -
 AMSTRAD - AMIGA**

Prix : 149 F TTC - Réf. : 2B PC

3) SPEEDKING PC AT-XT
Prix : 149 F TTC - Réf. : SKJ

G - DISQUETTES BLANCHES
 Conditionnées par boîte de 10, livrées avec
 pochettes et étiquettes.

Disquettes 3 1/2 720 Ko par 600 : **3,30 F TTC**

Disquettes 3 1/2 720 Ko par 100 : **3,60 F TTC**

Disquettes 3 1/2 720 Ko par 10 : **3,90 F TTC**

Disquettes 5 1/4 360 Ko par 600 : **1,75 F TTC**

Disquettes 5 1/4 360 Ko par 100 : **1,80 F TTC**

Disquettes 5 1/4 360 Ko par 10 : **1,90 F TTC**

Disquettes 3 1/2 1,44 Mo par 600 : **9,00 F TTC**

Disquettes 3 1/2 1,44 Mo par 100 : **9,50 F TTC**

Disquettes 3 1/2 1,44 Mo par 10 : **10,50 F TTC**

Disquettes 5 1/4 1,2 Mo par 600 : **3,90 F TTC**

Disquettes 5 1/4 1,2 Mo par 100 : **4,20 F TTC**

Disquettes 5 1/4 1,2 Mo par 10 : **4,50 F TTC**

H - 1) FAX CLEANER
 5 pochettes de nettoyage pour télécopieur.

Prix : 120 F TTC - Réf. : FC 4

2) SCREEN CLEANING SET
Prix : 40 F TTC - Réf. : SCS 1

3) SCREEN CLEANER TISSUES 100
 100 Tissus spécialement imprégnés pour
 nettoyage des écrans - **4) CLAVIERS TEL.**
Prix : 60 F TTC - Réf. : SCT 2



5) DISK DRIVE CLEANER
 3 1/2, 5 1/4

Kit de nettoyage pour lecteurs de disquettes
 3 1/2, 5 1/4.

Prix : 70 F TTC - Réf. : DDC 1

6) KEYBOARD CLEANER
Prix : 20 F TTC - Réf. : KC 12

7) MOUSE CLEANER
 Kit d'entretien pour Souris.

Protège la précision et la fiabilité de votre
 Souris.

Prix : 60 F TTC - Réf. : MC 001

8) LASERPRINTER CLEANER
 9 pochettes de nettoyage pour l'imprimante
 laser.

Prix : 120 F TTC - Réf. : LC 3

BON DE COMMANDE

ENVOYEZ VOS COMMANDES
 SUR PAPIER LIBRE
 EN PRECISANT
 VOS NOMS ET ADRESSE
 ACCOMPAGNEZ
 DE VOTRE REGLEMENT
 A L'ADRESSE CI-CONTRE

Minimum forfait
 Port et emballage : 50 F
 à partir de 200 DISQUETTES TEL

PC/S 386sx-16

Processeur 80386x à 8/16 Mhz.
 1 Mo de Ram extensible à 8 Mo.
 Contrôleur 2 disques durs / 2 lecteurs de
 disquettes.
 2 ports série, 1 port parallèle.
 1 lecteur 5 1/4, 1,2 Mo ou 3 1/2 1,44 Mo.
 Disque dur 40 Mo (28 ms).
 Carte VGA 16 bits (640x480).
 Ecran VGA couleur 14".
 Clavier 102 touches AZERTY.

Prix : 10 500 F HT
 (12 453 F TTC)

PC/S 386-25

2 Mo MEM 64 K MEM Cache.
 40 Mo VGA Couleur.
 MULTISYNC, etc.

Prix : 18 000 F HT
 (21 348 F TTC)

PC 286-16

Processeur 80286 à 8/16 Mhz.
 1 Mo de RAM Ext à 8 Mo/carte-mère.
 Contrôleur 2 LD/2DD.
 1 port série, 1 port parallèle.
 Lect. 5 1/4 1,2 Mo ou 3 1/2 1,44 Mo.
 Disque dur 20 Mo (40 ms).
 Carte VGA MONOCHROME.
 Clavier 102 T AZERTY.

Prix : 7200 F HT
 (8539,20 F TTC)

PC 286-12

MONO-20 Mo, etc.

Prix : 5800 F HT
 (6523 F TTC)

Matériel garanti 1 an pièces et main-d'œuvre.
 TVA 18,6 %.



PC/S 18

5, rue J.-F. LEPINE - 75018 PARIS
 Tél. : 42 05 96 66 - Fax : 42 45 97 60

Le magasin est ouvert tous les jours de la semaine sauf le
 dimanche, de 10 à 19 heures sans interruption.

Document communiqué. Photos: M. RICARD, S.P.C. Collection: M. D. P. 180

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

<p>POPCORN</p> <p>Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "POPCORN.EXE", les octets FF 8C 78 97 83 et remplacez-les par 90 90 90 90.</p> <p>(Régis VIDAL)</p>	<p>Pour être invulnérable, recherchez les octets EB 04 90 E9 52 01 et remplacez-les par EB 04 90 C3 90 90 (Régis VIDAL)</p>	<p>FIRE POWER</p> <p>Pour gonfler le compteur de Damage des tank, vous pouvez remplacer les octets qui vont suivre par 12 81 63 000 pour avoir 99 points ou par 12 81 E7 03 pour avoir 999 points.</p> <p>Pour le SHADOW 6, il faut remplacer: 12 81 28 00.</p> <p>Pour les SCORPION, il faut remplacer: 12 81 32 00.</p> <p>Pour le MARC XJ1, il faut remplacer: 12 81 37 00. (Sylvain BAVAIS)</p>	<p>conditions à votre avantage. De plus choisissez CRAZY IVAN (NDDSD) Pas le Elbaz quand même??) comme adversaire. Certaines aventures ne sont qu'une course ou il faut éviter le combat (ex: "The race for the flags", "The conlets for the gods", etc.). Pour vos formations, mettez vos Archers le plus en arrière possible, vos "Barbarians" et vos "Knights" le plus en avant. Ne pas hésiter à faire des groupes uniquement composés d'archers. (Alain THEBOD)</p>																																				
<p>WIZBALL</p> <p>COMPIL GOLD HITS N°2</p> <p>Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets FF 8C 78 97 83 et remplacez-les par 90 90 90 90 83.</p> <p>(Régis VIDAL)</p>	<p>MOONBUGS</p> <p>Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "MOONBUGS.COM" les octets FF 0E 8A 91 et remplacez-les par 90 90 90 90 90.</p> <p>(Régis VIDAL)</p>	<p>ITALY 1990</p> <p>Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "IM.EXE", les octets FE 0E 01 A6 et remplacez-les par 90 90 90 90.</p> <p>(Régis VIDAL)</p>	<p>AIRBORNE RANGER</p> <p>En appuyant plusieurs fois sur la touche "N", le ranger ira plus vite que la vitesse de course normale sans que le compteur tourne plus vite. Utile contre les lance-flammes, pour déposer une bombe près d'un bunker sans qu'il vous touche. (Florent PONS)</p>																																				
<p>ZAXXON</p> <p>Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "ZAXXON.COM", les octets 2E 5B 1E F0 04 et remplacez-les par 2E 5B 1E F0 03.</p> <p>(Régis VIDAL)</p>	<p>IMPOSSIBLE MISSION II</p> <p>Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier "IM.EXE", les octets FE 0E 01 A6 et remplacez-les par 90 90 90 90.</p> <p>(Régis VIDAL)</p>	<p>DOUBLE DRAGON</p> <p>Pour avoir des vies infinies (Joueur 1), recherchez dans le fichier "DDMAIN.EXE", les octets C7 06 78 E8 02 00 et remplacez-les par C7 06 78 E8 FF FF.</p>	<p>ATARI XE</p> <table border="1"> <tr><td>130 XE Peritel</td><td>490</td></tr> <tr><td>Lect K7 XLXE</td><td>190</td></tr> <tr><td>Console XE game</td><td>490</td></tr> <tr><td>Kit Clavier + K7 XE</td><td>390</td></tr> <tr><td>Imprimante A1027</td><td>490</td></tr> </table>	130 XE Peritel	490	Lect K7 XLXE	190	Console XE game	490	Kit Clavier + K7 XE	390	Imprimante A1027	490																										
130 XE Peritel	490																																						
Lect K7 XLXE	190																																						
Console XE game	490																																						
Kit Clavier + K7 XE	390																																						
Imprimante A1027	490																																						
<p>BUCK ROGERS</p> <p>Pour avoir de l'essence infinie, recherchez dans le fichier "BR.EXE", les octets A7 00 00 C5 06 et remplacez-les par A7 00 00 C5 AE.</p>	<p>DOUBLE DRAGON</p> <p>Pour avoir des vies infinies (Joueur 2), recherchez dans le même fichier les octets C7 06 7A E8 02 00 et remplacez-les par C7 06 7A E8 FF FF.</p>	<p>ATARI LYNX</p> <p>cable de liaison + (4) jeux CALIFORNIA GAMES Adaptateur Secteur</p> <p>1490 F</p> <table border="1"> <tr><td>ELECTROCOF</td><td>NC</td></tr> <tr><td>BLUE LIGHTNING</td><td>NC</td></tr> <tr><td>GATE OF ZENDECON</td><td>NC</td></tr> <tr><td>CHIP'S CHALLENGE</td><td>NC</td></tr> <tr><td>GAUNTLET</td><td>NC</td></tr> </table>	ELECTROCOF	NC	BLUE LIGHTNING	NC	GATE OF ZENDECON	NC	CHIP'S CHALLENGE	NC	GAUNTLET	NC	<p>ATARI XE</p> <table border="1"> <tr><td>PRO 24 3.0</td><td>2880</td></tr> <tr><td>PRO 12</td><td>680</td></tr> <tr><td>CREATOR</td><td>2650</td></tr> <tr><td>NOTATOR</td><td>2900</td></tr> <tr><td>FM MELODY</td><td>790</td></tr> <tr><td>CUBASE</td><td>4150</td></tr> <tr><td>STUDIO 24</td><td>1120</td></tr> <tr><td>TRACK 24</td><td>580</td></tr> <tr><td>PRO SCORER</td><td>1530</td></tr> <tr><td>ST REPLAY PRO</td><td>1290</td></tr> <tr><td>MIDIMIX</td><td>89</td></tr> </table> <p>Imprimantes</p> <table border="1"> <tr><td>STAR LC 10</td><td>1890 F</td></tr> <tr><td>STAR LC 24/10</td><td>2990 F</td></tr> </table>	PRO 24 3.0	2880	PRO 12	680	CREATOR	2650	NOTATOR	2900	FM MELODY	790	CUBASE	4150	STUDIO 24	1120	TRACK 24	580	PRO SCORER	1530	ST REPLAY PRO	1290	MIDIMIX	89	STAR LC 10	1890 F	STAR LC 24/10	2990 F
ELECTROCOF	NC																																						
BLUE LIGHTNING	NC																																						
GATE OF ZENDECON	NC																																						
CHIP'S CHALLENGE	NC																																						
GAUNTLET	NC																																						
PRO 24 3.0	2880																																						
PRO 12	680																																						
CREATOR	2650																																						
NOTATOR	2900																																						
FM MELODY	790																																						
CUBASE	4150																																						
STUDIO 24	1120																																						
TRACK 24	580																																						
PRO SCORER	1530																																						
ST REPLAY PRO	1290																																						
MIDIMIX	89																																						
STAR LC 10	1890 F																																						
STAR LC 24/10	2990 F																																						
<p>SKWEEK</p> <p>Pour choisir son tableau de départ, recherchez dans le fichier "SKWEEK.EXE", les octets C7 06 0C 04 00 00 et remplacez-les par C7 06 0C 04 00 XX (Le XX correspond au numéro de tableau -1).</p>	<p>DOUBLE DRAGON</p> <p>Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le même fichier les octets C7 06 7C E8 00 00 et remplacez-les par C7 06 7C E8 FF FF.</p> <p>(Régis VIDAL)</p>	<p>CENTPEDE</p> <p>Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs dans le fichier "CIP.EXE" les octets 00 C3 E8 EA 03 et remplacez-les par 00 C3 E8 EA FF. (Jean BOUFFERET)</p>	<p>ATARI XE</p> <table border="1"> <tr><td>PRO 24 3.0</td><td>2880</td></tr> <tr><td>PRO 12</td><td>680</td></tr> <tr><td>CREATOR</td><td>2650</td></tr> <tr><td>NOTATOR</td><td>2900</td></tr> <tr><td>FM MELODY</td><td>790</td></tr> <tr><td>CUBASE</td><td>4150</td></tr> <tr><td>STUDIO 24</td><td>1120</td></tr> <tr><td>TRACK 24</td><td>580</td></tr> <tr><td>PRO SCORER</td><td>1530</td></tr> <tr><td>ST REPLAY PRO</td><td>1290</td></tr> <tr><td>MIDIMIX</td><td>89</td></tr> </table> <p>Imprimantes</p> <table border="1"> <tr><td>STAR LC 10</td><td>1890 F</td></tr> <tr><td>STAR LC 24/10</td><td>2990 F</td></tr> </table>	PRO 24 3.0	2880	PRO 12	680	CREATOR	2650	NOTATOR	2900	FM MELODY	790	CUBASE	4150	STUDIO 24	1120	TRACK 24	580	PRO SCORER	1530	ST REPLAY PRO	1290	MIDIMIX	89	STAR LC 10	1890 F	STAR LC 24/10	2990 F										
PRO 24 3.0	2880																																						
PRO 12	680																																						
CREATOR	2650																																						
NOTATOR	2900																																						
FM MELODY	790																																						
CUBASE	4150																																						
STUDIO 24	1120																																						
TRACK 24	580																																						
PRO SCORER	1530																																						
ST REPLAY PRO	1290																																						
MIDIMIX	89																																						
STAR LC 10	1890 F																																						
STAR LC 24/10	2990 F																																						
<p>GREEN BERT</p> <p>COMPIL GOLD HITS N°2</p> <p>Pour être invulnérable, recherchez dans le fichier "O.EXE", les octets BA 08 0E 8E DA C7 06 33 75 et remplacez-les par C7 06 33 75.</p> <p>(Régis VIDAL)</p>	<p>DOUBLE DRAGON</p> <p>Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le même fichier les octets C7 06 7C E8 00 00 et remplacez-les par C7 06 7C E8 FF FF.</p> <p>(Régis VIDAL)</p>	<p>CENTPEDE</p> <p>Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs dans le fichier "CIP.EXE" les octets 00 C3 E8 EA 03 et remplacez-les par 00 C3 E8 EA FF. (Jean BOUFFERET)</p>	<p>ATARI XE</p> <table border="1"> <tr><td>PRO 24 3.0</td><td>2880</td></tr> <tr><td>PRO 12</td><td>680</td></tr> <tr><td>CREATOR</td><td>2650</td></tr> <tr><td>NOTATOR</td><td>2900</td></tr> <tr><td>FM MELODY</td><td>790</td></tr> <tr><td>CUBASE</td><td>4150</td></tr> <tr><td>STUDIO 24</td><td>1120</td></tr> <tr><td>TRACK 24</td><td>580</td></tr> <tr><td>PRO SCORER</td><td>1530</td></tr> <tr><td>ST REPLAY PRO</td><td>1290</td></tr> <tr><td>MIDIMIX</td><td>89</td></tr> </table> <p>Imprimantes</p> <table border="1"> <tr><td>STAR LC 10</td><td>1890 F</td></tr> <tr><td>STAR LC 24/10</td><td>2990 F</td></tr> </table>	PRO 24 3.0	2880	PRO 12	680	CREATOR	2650	NOTATOR	2900	FM MELODY	790	CUBASE	4150	STUDIO 24	1120	TRACK 24	580	PRO SCORER	1530	ST REPLAY PRO	1290	MIDIMIX	89	STAR LC 10	1890 F	STAR LC 24/10	2990 F										
PRO 24 3.0	2880																																						
PRO 12	680																																						
CREATOR	2650																																						
NOTATOR	2900																																						
FM MELODY	790																																						
CUBASE	4150																																						
STUDIO 24	1120																																						
TRACK 24	580																																						
PRO SCORER	1530																																						
ST REPLAY PRO	1290																																						
MIDIMIX	89																																						
STAR LC 10	1890 F																																						
STAR LC 24/10	2990 F																																						
<p>SKWEEK</p> <p>Pour choisir son tableau de départ, recherchez dans le fichier "SKWEEK.EXE", les octets C7 06 0C 04 00 00 et remplacez-les par C7 06 0C 04 00 XX (Le XX correspond au numéro de tableau -1).</p>	<p>GREEN BERT</p> <p>COMPIL GOLD HITS N°2</p> <p>Pour être invulnérable, recherchez dans le fichier "O.EXE", les octets BA 08 0E 8E DA C7 06 33 75 et remplacez-les par C7 06 33 75.</p> <p>(Régis VIDAL)</p>	<p>CENTPEDE</p> <p>Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs dans le fichier "CIP.EXE" les octets 00 C3 E8 EA 03 et remplacez-les par 00 C3 E8 EA FF. (Jean BOUFFERET)</p>	<p>ATARI XE</p> <table border="1"> <tr><td>PRO 24 3.0</td><td>2880</td></tr> <tr><td>PRO 12</td><td>680</td></tr> <tr><td>CREATOR</td><td>2650</td></tr> <tr><td>NOTATOR</td><td>2900</td></tr> <tr><td>FM MELODY</td><td>790</td></tr> <tr><td>CUBASE</td><td>4150</td></tr> <tr><td>STUDIO 24</td><td>1120</td></tr> <tr><td>TRACK 24</td><td>580</td></tr> <tr><td>PRO SCORER</td><td>1530</td></tr> <tr><td>ST REPLAY PRO</td><td>1290</td></tr> <tr><td>MIDIMIX</td><td>89</td></tr> </table> <p>Imprimantes</p> <table border="1"> <tr><td>STAR LC 10</td><td>1890 F</td></tr> <tr><td>STAR LC 24/10</td><td>2990 F</td></tr> </table>	PRO 24 3.0	2880	PRO 12	680	CREATOR	2650	NOTATOR	2900	FM MELODY	790	CUBASE	4150	STUDIO 24	1120	TRACK 24	580	PRO SCORER	1530	ST REPLAY PRO	1290	MIDIMIX	89	STAR LC 10	1890 F	STAR LC 24/10	2990 F										
PRO 24 3.0	2880																																						
PRO 12	680																																						
CREATOR	2650																																						
NOTATOR	2900																																						
FM MELODY	790																																						
CUBASE	4150																																						
STUDIO 24	1120																																						
TRACK 24	580																																						
PRO SCORER	1530																																						
ST REPLAY PRO	1290																																						
MIDIMIX	89																																						
STAR LC 10	1890 F																																						
STAR LC 24/10	2990 F																																						

<p>ATARI ST</p> <p>520 STE + Mon Coul + Joy + Tennis Cup + Maupiti + 50 Disquettes</p> <p>5490 Frs</p>	<p>SOFT ST</p> <p>15% News 30% sur 200 titres Nouveautés Tous les jours</p>	<p>---SEGA---</p> <p>MEGADRIVE</p> <p>CONSOLE MEGADRIVE à partir de</p> <p>1490 F</p>	<p>NEC PC ENGINE</p> <p>CONSOLE NEC + 2 jeux</p> <p>1290 F</p>																																
<p>1040 STE+Mon Coul + 50 Disquettes</p> <p>5990 Frs</p>	<p>GAMEBOY</p> <p>+1 jeu</p> <p>NC</p>	<p>CD ROM MEGADRIVE Nous consulter</p>	<p>CD NEC à 450 F pièce</p> <p>DEATH BRINGER MILITARY COMMANDO SHANGHAI III SUPER DARIUS</p> <p>Jeux NEC à 390 F pièce</p> <p>Super Darius, Final Blaster Splatter House, Power League III, After Burner II, Batman, Be Ball</p>																																
<p>MEGA ST1 + Moniteur SM 124 Mono + 100 Disquettes vierges</p> <p>5990 Frs</p>	<p>40 titres disponibles</p> <p>1 Jeu: 200F</p> <p>380F les 2</p>	<p>NOUVEAUTES</p> <p>DYNAMITE DUKE GAIN GROUND, KAGEKI THUNDER FORCE III BASE BALL, GRANADA AXIS SZ, FATMAN, GOLF MONACO GRAND PRIX FINAL BLOW, STRIDER BATMAN, KAGEKI WORLD CUP SOCCER GOLDEN AXE, RINGSIDE INJECTOR X, KLAX ETC</p>	<p>Jeux NEC à 390 F pièce</p> <p>Super Darius, Final Blaster Splatter House, Power League III, After Burner II, Batman, Be Ball</p>																																
<p>Lecteur ST/AMIGA externe 720K DF</p> <p>700 Frs</p>	<p>ATARI PORTFOLIO</p> <p>1700 Frs</p>	<p>NOUVEAUTES</p> <p>DYNAMITE DUKE GAIN GROUND, KAGEKI THUNDER FORCE III BASE BALL, GRANADA AXIS SZ, FATMAN, GOLF MONACO GRAND PRIX FINAL BLOW, STRIDER BATMAN, KAGEKI WORLD CUP SOCCER GOLDEN AXE, RINGSIDE INJECTOR X, KLAX ETC</p>	<p>INCROYABLE !!!</p> <p>3 JEUX NEC ACHETES 1 Gratuit</p>																																
<p>ATARI XE</p> <table border="1"> <tr><td>130 XE Peritel</td><td>490</td></tr> <tr><td>Lect K7 XLXE</td><td>190</td></tr> <tr><td>Console XE game</td><td>490</td></tr> <tr><td>Kit Clavier + K7 XE</td><td>390</td></tr> <tr><td>Imprimante A1027</td><td>490</td></tr> </table>	130 XE Peritel	490	Lect K7 XLXE	190	Console XE game	490	Kit Clavier + K7 XE	390	Imprimante A1027	490	<p>MUSIQUE ST</p> <table border="1"> <tr><td>PRO 24 3.0</td><td>2880</td></tr> <tr><td>PRO 12</td><td>680</td></tr> <tr><td>CREATOR</td><td>2650</td></tr> <tr><td>NOTATOR</td><td>2900</td></tr> <tr><td>FM MELODY</td><td>790</td></tr> <tr><td>CUBASE</td><td>4150</td></tr> <tr><td>STUDIO 24</td><td>1120</td></tr> <tr><td>TRACK 24</td><td>580</td></tr> <tr><td>PRO SCORER</td><td>1530</td></tr> <tr><td>ST REPLAY PRO</td><td>1290</td></tr> <tr><td>MIDIMIX</td><td>89</td></tr> </table>	PRO 24 3.0	2880	PRO 12	680	CREATOR	2650	NOTATOR	2900	FM MELODY	790	CUBASE	4150	STUDIO 24	1120	TRACK 24	580	PRO SCORER	1530	ST REPLAY PRO	1290	MIDIMIX	89	<p>SOFT AMIGA</p> <p>INCROYABLE!!!</p> <p>2 Softs achetés</p> <p>1 Gratuit</p>	<p>NEC PC ENGINE</p> <p>CONSOLE NEC + 2 jeux</p> <p>1290 F</p>
130 XE Peritel	490																																		
Lect K7 XLXE	190																																		
Console XE game	490																																		
Kit Clavier + K7 XE	390																																		
Imprimante A1027	490																																		
PRO 24 3.0	2880																																		
PRO 12	680																																		
CREATOR	2650																																		
NOTATOR	2900																																		
FM MELODY	790																																		
CUBASE	4150																																		
STUDIO 24	1120																																		
TRACK 24	580																																		
PRO SCORER	1530																																		
ST REPLAY PRO	1290																																		
MIDIMIX	89																																		
<p>ATARI LYNX</p> <p>cable de liaison + (4) jeux CALIFORNIA GAMES Adaptateur Secteur</p> <p>1490 F</p> <table border="1"> <tr><td>ELECTROCOF</td><td>NC</td></tr> <tr><td>BLUE LIGHTNING</td><td>NC</td></tr> <tr><td>GATE OF ZENDECON</td><td>NC</td></tr> <tr><td>CHIP'S CHALLENGE</td><td>NC</td></tr> <tr><td>GAUNTLET</td><td>NC</td></tr> </table>	ELECTROCOF	NC	BLUE LIGHTNING	NC	GATE OF ZENDECON	NC	CHIP'S CHALLENGE	NC	GAUNTLET	NC	<p>MUSIQUE ST</p> <table border="1"> <tr><td>PRO 24 3.0</td><td>2880</td></tr> <tr><td>PRO 12</td><td>680</td></tr> <tr><td>CREATOR</td><td>2650</td></tr> <tr><td>NOTATOR</td><td>2900</td></tr> <tr><td>FM MELODY</td><td>790</td></tr> <tr><td>CUBASE</td><td>4150</td></tr> <tr><td>STUDIO 24</td><td>1120</td></tr> <tr><td>TRACK 24</td><td>580</td></tr> <tr><td>PRO SCORER</td><td>1530</td></tr> <tr><td>ST REPLAY PRO</td><td>1290</td></tr> <tr><td>MIDIMIX</td><td>89</td></tr> </table>	PRO 24 3.0	2880	PRO 12	680	CREATOR	2650	NOTATOR	2900	FM MELODY	790	CUBASE	4150	STUDIO 24	1120	TRACK 24	580	PRO SCORER	1530	ST REPLAY PRO	1290	MIDIMIX	89	<p>SOFT AMIGA</p> <p>INCROYABLE!!!</p> <p>2 Softs achetés</p> <p>1 Gratuit</p>	<p>NEC PC ENGINE</p> <p>CONSOLE NEC + 2 jeux</p> <p>1290 F</p>
ELECTROCOF	NC																																		
BLUE LIGHTNING	NC																																		
GATE OF ZENDECON	NC																																		
CHIP'S CHALLENGE	NC																																		
GAUNTLET	NC																																		
PRO 24 3.0	2880																																		
PRO 12	680																																		
CREATOR	2650																																		
NOTATOR	2900																																		
FM MELODY	790																																		
CUBASE	4150																																		
STUDIO 24	1120																																		
TRACK 24	580																																		
PRO SCORER	1530																																		
ST REPLAY PRO	1290																																		
MIDIMIX	89																																		
<p>ATARI XE</p> <table border="1"> <tr><td>130 XE Peritel</td><td>490</td></tr> <tr><td>Lect K7 XLXE</td><td>190</td></tr> <tr><td>Console XE game</td><td>490</td></tr> <tr><td>Kit Clavier + K7 XE</td><td>390</td></tr> <tr><td>Imprimante A1027</td><td>490</td></tr> </table>	130 XE Peritel	490	Lect K7 XLXE	190	Console XE game	490	Kit Clavier + K7 XE	390	Imprimante A1027	490	<p>MUSIQUE ST</p> <table border="1"> <tr><td>PRO 24 3.0</td><td>2880</td></tr> <tr><td>PRO 12</td><td>680</td></tr> <tr><td>CREATOR</td><td>2650</td></tr> <tr><td>NOTATOR</td><td>2900</td></tr> <tr><td>FM MELODY</td><td>790</td></tr> <tr><td>CUBASE</td><td>4150</td></tr> <tr><td>STUDIO 24</td><td>1120</td></tr> <tr><td>TRACK 24</td><td>580</td></tr> <tr><td>PRO SCORER</td><td>1530</td></tr> <tr><td>ST REPLAY PRO</td><td>1290</td></tr> <tr><td>MIDIMIX</td><td>89</td></tr> </table>	PRO 24 3.0	2880	PRO 12	680	CREATOR	2650	NOTATOR	2900	FM MELODY	790	CUBASE	4150	STUDIO 24	1120	TRACK 24	580	PRO SCORER	1530	ST REPLAY PRO	1290	MIDIMIX	89	<p>SOFT AMIGA</p> <p>INCROYABLE!!!</p> <p>2 Softs achetés</p> <p>1 Gratuit</p>	<p>NEC PC ENGINE</p> <p>CONSOLE NEC + 2 jeux</p> <p>1290 F</p>
130 XE Peritel	490																																		
Lect K7 XLXE	190																																		
Console XE game	490																																		
Kit Clavier + K7 XE	390																																		
Imprimante A1027	490																																		
PRO 24 3.0	2880																																		
PRO 12	680																																		
CREATOR	2650																																		
NOTATOR	2900																																		
FM MELODY	790																																		
CUBASE	4150																																		
STUDIO 24	1120																																		
TRACK 24	580																																		
PRO SCORER	1530																																		
ST REPLAY PRO	1290																																		
MIDIMIX	89																																		
<p>ATARI XE</p> <table border="1"> <tr><td>130 XE Peritel</td><td>490</td></tr> <tr><td>Lect K7 XLXE</td><td>190</td></tr> <tr><td>Console XE game</td><td>490</td></tr> <tr><td>Kit Clavier + K7 XE</td><td>390</td></tr> <tr><td>Imprimante A1027</td><td>490</td></tr> </table>	130 XE Peritel	490	Lect K7 XLXE	190	Console XE game	490	Kit Clavier + K7 XE	390	Imprimante A1027	490	<p>MUSIQUE ST</p> <table border="1"> <tr><td>PRO 24 3.0</td><td>2880</td></tr> <tr><td>PRO 12</td><td>680</td></tr> <tr><td>CREATOR</td><td>2650</td></tr> <tr><td>NOTATOR</td><td>2900</td></tr> <tr><td>FM MELODY</td><td>790</td></tr> <tr><td>CUBASE</td><td>4150</td></tr> <tr><td>STUDIO 24</td><td>1120</td></tr> <tr><td>TRACK 24</td><td>580</td></tr> <tr><td>PRO SCORER</td><td>1530</td></tr> <tr><td>ST REPLAY PRO</td><td>1290</td></tr> <tr><td>MIDIMIX</td><td>89</td></tr> </table>	PRO 24 3.0	2880	PRO 12	680	CREATOR	2650	NOTATOR	2900	FM MELODY	790	CUBASE	4150	STUDIO 24	1120	TRACK 24	580	PRO SCORER	1530	ST REPLAY PRO	1290	MIDIMIX	89	<p>SOFT AMIGA</p> <p>INCROYABLE!!!</p> <p>2 Softs achetés</p> <p>1 Gratuit</p>	<p>NEC PC ENGINE</p> <p>CONSOLE NEC + 2 jeux</p> <p>1290 F</p>
130 XE Peritel	490																																		
Lect K7 XLXE	190																																		
Console XE game	490																																		
Kit Clavier + K7 XE	390																																		
Imprimante A1027	490																																		
PRO 24 3.0	2880																																		
PRO 12	680																																		
CREATOR	2650																																		
NOTATOR	2900																																		
FM MELODY	790																																		
CUBASE	4150																																		
STUDIO 24	1120																																		
TRACK 24	580																																		
PRO SCORER	1530																																		
ST REPLAY PRO	1290																																		
MIDIMIX	89																																		
<p>ATARI XE</p> <table border="1"> <tr><td>130 XE Peritel</td><td>490</td></tr> <tr><td>Lect K7 XLXE</td><td>190</td></tr> <tr><td>Console XE game</td><td>490</td></tr> <tr><td>Kit Clavier + K7 XE</td><td>390</td></tr> <tr><td>Imprimante A1027</td><td>490</td></tr> </table>	130 XE Peritel	490	Lect K7 XLXE	190	Console XE game	490	Kit Clavier + K7 XE	390	Imprimante A1027	490	<p>MUSIQUE ST</p> <table border="1"> <tr><td>PRO 24 3.0</td><td>2880</td></tr> <tr><td>PRO 12</td><td>680</td></tr> <tr><td>CREATOR</td><td>2650</td></tr> <tr><td>NOTATOR</td><td>2900</td></tr> <tr><td>FM MELODY</td><td>790</td></tr> <tr><td>CUBASE</td><td>4150</td></tr> <tr><td>STUDIO 24</td><td>1120</td></tr> <tr><td>TRACK 24</td><td>580</td></tr> <tr><td>PRO SCORER</td><td>1530</td></tr> <tr><td>ST REPLAY PRO</td><td>1290</td></tr> <tr><td>MIDIMIX</td><td>89</td></tr> </table>	PRO 24 3.0	2880	PRO 12	680	CREATOR	2650	NOTATOR	2900	FM MELODY	790	CUBASE	4150	STUDIO 24	1120	TRACK 24	580	PRO SCORER	1530	ST REPLAY PRO	1290	MIDIMIX	89	<p>SOFT AMIGA</p> <p>INCROYABLE!!!</p> <p>2 Softs achetés</p> <p>1 Gratuit</p>	<p>NEC PC ENGINE</p> <p>CONSOLE NEC + 2 jeux</p> <p>1290 F</p>
130 XE Peritel	490																																		
Lect K7 XLXE	190																																		
Console XE game	490																																		
Kit Clavier + K7 XE	390																																		
Imprimante A1027	490																																		
PRO 24 3.0	2880																																		
PRO 12	680																																		
CREATOR	2650																																		
NOTATOR	2900																																		
FM MELODY	790																																		
CUBASE	4150																																		
STUDIO 24	1120																																		
TRACK 24	580																																		
PRO SCORER	1530																																		
ST REPLAY PRO	1290																																		
MIDIMIX	89																																		
<p>ATARI XE</p> <table border="1"> <tr><td>130 XE Peritel</td><td>490</td></tr> <tr><td>Lect K7 XLXE</td><td>190</td></tr> <tr><td>Console XE game</td><td>490</td></tr> <tr><td>Kit Clavier + K7 XE</td><td>390</td></tr> <tr><td>Imprimante A1027</td><td>490</td></tr> </table>	130 XE Peritel	490	Lect K7 XLXE	190	Console XE game	490	Kit Clavier + K7 XE	390	Imprimante A1027	490	<p>MUSIQUE ST</p> <table border="1"> <tr><td>PRO 24 3.0</td><td>2880</td></tr> <tr><td>PRO 12</td><td>680</td></tr> <tr><td>CREATOR</td><td>2650</td></tr> <tr><td>NOTATOR</td><td>2900</td></tr> <tr><td>FM MELODY</td><td>790</td></tr> <tr><td>CUBASE</td><td>4150</td></tr> <tr><td>STUDIO 24</td><td>1120</td></tr> <tr><td>TRACK 24</td><td>580</td></tr> <tr><td>PRO SCORER</td><td>1530</td></tr> <tr><td>ST REPLAY PRO</td><td>1290</td></tr> <tr><td>MIDIMIX</td><td>89</td></tr> </table>	PRO 24 3.0	2880	PRO 12	680	CREATOR	2650	NOTATOR	2900	FM MELODY	790	CUBASE	4150	STUDIO 24	1120	TRACK 24	580	PRO SCORER	1530	ST REPLAY PRO	1290	MIDIMIX	89	<p>SOFT AMIGA</p> <p>INCROYABLE!!!</p> <p>2 Softs achetés</p> <p>1 Gratuit</p>	<p>NEC PC ENGINE</p> <p>CONSOLE NEC + 2 jeux</p> <p>1290 F</p>
130 XE Peritel	490																																		
Lect K7 XLXE	190																																		
Console XE game	490																																		
Kit Clavier + K7 XE	390																																		
Imprimante A1027	490																																		
PRO 24 3.0	2880																																		
PRO 12	680																																		
CREATOR	2650																																		
NOTATOR	2900																																		
FM MELODY	790																																		
CUBASE	4150																																		
STUDIO 24	1120																																		
TRACK 24	580																																		
PRO SCORER	1530																																		
ST REPLAY PRO	1290																																		
MIDIMIX	89																																		
<p>ATARI XE</p> <table border="1"> <tr><td>130 XE Peritel</td><td>490</td></tr> <tr><td>Lect K7 XLXE</td><td>190</td></tr> <tr><td>Console XE game</td><td>490</td></tr> <tr><td>Kit Clavier + K7 XE</td><td>390</td></tr> <tr><td>Imprimante A1027</td><td>490</td></tr> </table>	130 XE Peritel	490	Lect K7 XLXE	190	Console XE game	490	Kit Clavier + K7 XE	390	Imprimante A1027	490	<p>MUSIQUE ST</p> <table border="1"> <tr><td>PRO 24 3.0</td><td>2880</td></tr> <tr><td>PRO 12</td><td>680</td></tr> <tr><td>CREATOR</td><td>2650</td></tr> <tr><td>NOTATOR</td><td>2900</td></tr> <tr><td>FM MELODY</td><td>790</td></tr> <tr><td>CUBASE</td><td>4150</td></tr> <tr><td>STUDIO 24</td><td>1120</td></tr> <tr><td>TRACK 24</td><td>580</td></tr> <tr><td>PRO SCORER</td><td>1530</td></tr> <tr><td>ST REPLAY PRO</td><td>1290</td></tr> <tr><td>MIDIMIX</td><td>89</td></tr> </table>	PRO 24 3.0	2880	PRO 12	680	CREATOR	2650	NOTATOR	2900	FM MELODY	790	CUBASE	4150	STUDIO 24	1120	TRACK 24	580	PRO SCORER	1530	ST REPLAY PRO	1290	MIDIMIX	89	<p>SOFT AMIGA</p> <p>INCROYABLE!!!</p> <p>2 Softs achetés</p> <p>1 Gratuit</p>	<p>NEC PC ENGINE</p> <p>CONSOLE NEC + 2 jeux</p> <p>1290 F</p>
130 XE Peritel	490																																		
Lect K7 XLXE	190																																		
Console XE game	490																																		
Kit Clavier + K7 XE	390																																		
Imprimante A1027	490																																		
PRO 24 3.0	2880																																		
PRO 12	680																																		
CREATOR	2650																																		
NOTATOR	2900																																		
FM MELODY	790																																		
CUBASE	4150																																		
STUDIO 24	1120																																		
TRACK 24	580																																		
PRO SCORER	1530																																		
ST REPLAY PRO	1290																																		
MIDIMIX	89																																		

QUESTIONS

Mission impossible...?

Vous êtes perdu, dans un jeu. Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

MANHUNTER I

René, Q.70001
Comment passer les 13 portes pour arriver à la porte ouverte ?

MANIAC MANSION

Christophe, Q.70002
l'arrive à l'étage des chambres. Mais je n'arrive pas à ouvrir le coffre-fort ni à ouvrir la porte blindée avec les cadenas? Que faire aussi pour prendre la clé qui est sur le lustre du salon?

NIGHT FORCE

Christophe, Q.70003
Je t'ue 4 sorciers, le 5ème aussi, mais quand je rentre dans le château a nouveau, le sorcier est encore là? Mon jeu est-il défectueux?

LEISURE SUIT LARRY

Gois, Q.70004
Un jeu bloqué dans le magasin où l'on peut voler un soda, car je parle avec la jeune femme, la discussion devient intéressante, et ensuite elle me demande: "GETTINT ON WELLS", que faut-il répondre? Comment peut-on sortir du magasin avec le soda?

XENON II

Vincent, Q.70005
Si possible, quel'un aura il si des vies infinies pour passer la deuxième partie du troisième tableau?

BUDKAKAN

Vincent, Q.70006
Est ce qu'il serait possible de passer les combattants du tournoi sans se battre contre eux ou les battre sans perdre de puissance?

RAINBOW ISLANDS

Dark, Q.70007
Comment passer le monstre du 10e Round. (île des fontaines).

RAMBO III

Michaël, Q.70008
Je trouve le détecteur de mine, mais je n'arrive pas à le faire

marcher, faut-il trouver une batterie? Si oui où se trouve telle? Est t-il possible d'avoir de l'énergie infinie? Y a t-il des passages secrets? Si oui où les?

INDIANA JONES

Arnaud, Q.70009
A Venise, dans les catacombes, je suis dans la dernière salle avant le tombeau. Quels crânes faut-il pousser?

PHANTASY STAR

Damien, Q.70010
On se trouve l'armure de Paconian? Comment utiliser Nuts et Priam?

VENOM STRIKES BACK

Un lecteur, Q.70011
Comment faire pour passer la mission à tête chercheuse d'ADD?

SHADE OF SWORD

Un lecteur, Q.70012
Comment passer au 1er sous-sol au deuxième sous-sol? Je ne trouve pas sortie dans le labyrinthe?

MARCHE A L'OMBRE

Nicolas, Q.70013
Comment fait-on, pour reconstruire la "molybde"? De plus je n'arrive pas à sortir des zones principales? Je tourne en rond? Que dois-je faire?

BOB COMPANY

Fabien, Q.70014
Une fois que j'ai réussi la 1er tableau, on me dit que le jeu est fini. On ne peut donc pas aller aux autres tableaux?

THUNDERCATS

Fabien, Q.70015
l'arrive au dernier tableau, il y a un mur impossible a franchir. Comment faire?

WONDERBOY IN MONSTER LAND

Jérôme, Q.70016
Y a t'il un moyen d'avoir des vies infinies? De changer de tableau?

INDY ADVENTURE

Laurène, Q.70017
Je suis coincé à l'aéroport, je n'ai pas assez d'argent pour acheter des billets et n'arrive pas a avoir des billets en parlant à l'homme et même avec le mammel n'arrive pas à faire découler le bipart.

Y'S THE VANISHED OMENS

Sylvain, Q.70018
Je suis coincé devant une porte blindée qui me dit qu'il y a une grande force puissante qui la retient (dans la tour). Que faut-il faire pour l'ouvrir?

R-TYPE

David, Q.70019
Je voudrais savoir le moyen de détruire le robot de la fin du level 4?

INDIANA JONES ADVENTURE

Vincent, Q.70020
Quand je cresse la dalle à Venise, je ne retrouve dans un trou sans issue. Que faire?

LOOM

Vincent, Q.70021
Quand je retourne en haut de la colline, je jette le sort pour ouvrir la porte et ça ne marche pas? Je vois seulement un éclair qui détruit l'arbre, que faire?

IT RACER

Un lecteur, Q.70022
Je voudrais connaître le code, de la stimulation de moto tout au début. Lequel?

WEIRD DREAM

Edgar, Q.70023
Comment faire avec l'abeille tout au début? Je lui donne des coups avec la tapette mais sans résultat...

Dans le tableau des créatures en pierre, un oiseau apparaît régulièrement. Que faut-il faire?

PANDORA

Edgar, Q.70024
Pour finir il me manque juste la "Yellow Cend" et la "Blue Cend"? Où sont-elles?

SPHAIRA

Un lecteur, Q.70025
Que faut-il répondre à la question: Qui domine le mal? Je n'arrive pas à pénétrer dans la cabane près de la forêt?

MEGA MAN

Lilian, Q.70026
Comment faire pour battre ICE MAN et les SPINES?

TROJAN

Lilian, Q.70027
Je n'arrive pas à trouver les "2 puissances extra"

GHOST'N GOBLINS

Lilian, Q.70028
Je n'arrive pas au premier monde battre les "2 unicorner"?

PANDORA

Pascal, Q.70029
Y a t'il plusieurs tableaux dans ce jeu? Comment peut-on passer le 1er tableau? Quel est le but du jeu? Comment finir le jeu?

INDY 3

Un lecteur, Q.70030
Comment faire à trouver la tombe du chevalier, après être entré dans les catacombes?

BUSHIDO

Un lecteur, Q.70031
Comment peut-on passer à une autre étape?

ZOMBI

Nelson, Q.70032
Y a t-il de la lumière dans le sous-sol? Si oui comment l'allumer? Comment faire décoller l'hélicoptère? Faut-il de l'essence? Si oui, où se trouve? Ou? Et comment s'en servir? Faut-il une clé pour la faire voler?

CASTLE MASTER

Philippe, Q.70033
On se trouve la clé permettant d'accéder à la salle d'esprits? C'est la seule que je ne trouve pas.

LA LEGENDE DE ZELDA

Gil, Q.70034
Après avoir tué GANON et avoir recommencé à zéro dans le 2ème partie, je n'arrive pas à trouver le level 3 et le marchand de la bague bleu, où se trouvent-ils? Y a t'il un truc du genre vies infinies?

COLORADO

Sébastien, Q.70035
On se trouve le jeune indien enlevé par un aigle? Comment se procure t'on le pendentif?

KNIGHT FORCE

Steve, Q.70036
Arrivé à Versailles avec 4 amulettes et en ayant sur la conscience 4 clones du sorcier, il me reste une amulette et un clone a obtenir. Une fois l'amulette obtenue, je me précipite à tuer le dernier clone. Ceci fait, aucune trace de la princesse. Que dois-je faire?

REponses

Vous êtes victorieux?

Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de JOYSTICKeurs heureux.

JOYSTEAM

trouveras la clé de la porte de Julia, actionne-la et tu pourras ouvrir la porte. (Les revolvers ne s'utilisent pas car tu dois enquêter pas tracter.)

TRACK AND FIELD II

Fabien, R.60028
Voici le code pour la deuxième journée.
WLIK Boile 4ZG cœur.

ZELDA

Fabien, R.60011
Le level 7 (quette 1) se trouve près de la forêt perdue, avant d'y arriver, il y a un lac avec une fête que te redonne tout ton énergie et il gâche tu as un autre lac où il n'y a rien, tu prends la flûte et un escalier apparaîtra, c'est le level 7. Pour l'épée magique tu ne peux la prendre que si tu as un nombre suffisant de coeurs. Après avoir fini le level 6 tu devrais pouvoir la prendre.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE

Julien, R.50005
Pour aller au 2ème niveau: il faut taper: RUND"AMANT"BA2"

BARBARIAN I

Julien, R.50006
Je ne faut pas utiliser la partie 1 qui est celle d'entraînement, mais la partie 2 qui est le jeu (après le 7ème barbare vous rencontrez le sorcier). Il ny a que 8 barbares dans le jeu.

WEIRD DREAMS

Starmar, R.50013
Pour la guêpe, il faut avoir pris la tapette avant, elle est à gauche dans l'herbe, après il suffit de taper la bête.

AIGLE D'OR

Xavier, R.60009
La corde ne sert à rien, la torche sert à illuminer les pièces sombres. La file de journal redonne des forces. Le pied de biche sert à ouvrir les coffres et les portes.

ORPHEE

Xavier, R.60035
Il faut dire à York de donner l'épée à Satan.

ORPHEE

Xavier, R.60034
Il faut remplir la gourde puis aller à l'est, délivrer York puis aller au Nord.

LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Patou, R.60015
Va dans la chambre de Léo et souleve son oreiller, dessous tu

le masque à oxygène, il faut y aller aux toilettes, utiliser le papier hygiénique dans l'évier puis allumer l'évier et pousser le bouton - sortez et allez à l'avant de l'auton ouvre le four à micro ondes et utilise l'œuf. (il est dans le frigo dans l'appart), dans le four à micro ondes, ferme le four et allume le feu. (ils vous maintiennent tranquille pour souffler l'auton.

CAPTAIN BLOOD

Guillaume, R.50040
Pour désintéresser un être téléporté dans le frigorigérant, il faut cliquer sur ficône qui est au-dessus de la disquette pour sauvegarder la partie.

GHOSTBUSTERS II

Pascal, R.50039
Quand on est au fond du puit, il suffit de descendre dans la rivière de slame qui coule en bas. Ne faites pas attention aux gouttes grises qui tombent car lorsque que vous le touchez vous perdez de l'énergie. (peut rick). Lorsque vous arrivez en bas, gardez toujours un bouchier comme ça s'il ne vous reste plus beaucoup d'énergie vous pourrez l'utiliser.

RICK DANGEROUS

Pascal, R.50012
Pour passer les tableaux sans perdre, il faut aller de recherche 47 28 OC 3A FE 49 3D 32 ou vous remplacera 49 par 4A et vous obtenez les vies infinies.

KICK OFF

Pierre, R.50007
Pour faire le championnat: Quand tu as le choix entre les différentes options (Practice, Single Game), prends l'option LEAGUE. Alors il apparaîtra le nom des équipes avec en bas de l'écran 5 Kéones (MODIFY, LOAD, DONE) clique sur le bouton MODIFY en cliquant dessus. A ce moment là, choisis l'équipe que tu voudras diriger. (ex: France) . Clique dessus. Remarque dans la case à côté du nom de ton équipe, il y a la lettre (appuie sur F1, la lettre se changera en J, tu diriges l'équipe avec la lettre J. C'est bon tu peux jouer.

XENON II

Patrice, R.50022
Pour finir l'araignée, il faut détruire les 4 fils qui retiennent la toile puis tirer sur l'araignée.

INDY

Patrice, R.50011
Pour pouvoir aller à Veniso, il faut donner le bon code au début qui est fourni avec le jeu. Et après se balader dans les salles de l'université, puis aller dehors pour aller chez Henry puis à Venise, avec la lettre C et cliquer sur la destination.

BARBARIAN I

Lilian, Angel, R.50006
Normal, car cette partie est un entraînement. Maintiens le code qu'il vous demande de une protection. Pour prendre

dans l'arène de DRAX, quand tu auras battu les 7 guerriers, DRAX le magicien apparaîtra et si tu le bat, tu retrouveras ta princesse chérie. Il y a 12 Barbares.

POLICE QUEST II

Lilian, R.50018
1) Le dernier endroit est le poste de police.
2) après le motel il faut aller au café
3) il faut l'emmener au poste de police.

THE LAST NINJA II

David, R.50025
Après avoir pris le bâton, il faut retourner à l'entrée du bâtiment, là en face il y a une grille qu'on ouvre on se place devant et en prenant la clé. Enter 1 il faut aller sur l'île (en sautant sur la barque et puis sur l'autre rive). Là on prend le chemin de droite, au bout de celui-ci on saute pour se réchauffer sur une île où il faut dégager avec la barque à l'aide du bâton puis on revient sur l'autre île, on prend alors l'autre chemin où l'on doit encore sauter sur une île et voilà on passe ainsi au stage II.

MANIAC MANSION

Damien, R.50022
Pour radioactiver la plante carnivore utilise l'éponge qui est dans la salle de bain, dans la flaque de révélateur qui est sous la maison, n'oubliez pas de faire de la mastication pour ouvrir la grille qui est dehors, au côté gauche de l'escalier. Puis utilise l'éponge de révélateur sur la plante et elle mourra.

AMIG

ACHAT

N°2003405
Club "Emerald Mine" Amis les 30 ans de ce sur Amig, version 1 à 11 + diverses disquettes pour joueurs expérimentés.
Benjamin Lac, 11 R. Des Roullets, Courcouronnes 30800 St. Gilles. Tél.: (16)66.87.35.65.

VENTE

13 Vds. jc. (orig.): Hillary, 89 Revellion, Française, Op Thunderbolt, Obello Kiki, Ninja Spirit, Chess Player 2150, 43x Off Road Racing, Road ChocBoat, Tiger: 100 fcs. cabucan. Contacter Muriel. Tel.: (16)91.97.25.63.

37 **N°2003406**
Vds. A500 + mon. coul. C64 + D + ampli. Tiger + 2 Joys + nbrx. DK + divers. Prix: 6000 fcs + imprt. 90 col. Prix: 1000 fcs. Tél.: (16)47.51.76.50. (ap. 20h. sf. week-end.)

45 **N°2003406**
Vds. et éch. news sur Amiga, (éditions conditionnelles acquises). Contacter Sall Oumar, 59 R. Gabriel Piere, 45120 Chalette St. Julien. Tél.: (16)38.93.43.73. (ap. 18h.)

65 **N°2003403**
Vds. ext. mémoire 512K pour Amiga avec borloge et bouton interrupteur. Prix: 7 200 fcs. (sgarant.). Contacter 3615 Joystick ou 3614 Chez Bal Heaveny, ou Tél.: (16)62.94.32.69.

67 **N°2003407**
Vds. Ext. 512 ko pour A500. Prix: 450 fcs. Tél.: (16)88.84.92.17. Contacter Eric. (ap. 19h.)

93 **N°2003407**
Vds. news sur Amiga et Atari. (Des prix). Contacter Bajiolas Fabrice, 25 Av. des Chevreuilles, 93220 Gagny. Tél.: 43.88.09.01.

CONTACT

59 **N°2003408**
Association met à votre disposition. (Les meilleurs disq.) Large choix. Nous pouvons diffuser vos réalisations. Free Distribution. BP 134. 59455 Ly St. Les Lomay Cds.

59 **N°2003408**
Amiga 500 chevrolet contacts. Ecrire à Scherrie Anne, r. de Queux de St. Hilaire. 59190 Hazebrouck.

89 **N°2003409**
C6 contacts sur Amiga. Nbrx. 50 fcs. (non séries + débranché). Contacter Martin Christophe, 86 Bld. Georges Clemenceau, 89100 Sens. Tél.: 42.65.36.71.

AMSTRAD

VENTE

10 **N°2003409**
Vds. Impri. DMP 2160 + TTX. Contacter (b.e.). Prix: 1000 fcs. Ecrire à Mr. Mercier Philippe, BP 4070, 10013 Troyes Cedex.

22 **N°2003410**
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + jc. + disq. + lect. C64 + cours de formation + cable de télécharge. + doubleur de fcs. + 3 Joys. Prix: 3700 fcs. Tél.: (16)47.51.76.50. (3e absent laisser message.)

24 **N°2003411**
Vds. CPC 6128 coul. + rev. + Joys. + jc. + cable de téléch. + rangt. disq. + 4 disqs. (terrestre). Prix: 4000 fcs. Yvadders + Thomas Jean-Yves, Le Bourg. Prats de Carlux 44370 Carlux.

35 **N°2003411**
Vds. Mega Mega 3 (K7), Batman (K7), Asterix (K7), Topix (K7), Sugar Wonderboy (K7), Titan (D7), Tang. Les jc. à 50 fcs. ou plus. Contacter Jean Gilles. Tél.: (16)99.45.49.39.

48 **N°2003411**
Vds. disc 3° Amig, nbrx. logs. au choix. Contacter Vialis Léa. Vitraines conditionnelles acquises. Contacter Sall Oumar, 59 R. Gabriel Piere, 45120 Chalette St. Julien. Tél.: (16)38.93.43.73. (ap. 18h.)

59 **N°2003401**
Vds. CPC 6128 + nbrx. Discs. + 2 Joys + Imp. Citizen 120 D + souris + Jurnaux + man. + pap. imp. + discol. (daté neuf). Prix: 7590 fcs. (coleur). Contacter Aurélien, Tél.: (16)20.89.86.63. (ap. 18h.30.)

75 **N°2003412**
Vds. 6128 coul. (b.e.) + nbrx. DK + ques. K7 + fcs. Prix: 2500 fcs. (le tout). Tél.: 7590.85 (avant 19h.)

75 **N°2003413**
Vds. CPC 6128 + jc + 2 Joys + écran coul. Contacter Vincent ou Antoine. Tél.: 45.04.88.56. (ap. 18h.)

75 **N°2003414**
Vds. CPC 464 + mon. coul. (daté neuf) + man. + Joys. + K7 + nbrx. jc. + nbrx. simulations de vol. (Tiger). plus de 3500 fcs. Vendra 1800 fcs. Urgent! Contacter Frédéric Roger. Tél.: 45.25.84.09. (laisser message si abs.)

75 **N°2003415**
Vds. CPC 464 coul. + DD11 3° + nbrx. fcs. nbs. (K7/D7). (non séries + débranché). Contacter Ferrellet Marie-Cécile, 51 r. de Malbuis, 75008 Paris. Tél.: 42.65.36.71.

75 **N°2003201**
Vds. CPC 464 + nbrx. K7 + 3 Joys. Prix: 2000 fcs. Tél.: 45.51.70.34. (le soir.)

77 **N°2003416**
Vds. DK orig. (bas prix et pas cher). Ecrire à Cavallo Frédéric, 5 r. de la République, 75800 Paris. Ecrire. Tél.: 60.28.13.50. (Knight Force, Nicklaus, Beach...)

91 **N°2003417**
Vds. CPC 6128 coul. + Turner TV + disq. + nalds revue + 4 jc. (orig.) + 30 DK (virages). Val: + 6500 fcs. Cédé à 4000 fcs. Contacter Julien. Tél.: 69.01.85.52. (3e absent laisser message.)

91 **N°2003418**
Vds. nbrx. jc. K7 discs. Amstrad CPC 464. Prix sympa. Tél.: 69.05.12.22.

91 **N°2003419**
Vds. CPC 6128 + écran coul. (b.e.) + 2 Joys + lect. K7 + nrbx. jc. + rev. + bte. de rangt. (sgarant.). Prix: 3000 fcs. Contacter James. Tél.: 69.03.25.28. (ou laissez mess. sur répondre.)

91 **N°2003420**
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + nrbx. jc. + rev. + bte. de rangt. (DK). Prix: 2000 fcs. Tél.: 69.03.78.31. (laisser message si abs.)

92 **N°2003401**
Vds. 6128 mono + nrbx. DK. Prix: 2000 fcs. + Multiface II. 500 fcs. Contacter Mme. BELDI. Tél.: 46.68.17.33.

92 **N°2003393**
Vds. 6128 coul. + nrbx. orig. + nrbx. 3000 fcs. Lect. 1/4 pour CPC 6128 + nrbx. DK (virage). Prix: 2000 fcs. Multiface 150 fcs. Contacter Mme. BELDI. Tél.: 46.68.17.33.

92 **N°2003421**
Vds. CPC 6128 coul. + nrbx. DK + jc. + Turner TV + lect. 512k + rev. + caducou console sega. Prix: 3700 fcs. Contacter Cyril. Tél.: 43.50.02.31.

92 **N°2003422**
Vds. CPC 464 coul. + Tiger TV + lect. DK DD1 + 20 K7/DK + nrbx. jc. + Joys. Prix: 2300 fcs. (le tout). (excl. disq.) Contacter Philippe. Tél.: 46.57.70.45.

93 **N°2003423**
Vds. CPC 464 (b.e.) + mon. coul. + jc. + lect. DK DD1 + imprt. (SGP2000 + Joys). Prix: 4000 fcs. Contacter Leclercq Jean-Philippe. Tél.: 43.03.27.25. (is. les jrs. ap. 18h.30.)

93 **N°2003418**
CPC 6128 coul. + nrbx. jc. + 2 Joys + bureau + magnéto. conditions + rev. Prix: 3500 fcs. Contacter Frédéric. Tél.: 42.43.37.06. (ap. 19h.)

(s'abs.). Contacter Paque Cyril, 9 All. du Cédre 94 Vitry. Tél.: 46.81.52.37.

94 **N°2003424**
Vds. CPC 6128 mon. coul. + nrbx. jc. + rev. + jc. de maths + Joys. Prix: 3000 fcs. Contacter Montellegro G. (orig.). Tél.: 45.76.09.37. (ap. 17h.30.)

95 **N°2003425**
Vds. CPC 6128 coul. + nrbx. jc. Turner TV + radio reveil + Joys. Val: 6800 fcs. Cédé à 4000 fcs. (b.e.). Contacter Franck. Tél.: 34.17.13.63.

95 **N°2003425**
Vds. CPC 6128 coul. + super Jds. de nrbx. jc. + rev. + bte. de rangt. 2500 fcs. (le tout). Contacter Alex. Tél.: 39.59.59.24. (ap. 17h.)

96 **N°2003426**
Vds. 520 STF + 2 Joys. + Souris + nrbx. fcs. (Vente. Shadow Water, P47, Strix...). (daté neuf, ambré...). Prix: 3800 fcs. Contacter Bastien Cyril. Tél.: (16)93.53.35.94.

75 **N°2003427**
Vds. sp. (orig.). news: Op. Stealth, Midwinter, Voyageur du Temps, Indana Jones, Project, Castle Master, Jumping Jackson etc.... Demander Olivier. Tél.: 43.43.10.51.

75 **N°2003428**
Vds. digital. real. 800 fcs. FM melody maker + 450 fcs. Spectre 128 + ques. + 700 fcs. Jouis. Console sega + lunettes 3D + 9 jc. Prix: 1500 fcs. Contacter Jerome. Tél.: 45.62.94.64. (avant 19h.)

91 **N°2003428**
Vds. (orig.) 31. Blue Angels All. Time, contact adventures, le HP anglais, bac anglais business à partir de 10 fcs. 50% du neuf. Tél.: 60.48.32.35.

92 **N°2003429**
Vds. STE 4 Mega + mon. coul. (sgarant.). + 32 jc. (orig.) + souris + mon. orig. + 2 Joys. Prix: 10000 fcs. (le tout). Tél.: 46.05.01.91.

93 **N°2003429**
Vds. STE 4 Mega + mon. coul. (sgarant.). + 32 jc. (orig.) + souris + mon. orig. + 2 Joys. Prix: 10000 fcs. (le tout). Tél.: 46.05.01.91.

94 **N°2003430**
520 STF + 2 man. + jc. + manuel + 2 rallonges Joys. + 2 orig. Kick Jds. + nrbx. jc. 3500 fcs. (table. emploi.). Contacter Bajiolas Fabrice 25 Av. des Chevreuilles, 93220 Gagny. Tél.: 43.88.09.01.

94 **N°2003430**
520 STF + 2 man. + jc. + manuel + 2 rallonges Joys. + 2 orig. Kick Jds. + nrbx. jc. 3500 fcs. (table. emploi.). Contacter Bajiolas Fabrice 25 Av. des Chevreuilles, 93220 Gagny. Tél.: 43.88.09.01.

94 **N°2003431**
Vds. 520 STF/DE + mon. coul. + nrbx. jc. + basic G2 A 2 + comp. Prix: 4500 fcs. (le tout) + rev. inform. Tél.: 43.96.10.43. (ap. 19h.)

94 **N°2003428**
Vds. 520 STF + mon. coul. + Joys. Race Master + unit. + 1 jc. + bte. de rangt. DK + caducou MII + 30 (livres). Prix: 5000 fcs. (le tout). Contacter Christophe. Tél.: 34.17.28.18.

94 **N°2003432**
Ech. 1040 STF + imprt. + lect. 512k + org. etc.... Contre Amig 2500 fcs. 2003. Demander Mr. Guerchon. Tél.: 46.67.23.15. (laisser mess. si abs.)

ACHAT

30 **N°2003433**
Ach. 520 STF, Spy S, Tiger, les Eldorado et Praxialis (Lucasfilm). Ecrire à Mr. Avo Christian, 100 Maison Familiale, 30750 Doubrins.

VENTE

06 **N°2003436**
Vds. 520 STF + 2 Joys. + Souris + nrbx. fcs. (Vente. Shadow Water, P47, Strix...). (daté neuf, ambré...). Prix: 3800 fcs. Contacter Bastien Cyril. Tél.: (16)93.53.35.94.

04 **N°2003433**
C64 aide débutant à commencer. Vds. et éch. jc. pas cher. Poss. nbrx. news. Contacter Guider Laurent. 31004 R. du Parc. 4530 Outjeu (Belgique).

VENTE

74 **N°2003434**
Vds. C64 mon. coul. lect. DK + nrbx. jc. (prix à déb.). Tél.: (16)30.38.77.88.

91 **N°2003435**
Vds. C64 + mon. coul. + lect. C64 + auct. + nrbx. fcs. Contacter Thierry. Tél.: 60.15.96.47. (entre 18h./20h.)

94 **N°2003406**
Vds. C128 + mon. coul. + lect. DK/K7 + nrbx. jc. Prix: 4000 fcs. jc. Pc + jc. vidéo de Café Moore Creste. Prix: 2500 fcs. Contacter Chauvaux. Tél.: 43.97.04.30.

VENTE

10 **N°2003436**
Imprimer les écrans. mil. Faciel Envoyé 1 entr. à vos noms et adresse + 2 Dhrs. à J. Ponsol Poitiers. Lot. R. St. Antoine. Poitiers 10700.

62 **N°2003427**
Apple IIc. mon. mono, souris, Jys + 2ème Drive + imagination. Prix: 12000 fcs. Tél.: (16)20.57.85.88. (ap. 19h.)

62 **N°2003428**
Vds. Tandy 1000 HX coul. + mon. coul. comp. PC + souris. (ap. 20h.)

62 **N°2003437**
Chase Over, le rev. 100% est dispo., contre 6 timbres. Contacter Drougaut, 4 R. du Thimot, 92600 Asnières. Tél.: 47.33.22.56.

CONTACT

73 **N°2003444**
Vds. véritable meuble d'arcade M&M'S. Dvni pods de 130 fcs. Cette machine accepte les cartes jamma et est compatible avec le Neo Geo. Contacter Jérôme. Tél.: (16)44.21.56.59.

CONTACT

73 **N°2003445**
Vds. Console Sega + 6 jc. Tennis. Ecs. Bomber Raid, Golden Axe, World Soccer, Thunderblade, American Baseball. Prix: 1850 fcs. (sgarant.). Contacter Emmanuel. Tél.: (16)70.38.82.58.

75 **N°2003446**
Vds. jc. Maguire: Air Diver 200 fcs. + Ach. Jrs. Game Boy (sgarant.). Contacter Simon. Tél.: 43.33.31.31.

03 **N°2003437**
Vds. Console Nintendo - 12 jc.: Fester's Quest, Gansho, Zeldia 1, Bari Warriors, Alpha Mission, etc... Prix: 5500 Cédé à 3000 fcs. Tél.: 48.87.90.61. (ap. 19h.)

07 **N°2003438**
Vds. Console Sega + 2 man. + jc. (Golden Axe, Basquet Nigmare, Wonderboy 1, Aztec Adventure, Grand Master, Tennis Ace, California, Thunderblade). Val: 3100 fcs. Prix: 1900 fcs. (le tout). Contacter Sylvain. Tél.: (16)75.52.67.70.

33 **N°2003439**
Vds. jc. Saga: Spy vs. Spy: 150 fcs. Zillion II: 250 fcs. Thunderblade: 250 fcs. Alex Kidd III: 240 fcs. Basket Nightmer: 270 fcs. Shiner: 280 fcs. Kenseidon: 250 fcs. Vigilante: 280 fcs. (jc. et b.e. peu serv.). Contacter Jérôme. Tél.: (16)56.82.65.68. (ap. 17h.)

37 **N°2003440**
Vds. K7 Nintendo entre 150 fcs. et 200 fcs. + 2 K7 + 300 fcs. Pistolet avec K7: 300 fcs. Contacter David. Tél.: (16)47.14.16.50. (entre 18h./21h.30.)

40 **N°2003441**
Vds. Nintendo + Nes advantage + 10 jc.: Mario II, Castlevania II, Dragonball II, Super Mario Bros. 2500 fcs. (le tout). (16)59.56.37.19. (ap. 20h.)

51 **N°2003442**
Vds. Console Sega + nrbx. jc. + 2 man. (total): 6200 fcs. Cédé à 2500 fcs. (le tout). Contacter Derwin Franck. Tél.: (16)26.02.03.76. (laisser message si abs.)

55 **N°2003443**
Vds. Console PC. Equine (sgarant.) + 7 jc.: Chase HQ, NZ System, PC Kid, Sid, Son 20, (val: 3500 fcs. (le tout). Contacter Derwin Franck. Tél.: (16)83.96.11.16. (ap. 19h.)

59 **N°2003444**
Vds. Sega + 1 Phaser + 4 3D + 2 man. 800 fcs. (part. similitude). Vds. Gold Axe + Psycho Fox + Wonder 2 + Volley + Grand Prix + Super Jouis + 1000 fcs. (le tout). Contacter Michael Benoit. Tél.: (16)20.89.13.17.

60 **N°2003444**
Vds. véritable meuble d'arcade M&M'S. Dvni pods de 130 fcs. Cette machine accepte les cartes jamma et est compatible avec le Neo Geo. Contacter Jérôme. Tél.: (16)44.21.56.59.

60 **N°2003444**
Vds. véritable meuble d'arcade M&M'S. Dvni pods de 130 fcs. Cette machine accepte les cartes jamma et est compatible avec le Neo Geo. Contacter Jérôme. Tél.: (16)44.21.56.59.

62 **N°2003437**
Chase Over, le rev. 100% est dispo., contre 6 timbres. Contacter Drougaut, 4 R. du Thimot, 92600 Asnières. Tél.: 47.33.22.56.

CONTACT

73 **N°2003445**
Vds. Console Sega + 6 jc. Tennis. Ecs. Bomber Raid, Golden Axe, World Soccer, Thunderblade, American Baseball. Prix: 1850 fcs. (sgarant.). Contacter Emmanuel. Tél.: (16)70.38.82.58.

75 **N°2003446**
Vds. jc. Maguire: Air Diver 200 fcs. + Ach. Jrs. Game Boy (sgarant.). Contacter Simon. Tél.: 43.33.31.31.

03 **N°2003437**
Vds. Console Nintendo - 12 jc.: Fester's Quest, Gansho, Zeldia 1, Bari Warriors, Alpha Mission, etc... Prix: 5500 Cédé à 3000 fcs. Tél.: 48.87.90.61. (ap. 19h.)

07 **N°2003438**
Vds. Console Sega + 2 man. + jc. (Golden Axe, Basquet Nigmare, Wonderboy 1, Aztec Adventure, Grand Master, Tennis Ace, California, Thunderblade). Val: 3100 fcs. Prix: 1900 fcs. (le tout). Contacter Sylvain. Tél.: (16)75.52.67.70.

33 **N°2003439**
Vds. jc. Saga: Spy vs. Spy: 150 fcs. Zillion II: 250 fcs. Thunderblade: 250 fcs. Alex Kidd III: 240 fcs. Basket Nightmer: 270 fcs. Shiner: 280 fcs. Kenseidon: 250 fcs. Vigilante: 280 fcs. (jc. et b.e. peu serv.). Contacter Jérôme. Tél.: (16)56.82.65.68. (ap. 17h.)

37 **N°2003440**
Vds. K7 Nintendo entre 150 fcs. et 200 fcs. + 2 K7 + 300 fcs. Pistolet avec K7: 300 fcs. Contacter David. Tél.: (16)47.14.16.50. (entre 18h./21h.30.)

40 **N°2003441**
Vds. Nintendo + Nes advantage + 10 jc.: Mario II, Castlevania II, Dragonball II, Super Mario Bros. 2500 fcs. (le tout). (16)59.56.37.19. (ap. 20h.)

51 **N°2003442**
Vds. Console Sega + nrbx. jc. + 2 man. (total): 6200 fcs. Cédé à 2500 fcs. (le tout). Contacter Derwin Franck. Tél.: (16)26.02.03.76. (laisser message si abs.)

55 **N°2003443**
Vds. Console PC. Equine (sgarant.) + 7 jc.: Chase HQ, NZ System, PC Kid, Sid, Son 20, (val: 3500 fcs. (le tout). Contacter Derwin Franck. Tél.: (16)83.96.11.16. (ap. 19h.)

75 **N°2003450**
Console Sega + Out Run, Afterburner, Enduro Race, Hang-On. Prix: 1200 fcs. (à déb.). Contacter Sylvain. Tél.: 48.87.85.64. (à partir de 18h.)

84 **N°2003451**
Vds. Console Lynx + 3 jc.: (California Games, Astro City, Gates of Gendoson). Prix: 1300 fcs. (le tout). Contacter Stéphane. Tél.: (16)50.38.21.31.

89 **N°2003407**
Vds. Sega 8 bits (nouveau) + Lunette 3D + 7 jc. (Pussidun, Out Run 3D, Afterburner, Vigilante, Rocky, Cyborg Hunter, Tennis Ace). Tél.: (16)70.38.82.58. (ap. 18h.)

92 **N°2003452**
Vds. Console Sega (r. de 2 ans) + Control Stick + Lunette 3D + Pistole Laser + 16 jc. (val: 3500 fcs.) Vendra: 3000 fcs. Contacter Arnaud. Tél.: 47.92.31.89.

92 **N°2003453**
Vds. Console Sega + 9 jc.: (Vigilante, Shmobi...). + 2 man. Vendra modifé prix: 1500 fcs. Tél.: 46.26.91.06.

93 **N°2003454**
Vds. jc. Sega (150 à 185 fcs.). Goldilocks, Space Hoo, Out Run, D.Dragon, Keaton, Kyojo, Rock Rampage, Vds. Console Sega + Phaser + Lunette 3D + Speed King + Control Stick (sgarant.). (b.e.). Prix: 900 fcs. Tél.: 48.44.49.19.

93 **N°2003455**
Vds. Console Nintendo - 450 fcs. + Zapper - 200 fcs. Robot: 400 fcs. + 8 bits: (Strom's Quest, Zenda, Puncbunt, King Fu). Prix: 200 fcs. Tin. + Nes Max: 150 fcs. (val: 2400 fcs.). Vendra: 2300 fcs. Contacter Gregory. Tél.: 48.43.54.70.

JOYSTICK PA, 53 Avenue Gambetta, 92400 Courbevoie

RUBRIQUE ACHAT VENTE CONTACT

AMIGA COMMODORE ATARI CONSOLES

AMSTRAD AUTRES

Votre Département (à remplir obligatoirement)

STANDARD TARIF 50 F

Par cheque, C.C.P. ou timbres. Possibilité à jointure avec grille.

25f. pour nos abonnés. (joindre votre dernière étiquette d'expédition)

ÊTES-VOUS ASSEZ VIRIL POUR PORTER LE BADGE ESWAT ?

Disponible sur CBM 64/128 & Amstrad cassette & disquette Spectrum, cassette Amiga & Atari ST



Les joueurs ont d'abord à se faire reconnaître par les policiers. Ils ont ensuite à se faire reconnaître par les criminels, dans le quartier et à l'intérieur même des appartements. Ils ont à faire face à des situations de plus en plus compliquées, au fur et à mesure de l'avancement.

ESWAT



Survivez à vos missions, impressionnez vos supérieurs, gagnez vos galions et, si'il vous reste encore du courage, vous pourrez alors rejoindre le groupe ESWAT. Équipe d'un uniforme cybernétique et des toutes dernières armes dont le laser à double canon, vous ferez trembler même le punk le plus endurci... mais...

Il vous attendent de pied ferme et armés jusqu'aux dents. ESWAT - votre seule chance de régler les comptes.

A Cyber City, l'archipel est installée. Seule ESWAT (Enhanced Special Weapons and Tactics - Armes et Tactiques Spéciales), la division d'élite du Cyberpolice est capable de rétablir l'ordre. D'abord, vous devez faire vos preuves en affrontant les dangers de la rue en tant que simple policier de la SWAT.

U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35 06 75.



SEGA

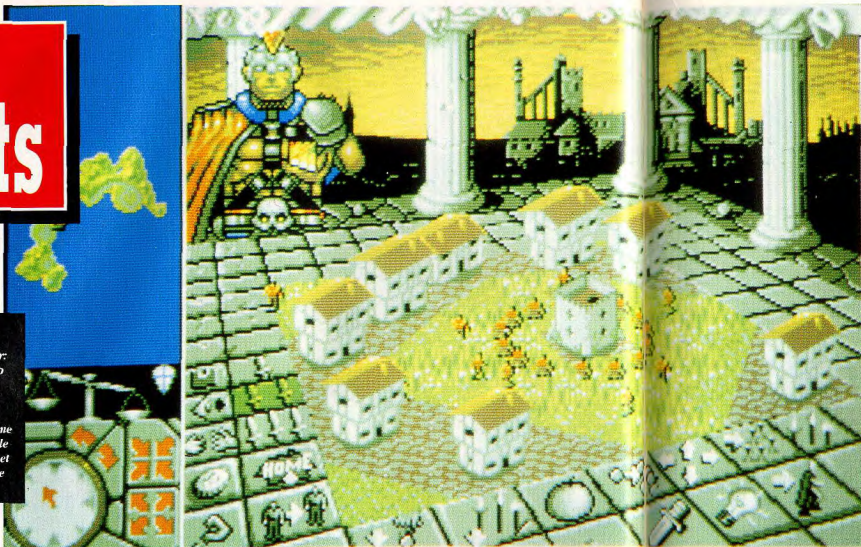
© 1990 SEGA. Tous droits réservés. Sega est une marque de fabrication de Sega Enterprises Ltd.

U.S. GOLD

Description des jeux sur 3615 Micromania.

tests

Ce camp sera particulièrement difficile à conquérir: il contient beaucoup de soldats et beaucoup d'habitations. En revanche, ce sera une mine providentielle pour la nourriture et pour agrandir votre armée.



Powermonger

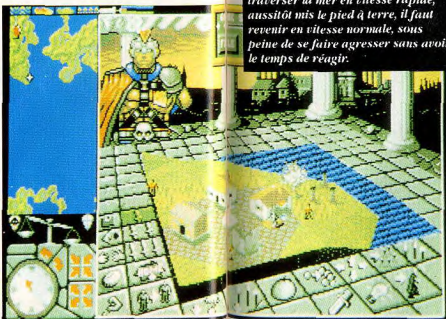
Electronic Arts sort la suite de Populous: ça va faire mal!

Un an après Populous, Bullfrog remet ça et présente PowerMonger, la suite tant attendue de ce fameux jeu. Votre peuple a été menacé d'extinction par une catastrophe naturelle dont je tairai le nom pour ne pas vexer les écologistes qui sont parmi nous ce soir. Il a dû s'exiler et partir à la recherche de nouvelles terres plus accueillantes. Au moment où commence la partie, vous venez de vous installer sur un bout de terrain apparemment libre, mais il y a une autre tribu un peu plus loin. Pour assurer la pérennité de vos fidèles, vous devez absolument régner en maître sur cette terre promise. Trois moyens sont disponibles: la guerre, l'alliance et l'échange de marchandises.

Commençons par la présentation, très brièvement car les photos sont là pour éviter du verbiage inutile. Sur la gauche, une vue générale de la terre où vous vous trouvez. Au centre, une portion agrandie de cette vue générale. Vous pouvez faire tourner cet agrandissement sur lui-même, car c'est en 3D vectorielle non seulement pleine, mais tramée, s'il vous plaît, et qui plus est tramée avec des couleurs, ce qui s'appelle du recouvrement de surface. Autour de cet espace, des icônes permettent d'exécuter une action donnée. Sous la vue générale, une balance indique vos forces par rapport à celles de l'adversaire. Lorsque votre côté de la balance (en bleu) est en haut, vous êtes supérieur et vous pouvez passer au tableau suivant. Encore en dessous, une



La fenêtre "Game Speed" (toutes les fenêtres peuvent être déplacées à volonté) permet de choisir la vitesse du jeu; en fait, elle permet de supprimer une partie de l'animation, ce qui accélère considérablement les personnages. Ici, on vient de traverser la mer en vitesse rapide aussi vite que le pied à terre. Il faut revenir en vitesse normale, sous peine de se faire aggraver sans avoir le temps de réagir.



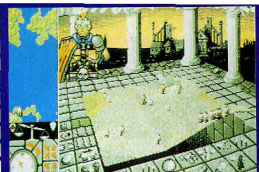
boussole permet de déplacer l'agrandissement, de modifier le facteur d'agrandissement (zoom plus ou moins important) et de faire tourner le "plateau". Derrière la "table" qui porte le "plateau" se trouve le capitaine en chef qui dirige tout. Des icônes en haut de l'écran permettent de modifier la vue générale (Contour des terres, emplacement des hommes, des villages, de la nourriture...) et de contrôler la quantité de nourriture que vous possédez, votre santé et le nombre d'hommes qui vous suivent.

En cliquant sur les médailles du capitaine, on obtient une boîte d'information comportant sous forme de chiffres précis ce qui est schématisé par les barres en haut de l'écran. En cliquant sur sa tête, on peut le visualiser directement sur le plateau. Grosso modo, c'est le même principe que Populous, c'est vrai, mais la stratégie n'a carément plus rien à voir.

Une fois ces détails techniques maîtrisés, il ne reste qu'à rentrer dans la bagarre la tête la première. Au départ, vos fidèles sont assis en cercle autour du capitaine. Vous avez peu d'hommes, souvent suffisamment de nourriture pour tenir quelques années (nous allons y revenir) et une santé parfaite. Le mieux, c'est d'aller trouver une ville pas trop forte et de la prendre à l'ennemi. Vous avez trois "adjectifs" qui permettent de doser votre attaque (et d'ailleurs de passer presque toutes vos actions). Passif, Neutre et Aggressif: si vous êtes en mode Passif et que vous gagnez la ville, tous ses habitants et ses réserves seront intacts et vous pourrez vous les approprier. En mode Neutre, la moitié des ennemis seront tués dans l'action, ce qui fait que vous ne récupérez plus que la moitié de leur armée, et la moitié des stocks de bouffe seront détruits. En mode Aggressif, tous les soldats meurent (y compris les vôtres) et toute la bouffe est détruite. En revanche, dans ce dernier mode, vous êtes beaucoup plus fort. Il faut doser soigneusement son niveau d'agressivité, d'autant que si vous vous balades au milieu des camps adverses en mode Aggressif, vous êtes considéré comme un provocateur et ce sont les ennemis qui viennent vous attaquer.

Si votre camp est à proximité d'une forêt, vous pouvez demander à certains de vos disciples d'inventer quelque chose. Si il n'y a rien à proximité, ils n'inventeront et ne construiront que de la poterie, ce qui ne sert qu'à échanger plus facilement de la nourriture avec les troupes adverses. Si il y a une forêt, ils peuvent inventer des arcs et des flèches, des charmes, des lances, des bateaux, des épées, des boucliers, des canons et même des catapultes. Tous ces objets vous donnent bien entendu de la force.

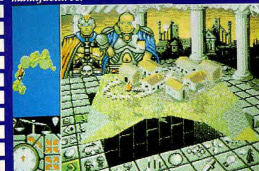
Chaque personnage à l'écran a



la chasse aux montons. Comme on va devoir traverser la mer, il faut en capturer le plus possible afin d'avoir des provisions pour la longue traversée. Pour capturer un monton, il faut cliquer sur l'icône Attaque, puis sur le monton. Le capitaine alors le monton et fait un méchant, alors que ses hommes s'assent en rond autour de lui.



La fenêtre d'information sur un village affiche le type de commerce, le nom de la ville, le nom des deux habitants qui y habitent, le nom du capitaine à qui obéissent les habitants, la quantité de nourriture et d'hommes que contient le village, le nom de la forêt la plus proche et enfin des objets qui y ont été manufacturés.

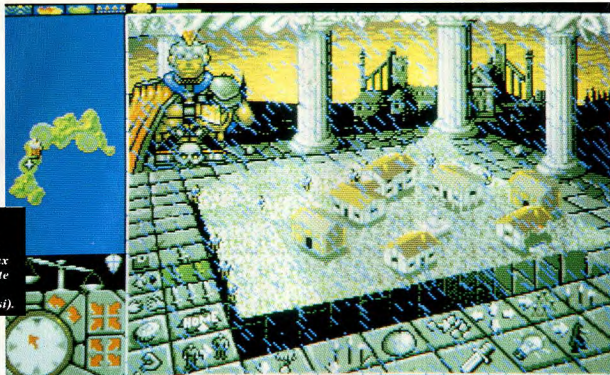


Un deuxième capitaine a été recruté lors de la bataille. On remarque encore les anges qui s'envolent, témoins des combats qui tiennent d'avoir lieu. Comme le second capitaine vient juste de basculer dans notre camp, il n'a ni hommes ni nourriture (les trois barres colorées au-dessus de lui).



Après un zoom arrière, les habitations sont -fort logiquement- plus petites. Il y a huit facteurs d'agrandissement.

Et voilà la pluie. Vos personnages avancent deux fois moins vite (mais vos ennemis aussi).



un nom et un âge, de sorte que vous pouvez reconnaître les personnages les uns des autres, et en suivre certains si vous le désirez. Vous serez parfois obligé de traverser les mers; il faut alors prévoir un maximum de bouffe (en attendant que les moutons) et trouver des bateaux, ou les fabriquer.

Les saisons défilent à raison d'une année toutes les deux minutes à peu près. En hiver, la neige tombe (sur le plateau); au printemps, c'est la pluie, en été l'écran s'éclaircit et en automne la nourriture abonde.

Les bruitages sont extrêmement importants pour le jeu. Il y a des cigales en été, des oiseaux au printemps, du vent froid en hiver, les

petits bonshommes qui coupent du bois et fabriquent des objets font des bruits de scie et de marteaux, les moutons bêlent pour qu'on puisse les repérer, les bateaux font des bruits de vagues, et par dessus tout ça, la vitesse de la respiration du capitaine indique son état de santé. Mieux encore: lorsqu'on recule (zoom arrière), les bruits sont assourdis par la distance.

Il arrive que vous arriviez à conquérir un village qui a un capitaine. Dans ce cas, il se joint à vous; vous pouvez en avoir trois en tout, mais c'est le premier qui reste le chef. C'est-à-dire que pour faire exécuter un ordre par un sous-capitaine, il faut

que le capitaine lui envoie un pigeon voyageur, ce qui prend du temps; il n'exécute l'ordre que lorsqu'il l'a reçu. Il est possible de transférer des hommes d'un capitaine à l'autre, ainsi que de la nourriture.

Lorsqu'on pratique avec un camp, les habitants de ce camp passent de votre côté. C'est parfois nécessaire, parce qu'aller se battre contre un camp qui a deux canons et une catapulte, c'est carrément suicidaire.

Il y a 150 niveaux en tout à conquérir, sachant qu'on ne peut choisir que des niveaux adjacents à ceux que l'on a déjà gagnés.

Perdit! Dommage...



AMIGA 98%

Le jeu est bourré de gags maraînés. Quand un personnage meurt, son âme s'envole vers le ciel. Il est possible de demander des informations sur cette âme (représentée par un petit ange). Pour savoir si le mort était l'un des vôtres ou pas. Il arrive qu'on attaque une ville sans la conquérir (lorsqu'elle est conquise, vos hommes poussent un triple bourra); cela signifie alors que certains des habitants se planquent aux alentours, ou alors gardent les moutons un peu plus loin, et il faut alors aller les chercher. Si vous arrivez à court de bouffe, vos suivants vont vous quitter petit à petit pour rentrer chez eux. Quand ça vous arrive au cours d'une bataille, vous êtes mal

animés de la même façon que dans Populous; c'est un tout petit peu saccadé, certes, mais on s'y fait très bien. De plus, il est possible d'accélérer le déroulement du jeu, dans ce cas tous les mouvements sont extrêmement bûchés, mais on avance plus vite.

Les sons sont tout bonnement fantastiques. C'est la première fois que je vois un logiciel tirer parti aussi bien des possibilités sonores de l'Amiga, et pas seulement pour l'ambiance, puisque une grande partie du jeu est basée sur les bruits (guetter l'arrivée des saisons, trouver des animaux, etc.). Le bruit des cigales et des biboux en été donne l'impression d'être dans le sud de la France, allongé sur un pliant, euh... en train de jouer à



Gagné! Encore 149 tableaux à faire.

Comme dans Populous, on peut jouer à deux par modem ou avec un câble RS232. Entoute franchise, on n'a pas encore eu le temps de tester cette option, mais on vous dira ce qu'on en pense le mois prochain, parce qu'on a bien l'intention de faire des tournis.

Il est évident que l'équipe de Bullfrog a fait des progrès en programmation depuis Populous. PowerMonger devrait donc être plus rapide; ce n'est pas le cas, tout simplement parce qu'il y a beaucoup plus de paramètres à gérer, d'une part, et que l'affichage est beaucoup plus sophistiqué, d'autre part. Quand le printemps arrive, on voit l'herbe pousser en temps réel, avec des fleurs qui bourgeonnent. On voit les arbres devenir jaunâtres puis bruns en automne, etc. Le résultat, c'est que les personnages sont sensiblement

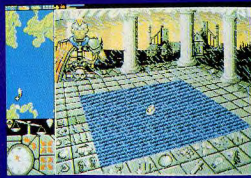
PowerMonger. Fantastique, je vous dis.

Si on ajoute à ça des détails comme la faculté de jouer dans un monde généré aléatoirement (plusieurs milliards de milliards de mondes possibles), les oiseaux qui s'envolent dans un grand bruissement d'ailes quand on passe à côté, la possibilité d'espionner les adversaires, le fait qu'une disquette de données est annoncée (comme les Promised Lands de Populous), on obtient un jeu proche de la perfection. Absolument indispensable.

Michel

GRAPHISME 18
SON 20
ANIMATION 12
COMPLEXITE 20

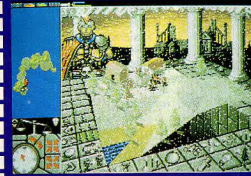
DISPONIBLE SUR AMIGA POUR L'INSTANT
PRIX : NC



En route pour le grand périple: la traversée va durer près d'une minute. Attention au mal de mer...



Une cascade, comme c'est beau... Notez sur la tôle générale, à gauche, la présence de routes. Cela dénote des villages d'une certaine importance.



C'est l'hiver! Neige. Remarquez que les arbres sont en son recouvert, ainsi que le sol. Lorsqu'il neige, vos personnages évoluent 30% moins vite qu'à l'accoutumée.



Les informations sur le capitaine (en bleu): son nom (en occurrence, c'est vous), la tâche qu'il accomplit, son taux d'agressivité, sa fidélité à votre endroit, sa forme physique, sa vitesse, la quantité de nourriture qu'il tient à la disposition de ses hommes, la quantité d'hommes sous ses ordres et ce qu'il transporte.

No Exit

SUR AMIGA



C'est l'histoire de deux testeurs qui se rencontrent dans un bureau, et qui tombent sur un soft de chez Tomhawk.

- Tiens, Seb, justement je te cherchais. T'as vu No Exit?

- Oh, Kaaa, bah ouais que j'ai vu. J'y ai même joué. Et toi?

- Non, pas encore. Mais ça a pas l'air génial. C'est quoi l'histoire?

- Arf, l'histoire? Y en a pas! Enfin disons qu'il y a un embryon de scénario.

- Ah? Mais encore?

- Mézenko!

- Arrête tes conneries, Seb. C'est très important, nous sommes actuellement lu par des dizaines de milliers de personnes. Il faut à tout prix leur expliquer l'histoire, sinon on est plus

crédibles.

- Ok, excuse moi, mais tu sais, comme dit ma mère, je suis un joyeux d'ille. Comme toi d'ailleurs, mais bon, je vois que tu as choisi la voie du professionnalisme journalistique, l'important toujours partiale. Même au péril de nos émotions personnelles et de nos convictions. Allons-y, soyons des journalistes!

- Laisse-toi tomber. Pendant que tu disais je ne sais quel connerie, moi, j'ai lu la doc et j'y ai joué. Alors voilà, je vais tout expliquer aux lecteurs. C'est très simple, apparemment nous sommes plongés en plein dans les



SUR AMIGA

pires de nos cauchemars, et nous devons nous battre comme des acharnés contre un adversaire sans pitié. En gros, c'est un jeu de combat, ça se déroule sur six niveaux avec la possibilité de jouer à deux (l'un contre l'autre). On a aussi trois jokers nous permettant de nous transformer en

monstre horrible durant quelques secondes. C'est tout. T'as un truc à rajouter?

- Bah non, juste une chose, le problème est que je ne fais JAMAIS de cauchemars, mon sommeil n'est envahi que par des papillons, des fleurs colorées et odorantes, des zébrilles et des petits animaux qui ont l'air si gentils avec leurs grands yeux pleins d'amour, donc, je ne peux pas jouer à ce jeu étudiant pour les malades de la tête.

- Seb, tu veux que je te dise? Tu est un grand naïf.



SUR ST

SI 63%

Je profite de l'effondrement momentané de Seb pour approfondir un peu la description de No Exit. Avant de jouer, vous pouvez répartir les quatre capacités du personnage selon un principe original dans un grand carré, vous devez placer votre curseur vers l'un des bords d'une des capacités pour lui augmenter son pourcentage. Par exemple, en laissant au milieu, vous avez une moyenne équivalente, en le poussant légèrement sur un côté, le pourcentage du côté inverse diminuera et l'autre augmentera. Une fois vos forces équilibrées, vous pouvez jouer. Les deux sprites s'affrontent sous petits pas rapport à l'espace de l'écran, et se battent dans une animation rapide qui donne un certain réalisme au combat. Les décors sont bien dessinés, représentant six endroits sombres et lugubres. La manipulation se fait au joystick, et n'est pas des plus évidentes, le personnage répondant mal à vos commandes. Lorsqu'un des adversaires meurt, c'est dans une scène gore où il s'arrachera la tête et répandra son sang partout avant de disparaître.

Kaaa

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	10

graphismes de fond ne sont pas amusés, mais assez jolis et faisant très bien passer l'ambiance malsaine dans laquelle baigne No Exit. Les deux joueurs se font face (l'un d'entre eux dirigé par un joueur, et l'autre par l'ordinateur ou un autre joueur), et pour s'insulter mutuellement, se font des bras d'onneurs. Le combat commence. Les sprites ne sont pas très colorés, mais animés de façon assez rigolote.

La page d'accueil re-

offre. Ce décor est en mode CGA (le bas de gamme de l'affichage, c'est l'horreur) afin d'accélérer la vitesse du jeu. Du moins pour ceux qui ont un XT car sur un AT en VGA 256 couleurs, c'est bien assez remuant, dommage que les sprites, animés suivant un principe nouveau qui donne une grande fluidité au mouvement et beaucoup de naturel, ne soient pas un peu plus grands. Le décor est en effet tellement imposant, qu'il semble parfois les écraser. Les graphistes semblent avoir beaucoup de plaisir à nous offrir des trépas

AMIGA 64%

Après la page de présentation représentant le héros avec ses gros muscles gonflés, et le tout accompagné d'une musique Amigatesque (Brez "Jof jolle"), le joueur se retrouve devant une page qui lui permettra de déterminer les 4 compétences de son personnage: la force, l'efficacité, la vivacité, et la résistance. Une fois ces indications diaboliques, on accède au premier des six tableaux qui comporte le jeu. Les surtout la scène de la mort où le personnage se retire la tête dans un Jeu d'artifice de giclé de sang gore. Les joueurs humains se dirigent au joystick, et exécutent des coups classiques, coups de pied, coups de poing, roulade, saut, et un coup beaucoup moins classique, la transformation en monstre horrible (normal pour un monstre). Cette mutation est autorisée trois fois par partie, et le résultat est différent d'un tableau à l'autre. Les coups sont agrémentés de digitalisations sonores et de brillantes très bleues. Pour ce qui est de l'intrigue du jeu, il est assez faible. Pas seulement parce que l'action est limitée, il n'y a que des duels, mais surtout parce que le jeu est un peu facile. Il n'y a que six tableaux, et d'un niveau à l'autre, les ennemis changent et les décors aussi, mais les coups possibles sont toujours les mêmes. En conclusion (ni vu ni connu, ça fait le deuxième test où j'arrive à cesser "en conclusion"). Je n'ai pas vraiment été emballé par No Exit, qui me semble-t-il, a une durée de vie trop courte pour les experts du joystick que vous êtes.

Seb

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	13

PC 64%

electro-gores du plus bel effet. Ce décor est en mode CGA (le bas de gamme de l'affichage, c'est l'horreur) afin d'accélérer la vitesse du jeu. Du moins pour ceux qui ont un XT car sur un AT en VGA 256 couleurs, c'est bien assez remuant, dommage que les sprites, animés suivant un principe nouveau qui donne une grande fluidité au mouvement et beaucoup de naturel, ne soient pas un peu plus grands. Le décor est en effet tellement imposant, qu'il semble parfois les écraser. Les graphistes semblent avoir beaucoup de plaisir à nous offrir des trépas

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : 249 F



Dick Tracy

Titus a enfilé un imperméable jaune.



L'action commence sur les marches du poste de police, puis elle se poursuit dans les rues sombres et sur les toits. Tout au long des cinq niveaux, il devra échapper aux nombreux hommes de main de Big Boy et arrêter un des criminels recherchés dont la tête apparaît dans une vignette. Inutile de s'en prendre prématurément à Big Boy si l'aventure vous le reconçoit car, comme dans le film de Warren Beatty, il serait relâché faute de preuves. Ce n'est qu'à la fin qu'il pourra être mis hors d'état de nuire.

Comme dans Robocop, les truands tirent ou lâchent des grenades depuis les fenêtres et les toits. Les balles ricochent et un prunEAU destiné à Dick Tracy peut, par accident, supprimer un bandit. Les balles perdues sont à l'origine d'une très grande mortalité chez les criminels, ce qui fait l'affaire de notre héros. Chaque fois qu'un bandit est arrêté, le Daily Paper en fait sa une, avec la photo numérisée de l'affreux et des intertitres pleins d'humour (le communisme semble promis à un bel avenir en Union Soviétique pour n'en citer

qu'un). Dick ne dispose, au départ, que de ses poings (mais il répugne à s'en servir) et d'un pistolet. En cours de route, il trouvera mitraillettes et caissons de munitions. Si vous survi-



vez aux 75 écrans - et c'est loin d'être facile - vous aurez débarrassé le monde d'une belle creuvre.

PC
85%

An début, on pense à Robocop, mais on oublie très vite cet apparentement. L'ambiance de New-York by night est remarquablement rendue et pour cause: Titus a dû s'engager, par contrat, à respecter scrupuleusement la palette de couleurs du film ainsi que de nombreux détails graphiques. Warren Beatty lui-même a d'ailleurs contrôlé la conformité du personnage et les graphismes, selon l'éditeur, du coup, pas question que l'on tire sur le gamin qui traverse certains tableaux car cela ne se fait pas. Exclu aussi de protéger l'héroïne du film car, pour peu que vous soyez mollasson du joystick, elle serait abattue, ce qui est impensable! C'est dire que, malgré ou peut-être à cause de ces limitations, le joueur a la garantie de retrouver un Dick Tracy pur jus. Les trouvailles du

soft font que l'on ne s'y attend jamais malgré un scénario un peu linéaire. Si Dick, par exemple, tombe d'un toit, il glisse hors de son pardessus qui, accompagné du chapeau, tombe lentement. Dur dur. Agréable à jouer, le jeu consiste, avec la B.D. et le film qui sortira inmanquablement en vidéo, une trilogie parfaitement homogène, ce qui fera le plaisir des amateurs d'imperméables jaunes.

B&G

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR PC, GX 4000, ST, AMIGA ET C64
PRIX : 250 F ENVIRON



Nightbreed

Une petite baignade dans un Ocean de sang, ça vous tente ?

Quelques précisions sont nécessaires avant de passer de ce jeu, qui n'avait pas été mentionnées dans le test de notre très cher et admirable collègue Artemus. Tout d'abord, il faut savoir que le scénario du jeu est inspiré du bouquin "Cabal" de Clive Barker. Il faut savoir que Clive Barker, c'est pas le dernier des inconnus, puisqu'il avait écrit auparavant quelques livres mémorables pour l'amateur de gore, de magie et de folie: "Livre de Sang", un recueil de nouvelles plus sanglantes les unes que les autres, et "Le Royaume des Devins", un roman magique sur le pays des merveilles. Mais il avait aussi réalisé deux films: "Hellraiser" et sa suite "Hellbound", deux musés dans le domaine du cinéma gore. Tout cela pour vous expliquer dans

quel état d'esprit le jeu a été conçu: angoisse, folie et mort. Maintenant, retournons au jeu. Vous incarnez Boone, un malade mental qui se voit révéler la preuve qu'il est un dangereux psychopathe qui a assassiné plusieurs personnes dans des conditions atroces. Le voilà maintenant livré à lui-même avec son secret, et il peut se balader au volant de sa bagnole dans toute la région. Cette région est plutôt déserte puisqu'il n'a le choix en fait qu'entre trois destinations: la police, l'hôpital, ou l'entrée devant le village Midian. Ce dernier est précédé par un immense et lugubre cimetière. Votre but est de trouver l'entrée de Nécropolis, une ville souterraine où sont enfermés les Nightbreed, des créatures venues sur terre avant les humains, et que ces derniers ont massacré jusqu'à presque dernier.

AMIGA
75%

Le jeu reprend très bien le scénario bizarre de Clive Barker, et base tout son intérêt sur les combats dans Nécropolis contre des monstres aux tronches aussi variées que distordues. C'est la réalisation qui ne suit pas, en nous offrant des graphismes bûchés aux couleurs pauvres et mal choisies, et une animation lente et saccadée. C'est vrai que les personnages sont d'énormes sprites et qu'ils se retrouvent souvent à trois ou quatre sur l'écran, mais tout de même, c'est fatigant. Les bruitages sont réalistes, quand à eux, avec des effets lorsqu'un monstre gerbe

par terre ou qu'un ennemi vous tire une rafale de mitraille dans le bide. Avec le scénario en or de Nightbreed, on aurait pu avoir une pure réussite dans le genre; malheureusement, le jeu ne consiste qu'à se battre sans répit, et à chercher son chemin dans le labyrinthe qu'est Nécropolis.

Kaaa

GRAPHISME	12
SON	16
ANIMATION	13
MANIABILITE	14

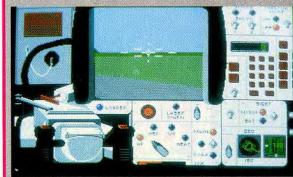
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC, PC
PRIX : 249 F

M1 TANK PLATOON

EDITEUR MICROPROSE AMIGA
TESTE PAR KAAA. DEJA TESTE DANS JOY N°3
SUR PC. DISPONIBLE SUR PC ET AMIGA EN
DECEMBRE. PRIX : NC

Vous dirigez un groupe de quatre chars, en vous occupant des trois postes de commande dans chacun d'eux: le poste d'observation, auquel vous voyez tout grâce à des jumelles infrarouges, en pouvant même s'en servir avec une mitrailleuse. Le poste du pilote, qui dirige simplement le char avec le joystick, et le poste du tireur qui, comme son nom l'indique, sert à dégommer les ennemis grâce à un ordinateur de bord qui calcule tous les paramètres nécessaires pour atteindre votre but. Vous avez deux sortes de stratégie à adopter: les commandes char par char, en vous occupant, l'un après l'autre, des trois engins de guerre et en les géant entièrement, et les commandes à partir d'un seul char, en donnant des ordres aux trois autres, ou en les programmant. Les graphismes sont en 3D, avec une vue dans toutes les directions. Les différents postes des engins sont représentés dans un dessin réaliste, donnant réellement l'impression d'être aux commandes, et une carte de la région, accessible à tout moment, vous permettra de comprendre votre stratégie ainsi que celle de l'ennemi, en zoomant sur des points précis et en déplaçant vos chars allés. Une simulation complète, donc, pourvue d'une doc conséquente où les plus acharnés ont pouvoir passer des heures à tout épélucher, pour comprendre et exploiter au mieux les possibilités de ce jeu.

GRAPHISME 16 • SON 10 • ANIMATION 15
REALISME 17 VERDICT 79%



MAD PROFESSOR MARIARTI ST

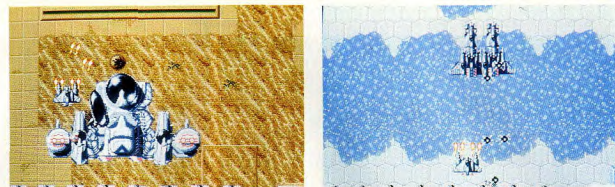
EDITEUR KRISALIS
TESTE PAR ARTEMUS. DEJA TESTE SUR AMIGA
DANS LE N°8. DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA.
PRIX : ENVIRON 200 F.

Revoilà notre professeur fu, aux prises avec ses expériences scientifiques devenues folles. Dans chacun de ses laboratoires de recherche, à savoir la chimie, les roquettes spatiales, l'informatique, la botanique et un cinquième mystérieux, il devra se battre contre toutes sortes d'objets devenus animés et meurtriers. Pour sauver sa raison, le professeur doit trouver le moyen de remonter tout en ordre en désactivant certaines parties des laboratoires, et en trouvant les combinaisons complexes qui lui permettent d'accéder à certaines zones. La musique et le son sont moins élaborés sur ST que sur Amiga, et ce sera la seule différence que l'on pourra noter avec cette nouvelle version. Les graphismes sont bien réalisés, l'animation est tout ce qu'il y a de plus réussie et la manipulation n'est pas extraordinaire. Une précision toutefois, en appuyant sur les touches de sélection-F1 à F10 vous pourrez voir les informations en bas d'écran s'inscrire en anglais, en espagnol ou en français.

GRAPHISME 15 • SON 12 • ANIMATION 14
MANIABILITE 13 VERDICT 77%

Les amateurs vont avoir peur !

tests



Battle Storm



ramassez au fur et à mesure de vos destructions des armes et des bonus vous permettant de progresser au mieux. Les engins ennemis arrivent par vagues en laissant des bonus derrière eux, qui vous offrent une vie gratuite, et lorsque le stock de "petits" est épuisé, on vous envoie les gros morceaux, beaucoup plus difficiles à avoir. Mais en revanche, ils laissent d'autres options derrière eux, beaucoup plus intéressantes pour celui qui n'a pas envie de chômer. A

la fin du niveau, c'est à un franchement immense monstre que vous aurez affaire. Celui-là est dur à plomber mais bon, il n'apparaît que quatre fois dans tout le jeu. Sous quatre formes différentes, certes, mais avec autant de difficulté à détruire. Maintenant que vous savez tout, je vous laisse travailler, et faudrait pas tarder à nous en débarrasser, des envahisseurs. Ils commencent à devenir franchement désagréables.

AMIGA
82%

Le vaisseau est vu du dessus, se baladant tout autour de l'écran alors qu'un scrolling multidirectionnel défile sous vos yeux. Parfaitement fluide et bien rapide, l'animation des sprites comme celle des décors donne un jeu extrêmement bien réalisé. Lorsque vous rentrez dans un vaisseau ennemi, vous rebondirez sans autre problème. Par contre, c'est leurs missiles qui risquent de vous faire perdre une vie si vous ne les évitez pas. Le jeu prend les meilleures capacités graphiques de l'Amiga, sauf les couleurs, qui auraient pu être plus nombreuses à l'écran ce ça nous aurait pas déçu. Le joystick peut avoir deux modes de direction possibles: en tournant d'un côté pour faire faire un quart de tour au vaisseau et en poussant dans cette direction pour le voir avancer, ou en avançant toujours en poussant en avant. Selon votre préférence, vous pouvez choi-

sir. Entre les niveaux, vous devrez passer par un stage obligatoire, réalisé en scrolling vertical, pendant lequel vous devrez faire preuve de rapidité en tirant sur tout ce qui s'avance vers vous. Les têtes de mort sur le sol ne doivent pas vous effrayer, et vous êtes même tenu de leur tirer dedans pour réussir. Même si la grosse tête centrale a deux yeux et qu'elle vous suit du regard, jusqu'à enoucher s'il le faut. Battle Storm est un Shoot'Em Up classique et bien foutu, qui défoulera ceux qui ont besoin de se défoncer, sans les décevoir par rapport à la collec' du même thème qu'il possède.

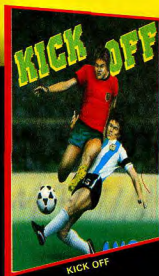
KAAA

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX IN C

JOYSTICK / NOVEMBRE 1990 / 186

CHALLENGERS



KICK OFF



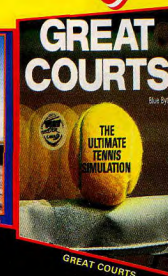
SUPERSKI



FIGHTER BOMBER



STUNT CAR RACER



GREAT COURTS

UBI SOFT

Entertainment Software

8710, RUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL, SOUS BOIS - TÉL. (1) 48.57.65.52



Le mythe du Far-West traverse l'Océan pour arriver sur nos ordinateurs. Sortez vos six coups...

Billy the Kid

Personne ne sait quand il est né. Personne ne sait non plus pourquoi du jour au lendemain un enfant bien élevé a sombré dans les ténèbres de la corruption, du jeu et du meurtre. Une chose est sûre, c'était un bon

gars. Un peu malade des nerfs, certes, mais il avait dans le fond un grand cœur. Il décida un jour de s'associer avec un des ses amis pour maintenir la loi dans un petit comté du Texas. Belle initiative qui se termina par le meurtre de son ami de toujours. Renseignements pris, il s'agirait de la bande de Murphy-Dolan qui a fait le coup. Aux côtés du shérif Pat Garrett, un ami mi-giue mi-raisin, Billy, décide de se venger en pistant les canailles jusqu'en Laponie. Au départ de cette aventure, vous pourriez choisir entre ces deux personnages qui, vous l'aurez sûrement deviné, n'appartiennent pas la loi de la même façon.



PC
65%

La réalisation technique nous a laissé perplexes. En effet, comme il est mentionné plus haut, les auteurs ont essayé d'utiliser le concept Cinemaware dans un genre nouveau. Et c'est un peu raté. Les graphismes sont en 16 couleurs maximum (EGA/VGA) et malgré des tentatives évidentes de soigner les détails, on a du mal à se plonger dans ce jeu un peu décousu. Nous décernerons par contre un bon point pour la musique et les effets sonores puisque le logiciel est compatible avec la plupart des cartes sonores du marché: AdLib, SoundBlaster, Creative et Roland. Bref, ce n'est certainement pas le soft de l'année mais il demeure cependant digne de votre attention.

Cris

GRAPHISME 12
SON 15
ANIMATION 12
MANIABILITE 13

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC A LA FIN DE L'ANNÉE. PRIX : NC

L'un est obligé de prévenir les autorités du patelin voisin pour faire venir le Marshall, l'autre règle les comptes d'une manière plus efficace et plus saignante. Dans cette aventure originale (les softs western sont quand même peu nombreux) vous devrez faire des miracles. En effet, descendre 7 bandits desperados d'un coup ou ramener un troupeau pris de panique est loin d'être une partie de plaisir, quoique... Diverses scènes d'action à la Cinemaware apparaîtront régulièrement dans le jeu et de manière variée. Billy the Kid utilise un concept très osé. Les concepteurs n'ayant apparemment pas peur de se mesurer aux plus grands. Un pari dangereux...

Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles soviétiques et par les bombardiers IROH HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille offshore surveillent le ciel.

Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus de la queue de la gloire.

FLIGHT OF THE INTRUDER, vous transpore dans le monde réel de l'aviation, si des Eagles Miggers.

BIEN
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, Atari ST

distributeur par
UBI SOFT
8-10 rue de l'Inde
93100 Montreuil/Bois

Spectrum HobbyByte



MIRRORED

THE
MIRRORED
OF THE

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS BOUTIQUES DE VENTE

PRODUIT COMPATIBLE
AVEC LA CARTE SONORE
MIRRORED



LES GLADIATEURS DU 3^{ème} MILLENAIRE

SERIE LIMITEE
LE TOUT NOUVEAU FREESBEE SOUPLE!
UN SUPER CADEAU A L'INTERIEUR

**ATARI ST / AMICA
PC et COMP.**

PHOTOS: ATARI



Après des mois d'entraînement, vous voilà enfin prêt à participer au grand tournoi où vous serez confronté aux plus grands joueurs de la galaxie.
Vêtu de votre combinaison et de votre casque aérodynamique, vous pénétrez dans l'arène construite de dalles de verre.

Il va y avoir du sport !

A l'aide de votre disque et d'un peu de réflexion vous pouvez anéantir votre adversaire en détruisant certaines

dalles, mais tactique et stratégie vous permettront de remporter la partie en lançant votre disque de telle façon que votre adversaire ne puisse le rattraper. Cette simulation sportive d'une conception tout à fait originale, plaira à tous les passionnés de sports d'adresse. DISC se distingue par ses animations fluides qui alliées à des sons digitalisés permettra au joueur d'être en prise directe avec le jeu.
A DECOUVRIR ABSOLUMENT...

DISC



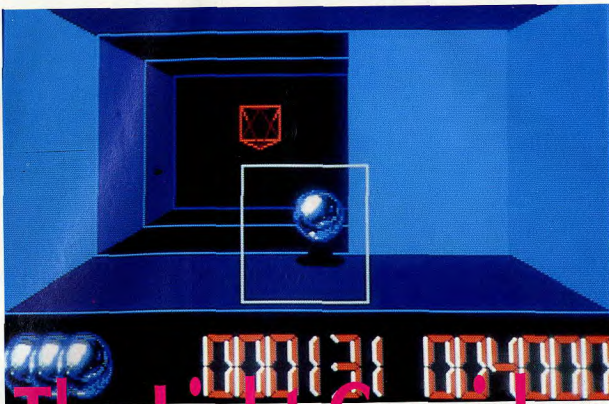
36 15 LORI
des jeux, des Infos,
des milliers de cadeaux
à gagner.



81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

tests

Ideée simple mais lumineuse. Infogrammes nous fait le coup du logiciel parfait. Allez, quasi-parfait, dès fois qu'ils nous fassent une hyper-céphalite.



The Light Corridor

Ce couloir de lumière mériterait à lui seul qu'on lui consacre une nouvelle rubrique. Ça s'appellerait "Situons-nous dans un espace 3D" ou encore "Suprême matrice vectorielle". Ce serait super bien. Pourtant, le principe de Light Corridor est simple: on dirige une "raquette" carrée dans un couloir occupant la totalité de l'écran. Avec la souris, on avance et évolue dans ce couloir. Histoire de rire, on doit aussi diriger une balle. Bref, la partie prend très rapidement une allure de casse-briques en 3D. Seulement là, la balle ne casse rien du tout. Lorsqu'elle rencontre un obstacle, elle rebondit mécaniquement dessus. On aura compris qu'il faut des nerfs d'acier, des réflexes d'enfer et un tempérament en or pour espérer passer les 50 niveaux qui composent le jeu. En fait, il faut même bien plus que cela car les obstacles ne sont pas toujours fixes: les murs montent, descendent, vont à droite, à gauche et toutes ces sortes de choses. Bien entendu, l'effet de 3D est garanti d'autant que la raquette se déplace à vitesse grand V. Cependant, histoire de consoler tout, des sortes de gnogno en fil de fer 3D se baladent de temps à autre dans le couloir. Lorsque la baballe les tape, elle rebondit mais si la raquette passe dessus, elle les absorbe. Il en résulte ce qu'il est convenu d'appeler un changement d'état de ladite raquette. Des fois, c'est tout bon et par exemple, la

raquette devient rouge: ça veut dire qu'elle est aimantée, d'autre fois, c'est une catastrophe et elle devient minuscule. Au fur et à mesure que l'on progresse, les options sont de plus en plus déliantes. A chaque déplacement, la raquette se dédouble et traîne derrière elle une autre raquette. A priori, on se dit que c'est pratique et que ça double les chances de rattraper la balle. On a tort de se dire ça. Ici oui, par moment, le passage permettant de progresser est tellement

exigu qu'il n'y a pas de place pour deux raquettes. Tous les quatre tableaux, on a droit à une "énigme à résoudre". Par exemple, le mur affiche une tête de mort qu'il faut heurter plusieurs fois avant de pouvoir continuer. Dans ce cas, le temps est limité. Sympa, hein? Oui, sympa mais il y a mieux: on peut jouer à deux et surtout, surtout, surtout, suspense, suspense, surprise, le jeu bénéficie de son propre éditeur de couloirs. Inutile de dire qu'il y a tout ce qu'il faut pour se construire des parcours d'enfer. Et hop, un super jeu, un

ST 90%

C'est pas compliqué, tout est bien. La musique, digitaalisée, est une pure merveille. Sobre, clean, avec des feulements de fraiches bass à la Pastorius que c'est comme qui dirait du miel pour les oreilles. Hummm, tout ça a un petit relent de mélodie à la Kate Bush. Les bruitages, digités eux aussi, sans être remarquablement originaux, sont raisonnablement propres d'autant que le bruit que fait la balle lorsqu'elle heurte un obstacle varie en fonction de sa distance. L'animation, smooth comme dans un rêve, permet de progresser dans

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	17
DIFFICULTÉ	17

Moulinex

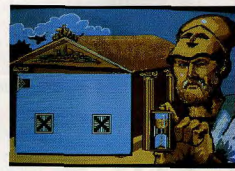
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : 39 F

Time Race

Oh! un Tetris Loriciel tout plat mais tout sympa. Youpi.

En dépit d'un nom laissant croire que l'on se trouve en présence d'un jeu d'aventure temporel, cette course du temps est bel et bien un jeu de réflexion. Afin de voyager dans le temps, il faut, au moyen du joy 'ou du clav', orienter des pièces triangulaires apparaissant dans une fenêtre, afin de les assembler de façon à former un carré. Ceci fait, le carré disparaît en rognant la fenêtre. Assez logiquement, le voyage dans le temps commence par la préhistoire: l'écran de fond représente un groupe de chasseurs se dirigeant d'un pas pesant vers leur grotte. But du jeu, réussir à faire disparaître la fenêtre avant que nos chasseurs aient rejoint leur gîte. Expliqué comme ça, le jeu à l'air tout simple. Erreur, en fonction de leurs couleurs, les triangles peuvent ou non s'assembler. Ainsi, deux triangles de même couleur ne peuvent être accolés que par leur pointe. A partir du tableau 2 (le jeu en comporte 15), d'autres types de triangles compliquent ou facilitent la manœuvre: les triangles noirs détruisent toutes les couleurs qu'ils touchent, les blancs arrêtent l'animation pour quelques temps, d'autres encore empêchent momentanément la rotation des

pièces. Quand on sait qu'il existe une dizaine de triangles différents, que le temps imparté est de plus en plus réduit à chaque tableau, qu'il partit du tableau 8, il faut commencer par enlever des triangles afin de faire le ménage et qu'un système de code permet de ne pas recommencer tout le jeu à chaque partie, quant on sait tout ça disais-je, on peut considérer qu'il n'y en a pas de plus qu'à me précipiter sur ma machine pour refaire une partie de Time Race parce que ça commence à bien faire d'aligner les signes alors qu'un casse-tête passionnant m'attend or donc salut.



ST 75%

La musique fait indéniablement penser à ce qu'on entendait il y a quelques années sur les bourses d'arcades, le graphisme, ni bon ni mauvais, n'arien de particulier. Quant à l'animation des triangles, elle aurait pu être un peu plus fluide. Ceci dit, rien de catastrophique dans ces restrictions puisqu'elles ne sont pas gênantes pour le jeu en lui-même.

Moulinex

GRAPHISME	12
SON	14
ANIMATION	12
DIFFICULTÉ	17

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : 249 F

10 VOL.2 MEGA HITS

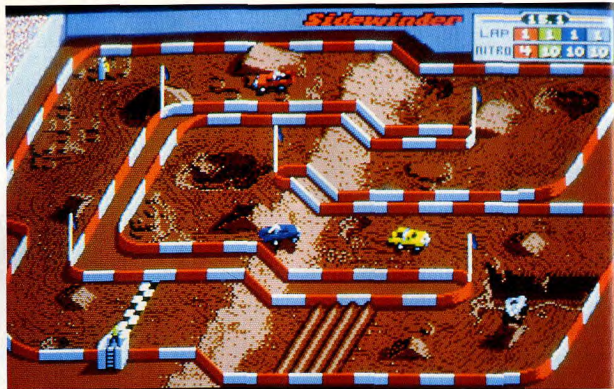


Disponible chez FNAC et les meilleurs magasins de jeux vidéo

Existe dans les versions ST / AG / PC 3.5 / PC 5.25

UBI SOFT Entertainment Software

tests



Super Off Road Racer

Vous savez pas? On a laissé tomber le rallye Paris-Dakar. On a trouvé mieux et moins salissant: le Virgin-Dakar.

Voici un jeu de rallye vu de haut sur circuit fermé, tout à fait remarquable. Les voitures partantes sont au nombre de quatre, chacune d'une couleur différente, et vont affronter un terrain de cross torturé au maximum. Pas qu'un d'ailleurs, puisque s'ils réussissent à être qualifiés, il continueront leur course mais sur d'autres terrains, souvent encore plus bosselés. Vous pouvez jouer seul contre l'ordinateur, et jusqu'à quatre copains ensemble. Croyez-moi, ça peut donner de bons résultats. Mais ce n'est pas Alain Prost qui me contredira, on ne va tout de même pas risquer sa vie au volant pour que dalle, bordel! Bien sûr que non, puisque vous pourrez ramasser de l'argent durant votre course, et amasser

comme ça des tas de thunes pour ensuite acheter des options... tout votre bagnole. C'est un circuit fermé, aussi fermé que ceux que vous pratiquez. Mais bon, si on regarde plus loin, finalement, c'est pareil que dans la vie. On travaille pour gagner de l'argent, et on investit pour pouvoir moins travailler tout en gagnant plus. A la fin, on devient patron et on gagne des max de blé sans bouger les

doigts de pieds. Donc, ces options vous seront utiles, pour acheter des accélérateurs, des pneus plus agrippants, un meilleur moteur, etc. Super Off Road Racer plaira inimmuablement aux nostalgiques des Matchbox ou des Majorette, avec ses petites bagnoles qui vont à fond, et se rentrent dedans violemment, sans s'arrêter pour autant.

Les circuits sont dessinés dans des graphismes fins, qui donnent une impression de réalité appréciable. Les voitures sont toutes petites, s'agitant frénétiquement sur les circuits, en laissant des nuages de poussière derrière elles lorsqu'elles accélèrent. Le maniement se fait au joystick, et un certain apprentissage des directions est à apprendre avant de contrôler parfaitement votre véhicule. Des bruitages bien réalisés se font entendre lorsque les voitures accélèrent, et entre les courses, quand les vainqueurs montent sur le podium. L'animation des sprites est ra-

vide, et quand les bagnoles se rentrent dedans, elles se castagnent jusqu'à se passer sous le pif. Super Off Road Racer est un mignon petit jeu comme on en voit rarement, éclairé à jouer et tout simple dans sa conception, par rapport à la surenchère d'animation qu'on voit dans beaucoup de softs.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 199 F SUR ST ET AMIGA, 149 F SUR CPC DISK

John Finlay Time Record (G3F)	74:82	58:82
4th Place PEXE	\$70,000	1st Place \$100,000
2nd Place \$80,000	3rd Place \$90,000	4th Place \$100,000
Best		

FONCEZ!... TÉLÉCHARGEZ!

Des centaines de jeux à s'offrir à tout moment, en un instant, sans sortir de sa navette, pour le prix d'une simple connection! A partir de 15frs, c'est planant.

CODE 3615 AMCHARGE

MATÉRIEL NÉCESSAIRE
1 CPC
+ 1 MINITEL
+1 KTT TÉLÉCHÈMENT

BRANCHEZ LE CORDON PRISE RONDE → MINITEL PRISE PLATE → CPC

INTROUIRE CASSETTE OU DISQUETTE DU KIT.

LANCÉZ AMCHARGE

CHOIX DU JEU EN LOCATION → JOUER EN VENTE → INTROUIRE CASSETTE OU DISQUETTE FORMATEE

TÉLÉCHÈMENT!

À VOUS DE JOUER!

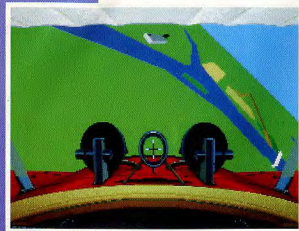
AMCHARGE BP 36 06561 VALBONNE Cedex

NOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
Je désire recevoir :
- Kit Téléchargement pour Amstrad CPC version cassette à 99F = F
- Kit Téléchargement pour Amstrad CPC version disquette à 99F = F
- Lot de 4 disquettes vierges à 99F = F
- Lot de 4 cassettes vierges à 29F = F
Total = F
Précevez votre ordinateur :
 CPC 464 CPC 6128
Frais de Port = 15F
A payer = F
Règlement : je joins un chèque bancaire (à l'ordre de AMCHARGE), mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15F pour frais de remboursement)
Date d'expiration : _____
Signature : _____

tests

Blue Max

Artech fait voler les vieux coucous.



SELECT THIS PLANE

FOKKER DR1
ENGINE: 110 HP
SPAN: 22 FT
LENGTH: 33'
SPEED: 132 MPH
ARMAMENT: 2 FF. MACHES

Blue Max est un simulateur d'instruments. C'est tout juste si quelques indications s'affichent à la base de l'écran, on se croirait sur WordPerfect (qui n'est pas un Shoot'Em Up mais un traitement de texte). L'amorce d'avion en bois que l'on voit, les mitrailleuses jumelées du Fokker DR-1 tri-plan que j'ai choisis suffisent néanmoins à donner une bonne impression d'habitude. Loin en bas, le sol révèle des fermes, des rivières, des ponts et des champs.

Le basculement de l'horizon est hélas saccadé et lors d'un duel aérien, au moment où le doigt appuyé sur la détente, le soft a

PC
65%

des absences, l'image s'immobilise pendant une seconde avant que le pruneau soit lâché. C'est d'autant plus regrettable que Blue Max recrée bien l'atmosphère de l'époque (NDLR: de l'époque des débuts de la micro, puisque ce soft existe depuis au moins 8 ans... Les C64istes et les Spectrumers s'en souviennent certainement).

BOTGV

GRAPHISME	15
SON	10
ANIMATION	08
REALISME	17

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 299 F

Pour monter dans un avion lors de la première guerre mondiale, il fallait un courage certain. Déjà que les coucous avaient du mal à tenir l'air tout seuls! Alors si en plus on leur tirait dessus, c'était le bouquet! Et pourtant, les volontaires ne manquaient pas. Et même de nos jours, réflexion faite, on s'accorde à penser que c'étaient tout de même de sacrés bêtes.

Das Boot

MINDSCAPE se met en plongée périscopique.

PC
88%

Das Boot, tiré du film «Le Bateau», est l'un des simulateurs de sous-marin les plus claustraux que je connaisse. Cela tient probablement aux tuyauteries compliquées qui peuplent ce soft, aux sas et aux tubes lance-torpilles bondonnés à mort. La vision en surface est en 3D faces pleines, et là au moins on respire. Pas pour longtemps: des essais d'avions arrivent et les descendre au canon ou à la mitrailleuse n'est pas une mince affaire car ils volent en vase-mottes et très vite. En plongée, on quitte la 3D, sauf pour les étonnantes vues du sous-mersible naviguant entre deux eaux. Le commandant que vous êtes devra donner des ordres tous azimuts, à la salle des moteurs, à la radio et à la salle des torpilles. Les graphismes restent bien l'ambiance oppressante des sous-marins.

GRAPHISME	17
SON	NS
ANIMATION	16
REALISME	17

BOTGV

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 299 F



Das Boot, c'est le bateau. Ou pour être plus précis, un U-Boot (Untersee-Boot pour les intimes, sous-marin pour les autres). Les présentations faites, il ne reste plus qu'à plonger si les avions qui font la danse du scalp tout autour n'ont pas déjà troué la coque. Un canon mais sur-

tout une mitrailleuse devrait ramener les zincs à de meilleurs sentiments. Ensuite, de relâcheuses missions en Norvège, du côté de Gibraltar ou dans l'Atlantique nord vous attendent. Tapi au fond des océans, vous jouez au chat et à la souris avec le facheux. Mais qui est le chat et qui est la souris?

“ACCEPTER CETTE MISSION C'EST...”

U.N. SQUADRON™

...SIGNER UN PACTE AVEC LE DIABLE.”



CAPCOM®
USA

Disponible sur

CBM 64/128 cassette et disquette
Amstrad cassette et disquette
Spectrum 48/128K cassette
CBM Amiga
Atari ST/STE



Capcom est une marque de commerce de Capcom U.S.A., Inc. © 1990 Capcom U.S.A., Inc. Tous droits réservés.
U.S. Gold France 06560 Valbonne. Tel (1) 43 35 06 75. Description des jeux sur 3615 Micromania.

tests

SUR AMIGA



Il y a déjà de cela quelques années, le C3PC (Chure) de The Third Coming) a pris le pouvoir, dans la ville de New-York. L'organisation de la société comme le C3PC l'entend, est plus proche de celles décrites par George Orwell ou

Zamiatina plutôt que de celles de leurs ou Simak. La violence et la décadence sont dans les rues, la drogue est omniprésente (vu que c'est le C3PC qui contrôle le marché): les rues sont loin d'être sûres. Mais des rebelles, de tous bords, se sont or-

Allez, n'hésitez pas! Virgin Games vous fait visiter le New York de 2014, avec ses bandes, ses tueurs, et ses gros méchants de la nuit. Ceinture de grenades conseillé.

des machines de guerre. Maintenant vous allez devoir vous battre, vous allez affronter les bandes les plus terribles de New York. Mais sachez qu'ils sont parfaitement organisés et entraînés, que le gouvernement est de leur côté, et que eux aussi ont des équipements militaires modernes.

Tuez, massacrez, pas de quartier est votre devise, ramassez les armes abandonnées par vos ennemis, contrôlez les quartiers, passez les ponts, et que la force soit avec vous. Vous êtes un Warrior. *Seb*

New York Warriors

CPC
42%

Après la page de présentation vous représentent vous, le héros de New York Warriors entraîné d'utiliser une arme puissante et crachant le feu, vous accédez au menu permettant de choisir le mode de contrôle du jeu, joystick, clavier, un joueur, deux joueurs. Le jeu commence avec un plan de New York, indiquant à quel quartier vous allez vous frôter, et avec un bref descriptif de la bande qui règne en maître actuellement sur les lieux. Un hélicoptère vient vous poser en début de parcours, un gros sprite animé, et l'action commence tout de suite quand le joueur a le malheur d'appuyer sur feu. Le jeu est en mode zéro, ce qui est évidemment intéressant pour les couleurs, mais à condition qu'elles soient bien choisies, et bien utilisées. Dans New York Warriors, ce n'est pas le cas. C'est fonillés, selon la texture du sok, on n'y voit rien, et en plus les sprites ne sont pas beaux. Continuons sur notre lancée, et critiquons au passage la petite fenêtre de jeu, et la sale queue des scrollings qui sont, tout de même, multidirectionnels. Je pourrais aussi préciser que la maniabilité est archi mille, et que les animations loin d'être transcendantes. Et ce problème de visibilité est présent dans tous les tableaux. Les armes que vous pouvez ramasser vont de la mitrailleuse au lance-flamme en passant par le lance grenades multiples. Il y a peu d'action, le joueur se déplace dans des tableaux quasiment vides par rapport à leur surface. C'est d'autant plus gênant que les scrollings sont lents, et que les sprites n'avancent pas vite. Très rapidement des ronflements ont une légère tendance à s'échapper des hoches des joueurs.

GRAPHISME	08
SON	12
ANIMATION	09
MANIABILITE	10
MORPHISME	20

ganiés, ils s'entraident, et maintenant leur juste révolution est prête. On les appelle les Warriors.

Vous faites partie des Warriors. Dans la section combat vous êtes un des meilleurs. Les scientifiques ayant rejoint la résistance vous ont équipé avec des armes surprenantes, et vous ont persuadé, grâce à des drogues de leur côté, que vous êtes le plus puissante



SUR CPC

AMIGA
78%

New York Warriors est destiné aux fans du tir tous azimuts. Parce que là, ça tire vraiment de partout: vous avec les différentes armes que vous ramassez tout le long du jeu, et vos ennemis avec leurs équipements qui varient d'un tableau à l'autre. Vous devez nettoyer la ville, donc, et passer de quartier en quartier où vous trouverez des ennemis différents à chaque fois. Les décors eux aussi changent (quartier chinois contre les ninjas, pont pour les Ramboïdes), et sont en partie animés (les feuilles des arbres bougent). Les sprites sont bien dessinés dans un style assez caricatural, du moins pas réa-

liste, les scrollings multidirectionnels ne tuent pas les yeux, et l'action est présente tout au long du jeu. Notons aussi que les musiques sont bonnes, et les bruitages excellents, et que la page de présentation et la page de fin sont à la fois belles et animées. Un bon jeu où l'on massacre comme c'est pas Diable possible.

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR CPC ET AMIGA
PRIX : 149 F CPC (DISK), 199 F AMIGA

JOYSTICK / NOVEMBRE 1990 / 138

Moon Blaster

CPC
78%

Moon Blaster utilise les mêmes techniques de visualisation que Sherman 84, enfin, l'impression qui s'en dégage est très proche. En fait, ce jeu est assez même beaucoup plus rapide que Sherman. Heureusement, car là, dans Moon Blaster, pas de réflexion de la baston au maximum, des tirs de partout, et des aliens strematiques qui vous foncent dessus plein pot nucléaire. Un curseur en forme de croix est placé au centre de l'écran, c'est dans cette direction que vous tirez en actionnant le bouton de feu; quand vous vous déplacez, ce sont le décor et les ennemis qui bougent: vous avez ainsi vraiment l'impression de vous trouver à l'intérieur de votre vaisseau. Les

bruitages des explosions sont bien faits, ainsi que les impacts des ennemis qui vous foncent dessus. Rapide, très maniable, on éprouve un plaisir certain à zapper tous ces z'aliens. Un petit regret, le jeu est assez répétitif; il aurait été intéressant de rajouter des options d'armes, et une plus grande variété d'ennemis. Domage, mais un bon jeu quand même, surtout du point de vue de la réalisation. *SEB*

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA, CPC ET ST
PRIX : 249F ST AMIGA 149F CPC(DISK)



Le Gouvernement Suprême et Toujours Juste de votre planète vous envoie, une fois de plus, vous battre. Le Grand Maître du Jugement Toujours Juste vous a désigné comme le tueur le plus efficace de votre génération. Ce n'est pas pour vous déplaire, car la baston, l'action, et la mort ont toujours été les éléments les plus importants à vos yeux. Cette mission s'annonce simple, pour un pro comme vous: les exploitations minières les plus fertiles de la planète se trouvent sur les trois Lunes. Vous devez partir avec le vaisseau qu'on vous a attribué, et aller exploiter tous les occupants actuels. Ainsi, une fois les trois créatures principales des trois Lunes vidées de leurs exploitants, les lieux deviendront la propriété de votre Gouvernement Suprême et Toujours Juste pour une période d'un an. C'est la coutume, ça a toujours été comme ça. Et ce que vous pensez actuellement, dans votre petite tête de brute sanguinaire, c'est que les coutumes, ça a du bon.

Au clair de mes Lunes, mon ami Pierrot. Prête-moi ton laser. Pour zapper un stream. Chantez avec nous, et avec Loriciel, et embarquez dans Moon Blaster.

... ENQUETE, ENIGMES. REFLEXION, STRATEGIE ...

DECLIC: une compilation à vous réveiller les neurones!
contient

- Manoir de Mortevielle
- Chessmaster 2000
- Trivial Pursuit
- Wallstreet
- Tetris

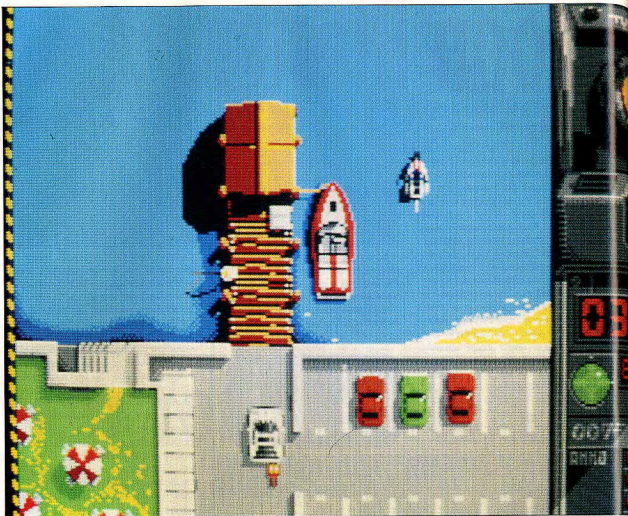
Disponible sur Atari ST, AMIGA, IBM PC et compatibles.



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Tetris: © 1987 Danark © 1986
Manoir de Mortevielle: © 1989
Chessmaster 2000: © 1989 Lankor
Trivial Pursuit: © 1989
Wallstreet: © 1989 Micro
GmbH
Tetris: © 1987 Andromeda Software, Microsoft Ltd.

UBI SOFT

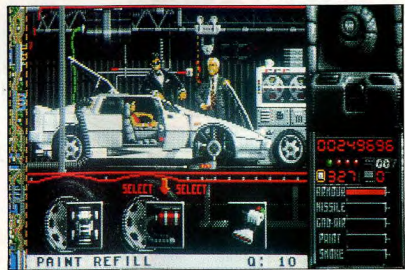


SUR AMIGA

The Spy who Loved Me

B... Bond, my name is B... Bond. D... Domark, je joue chez D... Domark.

Un dangereux malade du nom de Karl Stromberg a volé deux sous-marins, un russe et un Britannique. Les hautes autorités vous ont contacté, monsieur Bond, pour partir en mission spéciale, à la recherche des engins. Mais l'administration étant ce qu'elle est, on vous a collé un autre espion qui devra suivre l'aventure à vos côtés. Son nom: Anya, son sexe: blond et très féminin, sa nationalité: soviétique. Vous voilà désormais avec le devoir de protéger l'espionne, en même que de réussir votre mission. En cinq étapes, vous allez vivre toutes les aventures dont rêve un 007 en allant d'abord à votre hôtel d'où partira un bateau qui vous emmènera ensuite sur une route sur laquelle vous pourrez entrer dans un camion aménagé pour acheter des options et réparer votre voiture. De là, votre voiture étant devenue amphibie, vous devez vous rendre à Atlantis par les voies sous-marines. Mais mais, le temps passe et Stromberg continue ses méfaits: il vient de voler un troisième sous-marin (américain celui-ci). Votre devoir sera donc de libérer les équipages retenus prisonniers dans les trois sous-marins. Juste après, il faut vous attaquer à Stromberg, trônant dans la salle de contrôle dont les lourdes portes blindées vous empêchent l'accès. Ce n'est rien, il



SUR ST

suffit de piquer une tête nucléaire d'un des missiles du sous-marin et de faire sauter la porte. Darné, c'est trop tard, Stromberg s'est échappé en emportant Anya et en programmant le sous-marin russe et britannique. Ces derniers se dirigent dangereusement vers New-York et Moscou. Vous allez nous reprogrammer tout ça,

hein James? Et qu'est-ce qu'ils font au QG pendant ce temps-là? Eh bien ils ont décidé de faire sauter Atlantis, la ville sous-marine dans laquelle Stromberg a emmené Anya. Il vous reste une petite heure pour la sauver avant que tout ceci ne redevienne poussière. Comme vous pouvez le constater, c'est une aventure mouvementée que vous allez vivre, ne vous laissant que rarement le temps de souffler. B... bonne chance. Je vous souhaite b... bonne chance.

Kaaa

SUR ST



ST
84%

Pour tout savoir sur The Spy... lisez la technique Amiga et revenez ensuite ici, je vous laisse trois minutes. Pendant ce temps, je vais vous raconter une bonne blague. C'est un mec qui va à la boulangerie. "Bonjour madame la boulangère", dit-il d'un air narquois. "Bonjour, client" répond la boulangère. "Qu'est-ce qu'il prendra?" continue-t-elle. "Un bâlard". Sur ce, un clochard entre dans le magasin, et dit au client (c'est là que vous allez vivre) "Bonjour monsieur, c'est vous qui...". Ah, vous avez fini avec la technique Amiga? Bon, revenons à nos boutons. Pas de musique présente durant tout le jeu, juste quelques bruitages basiques se font entendre lors des explosions et des sorties de roues. Enfin, toujours au joystick ou au clavier, la manipulation du véhicule n'est pas des plus évidentes, la voiture se voit vraiment mal dans les virages et allant un peu trop facilement dans les décors. Toutefois, avec ses tableaux multiples, ses graphismes conséquents et sa bonne animation, ce soft intéressera autant les fous d'arcade que les dingues d'aventure.



SUR ST

AMIGA
88%

Vu de haut, vous contrôlez la minuscule sprite vous servant occasionnellement d'engin au joystick ou au clavier. Durant les parcours routier, vous devez ramasser des tokens qui vous serviront plus tard à acheter des options, vous devez également éviter les flaques d'huile, d'eau et les passants qui ont la fâcheuse manie de se jeter sous vos roues. Vu la taille des sprites, les programmeurs ont pu se permettre de nous offrir un tas de petites animations traversant la route en courant, aux explosions diverses que vous subirez. Chaque action est symbolisée par un bruitage souvent digitalisé, et une musique rapide et stimulante vous suivra durant toute l'aventure. Sur le côté gauche de notre écran, une minuscule bande d'un centimètre environ vous servira de plan de route. The Spy... est un jeu à pratiquer lentement, vu que votre énergie ne baisse considérablement que lorsque

vous sortez de la route, et une fois votre barre d'énergie à zéro, vous retrouvez au début du niveau. Hyper-chargé au niveau graphisme, avec une animation fluide et rapide, ce jeu d'aventure arcade a tout pour plaire.



GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

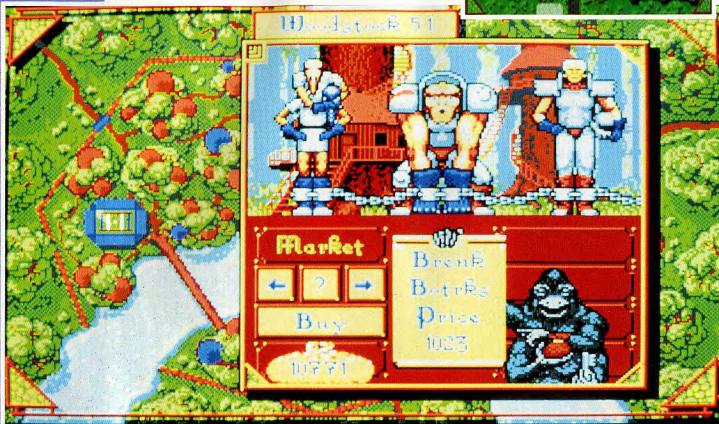
GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	16
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR AMIGA, C64, ST, PC TOUTS STANDARDS
PRIX : 249 F SUR 16 BITS, 149 F SUR 8 BITS

tests

Sportez-vous bien avec Rainbow Arts.

Muds



Bienvenue à Gorden. Toute la ville est enchantée de recevoir la plus célèbre équipe de muds du monde. Que le massacre commence... Rappelons que le «Muds» est un sport tout à fait particulier mais surtout très social. En effet, les contribuables en ont assez de payer des sommes mirobolantes pour financer les établissements pénitenciers. L'état, soucieux d'éviter une guerre civile a donc décidé d'offrir la possibilité aux prisonniers de faire un métier noble et rémunérateur le temps de leur emprisonnement. Notez que leur rémunération servira à acheter leur liberté. Le Muds est un espèce de football américain sans foot ni loi. Pour gagner, vous avez deux possibilités: marquer un maximum

de points (le style fair-play) ou massacrer un maximum de joueurs de l'équipe adverse. Une équipe de muds est composée de 13 joueurs de divers systèmes planétaires plus ou moins horribles et c'est vous l'entraîneur! Vous devez donc non seulement faire gagner votre équipe dans les

tournois mais aussi vous occuper un peu d'elle: créer quelques petites bagarres pour le moral, choisir un bon hôtel, offrir une bonne bière après un match et ainsi de suite. Mais n'oubliez jamais une chose: ce ne sont pas des enfants de choeur...

Bravo pour les détails! Les auteurs n'ont pas lésiné pour en mettre partout et c'est superbe, parfois même hilarant... Mais les graphismes sur PC sont quelque peu étranges. En effet, malgré la richesse des couleurs l'ensemble fait un peu foubillis et ce n'est qu'après plusieurs minutes de jeux que l'on commence à bien discerner les esprites. Le style de jeu, notamment durant les matchs rappelle étrangement «Kick-off» et c'est tant mieux. L'animation est par contre de temps en temps un peu saccadée mais n'enlève en rien l'intérêt

PC
82%

du jeu. Les bruitages sont par contre bien travaillés. Le son digitalisé est de très bonne qualité même pour le petit haut-parleur rikiiki situé à l'intérieur de votre PC. Muds est dans l'ensemble un jeu très original et qui ne manque pas d'intérêt. Une réussite sans aucun doute!

Crit

GRAPHISME	13
SON	15
ANIMATION	13
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 249 F

SEGA

ARCADÉ TURBO

ARCADÉ TURBO



U.S. GOLD



SUPER WONDERBOY™
"La substance dont sont faites les rêves. Génial !"
Sinclair User.

ARCADÉ TURBO

TURBO OUTRUN™
"La vitesse qu'il vous faut, les sensations dont vous rêvez, routes réunies dans le plus incroyable des jeux de conduite automobile."
C & VG C64

CRACKDOWN™
"Une excellente adaptation et un jeu extrêmement agréable."
TGM C64

SUPER WONDERBOY™ TURBO OUTRUN™ CRACK DOWN™ THUNDER BLADE™

THUNDER BLADE™
"U.S. Gold est parvenu à faire de Thunder Blade l'une des plus impressionnantes conversions à ce jour."
ST ACTION

Disponible sur
CBM 64/128 & Amstrad cassette & disquette
Spectrum cassette, Amiga & Atari 51.
U.S. GOLD FRANCE, 06560 Vallonnet.
Télé 71 43 35 06 75
Description des jeux sur 3615 Micromania
Cette compilation © 1990 Sega™. Tous droits réservés.

**SUPER WONDERBOY™ • TURBO OUTRUN™
CRACK DOWN™ • THUNDER BLADE™**



tests

Grâce à Accolade, éloignons-nous des basses contingences matérielles et élevons notre esprit en jouant à Ishido, jeu philosophique et de divination.



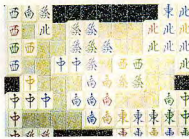
Ishido

The Way of Stones

Ishido est un jeu très ancien qui fut pratiqué dès l'antiquité par de très nombreuses civilisations, les chinois, les celtes, les mayas, les égyptiens et les japonais. Bien que les archéologues n'en soient pas encore bien sûrs, il semble être le fondement d'un système de philosophie et de divination basé sur la règle de quatre. En apparence rien de bien compliqué, un plateau de jeu de 8 cases sur 12, et 72 pièces. Chaque pièce a deux caractéristiques, sa couleur et son symbole. Il y a 6 couleurs différentes et 6 symboles différents, et les pièces identiques vont par paire. Voilà pour le matériel. Le principe du jeu est lui aussi simple, le jeu commence avec six pièces sur le plateau, 4 aux coins et deux au centre, et le joueur tire les pièces restantes d'un sac une à une en les plaçant au fur et à pièce près d'une autre, il faut que la couleur ou le symbole coïncide. Pour pouvoir placer une pièce près de

deux autres il faut que la couleur coïncide avec l'une et le symbole avec l'autre. Pour pouvoir placer une pièce près de trois autres, il faut que la couleur ou le symbole coïncide avec deux, et que l'autre caractéristique coïncide avec la troisième. Enfin, pour réaliser un 4-voies, c'est-à-dire placer une pièce près de quatre autres, il faut que la couleur coïncide pour deux et le symbole pour les deux autres. Le jeu s'arrête quand on ne peut plus placer de pièces. Une fois assimilées ces règles, tout le plaisir d'Ishido vient de la préparation des 4-voies par un patient placement de pièces

en choisissant selon les pièces déjà placées celles qui restent encore disponibles dans le sac. On dit que chaque réalisation de 4-voies donne à celui qui la réussit une vision de l'avenir lui permettant d'agir avec plus de sagesse.



Accolade nous offre avec Ishido un jeu de réflexion de superbe facture qui vont autant par son thème que par sa réalisation technique. Techniquement aucun reproche ne peut être fait, sauf peut-être l'absence de son. Le graphisme est superbe et fouillé, sur 12, et 72 pièces. Chaque pièce a deux caractéristiques, sa couleur et son symbole. Il y a 6 couleurs différentes et 6 symboles différents, et les pièces identiques vont par paire. Voilà pour le matériel. Le principe du jeu est lui aussi simple, le jeu commence avec six pièces sur le plateau, 4 aux coins et deux au centre, et le joueur tire les pièces restantes d'un sac une à une en les plaçant au fur et à pièce près d'une autre, il faut que la couleur ou le symbole coïncide. Pour pouvoir placer une pièce près de

85%^{PC} joueurs puissent se mesurer sur des dames identiques. Enfin, en bonus, un éditeur de plateau et de pièces est inclus au jeu, permettant aux artistes de s'exprimer. Ishido est une réussite, un jeu qui vous laissera cloué devant votre ordinateur plusieurs heures, pendant que vous disputerez partie après partie. Duy Minh

GRAPHISME 18
SON non représentatif
ANIMATION 14
COMPLEXITÉ 16

DISPONIBLE SUR PC, FIN NOVEMBRE SUR AMIGA
PRX : 299 F

JOYSTICK / NOVEMBRE 1990 / 204

STORM

AMIGA ATARI STE AMIGA

MEGASTAR joystick

GEN D'OR 92 %
ZERO HERO 91 %
CRASH SMASH 92 %
YCFUN ONE 91 %

ST
D
R
A
G
O
N

incorporates unique Dynamic Loader system

PREPAREZ-VOUS À L'ULTIME COMBAT SUR UNE PLANÈTE TRÈS ÉLOIGNÉE. UNE FORCE ÉPIONNAGE DE MACHINES MONSTRUEUSES SE APPAREILLE POUR CONQUÉRIR LA C-GLAXIE. UNE PAU-LINE LIT FACILE FACILITEUR DE LA C-GLAXIE ONT EN L'ATTENDRE LE BOUTON EN ÉCLAIRAGE PAR LES MONTRES CRYSTALLOLOGIQUES. AUCUNE DE CES MACHES À LA FORCE NÉCESSAIRE POUR RÉUSSIR AU POUVOIR DES CRYSTALS. MAIS IL Y A UN SEUL UN SEUL, UN SEUL SEUL LAITIER ET SON APPARITION DES SANGS. MAIS DES MONTRES MÉCANIQUES. MAI DRAGON-MACHINES. LES DÉBRIER CYBERNETIQUES SE VOIENT CONTRÔLER LES TRANQUILIS MACHES. LA C-GLAXIE A CROISSANT UN FIBRE. L'ÉPION SE SON RETOUR DANS LES COEURS DES PLUETS. TOUT L'APPARITION DE COMBON COMBON LES APPREHENSER "MANT DRAGON". DANS CETTE MONDÈLE ÉPIONNE DE LA C-GLAXIE DE SAINT GEORGES. VOUS DEVEZ PILOTER LE VAGALDRAGON A TRAVERS L'AVANCE DE DISTRIBUCTION NON STOP. POUR CE FAIRE, VOUS DEVEZ ÊTRE SÉRIEUX DE SÉRIEUX DE SÉRIEUX. NON SEULS REPARAQUANT. L'AVANCE LAISSE ET LES PIÈCES D'ATTAQUE. VOUS VOUS FRAYER UN CHEMIN A TRAVERS DES FORMAS COULANTES. DES COMBOS MÉCANIQUES. DES PIÈLES CRYSTALLOLOGIQUES. MAIS IL Y A UN SEUL UN SEUL, UN SEUL UN SEUL, UN SEUL UN SEUL. VOTRE VAGALDRAGON SE DÉCOULE DE LA POISSON DE SANGS. UTILISEZ LA AU MEILLEUR ET VOUS POURREZ ESPÉRER SURVIVRE.

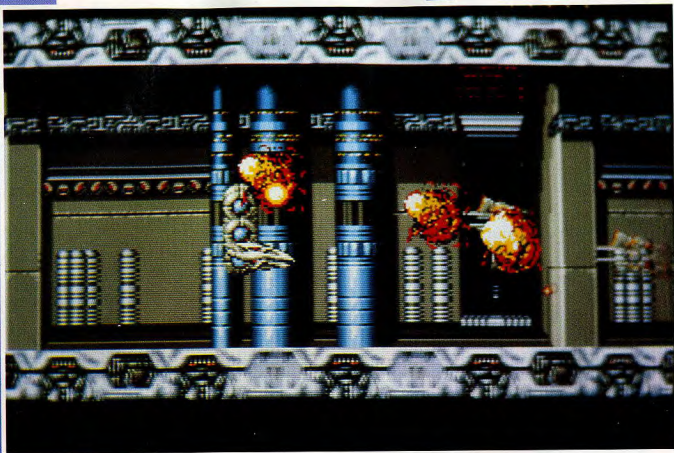
AVAILABLE ON AMIGA, ATARI ST, COMPAQ, AMSTRAD, SPECTRUM

THE SALES CURVE
50 LOMBARD ROAD
LONDON, SW11 9SU

tests

Saint Dragon

Mi-dragon, mi-ver de terre, le monstre de Storm que vous dirigez dans Saint Dragon a peut-être une sale tête, mais il fait des ravages.



faillir laisser votre peau. C'est pas grandiose comme fin, mais il est vrai que les derniers instants du parcours sont tellement difficiles qu'elle ne sera pas vue par un nombre démentiel de joueurs. Toutefois, en arrivant au bout, on s'attend à quelque chose de plus flashy. Enfin, en attendant ce moment lointain, récoltez le plus d'armes et d'énergie possible, pour détruire vous ces aliens (même si, au demeurant, c'est vous l'alien vu que vous êtes sur leur planète) et affronter les monstres de fin de tableau.

AMIGA 90%

Pour les amateurs de Shoot'Em Up, Saint Dragon représente exactement ce qu'il leur faut. Les graphismes sont d'une qualité exceptionnelle, tant les décors futuristes et colorés que les avions que les spirales aux formes déformées, et à la taille respectable. Il arrivera quelquefois qu'une bonne vingtaine de sprites se donnent rendez-vous en même temps à l'écran, et cela ralentira visiblement l'animation



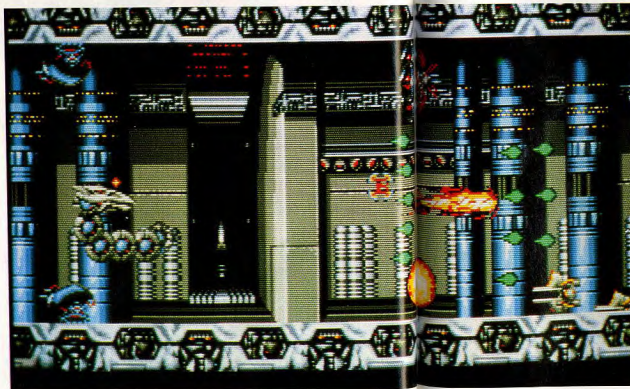
du double scrolling, qui peinera pour avancer. Toutefois, le reste du temps l'animation est fluide et rapide. La grande idée de Saint Dragon, c'est le personnage complètement maniable que vous dirigez, allant dans n'importe quel coin de l'écran hyper-rapidement et pouvant se servir de sa queue comme bouclier. A part ça, le principe du jeu est tout ce qu'il y a de plus classique, avec un décor qui défile de droite à gauche dans un mouvement quasi-constant, avec une surenchère d'armes et d'explosions. Le son qui accompagne les folles aventures de notre héros se divise en deux parties: la musique agréable et en sourdine (pour une fois) qui est présente durant tout le jeu, et les bruitages d'explosions qui ressemblent à des sacs en papier qui éclatent. Beau et classique, Saint Dragon ressemble comme deux gouttes d'eau à ce que l'on peut trouver sur console, avec une qualité pratiquement égale.

Artemis

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	17

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, C64, CPC EN NOVEMBRE
PRIX : 249 F POUR LES VERSIONS 16 BITS, AUTRES NC

Venu tout droit d'Angleterre, Saint Dragon représente le parfait Shoot'Em Up, celui que l'on rêve d'avoir dans sa logithèque et qui pourrait même devenir une référence. Tout y est, des armes absolument démentes aux ennemis de plus en plus nombreux et arborant des formes diverses, aux décors allant du High Tech à l'espace le plus désert en passant par des surfaces de planètes étranges. En dirigeant le ver de terre métallique au joystick ou au clavier, vous pourrez lui faire faire des demi-tours, de façon à lui protéger la figure avec sa queue, son visage étant son seul point sensible. En tout, il y a cinq niveaux, vous commençant petit à petit auprès d'un être de votre race, qu'en fait vous êtes venu libérer. Evidemment, il se trouve au fin fond du dernier niveau, car le jeu sera fini lorsque vous l'aurez retrouvé, et vous aurez la joie d'assister à une petite animation vous montrant aux côtés de votre semblable (qui fait environ dix fois votre taille), vous échappant de l'attraction malsaine de cette planète où vous avez



RED STORM RISING

AMIGA

EDITEUR: MICROPROSE

TESTE PAR DUJY MINH. DEJA TESTE SUR C64 ET PC DANS JOYSTICK HEBO N° 4. DISPONIBLE SUR C64, PC ET AMIGA. PRIX : 249 F.

Vous voilà aux commandes d'un superbe sous-marin nucléaire de combat flambant neuf. Vous en êtes le Pacha, le seul maître à bord. Mais pas la peur rigoler, votre mission est de hanter toutes les mers du globe, afin d'être toujours prêt et au bon endroit lorsque une menace se présente, suivez donc le regard de vos supérieurs vers l'est où se profile la menace rouge (désolé pour ce scénario un peu passé de mode, mais le jeu original date de 88, NDLR). Lorsqu'il vous faudra agir vous aurez à votre disposition les derniers jouets de la technique: torpilles dernier cri, missiles mer/mer, missiles mer/air, mécanismes de guidage informatisés, sous-marin difficilement détectable grâce à sa coque qui absorbe des signaux sonar, etc. Il vous faudra bien ça pour mener à bien vos missions. Red Storm Rising est une belle simulation qui reprend en détail le fonctionnement d'un sous-marin nucléaire de combat, et propose, pour en faire bon usage, un très grand nombre de scénarios, contre des vaisseaux de surface, d'autres sous-marins, dans diverses parties du globe. Les accros de simulations précises se régalent et dégustent chaque réglage et chaque-ship. Parfois une petite animation bien venue trinquera un événement. Bref un bon jeu, mais réservé aux amateurs.

GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 14 • SON: 11
COMPLEXITE: 17 VERDICT: 75%

DRAGONSTRIKE

AMIGA

EDITEUR: P.S.S.

TESTE PAR BÖTGV. DEJA TESTE SUR PC DANS JOYSTICK N° 6. DISPONIBLE SUR AMIGA ET PC. PRIX : 289 F.

DragonStrike est un simulateur de dragon qui se pilote grosso-modo comme un avion, à la différence près que la bestiole a parfois besoin de se reposer, surtout après un accrochage tout feu tout flamme avec un de ses congénères. Si elle est vraiment trop mal en point, des onglets permettront de la guérir. Autrement, unis dans un même sort funeste, vous croirez avec elle. Le jeu se déroule dans une fenêtre un peu petite qui montre un décor en 3D faces pleines et l'amorce du dragon. Certes, la tête tourne vers la direction que l'on prend, on aperçoit le bord des ailes qui frappent les airs, mais on est axé en voir davantage sur plus de surface. Le réalisme aurait gagné. Comme dans tout simulateur qui se respecte, il est possible de regarder autour de soi. Pendant le vol, on entend le soufflé puissant du dragon et les explosions qui font tressauser l'écran. Dragons ennemis qu'il faut embrocher ou griller et diaboliques volantes géométriques à détruire font de ce soit un simulateur de vol qui nous change des jets high-tech.

GRAPHISME: 13 • ANIMATION: 14 • SON: 13
REALISME: 13 VERDICT: 72%



tests

Super Skweek

Depuis le premier succès de Skweek, Loricel voit la vie en rose.



Super Skweek n'est pas à proprement parler la suite de Skweek, mais plutôt un nouveau challenge. Le même personnage. Bien sûr, Skweek n'est pas une lumière, et depuis ses premières aventures, il n'a pas évolué. Je veux dire par là qu'il passe toujours son temps à repeindre les décors en rose. Ce qui est devenu d'ailleurs un grave problème chez Loricel, car Dom Dom, le testeur du dit éditeur, se promène constamment avec un pot de peinture à la main, et il passe une couche de rose sur tout ce qui ne l'est pas déjà (ça fait trois fois de suite qu'il me repeint des pieds à la tête, ça me coûte une fortune en teinturier c'affaire). Donc,

vous l'avez compris, le scénario est le même que la dernière fois, vous devez balader Skweek sur toutes les



dalles de tous les tableaux pour leur faire changer de couleur. Quelques améliorations sont toutefois à noter, d'abord il y a deux niveaux dans chaque tableau, et un tas d'options lui sont accessibles. Ainsi, Skweek pourra récolter des thunes pour aller dans une boutique, et acheter treize usidifférents, et sept bonus lui permettant d'aller plus vite, de se rendre invisible, de repeindre des zones entières de cases sans bouger un ongle, etc. Super Skweek fait parti des nombreux dérivés de Pac-Man, mais dépasse d'une tête tous les autres, grâce à son originalité et à son humour.

Avant de vous lancer dans la folle mission de tout repeindre en rose, vous devrez d'abord choisir l'île sur laquelle commettre vos méfaits. Il y en a cinq, mais trois seulement sont accessibles directement. Les trois portent respectivement le nom de Welcome Island, Pagalalos Island, Krokotoa Island, Zongulok Island et Yociféra Island. Si les noms de ces îles sont fous, leurs décors et leurs habitants ne le sont pas moins, et Skweek devra zigzaguer entre les voleurs de thunes, les ennemis monstrueux et autres borreaux. Une nouveauté intéressante: la vision en zoom arrière hyper-rapide du tableau dans lequel on arrive, avec un gros plan sur une partie du sol dessinée avec des pixels géants, qui rapetisseront jusqu'à former le tableau final. Et c'est parti pour un tour de pot de peinture. Lorsque Skweek tuera un ennemi, ce dernier laissera derrière lui une pièce, que je vous conseille de récolter. Pour atteindre les zones en hauteur, vous devrez passer sur les cases marquées d'un "UP". Vous avez la possibilité de jouer à deux, en promenant vos bestioles dans le même tableau, et en choisissant de vous entraider ou de vous combattre, selon votre humeur. Vous dirigez les Skweeks au joystick, en passant sim-

AMIGA
85%

plement sur les cases pour les voir devenir rose, et en appuyant sur "Fire" pour tirer sur vos ennemis, et toutefois vous êtes en possession d'une arme. La grande nouveauté surtout se sont les Skweekettes, que notre héros pourra reloguer en réussissant les premiers tableaux. En tout, deux cents vingt tableaux différents sont à repeindre, avec de plus en plus d'ennemis au fur et à mesure que vous avancez, et en plus la possibilité de créer ses propres tableaux grâce à l'éditeur. Les graphismes de cette nouvelle aventure des "petites boules de pot" (c'est à ça que ressemble un Skweek) ressemblent beaucoup à la première, autrement dit c'est bourré de couleurs chatoyantes et de personnages dessinés avec humour. Et en plus d'être mignons et marrants, les personnages se déplacent rapidement sur un décor qui scrolle dans huit directions, avec une fluidité impeccable. De l'humour, il y en a aussi dans le son, avec des digits lançant des "Miam" quand il becte un truc, et des "Aie" quand il tombe d'une zone en hauteur. Amusant et captivant, Super Skweek vous fera passer des heures de folle à tout repeindre. Et si vous voulez sentir la fureuse envie de changer les murs de votre chambre de couleur, ne vous inquiétez pas, c'est arrivé à d'autres avant vous. Sacré Dom Dom.

Artemus

GRAPHISME 16
SON 16
ANIMATION 15
MANIABILITE 16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 199 F

PLUS DU TOUT DE LIMITES... PAS DE PITIE...PAS DE PRISONNIERS.

Le guerrier revient pour de bon dans son ultime lutte pour le liberte. Un delai d'acier, une volée de son devastant fusil laser Gyro. Strider revient en action, en pulverisant l'ennemi et en luttant pour obtenir la justice. Cette fois-ci, il n'y aura aucune limite, aucune pitie - on ne rendra pas !

Disponible Sure
Cassette et disquette
CBM 64/128, Cassette et
disquette AMSTRAD
Cassette SPECTRUM
AMIGA, ATARI ST.



SUR ST

Panza Kick Boxing



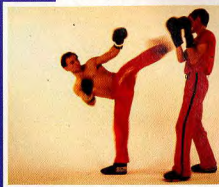
Le challenge de Loricel: devenir le meilleur, pour affronter le champion du monde, André Panza. Hé, c'est pour de la fausse, c'est sur ordinateur, l'es fou l'autre.

Dans Panza Kick Boxing, on commence petit, avec un max d'ambition. Commencez d'abord par créer un personnage, donnez-lui un nom (le votre fera l'affaire), entraînez-le, et battez-vous contre des boxeurs professionnels, du plus faible au plus fort. Je vous signale au passage que tous les boxeurs contre lesquels vous pourrez combattre ne sont pas des

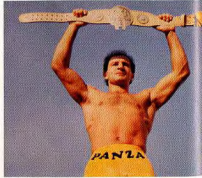
inconnus, puisqu'à défaut d'être de réels sportifs, c'est l'équipe de Loricel que vous aurez en face de vous. Alors si vous avez une dent contre eux, n'hésitez pas à leur en mettre plein la gueule, ils sont là pour ça. Ils sont serviables, chez Loricel (à quand un strip-poker dans lequel on pourra déshabiller les secrétaires?). Deux étapes sont nécessaires avant de monter sur le ring. Premièrement,

l'entraînement. Pour donner plus de chances à votre boxeur, il faudra accroître son pourcentage de force en lui faisant soulever des haltères, son pourcentage de réflexe en frappant au bon moment dans des plots surgissant d'un mur, et son endurance en le faisant sauter à la corde. Tout cela se passe dans la salle d'entraînement, je vous prie de bien vouloir me suivre maintenant dans le tableau des coups. Cette partie du jeu vous sert à sélectionner quatorze coups différents parmi les cinquante-cinq proposés, et à les installer sur les quatorze positions de votre joystick

La prise de vue de la position



Une fois digitalisé



Panza met sa ceinture.

SUR AMIGA

disponibles, les positions droite et gauche sans appuyer sur "fire" servant à se déplacer. Faut bien lui laisser un minimum de liberté, à ce bougre. Encore un petit choix à signaler: le nombre de rounds que durera le combat, avec un minimum de trois. Une fois ces quelques détails réglés, votre bonhomme est prêt à essayer un combat. Nous allons donc passer à la phase combat.

Le premier joueur dirige le boxeur au pantalon rouge, l'ordinateur ou votre pote prendra le bleu. Une super-meuf est en premier plan, vous indiquant le départ du premier round, et c'est parti. Coup de poing dans la gueule, coup de latte dans les couilles, ça cogne dur, alors que chaque coup porté éteindra l'un des quatre projecteurs correspondant à chaque joueur. C'est le niveau d'énergie, en fait, traité d'une façon originale. Les ampoules s'éteindront en deux étapes pour les petits coups, et en un seul pour les balaises. Petit à petit, si vous gagnez des matchs, vous deviendrez de plus en plus fort, et vous pourrez combattre les boxeurs les plus importants. Les matchs contre les gros boxeurs se déroulent en salle: autre décor, avec public et gloire à la clef, le but suprême étant évidemment de combattre Panza, le vrai, le seul, le beau, le grand, le meilleur.

ST/AMIGA
98%

Tous les personnages de Panza Kick Boxing sont digitalisés, de ceux présentés en page des menus, aux combattants sur le ring. Un boulot monstrueux a été abattu pour réaliser cette simulation sportive, avec la digitalisation de tous les coups possibles. Les graphismes sont donc extrêmement réalistes, et les positions des boxeurs parfaites puisque tout a été réalisé avec l'aide d'André Panza, le vrai. Donc, aucune tricherie possible, les programmeurs avaient bien trop peur de se faire casser la gueule par Panza. Le seul à ne pas être réaliste, c'est l'arbitre, qui ressemble à un personnage de Tex Avery. C'est-à-dire qu'en plus de faire du beau, ils font du drôle chez Loricel. Une animation impeccable à tout moment, de l'épisode de l'entraînement durant lequel vous verrez votre personnage réaliser réellement les épreuves, aux combats, aussi vrais qu'à la tôle. Par exemple, lorsqu'un des boxeurs se prend une super patate dans sa tronche, il s'écroule par terre, et si toutes ses lumières d'énergie

ne sont pas éteintes, il se relèvera en titubant jusqu'à se replacer devant son adversaire. L'animation sonore est bien présente aussi, avec des "ouch", "oww" et "ohh" digitalisés lors des impacts, et le "ding" annonçant la fin d'un round. Vous commandez les personnages au joystick, avec une facilité enfantine et une liberté d'adaptation selon votre convenance (pour plus de précisions, allez voir dans l'histoire, je vais quand même pas me répéter). Disons-le franchement et n'ayons pas peur des mots, Panza Kick Boxing est la meilleure simulation de boxe réalisée jusqu'à maintenant, et celles qui vont venir derrière auront intérêt à s'accrocher pour ne pas passer inaperçues.

Kaia

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	19
MANIABILITE	18
REALISME	17

DISPO FIN OCTOBRE SUR ST, AMIGA, PC, CPC ET PLUS TARD SUR CX 4000. PRIX : 289 F SUR 16 BITS, 249 F VERSION CPC DISK

MAINTENANT DISPONIBLE SUR PC ET COMPATIBLES
Le Jeu d'Aventure n° 1 de l'année en Europe

OPERATION STEALTH

VERSION SPECIALE PC VGA 256 COULEURS



Bientôt : le livre des Solutions incluant la disquette avec sauvegardes

DISPONIBLE EGALEMENT SUR ATARI ST/STE AMIGA + 1 COMPACT DISC GRATUIT DES MUSIQUES DU JEU



DELPHINE SOFTWARE - 150 BOULEVARD HAUSSMANN - 75008 PARIS • TÉL. 49.53.00.03 - FAX 42.89.19.22 • DISTRIBUTION : S.F.M.I.

Wing Commander

Avec ce soft, Origin préfigure les jeux sur CD-Rom.

Du côté de Vega, une étoile somme toute pas si lointaine - 26 années-lumière, une paille - les Kilrathi mènent la vie dure aux terriens de la Confédération. Pas une journée sans sortie, pas un jour sans qu'un pilote finisse désintégré dans les espaces glacés. Après un bref briefing, vous grimpez dans l'un des minuscules chasseurs, avec un tableau de bord d'enfer pour chacun d'eux. Mais pas question de faire cavalier seul l'éradication des vaisseaux ennemis suppose un minimum de travail d'équipe.



PC
94%

Pour comprendre l'intérêt de ce soft, il faut user de quelques superlatifs. Wing Commander a été conçu pour des AT386, à la rigueur des 286. Les XT peuvent retourner à la Terre, ils ne sont pas concernés. Il faut de plus un écran VGA, de préférence en 256 couleurs, et aussi une carte sonore genre Ad-Lib ou Roland si l'on veut bénéficier des effets sonores et de la musique. Autrement, on se contentera de bruitages PC, l'horreur. Ce n'est pas tout: Wing Commander occupe 5,7 Mo sur disque dur (il faut savoir s'étendre sans se répandre, comme le chante Gainsbourg). Et enfin, il faut virer du PC tout ce qui peut bouffer un tant soit peu de mémoire. Ce qui signifie, pour une configuration à 640 Ko, l'éjection du driver de souris, des FILES and BUFFER, des CONFIG.SYS et autres ANSYSYS. Bref, il faut booter sur une disquette système vierge, ou bien renommer l'AUTOEXEC.BAT en AUTOEXEC tout court afin que MS-DOS l'ignore. Ou alors, le plus pratique, disposer d'un gestionnaire de mémoire étendue LLM. A ce prix, le soft concède assez à démarrer le plus simplement du monde. D'emblée, on est sidéré par les graphismes. Les scènes qui précèdent la mission sont de véritables petites animations cinématographiques. Bien sûr, les visages des personnages, lorsqu'ils parlent, sont encore figés, on n'en est pas encore au vrai cinéma, mais patience car on sent le souci de réalisme des auteurs. En fait on dans l'espace, d'habitude, les tableaux de bord sont superbement dessinés mais pour le reste, les décors et les objets animés, on se contente de ce que l'on a. Dans Wing Commander, les engins ennemis ne sont plus des pilotes en papier comme dans bon nombre de softs mais des vaisseaux finement dessinés en vraie 3D, avec des réacteurs qui

crachent des flammes. Evidemment, s'il sont trop près, leurs pixels apparaissent gros comme des gommettes... Mais quand ils explosent, c'est dans une véritable boule de feu, genre hydrocarbure enflammé, avec des débris métalliques qui tourbillonnent tout autour de vous. L'éjection dans l'espace fait immanquablement penser à une célèbre séquence de «2001, l'Odyssée de l'Espace» de même que la vision à travers le casque. Les mouvements du vaisseau sont très rapides (allez, une autre référence cinématographique: on se croirait dans l'un ou l'autre des épisodes de la Guerre des Etoiles). Les engins ennemis évitent de s'attarder dans votre collimateur et eux aussi savent ce que straighte veut dire et ils tirent juste. Si l'on oublie un peu la performance graphique et sonore de ce soft, on en viendra à la véritable question: pourquoi ce soft dévoreur d'octets? A y regarder de près, le scénario est des plus écoulés. La performance pour la performance? Eh ou! Wing Commander préfigure ce que seront les jeux sur CD-Rom. Sauf que là, ce ne seront pas cinq ou six mégas, mais des centaines qu'ils compileront. Ce soft est donc un exercice de style, un ballon d'essai réalisé par des auteurs qui se font la main, l'embryon alléchant des jeux à venir. En plein écran plein les yeux, avec de la stéréo tous azimuts et des options en pagaille. Saurons-nous attendre jusque-là? (NDLR: Pas le choix). BDTGV

GRAPHISME 19
SON 18
ANIMATION 18
REALISME 17

DISPONIBLE SUR PC/AT SEULEMENT
PRIX : 299 F

RANX

LES PÉRIPIÉTIES
DU CÉLÈBRE
ANDROÏDE
ENFIN SUR MICRO



"Adapté de la BD du même nom, Ranxerox ne décevra pas les connaisseurs et propose aux autres de se plonger dans un univers totalement cyberpunk."

GEN 4

Ce "frite-moi la tête" est doublé d'une partie aventure très stimulante. Un must!

MICRONNEWS

Une arcade aventure musclée, pleine de rebondissements et de baffes dans la gueule qui va charmer les petits comme les grands.

JOYSTICK

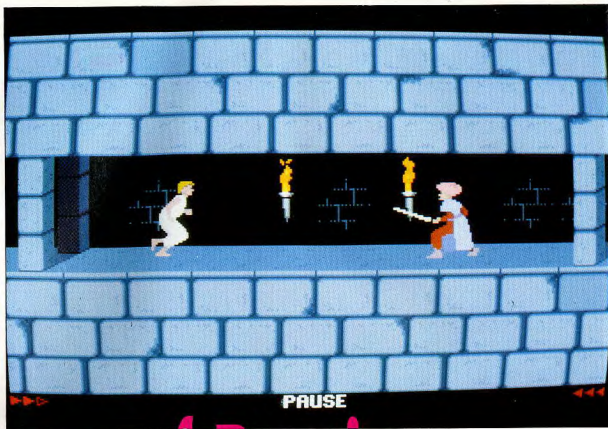


RANX par Libérateur et Tambouli
© ALBERTO NICOLINI

UBI SOFT

8-10 rue de Valmy
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Tél. (1) 46.57.65.52

SUR PC



PAUSE

Prince of Persia

Quel enlôir ce Prince de Persie! Non, sans blague, enfermer une princesse dans un palais bourré de pièges, ça se fait pas. Sauf dans les jeux. Bah, c'est un jeu justement, de chez Broderbund... Ah bon, ok alors.



PAUSE

SUR PC

Les héros ne sont pas si fatigués que ça. J'en veux pour preuve que vous, Georges, comme tous les héros, n'avez pas hésité une seconde à partir quand vous avez appris que le Prince de Perse avait enfermé une princesse dans son palais. Pas une seconde. Bon, ok, mais deux secondes maximum. C'est l'épicier d'en bas de chez vous qui vous a prévenu, je me souviens, j'entends encore ses paroles: - Tiens, Georges, toi qu'est un

princesse, là? Bien ouais qu'elle vaut l'coup, tu devrais y aller. Ouais, bon... J'y vais. Oui, l'aventure était encore au rendez-vous, et apparemment vous étiez plein de fougue et d'entrain. Comme d'habitude. Il faut dire que des princesses vous en aviez déjà délivré des masses, un jeu d'enfant pour vous, maintenant. Quoi que là... Si c'est un jeu d'enfant, c'est des enfants particulièrement adultes, bagarreur et intelligents. Parce que le Jaffar il a pas fait les choses à moitié. Son palais est rempli de pièges vous plus diaboliques les uns que les autres, de trappes, de passerelles casse-gueule, et surtout, de gardes prêts à mourir pour leur maître, sabre en main. Cette fois-ci, vous aurez besoin de sortir toute votre combativité, toute votre ruse. C'est le lot quotidien d'un héros tel que vous, Georges. Seb

- Qui ça? - La princesse, t'as bien, celle qu'est toujours en couverture de Bagdad-Match. - Ah ouais... Et elle est enfermée chez qui? - Bah chez Jaffar. C'est lui qu'a gagné les dernières élections. Il est prince de Perse maintenant. Hey, Georges, faut suivre l'actualité. - Ouais... Bref, tu sais, moi et la politique. Et elle vaut le coup, la



STOP! Taisez-vous! J'ai tout entendu! Vous avez dit, arrêtez moi si me trompe, vous avez dit: "Ouah, t'as vu les photos, ça a pas l'air beau, c'est nul". Permettez-moi de vous dire que vous avez tort. Certes, les graphismes présentés dans ces pages ne sont pas magnifiques, les couleurs ne sont ni chatoyantes, ni chatoyantes (je dis ce que je veux!), mais à juger trop habilement ce soft, vous risqueriez de passer à côté d'un chef-d'œuvre.

Où! monstre, un chef-d'œuvre. Car dans Prince of Persia, les animations du personnage sont vraiment fabuleuses, du jamais vu. Le personnage a un nombre de position en mémoire assez incroyable. Il saute, s'accroche aux murs, escalade, court, s'y va trop vite, et que vous le stoppez en plein élan, il dérape. Toutes les positions sont précises, et animées avec une souplesse extraordinaire. Rien que ça justifierait l'achat de ce logiciel.

Rien que ça d'accord, mais en l'occurrence, il n'y a pas que ça. En plus, ce soft est très inté-

96% CPC

ressant, et amusant. Les bruitages sont présents, dans leur strict minimum, c'est un peu dommage, mais je suis prêt à pardonner tant l'animation est belle. De niveau en niveau ça se complique de manière étonnante. De pièce en pièce, vous devez découvrir la dalle qui ouvre la grille, d'où sauter pour passer, dans quel ordre passer les passerelles, un labyrinthique démont. Ramassez l'épée pour combattre vos ennemis, enjambez les ossements de vos infortunés prédécesseurs, et dans le combat final contre le vilain Jaffar, prouvez que vous êtes le meilleur.

Prince of Persia est un MegaStar, malgré une certaine monotonie des décors, mais je vous promets que ça ne gêne en rien, pour une fois, l'héritier d'un logiciel comme celui-ci. Incontournable.

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	19
MANIABILITE	16



SUR CPC

93% PC

Les attitudes du personnage tout de blanc vêtu sont souples et très précises. Il fait volte-face comme un danseur, grimpe avec une agilité de félin, se reçoit comme un chat et picole sa portion cut-sec. On est loin des sprites d'autrefois, raides comme des zombies. Des animations apportent un peu de vie dans les frois souverains truffés de pièges. Au clavier, le jeu est assez facile à maîtriser

sans dans les phases de combat vraiment fulgurantes. Les bruitages sont bien faits, ce qui est toujours une bonne surprise sur PC.

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	18
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR CPC, PC ET AMIGA • PRIX : 249 F SUR 16 BITS, 149 F SUR CPC K7, 199 F SUR CPC DISK

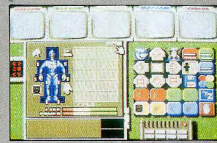
CAPTIVE ST

EDITEUR: MINDSCAPE

TESTE PAR MOULINEX. DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N° 8. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA. PRIX : 249 F.

Vous savez comment est la vie des aventuriers de nos jours: on se promène tranquillement et pa! on se retrouve au trou pour un crime que l'on n'a même pas commis. On aura compris que le but de ce jeu d'aventure est de s'y rendre à tout prix. Bien entendu, il faut pour cela trouver son chemin dans une suite de couloirs labyrinthiques. Fort heureusement, l'informaticien vient au secours du pauvre innocent (vous) sous la forme d'un micro portable qui trahit là dans un sombre recoin. Bon plan, le pouvoir (le psv innocent, c'est-à-dire vous) est aidé par 4 diavols qu'il est possible de diriger. 3D en diable, l'ensemble rappelle Furiosissime Dungeon Master. Yep! comme sa version Amiga, Captive ST est un jeu hautement captivant qui change agréablement des sempiternelles aventures moyennages.

GRAPHISME 16 • SON 12 • ANIMATION 15
DIFFICULTE 18 VERDICT 85 %



BSS JANE SEYMOUR ST

EDITEUR: GREMLIN
TESTE PAR BGTGV. DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N° 9. DISPONIBLE SUR AMIGA ET ST. PRIX : 249 F.

Une flotte entière de vaisseaux spatiaux a été malmenée par les radiations dégagées par une étoile. Vous devez concocter des mélanges réfrigérants indispensables pour limiter les dégâts dans chacun des engins. Hélas, des aliens pas très aimables se trouvent dans toute la galaxie ont profité de la pagaille pour se sauver. Là ne vous fatigiez pas la tête. Il y a aussi l'équipage, mais là encore rien n'est simple. Fidèle à la version Amiga, on ne pourra que regretter le silence pesant dans les salles et les couleurs des vaisseaux, et surtout le cri inesthétique au possible du héros lorsqu'il se cogne au mur. A la longue, c'est insupportable et on a bien envie d'administrer un laxatif à la bécanne. Une cascade d'informations fournies par des ordinateurs relance le jeu qui requerrait de se traîner. Asses classique au commencement, BSS Jane Seymour ne révèle en effet pas les richesses de son scénario qu'avec parcimonie. C'est un soft qui se mérite et que les amateurs sauront apprécier.

GRAPHISME 13 • ANIMATION 12 • SON 9
COMPLETE 14 VERDICT : 65 %



tests

System 3 nous a concocté un jeu, Flimbo's Quest, où le système D est indispensable. Un jeu 31abollique et pas 30bille. Jonnant la preuve qu'un 3 et un D c'est 3u pareil au même.

Flimbo's Quest



Le professeur Franz Dandruff (François Fellicule) est un génie. Du mal, peut-être, mais c'est un génie. Il a réussi à fabriquer une machine qui permet de pomper l'énergie vitale d'une personne, et de la transmettre à une autre. Grâce à ça, il peut trouver l'éternelle jeunesse. Le problème, c'est que la personne qui se fait pomper son énergie, meurt, évidemment. Dandruff est donc obligé d'enlever des gens, et de les placer dans sa machine, contre leur gré. Et devinez qui est sa première victime? Devinez qui il a kidnappé? Bravo, c'est la petite copine à Flimbo. Et Flimbo c'est qui? Bah oui, Flimbo c'est vous. Et, bien sûr, vous faites partie de la Secte de Ceux Qui se Prennent Pour des Héros, vous n'avez donc pas hésité une seconde à voler à son secours.

Ceci dit, vous êtes loin d'être un héros. Pas de supers pouvoirs, pas de tenue magique, juste une grosse casquette sur la tête, bref le moindre petit crétin du coin est aussi balèze que vous. La différence est que vous croyez être le plus fort. Et ça, ça compte. Bref, vous voilà parti dans le pays de Dandruff pour délivrer votre bien aimée, comme d'habitude les lieux sont peuplés de monstres tous plus beaux que les uns que les autres, et au service du professeur. Des papillons (pourant, d'habitude les papillons c'est gentil), des monstres rampants, des sales bestioles vertes, des dragons, il y a de tout.

Pour vous aider dans votre quête, le magicien Dazz Bazian a installé des

boutiques dans les sept régions du pays de Dandruff. Loin d'être si gentil que ça, ce magicien vous aidera en échange d'argent, la cupidité est présente dans toutes les couches sociales, quelle époque. Dans ces boutiques, vous pourrez acheter des sorts, des armes plus puissantes, ou du temps supplémentaire. Car le temps vous est compté, il faut vous dépêcher de délivrer votre gonzesse, car sinon, piouffff, Dandruff lui aura pompé toute son énergie vitale, et vos parents n'accepteront jamais le mariage avec une jeune fille toute dégonflée, et réduite à l'état de légume. Pour passer d'une région à l'autre, ramassez les parchemins qui se trouvent disséminés sur votre parcours, et apportez-les au magicien qui les gardera en sûreté, derrière son comptoir (C'garçon, deux bières!), mais non, Kazax, pas un comptoir de bar, allez, va faire la sieste).

Allez, z'avez pas qu'à à foutre. La casquette bien enfoncée sur la tête, il est temps de partir. Pearly, votre petite amie vous attend.

Voilà enfin un jeu **82%** CPC

... chance d'entendre quelques bruitages, tirs, un petit plink quand Flimbo ramasse une pièce, et des bruits d'explosions accompagnant la mort légitime des méchants monstres.

... Pas de scrolling, les tableaux sont recomposés quand Flimbo arrive en bout d'écran, mais ce n'est vraiment pas gênant dans ce genre de jeu qui entre vraiment dans la catégorie des jeux à plateformes. Les déplacements des sprites sont fluides, et animés, bref, Flimbo's Quest a vraiment de bons côtés graphiques.

... En conclusion (excusez-moi, mais ça fait des mois que je me retiens de ne pas terminer un texte par "en conclusion", et là, j'ai craqué), Flimbo's Quest est un bon jeu, classique, loin d'être novateur, mais suffisamment rigolo, intéressant et bien réalisé pour contenter les joueurs exigeants. Et je ne doute pas que vous le soyez.

Seb

GRAPHISME	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 249 F

COUGAR FORCE

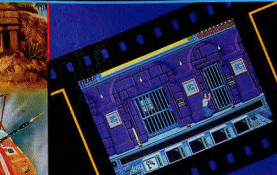
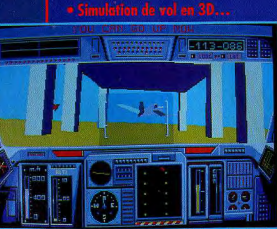
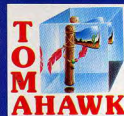


NOUVEAU : précision, rapidité, multiplicité des animations grâce à une méthode inédite.



Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

CVS
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble La Galilée - 5 rue Jeanne Bracemier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX



AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC disponible le 15 octobre - Console AMSTRAD disponible le 10 novembre

tests

MEGASTAR
Joystick

Nitro

Alors que Monsieur Psygnosis cherchait une idée de jeu, sa femme s'est écrié: «On n'a qu'à faire des courses!». Son mari, excédé par son tempérament terre-à-terre, l'a quitté en lui disant qu'elle pourrait penser à la société avant de penser au ménage.



mum. Au cas où leurs performances ne vous suffiraient pas, vous avez toujours la possibilité de passer au

Garage Payant mais Perfectionné, où vous pourrez obtenir des turbos, et autres gâteries.

Nitro étant une ré-édition Psygnosis, il est normal de s'attendre à quelque chose d'exceptionnel. Une fois encore le jeu est très bon: les graphismes sont beaux, les décors variés et nombreux, les scrollings agréables, et les musiques entraînantes. On peut jouer jusqu'à trois joueurs en même temps (combinaison de deux joysticks et du clavier), et sachant qu'il y a quatre voitures en course à chaque fois, l'ordinateur dirigera celles non prises par les joueurs. Inutile de préciser qu'une fois encore le mode joueur contre autre(s) joueur(s) est encore plus amusant que contre l'ordinateur. Les scrollings sont multidirectionnels, rapides, les voitures slaloment entre les éléments du décor, et d'autres voitures qui ont le malheur de se trouver sur votre route. De temps en temps des spectateurs ont le malheur de s'engager sur la route, Nitro étant un jeu sanglant, vous aurez l'immense privilège de les écraser, ça fait toujours plaisir, saine vengeance du conducteur urbain. Le jeu est décomposé en quatre niveaux: la ville, la forêt, le désert, et la vision d'apocalypse. Chaque niveau embar-

ST
90%

tant plusieurs courses, le jeu est donc composé de 32 circuits différents.

Il y a de quoi faire. Chaque niveau comporte quelques courses de nuit, où vous ne voyez la route que par l'intermédiaire de vos phares et de ceux de vos concurrents. C'est superbe.

En cours de course, vous pouvez ramasser des bonus, qui vous apporteront de la puissance supplémentaire (vitesse, turbo, adhérence, accélération, plus de carburant, réparation), ou des billets qui vous permettront de vous équiper en bonus à la fin de la course, à chaque fin de circuit, selon votre position d'arrivée, vous gagnerez de l'essence en plus.

Bref, Nitro est un très bon jeu, très amusant, hyper maniable, et varié. À conseiller aux fans de ce genre de jeux, mais surtout aux autres qui ne savent pas ce qu'il ratent.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	18

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F ENVIRON

OUT BOARD

La Simulation Des Sensations Extrêmes

PHOTOS: ATARI

ORICIEL

ATARI ST / AMIGA / AMSTRAD CPC ET CPC+ - DE 149 A 199 F.
LA SIMULATION DES SENSATIONS EXTRÊMES !!

81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

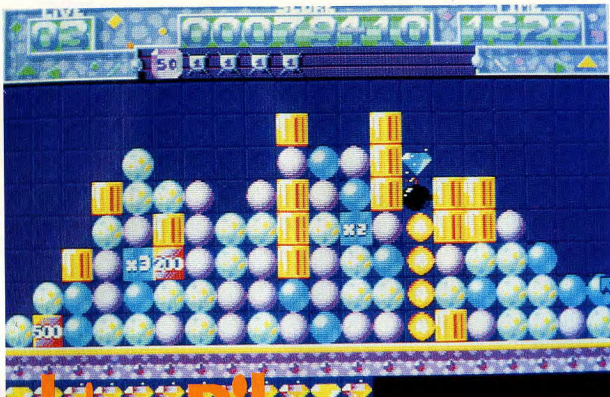
OUT BOARD. Une superbe simulation de course de bateaux qui vous fera vivre toutes les sensations grisantes que procure la conduite de ces bolides. Six épreuves différentes ayant lieu dans six capitales ayant chacune ses propres styles. Mais avant de vous confronter à douze adversaires ayant chacun leur propre style de pilotage, vous devrez vous qualifier avec l'épreuve éliminatoire. Des graphismes excellents, une animation des plus réussies et des décors digitalisés font de **OUT BOARD** une simulation qui enthousiasmera tous les fans de courses de vitesse.

tests

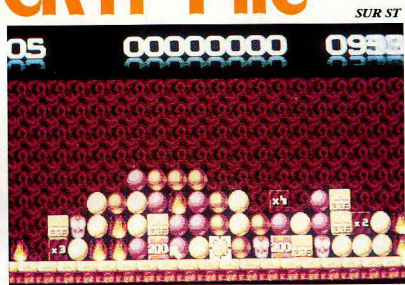


Pick'n Pile

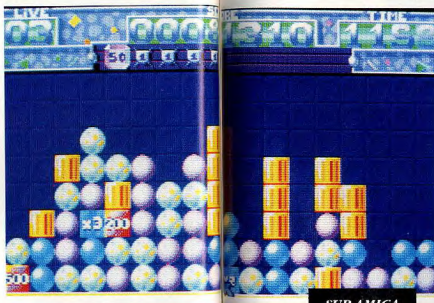
Ubi est baba des boules qui déboulent comme des maboules, et qui pilent pile pour s'empiler sans pitié. C'est le B.A. BA des boules.



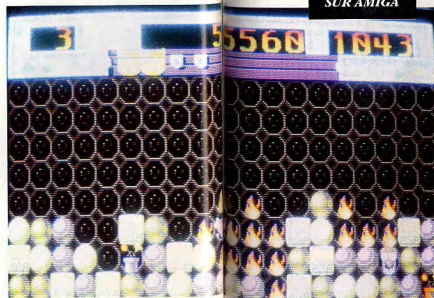
SUR AMIGA



SUR ST



SUR AMIGA



SUR AMIGA

Un tableau vide apparaît sur votre écran. Moins d'une fraction de seconde après, un bon paquet de boules s'y déversent, pour s'empiler les unes sur les autres. Aussitôt, le compte à rebours est déclenché. Votre but, en un temps limité, est d'empiler sur une même colonne des boules de la même couleur, en les faisant partir de la base du tableau. Cette action, si aucun obstacle ne se trouve dans la colonne, y compris au-dessus, fera disparaître les boules. Votre objectif, donc, est de faire disparaître toutes les boules avant la fin du compte à rebours. Quelques machins châtient

avec les boules pour vous aider, par exemple les briques vous servant à construire des cheminées pour empiler un grand nombre de boules, ou les bonus. Ces derniers vous rajouteront ou vous multiplieront des points, vous offrant par la même occasion, si les points acquis sont conséquents, un diamant. Collectionnez-les, ils peuvent rapporter gros. Mais il y a aussi des obstacles chiants, tels que les flammes, se multipliant rapidement et empêchant la disparition des colonnes tant qu'elles sont présentes. Il y a aussi des têtes, qui créent lorsqu'elles touchent le sol, et feront défilier votre compte à rebours

à une vitesse vertigineuse. Le plus dur, vous l'avez sans doute compris, c'est d'arriver à la fin du tableau sans avoir de boules d'une couleur unique, vu qu'elles ne disparaissent qu'en se superposant. Mais bon, même arrivé à ce stade-là c'est pas dramatique, en appuyant sur le bouton droit de la souris, deux ou trois objets (ça peut être n'importe quoi) tomberont du haut de l'écran. Avec un peu de chance, vous trouverez bien votre paire. Mais bon, tout ça c'est de la théorie, la pratique demandant un minimum de réflexion et de rapidité, vu que les boules ne peuvent s'empiler que si elles sont soutenues sur les cotés (c'est logique, essayer d'empiler deux œufs au beau milieu d'une table. Vous allez voir la gueule de votre mère en entrant dans la cuisine), c'est là que les murs sont extrêmement utiles. Et enfin, dans les premiers tableaux, deux boules ensemble peuvent disparaître, puis en avançant dans le jeu c'est trois minimum qu'il faudra superposer, et enfin, plus loin encore, on vous en demandera quatre.

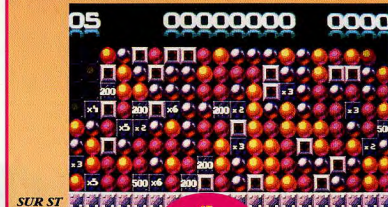
Kaaa

Les graphismes de Pick'n Pile se divisent en trois parties, selon les tableaux. Au début, vous aurez droit à des boules classiques colorées dans les tons pastel, sur un fond quadrillé relativement neutre. Ensuite, le fond change, laissant parfois place à un tableau pratiquement noir, et enfin, en progressant dans le jeu, les boules deviennent plus belles, avec des couleurs plus contrastées et des graphismes plus fins. Visuellement ça fait plaisir, on ne se lasse pas du jeu au fur et à mesure que l'on avance, les graphismes changeant du tout au tout du début à la fin. Avec votre souris, vous cliquez sur un objet (boule, mur, bonus) puis sur un deuxième pour échanger leurs places. Evidemment, vous pouvez simplement déplacer un objet en cliquant en second lieu sur une espace vide. L'animation n'est pas très représentative dans ce genre de jeu, les boules dégringolant simplement de quelques étages lorsque l'occasion se pré-

AMIGA
91%

sente, et les têtes faisant quelques grimaces répétitives. Quelques brulottes, parfois digitaux, amènent les déplacements des objets, et une mignonne petite musique d'enfant symbolise la fin d'un tableau. Deux modes de difficulté vous sont proposés : facile, vous commencerez au début du jeu, avec deux temps consécutif qui vous permettra de réfléchir un peu; et difficile, qui vous emmènera directement au cinquième tableau. Les premières heures que vous passerez devant Pick'n Pile vous feront découvrir un jeu tout à fait génial, mais l'expérience et le temps consacré à ce soft ne font dire que la lassitude arrive tout de même rapidement.

GRAPHISME 16
SON 16
ANIM. non représentative
DIFFICULTÉ 18



SUR ST

ST
84%

Les graphismes de Pick'n Pile sur ST, colorés de façon pastel dans les premiers tableaux, ne nous offrent pas les meilleures possibilités de la bécane. Le principe du jeu à beau être génial, si l'habillage déçoit, il perd forcément de son intérêt. Des graphismes pas formidables, donc, et une animation travaillée avec le minimum syndical autorisé. Aucune image intermédiaire entre le moment où la boule chute de son palier pour descendre de quelques étages. Elle est à un endroit, la seconde d'après elle est ailleurs. Le son, digitalisé la plupart du temps, fait plaisir à entendre, du Hi-Fi au infernal du compte à rebours qui s'accélère avec le temps, au titre hystérique lorsque vous avez un diamant,

en faisant un crochet à la musique rap du générique. Pour les détails vous n'avez qu'à vous reporter à la technique Amiga qui doit théoriquement se trouver à quelques millimètres de celle-ci, on alors le maquettiste s'est planté, ce qui lui arrive souvent depuis qu'il a arrêté les ampétamines. Maintenant il carbure au gros rouge qui tâche, c'est pour ça que le mois dernier il nous a monté tout un joystick à l'envers. Sacré Jean-Jacques.

GRAPHISME 12
SON 16
ANIM. non représentative
DIFFICULTÉ 18

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F ENVIRON

tests



Team Yankee



briefing, accède au jeu proprement dit. Pour contrer les Russes, on dispose de quatre unités de chars. Chacune d'entre elle est constituée de quatre engins. En fait, cette subtile subdivision est transparente pour le joueur puisqu'il commande les chars quatre par quatre. Ceux qui ont suivi savent donc que l'on commande par unité.

L'écran, donc, quatre fenêtres. Il est possible d'afficher une carte, la vue du véhicule, ou encore un écran montrant les dégâts (qui surviennent assez rapidement, hélas). En mode carte, on admirera la puissance du

zoom, très pratique. Naturellement, on peut à tout moment agrandir l'une des fenêtres en plein écran.

La carte, très utile d'un point de vue stratégique puisqu'elle montre l'ennemi, permet, en positionnant un pointeur à l'endroit où l'on souhaite envoyer l'unité, de rouler en "pilote automatique". En fait, en mode "vue du char", il n'est pas possible de se diriger très efficacement. Ceci dit, le jeu est suffisamment riche pour qu'on passe sur ce petit défaut: en effet, en plus des quatre unités, on peut disposer d'un appui de l'artillerie. Pour cela, en début de partie, il faut indiquer à l'état-major à quelle heure on souhaite en profiter. Il s'agit de bien estimer la chose car l'artillerie ne fait pas de détail. A l'heure dite, le pilonnage intensif commence, et si les petits gars sont encore là, tant pis pour eux !

Bref, il est nécessaire de faire quelques parties avant de maîtriser totalement le temps. Si c'est trop court, on se fait cartonner par les stens et si c'est trop long, l'artillerie arrive après la bataille, comme les carabiniers de la chanson.



Ça vous dit de commander plusieurs chars? Ok, alors suivez Empires.

Salut les p'tits gars! Alors comme ça, on veut faire partie de notre Team Yankee? Pas de problème, si votre bête noire, c'est le rouge; si le soviet suprême est pour vous un soviet mort, on devrait s'entendre, ouaip garçon! Scénario classique, ça se passe à la frontière allemande. Les popov font rien qu'à énerver les forces de l'Otan. Du coup, un groupe de courageux Yankees décident de leur mettre la pâté. Oui, heu, en fait, c'est la guerre, quoi.

Le joueur, après avoir pris connaissance des événements lors du

Bizarre, bizarre, la musique de ce logiciel rappelle Vivaldi. Bref, c'est baroque en soi et on se demande qui est le rapport avec la guerre. Remarque, toujours en ce qui concerne la musique, c'est pas ça le plus grave. Je ne voudrais pas dire mais le son, ouille ouille ouille! Ça fait bip, tu et pschit. No comment. Le graphisme en revanche, bien qu'un bestiole corré, à au moins le mérite de la clarté. Les couleurs, entre "Hisber Price" et "Lego" sont d'une gaîté à toute épreuve. Dieu que la guerre est folle.

Les commandes, qui se font exclusivement à l'aide du célèbre duo souris/icônes, sont ergonomiques, comme on dit. Remarque importante, le système de projection du logiciel n'est pas aussi nul qu'il en a l'air



DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
 PRIX : 250 F ENVIRON

75% au premier abord: en effet, avant chaque partie, on demande au joueur de se livrer à l'identification de trois chars. C'est pénible, lent et oblige à feuilleter la doc. Mais méso de rétro, ça permet également de reconnaître les silhouettes des engins et évite de dézinguer l'un des stens. Croyez-moi, pour finir cette guerre, vous avez besoin de tous vos chars. Entre soixante et simulation, voilà de quoi tenir un bon bout de temps sans mettre le nez dehors.

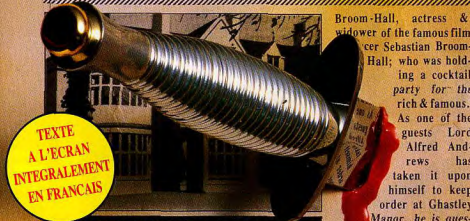
Moulinex

GRAPHISME 16
SON 11
ANIMATION 14
DIFFICULTÉ 16

NOUS AVONS IMAGINE L'ENIGME ... A VOUS DE LA RESOUDRE ...

MURDER!

19TH JUNE 1941



TEXTE A L'ECRAN INTEGRALEMENT EN FRANCAIS

'GHASTLEY MANOR' THE LOCATION OF HORRIFYING HOMICIDE

Police have today been informed of the murder of Mr Charles Innes, aged 46, an attorney from Bar-

Broom-Hall, actress & widow of the famous film actor Sebastian Broom-Hall; who was holding a cocktail party for the rich & famous. As one of the guests Lord Alfred Andrews has taken it upon himself to keep order at Ghastley Manor, he is questioning Mr Larry Glover, the prominent political figure & Dr Victor Jones. Near Scotland Yard have yet to reach the scene of the crime, but they are estimated to arrive at approximately 2 hours after the crime was discovered.



DISTINGUISHED PEER HAS 2 HOURS TO FIND THE KILLER...!

Lord Alfred Andrews has only 2 hours to try and solve the murder of Mr Charles Innes who was attending a cocktail party at 'Ghastley Manor'. The reports, "Things are not quite as I initially thought. The guests are entwined with love affairs, disputes over inheritance & outbursts of jealous rage."

Investigations continue.

U.S. GOLD
 Purveyors of Fine Quality & Original Software



THE SCENE OF THE HORRENDOUS CRIME!

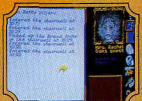
- Avec près de 3 millions de cas uniques de meurtres, vous pouvez jouer de jouer sans cesse
- Vous n'avez qu'à pointer et cliquer sur les icônes
- 4 niveaux de difficultés, du novice au Super L'imier
- Plus de 20 armes meurtrières
- Toutes facilités pour prendre et identifier les empreintes digitales
- Le carnet du limier établit automatiquement les rapports entre, les faits afin de vous aider à prendre la décision finale.



U.S. Gold France, 06560 Valbonne, Tel: (1) 4335 0675. Description des jeux sur 3415 Micromania

• Atari ST • Amiga
 • PC & Compatibles
 © 1990 U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés.

Les photos d'écran ont pour but d'illustrer l'action du jeu seulement et ne pas en graphisme d'écran qui varient considérablement en qualité et en apparence selon les divers ordinateurs et qui sont sujetes aux spécifications des ordinateurs.



tests

Avec Image Works, vous allez vivre une fabuleuse aventure, dans le plus pur style Heroic Fantasy.

Cadaver



SUR AMIGA

Karadoc est un nain. Pas n'importe quel nain, pas un nain bon à rien, puisqu'il a déjà réalisé pas mal d'aventures dans sa région, et est renommé pour son courage et sa bravoure. Alors qu'il était en train de boire un pot au bistrot du coin, un homme lui propose d'aller dans un château proche, pour le venger, lui et quelques amis qui ont trouvé la mort il y a quelques années. Il lui raconte l'histoire morbide de Dianos, un nécromancien sans scrupules, qui avait semé la discorde entre Carolus et Wulf, deux prétendants au trône royal, l'un représentant le bien, l'autre le mal. Évidemment, c'est le mal qui l'emporte au bout du compte, et

durant les années de son règne, Wulf exploita des nains à extraire les émeraudes d'une mine située juste sous le château. Puis, lors d'une soirée mémorable, tous les habitants ou presque du château s'entreurent. Depuis, il parait que Dianos le nécromancien y vit seul, son esprit étant devenu fou, entouré d'une fortune inestimable et inutile pour lui seul. -Alors, demande le type du bar, ça te branche comme aventure? -Ouaip, répond Karadoc,

l'air hautain (il a l'air hautain parce qu'en fait il a une bonne dizaine de chopines dans la tronche et c'est complètement péte), ça paie com-bien? -Tout ce que trouveras sur ton chemin sera à toi. Va tuer Dianos et garde les émeraudes et autres trésors du château. -C'est donc sans réfléchir plus longtemps que le nain prend ses petites jambes à son cou, en direction du château.



SUR ST

JOYSTICK / NOVEMBRE 1990 / 224



SUR AMIGA



Avant de charger le jeu, je vous conseille de lire attentivement la doc. Cette dernière vous apprendra pas mal de choses sur le monde que vous allez visiter, plus toutes les indications nécessaires pour bien évoluer dans le jeu. Une fois le jeu installé, vous aurez droit à une musique de générique collant parfaitement avec le genre, vous plongeant directement dans une ambiance médiévale et angoissante, pendant qu'un résumé du jeu défilera sous forme de parchemin déplié. Ensuite, vous voilà directement en plein cœur de l'action, puis qu'apparaît sur votre écran une salle en 3D isométrique, représentant l'intérieur d'un château en ruine (avec fissures, frotte par terre, etc) et vous, au milieu. Les graphismes vous sautent immédiatement aux yeux, tant ils sont beaux et réalistes. Votre personnage est un grand sprite pouvant se déplacer de plusieurs manières: au joystick ou au clavier, sur huit ou quatre directions, avec une facilité et une maniabilité rare dans les jeux réalisés en 3D isométrique. Pour une fois, le graphisme est clair et le jeu jouable. En bas à gauche de l'écran, six emplacements pour icônes vous permettront d'utiliser des objets et de réaliser toutes les actions indispensables à ce genre de jeu (chercher, boire, transporter, jeter un sortilège, ouvrir, etc). À droite, quatre indications vous sont données en permanence: votre barre d'énergie, le jour, le nom de l'objet devant lequel vous trouvez et l'endroit où vous êtes. Vous avez un

92%

sac à dos sur vous, pouvant contenir seize objets maximum, auxquels vous pouvez accéder à tout moment en appuyant sur la barre d'espace. Un des objets que vous transportez est votre carnet personnel, dans lequel s'inscrivent vos capacités, l'argent que vous possédez, le niveau où vous êtes, etc. Les sprites sont tous parfaitement animés, grands, fluides et rapides, dessinés dans des graphismes arrondis qui donnent une griffe toute particulière au jeu. Dix sauvegardes sont possibles, pour reprendre le jeu à tout moment, car la mort entre les murs du château, vous touchant parfois du bout du doigt, lorsque vous vous y attendez le moins. Votre but ultime étant d'arriver au nécromancien, il vous faudra avoir pas mal évoluer avant de le combattre. Pour cela, un certain nombre de potions magiques vous donneront du pouvoir, que je vous conseille vivement d'économiser. Et pour terminer avec la technique de Cadaver, je dirais que c'est de l'aventure à l'état brut, comme on a rarement l'occasion d'en voir, qui demande autant d'astuce de que réflexes, et qui ne sera pas prêt de sortir de la tête de celui qui la vira

Kaaa

GRAPHISME 18
SON 15
ANIMATION 16
DIFFICULTE 17

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F

JOYSTICK / NOVEMBRE 1990 / 225

15
MEGA
STARS
LA MEGA COMPIL

Amstrad

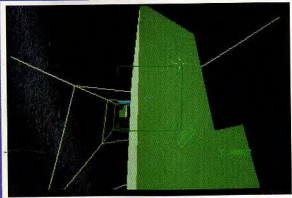


UBI SOFT
Entertainment Software

tests

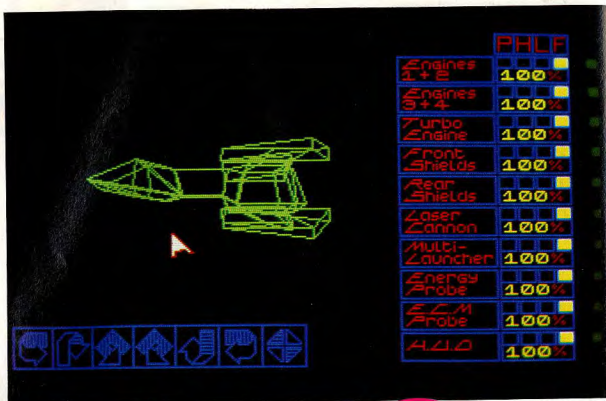
Avec Electronic Arts, vous n'êtes pas près de voir le bout du tunnel!

Magic Fly



SUR ST

Les humanoïdes Ceti Triads ont investi une planète d'où ils comptent lancer une attaque meurtrière. Impossible d'envisager une opération de grande envergure; d'après l'état-major terrien, il est préférable de faire exploser le stock de munitions que les Ceti Triads ont engrangé à l'intérieur de leur planète, suffisant pour tout faire sauter. Un vaisseau spatial capable de mener ce raid à été mis au point: c'est le Magic Fly, spécialement conçu pour foncer dans les tunnels et les galeries qui traversent l'aire des humanoïdes, localiser et détruire les centres vitaux, s'informer sur la technologie de guerre de l'ennemi et enfin faire exploser la planète.



L'action de Magic Fly se déroule dans des tunnels en fil de fer. Le moindre avantage de cette technique qui peut sembler archaïque est que l'on voit loin, ce qui permet d'anticiper la navigation. Le second est qu'elle autorise des déplacements extrêmement rapides. Parfois, des blocs mobiles colorés sautent dans le Magic Fly, ou bien il faut se faufiler dans des boyaux en faces pleines. Ce n'est pas le moindre mérite d'Electronic Arts d'avoir su tirer le meilleur parti du fil de fer et des faces pleines. Un mode «cruises» ou «turbo» permet d'adapter la vitesse en fonction des circonstances. Bien entendu, les rencontres seront nombreuses (follement représentés en faces pleines) circulent dans cet univers de tunnels. Le graphisme du tableau de bord, basé sur des triangles, est assez original mais aussi inutilité et un peu tristounet. Le champ de vision dans le tunnel étant étroit, on aura intérêt, dans les jeux de l'action, à afficher l'écran total quitte à renvoyer au tableau de bord afin de consulter la base de données des appareils ennemis ou s'enquérir des dégâts subis. Dans ce cas, il faudra vraisemblablement s'amarrer à une rampe pour réparer. L'armement du Magic

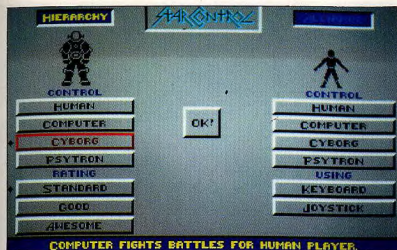
31/AMIGA 60% SUR AMIGA

Fly est impressionnant. Parmi les nombreuses galeries signalées le web, une toile d'araignée large par le vaisseau dans laquelle s'enchevêtre les poursuitants. Et le marteau atomique qui vous laisse à peine le temps d'évacuer les lieux avant l'explosion finale. Les bruyages ne sont pas transcendants, mais cependant corrects. On n'en finirait pas d'aligner les softs auquel Magic Fly fait immanquablement référence. Il y a du Starwars à cause des tunnels en fil de fer et du mode de pilotage de certaines armes, des relets de Starglider pour les sections en faces pleines et la visualisation des vaisseaux, un zeste de Powderdome du même éditeur dans le graphisme des vaisseaux spatiaux et des monstres et la liste n'est sûrement pas exhaustive. Magic Fly est toutouffois d'une originalité certaine, extrêmement rapide et riche en découvertes. Un bon produit.

BOTGV

GRAPHISME	13
SON	12
ANIMATION	15
DIFFICULTE	14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F



Star Control

Haut les cœurs, brave défenseur de l'Alliance des Planètes, la sinistre Hiérarchie menace votre Terre aimée. Défendez-la avec Accolade.

On croirait un scénario de la Guerre des Étoiles, deux états galactiques s'affrontent pour leur

survie dans l'immensité de l'espace. D'un côté, l'Alliance, libre et démocratique, de l'autre, la Hiérarchie, où règnent ordre et dictature. Vous êtes, bien entendu, un soldat, un pilote de vaisseau et vous affrontez les vaisseaux ennemis dans des duels meurtriers.



Chaque vaisseau a des caractéristiques spécifiques, champ de force, tir proche très large, tir lointain très précis, rythme de tir plus ou moins rapide. Il faut s'adapter selon ses propres armes et celles de l'adver-

saire. Si vous préférez vous pouvez prendre du gal et superviser les opérations au-delà des simples combats, vous pouvez guider les vais-

seaux entre les étoiles, établir des colonies, émettre des bases militaires, afin d'étendre peu à peu votre empire.

Star Control est basé sur un système de combat de vaisseaux très simple et très connu, les commandes permettent de faire piloter le vaisseau sur lui-même, d'activer le moteur, de tirer ou d'activer les protections, système en vogue sur des machines d'arcade depuis des années. On peut jouer tout seul ou à deux, mais il vaut mieux commencer à deux car l'ordinateur est bien adroit et vous descend assez vite. Pour ceux qui aiment ce type de jeu de tir c'est parfait et

PC 53%

Duy Minh

GRAPHISME	11
SON	12
ANIMATION	12
COMPLEXITE	12

DISPONIBLE SUR PC TOUTS FORMATS, PLUS TARD SUR CPC ET AMIGA. PRIX : 299 F

PLOTTING AMIGA

EDITEUR OCEAN
TESTÉ PAR KAAA. DÉJÀ TESTÉ SUR ST DANS JOYSTICK N°6. DISPONIBLE SUR AMIGA ET ST. PRIX : 249 F.

Plotting s'adresse à ceux qui ont un esprit logique, son principe est simple sur votre écran divisé en deux parties verticales, un tas de carrés de couleurs différentes vous attend. A la main, vous avez aussi un carré, que vous devez balancer sur son double. Ce dernier disparaîtra, et vous vous retrouverez avec celui que vous trouvez juste derrière. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez tout fait disparaître, ou que vous soyez bloqué avec un carré ne pouvant atteindre son frère de couleur. Mais en plus de tout cela, un éditeur de tableau peut même vous donner le tableau de vos rêves. La conversion de Plotting sur Amiga est égale à la version arcade, avec des graphismes fins et une animation rapide. Une musique agréable vous accompagne durant votre partie, et des bruitages catonnesques se font entendre durant les actions. Plotting est un jeu de réflexion, qui comme la grande majorité des softs du même genre, lisse un peu rapidement. Mais il vous tiendra en haleine suffisamment longtemps pour renouveler votre achat, c'est certain.



GRAPHISME 14 • SON 16 • ANIMATION 15
COMPLEXITE 18 VERDICT 89%

SATAN AMIGA

EDITEUR DINAMIC
TESTÉ PAR KAAA. DÉJÀ TESTÉ DANS JOYSTICK N°7 SUR CPC ET ST. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC, PC. PRIX : 249 F.

Partez dans un pays étrange et dangereux, où régne le mal à l'état brut. Votre ennemi et votre moral d'acier s'affrontent pas une seconde à combattre des méchants pas beaux, dans un jeu de combat à plate-forme. Se dirigeant au joystick ou au clavier, votre personnage aura une amie classique en main pour compenser, avec une certaine somme d'argent. Très vite, dans la partie où vous incarnez le magicien, vous pourrez vous acheter un tas de trucs super des autres à longue portée, des poisons magiques, etc. Si vous vous sentez l'âme d'un guerrier, par contre, vous aurez d'emblée une arme à longue portée pour tirer sur des frères petits et armés qui vous offriront des bonus en explosant. Satan se divise en deux parties distinctes, avec des décors étranges réalistes mais visuellement pas sensationnels, et un sous-titre de vieilles pierres, de colonnes et de plates-formes. Le scrolling se déplace en bégayant, et les actions du personnage sont soulignées par des bruitages simples. Satan s'adresse aux joueurs qui veulent taper sur tout ce qui bouge, en ayant un minimum d'effort crébral à fournir, vu qu'un compte à rebours inextinguible ne vous lâchera pas les baskets jusqu'à la dernière seconde.

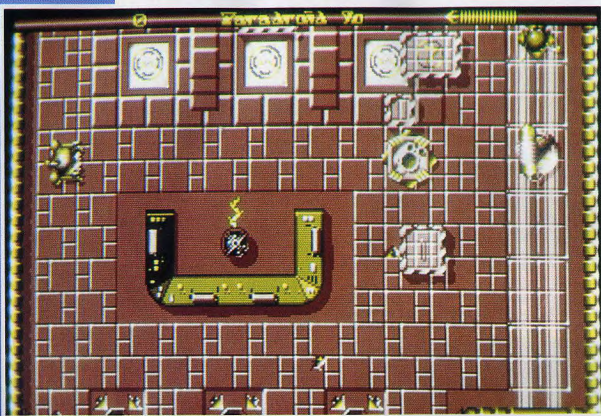


GRAPHISME 16 • SON 13 • ANIMATION 13
MANIABILITE 15 VERDICT 82%

tests

Paradroid 90

Des années après Paradroid C64, les droïdes de Howson sont de retour.



SUR AMIGA

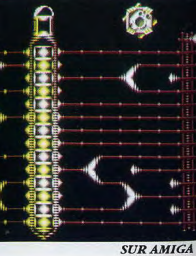
On nous signale une reprise des combats au monde frontalière de Basmith. Il y a 3 jours de cela, un message alarmant en provenance de l'USP Paradroid nous laissait augurer du pire. A l'heure actuelle, il semble bien que les craintes de la communauté interstellaires soient bien fondées puisqu'un message de détresse, arrive peu avant cette édition spéciale, nous informe que l'USP s'est fait digitaliser alors qu'il effectuait une mission de reconnaissance dans un champ d'astéroïdes non cartographiés. Bien que cette action - unaniment condamnée - n'ait pas encore été revendiquée, il est d'ores et déjà certain qu'elle est le fait de l'empire de Trimorg. Depuis, on reste sans nouvelles de l'appareil. Cependant, les Planètes Libres, bien décidées à reprendre le contrôle de la situation, ont immédiatement riposté en dépêchant sur les lieux des Affréteurs. Rappelons que le personnel navigant de ce type de vaisseau est exclusivement composé de squelettes et de droïdes qui les aident à piloter l'appareil.

De mière minute. En ce moment même, on m'informe que le person-

nel mécanique d'un des affréteurs semble s'être complètement dégrêlé. Cette nouvelle, grave en soi, est d'autant plus alarmante que le dysfonctionnement s'est étendu à tous les robots de nettoyage, mais aussi ceux de la sécurité sont également en train de prendre le contrôle du vaisseau. Sans nul doute, ces événements sont liés aux troubles dont nous vous faisons état en début d'édition aussi, diverses solutions militaires ont été envisagées afin d'imposer ce qu'il est maintenant convenu d'appeler une "logique de guerre". Après réunions, Rappelons que différents états majors concernés, il a été décidé d'épar-

gner les vies humaines autant que faire se peut. A cet effet, en lieu et place d'une armée composée d'unités biologiques, un MKII a été téléporté sur le théâtre des opérations afin d'essayer de stopper les droïdes passés sous contrôle de l'ennemi.

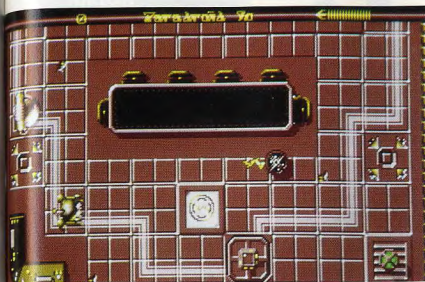
Rappelons que le MKII, qui s'était déjà illustré lors d'opérations similaires, est ce qu'on appelle un droïde d'influence. L'appareil, qui se pilote au moyen d'un joystick, bénéficie de la technologie anti-gravité violente. Il est muni de son propre arsenal composé d'un éclair à plasma assez faible il est vrai, mais suffisant pour endommager les petites unités de combat. Toutefois, s'il est clair que sa puissance de feu ne lui permet pas de percer la carapace d'unités plus importantes, il bénéficie d'une caractéristique lui permettant de mener à



SUR AMIGA

bien sa mission: je parle bien entendu de sa capacité à paralyser un ennemi afin d'en prendre le contrôle. Dans ce cas, l'appui prolongé sur le bouton feu a pour effet de faire apparaître un éclair court dont il suffit de toucher l'ennemi pour se voir proposer d'en prendre le contrôle.

En effet, sans cela, il serait impossible au droïde - donc au joueur qui le dirige - de survivre en milieu hostile, d'autant que les droïdes qu'il a



SUR ST

combattre sont relativement puissants. Heureusement, grâce au système ID, cette puissance se retourne contre l'agresseur puisqu'un droïde ennemi dont le joueur prend le contrôle obéit docilement à la moindre sollicitation du joystick. Du coup, en plus d'être un merveilleux jeu d'arcade, Paradroid 90 est également un jeu de réflexion: pour prendre le contrôle d'un droïde, il faut reproduire son schéma de câblage en un temps record. D'un côté de l'écran, le câblage du vaisseau hostile, de l'autre, celui de votre propre MKII. En déplaçant un pointeur et en appuyant sur feu, on active différents circuits électriques. Pas de panique les maniaques du joystick, la séquence de transfert est suffisamment speed pour qu'on ne s'ennuie pas. De plus, cela permet finalement de continuer le jeu avec un droïde tout

neuf et plus puissant. Ca change agréablement des jeux d'arcade où le seul moyen de s'en sortir est de partir à la pêche aux bonus. Ici, au lieu d'acheter une arme, vous changez d'appareil! Qui dit mieux?

Moi, je dis mieux: bien oui, il existe encore de nombreux "plus" rendant ce jeu passionnant - n'ayons pas peur d'en dire trop - indispensables. Ainsi, le rayon qui permet de prendre le contrôle d'un autre appa-

ST
85%

Après que la machine a ingurgité ses deux disquettes, une petite musquette du pur style ST, hybride de *Tecmo House* et *Atari Power*, nous fait regretter que *Atari* ne soit pas mieux équipé pour le son. Quelques secondes plus tard, on se fait à peu près la même réflexion mais en ce qui concerne le graphisme, cette fois. Ceci étant dit, reste l'intérêt du jeu, immense, et ça, c'est une affaire de concept, pas de clip. On dira ce qu'on voudra mais rien ne vaut un jeu chemo mais passionnant lorsqu'on voit certaines réalisations - toutes machines confondues -, belles, mais sèches de sens. Heureusement, les animations sont fluides et ça, c'est déjà une bonne chose. Non mais.

GRAPHISME 15
SON 16
ANIMATION 16
DIFFICULTÉ 17

GRAPHISME 13
SON 14
ANIMATION 16
DIFFICULTÉ 17

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA
PRIX : 249 F ENVIRON

reil permet aussi de connecter sur les consoles d'ordinateur: c'est que le vaisseau est immense et qu'il est composé de plusieurs niveaux ayant chacun leurs caractéristiques (pièces, droïdes, etc.). On accède alors à une page de menu proposant de voir un plan du vaisseau affréteur, de prendre connaissance de la topographie du pont où l'on se trouve, de voir les lignes signalétiques des droïdes sus-citables d'être contrôlés. Il y a même une option statistique (durée de la partie, nombre de tirs effectués, dégâts enregistrés et tout et tout).

Lorsqu'un niveau est débarrassé des droïdes qui s'y trouvaient, on peut prendre un ascenseur afin de se rendre au suivant. Au terme de plusieurs combats véritablement éprouvants pour les nerfs (je dis ça parce que je sais bien que vous adorez, tas de masochistes), on affronte un "super droïde" celui qui pilote l'affréteur. Et après

Après, ça recommence sur un autre affréteur pour la plus grande joie des petits et des grands. L'auteur de la conversion de *Rainbow Islands* frappe très fort. En un mot comme en cent, yep!

Moulins



LES SCENARII DISCS



Bientôt disponibles

FINALE WHISTLE
Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

RETURN TO EUROPE
Trois coupes européennes à disputer : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

GIANTS OF EUROPE
Jusqu'à 30 équipes importantes caractérisées de chaque joueur, narié discs.

WINNING TACTICS
10 tactiques supplémentaires.

ENGLISH LEAGUE
Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les équipes d'autres scénarii discs.

ANCO

Distribué par UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil sous bois
Tél. 48.57.65.52

tests

Flip-It & Magrose

Eh oui, nous ne sommes pas les seuls, pauvres petits terriens perdus dans l'univers, à avoir des problèmes de pénurie d'eau. Les martiens aussi, et c'est pourquoi le gouvernement martien a envoyé deux de ses concitoyens à la recherche du précieux liquide. Ils s'appellent respectivement Flip-It et Magrose, et leur but est de récolter le maximum de flotte à téléporter sur leur planète. Leur quête se déroulera en six étapes, correspondant à six endroits terriens différents, dans lesquels ils devront récolter divers objets à échanger avec les habitants contre des gouttes d'eau. En gros, c'est du marchandage, et notez que c'est bien la première fois que le



jeoueur va incarner l'extra-terrestre. Visuellement, votre écran se divisera en deux parties verticales, formées de plates-formes où vivent les habitants, et où sont disposés quelques objets à récolter. Par exemple, si un joueur ramasse un casse-noisettes, il pourra l'apporter au gorille malheureux qui en sera ravi, et qui lui offrira un insecte en échange. Ce dernier doit être offert à la grenouille, qui crachera une goutte d'eau, remplissant le seau que le joueur aura pensé à ramasser. Une fois plein, le seau devra être vidé dans le téléporteur, et l'opération recommencera avec d'autres objets. Vous y jouez à deux, si vous l'avez compris, ou bien seul contre l'ordinateur, et votre jeu consistera à être le plus rapide à trouver l'eau, et à empêcher votre adversaire de progresser. Pour mieux y arriver, vous pourrez lui tendre des pièges que vous achèterez dans le magasin d'entre-niveaux, en échange de nourriture. Il faut donc être rapide, malin et avoir un bon sens logique pour trouver quel objet donner à quel habitant.



Histoire d'O revu et corrigé par Image Works, ça donne Histoire d'eau, avec deux martiens à la place des gonzesses. Choisis ton camp, camarade.

Le jeu commence avec la téléportation des deux martiens sur le haut des plates-formes. Vous dirigez les personnages au joystick, et vous les faites descendre d'étage en étage jusqu'à trouver des objets intéressants. Les sprites que vous commandez sont minuscules, formés d'une vingtaine de pixels au maximum, dessinés à la façon cartoon avec des yeux déformés et humoristiques, qui apportent une note positive au jeu. Les personnages, toujours eux, bougent rapidement sur un décor animé avec trois scrollages différentiels les plates-formes, le décor du fond et les nuages. Tout cela est parfaitement fluide, et pourrait même être impeccable si les grabchis mes avaient été un peu mieux étudiés. En effet, la plupart du temps les couleurs entre le fond et les plates-formes sont suffisamment proches pour qu'on les confonde, ce qui brouille un peu la compréhension du jeu. Les deux héros doivent parcourir six mondes, en réussissant à récolter suffisamment d'eau pour leur planète avant que le timing n'arrive à terme. Ils se baladent donc dans la jungle, dans la montagne, à la ferme, dans un immeuble, dans une usine et à la station spatiale avant de retourner chez eux, et d'être accueillis en rois. Mais avant cela vous avez du boulot.

74% Pour donner un objet à un habitant, il suffit de déposer sur la plate-forme blanche se trouvant directement sous eux. Vous avez bien sûr la possibilité de porter jusqu'à quatre objets sur vous, ainsi que quatre pièges. Mais une petite manipulation est toujours nécessaire car normalement, lorsque vous avez un objet sur vous et que vous voulez en prendre un second, ils s'échangent. Il faut donc appuyer sur Fire pendant trois secondes pour placer vos objets dans les cases prévues à cet effet. Vous avez le choix entre une musique rythmée vous suivant durant tout le jeu, ou simplement les effets sonores. Un avant-dernier mot pour féliciter la manipulation, rapide et précise, et un dernier mot dire que Flip-It & Magrose est basé sur un bon principe de réflexion, qui aurait pu donner quelque chose de diabolique s'il avait été pensé autrement. Car il n'y a pas assez d'actions à faire dans les tableaux, et ces dernières sont trop répétitives. On s'en lasse donc rapidement, et c'est bien dommage. Kaaa

GRAPHISME 12
SON 13
ANIMATION 15
MANIABILITE 16

DISPONIBLE SUR ST ET PLUS TARD SUR AMIGA
PRIX : 249 F

ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



FIRE & FORGET

LE CONVOI DE LA MORT

III

Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDÉS, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... Stop. CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Arcanti ssez TERRORISTES... Stop. Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE... Fin de transmission.



REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES!
OK, PROUVEZ LE... DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.



ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
15 MUSIQUES GENIALES
50 ENNEMIS DIFFERENTS
5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
"BONUS STAGES"
ARMES MULTIPLES
COMBATS AU SOL ET AERIENS



TITUS
ARCADE

UNE
FABULEUSE
ADAPTATION
DU JEU
D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

tests

C'est pas parce que l'homme se trouve plus près des étoiles qu'il en oublie ses mauvaises pulsions. La preuve, Infogrames vous envoie enquêter sur des Meurtres dans l'Espace.

Murders in space

Nous sommes en 2005, le Pegasus Space Consortium vous envoie, vous, Dick Anderson, pour enquêter auprès de l'équipage d'une station orbitale. En effet, le commandant de la station s'est plaint d'avoir été victime d'une tentative d'assassinat.

Une fois sur place, vous devrez mener l'enquête en douceur, éviter les vagues, la communauté internationale n'est pas prête à accepter un scandale s'étant déroulé en orbite à 400 kilomètres d'altitude.

Vous devrez donc être discret, ne pas éveiller les soupçons, mais en plus vous devrez faire preuve de rapidité. Vous n'avez en fait que 24 heures pour mener votre enquête à terme. Les membres de l'équipage sont nombreux, et sont tous à la pour des raisons différentes.

En 2005, le commerce de l'espace est bien développé, et les sociétés comme Ariane Espace louent leurs locaux spatiaux spacieux à des sociétés d'agronomie ou d'électroni-



ST

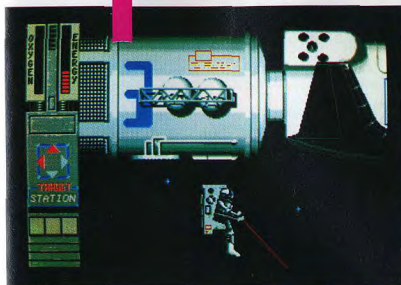
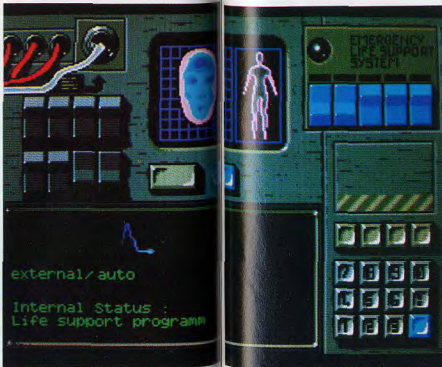
que, par exemple, pour qu'ils fassent des expériences dans des conditions impossibles sur Terre. Les enjeux économiques d'un meurtre dans l'espace sont donc très importants. Méfiez-vous donc des petites maugouilles de chacun, de l'in-

génier de vol à l'agronome en passant par le docteur en biochimie, tous ont quelque chose à se reprocher.

Déplacez-vous de pièce en pièce, interrogez tout le monde, utilisez le télescope, faites des expériences chimiques, vous êtes libre. Vous pouvez

AMIGA

ST



AMIGA

même, si l'envie vous en prend, faire un tour dans l'espace avec le M.M.U. (Mobil Manned Unit).

Quoi qu'il n'y a pas que l'envie... Cela pourrait bien devenir méconnue pour l'enquête.

Seb

AMIGA
93%

Ami lecteur possesseur d'un Amiga, je vais vous demander un effort d'attention et de concentration surhumain. Les versions ST et Amiga de Murders in Space sont sensiblement les mêmes, il va falloir que vous déplaciez votre regard sur la feuille, fixiez la colonne brillamment nommée "Technique ST", que vous la lisiez, et vous aurez alors une idée de la réalisation de Murders in Space sur Amiga. C'est pareil. Ou alors j'aurais pu remplir la colonne en racontant ma vie, mais là, je doute que ça intéresse grand monde... A part ma mère, mon père que j'embrasse, non, vraiment, cela aurait été une très mauvaise idée.

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	13
MANIABILITE	16
INTERET	18

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	13
MANIABILITE	16
INTERET	18

PRIX : 249 F
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC (tous formats), CPC

ST
92%

Murders in Space est le premier volet d'une nouvelle série de chez Infogrames : la gamme Murders. Et pour une ouverture, c'est une belle réussite.

Ce soft est non seulement prenant, complet et bien documenté, mais en plus la réalisation technique est bonne.

Les graphismes sont jolis et très nombreux, et très proches de la réalité.

Le soft ayant été en effet réalisé en étroite collaboration avec les professionnels de l'espace, qui aux dires de Bertrand Brocard, le responsable de l'équipe qui a développé le jeu (personnage bien connu des anciens de la micro pour ses innovations en matière de jeu), ont été impressionnés par le réalisme qui se dégage du jeu. Et c'est vrai qu'on s'y croit vraiment. Tout est dirigé à la souris, les déplacements de votre personnage, ou ses actions diverses sur l'interface habituelle pour les jeux Meurtres à machin : on clique sur la tête, le personnage pense à une action, on clique l'action, il l'exécute. Simple.

Ne parlons pas de tentative pour ne rien dévaloriser, sachez tout de même que vous aurez bien du mal à le finir en deux coups de cuillère à pot (je déteste cette expression... Bewark...).

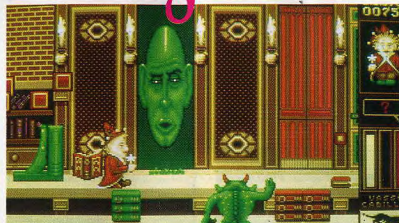
Le déroulement du jeu est divisé en 24 parties, heure par heure, qui se chargent indépendamment les unes des autres, laissant ainsi la possibilité au joueur d'organiser son enquête comme il l'entend, et de pousser sa réflexion sur une partie plutôt qu'une autre.

Un soft vraiment excellent, qui enchante le joueur à condition d'aimer autre chose que les Big-Boss. Sans parler des fleuves, bien sûr, et où l'on peut vraiment tout faire en toute liberté : déplacements, expériences chimiques (on choisit vraiment les produits, les tubes à essais, et le joueur fait lui-même ses mélanges), l'examen du soleil avec le télescope électronique, ou entraînement au M.M.U. grâce au simulateur. Un must.



tests

Magician



Les héritages, c'est bien. Disons que dans certains cas, c'est bien. Parfois. Pour être très franc, l'héritage dont vous venez de bénéficier ressemble plus à une vengeance personnelle. Laissez-moi vous expliquer (entre nous, si vous êtes pas d'accord vous tournez la page. Faut pas déconner, non plus). Un de vos vieux oncles vient de mourir. Bon, sachant que vous ne pouviez pas le supporter, cette disparition ne vous a pas fait sombrer dans un état de détresse extraordinaire. Non, on peut pas dire. Dans son testament il vous a légué un coffre. Un simple et bête coffre.

Ce fameux coffre, il est là, devant vous. Vous venez de l'ouvrir, de saisir l'enveloppe qui s'y trouvait, et déjà la peau qui vous sert de recouvre-gueule a blanchi. Pour un piège, c'en était un. Le coffre que vous venez d'ouvrir



AMIGA
83%

Du point de vue des grabis-mes, Magician est un soft très riche. Les sprites sont nombreux, bien dessinés, et bien animés. En plus des éléments "rhinants" comme les lapins, les boules ou les grenouilles (entre autres), des plaques sortent du sol, des jets d'acide sortent des murs, bref, toutes les pièces sont bourrées de pièges démentés, et bien fourbes. L'ensemble du jeu tient en 44 tableaux, tous reliés les uns aux autres, que vous découvrirez dans un scrolling latéral continu de bonne facture. Votre Magician, puis que c'est le personnage que vous dirigez, perd de l'énergie quand il est touché. Une fois toute son énergie pompée (indiquée par une barre de couleur sur le côté de l'écran), vous retournez de

bibliothèque miniature (mais non c'est pas contradictoire. Attendez la suite...). En fait, l'effet magique du sort, vous a réduit à une taille microscopique, et vous a transporté dans des pièces chargées de rayonnages eux-mêmes chargés de livres divers (en général on appelle ça une bibliothèque) la lettre indiquait aussi que pour ressortir de cet endroit, il vous faudra reconstituer une formule magique.

Bon, facile... Bah non, pas du tout! La bibliothèque est remplie de méchants des monstres, des lapins, des boules rebondissantes, et bien d'autres pièges diaboliques. Vous devrez donc vous battre pour attraper les bons livres contenant des extraits de la formule magique, et reconstituer le tout pour avoir une chance de sortir.

Bon, c'est pas le moment de trainer, vous avez du pain sur la planche (je détecte cette expression, j'espère que c'est pas votre cas), un monde de magie vous attend.

entourant le magicien, etc... Tous les déplacements des sprites sont accompagnés de bruitages appropriés à leur nature, et le tout, par dessus une musique d'ambiance très réussie.

Beaucoup de tableaux, des pièges difficiles à passer, de nombreuses surprises apparaissant tout au long du jeu, et une scène finale particulièrement casse-tête font que Magician est un soft à conseiller. Plutôt vivement.

Seb

GRAPHISME 15
SON 15
ANIMATION 15
MANIABILITE 14

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET, PLUS TARD, SUR CPC
PRIX : 199 F

LES AS DE L'ARCADE

JAMES POND

Mission pour un poisson!

46 00002934

Jeu d'arcade doté d'un scrolling parallèle.

Disponible sur Atari ST & Amiga.

63 00000000

Jeu d'arcade terrifiant. Disponible sur Amiga, ST, PC et compatibles.

HORROR ZOMBIES

Le sang coule...
ÉCOUTEZ! les cris
APROUVEZ! la terreur

MILLENNIUM

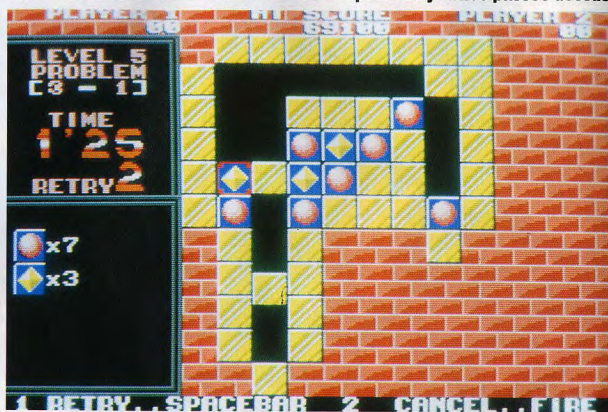
Distribués par
UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL S/S BOIS
Tél. : (16-1) 48.57.65.52

Jeu de plate-formes en 3D. Disponible sur Atari ST & Amiga.

ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Puzznic

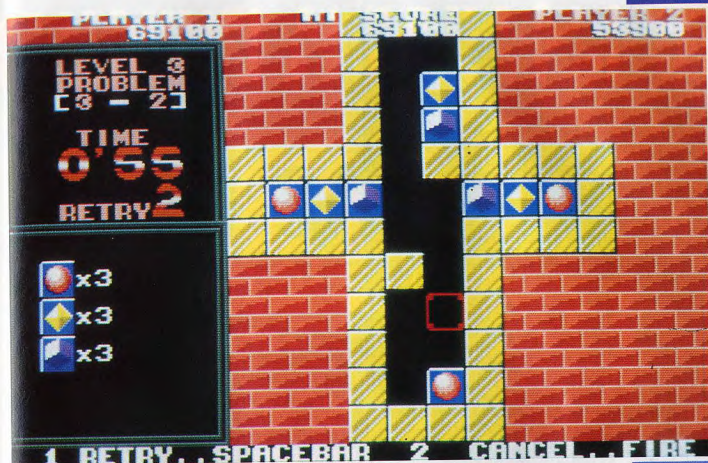
Grâce à Océan, vous allez vous faire des pellicules à résoudre des casse-têtes déments. Je vous raconte pas la gueule de vos nerfs après une journée passée dessus.



coup. Sinon, vous vous retrouverez rapidement avec un carré unique, et le tableau ne pourra en aucun cas être terminé. Lorsque deux carrés se touchent sur un côté, ils disparaissent, c'est bien là la difficulté: arriver à installer les carrés sans que deux de la même couleur se trouvent côte à côte, si vous avez un nombre impair de carrés de la même couleur. C'est simple, hein? Oh que non! Vu qu'en plus les carrés ne se déplacent dans le tableau qu'en tombant. Impossible d'en prendre un et de le relever. Si

vous avez la main un peu maladroite ou si vous n'avez pas pigé le chemin exact à suivre pour éliminer tous les carrés, vous serez très rapidement bloqué. Et pour vous poser encore plus de problèmes, dans certains tableaux un ascenseur se balade de haut en bas. Il pourra vous être utile comme il pourra vous être nuisible. Cela dépend de la stratégie que vous adopterez. Et encore plus fort que le roquefort, tout ça est à réaliser dans un temps défini. Allez, je vous laisse. On se téléphone, hein?

Le principe de Puzznic est hyper-simple, comme tous les jeux de réflexion en général (regardez Tetris, franchement, il suffit d'associer des carrés de même couleur, par deux, trois ou quatre, selon ce que vous demande l'ordinateur. Sur votre écran apparaît un tableau d'une forme géométrique variable selon le niveau, avec les carrés dedans, bien disposés de façon à vous poser des problèmes. Quels genre de problèmes? C'est tout bête: si vous avez trois carrés rouges à faire disparaître, vous devez vous démerder pour les faire associer en même temps, de façon à ce qu'ils disparaissent tous les trois d'un seul



Puzznic se joue au joystick, en déplaçant un carré vide rouge et en sélectionnant la pièce à déplacer en cliquant dessus. Ensuite, en gardant le doigt appuyé sur Fire, vous déplacez votre carré où vous voulez, uniquement en le pou-

AMIGA
87%

dessus. Avant de commencer le jeu, un graphisme en forme d'arbre généalogique qui aurait subi les outrages d'un bûcheron enragé (il est couché, quoi) vous donne la possibilité de commencer à un niveau élevé, mais faites attention, un fois un niveau élevé choisi, vous serez obligé de continuer normalement à partir de ce dernier. Autrement dit: si vous sélectionnez un niveau en début d'arbre, il vous sera impossible d'aller ensuite essayer un niveau placé plus loin. Vous évoluerez normalement depuis le niveau que vous aurez choisi. Pour vous donner une idée, Puzznic contient

cent-quarante quatre niveaux, mais vous ne pourrez atteindre directement au début qu'une infime partie de ceux-ci. Vous pouvez y jouer à deux, mais chacun votre tour. Et comme tous les jeux de réflexion, le meilleur conseil que je peux vous donner c'est: essayez-le, c'est le seul moyen de se faire une réelle idée du produit. Puzznic rentre dans la lignée de Atomix, RA et Turn-It qu'on a testés récemment, et il ne pourra que plaire à ceux qui aiment un temps soit peu réfléchir. Et je sais que derrière vos airs boudeurs et rebelles, se cache un être sensible qui ne demande qu'à s'ouvrir aux joies de la nature et de l'univers, à la beauté du monde et des fleurs avec leur pititil sucré que les petites abelles viennent butiner avec tendresse et innocence.

Kaaa

sant sur les côtés ou en le faisant tomber. Si vous êtes bloqué dans un tableau, vous aurez la possibilité de le recommencer. Cette manipulation ne sera possible que trois fois durant une partie entière, alors économisez-les et ne comptez pas trop

ce dernier. Autrement dit: si vous sélectionnez un niveau en début d'arbre, il vous sera impossible d'aller ensuite essayer un niveau placé plus loin. Vous évoluerez normalement depuis le niveau que vous aurez choisi. Pour vous donner une idée, Puzznic contient

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	12
REFLEXION	17

DISPONIBLE SUR ST, CPC ET AMIGA
PRIX : 249 F

tests

Shadow of the Beast

Si votre ombre vous fait peur, c'est que vous avez déjà l'apparence de la bête. Il fallait bien que les graphistes de chez Paygnosis prennent un modèle. Félicitations.

Les mages de Necropolis n'ont vraiment pas de cœur. Enlever un enfant à sa mère, c'est d'une méchanceté incroyable, enfin moi je trouve. Surtout qu'ils ne l'ont pas enlevé pour lui acheter des bonbons ou pour l'emmener à la foire, non non, ils l'ont kidnappé pour faire leurs expériences de magie satanique, et une fois toutes les positions injectées dans ce pauvre bébé maintenant orphelin, les sales bonshommes ont eu l'immense joie de voir leur mutation génétique réussie: le bébé était devenu bête! La mère c'était la vôtre, et fort logiquement, le bébé c'était vous. Mais tout ça, maintenant, c'est du passé. Vous avez l'apparence d'un monstre, et quand vous marchez sous le soleil, on voit l'Ombre de la Bête (à normale ment il y a une musique genre angoissante, mais Joystick n'étant pas encore sonorisé, il est normal que vous n'entendiez rien. Remarque: heureusement, car sinon vous auriez méchamment mal au crâne en entendant la diction hystérique d'Elbaz quand vous lisez la rubrique Arcades). Les magiciens ne se sont pas contentés de transformer votre corps, ils vous ont éduqué dans la plus pure tradition spartiate: combat, entraînement physique constant, et goût de l'écrasement de l'ennemi. Vous étiez devenu le meilleur de leurs élèves, le plus agile, le plus fort, le plus fier, le plus fier, tout cela pour le mieux dans le pire des mondes. Jusqu'au jour où... Jusqu'au jour où vous avez tout découvert, votre passé, votre ancienne apparence, tout. Et là, cette révélation vous a mis dans un état de colère incroyable. Ne le deviez-vous arrêter, la mort avait été votre compagnon de jeu pendant tous ces années, maintenant vous êtes décidé à

leur montrer, aux maîtres de Necropolis, que les armes parfaites qu'on peut fabriquer, parfois, se re-

tourment contre l'inventeur. Le syndrome de l'arroseur arrosé.

SEB



ST CPC

86%

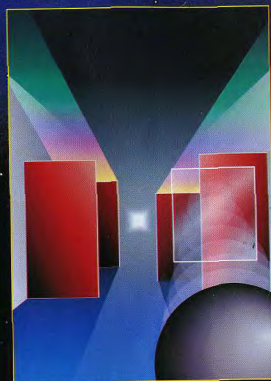
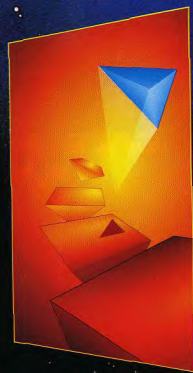
Que ceux qui ont vu la version Amiga effacent ce souvenir de leur mémoire. Premièrement parce qu'il est évident qu'ils n'auront jamais ça sur leur CPC, et en plus parce que ça ne sert à rien de comparer car Shadow of the Beast version Amstrad est très bien, bien que très différent. Le jeu comporte de nombreux tableaux, tous très grands, les sprites ennemis sont variés, et un certain nombre d'entre eux sont étonnamment grands. Le tout étant entrecoupé de phases d'explications commentaires prenant un image graphique à chaque fois, avec un texte explicatif qui scrolle sous le dessin (en anglais malheureusement pour les Kazas). Absence de buzz, les pages de présentation et le jeu en lui-même sont entièrement accompagnés de musiques différentes et très bien faites. Ça fait du bien, on est trop souvent lézé sur les musiques avec nos bozamatrads. Le joueur dirige la bête (en fait c'est vous, mais j'avais peur de vous froisser) au joystick ou au clavier, au choix, la fait courir, sauter, donner des coups de poing, de pied, la fait

se baisser, bref la plétade de déplacements et de coups habituels. La première partie du jeu est assez surprenante, car on y voit un scrolling différentiel. Certes, il n'est qu'à deux niveaux, mais c'est suffisamment rare pour être noté (c'est ce que je viens de faire). Les monstres ont des déplacements bondissants, et sont bien dessinés. Les tableaux sont très grands, que ce soit à la surface, ou quand vous descendez dans les souterrains, il vaut mieux faire un plan, car on a vite fait de se perdre dans ce qui ressemble fort à un labyrinthe. Allez, malgré quelques défauts (le jeu est tout de même un peu facile, et les scrollings ne sont pas parfaits), Shadow of the Beast est un bon soft, qui mérite vraiment de figurer sur la petite diapos au dessus de votre moniteur, entre le poster de Roch Voisine et celui de Top Gun.

GRAPHISME 16
SON 17
ANIMATION 15
MANIABILITE 16

DISPONIBLE SUR ST AMIGA CPC
PRIX : 249F SUR 16 BITS 149F CPC (DISK)

LE NOUVEL AGE DU LOGICIEL



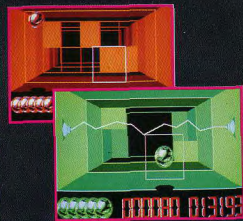
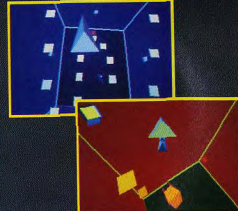
COLLECTION CRYSTAL



Welltris

Alpha Waves

The light corridor



« Maîtriser les couleurs, dominer l'espace... »

« Ils ont créé la machine à rêver... »

« L'écho des lumières sur les murs de silence... »

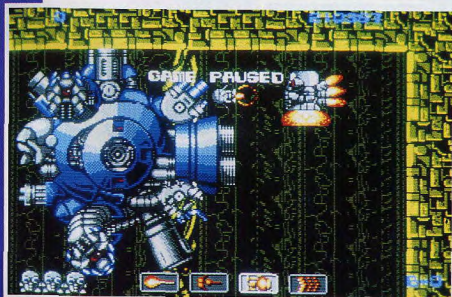
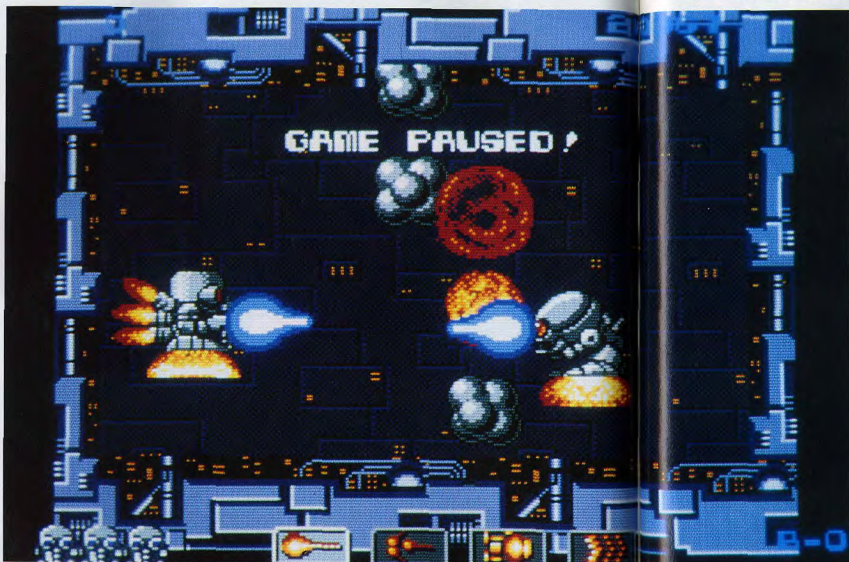
Welltris : pour ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles, Spectrum, C64, Macintosh

Alpha Waves : pour ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

The light corridor : pour ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

Atomic Robo-Kid

Saurez-vous vous montrer digne des enseignements qu'on vous a inculqué? Pourrez-vous sauver votre galaxie? En tous cas pour esquiver tous les tirs, il vous faudra la plus active des visions (Activision). Vive le Kid!



Tout frais émoulu de l'Université Universelle du Combat Spatial, le mignon petit robot que vous allez guider va devoir faire ses preuves dans l'art du combat au laser. En effet sa galaxie se trouve envahie et sa mission consistera donc à annihiler, et ce à travers diverses planètes, tous les méchants pas beaux qui l'occupent. Ceux-ci se doivent d'être nombreux et variés, et c'est le cas puisqu'on trouve toutes sortes de robots, d'animaux robotisés et de créatures extraterrestres. Il y a entre autres les globoblieux, inoffensifs mais qui ont la particularité d'être collants, ce qui vous ralentit. Les grandes spirales, espèces de grandes hélices volantes qui se dirigent vers vous en broyant tout et en lançant quelques missiles. D'autres encore se débrouillent pour vous

Farni vos armes on trouve le Fire 2, qui n'est rien d'autre que votre arme d'origine mais deux fois plus puissante. C'est l'arme la plus destructrice. Il y a aussi le Missile Bomb, un gros missile que vous pouvez tirer dans toutes les directions. C'est la seule arme qui arrête aussi les tirs ennemis. N'oublions pas le 3 Way Beam, un laser qui va dans trois directions. Il n'est pas puissant mais il est bien utile. Plus dévastateur, le 5

canarder tout en se tenant hors de portée de votre tir. Les plus vicieux attaquent en masse, vous inondent de lasers. Tous rivalisent de stratégies diverses pour vous enlancer. Aussi votre armement est des plus importants : en tuant une petite créature une pastille apparaît avec un nom d'arme. En tirant sur la pastille, vous changez d'arme.

Farni vos armes on trouve le Fire 2, qui n'est rien d'autre que votre arme d'origine mais deux fois plus puissante. C'est l'arme la plus destructrice. Il y a aussi le Missile Bomb, un gros missile que vous pouvez tirer dans toutes les directions. C'est la seule arme qui arrête aussi les tirs ennemis. N'oublions pas le 3 Way Beam, un laser qui va dans trois directions. Il n'est pas puissant mais il est bien utile. Plus dévastateur, le 5

Way Balkan tire de grosses rafales. Seul regret, elles ne vont pas loin. Quant au Rensha, il vous permet un tir très rapide avec n'importe quelle arme pendant 30 secondes. Il restait le Speed Up. Pas besoin de traduction, non? Vous pouvez prendre jusqu'à deux fois la même arme, ça augmente sa puissance. Vous pouvez les avoir toutes en même temps et choisir à chaque instant la plus appropriée en appuyant sur espace ou en maintenant le bouton de feu appuyé un court instant. Elles sont symbolisées par un icône en bas de l'écran.

Heureusement, lorsque vous êtes

abattu, vous ne perdez que l'arme que vous utilisiez à ce moment-là et vous récupérez toutes les autres. A certains endroits du jeu un petit dinosaure de métal viendra amicalement à votre rencontre. Ne tuez pas! Il vous proposera en bonus les armes qui pourraient vous faire défaut.

Les implantations ennemies s'étendent jusqu'au cœur de chaque planète et en leur centre, un monstre géant vous attend. Si vous parvenez jusque là, ce qui n'est déjà pas aisé, et que en plus vous vous débarrassez du monstre géant, qui est à détruire partie par partie, il vous restera à affronter - dans le plus pur style Western - le commandant des lieux. Un duel singulier vous opposera, à armes égales : ce sera à celui qui sera le plus vif (ou agile, ou rapide). Alors seulement votre mission sur cette planète sera achevée et vous pourrez continuer votre tâche sur la planète voisine.

Pour sûr cette version AMIGA 93% critiques. Tout ça ne est plus belle que son homologue sur PC. Engages, graphismes sont plus fins, les animations généralement plus détaillées et tous les éléments du jeu d'arcade original de UPI ont été restitués sans oubliés, y compris la possibilité de continuer puisque vous avez trois crédits. Ainsi l'ensemble se déroule dans un scrolling multidirectionnel et sur deux plans. Seulement voilà, là où le bûle blesse c'est dans la jouabilité : la maniabilité de votre robot n'est pas extraordinaire et le scrolling saccadé du premier plan gêne dans certains cas la distinction de ce qu'il y a à l'écran. Ah, si les éditeurs ne développaient pas une version commune au ST et à l'Amiga et utilisaient pleinement les capacités supérieures de cette dernière... Par contre le deuxième scrolling, celui du fond, est parfaitement fluide. A cause de la maniabilité, le jeu devient vite très dur car il est difficile d'être précis pour esquiver les tirs ennemis, et dieu sait qu'ils sont nombreux! Rassurez-vous, avec une arme comme le "Missile Bomb", il est facile de s'en sortir. Autre point, si vous revenez en arrière tous les ennemis que vous avez détruits sont toujours là, à l'endroit même où ils étaient avant! Sachant cela il vous suffit d'éviter de retourner sur vos pas, ce qui vous évitera des situations

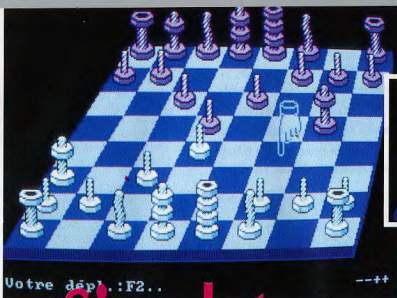
Yvan Elbaz



**GRAPHISME 17
SON 15
ANIMATION 16
MANIABILITE 14**

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F ENVIRON

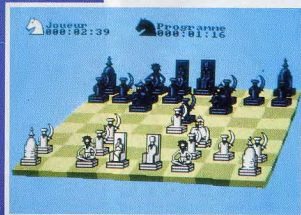
tests



SUR PC



Chess Simulator



SUR AMIGA

Chaque saison amène son jeu d'échecs. Depuis le temps, les amateurs doivent croquer sous les logiciels. Remarquons au passage que l'algorithme proprement dit, comme tous les algorithmes de tous les jeux d'échecs européens, a été développé par Oxford Softworks: Infogrames n'a donc fait "qu'habiller" le soft. Et plutôt bien: outre les visions 2D et 3D, Chess Simulator propose des pièces bizarroïdes inspirées du médieval fantastique, un style indien qui fait très expo coloniale, des pièces africaines avec des girafes et des statuettes et un meccano fabriqué en boulons et écrous. Les puristes, eux,

SUR AMIGA



Du graphisme des pièces décalé à la lisibilité du jeu. Irréprochable pour les pièces conventionnelles, il n'en va pas de même pour les figurines exotiques rajoutées pour épater la galerie. Les déplacements effectués au clavier sont très rapides et très doux. C'est un véritable plaisir de jouer. De plus, un mode supervision permet à deux débutants de jouer sans effectuer de coups illégitimes. En 3D, il est impossible d'afficher les coordonnées des cases - ce qui n'est pas grave - mais aussi l'horloge ce qui est plus en-

PC
83%

moyeux. Et des scores de langue anglaise subtils et dans certains messages. Chess Simulator n'est pas un monstre de échecs, mais il se défend bien (NDLR: Euh, 2150 ELO, on peut même dire qu'il bat 95% des joueurs, quand même). Si le cœur vous en dit.

GRAPHISME	14
SON	NS
ANIMATION	15
DIFFICULTÉ	16

Chess Simulator vous propose cinq formes de pièces différentes, mais les amateurs de sport cérébral savent depuis longtemps que seules les pièces conventionnelles sont jouables dans les programmes d'échecs sur micro. Tout un tas d'options utiles vous permettront de vous faire aider par l'ordinateur qui vous conseillera les coups à venir, ainsi qu'un retour en arrière, une sauvegarde de vos parties, et encore beaucoup d'autres choses spécifiques qui font de ce programme un indispensable conseiller en échecologie (Infogrames n'est engagé quand ils veulent pour faire leur slogans de pub). Pour le fun, vous pouvez vous faire commenter les coups avec une voix digitalisée, en anglais uniquement, et aussi changer la couleur du fond de l'écran.

AMIGA
86%

l'orientation du plateau, la couleur même de l'échiquier, bref, vous en faites ce que vous voulez, tout est prévu. En plus, c'est hyper-simple d'utilisation: tout à la souris avec des menus qui apparaîtront lorsque vous cliquerez en haut de l'écran, les visuels vous permettront d'observer la partie. Graphiquement, les pièces classiques ne vous surprendront pas, fidèles à leur forme originelle elles sont claires, autant en 2D qu'en 3D. Si vous n'en possédez pas déjà, Chess Simulator est un jeu d'échec à s'approprier absolument, pour peu que vous aimez ça.

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	13
DIFFICULTÉ	16

DISPONIBLE SUR PC, AMIGA ET ST
PRIX : 259 F

joueront en 2D. Option rarissime, Chess Simulator vous permet d'évaluer enfin votre force en fonction de l'échelle éditée par l'américain ELO. A titre indicatif, Chess Simulator atteint les 2150 points ELO, ce qui laisse, si je ne me trompe, une chance sur deux à un joueur de niveau départemental de le battre. B0TG/V



The New

NEW YORK

VOL 6X1, N° 38 274

LE CRIME NE PAIE PAS

PREMIERE LICENCE OFFICIELLE DE LA MAFFIA
C'est à Palerme que les dirigeants de TITUS ont rencontré les membres les plus éminents de la Maffia pour des négociations très serrées. A la fin des entretiens, Don C. a déclaré: "TITUS nous a fait une proposition que nous ne pouvions pas refuser, c'est lui qui fera notre jeu".

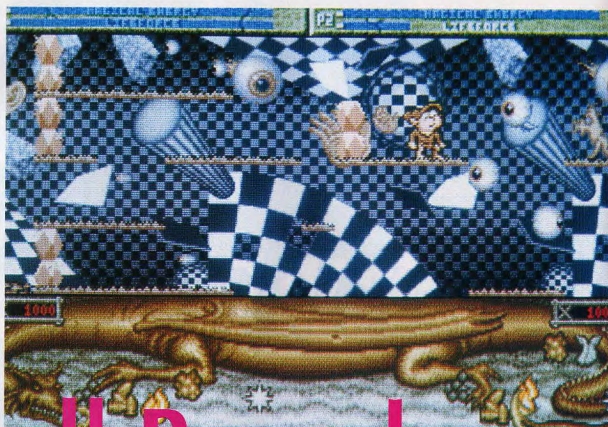
LA GALAXIE EN PERIL!!
LES
BATTLESTORM
ATAQUENT.

Une coalition de quatre civilisations extraterrestres a sauvagement détruit une planète dans la constellation de Sirius.
L'unique survivant de ce drame galactique qui n'a pas voulu faire de déclarations à la presse, est à la recherche des BATTLESTORM, véritables Léviathans de l'espace qui abritent les assassins de sa planète.

Plusieurs éditeurs avaient essayé de décrocher cette fabuleuse licence, mais le mauvais sort s'est acharné sur eux. Accidents de voitures et problèmes de santé se sont accumulés sur les autres prétendants... C'est donc TITUS qui aura le plaisir de nous présenter le "premier jeu officiel de la Maffia": "Le Crime ne paie pas."

Suite pages intérieures.





SUR ST

Spell Bound



SUR AMIGA

Une corne de linguette, deux pattes de rat musquin avare, un œil de floutich mort dans d'atroces souffrances et le cloû de la potion magique: deux doigts de bave d'Ébâz. Voilà, ma potion magique est prBAOUM! Quel bordel. Vous avez encore essayé des mélanges pas possibles, et tout a explosé. Et en plus, le temps que la fumée se dissipe, votre chat et votre maître en magie ont disparu. Et vous savez très bien que pour devenir à votre tour un magicien, il vous faut inmanquablement les conseils de votre maître, et la présence de votre chat. Donc, pas d'alternative possible, soit vous allez chercher les deux disparus, soit vous laissez tout tom-

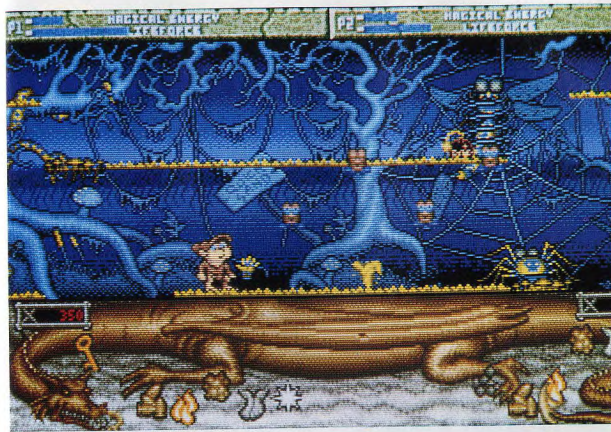
Au pays de la magie et du merveilleux, Psynognosis règne en roi.

Le jeu prend toute sa valeur lorsqu'on joue à deux, pouvant s'aider mutuellement à résoudre des énigmes et à tuer des monstres. À deux, on est quand même plus fort que tout seul, vu qu'on est deux. Eh, c'est logique. Le seul inconvénient, c'est que les deux personnages sont parfaitement identiques, et on les confond forcément. Les décors sont somptueux, finement dessinés et bourrés de détails comme seul Psynognosis sait les réaliser, dont la couleur dominante change à chaque niveau pour nous plonger dans des ambiances mortelles. Les sprites sont tout petits, ce qui leur permet d'être animés avec fluidité et rapidité, avec en plus quelques mouvements humoristiques, notamment quand ils tombent d'une hauteur conséquente, quelques étoiles leur tournent autour de la tête. Le jeu est construit avec des systèmes de plates-formes, dont certaines parties ne seront accessibles qu'après avoir résolu des énigmes et en empruntant des ascenseurs soulevés

AMIGA
91%

par des moustiques (pour une fois qu'elles nous rendent service ces sales bestioles). Plusieurs sorts sont à votre disposition, le plupart ne pouvant être accessibles qu'après avoir récolté de l'énergie magique. Ainsi, vous pouvez voler, créer des murs de feu ou d'eau, etc. Quelques détails sont encore à noter: lorsque tous deux d'une plate-forme dans un trou, vous vous retrouvez sur celle du haut, avec un peu d'énergie en moins. Y a des dégâts, mais cela vous permet parfois de passer des chemins difficiles. La musique? Vous voulez savoir si en plus de toutes ces merveilles on droit à une musique superbe pendant le générique et quelques bruitages digitalisés symbolisant les actions? Eh bien oui, en effet, et ça fait plaisir à entendre.

GRAPHISME 17
SON 16
ANIMATION 16
MANIABILITÉ 14



SUR AMIGA

ber et dans ce cas c'était pas la peine d'acheter le jeu. Vous faites vos bagages en prenant soin d'embarquer avec vous quelques sortilèges, et vous voilà parti dans le pays des maléfices et de la magie noire, dont le grand maître incontesté est Krokooose, ce lui-là même qui retient prisonnier vos deux fidèles amis. Mais comme vous êtes tout petit et pas encore franchement compétitif dans le domaine de la magie, vous pouvez demander à votre frère jumeau de venir avec vous. Vous c'est Sortice, votre frangin Cerorapp (hip hop), les présentations sont faites, vous pouvez commencer votre voyage. Première étape: les marécages interdits. Vous y trouverez des érastracques et des poissons meurtriers. Assez pauvre en ennemis, ce premier niveau vous sera facilement accessible si vous arrivez à comprendre l'astuce du chemin à suivre pour ne pas rester bloqué. Deuxième étape: les puits de haine maudite. Vos ennemis les plus importants seront les abeilles. Troisième étape: le château souterrain de la confusion. Il porte bien son nom et vous entraînera dans un endroit dangereux à chaque instant, risquant de s'écrouler sous vos pas. Quatrième étape: les donjons de la mort et de la destruction. Vous remarquerez que plus ça va, plus les titres sont longs. Celui-ci est du domaine du labyrinthe, dans lequel un fou risqué de vous retailler le visage à grand coups de hache. Cinquième étape: les terres du roi des lutins. Sixième étape: l'île de l'âme perdue. Septième étape: le domaine des événements fantômes. Ça craint, c'est plein de trucs qui

volent. Huitième étape: les portes de l'enfer. Je vous raconte même pas le délire, c'est carrément le diable en personne qu'il faudra abattre. Neuvième et dernière étape: la fin, dans laquelle vous retrouverez enfin vos amis. Et après tout ça, si vous n'avez pas les capacités de devenir un vrai magicien, c'est que vous n'avez fait attention à rien. Parce que l'enfer,

question école, y a pas mieux. Je le sais, j'en reviens.

Kaaa



51
89%

Voilà un jeu qui va faire plaisir à mon ST; et qui va enfin exploiter toutes ses possibilités graphiques. Les petits sprites de Spell Bound évoluent dans des décors fantastiques, colorés avec des dégradés formés d'un paquet de couleurs (à peu près) qui donnent l'impression de se promener en plein délire Tolkiennien. D'autant plus que l'animation des personnages, dont certains mouvements sont réalisés avec plusieurs phases, est suffisamment rapide pour donner une constance appréciable au jeu. En gros, on se fait pas chier, ça va à donf, c'est précis et c'est mort de rire. Par contre, si vous avez envie de faire vibrer vos tympans pendant la partie, vous avez intérêt à avoir une chaîne stéréo dans votre pièce, parce qu'aucune musique, à aucun moment, ne vient flatter vos oreilles. Quelques bruitages

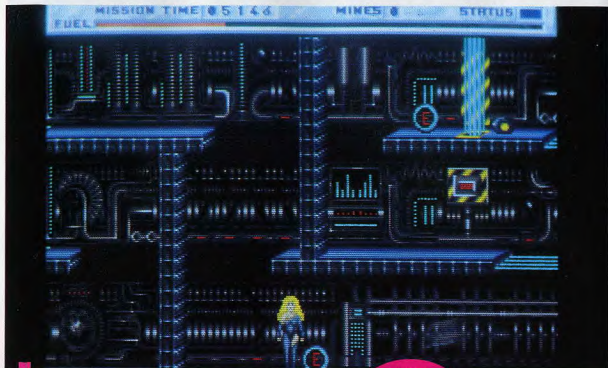
primitifs se font entendre lorsque notre héros ramasse un objet, c'est tout. Vous manipulez le futur magicien au joystick, avec une facilité enfantine sauf pour quelques mouvements tels que sauter, pour lequel il vous faudra un minimum d'entraînement. Spell Bound est un jeu de plates-formes alliant l'arcade avec les ennemis que Sortice doit abattre (aidé de son jumeau, je vous assure que c'est vachement plus facile à deux), et la stratégie, avec les différentes difficultés qu'il rencontrera pour passer certains tableaux. C'est beau, c'est intelligent et c'est humoristique, bref, c'est génial.

GRAPHISME 17
SON 08
ANIMATION 16
MANIABILITÉ 14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 199 F

Final Countdown

D'après Demonware, c'est l'Amiga 9000 qui sauvera le monde au XXVème siècle!



Le compte à rebours a commencé dès l'instant où l'Amiga 9000 a affiché, en ces termes laconiques qu'affectionnent les informaticiens, qu'un astéroïde d'une taille colossale sème la dévastation dans le système solaire. Des catastrophes climatiques font bientôt des millions de victimes. Le Soleil en expansion menace de torréfier les stations spatiales entre Mercure et Vénus. Une étrange émission d'énergie est détectée sur la surface de l'astéroïde: sans aucun doute, il n'est pas d'origine naturelle! C'est en fait un vaisseau terrifiant peuplé de robots. Pour le détruire, une centaine de mines et vingt cartouches d'énergie sont téléportées au cœur de l'engin. Mais rien ne prouve que leur matérialisation se soit effectuée correctement... Il va falloir intervenir sur place...

AMIGA 83% ser les ordinateurs pour activer ou désactiver certaines fonctions à l'intérieur de l'astéroïde. Le langage utilisé est une variante simplifiée de l'Amiga-Dos avec des DIR, TYPE, LIST, SHOW et autres DEVECE qui font le bonheur des utilisateurs avertis. Nous révélerons pour la fin la plus grande louange qui va de pair avec la plus grosse critique: la bande sonore est fabuleuse! Les bruitsages mécaniques, des voix mystérieuses qui chuchotent, le souffleraouque qui parcourt tout l'astéroïde créent une ambiance des plus inquiétantes. Elle n'est malheureusement accessible qu'aux possesseurs d'Amiga munis d'au moins un mega de mémoire. Les autres n'ont droit qu'à un silence pesant qui désamorce tout le côté envoutant du soft. **Domage pour eux, tant mieux pour les autres.** B07GV

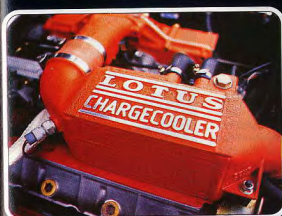
GRAPHISME	18
SON (512Ko)	NS
SON (1Mo)	18
ANIMATION	17
DIFFICULTÉ	14

DISPO SUR AMIGA, BIEN TOT SUR TOUS LES AUTRES STANDARDS • PRIX : 250 F ENVIRON

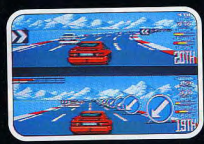


LOTUS ESPRIT

TURBO CHALLENGE



Photos d'écran de la version Amiga



Produit du Groupe Lotus Plc Approuvé et autorisé

ONLY GREMLIN CAN DO THIS



DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE ET AMIGA AMSTRAD CASSETTE ET DISQUE

- 32 parcours différents
- 20 voitures en compétition
- Face à face 1/2 joueur(s)
- Performance Turbo multi-risques

Gremlin Graphics Software Ltd.

tests

Comme ça foutait les boules à Millenium d'être pris pour un ballon, c'est à vous que revient l'honneur de rebondir la balle. J'espère que vous n'allez pas vous dégonfler.

Manix

Voilà un jeu tout à fait charmant, dans lequel vous devrez faire rebondir un ballon tout rond sur des cases d'un paysage pour le modifier. Ou plus exactement, pour lui redonner son vrai visage, vu qu'il a été complètement modifié par l'explosion de quelques bombes ravageuses. Sur un décor en 3D isométrique, formé, vous l'avez compris, de cases, vous contrôlez Filbert le Gros, qui ne cesse de rebondir. A chaque rebond, la couleur de la case sur laquelle il sautille gaiement change de couleur, selon un cycle de huit. Votre but est de rétablir la portion de décor correspondant à une scène, sachant qu'un niveau complet est formé de huit scènes, et qu'il y a en tout seize niveaux (à vous de faire le calcul). Au début de la scène, votre personnage apparaît sur une case, ainsi qu'un certain nombre de bombes qui explorent et modifient complètement le paysage. Toutefois, vous avez eu quelques secondes pour apprécier le décor avant le chamboulement, et donc de savoir comment il doit être à la fin de la scène. Lorsqu'une case, à force de rebondir dessus, devient comme elle doit être en définitive, le cycle des couleurs s'arrête et vous gagnez dix points. Toutefois, d'autres bombes peuvent

tomber du ciel et remodeler tout, si vous ne les rangez pas à temps. Sachez que chaque terrain est entouré d'eau, incompatible avec votre forme physique, et qu'à part dans la première table, le terrain est formé de plusieurs pentes, vous entraînant directement dans la flote à la moindre fausse manœuvre. En plus de ça, au fur et à mesure que le jeu avance, des objets viennent vous compliquer la tâche, tel les pics sortant des cases et vous faisant perdre une vie, les monstres qu'il faut soit éviter, soit tuer en leur balançant des boîtes de coca tombant du ciel et que vous pouvez récolter, soit des robots déposant des grenades un peu partout, soit des abeilles qui ont pour mauvaise habitude de planter et de faire des arbres. Mais par contre, d'autres objets peuvent vous être utiles: les boîtes de coca, qui sont au nombre de trois, ayant chacune sa particularité, et des potions magiques pouvant être maléficiques ou bénéfiques, et laissant une flaque d'acide meurtrière si vous ne la chopez pas à temps. Bon, tout ce que je viens de dire compte pour le jeu classique, mais Manix a plus d'un arc à sa corde, et vous pouvez jouer

à deux en essayant de progresser, l'un contre l'autre en vous empêchant mutuellement de redonner à la scène le visage qu'on a demandé de faire, ou au mode puzzle. Le mode puzzle a pour particularité de voir les couleurs des cases continuer à défil



si vous sautez dessus, sans se bloquer lorsque la bonne couleur est sous vos pieds, ce qui demande un effort de concentration assez considérable. En plus de tout ça, un mode kit vous permet de construire vous-même vos tableaux, et un code secret apparaît

après chaque niveau pour y accéder directement. Voilà de quoi vous prendre la tête pendant pas mal de temps, je vous l'assure.

ARTEMUS



ST
82%

Une musique parfaitement réalisée et agréable à l'oreille nous montre, avant que le jeu n'ait commencé, que nous sommes bien sur Amiga. Ensuite, les graphismes apparaissent, avec des personnages dessinés façon cartoon, et un décor quelquefois foitillé, dû aux différentes cases juxtaposées. De toute façon, c'est à vous à redonner un visage normal à la scène, alors ne vous plaignez pas s'il y a trop de graphismes différents, c'est que vous faites n'importe quoi. La musique du début durera tout le temps du jeu, rythmant vos rebonds répétitifs. La manipulation au joystick ou au clavier se fait sans problème, pour peu que

vous ayez compris la différence entre la direction que vous donnez à votre personnage, et celle qu'il prend, dans le décor isométrique. L'animation des sprites est fluide, tombant la plupart du temps du ciel et effectuant quelques rebonds avant de se poser sur le sol. Manix est un jeu alliant la stratégie et l'arcade dans un monde enfantin et coloré, qui vous donnera pas mal de fil à retordre.

GRAPHISME 14
SON 13
ANIMATION 14
MANIABILITE 14

AMIGA
83%

Le ballon peut se diriger de deux manières, soit au joystick, soit au clavier, en sachant que ce sont les directions classiques qui comptent, et que le graphisme en 3D isométrique trompe souvent l'œil. Mais vous vous y ferez. Les graphismes, puisqu'on parle d'eux, sont bien réalisés, avec un décor de pleine lune dessinée sur un écran à la "Populous", et des couleurs variées qui deviendront grises à la fin d'une scène. Le ballon rebondit et se déplace dans une animation fluide, avec un air penaud qui pourra devenir grimace quand il bouffera une bombe, et indéfinissable lorsqu'il se dégonflera. Une musique entraînante se fera entendre du-

rant tout le jeu, sans autres bruits. Quelquefois l'écran sera surchargé de sprites rebondissant dans tous les sens, mais cela n'altérera aucunement l'animation, toujours égale à elle-même. Et pour faire plaisir à ceux pour qui l'étranger est un charabia incompréhensible, le jeu pourra être en français, anglais ou allemand, sachant que la traduction française est souvent approximative.

GRAPHISME 15
SON 15
ANIMATION 15
MANIABILITE 14

DISPO SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F



tests



USS John Young

Magic Bytes vous emmène pour une croisière dans les mers les plus chaudes du globe.

L'USS John Young est un navire de guerre américain. L'action est sensée se dérouler en 1997. Et comme l'actualité va plus vite que le développement des softs, les considérations sur la guerre des Malouines et le conflit du golfe à l'époque où l'Iran était l'ennemi datent un peu. Finalement, il vaudrait mieux que les éditeurs ne se mêlent pas de politique internationale et donnent leur soft pour ce qu'il sont: des jeux et rien de plus, ce qui n'est déjà pas mal du tout. Quatre missions sont prévues: l'attaque d'un

convoy naval d'importances, la chasse au sous-marin, la destruction de plates-formes pétrolières et le combat naval. Bien que sans grade au commencement, vous devrez être présent à huit postes: sur le pont ou tout se décide et devant un écran radar, à la salle des torpilles ou dans la tourelle de tir, et si c'est nécessaire auprès du sonar afin de larguer les grenades anti-sous-marins. L'ennemi n'attend pas que vous l'ayez aligné dans votre collimateur, avant même que vous puissiez le voir, de sourdes explosions retentissent et des im-

pacts soulèvent des geysers d'écume. Les engagements sont mouvementés, soulignés par une animation très réaliste et un son impressionnant rien qu'au bruit, on sait que l'USS John Young a été durement malmené. Ce que confirmera l'affichage des dégâts. Si les moteurs ont été touchés, les coups au but se succéderont et ce sera la fin du beau navire. Pour éviter ce sort tragique, il faudra être le plus rapide dans le choix des armes, quitte à faire appel aux ordinateurs de bord. Et comme il n'y a pas de petits profits, la mission remplie, vous pourrez récupérer les épaves afin de les revendre dans un port et équiper votre croiseur. Les séquences d'action ne doivent pas faire oublier certaines contingences, comme la surveillance de la profondeur ou les réserves d'eau à envisager pour les régions tropicales car les hommes auront soif.

AMIGA
88%

USS John Young se joue essentiellement à la souris ou au joystick, mais il est bon de connaître quelques touches du clavier, celles notamment qui permettent de mouvoir le vaisseau quelque soit l'endroit où l'on se trouve. En effet, il n'est pas toujours possible de rester à la barre alors qu'il faut charger les tubes lance-torpilles ou tirer au canon. Les huit tableaux de bord très détaillés qui se succèdent sous le hublot panoramique desolent les familiers. Au cours du jeu, on retrouve cette fébrilité qui caractérise la guerre en mer, lorsque les matelots appuient sur des tas de boutons, abaissent des manettes et barrent les torpilles en catastrophe. **Joueurs indolents s'abstenir: Le hublot panoramique ne montre qu'une portion du vaste océan et, contrairement aux simulateurs de vol, aucune option ne permet les points de vue multiples. Seul la carte et le radar permet-**

lent de localiser l'ennemi. La zone des opérations fait jusqu'à 500 kms sur 900. Il n'est pas question de se déplacer en temps réel et c'est en accélérant le cours du temps que l'on se précipitera au combat. Mines, bateaux et forages possèdent ce look simulatoire au monde très fossilisé mais dont l'animation est un petit peu saccadée lorsque l'on s'en approche trop et que l'ordinateur commence à rendre face aux temps de calcul requis. Ce reproche vraiment mineur ne devrait pas faire oublier les qualités premières de ce soft, à com-

mencer par l'ambiance survoltée qui est mise dans un combat naval et la diversité des cibles (croiseurs, tankers, vedettes rapides, sous-marins, forages, mines...). USS John Young peut être considéré comme LE Simulateur de combat naval par les temps qui courent.

BOTGV

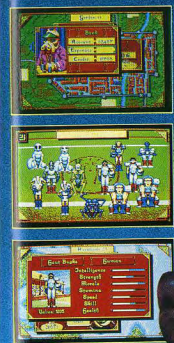
GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	15
RÉALISME	16

DISPO SUR AMIGA, PLUS TARD SUR ST, PC, C64 • PRIX : 260 F ENVIRON

M.U.D.S.

MEAN • UGLY • DIRTY • SPORT

Découvrez M.U.D.S., l'événement sportif pour tous les tacticiens, les managers, les entraîneurs et les durs à cuire. Menez une équipe de 13 joueurs (composée de condamnés à mort obligés à jouer) jusqu'à la victoire.



Rainbow Arts

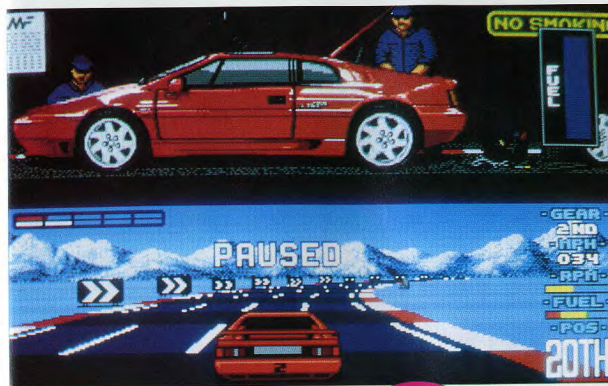
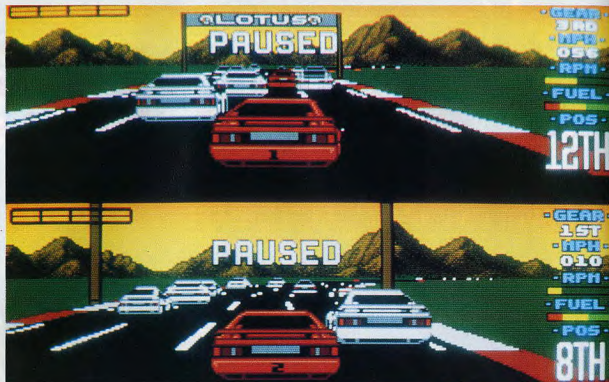
En tant que joueur, vous courrez, combattez, apprenez, commétez des fautes, tacklez, mordez, donnez des coups de pied, trichez et vous frayez un chemin dans la plus drôle des simulations sportives jamais réalisées sur ordinateur. **Beaucoup de fun en perspective:**

- ... 16 villes, chacune avec de nouveaux défis
- ... 16 races de joueurs, chacune ayant des talents différents
- ... 1 ou 2 joueurs, en équipe ou l'un contre l'autre
- ... Facile à utiliser: à la souris ou au joystick
- ... Un manuel hilarant avec beaucoup de trucs et astuces des autres.

Disponible sur ATARI ST, AMIGA & PC compatibles

...PLAY DIRTY!

On a tous vu le dernier jeu de Gremlin, et d'une voix unanime on s'est crié: ça va à fond!



Lotus Esprit Turbo Challenge

Lotus est une marque de voiture, et pas n'importe quelle marque puisque c'est au volant de cette marque que Patrick Mc Gohan, héros et réalisateur de la série "Le prisonnier", arrive à son bureau des services secrets britanniques pour donner sa démission. Certes, sa voiture était une Lotus Seven, petite déco-palette jaune mignonne comme tout, mais si vous connaissez le générique de cette série, vous avez remarqué à quelle vitesse impressionnante elle avance. C'est d'ailleurs le point fort de ce soft: la vitesse. Mais ne mettons pas la charrie avant les boucfs, car avant d'avoir la joie de voir défilier les routes devant vous, il faudra mettre au point quelques détails. D'abord, un dessin impressionnant de la voiture vue de face vous fera tout de suite comprendre à qui vous avez affaire: la superbe Lotus Esprit rouge ouvre ses phares et les fait clignoter comme pour vous faire de l'œil (Note de Seb: P'ting, même les bagnoles elles font de l'œil à Kaaa... Chui dégouffé...). Ensuite, trois options de choix vous sont offertes. La difficulté, divisée elle-même en trois forces de jeu différentes, sachant que la plus facile vous obligera à parcourir sept courses avant de passer au niveau suivant, la force moyenne vous en demandera dix, et la difficile, quinze. Les vitesses: automatiques ou manuelles, selon votre humeur et votre fainéantise; et la musique, qui vous suivra durant toutes les courses, ce que vous pourrez choisir en sélectionnant le morceau qui vous sied le mieux sur votre autoradio compact disc. Une fois ces quelques menus détails réglés, vous-pourrez encore

choisir de jouer en entraînement, ou aller directement tenter votre chance sur les circuits. Calculez-vous bien au fond d'un fauteuil (bien moelleux de

préférence), interdisez à quiconque de venir vous déranger, et partez sur



la route au volant d'une des plus belles voitures de course de monde, ou en tout cas une des plus rapides. La Lotus Esprit vous réserve quelques frissons dont vous me direz des nouvelles.

Malgré un titre à rallonge, Lotus Esprit Turbo Challenge est très réussi. C'est même hyper bien. Vous pouvez jouer seul ou à deux, mais c'est bien évidemment à deux joueurs que les courses prennent tout leur intérêt. Faire des queues de poisson à une voiture dirigée par l'ordinateur, bof, ça lasse, par contre balancer son petit frère dans le décor, là c'est drôle. En mode deux joueurs, donc, l'écran est divisé en deux parties, à chaque joueur sa portion d'écran.

La difficulté des circuits évolue, les virages sont de plus en plus serrés, se suivent de plus en plus près, et vos adversaires (les 20 voitures dirigées par l'ordinateur) sont de plus en plus fourbes et rapides. Il faudra se battre pour finir le dernier tableau.

Techniquement parlant, ça va très très vite. Les panneaux sur le bord de la route défilent rapidement, et même quand ils sont très nombreux cela ne ralentit pas le jeu. Les décors du fond se déroulent latéralement, et en plus ils sont jolis: le ciel est composé d'un dégradé de couleurs... Ba, ba, ba, je vous dis que ça. Même votre oncle photographe il a jamais eu des ciels aussi beaux.

En ce qui concerne les voitures, l'animation est, elle aussi, très jolie et fluide. Quand vous tournez, le déplacement est décomposé en de nombreuses éta-

AMIGA
93%

pes. On s'y croirait. Pas d'explosion quand vous sortez de la route, se prendrait un panneau publicitaire ne vous fera que ralentir un maximum, et si le choc est vraiment violent, vous vous retrouverez à l'arrêt.

En cours de course, un petit compteur graphique indique, en coloriant des cases, à combien de tours vous en êtes. Surveillez bien le compteur de votre adversaire. Sur le côté de l'écran se trouvent aussi les indications habituelles pour les jeux de voiture: vitesse engagée (automatique ou manuel), vitesse en mètres par heure, votre position dans la course, et le fuel restant. Tiens, en parlant du fuel, quand votre compteur est pratiquement à zéro, il faudra penser à vous arrêter sur la voie de décelération, indiquée par un panneau côté gauche, pour faire le plein.

Bref, inutile de s'étendre plus longtemps, Lotus Esprit Turbo Challenge est vraiment un très bon soft, rapide et amusant. Garçon! Un mégastar stupéfait!

Seb

GRAPHISME 16
SON 15
ANIMATION 17
MANIABILITE 16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET, PLUS TARD, SUR CPC
PRIX : 249 F

tests

Voler à bord d'un Sukhoï, c'était encore impensable il y a quatre ou cinq ans. Mais entretemps, Electronic Arts a découvert la perestroïka et la glasnost.

MEGASTAR joystick



Stormovik



PC 90%

Le manuel commence par une véritable apologie du capitalisme et de la libre entreprise, des fois que le marteau et la faucille qui émaillent le jeu auraient domé de mauvaises idées. Stormovik n'est pas, en effet, un soft soviétique, mais une fabrication pur jus américaine. Ce qui n'enlève rien à ses qualités, loin de là! Le simulateur est toutefois assez conventionnel, dans l'esprit de Chuck Yeager's AFT 2 auquel il fait inmanquablement penser. En fait, tout le charme de Stormovik est dans la décoration. Le tableau de bord d'abord, avec ses plaques en fer et ses gros boutons: le climat ensuite, imposé par le soft, avec des crépuscules grisailleux, un ciel plombé style étroite de Russies ou des

brumes brumeuses. En vol dans la nuit claire, on reconnaîtra les principales constellations. Le système d'orientation est rudimentaire. En fonction de la destination imposée par le plan de mission, il faut positionner un énorme bouton en bakélite. Une flèche indiquera ensuite la direction à prendre pour maintenir le cap. Si cet instrument était détraqué, il faudrait recourir à la boussole (avec les indications des points cardinaux en cyrillique). C'est au combat que le Sukhoï donne la pleine mesure de sa maniabilité. L'engin est plus que remuant, il réagit à la moindre sollicitation. De ce fait, aligner une cible dans le collimateur exige

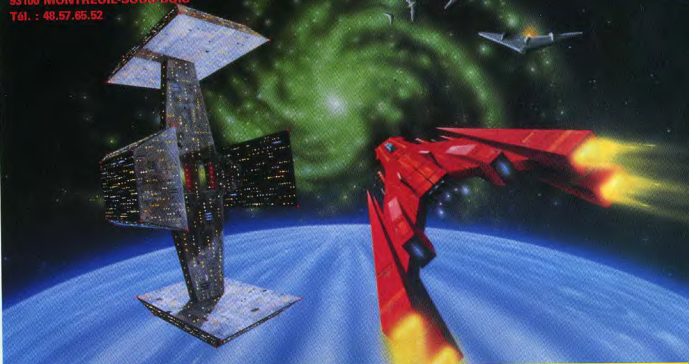
de bons réflexes. Car en rien de temps, l'horizon bascule dans tous les sens, les instruments s'affolent, le sol se dérobe, le tout dans un tel sifflement de réacteurs qu'on s'y croirait Adlib qui rajoute en plus de la musique. La réalisation irréprochable et le look soviétique admirablement bien rendu seront-ils toutefois suffisants pour assurer le succès de ce soft? Espérons-le. En tout cas, il trouvera facilement preneur à Moscou.

GRAPHISME 18
SON 16
ANIMATION 15
REALISME 18

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 249 F

XIPHOS

DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Tél. : 40.57.65.52



L'UNIVERS EST A VOUS



A l'aide de graphismes 3D époustouffants et hyper rapides, XIPHOS vous plonge au cœur d'un conflit spatial plus détaillé que jamais.

Vous vous retrouverez au centre de gigantesques batailles galactiques, traverserez des champs d'astéroïdes, parlerez à dos extra-terrestres, rencontrerez des créatures plus étranges les unes que les autres, explorerez six univers gigantesques à la recherche de la confrontation avec le supérieurement intelligent XIPHOS.

XIPHOS n'est pas pour les constitutions faibles et les sensibles!
DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, PC et compatibles.

ELECTRONIC
ZOO



et les meilleurs points de vente.

Disponible dans les FNAC

Battle Command

Si Ocean avait voulu que les chars volent, il leur aurait donné des ailes.



AMIGA

Le char Mauler est un tank hélicoptère. Il est donc relativement léger, extrêmement rapide et maniable. Sa spécialité: être largué par un Stealth Chopper derrière les lignes ennemies afin de le prendre à revers. Autant

dire que l'équipage s'adonne aux joies exaltantes de la mission-suicide et que, dans ce type de combat, il vaut mieux être très mobile. Autrement, on ne fait pas long feu. Les états-major n'étant pas chiens (quoique...) le char Mauler a été équipé en

conséquence, à savoir un armement quasiment james-bondien. En effet, en plus de l'inévitable tourelle avec un bon gros canon de 120 mm qui fait mal, le char peut être équipé par une vaste gamme de missiles sol-sol, certains guidés par câble. Mais il y a plus

sournois. Les bombes en grappe par exemple, à têtes multiples. Projeté par un mortier, l'obus retombe au bout d'un parachute avant d'éparpiller huit bombes dans un rayon de 50 mètres.

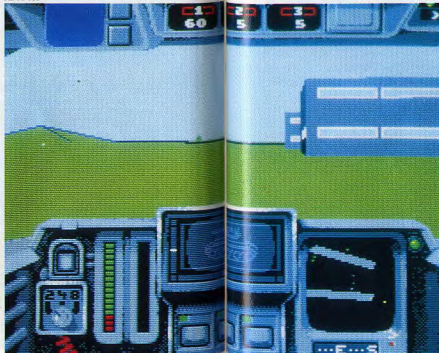
Ajoutons le stealth, qui traverse le champ de bataille à trente mètres d'altitude, scrutant le sol de ses senseurs infrarouges: dès qu'il passe au-dessus d'un engin, il explose. Pour clore le chapitre de la casse, signalons le rayon laser de 200 kW qui, en insistant un peu, viendra à bout d'un missile.

Dans la gamme des armes défensives, on trouvera les leurres thermiques bien connus des pilotes de chasse et des générateurs de nuages de poussière d'aluminium qui les radars adverses confondent immanquablement avec une poupée gonflable géante (ce qui détourne efficacement l'attention de l'ennemi). Le Mauler voit bien sûr la nuit et il est équipé de jumelles et d'un radar. Et si vous arrivez à vous maintenir en vie, et mieux à remplir votre mission, vous pourrez vous offrir une vidéo arrière, des fois qu'on vous filerait le train. Tout cela me donne bien envie de traîner mes chenillettes sur un champ de bataille plein de feu et de fureur, de chars malaisants, d'hélicoptères et d'avions.

BOTGV



AMIGA



AMIGA
82%

Avant d'aller au casse-pipe, il est indispensable de sélectionner quelques armes. Le matériel défile dans une fenêtre, avec une animation extrêmement fluide qui le montre sous toutes ses coutures. Avec ce genre de détail, on est mis en confiance, Battle Command est certainement un bon soft! On ne pourra pas, dans un premier temps, piller tout le catalogue: le poids est limité à une petite tonne, et comme le moindre gadget pèse ses 250 kg, on atteint vite la limite. La mission choisie, on se retrouve aux commandes du mortier. Contrairement aux boîtes à sardines habituelles qui ne montrent qu'un tout petit peu de Schlachfeld (terrains d'abattage en allemand littéral, pudiquement traduit par «champ de bataille»), le Mauler offre une vision panoramique du plus bel effet. Les affreux boutons qui pullulent sur les vieux tanks sont rares. Bref, le Mauler est clean comme un salon. Il ne manque que le frigo et le bar. Battle Command se marie à la souris ou au joystick. Les touches de fonction permettent de voir le char de l'extérieur et de recenser d'éventuels dégâts. Des icônes activent l'une ou l'autre des quatre armes choisies, la vision diurne ou infrarouge ou le grossissement du périscope. Pas de galère de chenillettes à manier savamment: la souris permet de se déplacer avec une facilité

GRAPHISME 15
SON 14
ANIMATION 17
MANIABILITE 18

ST
82%

La rapidité des graphismes vectorisés n'a rien à envier à ceux de l'Amiga. On retrouve les fantômes blancs de la vision infra-rouge et les décors très bien faits de la vision de jour.

Le son bien sûr est moins rond, plus métallique, mais quand ça cartonne, il y a de quoi

sursauter. Du beau boulot.

GRAPHISME 14
SON 13
ANIMATION 17
MANIABILITE 18

DISPO SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F

tests

L'araignée, l'araignée, est tombée dans la purée. Chez Titus, chez Titus, il faut y aller en bus. Prend gaaaaaarde, car Spiderman est là.

Spiderman

C'est le grand retour de l'immense célébrité qu'est notre ami et sauveur à tous : Spiderman. Enfin, quand je dis immense, c'est la réputation qu'il a parce qu'en fait, il est tout petit, minuscule, nain, et il se balade dans un monde incroyable de tableaux à la recherche de Mary Jane (mais non, pas la recherche de Marijuana, n'allez pas lui coller une image de drogué à ce pauvre gars), enlève par le docteur Mystère. Vous n'en savez pas plus, sinon que le repaire du doc est bourré de pièges plus démoniaques les uns que les autres, qu'il faudra déjouer au mieux. Mais je vous fais confiance, avec votre dégoûté passe-partout et vos toiles d'araignées collantes que vous pouvez balancer partout, vous vous en sortirez. Maintenant que vous connaissez l'aventure que vous allez vivre, laissez-moi vous raconter une anecdote. Notre éditeur en chef, Michel Desanges (dit "Georges" au sein de la rédaction) a suivi toutes les aventures de Spiderman depuis leur première parution dans le magazine Strange. Jusque là, rien d'extraordi-

naire. Mais arrivé au numéro quatre-vingt-dix-neuf, la fiancée de son héros favori est décédée. Brisant ses rêves les agités, il s'est jeté le jour suivant chez son marchand de journaux le plus proche (ou plus, tard, il achètera le Psikopat (en vente partout) pour se procurer la suite des aventures arachnophiliques. Sa déception fut grande lorsqu'il ne revit pas celle pour qui il avait si souvent vibré. Espérant un retour dans le

numéro cent-un, il acheta, pour la dernière fois de sa vie, la revue Strange. Aucune trace de la fiancée de Spiderman. Elle était morte, et bien morte. Depuis, il pense à elle chaque nuit, et sa vie s'est résolument dirigée vers la quête futile de cette femme qu'il a tant aimée. C'est pour s'apaiser un peu sa douleur qu'il m'a demandé, le sanglot dans la voix, de vous raconter cette histoire. Merci de m'avoir écouté.

KAAA

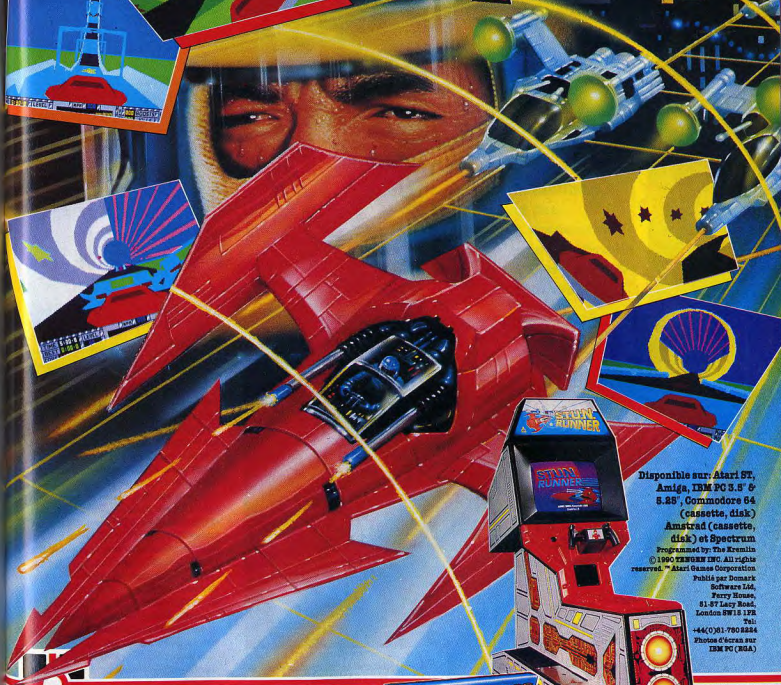
La particularité de Spiderman, c'est l'atâle des sprites. Leur minuscule taille. Ils ne font pas plus d'une vingtaine de pixels de haut, et se promènent dans un espace gigantesque à la recherche d'une porte dérobée ou d'un ennemi à dégommer. Ils sont destinés à la réalité, dans le pur style cartoon de SF des années cinquante, et sont animés avec souplesse et rapidité. Les décors sont dessinés parfaitement simplement, lorsque vous êtes dans les souterrains, par exemple; et de façon détaillée quand vous êtes à l'extérieur. En général fins et compréhensibles, ils cachent des boutons secrets faisant coulisser des murs menant à d'autres salles ou parcours. En appuyant sur "fire", Spider (je l'appelle par son petit nom) lance un fil de toile d'araignée qui peut s'accrocher à toutes les parois. Ensuite il peut y grimper et se retrouver au plafond, sur lequel il pourra marcher. Aucun problème pour se promener à tête dans sous les sens. J'aimerais pas l'avoir au-dessus de moi après qu'il ait filé le moule au. Cette adhérence particulièrement lui permet de se promener partout, de sol au plafond (on a voulu le payer très cher pour jouer dans une pub de détergent, mais il a refusé. On achète pas si facilement un homme qui a vu sa fiancée

mourir au numéro 99 de Strange) et sortir des salles en passant par une ouverture au plafond. En tirant sur un ennemi, il le paralyse pendant quelques secondes, mais il ne tue jamais. Parce qu'en plus il est moraliste. C'est un homme BIEN. La manipulation au joystick est un peu compliquée au début, surtout quand il faut le diriger la tête en bas, où ses réactions ne sont pas évidentes (vous savez, il a beaucoup souffert, il ne faut pas le brusquer, il est encore fragile). Sur le côté droit de l'écran, une reproduction de notre héros en plein écran (pour la hauteur), découvre sa chair-pour nous offrir la vue de ses tibias et de ses péronés, jusqu'à devenir un squelette tout entier, symbole de votre mort immédiate. En sachant que tous les ennemis vous épousent lorsque vous les frolez... La taille des sprites offre au joueur un espace de jeu conséquent, et c'est bien agréable. C'est un jeu d'arcade/aventure qui vous obligera à penser, pour comprendre le mécanisme machiavélique de certaines pièces.

GRAPHISME 17
SON ANIMATION 14
MANIABILITE 16

PRIX : 249F
DISPONIBLE SUR ST AMIGA

FEEL THE POWER... ST.U.N. RUNNER



Un jeu de machine à sous étonnant - maintenant un jeu d'ordinateur étonnant

Prenez les commandes et pilotez dans le monde à brève dimension virtuel de ST.U.N. Runner. Programme à deux côtés et à provenir les sensations fortes de la course à la vitesse décapante. C'est à vous de jouer.

Personnage. Remarque. Les faces de bataille sont en 3D. Vous pouvez regarder votre vitesse en allant sur les yeux extérieurs du fusil. Faites entrer les engins à réaction blindés et les Mig. Qu'ils qui vous barrent le chemin et vous devez les vaincre à l'aide de votre arme. C'est la seule façon de gagner un jeu de machine à sous.

Tout ce que vous avez à faire est de piloter votre fusil à réaction.

Reassante la puissance!

Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk), Amstrad (cassette, disk) et Spectrum

Programmed by The Kremlin
© 1990 TENGEN LTD. All rights reserved.™ Atari Games Corporation

Published by:
Software Ltd,
Pangloss House,
51-57 Long Road,
London NW11 1PB
UK

+44(0)201 760884
Phone Order Dept
IBM PC (USA)

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions

DOMARK

tests



PHOTOS SUR AMIGA



Le Millenium est un composant si secret que seul James Pond le connaît.

James Pond



La réputation de Millenium croît de jeu en jeu, et James Pond est probablement leur meilleur à ce jour. James Pond est un

agent secret sous-marin adorable tellement il est mignon, qui a un permis de tuer et franchement, on ne croirait jamais à la voir qu'il est sans pitié et

qu'il a des nerfs d'acier. Il en a cependant besoin, car la planète compte sur lui pour la sauver des dangers qui la menacent. C'est un poison, au fait. D'où le fait qu'il soit sous-marin, ça aide bien. Sa mission est d'accomplir/d résoudre douze épreuves/énigmes, parmi lesquelles le retrait de containers radio-actifs, le rebouchage des fuites d'un supertanker, afin de sauver les homards, les sirènes et la faune aquatique toute entière de l'inévitable extinction. Oui, il faut l'avouer, James est écolo à donf, mais le fait qu'il vive sous l'eau justifie pleinement son empressement à garder son environnement propre.

Le premier niveau donne le ton du jeu. Vos voisins homards ont été pris dans des paniers de pêcheurs, et ils seront bientôt remontés à la surface pour atterrir dans l'assiette d'un humain, ce qui pour vous est un destin pire que la mort. Les pauvres zomards n'ont qu'une minute avant d'être repêchés et une horloge à l'écran décompte le temps qu'il leur reste avant l'issue fatale (règle n°27: une issue est soit de secours, soit fatale). Pendant ce court temps, vous,

James Pond, devez non seulement libérer les pauvres créatures mais également trouver les clés qui permettront d'ouvrir les paniers. Ce dernier point est relativement facile car les eaux sont limpides, mais s'approcher des homards capturés est bien plus difficile car des bordes de crabes et de piranhas les surveillent. Et quel est le plat préféré des crabes et des piranhas? Le James Pond à la sauce aux échalottes. Faites gaffe, donc. Le seul moyen de les neutraliser est de souffler une bulle d'air pour les emprisonner à l'intérieur. Si vous n'êtes pas assez précis, ou assez rapide, vous perdez une vie. Une fois le méchant embulé, il suffit de le toucher, et la bulle éclate, tissant plus à un bonus qui rapporte des points. Une fois tous les homards libérés, le tableau est terminé, mais vous n'aurez pas le temps de musé en route car le tableau se décompte rapidement. Il y a d'autres créatures plus amicales qui essaient de vous grignoter pendant que vous nagez, la plus grande prudence est donc de mise. Il vaut mieux ramasser tous les bonus qui apparaissent - des casques stéréo, des ba-

encore éviter les méchants crustacés et le contact avec les containers phosphorescents. Vous pouvez même sortir la tête hors de l'eau (notez au passage les mouettes et les goélands), mais dans ce cas votre énergie diminue rapidement.

Un autre niveau permet à James de prouver ses talents d'agent secret. Du pétrole s'échappe d'une installation sous-marine, polluant les alentours, et la seule manière de se tirer de ce mauvais pas consiste à récolter les bâtons de dynamite qui parsèment le terrain et de les amasser au pied de la structure pour la faire exploser. C'est un niveau très dur, car des gardes patrouillent dans le secteur, et le temps s'écoule très rapidement. Croyez-moi, vous y perdrez plus d'une vie.

Dans un des niveaux, James a l'occasion de prouver que son charme est toujours aussi efficace: il doit retrouver un peigne magique qui rendent les sirènes folles amoureuses de lui. Dans un autre, vous retrouvez face à face avec Barbe Bleue, le terrible pirate (et c'est une erreur de scénario, car Barbe Bleue,

est toujours aussi efficace: il doit retrouver un peigne magique qui rendent les sirènes folles amoureuses de lui. Dans un autre, vous retrouvez face à face avec Barbe Bleue, le terrible pirate (et c'est une erreur de scénario, car Barbe Bleue,

est toujours aussi efficace: il doit retrouver un peigne magique qui rendent les sirènes folles amoureuses de lui. Dans un autre, vous retrouvez face à face avec Barbe Bleue, le terrible pirate (et c'est une erreur de scénario, car Barbe Bleue,



gnoles, des anneaux plastiques, des autobus, etc. - dont certains vous rendent invincibles pendant un court instant, ou vous permettent de nager deux fois plus vite, ou alors vous rendent complètement saoul, ce qui transforme votre technique natale en quelque chose de tout à fait inédit qui mériterait la création d'une épreuve "100 mètres nage libre complètement beurré" aux jeux olympiques. Une fois le niveau terminé, un tunnel apparaît et vous pouvez l'emprunter pour accéder aux niveaux suivants.

Le second niveau est un gigantesque labyrinthe à l'intérieur d'un vivier, dans lequel sont déversés des tonnes de déchets radio-actifs. Vous devez aider la population piscicole à s'échapper avant qu'ils ne meurent. Ça paraît très simple, mais c'est en fait assez difficile, car certains chemins sont des voies sans issues et d'autres sont bloqués par des roches. Il faut à

c'est Henri VIII, qui tuait ses femmes et les faisait au placard. Les pirates, c'est Barbe Noire et Barbe Rouge. A mon avis, Chris Sorrel est daltonien), dans l'épave du vaisseau qui repose au fond des mers depuis des siècles. En y nageant, vous allez mourir de façon incompressible. On vous livre le truc: des méduses transparentes rôdent dans les parages, et si vous ne trouvez pas une paire de lunettes à rayons X (celles qui permettent de voir sous les vêtements), vous ne pouvez pas les éviter. On vous aide encore plus: les lunettes sont sous le vaisseau, sans loin du bout de briques. Pendant le jeu, vous pourrez régulièrement aller visiter votre ferme aquatique où ont entreposés tous les objets que vous avez ramassés. Si le jeu vous manque un objet, le jeu vous préviendra en vous demandant de retourner au boulot.

Derek

AMIGA
93%

James Pond est le jeu le plus coloré et le plus marquant depuis Rainbow Islands. Son animation superbe, ses scrollings différents extraordinaires et sa variété en font un must pour les joueurs avides d'action. Beaucoup d'attention a été consacrée aux graphismes, et ils contiennent de nombreuses notes d'humour. Parfois, vous serez tellement étonné par leur qualité que vous vous ferez bouffer bêtement, parce que vous n'avez pas vu arriver un méchant. Les effets sonores, comme les bulles, les cris des goélands, et le triste grognement de James lorsqu'il meurt sont un pur délice. Il n'y a aucune restriction à la qualité de ce programme, ce qui prouve bien qu'il n'est nul besoin de payer cher une licence de film pour faire un bon jeu. James Pond est sans prétention, mais c'est un excellent jeu, et marquant en plus, ce qui ne gâche rien.

GRAPHISME 18
SON 18
ANIMATION 18
DIFFICULTÉ 18

ST
93%

Sur ST tout court, vous n'aurez que 16 couleurs au lieu des 32 de l'Amiga, mais en toute franchise, on ne s'en aperçoit quasiment pas. Sur ST, en revanche, vous avez toutes les couleurs, grâce à des petites routines particulières des excellents Steve Bak et Chris Sorrel. Le son est parfait, ce qui est rare. Et c'est un des jeux les plus agréables à manier qui soient sortis depuis longtemps.

GRAPHISME 17
SON 17
ANIMATION 18
DIFFICULTÉ 18

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA
PRIX : NC

tests

Subbuteo

Les chapeaux, moi perso ça me gonfle, l'éditeur c'est European Electronic Zoo, le jeu c'est subbuteo, et si vous êtes pas content, c'est le même prix.

Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. Les parties endiablées avec mes amis sur la table du salon le samedi soir entre Michel Drucker et Stansky et Blutch. Ahhhhh, le Subbuteo c'est toute ma jeunesse. C'est l'ambiance haletante des grands moments de football en chambre. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. C'est les crampes dans les doigts, les douleurs ô combien réjouissantes au bout des ongles. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. C'est aussi aller chercher la balle sous les meubles et se cogner la tête contre les trois ouvertures. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. C'est l'histoire d'une vie pleine d'émotion et de suspense insoutenable. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. C'est la joie de partager le pain quotidien avec ceux qu'on aime. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. C'est mourir pour une cause juste et vrai. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse. C'est le gland sous le chêne, la mousse aux pieds des platanes, l'arbre dans la forêt, c'est l'histoire sans fin d'un monde révolu. Ahhhhh, le Subbuteo, c'est toute ma jeunesse...



ST
69%

Deux types de parties sont envisageables dans Subbuteo: un match simple contre l'ordinateur ou contre un copain. A chaque action contestable, l'ordinateur explique ou non, c'est vous qui choisissez la règle qui s'applique dans le cas de figure dans laquelle vous vous trouvez, donc pas de risque de tricherie ou d'arnaque, quoique si c'est dans la règle, c'est comme ça et pas autrement! Lorsqu'on a un coup à exécuter, vous devez déterminer l'angle de tir, l'effet et la force à donner au joueur. Un doigt, fort bien désiré ma foi, fera dans ce cas office d'échelle de force (en fonction de sa position plus ou moins éloignée de la balle). On a pas grand chose à reprocher quant à la réalisation de Subbuteo. On peut sauver, charger, recharger, décharger (hop, pardon ça m'a échappé!) les parties en cours. Pour ce qui est de la convivialité, on est gâté. Les graphismes en 3D formes pleines apportent au jeu

GRAPHISME 14
SON 10
ANIMATION 14
DIFFICULTÉ 14

AMIGA
71%

Histoire de ressembler au vénérable original, tout commence par le choix d'une équipe digne de ce nom. Certes, les changements de maillots se font au moyen de la souris mais les concepteurs ont poussé le détail jusqu'à représenter, à l'écran, l'équipe dans sa boîte. Tout y est, y compris le reflet sur le "ballot". Ceci dit, le graphisme de cette version Amiga est un peu faible. En revanche, le jeu bénéficie d'une 3D plutôt bien gérée: à tout moment, il est possible de faire tourner le terrain sur 360°. Outre le côté visuel de la chose, déjà agréable en soi (comme les bas du même nom), cette option est très pratique lorsqu'il s'agit de tirer précisément.

Normalement, le tir proprement dit se fait en deux temps: dans une fenêtre montrant le socle de la figurine en gros plan, le joueur sélectionne l'endroit où il souhaite donner sa "pichenette", puis, tou-

jours suivant le même principe, la force de ladite pichenette. Hélas, la méthode n'est pas toujours précise. Heureusement, grâce à la 3D, il est possible de tourner autour du joueur afin de l'aligner directement dans la bonne direction. Ensuite, il ne reste plus qu'à positionner la pichenette au milieu de la figurine.

Rapide, précis, élégant. En revanche, carton jaune pour le son qui se résume à une suite de cliquets dans lesquels on croit reconnaître de temps à autre un coup de sifflet même pas digit. Tst. Allez, l'ensemble est tout de même bien sympa.

MOULINEX
GRAPHISME 14
SON 12
ANIMATION 14
DIFFICILE 14

DISPO SUR ST, AMIGA
PRIX : 249 F ENVIRON

MYSTERIEUSES DISPARITIONS EN ECOSSE

PRENEZ LE PETIT TOM PAR LA MAIN
ET PARTEZ A LA RECHERCHE
DE SA MÈRE DANS CETTE
PALPITANTE ARCADE/AVENTURE

TOM and the ghost



Une conception très originale dotée d'une excellente jouabilité d'une réalisation soignée.



Un jeu d'arcade/aventure où vous devrez faire preuve aussi bien d'astuce que d'habileté.

Un univers très vaste où vous rencontrerez, multi ennemis que vous devrez vaincre à l'aide de différentes armes.



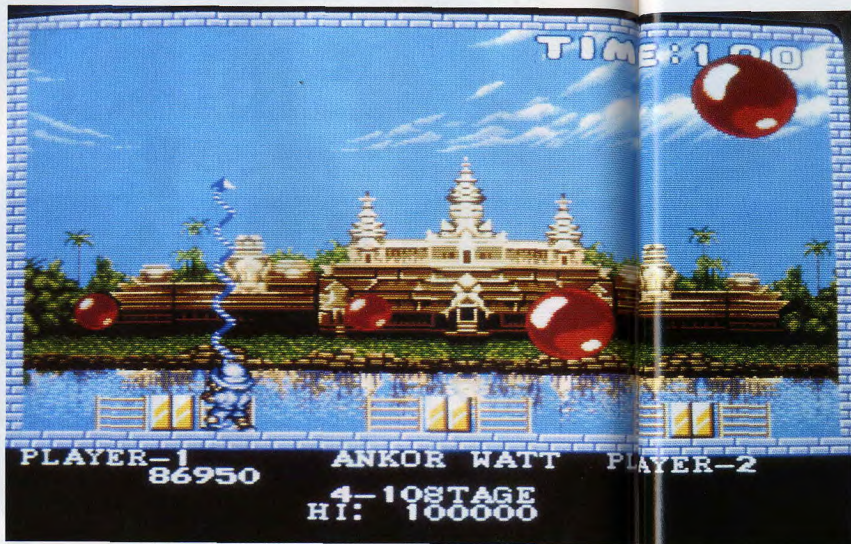
ST - PC - AG

UBI SOFT

Entertainment Software

8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-Sous-Bois

Tél. : 16.1.48.57.65.52



Pang

Ocean nous offre un amalgame de Casse-Brique et d'Astéroïds. Non, je déconne, Pang a quand même une certaine originalité.



Vous voilà incarné en petit bonhomme, assiéé par des grosses boules de couleur. Avec une sorte de

harpon à la main, vous devez tirer sur les boules, afin qu'elles se divisent en deux plus petites. Ces dernières, une fois dégonnées, se diviseront égale-



ment en deux boules encore plus petites que vous devez évidemment diviser encore une fois pour donner, au final, une toute petite boule. Enfin, à cette taille, les boules disparaissent lorsque vous leur tirez dedans. Quand vous êtes effleuré par une boule, quelle que soit sa taille, vous perdez une vie. Autant vous prévenir tout suite, il est très dangereux que jouer les tireurs fou et de diviser toutes les

boules, vous vous retrouverez avec une armada de sprites à éviter. Le truc, c'est de s'acharner sur une boule jusqu'à la faire disparaître totalement. Ça, c'est le principe. Autour de ce principe, tout un tas de paramètres viennent se greffer, des briques qui empêchent les boules de rebondir correctement aux piais les divisent sans vous demander votre avis, en passant par le crabe qui les bouffe,

sans compter toutes les options. Vous pourrez donc, en attrapant les sprites tombant de certaines boules explosées, avoir des armes plus puissantes, un rayon de protection, une horloge qui paralysera toutes les boules pendant quelques secondes, une vie supplémentaire, et des fruits vous donnant quelques points. Mais vous pourrez aussi tomber sur de mauvais sprites, tel que la dynamite qui divisera toutes les boules sans exception aucune à la plus petite taille, et d'un seul coup. Bonjour la panique. Vous avez en tout dix-sept villes à visiter, sachant que chaque niveau sera un peu différent dans sa construction (escalier, briques, plate-

formes, etc) et qu'il se passera devant les monuments les plus célèbres de chaque ville. Quatre forces de jeu vous sont proposées, avec la possibilité d'aller directement au deuxième niveau avec la force normale, au troisième si vous choisissez la difficulté et au quatrième si vous avez vraiment du courage et que vous vous sentez prêt à essayer le mode "très difficile". Pang est une parfaite conversion du jeu existant en arcade, même qu'Elbaza sauté sur mon Amiga en disant d'une traite: "Ouah-fais-voir-c'est-génial-je-le-connaiss-tu-veux-un-conseil-il-faut...". "TA QUEUUUUUUUUUU!" que j'ai répondu. J'ai bien fait, non?



AMIGA
86,73%

Deux caractéristiques font de Pang un jeu parfaitement réajusté: les treize-deux couleurs à l'écran, ce qui nous en donne une bonne centaine par ville (car la palette change trois fois par ville, donnant l'impression que le jour se lève ou se couche), et il y a 25 images par seconde, ce qui donne une fluidité parfaite aux mouvements. Donc, une animation parfaite fera bouger ses sprites conséquents, dessinés dans un trait typiquement japonais pour ne pas choquer les amateurs de consoles et les Elbaziens fous d'arcade. Pang se manipule au joystick, le personnage répondant parfaitement aux impulsions que vous lui donnerez. Et si vous vous sentez trop seul

devant votre écran, vous pouvez faire appel à un ami, qui jouera en même temps que vous (un deuxième joystick sera nécessaire). Le jeu est comme les graphismes, à tendance japonaise, et présente durant tout le jeu. Dans chaque ville, trois tableaux sont à terminer pour passer au niveau suivant, et vous avez sept vies pour le réussir. Et pour terminer, voici un chiffre: 23.

Artemus

GRAPHISME 16
SON 17
ANIMATION 14
MANIABILITE 16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : 249 F

tests

Snow Strike



Ah, enfin! Grâce à Snow Strike d'US Gold vous allez combattre ce fléau qu'est la drogue.

Bouton blanc! Paris contre la drogue! La drogue c'est de la merde! Tout ça, c'est nul, pour régler le problème de la drogue, il faut de l'action, il faut déclencher une vraie guerre. C'est comme ça qu'on résout le problème. Du moins c'est ce que vous pensez. C'est pour ça que vous vous êtes porté volontaire pour l'opération Snow Strike. Le gouvernement américain vous a donc mis aux commandes d'un jet F14-GB Cosmos (les avions ont toujours eu des noms charmants), un avion supersonique à deux places, spécialisé dans le combat, et d'une manœuvrabilité sans égale. Vous avez carte blanche, armement à volonté, et tout ce qu'on vous demande c'est de détruire les plantations, les raffineries, les entrepôts, et les convois de drogue. Plus



quelques Sud-Américains au passage, c'est toujours quelques anti-américains de moins, on fermera les yeux. La patrie sait être aveugle. Remarquez, Gilbert Montagné aussi, mais ça n'a rien à voir, excusez-moi (NDLR: il n'a rien à voir? C'est pas nouveau).

combat va être rude, car vu les enjeux économiques (la défense ça rapporte mes amis), vous ennemis, appelons-les comme ça, ont mis le paquet. Eux aussi ils sont armés, eux aussi ils ont des beaux avions, et eux aussi ils vous détestent. Si vous ne les détestez pas, c'est que vous n'avez pas suivi suffisamment attentivement les cours de haine de l'armée. Faudra faire un stage.

Bon allez, trêve de bavardages, vous êtes un homme d'action, et de l'action il y en aura. Mitraille, bombes et roquettes, tout est prêt, la météo est favorable, il est temps de sauver nos jeunes occidentaux de l'enfer de la drogue. C'est une question de morale.

Seb

CPC
65%

Snow Strike est à la frontière de la simulation est de l'arcade. Le look du soft fait vraiment penser à une simulation, mais la simplicité des commandes, et les tirs incessants sur des ennemis particulièrement faibles les font entrer dans la catégorie arcade. Un être androgyne en fait. C'est à la mode, y paraît.

Après une page d'accueil représentant l'engin que vous allez avoir la jote de pilote, vous accédez à une série de menus qui vous fera choisir, en vrac, la mission, votre co-pilote, les conditions météo, et le niveau de jeu. Les missions vont du vol libre, où vous descendez tout ce qui bouge, au combat aérien, en passant par la destruction d'entrepôts, ou de laboratoires raffinant la cocaïne. Dix types de mission en tout, séparées en deux groupes: les missions à partir d'un porte-avions, et les missions partant du sol. En ce qui concerne la météo, vous avez le choix entre un temps clair, nuageux, ou orageux. Ajoutez de voir selon votre niveau.

L'équipement de combat à votre disposition est lui aussi assez varié, la classique mitrailleuse (d'assez gros calibre) qui vous permettra de trower la carcasse des avions une fois coincés dans votre viseur, les missiles pour les avions un peu plus résistants, ou les bombes pour les missions d'attaque contre des installations terrestres.

En cours de jeu, vous avez tout ce qu'un rasé fou de guerre (comprenez militaire féru d'aviation de combat) peut rêver: indicateurs de direction, assiette, réglage des gaz, radar, altimètre, indicateur d'angle, jauge de carburant, je

dresse pas toute la Hse, c'est inutile, il y a tout. Vous pouvez aussi, à tout moment entrer en contact avec la salle des commandes. Vous dirigez alors au joystick l'opérateur devant son écran ordinateur, et son radar, et vous pourrez obtenir des informations sur la position des bases ennemies et amies, sur la météo, ou sur les effectifs de vos ennemis. Très utile si vous avez l'intention de ne pas foncer tête baissée.

Et si tout se passe mal, vous pouvez vous éjecter de votre avion enflammé, et contrôler votre chute avec un appareil indiquant l'altitude, la vitesse, et votre niveau d'oxygène.

Les graphismes de Snow Strike sont assez peureux, mais n'oublions pas que c'est de la 3D faces pleines, avec combinaison de sprites (avions, nuages, explosions), les brûlages peu réussis (et bonheureusement peu nombreux), et les couleurs un peu tristes. Mais bon, la jote et l'armée ça n'a jamais été ça. Malgré (Note pour le correcteur: l'as un, j'écris "malgré" sans faute maintenant.) (note du correcteur: Seb, sé bien ce côté peu positif, Snow Strike reste amusant, et pas si mal réalisé que ça. Ça va assez vite, et le grand nombre de missions différentes est un sérieux atout. A conseiller aux joueurs d'arcade qui veulent changer un peu, mais pas trop aux vrais pros de la simulation.

ANIMATION	14
GRAPHISME	13
SON	11
REALISME	13
MANIABILITE	14

DISPO SUR CPC, ST ET AMIGA
PRIX : 249 F sur 16BITS, 109 F CPC K7, 149 F CPC DISK

OPERATION SPRUANCE

The Naval Warfare Simulation

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.



Compatible avec la carte



(PC et Compatibles)

Partez dans le golfe iranien à bord de l'un des vaisseaux américains les plus sophistiqués : le USS Spruance. Sa caractéristique majeure : une capacité défensive impressionnante dans les missions en solo, surtout dans les combats contre les sous-marins.

- Des missions allant de la défense d'un cargo civil au raid aérien à grande échelle.
- Sons échantillonnés, photos des ennemis digitalisées, photos satellite.
- Applaudi par la presse pour son réalisme.

A CLASSER D'ORES ET DÉJÀ PARMIS LES TOPS DE LA SIMULATION NAVALE !



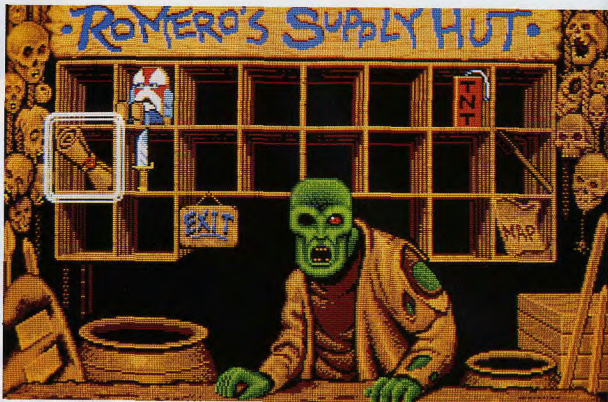
AMIGA ET BIENTÔT ST ET PC

PARSEC SOFTWARE

Distribué par

KUI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. 48 57 65 52



SUR AMIGA

Voodoo Nightmare

Grâce à Palace Software, explorez la jungle sans quitter votre fauteuil. Sans le quitter pendant des mois, même.



SUR ST

Eh oui, n'est pas explorateur qui veut. C'est à peu près ce que pense Boots Barker, le héros de ce cauchemar vaudou, planté au milieu de la jungle de Drondombongo, de sinistre mémoire (rien qu'après de ceux qui ont du mal à écrire un nom pareil).

Il faut dire que le milieu est pour le moins hostile: des animaux décidés à faire un carton, des plantes et des buissons comme s'il en pleuvait. La jungle, quoi. A ceci près qu'en prime, il faut déjouer les plans du tyran local, un certain Docteur Sorcier. A ceci près également qu'il propose de plans à déjouer, l'exploration de cette jungle labyrinthique

va vous demander d'en faire un, de plan, si vous ne voulez pas finir vos jours au grand air. Bref, aussi vrai que le veau d'or est toujours debout, le vaudou est toujours dehors.

Par malchance - pour le héros, parce que pour le joueur c'est un véritable régal - cette jungle est truffée de pièges. Le pire, ce sont les passages secrets. On passe sur une case, on appuie sur feu et chocok! Le héros, semblable à une perceuse qui gantesque, se met à tourner sur lui-même et s'enfoncé dans le sol.

Suspense, où se retrouve-t-il? Ben, c'est variable. Je sais, la réponse sonne sec comme une saguie plantée dans un palétuvier mais c'est comme ça:

des fois, c'est tout bon, des fois... c'est tout mauvais. Quand c'est tout mauvais, on se retrouve dans des endroits impossibles. En général, ce sont des cavernes bourrées de passages secrets, de pièges, et de zanimos désagréables comme la pluie.

En revanche, quand c'est tout bon, c'est très différent: on se retrouve dans des endroits impossibles. En général, ce sont des cavernes bourrées de passages secrets (d'autres),



SUR ST

de pièges (d'autres), et de zanimos désagréables comme la pluie. Heureusement, le coin est rempli de gemmes et de pierres précieuses à l'éclat nutilant comme le sang de l'antilope fraîchement dépecé (gemmes rouges) ou à l'éclat azuré comme le sang du Schroumpf fraîchement dépecé (gemmes bleues). Tenez, on peut même récupérer des points de vie sous forme de bananes (jaunes).

On rigole, comme ça, mais la présence de cette jonquille change tout du tout au tout pour notre Toto amateur de totems congos.

Assez curieusement en effet, la jungle est équipée de magasins dans lesquels on peut se procurer divers gadgets. Ça va des chaussures à ressorts, similit Doc Marteen's trafiqué par le zébulon local, utile pour se sortir d'un mauvais pas, en passant par les sagittes et autres engins de mort. Mieux encore, le magasin est régulièrement approvisionné en dynamique. Ceci dit, je trouve que le vendeur à une sale tête. On dirait un peu une sorte de zombi, mais plus maigre.

Comme si tout cela ne suffisait pas à rendre le nightmare totalement cauchemardesque, il existe dans cette jungle 5 temples secrets. Sans vouloir donner dans le conseil abusif ni vous jouer de sales tours (operator), m'est avis que la visite de ces sanctuaires a bien d'autres mérites que le tourisme à tout prix.

Voilà, le décor étant maintenant aussi sûrement planté qu'un micro qui aurait pris l'eau, passons à la description des monstres de rencontre. Ben oui, quoi, vous ne pensiez pas qu'il s'agissait seulement de retrouver son chemin, j'espère? C'est un cauchemar, je vous l'ai dit. Les méchants, donc. Alors là, c'est l'horreur. Des serpents, des vers géants qui rampouillent en avant, de vénéreuses monstruosités arachnéennes:

comme on dit, les arachnées sont appelées à régner. Le seul moyen que j'ai trouvé pour m'en débarrasser, c'est de sauter dessus à pieds joints. A ce moment, les bébêtes se mettent à digérer, puis elles explosent. Paf! Ailleurs, dans les terres souterraines, on rencontre de grosses araignées bleutées. N'essayez pas de sauter dessus, ça ne sert à rien (rien).

Continuons dans la joie et la négresse. Le coin manque de bananes. C'est d'autant plus dommage que les

des arbres et se transforment en crabes.

Ça, c'était la description de la première partie, il en existe par-à-à la seconde. Mythe ou réalité? A vous de le découvrir mais je pense qu'il s'agit d'une réalité.

Décidément, le coin n'est pas de tout repos. Tiens, à propos de repos, ce jeu se passe de jour comme de nuit. En bas de l'écran, juste à côté de la fenêtre comportant des informations cruciales genre nombre de vies res-



SUR AMIGA

fruits défendus ne manquent pas: y a de drôles de pommes qui tombent

AMIGA
85%

Le graphisme Amiga est un peu sombre mais bien sympa tout de même. Grâce à la finesse des détails, cette 3D isométrique est tout de même jouable. Isométrique? Oui, vous savez, le "fausse" 3D.

La musique, entraînant, n'est pas indispensable et les brutages, peu indispensables ne sont pas très entraînants. Ou alors avec une oreille qui traîne. Bon, le son n'est pas le point fort, quoi.

GRAPHISME	17
SON	12
ANIMATION	16
DIFFICULTÉ	18

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA FIN NOVEMBRE
PRIX : 249 F

ST
85%

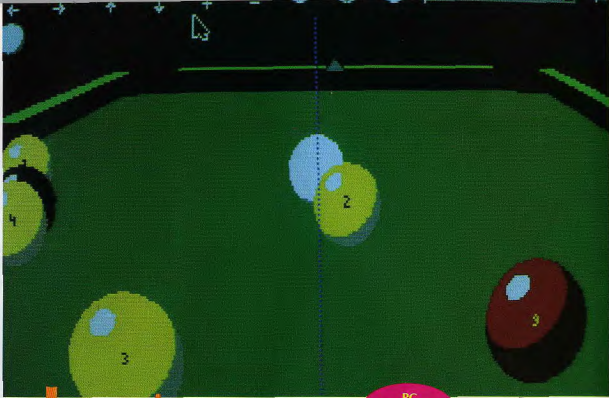
Superbe. Je parle du graphisme. Tenez, c'est pas compliqué, il est mieux que sur une célèbre et néanmoins machine 16 bits concurrente.

Pour le reste, réfléchissez, le son n'est décidément pas le point fort de ce jeu.

GRAPHISME	18
SON	11
ANIMATION	16
DIFFICULTÉ	18

tests

Si vous aimez le billard américain, précipitez-vous sur ce soft made by Microplay.



Sharkey's 3D pool

PC 87%

Il s'agit de la version revue et enrichie du vieux 3D-Pool de Firebird (sans Sharkey et les autres) dont la particularité est d'être dépourvu de queue. Une ligne verticale matérialise la direction du coup. A vous d'orienter la table en fonction de la situation. La force de l'impact est bien sûr réglable et tous les effets sont possibles. Le déplacement de la table est obtenu en cliquant sur des icônes, mais la souris ou le clavier sont recommandés pour un réglage. Fin lorsque c'est à lui de jouer, le portrait de l'adversaire apparaît dans une petite fenêtre, avec de discrètes animations. La fluidité et le mouvement de la table sont tels que le mal de mer guette le joueur. Une option permet alors de passer en mode 2D même si une partie est en cours. Plus dépourvu que la remuante 3D, le jeu en deux dimensions permet de mieux étudier la situation. Une ligne orientable fixée à la boule blanche indique avec précision la direction du tir. Dommage que les rebonds sur les autres boules et sur les bordures ne soient pas pris en compte... Dommage aussi que Sharkey's 3D Pool ignore superbement le billard français, à mon avis le plus pur, mais il permet cependant de s'adonner au jeu à huit

et neuf boules et à quelques variantes. En gros, le jeu à huit boules consiste à envoyer dans les six trous toutes les boules d'une même couleur. Dans le billard à neuf boules, il faut essentiellement viser les tapis de toutes les boules numérotées, dans l'ordre évidemment. Techniquement au-dessus de tout reproche, on ne regrettera que la définition assez moyenne mais largement suffisante toutefois pour que les numéros des boules soient lisibles. Les bruitages numérisés ajoutent au réalisme, au prix toutfois d'un léger ralentissement de l'action, imperceptible sur un AT. Les infortunés possesseurs d'un XT auront intérêt à sélectionner le son standard; les boules auront tendance à cliqueter mais l'animation sera améliorée. Le manuel possède le vice jusqu'à proposer des trucs réalisables seulement sur une vraie table de billard. Provocation ou bien certitude d'approcher la réalité?

BOTGV

GRAPHISME	13
SON	17
ANIMATION	12
RÉALISME	14

PRIX : 295 F
DISPONIBLE SUR PC



Sharkey's 3D Pool est un billard américain. Qui est Sharkey? Mystère. C'est en tout cas le joueur le plus redoutable des sept habitués du Linda's House of Pool. En dépit de son surnom craignos, Wild-shot Willie est souvent le premier surpris par un coup joliment réussi et la blonde Fast Fanny en oublie les règles lorsque se pointe un beau mâle. Harry Flash au contraire cache sous un look jeunot une méchante technique; à trois ans, il écumait déjà les salles de billard avec son papa. C'est cette personnalisation qui donne tout son charme à ce soft: au lieu de se mesurer à un ordinateur froid, on prend rapidement plaisir à jouer sur les qualités ou les points faibles de l'adversaire.



DICK TRACY

Cette Année Ils Veulent Sa Peau

PARTEZ SUR LES TRACES DU CÉLÈBRE DÉTECTIVE DICK TRACY DANS CETTE ADAPTATION GÉNIALE DU FILM ÉVÉNEMENT!

LE JEU D'ACTION TIRE DU FILM

Mettez au pas la pègre qui a juré d'avoir votre peau. Traquez les truands à travers la ville. Méfiez-vous de leurs pièges, ils vous attendent tous au coin de la rue. Mettez fin à la carrière de Big Boy et de ses acolytes. Retrouvez les personnages et l'ambiance fantastique du film tout au long de ce jeu captivant.

UN JEU D'ACTION FANTASTIQUE:

- 6 NIVEAUX VARIÉS.
- PRES NOMBREUX TABLEAUX.
- ANIMATIONS RAPIDES.
- JOUABILITÉ EXCEPTIONNELLE.
- MUSIQUES GÉNIALES.
- DIFFÉRENTES ARMES.

Developpé par:



TITUS 28 Ter avenue de versailles 93220 GAGNY

© The Walt Disney Company.

tests

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0

SUR PC

Press any key to continue.



SUR ST



«Toujours mieux» est, semble-t-il, la devise d'Electronic Arts.

Electronic Arts serait-il un repaire d'éternels insatisfaits? Il faut croire que oui. Car non contenté de ramasser des lauriers (et beaucoup de sous) avec la première version de Chuck Yeager's, l'équipe s'est remise à l'ouvrage pour faire mieux encore. La nouvelle mouture de Chuck Yeager a l'ambition d'être l'un des simulateurs de vol les plus attrayants, sinon le plus complet, du moment.

B&TV

Chuck Yeager's n'offre qu'une seule définition. En revanche, on peut choisir de décoller ou d'atterrir sur des terrains herbeux, des zones désertiques ou glacées. Dans ce dernier cas, l'écran est éblouissant (gare à l'ophtalmie des neiges) et les manœuvres au sol sont épiques. Les bruta- ges sont convaincants (un

ST
81%

Spitfire, ça ne fait pas le même bruit qu'un jet) mais les animations manquent de fluidité.

GRAPHISME 15
SON 12
ANIMATION 14
REALISME 15

Press any key to continue.



PC
86%

Désormais, Chuck Yeager's reconnaît le mode VGA. Trois définitions sont proposées: en 320 x 200, la texture est grossière comme de la toile d'avion, mais on y gagne en rapidité. En 640 x 200, la bécanne doit recalculer davantage de graphismes. Les ralentissements sont toutefois imperceptibles sur un AT. En tous cas, quelque soit l'option retenue, le cockpit de l'avion est immuable: c'est le paysage qui gagne ou qui perd en détails.

La dernière résolution est bien sûr la plus fine, mais il faut alors faire son deuil du beau cockpit: on a plus droit qu'au nez de l'avion et éventuellement à son hélice. Les autres améliorations concernent la vision: au lieu de regarder dans quatre directions, on peut faire un panoramique tout autour du zinc. Quatre avions ont été ajoutés aux dix-huit précédemment

proposés: un F-17, le X-15, le X-29 et la navette spatiale. Sur le plan graphique, cette amélioration ne coûte pas cher puisqu'elle reprend, pour chaque famille d'avion, des cockpits déjà existants, y compris pour la navette. Seul l'aspect extérieur change ainsi que les spécificités de vol. La particularité du X-15 était d'être fixé sous l'aile d'un B-52 qui le larguait dans la stratosphère. Ce lancement si com- bien spectaculaire n'est pas

prévu par le soft, ce qui est vraiment dommage. En revanche, Chuck Yeager simule l'effet de haute altitude. A bord d'un jet lancé vers le soleil, on verra les constellations (avec les petites «ficelles» qui permettent de les identifier) puis le ciel s'assombrit de plus en plus. Placez-vous à ce moment en vision extérieure, ça en jette! Gare aussi au vol nocturne, une perte de connaissance causée par le nombre de G excessif en voltige: l'écran s'obscurcit progressivement. La première fois, c'est la panique: panneau vidéo? Eh non!

On reprend ses esprits - si l'on ne s'est pas crasé en route - et l'écran recouvre sa luminosité. Si on se met en vrille et que le sang afflue au cerveau, l'écran devient tout rouge. De quoi être vert de peur! On peut changer de mode graphique et d'avion en plein vol. Mais il vaut mieux éviter de transformer un jet à Mach 2 ou 3 en vieux biplan: il se désintègre- rait aussitôt! Chuck Yeager's reconnaît deux joystick: l'un pour les gouvernes, l'autre pour le gouvernail de queue et le régime

du moteur. Très complet, doté de nombreux options (cours, figures imposées) Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer n'amène qu'une seule question, cruciale: est-ce bien nécessaire? Les améliorations ne justifient pas forcément un nouvel achat (une mise à jour aurait été préférable) et le plus grand mérite de ce lifting est de



SUR PC

SUR PC

relancer la vente d'un très bon soft qui commençait cependant à s'essouffler: seuls les nouveaux clients seront avantagés. Comme quoi, en matière de jeu comme en informatique, il est urgent de savoir attendre.

GRAPHISME 17
SON 12
ANIMATION 18
REALISME 16

DISPONIBLE SUR ST ET PC
PRIX : 249 F

tests

SUR AMIGA



Pro Powerboat



Les bateaux de Pro Powerboat n'ont pas de jambes, mais les programmeurs de chez Code Masters en ont deux chacun. Ça est sûr... Enfin je pense... Il me semble... Au moins une en tout cas...

Allez, j'adore ça, alors commençons par le gros défaut du jeu: le scrolling est vraiment pas beau. Quand vous allez vite, l'effet de "flinking" sur les éléments du décor est vraiment flagrant, ça se dédouble. Ceci dit, étant donné qu'il vaut mieux regarder son bateau, et vu la rapidité de vos ennemis, il est vrai que vous n'avez pas trop le temps de regarder le paysage. Paysage, d'ailleurs, qui change après chaque niveau. Et il change vraiment, il n'y a pas un ou deux sprites en plus, c'est une ambiance totalement différente: rivière, quais en ville, course de nuit, îles tropicales, ça change du tout au tout, un bon point. Bien que les sprites soient plutôt mignons, les animations ne sont, elles, pas extraordinaires. Le strict minimum. Pas de musique pendant le jeu, vos tirs, déplacements, et clics divers sont sonorisés de façon assez ringarde. Schpök, truchka,

ST
68%

ping. Ouais, pas terrible, mais passons. En fait la réalisation n'est pas fracassante, mais le joueur est surpris par la maniabilité et par l'intérêt du jeu. En fait, après avoir compris à jouer, il est assez difficile de s'arrêter. C'est très prenant, et assez difficile, ce qui augmente la tentation de voir les tableaux suivants. D'autant plus que chaque niveau est séparé par un Bonus Stage où vous devez passer entre des portes, un peu comme pour les slaloms alpins. Un jeu simple, à l'ancienne, qui saura satisfaire les joueurs ne cherchant pas la révolution technique à tout prix.

GRAPHISME 13
SON 11
ANIMATION 11
MANIABILITE 14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : NC

De puis toujours le public a aimé les spectacles sanglants. Est-il utile de vous rappeler l'existence passée des jeux de Cirque? La boxe? Le catch? La roue de la Fortune? Oui, la foule aime la baston, et si possible, la mort. C'est pourquoi les organisateurs de courses de Hors-Bord se sont dit qu'ils devaient mettre un peu plus de piment dans leurs compétitions. Ses nouvelles compétitions un peu plus épicées, vous allez pouvoir y goûter avec Pro Powerboat. Les courses se déroulent en temps limité, vous allez devoir pousser un peu le moteur de votre Hors-Bord. Vous êtes loin d'être seul sur la surface de l'eau, des concurrents en tous genres sont bien déterminés à vous massacrer. Pour résister, et même attaquer un peu, pour quoi pas, vous avez des mines flottantes que vous pouvez larguer derrière vous. Quelle joie de voir un concurrent exploser en flammes, oui, quelle joie. Ces mines sont en nombres limité, ainsi que le fuel, il faudra ramasser des pastilles disséminés sur l'eau pour réalimenter votre stock meurtrier et votre réservoir. Jouez du volant pour balancer vos concurrents dans le berge, allez le plus vite possible, sautez les ponts grâce au trempilins, mais surtout, franchissez la ligne d'arrivée dans les temps.

Seb

AMIGA
72%

Pro Powerboat est un jeu d'une autre génération. Peu d'animations, des couleurs simples, pas de délites techniques du style scrolling différentiel ou sprites énormes; rien de tout ça, mais un soft simple où l'on prend plaisir à jouer. En fait, c'est ce genre de softs qu'on avait l'habitude de voir sur nos vieilles machines 8 bits, et que de nombreux joueurs nostalgiques regrettaient de ne pas trouver sur leur Amiga. Pour ce qui est du son, les tableaux des scores et les pages intermédiaires sont accompagnées de musiques très réussies, entraînantes quel... et en cours de jeu, vos coups de crasses et vos tirs divers sont agrémentés, eux, de charmants bruitages (promis, craché, pfffff), le bruit d'un bateau qui s'explode la queue contre des rochers c'est très charmant!

Pro Powerboat n'est donc pas le soft qui permettra à votre voisin de vous empêcher de dormir, mais si vous décidez de l'acheter, vous prendrez du plaisir à y jouer, et risquerez de vous acharner pour passer aux différents niveaux, parce que c'est pas si simple. Oh non.

GRAPHISME 14
SON 13
ANIMATION 12
MANIABILITE 15

SCHWARZENEGGER

EST LA VEDETTE DU FILM.
VOUS POUVEZ ETRE LE HÉROS DU JEU...

TOTAL RECALL

Doug Quaid est hanté chaque nuit par un rêve qui l'entraîne sur Mars. Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser complètement ses rêves.

LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MÉMOIRE

Vous découvrirez l'horreur lorsque le rêve de Quaid deviendra un véritable...

cauchemar... Chacun de ses gestes seront manipulés par ses futurs assassins, la vérité est surréaliste.

IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT

Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre vraie identité. Votre mission est un voyage au cœur de l'action avec des moments bizarres, des véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition. Des graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour le jeu basé sur...

LE FILM DE L'INNEE

...Un voyage cauchemardesque dans le 21ème siècle

AMSTRAD AMIGA ATARI ST

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675



©1990 CAROLCO PICTURES, INC.

tests

Battle Chess 2



La grande saga de Battle Chess se poursuit, grâce à Interplay, dans la Chine médiévale.

Après le succès de Battle Chess, où l'on voyait les batailles entre les pièces d'un échiquier se dérouler dans l'Empire du Milieu. Il ne s'agit pas d'un simple rhabillage de l'ancienne version mais d'un concept très différent puisque vous découvrirez le fascinant jeu d'échecs chinois qui se déroule sur un terrain quadrillé. À chaque extrémité, se faisant face, se trouve le Palais Impérial que ni le roi ni les conseillers ne peuvent quitter. Les deux territoires sont divisés par une rivière qui limite les déplacements des ministres. Les soldats franchissent bien sûr allégrement cette frontière. Dans l'ensemble, le déplacement des pièces rappelle quelque peu celui des échecs occidentaux. Battle Chess indique d'ailleurs les emplacements accessibles, ce qui facilite immensément l'apprentissage. Les règles ne comportent aucune exception: il n'y a ni roque, ni prise en passant, ni promotion. Mais le jeu a ses subtilités que je vous laisse le plaisir de découvrir.



PC
93%

N'étant pas un maître des échecs chinois - mais cela ne saurait tarder -

je me garderai de porter un jugement sur le jeu en lui-même qui compte neuf niveaux, une option en 2D pour joueurs sérioteux (avec des jetons en caractères latins ou en idéogrammes chinois) et raffinement suprême, la possibilité de jouer sur deux ordinateurs reliés par modem ou par câble. L'intérêt premier, cependant, ce sont les animations qui offrent un incroyable luxe de détails. Chaque action est une petite saynète pleine d'humour. On voit par exemple un char se transformer en dragon qui crache du feu sur le roi. Lequel se cache derrière un grand bouchier et jette un sort. Le pauvre dragon est aussitôt transformé en royale semelle écrasée ensuite rageusement. Ailleurs, c'est une tour qui est transformée en bolle de pâte pour chien, ou bien un soldat désintégré dont l'armure vide tombe en miettes. Les ani-

mations de Battle Chess 2 sont beaucoup plus longues que dans la première version et incroyablement précises. Seule la musique laisse à désirer, à moins de posséder une carte sonore, ce qui change tout.

En revanche, les bruitages sont fantastiques: benissement des chevaux, cris des soldats, tir des canons, ferraillement des armées... Interplay a réussi un véritable tour de force: ceux qui possèdent l'ancien Battle Chess se devront d'acquiescer cette version, ne serait-ce que pour brûler en société (comme les échecs chinois, ça vous pose) et les nouveaux venus auront envie d'acheter l'ancien jeu. Dans les deux cas, ils seront enthousiasmés. Une réussite. BÖTV

GRAPHISME 18
BRUITAGES 12
ANIMATION 19
INTERET 17

DISPONIBLE SUR PC
PRIX : 299 F

tests

Time machine

Quand on fait trop joujou avec la science, on fait des conneries. Cette réflexion à haute teneur philosophique est démontrée par Time Machine de Vivid Image.



Le professeur Potts a toujours eu une obsession: voyager dans le temps. Tout petit déjà il assemblait des cartons avec des bouts de ficelles et des pneus crevés, à la Mac Gyver, pour tenter de franchir les déchirures spatio-temporelles. Lassé de ses mauvais résultats avec des machines en papier mâché, notre charmant professeur s'est mis à en construire une en dur, une vraie quoi, comme dans les films.

Après de nombreuses années de dur labeur (c'est toujours comme ça), la machine à voyager dans le temps était enfin prête. Enfin. Bien calé dans son fauteuil en cuir, enfoncé, défoncé, dans c'cur tout déchiré... Excuser, je m'égare. Bien installé disais-je (on est pas obligé de voyager dans le temps sur des chaises Pluronic, les aventuriers aussi ont droit au confort), le professeur s'appropriait à appuyer sur le fameux bouton rouge (ah, le bouton rouge...) quand un missile égaré et lancé par des terroristes vint finir sa course sur la machine. Je sais, c'est un peu lourd comme scénario, et ne me demandez pas d'où sortent ces terroristes, en ces temps troublés que nous vivons où la tension est à son comble, il est préférable de ne pas citer de noms, surtout

que ces terroristes étaient Irakiens, je préfère donc ne pas le dire. Merde, trop tard. Bref, le missile ayant atteint un but qui n'était pas le sien, a tout de même réussi à nous expédier notre professeur Potts dans les temps pré-historiques.

Pour revenir parmi nous, il devra accélérer l'évolution de notre planète. Mais attention, le moindre élément de la faune ou de la flore entre dans la chaîne ayant créé l'homme ou la nature telle que nous la connaissons. Gare à ne pas détruire de façon intempestive.

ST
74%

Sur ST, les bruitages sont primitifs (comme la première époque où se trouve le prof), bien moins beaux que sur Amiga, ce qui ne manquera pas de vous pétrifier de stupefaction. Les graphismes sont sensiblement les mêmes, pas du grand art mais joli quand même. Time Machine est une petite aventure qui aurait bien été largement mieux conçue, vu le scénario en or que Vivid Image avait entre les mains. C'est presque du génie.

Aurtemus

GRAPHISME 14
SON 12
ANIMATION 13
DIFFICULTÉ 16

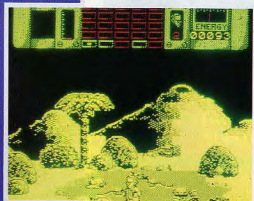
CPC
52%

Malgré un scénario original (sur micro s'entend, car au cinéma ou à l'habitude de ce genre d'histoire), Time Machine est très loin d'être un bon soft. Surtout sur CPC car les programmeurs ont opté pour une version sans couleurs. Ne croyez pas que l'écran reste noir, n'exagérons rien, mais l'écran de jeu est en jaune et noir (parfait pour JM Destry). Pour ceux qui auraient raté les épisodes précédents, référez-vous aux anciens numéros de Joystick). Une réalisation déigne du Spectrum. Time Machine ne vous fatiguera pas la rétine par trop de couleurs utilisées, ça risque pas. Il ne vous fatiguera pas les tympans non plus, car la section auditive du cerveau du joueur cherche la musique et les bruitages du jeu en vain. Pauvre joueur, après avoir cru être quasiment aveugle, voilà qu'il se croit sourd (NDLR: Seb Poquein, calme-toi). Parlons tout de même de l'organisation du jeu, les décors s'affichent à l'écran, mais ne scrollent pas quand on change de tableau. Le personnage se déplace en répondant aux ordres du joystick ou du clavier, au choix, et selon sa position passe devant, derrière, ou entre les éléments du décor. Il peut porter et déplacer des objets, et tirer un rayon qui lui permet d'assommer ses ennemis. Dans chaque section, il y a des capsules de voyages, limitées en nombre, qui vous permettent de passer d'une époque à l'autre. Mais n'oubliez pas qu'une action dans l'une d'elles aura ses conséquences dans les suivantes. C'est la loi de la nature.

Seb

GRAPHISME 11
SON Parfait pour les sourds
ANIMATION 13
MANIABILITE 13

PRIX : 249 F
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC, C64, CPC



CPC

VOUS DEVREZ AVOIR DE L'ADRESSE, DE L'IMAGINATION, ET HMM... 1.000F* POUR UNE MACHINE DE 1MEGA.



* 1.000 F est le prix accordé pour augmenter la mémoire de votre Amiga ou ST de 512 Ko à 1 Mega. Si vous êtes déjà une machine de 1 Mega, il ne vous en coûtera que le prix du programme!

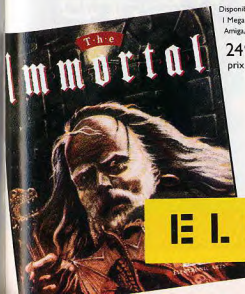
Il est triste que seuls quelques privilégiés aient jamais l'occasion d'apprécier le chef d'oeuvre de Will Harvey - The Immortal.

Néanmoins, ceux d'entre vous qui ont la chance de disposer d'une machine de 1 Mega ou qui approchent de leur anniversaire et ont vieille tante célibataire monstrueusement riche, vont pouvoir se régaler.

Utilisant un angle de trois quarts époustouflant de réalisme, ce jeu vous conduit dans les huit niveaux d'un labyrinthe, à la recherche du professeur Mordimar, depuis longtemps disparu. Dans un univers fait d'intrigue, de trahison, de mystère et d'une violence à vous glacer le sang, vous êtes confronté aux adversaires les plus effrayables que vous ayez jamais redouté de reconstruire.

Enfin, c'est là un défi qu'aucun véritable amateur ne peut se permettre de rater - quel que soit le prix à payer.

Disponible fin septembre
1 Mega requis
Amiga/Atari ST
249FF
prix conseillé.

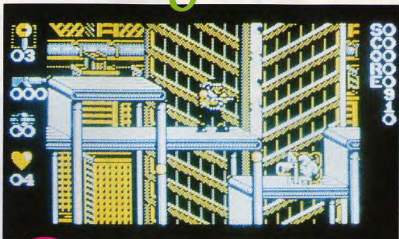


ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, II-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre. Tel: 19-44-753-49442. Fax: 19-44-753-46672.

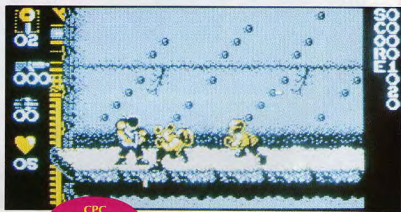
tests

Midnight Resistance



Ca recommence! Vous êtes tout juste rentré d'une guerre particulièrement éreintante (la géopolitique actuelle m'intéressait de préciser où), et poi... qu'on enlève des membres de votre famille. Pour un être normal, cela aurait été synonyme de va-et-vient entre ambassades et ministères, mais pour vous, le plus Rambo des Rambo, c'est synonyme de tuerie. Le responsable de ce rapt immonde (enfin, tout est relatif, vu votre position, c'est effectivement un rapt immonde) est encore un de ces mégalomanes de service visant à devenir maître du monde. Pas d'hésitation, malgré votre lassitude, vous avez sauté sur votre mitraillette, vous avez réenfilé vos chaussettes

kaki et vos rangiers, et vous voilà parti sur le long chemin, tel un aventurier filmesque, pour semer la mort et la désolation.



CPC 80%

Si vous permettez (introduction absurde et inutile puisque vous n'avez pas le choix), je vais commencer par le point faible du jeu, pour passer ensuite aux nombreux points positifs afin de finir sur une bonne note, car Midnight Resistance est une conversion réussie. Le jeu est plutôt lent. Mais pardonnons tout de suite ce défaut, car il est excusable à cause du nombre de sprites présents dans le jeu, et à cause de la taille inhabituelle sur nos Amstrad de certains d'entre eux (les tanks et la machines de guerre en particulier). Hormis ce petit problème, qu'on arrive à oublier au bout de quelques parties tellement l'action est présente, le jeu est très agréable. Les sprites sont bien dessinés, et très musclés, et le haut-parleur de votre CPC ne reste pas muet: des brûlages pas éternuels du tout (c'est rare) sont présents, et le menu de sélection joystick/clavier est accompagné d'une musique entraînante. Le personnage a un nombre de positions de tirs qui confine au jamais vu toutes les directions, les but, que ce soit debout, couché, de dos, en l'air,

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC
PRIX : 249 F SUR 16 BITS, 149 F CPC DISK, 99 F SUR CPC K7

Un problème? Oui, enfin pas grand chose, vos ennemis sont tout de même tout ce qu'il y a de très nombreux, et en plus, ils sont équipés de chars et d'autres machines de guerre diverses assez meurtrières, et plutôt résistantes. Bagatelle! Heureusement, votre Dieu est avec vous (remplacez "votre Dieu" par votre Dieu), et il a placé de façon régulière sur votre chemin des magasins d'armes très bien équipés (non, ce n'est pas bizarre de trouver ces magasins, c'est tout simplement pratique).

Les paysages à parcourir seront nombreux, le sang sera au rendez-vous à chaque tournant, les dispositifs défensifs les plus diaboliques seront placés de manière perverse; battez-vous bien, votre vie, la vie de votre famille, et celle de l'humanité toute entière en dépend.

armes plus puissantes à la fin de chaque tableau.

Sans être le jeu de l'année (et hop! Encore une phrase lue près de mille fois dans les articles concernant les jeux vidéo. Mais que voulez-vous, j'aime le style Bateau), Midnight Resistance comblera les meurtriers en herbe, et musclera vos doigts de façon rapide, car votre joystick devra être secoué dans tous les sens pour voir la fin de votre mission.

Seb

GRAPHISME 15
SON 13
ANIMATION 14
MANIABILITE 15

Disponible dans les FNAC et les meilleurs magasins de vente.

Un Shoot-em-up à rythme époustouflant!
Disponible sur Amiga

ZIRIAX



100 niveaux d'arcade dont vous ne décrocherez pas!
Disponible sur Amiga, Amstrad sur ST et PC.

Une grande aventure en version française intégrale!
Disponible sur Amstrad D & K7, bientôt sur ST, Amiga et PC.

Un adorable petit shoot-em-up style dessin animé.
Disponible sur Amiga.

BOMBER BOB



Un jeu d'arcade aussi simple que amusant.
Disponible sur Amiga, ST, PC et Amstrad D & K7.

PRETS POUR LES
NUITS BLANCHES?

DISTRIBUES PAR
UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
TEL. : (16-1) 48.57.65.52

tests

Week-end infernal en perspective dans un donjon démoniaque. Electronic Arts frappe fort.

SUR AMIGA

Immortal



SUR ST

Dans un pays de magie et de trahison où l'homme vivant n'a pas sa place, Electronic Arts vous lance au secours du Maître. Vous pourrez vous plaindre auprès de votre assureur. Vous avez un certain âge maintenant. Grâce à une personne détenant certains pouvoirs (je dirais même plus: des pouvoirs certains), vous avez vécu comme vous l'entendiez. Vous avez pu jouer

tout votre vie de la magie que vous a enseignée Mordamir, le plus grand magicien de tous les temps. Mais voilà t'y pas que votre maître à qui vous devez tout se trouve enfermé dans le donjon d'un château où nul homme n'a sa place. Ce château renferme des secrets que l'œil conscient ne doit pas mettre à jour. Et ce n'est pas tout ce qu'il renferme, ce château. Sinen, j'imagine que vous n'aurez même pas réfléchi un quart de seconde avant de vous jeter dedans la tête la première, bande de curieux. Il est aussi bourré de pièges diaboliques et terrifiants, de trolls meurtriers et de lutins sanglants, de passages secrets, d'oubliettes, de gouffres et de fantômes. De quoi passer un bon petit week-end à la campagne, quoi. Vous avez une épée à la main pour vous lancer dans l'aventure, mais des objets divers sont oubliés sur le sol, laissés là par des hommes dont la mort a été trop brutale pour penser à leurs affaires, sans doute. Vous pourrez trouver des potions magiques, des livres de sorcellerie, des thunes, des armes, des amulettes et des bijoux, tout cela

vous servant fort bien si toutefois vous savez où vous en servir: chaque charme n'agit que sur un endroit unique. Voilà, je vous ai dressé le bilan de la journée, maintenant je vous laisse en compagnie de vos nouveaux copains: les monstres, les farfadets, les sorciers, les ectoplasmes et toutes ces sortes de choses.



SUR AMIGA

Le jeu se présente sous une forme qui, si elle n'a pas le bénéfice d'être totalement nouvelle et donc originale, a l'avantage d'apporter un certain réalisme graphique au jeu: la perspective isocèle. Certes, cette pratique à quelques inconvénients sur le déroulement de la suite du programme, puisque l'animation ne peut atteindre son maximum de fluidité (ce en quoi les programmeurs d'Immortal ont réussi un exploit avec la parfaite animation de personnage, le scrolling multidirectionnel lui faisant carrément injure) et les possibilités graphiques du ST n'étant pas des plus évoluées, les sprites de taille respectable se confondent trop souvent au décor. Décor, d'ailleurs, réalisés avec le plus grand soin sur les couleurs et les dessins, qui représentent l'intérieur lugubre d'un château en ruine durant la quasi-totalité de l'aventure. Mais ce qui en prend le plus dans la gueule, dans ce genre de jeu, c'est la mantabilité, qui perd la plupart du temps sa crédibilité de dirigeant exclusif des mouvements et directions du sprite concerné, et nous envoie balader notre personnage dans

ST/AMIGA
87%

les décors au moindre faux mouvement. Malgré ces quelques imperfections notoires, une qualité certaine enveloppe ce jeu, de par peut-être le scénario compliqué et machiavolique qui entraîne le joueur dans un tourbillon vertigineux de labyrinthes meurtriers, ou bien la diversité du jeu avec ses cinquante tableaux différents, réservant des surprises empoisonnées, à moins que ce ne soit la difficulté croissante grâce aux huit niveaux qu'il faudra franchir avant de réussir sa quête. Néanmoins, le reste de la technique apporte aussi sa note optimiste, puisque une musique sympathique pouvant se taire à tout moment par une simple pression du doigt épargne votre dangereux parcours. Tous les ingrédients sont réunis dans ce soft pour former un beau jeu d'aventure, avec une technique qui aurait pu être meilleure si elle avait été réalisée autrement.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	14
DIFFICULTÉ	17

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA (1 MEGA MINIMUM)
PRIX : 249 F

DECOUVREZ LES PAYS DU MONDE

ST

EDITEUR ESAT SOFTWARE

TESTE PAR KAAA. Disponible sur ST et Amiga, plus tard sur PC (CGA et VGA). PRIX : 250 F



Comme à l'école, quand votre prof de géo pointait sa règle sur une région du planisphère et vous demandait d'un sévère: "Comment s'appelle cette région?", le jeu éducatif d'Esat fait appelle à vos connaissances du monde. Devant vous, les deux moitiés du globe sont dessinées, accompagnées d'une liste de continent. A vous de les déplacer, avec votre souris, au bon endroit. Une voix de femme digitalisée vous dira "oui", "non" ou "c'est une erreur" selon votre réponse. D'autres listes vous permettront également de tester votre culture: la superficie de chaque pays en kilomètre carré, les villes principales des pays d'Europe, etc. Une tonne d'informations est réunie dans ce soft, uniquement sur les pays du monde entier. Pour vous filer un coup de main, vous pourrez appuyer sur la touche Help à n'importe quel moment.

A part la carte du monde et des continents, le jeu est pauvre en graphismes, se bornant la plupart du temps à des listes de noms qu'il faut replacer au bon endroit. Souvent difficile et faisant appel, dans la majeure partie des cas, au hasard, ce jeu se veut éducatif, donc pour les enfants. Trop difficile pour les enfants, trop basique pour les adultes, cet éducatif risque de sortir aussi rapidement des mémoires que les cours d'histoire/géo de monsieur Duchon, escalier A, deuxième étage, porte 203. Ou alors faut être étourdi, comme le premier de la classe qu'on avait chez nous. Celui-là, on lui a gâché son existence de lycéen.

GRAPHISME : 13 • SON : 14 • ANIMATION : NEANT • AUSTRALIE : 7 700 000 Km²
VERDICT : 46 %



tests

Dragonflight

Mais où sont donc passés les dragons d'antan? Et qui enseignera désormais la magie? Seul Thallon saura apporter les réponses.



DRAGONFLIGHT SUR ST

Privé du savoir magique qui faisait sa force, le continent d'Ontafareth périclite. Fire, les dragons qui furent à l'origine de ce précieux savoir ont disparu de la vallée. Laquelle a probablement été frappée par un maléfice. Quatre personnages ont été choisis afin de s'enquêter du sort des saurians volants et ramener par la même occasion de précieuses écritures magiques. La bande des quatre est constituée de Bladus, l'inévitable costaud de service, du magicien Rinaklé, du jeune bien qu'occagénéraire nain Dobranur et de la belle lutine Andaniel, infirmière à ses heures et redoutable au tir à l'arc. Le périple s'annonce long et mouvementé, nos héros auront grandement intérêt à s'équiper en conséquence, à gagner quelque pécule et à s'informer en interrogeant les habitants des bourgades qu'ils traverseront. Le

Dragonflight a été développé pendant trois ans, un temps que la concurrence amis à profit pour sortir des produits similaires (Times of Lore d'Origin, pour n'en citer qu'un). À première vue donc, Dragonflight reprend les thèmes chers au jeu de rôle ainsi que sa technique: dosage des points de vie, de magie, d'expérience et de caractère, achats de nourriture et d'équipement, longues causeries (en vrai et en français) dans les tavernes et au coin des rues, etc... Tout le groupe est représenté

par un unique sprite immobile au centre de la fenêtre; c'est le décor qui se déplace dans huit directions. Le choix du personnage auquel l'on souhaite adresser un ordre est effectué par cliquer sur son portrait. De même, un mouvement n'est pas traité directement par la souris mais via une boussole qui se transforme instantanément en réceptacle à icônes. Un peu déconcertante au début, cette manière de procéder s'avère rapidement très souple. Déconcertant aussi le fait de rester sur le palliasson après avoir frappé à une porte: une long texte mêle explications et dialogues. Les combats enfin surprennent celui qui s'atten-

de à de la castagne bargneuse. Il s'agit en effet davantage de bien gérer des points de vie et les ressources du groupe (positions relatives sur une grille, sorts et usage des armes) ce que l'on obtient par des cliquages rapides, car il faut réfléchir vite et bien. Pendant le combat, chaque membre du groupe est montré à sa place dans un décor; mais là encore, l'animation a été réduite à l'essentiel et ce sont des textes qui commentent la situation. Un astucieux système d'arborescence domme accès aux villes. Il suffit de cliquer sur la petite représentation d'une cité - de ce fait facilement identifiable - pour se retrouver projeté dans l'une de ses rues. Absorbé par l'atmosphère très prenante, on oubliera les sprites un peu petits des plans généraux et les animations parfois rudimentaires. Le son en revanche est remarquable. Une musique fort agréable accompagne tout le jeu et les brutiques (le ruissellement d'un cours d'eau par exemple) sont très réussis. Un manuel très détaillé permettra de connaître toutes les subtilités de Dragonflight, et elles sont nombreuses. Le livret et d'ailleurs un autre usage: il renferme dans ses presque cent pages les réponses aux énigmes qui parsèment le jeu. On pourrait déplorer ces ques-

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA, BIENTOT SUR PC
PRIX : 249 F

CI-CONTRE ET CI-DESSOUS : DRAGONFLIGHT SUR AMIGA



voyage les mènera aux confins du royaume et plus loin encore, à bord d'un navire. Sorti des tranquilles petites cités ils devront affronter bêtes sauvages, orcs, ghouls et trolls, fantômes et squelettes et j'en passe. Ils leur opposeront leurs armes, mais aussi des sorts. Et ils devront prendre soin d'eux-même, se nourrir et se reposer.

BOTCV

AMIGA/ST
85%

ions souvent pointues destinées à décourager le piratage; elles auront au moins le mérite de faire en sorte que le joueur ait lu attentivement le manuel et connaisse parfaitement le petit monde d'Ontafareth, ses habitants et sa faune. Très (peut-être trop) classique, Dragonflight plaira néanmoins aux fans de jeu de rôle.

ET SUR ST ?

C'est une copie conforme, son et graphisme, de la version Amiga Comme ça, tout le monde il est content!

GRAPHISME 12
SON 16
ANIMATION 10
COMPLEXITE 14

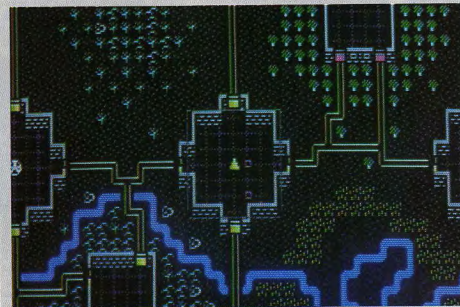


DRAGONFLIGHT SUR ST

Lords of chaos

Les rois mages de Blade Storm sont quatre et c'est une bien mauvaise étoile qui les guide vers de meilleurs lieux.

Dans un monde cataclysmique jeté en pâture à des êtres hideux, les derniers magiciens se battent sans pitié pour survivre et préserver la puissance qui leur permettra, en errant d'univers en univers, de rejoindre Limbo, la terre promise calme et sereine. Quatre joueurs peuvent prendre en charge la destinée de chacun des mages. Et que je t'envoie des sorts dans le blanc des yeux, et que je te tape dans les genoux. Le monde de Limbo en perdra sa quiétude car, une fois arrivés, les mages lutteront entre eux pour le pouvoir.



C64
50%

On retrouve dans ce jeu le bestiaire habituel des aventures fantastiques, avec les sorts et les combats. On pourra reprocher à Lords of Chaos un manque d'ampleur et un aspect statique propre aux wargames: les événements se déroulent en effet sur une sorte d'échiquier en enroulement (on le quitte d'un côté, on se retrouve de l'autre) et l'essentiel du jeu consiste à se déplacer d'une case à une autre pour prendre un objet, engager un combat, invoquer des êtres/fabuleux ou jeter des sorts. Les choix possibles se font par des menus déroulant sur de longues listes de sorts (quarante-cinq) et d'êtres titanes (nains, licornes...) qui interviendront en bien ou en mal. Les situations sont variées, les scénarios nombreux et le

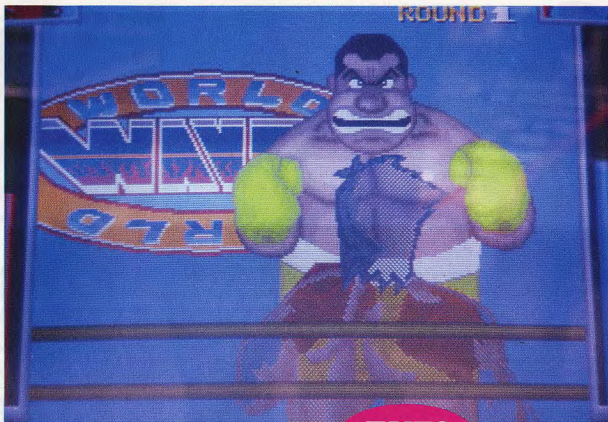
jeu à plusieurs peut s'avérer passionnant à condition de ne pas être trop exigeant sur le réalisme. Le scrolling extrêmement rapide et fluide contraste en effet avec une animation pauvre et un décor austère. De plus, une connaissance minimale de l'anglais (ou de l'allemand) est recommandée. A réserver pour les purs et durs du jeu de rôle qui n'ont que faire des fioritures et des scènes d'action.

BOTCV

GRAPHISME 10
SON 08
ANIMATION 10
COMPLEXITE 14

DISPONIBLE SUR C64 FIN OCTOBRE
PRIX : 150 F ENVIRON

arcades



Le genre encombrant

Un jeu qui vous frappe de la sorte au premier contact se doit de rester tout aussi percutant tout au long des parties. Avec un jeu de boxe, il ne pouvait en être autrement, vous en conviendrez. Ne cherchez pas la comparaison avec ses homonymes d'Arcade comme le récent Final Blow (toujours de Taito) car c'est plus la beauté du geste qui importe que sa qualité graphique. Ce qui est bien c'est que d'emblée le jeu ne se veut pas réaliste. Ce jeu est en effet tiré d'un Manga (grosses BD japonaises se vendant par millions au Japon) qui existe depuis une dizaine d'années et qui a toujours du succès au pays du soleil levant. Toei Animation, en collaboration avec Wave, en avait fait une adaptation en dessin animé mais elle n'était pas parvenue

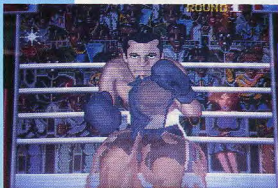
rites. Vous l'aidez dans sa tâche en vivant avec lui ses combats jusqu'à la victoire finale. Chaque adversaire a ses particularités, ses points faibles comme ses points forts, une attaque ou une prise qu'il emploie systématiquement pour vous envoyer au tapis. Heureusement, entre chaque match votre entraîneur vous donnera quelques conseils de techniques d'attaque ou de tactiques à employer, ce qui se traduit pour le joueur par de nouvelles positions pour donner des coups. A l'écran

TAITO



tes et les coups plus faibles. Ceci est valable pour votre adversaire aussi. A chaque round vous récupérez un peu et l'entraîneur vous explique les faiblesses de votre défense ou attaque. Le jeu suit scrupuleusement le déroulement de l'histoire originale. Au fur et à mesure du combat, les visages se tachent de sang et chaque coup supplémentaire vous arrache encore quelques gouttes. Si un des combattants tombe KO, il revient au ralenti le coup qu'il vient de recevoir. Pour le relever, il faudra alterner rapidement les boutons A et B. Ce jeu n'est pas une simulation, loin s'en faut, mais il a le mérite de proposer un autre style de combat. Très agréable et surtout ça défile! Dommage que l'on ne puisse pas jouer à deux simultanément, mais ça aurait été difficile avec ce genre de visualisation. C'est drôle, ce genre de production n'est vraiment pas dans le genre de Taito. Qu'importe puisque le jeu est bon, c'est de toute façon bien mieux que ses Shoot'em ups!

YVAN ELBAZ



Sur la défensive

à nos frontières. Vous incarnez donc Joe - issu des bas-fonds - un jeune boxeur poids léger très prometteur qui va essayer de conquérir le titre de Champion du monde toutes catégo-



Un coup de maître

pendant le jeu sont indiqués sur le côté en rouge, l'énergie restante et en vert, la force de frappe de vos coups. Au fur et à mesure que l'énergie baisse, les réactions se font plus len-

Line 500 PRESTIGE

VOUS REVIEZ D'UNE BORNE D'ARCADE CHEZ VOUS. SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE !

Pour la première fois en France et en Europe, découvrez, CHEZ VOUS, l'extraordinaire plaisir ludique de jouer sur une véritable borne d'arcade ! Comme dans les meilleures salles !!

SHOOT AGAIN ARCADES a créé, pour vous, une véritable borne d'arcade pour satisfaire vos appétits les plus fous.

Line 500 PRESTIGE

Retrouvez vos jeux préférés, comme par miracle, chez vous. Les plus grands hits figurent au catalogue SHOOT AGAIN ARCADES. Location ou vente, reprise et service après-vente, la route de l'impossible est aujourd'hui ouverte.

Profitez vite de notre offre de lancement* pour recevoir notre documentation gratuite en écrivant à SHOOT AGAIN ARCADES, 145 rue de Flandre 75019 Paris ou en nous téléphonant au (1) 40.34.36.26.

* Exemple de prix : Location d'un jeu pour un mois : 500F
Achat de la borne d'arcade LINE 500 PRESTIGE : 13900 FTTC.



Shoot Again ARCADES
LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO PROFESSIONNEL

LE MONDE DE L'ARCADE N'A JAMAIS ETE AUSSI PROCHE DE CHEZ VOUS !

Les bornes LINE 500 PRESTIGE sont de fabrication française et de marque déposée.

CONCOURS

UNE CONSOLE GX4000 ET CINQ CARTOUCHES AU CHOIX A GAGNER !!



TIRAGE AU SORT DURANT AMSTRAD EXPO

Vous voulez gagner une console GX4000 Amstrad? Rien de plus simple: vous renvoyez le bulletin de participation ci-dessous, et vous attendez calmement le tirage au sort qui aura lieu le dimanche 18 novembre au soir à Amstrad Expo (les résultats seront publiés dans le numéro de janvier). Bien entendu, il faut renvoyer votre bulletin avant le mardi 13 novembre à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Vous voulez gagner cinq cartouches en plus pour la GX4000? Rien de plus simple: vous n'envoyez absolument pas le bulletin, vous venez à Amstrad Expo dimanche 18 novembre, vous le déposez dans l'urne sur le stand Joystick et vous assistez au tirage au sort le soir même. Si vous êtes présent, vous pourrez choisir cinq cartouches au choix dans tout le catalogue de jeux pour GX4000.

Soyons francs: ce concours est un prétexte pour que vous veniez nous voir et que l'on ait enfin l'occasion de se rencontrer, entre membres du magazine et lecteurs. Passez, ça nous fera plaisir. Et jouez, vous avez une chance de gagner!

BULLETIN REPOSE
A découper et à renvoyer avant le 13 novembre 1990 à : JOYSTICK - TRES GRAND CONCOURS AMSTRAD 53 avenue Gambetta, 92400 COURBEVOIE

Nom	Prénom	
Adresse		
Code Postal		
Ville	Age	Ordinateur

UBI-SOFT
vous souhaite
de
JOUEUSES COMPLIS

ATARI ST-AMIGA AMSTRAD DISK et CASSETTE COMPATIBLES epc +

LES FOUS DU VOLANT

ACTION FIGHTER
APP
BUGGY 2

UBI SOFT
Entertainment Software

ATARI ST-AMIGA AMSTRAD DISK et CASSETTE COMPATIBLES epc +

LES FOUS DU FOOT

KICK OFF
FIGHTING SOCCER

UBI SOFT
Entertainment Software

ATARI ST-AMIGA AMSTRAD DISK et CASSETTE COMPATIBLES epc +

CARTOONS

UBI SOFT
Entertainment Software

AMSTRAD DISK ET CASSETTE compatibles epc +

BIG BANG

STAR WARS

UBI SOFT
Entertainment Software

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Buggy Boy © Elite Systems Ltd 1987. Licensed from © Tatsumi Corp. original game developed by Tatsumi Electronics Co. Buggy Boy owned by Tatso Corp. TI Racer © Digital Integration 1986. Buggy 2 © Chip 1986. Aggar Master Grand Prix © 1989 Danmic. APB programmed by William Girdle. Atari Games Corporation © Danmark Action Fighter has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd. Japan. Action Fighter and Sega are trademarks of Sega Enterprises Ltd. © 1986. Friction, Light Force—Shakuya Rider © Hewson Ltd. Vire et Bizarre movie. A. Danmark/Ballistic Source code and game format. © 1988 Elite Systems International Ltd. Gun Symbol Logo © Dan. Inc. S.A. 1983. Zen Production Ltd. Gildewe Publications Ltd 1987. Star wars © Lucasfilm Ltd + Atari Games © Danmark. Tetris © Nintendo Software © Nintendo Ltd. Manco-cincoas © Ubi soft, Tom et Jerry 2 © 1989 Micro-partner

Gamb H + Tom et Jerry + © 1989 Tatsumi Entertainment Inc. All rights reserved. Buggy Boy © Elite Systems Ltd. 1987. Licensed from © Tatso Corp. Original Game developed by Tatsumi Electronics Co. TI Racer developed by Tatso Corp. Yoshi's program by Teque Software Developments Ltd. © 1989. 1988 Teenage Inc. All rights reserved. TM Teenage Inc. TM Atari Games Corporation © Danmark. Kick off © 1989 Aico Software Ltd. Friction/Velocity International Soccer © Amphibious Software Ltd. Fighting Soccer © Software Inc. Ltd. © 1988 SNA Corp. Football Manager 2 © 1988 Addictive Games.

UBI SOFT
Entertainment Software

ATARI ST-AMIGA AMSTRAD DISK et CASSETTE COMPATIBLES epc +

UBI-SOFT 8-10, rue de Valmy, 93100 Montreuil/Bois

Tel. : 48.57.65.52

PANG



**AMIGA
AMSTRAD
ATARI ST**

ocean[®]

Le jeu d'arcade de Mitchell Corp. le plus prenant de l'année vient d'être converti sur micro! Voyagez autour du monde avec Pang. Celui-ci doit détruire tous les ballons que se divisent au fur et à mesure grâce aux différentes armes qu'il ramasse. Une jouabilité follement rapide pour des joueurs doués des meilleurs réflexes - Sortez vainqueur de l'invasion des ballons et restez le calme!

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675.