

# joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

**PUSH-OVER**  
UNE  
FOURMI  
D'ENFER

**EXCLUSIF**  
LES PRÉVIEWS DE  
DEREK DELA FUENTE

**NOUVEAU:**  
LES JEUX  
SUR  
MAC

**CARMEN SAN DIEGO  
DE LUXE  
SUR CD ROM PC**

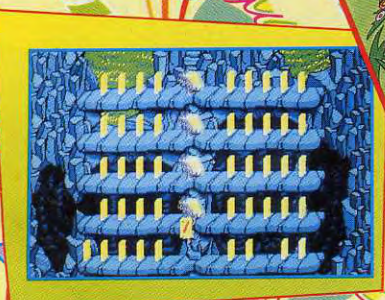
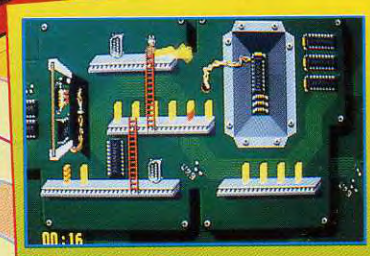
T2788 - 9228 - 25.00 F





FEATURING  
GIANT™

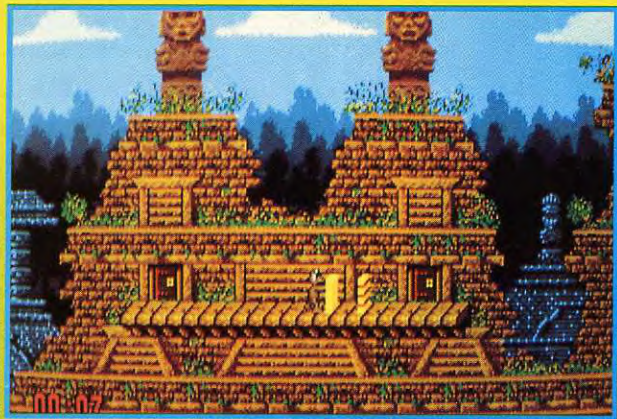
ATARI ST • CBM AMIGA  
IBM PC & COMPATIBLES



**ocean**®

OCEAN SOFTWARE LIMITED • 25 BOULEVARD BERTHIER • 75017 PARIS • TEL: 47663326 • FAX: 42279573

**"VOUS N'AVEZ  
JAMAIS JOUE A UN  
JEU AUSSI FOU"**

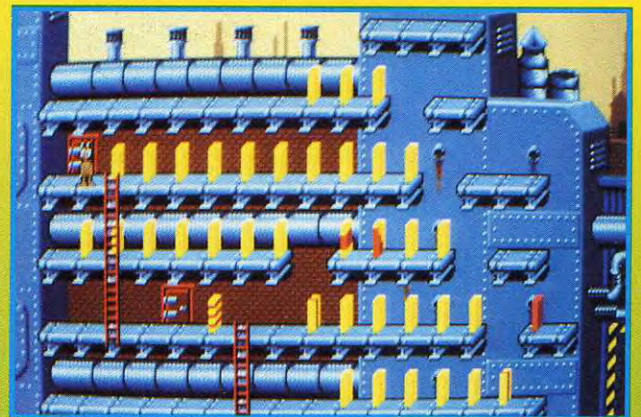


**"VOUS NE  
POURREZ  
PLUS VOUS  
ARRETER  
D'Y JOUER"**

**"VOUS  
ALLEZ BIENTOT  
ETRE GAGNE PAR LA  
FOLIE PUSH OVER"**

Le magazine JOYSTICK A DIT:  
"OCEAN prépare un jeu réflexion dans la  
ignée de LEMMINGS mais sans pompage  
aucun, avec des personnages aussi  
attachants et un intérêt de jeu AUSSI  
PUISSANT"

Nous avons pu jouer aux tous premiers  
niveaux du jeu de la préversion et IL EST  
VRAI QUE CE SOFT POURRAIT CREER UN  
EVENEMENT A SA SORTIE.



# Sommaire

JOYSTICK n° 28  
JUIN 1992

## COURRIER

DES LECTEURS	6
NEWS PREVIEWS	8
DOSSIER CD ROM	28
EN CHANTIER: ENTITE	72
ABONNEMENT	74
MEGA DOSSIER:	
MOKTAR	216
PETITES ANNONCES	222
ABUS DANGEREUX	34

## NEO GEO

BASEBALL STAR II	130
LAST RESORT	123

## NEC CD ROM

SPRINGAN II	114
STAR PARODIA	150
TERRA FORMING	122
EQUINOX WARRIOR II	129

## JOHN BARNES EUROPEEN

FOOTBALL	168
HOSTILE BREED	170
ROAD TO	
THE FINAL FOUR	172
CATCH'EM	185
HAGAR	188
STEEL EMPIRE	190
SPOILS OF WAR	198
DISCOVERY IN THE	
STEPS OF COLUMBUS	208

## JEUX CRACK 75

CPC	76
ST	82
AMIGA	92
PC	98
SOLUTIONS:	
ECO QUEST	83
DEUTEROS	86
ETERNAM	102

## MASTER SYSTEM

CHAMPIONS	
OF EUROPE	151
OLYMPIC GOLD	120

## MEGADRIVE

ALISIA DROON	112
BAD O MEN	115
MICAL GUY	119
OLYMPIC GOLD	137
SLIME WORLD	124
SUPER OFF ROAD	133

## CPC

PARAGLIDING	167
PSYBORG	167
SILVA	175

## MAC

TESSERAÉ	166
WILLY BEAMISH	176
MONKEY ISLAND	184
PRINCE OF PERSIA	189
LARRY V	193
FLIGHT SIM.	
SCENERY UPGRADE	193
CREEPY CASTLE	196
MOONBASE	200

## PC

BATTLE ISLE	177
EPIC	178
PLAN 9 FROM	
OUTER SPACE	180
PERFECT GENERAL	186
ASHES OF EMPIRE	194
HEROES	
OF THE 357 TH	202

## CONSOLES NEWS 105

### GAME BOY

MIGRAIN	141
---------	-----

### GAME GEAR

CRYSTAL WARRIORS	147
------------------	-----

### LYNX

CASINO	121
HYDRA	127
QIX	145
ULTIMATE	
CHESS CHALLENGE	135

### NINTENDO

CORVETTE	140
DOUBLE DRAGON III	126
GODZILLA	128
KONAMI	
HYPERSOCCER	146
LUNAR POOL	132

## TESTS MICRO 156

### AMIGA

PUSH OVER	156
JAGUAR XJ220	160
DIZZY'S EXCELLENT	
ADVENTURE	162
HUMANS	164

### PC CDROM

CAUTIOUS CONDOR	174
STRANGE	
DEADFELLOWS	204
CARMEN SAN DIEGO	206

## EDITO

Faible actualité, ce mois-ci. Ça repartira de plus belle le mois prochain. Le prochain numéro sera super-spécial, avec des super-surprises, mais aussi avec tout ce qu'il y a de super-d'habitude. Mais avec des trucs en plus. Réservez-le dès tout de suite chez votre vendeur de journal le plus proche, ou le plus préféré.

Les jeux Mac font donc leur apparition, comme promis. Les jeux CD aussi, et de plus en plus. Quelle belle invention, le CD. A l'heure d'imprimer, on vient de recevoir des CD sur Mac, ce sont de vrais films digitalisés. Incroyable. Fantastique. Vous verrez qu'on peut faire aussi bien avec un micro qu'avec une console.

Abus Dangereux (ex-Eclectique Super Valable) fait une dernière apparition dans nos pages avant de voler de ses propres ailes. Espérons que ce n'est pas un albatros (faute de quoi, les ailes en question...). Vous pouvez vous abonner dès maintenant pour recevoir le numéro 1 le mois prochain (et les suivants les mois d'après).

Dans un mois, le bac, pour certains d'entre vous. Si vous avez des astuces et des cheat modes pour aller au bout sans se planter, écrivez-nous. On publiera les meilleures. Mais travaillez, quand même. On ne sait jamais.

# ETE & RNAM

Bienvenue dans un nouveau monde  
où le Temps n'est plus une référence...



TRACY

ETERNAM, le dernier né des planètoparks occupe toute la surface de la Terre. Reconstitution grandeur nature d'époques passées, peuplé de créatures bio-technologiques, il est très prisé par l'élite des populations intergalactiques.

En recevant votre invitation pour Eternam vous n'imaginiez pas une seule seconde que cette aubaine pouvait cacher un piège diabolique !

Mais, pour le sourire de Tracy, ne seriez-vous pas prêt à relever tous les défis ?

Alors, dans ce nouveau monde où l'on ne distingue plus le vrai du faux, saurez-vous faire la différence entre réalité virtuelle et réalité physique ?

L'Avenir est en jeu...



Je désire recevoir une documentation gratuite sur la gamme de jeux INFOGRAMES.

NOM: \_\_\_\_\_ PRENOM: \_\_\_\_\_

ADRESSE: \_\_\_\_\_

TEL.: \_\_\_\_\_

Bon à retourner à: INFOGRAMES  
84, rue du 1<sup>er</sup> Mars 1943  
69628 VILLEURBANNE Cedex



# COUL

Non, un logiciel CDTV ne coûte pas 600 francs, mais environ 290 francs. J'ai un CDTV et c'est une merveilleuse machine. D'ailleurs, ceux qui trouvent que 280 francs c'est trop cher n'ont qu'à s'acheter des CD de musique, car le CDTV les passe aussi.

M. Crozat, Loire.

*En effet, en effet. Au secours. J'avais dû boire, ou je ne sais quoi: c'est bien 290 francs. J'en profite pour signaler au passage que le CDTV lit aussi les disques CD+G, c'est-à-dire un peu l'équivalent du karaoké: images plus musique plus les paroles de la chanson qui défilent en même temps; et que contrairement à ce que j'ai écrit le mois dernier (merci à Alexandre B. de me l'avoir signalé), il peut lire les fichiers des CD destinés au Mac ou aux PC, pourvu que ceux-ci soient dans un format lisible (IFF, TIFF, PCX, texte...). Et puis pendant qu'on y est, vous êtes très nombreux à nous avoir posé des questions sur la compatibilité A500, A500+, A600, A570, A690, les CD, les joysticks, etc. On vous prépare un tableau récapitulatif de ce qu'on peut et ne peut pas faire pour le mois prochain.*

Je voudrais savoir si à force de tester des jeux, vous ne devenez pas plus exigeants. Je m'explique. Tortues Ninja n'a eu que 75% il y a quelques mois sur ST. Mais je suis sûr que si vous l'aviez testé dans les premiers numéros, il aurait eu 80% car il n'est pas si mal après tout! Il est vrai qu'à force de voir des jeux comme Wing Commander II, Vroom, on aimerait bien que tous les autres soient comme ça, d'où une certaine sévérité.

V. Bertinetti, Paris.

*Si, bien sûr, nous sommes de plus en plus exigeants; mais comment faire autrement? Les programmeurs maîtrisent de mieux en mieux la programmation, ils font des prodiges, et*

*s'il est vrai que Wing Commander (par exemple) est génial, c'est en grande partie parce qu'il est extrêmement bien programmé. Et donc, les jeux moins bien programmés ont une moins bonne note, et nous sommes moins tolérants. Je ne suis pas sûr que ce soit très grave, dans la mesure où notre rôle consiste justement à désigner le meilleur des jeux. Certes, Ninja machin aurait été très bien noté il y a trois ou quatre ans; mais actuellement, ce n'est pas le meilleur jeu qu'on puisse s'acheter pour une somme d'argent donnée.*

Il n'y avait pas de running-gags dans le dernier Joystick, est-ce donc la fin d'une grande idée ou juste une pause avant une reprise plus impressionnante?

S. Baudéan, Argentan.

*Non, ce n'est pas la fin, loin de là. En fait, on fait des running-gags quand on a une idée qui nous branche; on ne se force pas. Et puis il y avait quatre pages d'Abus Dangereux le mois dernier, il y en a un numéro entier ce mois-ci (pour la dernière fois, d'ailleurs), on ne peut quand même pas transformer Joystick entièrement en journal d'humour! Le but premier, c'est quand même les jeux vidéo. Cela dit, le prochain numéro (double) comportera quelques surprises...*

Je voudrais m'acheter un Amiga 600. J'ai quelques questions: qu'est-ce qu'une cartouche CMOS type carte de crédit et son utilité? Est-ce bien intéressant pour un A600 d'y adjoindre un CDTV? Comment pouvez-vous dire qu'il n'est pas compatible avec les modèles précédents mais que les jeux récents tournent dessus? Est-ce à dire que les jeux récents ne tournent plus sur les anciens modèles?

T. Philibert, St Julien

*Une cartouche CMOS, comme tu le dis, a la taille d'une carte de crédit et peut contenir jusqu'à 1 Mo de mémoire. Beaucoup d'éditeurs se sont déclarés enchantés de cette innovation, car ils ont l'intention de sortir des jeux sur carte et non plus sur disquette, ce qui freinerait le piratage. Il est intéressant de s'adjoindre le lecteur de CD si les jeux sur CD t'intéressent. Tu veux mon avis? Si tu as assez d'argent, prends-le. C'est vachement chouette d'avoir des centaines de mégas de données dans un jeu. Quant à la compatibilité des modèles, c'est simple: certains anciens jeux ne marchent pas sur le nouveau modèle, et tous les jeux à partir de maintenant marcheront probablement sur tous les modèles, mais s'il faut pour cela en sortir deux versions différentes (c'est le cas d'Epic, par exemple).*

J'aimerais m'acheter soit une Neo-Geo soit un PC386DX33. Laquelle me conseillez-vous?

S. Zagnoni, Taverny.

*Le PC. D'habitude, on ne répond pas à ce genre de questions, mais là... Vu le prix des jeux Neo-Geo, et vu tout ce qu'on peut faire en plus avec un PC...*

Je suis un des pionniers qui découvrirent avec délectation le numéro 1 de Joystick Hebdo, et je me souviens qu'à l'époque vous traitiez chaque machine avec la même passion, alors qu'aujourd'hui, certains comme Danbiss et Danboss vont traiter les possesseurs de ST de crétiens. Il faut quand même dire que le ST est toujours en vente et que par des actions comme celles-ci, vous nuisez à sa réputation.

B. Dugas, Albias.

# Carrière

Ah non, nuance! Nous nuirions à la machine si nous disions qu'elle était mauvaise; ce qui n'est pas le cas. Ce sont les POSSESSEURS de ST que nous traitons de crétins, c'est pas pareil. (et maintenant, prenez la voix de De Chavanne, regardez la caméra et dites:) Je blaaaaaaaaaague! C'est quand même incroyable. Vous êtes susceptibles comme des poux, les mecs. C'était amical, et c'était une manière de vous pousser au train. Parce qu'il faut quand même remarquer une chose: il y a autant de ST que d'Amiga en France, et nous ne recevons pratiquement plus de courrier sur ST, si ce n'est ceux qui nous reprochent de le laisser tomber. Au lieu d'écrire ça, envoyez-nous des astuces! Il ne tient qu'à vous que cette rubrique reprenne son ampleur passée; et cessez de vous adonner au pyrrhonisme (excusez-moi, j'ai bouffé chez Larousse, hier soir).

Pensez-vous que Star Trek, Eye of the Beholder II, Wing Commander I et II, et Hook sortiront sur Amiga? Beaucoup de jeux d'aventure de Sierra sortent sur PC et pas sur Amiga, pourquoi? Pensez-vous créer des reliures? Pourquoi ne faites-vous pas de posters dans Joy, ou bien ne vendez-vous pas une série de 5 posters pour 15 ou 20 francs? Est-il vrai que la Game Gear existe en blanc? Lorsqu'un testeur teste un jeu, les autres donnent-ils aussi leur avis et en discutent-ils? Quand changerez-vous les jeux pour l'abonnement?

Jérôme.

Star Trek: oui; Eye of the Beholder II: il est déjà sorti; Wing machin: non, Quant à Hook, si c'est celui de Sierra non, si c'est celui d'Ocean, oui.

Les jeux de Sierra ne sortent pas sur Amiga c'est parce que tu regardes ailleurs à ce moment-là (c'est une attitude freudienne classique: on est en plein Œdipe, et on oublie de regarder sur les rayons de son magasin

d'informatique préféré; c'est le schéma typique). Car, si l'on compte le nombre de jeux par machine chez Sierra, dans les produits vendus actuellement (sauf éducatifs en anglais, import japonais et jeux non importés), on a 35 jeux PC, 30 Amiga, 16 Atari ST, 11 Mac et 5 CD. Reliures: nous n'y avons pas pensé. A priori, non, nous n'avons pas l'intention d'en faire, encore que si vous êtes, disons, plus de 200 millions à nous le demander, on pensera à envisager le cas.

Les posters posent un problème technique. Il est impossible d'en mettre un lorsque le magazine a un dos carré collé, au lieu d'agrafes. Certains nous ont objecté que nous avons bien réussi à mettre l'Eclectique (Abus Dangereux. C'est vrai, mais ça vous obligerait, pour que le poster ne soit pas trop déchiré, à le découper avec le plus grand soin. Ça passe pour un supplément, pas pour un poster. A moins que vous n'insistiez (200 millions).

Oui, la Game Gear existe en blanc. Mais ce n'est qu'un modèle de démonstration de Sega qui n'est pas en vente..

Nous testons souvent les jeux dans une salle commune, d'ailleurs plongée en permanence dans le noir pour pouvoir prendre les photos. De sorte que chacun regarde du coup de l'œil les jeux du voisin; lorsqu'il y a des "Ooohh" d'admiration, on sait déjà ce qu'en pensent les autres testeurs. L'inverse existe aussi. Et de la sorte, tout le monde donne son avis.

Nous changerons les jeux pour l'abonnement en septembre.

Pensez-vous que l'Amiga est en fin de carrière? Dans combien d'années estimez-vous la disparition de l'Amiga 500? Les jeux de cet ordinateur peuvent-ils encore rivaliser avec les jeux de la Megadrive ou de la Super Famicom?

M. Wilhy, Franceville

Ben ça y est, après les ST, c'est au tour des Amiga de faire de la parano. Mais non, rassurez-vous, vos machines ne sont pas en péril. Déjà, il faut bien voir un phénomène: avant que votre ST ou votre Amiga soit "mort" (qu'il n'y ait plus de jeu, plus de pièces détachées), la technologie aura suffisamment avancé pour que vous ayez pu acquérir entretemps une autre machine (même si c'est un modèle supérieur du même constructeur) de bien meilleure qualité, pour moins cher. Entretemps, et tant qu'il y aura des gens qui utiliseront leur ordinateur régulièrement, ceux-ci ne mourront pas. Et oui, bien entendu, les jeux ST et Amiga rivalisent avec les jeux sur Megadrive et SFC. Sauf bien sûr les jeux CD-Rom, mais le CDTV est un adversaire de taille. Il est question de remettre un CD-Rom sur le marché chez Atari aussi.

Pourriez-vous une bonne fois pour toutes nous éclairer sur l'effet d'une console ou d'un ordinateur sur une télé. On me dit que ça dérègle mortellement la télé.

O. Bucher, Epinay sur Seine.

Une bonne fois pour toutes: ça ne dérègle rien du tout. Moins que Sabatier, en tous cas.

J'ai un ordinateur connecté à un téléviseur couleur et j'aimerais enregistrer les images et le son sur mon magnétoscope. Mais en branchant simplement le cordon péritel de l'ordinateur sur le magnétoscope, les images sont en noir et blanc et de mauvaise qualité. Que faire?

L. Jeaneau, Joué les Tours.

Utiliser une interface péritel CGV PHS 60 (en vente dans les magasins de tv-vidéo) ou un équivalent.

# PUB

Un magazine anglais, Zero, vient de se faire interdire de vente dans certains kiosques, car il offrait à ses lecteurs une disquette de démo de Cover Girl Poker, de Sales Curve. Ça a choqué certains parents qui ont porté plainte, et voilà. Naturellement l'affaire a fait du bruit et le magazine s'est mieux vendu que prévu. Alors, je le dis tout haut: cuisses, porte-jarretelles, et sexe d'un mètre de long. Voilà. Allez-y, interdisez-nous, merde, on ne demande que ça!

# MAXIS

**Maxis, éditeur de Sim City, Earth et Ant, prévoit de mettre sur rail prochainement A-Train sur PC, simulation forcément qui s'annonce comme un mélange de Sim City et Railroad Tycoon. Le jeu, qui consistera à construire et gérer une mégapole équipée d'un gigantesque réseau ferroviaire, devrait sortir en Juin/Juliet. Cela va de soi, tout l'environnement économique des endroits traversés par la voie en sera modifié, aussi pourrez-vous gérer des stocks et spéculer. 6 scénarios, correspondant à différentes étapes de construction vous offriront l'opportunité de jouer à votre convenance. Lorsque le réseau sera opérationnel, vous pourrez voir le train se promener dans une fenêtre 3D. Crains qu'un jour un train ne t'émeuve plus, comme disait Apollinaire, qui pourtant ne jouait pas sur micro.**

LA CHASSE À L'OURS =



# MATE !

Capston annonce la sortie sur PC de Grandmaster Chess, "The world most powerful chess program", qu'ils disent. Comme on ne l'a pas encore testé, pas de commentaire sur sa puissance mais en tout cas, ce qui est sûr, c'est qu'il s'agit du plus beau du genre. Le graphisme 2D ou 3D est en SVGA, ce qui à l'immense avantage d'être très



lisible, même en 3D. Particularité intéressante, ce logiciel dispose d'un mode apprentissage expliquant les règles en profondeur. Et en plus, il paraît que "ça cause" et qu'il y a des bruitages.



# CRÉATEURS DE JEUX...

**Si vous avez créé un jeu non vidéo, c'est le moment de le sortir du placard. Le treizième concours international des créateurs de jeux, organisé par la ville de Boulogne-Billancourt, commence bientôt; vous avez jusqu'au 10 juillet 1992 pour envoyer vos maquettes. Les conditions sont les suivantes: les maquettes doivent être envoyées ou déposées au 13ème Concours de Créateurs de Jeux, Centre Culturel, 22 rue de la Belle Feuille, 92100 Boulogne Billancourt; elles doivent être accompagnées de 2 timbres à 10 francs et 10 timbres à 2,50 francs (pour le retour); comporter le nom, l'adresse et le numéro de téléphone de l'auteur sur l'emballage; le nom du jeu sur la maquette elle-même; ne pas excéder 60cm de longueur; et comporter un mode d'emploi complet, dactylographié. Les prix attribués sont le Gobelet d'Or (10.000 francs), le Gobelet d'Argent et le Dé d'Or (5.000 francs chacun), le Dé d'Argent (3.500f), le Dragon d'Or des jeux de simulation (5.000f) et 2 Coupes de 3.000 chacune. Mais l'argent n'est pas le seul intérêt de la chose; les maquettes étant jugées par un jury de professionnels du jeu de société, les titres remportés ouvrent les portes des maisons d'édition. Vous pouvez obtenir un règlement complet en téléphonant au (1) 47 12 77 09. Attention: pas de jeux micros!**

# BOMBER MAN A RETARDEMENT

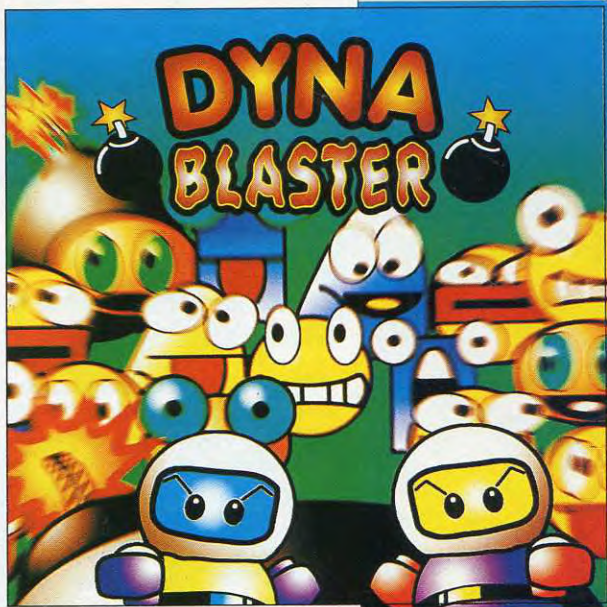
*Dyna Blaster, alias Bomber Man, est en retard. On ne sait pas trop ce qui lui est arrivé au pauvre petit, une bombe mal placée, un labyrinthe un peu compliqué, toujours est-il que sa sortie est repoussée, pour PC et Amiga, jusqu'au mois de Juin.*

*Rappelons que sous des apparences simplistes, Dyna Blaster est l'un des jeux les plus amusants et prenants de l'année, surtout avec l'option 5 joueurs simultanés qu'il propose.*

*Dyna Blaster, Hudsons Soft / Ubi Soft.*

## PUBLICITÉ ENCORE

Cette fois-ci, c'est définitif: les jeux seront bientôt coupés par des pages de pub. Entre Robocod qui était parrainé par Penguin, un fabricant de barres chocolatées, et US Gold qui touche des thunes de Coca Cola pour faire la version vidéo des Jeux Olympiques de Barcelone, la tendance est lancée. Ça envahit tout, la pub: il y a quelques mois à Rennes et maintenant sur toute la région parisienne, on peut appeler gratuitement un correspondant au téléphone pendant 8 minutes si on accepte d'être coupé par de la pub. Un truc à fabriquer d'urgence: un modem qui détecte les coupures de pub et qui se met en veille. Merci d'avance, les constructeurs.

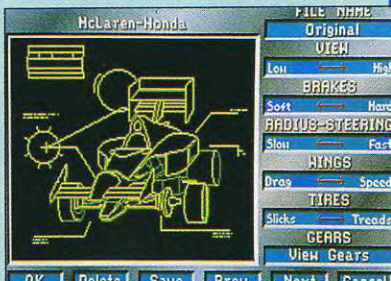


## EDOS

*L'EDOS est une machine intéressante. Il s'agit d'une sorte de gros meuble qui copie des logiciels et imprime des manuels à la demande. Le principe est intéressant pour tout le monde: les revendeurs n'ont pas à stocker des milliers de logiciels qu'ils ne sont pas sûrs de vendre, il leur suffit d'avoir un master dans la machine; les logiciels sont moins chers, puisqu'ils n'ont pas d'emballage ni de manuels luxueux; l'éditeur gagne autant, et même plus, puisque pour la plupart des logiciels, la durée de vie en magasin n'est que d'un mois ou deux, alors qu'avec l'EDOS, elle est virtuellement illimitée. Autre avantage pour le consommateur que nous sommes tous: si vous voulez, maintenant là tout de suite, acheter, disons par exemple, Sapiens sur ST ou sur Amiga, vous allez le trouver où? Pas un seul revendeur en France n'a en stock ce jeu qui reste pourtant excellent, même quelques années après sa sortie (c'est un exemple au hasard, il y en a des centaines d'autres; je dis ça parce que même chez Loricel ils n'ont pas réussi à m'en trouver un exemplaire). Par contre, avec l'EDOS, un revendeur peut empiler des centaines de disquettes originales et les garder plusieurs années. Bien sûr, ça pose des problèmes de comptabilisation du nombre de logiciels vendus, bien sûr, certains revendeurs peuvent être tentés de ne pas déclarer les copies qu'ils effectuent, mais ces problèmes sont contournables. Il en existe une centaine d'exemplaires aujourd'hui en Grande-Bretagne; il serait question d'en faire une version pour consoles, qui puisse programmer des cartouches à la demande, en quelques minutes. Vivement que ça arrive en France.*

## VRAOOOM !

Capstone, en association avec Road and Track, numéro des magazines auto, édité aux Etats-Unis, va bientôt lancer Grand Prix Unlimited, logiciel de courses automobiles. Ce logiciel pour PC, programmé par Tom Loughry, le créateur de Test Drive 3, vous mettra aux commandes d'une F1 dans un décor 3D apparemment à tomber par terre. Au programme, Ferrari, McLaren et William. Livré avec 16 circuits dont Monte-Carlo, Grand Prix Unlimited disposera d'un éditeur de circuits permettant de tout modifier. Les fans de simulations réalistes seront ravis car il faudra également configurer sa voiture (freins, pneus, etc.) et le logiciel comportera des séquences sous la pluie. Enfin, sachez qu'un mode Caméra et Replay sera disponible. Euh, 3D oblige.



# CONCOURS DE FRANCE DE "PLAYER MANAGER"

Le Cercle Ludivore, une sympathique association, a mis en place un concours national de Player Manager avec la participation d'Anco; nous ne résistons pas au plaisir de les aider en stipulant le règlement, car l'idée est excellente. Voilà ce dont il s'agit. Vous savez que Player Manager permet de créer des équipes de joueurs, réutilisables par la suite dans Kick Off et Kick Off II. Or, dans Kick Off II, on peut faire s'affronter deux équipes automatiquement, les deux étant gérées par l'ordinateur. Le concours consiste donc à créer une équipe la meilleure possible; elle sera alors opposée aux autres équipes, comme dans un tournoi de foot normal. L'équipe gagnante remportera la Manager Cup, c'est-à-dire la coupe qui est en photo ci-contre. Pour simplifier les explications, voici le règlement intégral du concours.

## MODALITES D'INSCRIPTION

Vous voulez faire participer votre équipe à la fabuleuse Manager Cup? Rien de plus simple. Envoyez-nous rapidement sur papier libre votre nom, prénom, adresse et numéro de téléphone. Joignez-y une enveloppe timbrée à vos coordonnées ainsi que la disquette contenant votre équipe de Player Manager.

## FONCTIONNEMENT DE LA MANAGER CUP

La Manager Cup est une coupe mettant aux prises les meilleures formations de Player Manager de France. Le tirage au sort du premier tour aura lieu dès la clôture des inscriptions. Lorsque tous les matches du premier tour auront été joués, vous recevrez le bulletin de presse officiel de la Manager Cup: "Tribune Manager", qui vous permettra de connaître tous les résultats ainsi que le tirage au sort du second tour. Deux choix se présenteront alors: soit votre équipe est qualifiée et vous devrez nous envoyer rapidement une nouvelle enveloppe à vos coordonnées (puisque la première aura servi à vous envoyer le premier numéro de Tribune Manager). Soit votre équipe est éliminée et nous vous renverrons directement votre disquette.

## DEROULEMENT DE LA COMPETITION

La compétition a lieu sous forme d'une coupe à élimination directe. Les matches se déroulent sur une partie unique (pas d'aller-retour). En cas de match nul, l'équipe visiteuse est automatiquement qualifiée. A partir des quarts de finale, un classement des buteurs sera établi. Après la finale, l'équipe championne se verra remettre le trophée Manager Cup et sera sacrée meilleure équipe de Player Manager de France. Son manager sera doté du titre de meilleur coach de France. Quant au titre de meilleur buteur de la Cup, il reviendra au joueur le plus méritant au classement.

## CONCERNANT VOTRE EQUIPE

Elle doit porter un nom propre (et non pas le nom générique de F.C. Anco) et doit figurer sur une disquette sans autre équipe à ses côtés. Votre équipe doit aussi être composée de ses 13 joueurs (11 titu-

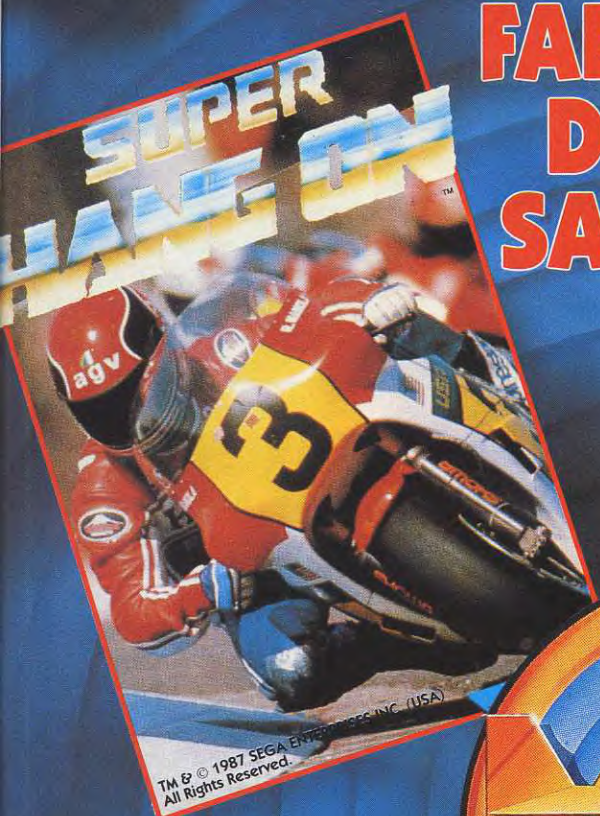


lares et 2 remplaçants) et toute équipe non complète ne pourra être inscrite. Vous n'avez le droit qu'à une seule équipe par coach. La disqualification pourra être prononcée si il était découvert une quelconque tricherie.

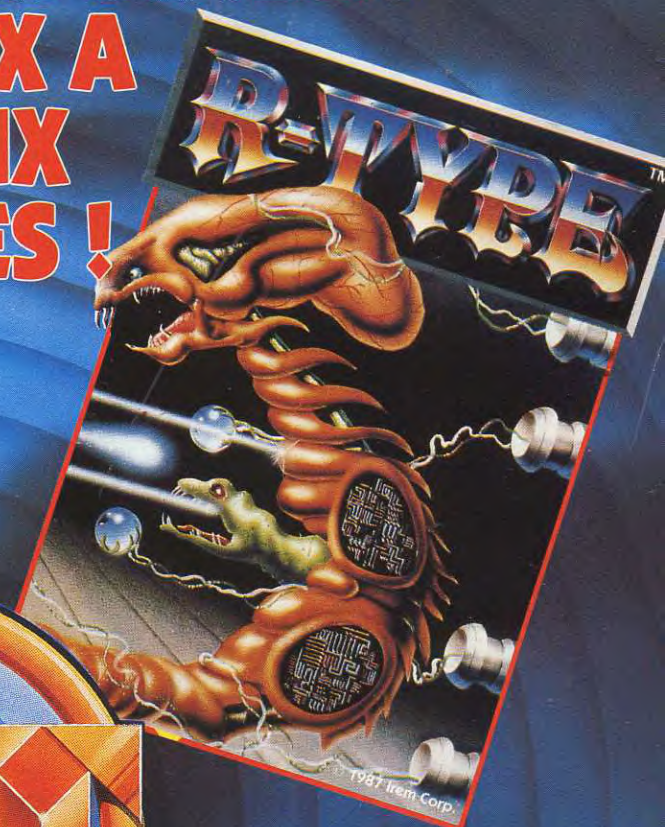
Pour l'inscription, les réclamations, les infos, etc, voici notre adresse: **Le Cercle Ludivore, "Manager Cup", 12 rue Sainte Foy, 75002 Paris.** La clôture des inscriptions aura lieu le 15/07/92 à minuit, et les résultats seront proclamés à la fois dans "Tribune Manager" et dans Joystick. Bonne chance!



# HIT SQUAD: ENFIN EN FRANCE UNE COLLECTION DE JEUX FABULEUX A DES PRIX SACRIFIES !



TM & © 1987 SEGA ENTERPRISES INC. (USA)  
All Rights Reserved.



© 1987 Iron Corp.

CBM AMIGA  
ATARI ST



## THE HIT SQUAD

HyperMedia

TV - HI FI - VIDEO - MICRO - ELECTROMENAGER - PHOTO - MUSIQUE

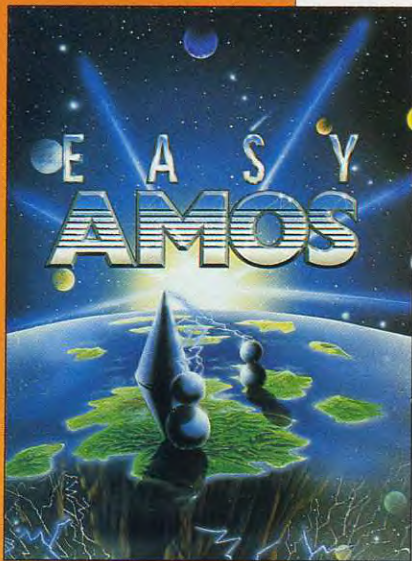
VOUS POUVEZ  
ACHETER CES  
HITS POUR  
SEULEMENT

# 79F\*

\* Prix public conseillé.

LA COLLECTION HIT SQUAD C'EST AUSSI PLEIN D'AUTRES  
JEUX FABULEUX AU PRIX INCROYABLE DE 79FR !

THE HIT SQUAD, 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS. TEL: 47663326 FAX: 42279573



# EASY AMOS

*François Lionet, le programmeur du maintenant célèbre Amos, n'aime pas du tout s'arrêter de travailler. Europress Software, l'éditeur distribuant, entre autres, ses produits, ne s'en plaint pas. Avec Amos, vous pouviez créer toutes sortes d'applications, et en particulier des jeux, avec très peu de connaissances en programmation.*

*Easy Amos prend le pari d'être encore plus simple, encore plus accessible. Le package ne contient pas que les disquettes du programme, vous y trouverez aussi un volumineux manuel extrêmement bien fait, clair et complet.*

*Dire qu'Amos ne nécessite aucune connaissance en programmation n'est pas tout à fait exact, mais ce qui est sûr, c'est que la création avec Easy Amos est grandement simplifiée, que ce langage reprend les principes et un grand nombre d'instructions du Basic avec, en plus, de nombreuses instructions gérant les sprites, les effets sonores, les samples et tout un tas d'instructions graphiques ou*

*mathématiques. Easy Amos comprend aussi tout un système de débogue, un éditeur de disquettes, ainsi qu'un mode apprentissage qui vous expliquera toutes les bases nécessaires pour vous lancer dans le monde d'Easy Amos.*

*Un logiciel exceptionnel ouvrant les portes de la création à tous ceux qui ont envie d'obtenir des résultats tout de suite, sans passer des mois à apprendre à maîtriser les instructions de programmation.*

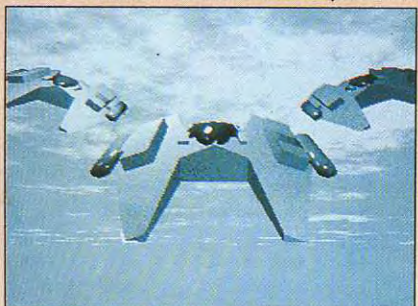
# UPTOWN



Sous ce nom approximativement, complètement, entièrement anglais, Uptown cache de jeunes développeurs français. Frank De Luca et Madjid Taïbi sont deux graphistes passionnés par la 3D, le modelage, l'animation et le ray-tracing. Depuis quelques mois, ils travaillent avec un programmeur, Georges

Torres. Leur but, prouver de quoi ils sont capables, et ils sont capables de très grandes choses afin d'obtenir des contrats auprès des éditeurs. Leur spécialité, la création d'animations, en 3D, donc, idéale pour des introductions percutantes.

Pour l'instant, ils tiennent une démonstration de leur talent à la disposition des éditeurs, les photos qui accompagnent cet article proviennent de cette démo. L'animation est superbe, l'utilisation des volumes et des lumières est impressionnante. Un vaisseau décolle, tourne sur lui-même et fonce à travers des décors de montagnes pour enfin s'envoler, en formation avec d'autres vaisseaux, dans le ciel nuageux. Superbe et impressionnant. Actuellement, ils travaillent sur Amiga; leur démo est en cours de compactage afin d'entrer sur une simple disquette et pour tourner sur un Amiga équipé d'IMo. Des musiques samplées (NDLR: Ou échantillonnées, en français) et synchronisées avec les images vont également être intégrées. Frank et Madjid ont également de nombreux projets dans leurs tiroirs. Quelques-uns des ces projets sont d'ailleurs très avancés, comme cet éditeur de jeu d'aventures où tout sera réelle-



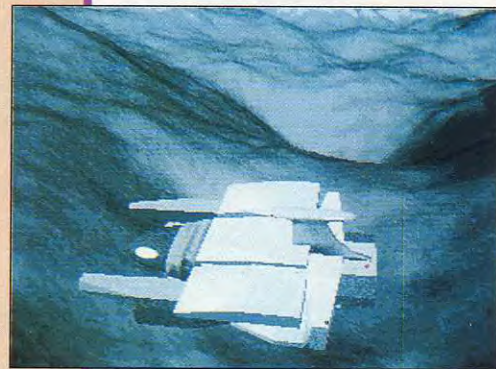
ment paramétrable, de la taille de l'écran aux objets à utiliser et aux actions à effectuer. Pour les contacter, écrire à Uptown Création, 5 allée Joachim du Bellay, 94370 Sucy en Brie. Faisons le pari que très bientôt, Uptown sera associé à de grands logiciels.

# HE SAID CAPTAIN? I SAID WOT!

Coup de bol pour Renegade: ayant lu un article sur leur jeu Sensible Soccer, et ayant été amusé par la coïncidence, Captain Sensible (ex-chef des Damned) les a appelés et leur a proposé de faire la musique du jeu. A cause du nom: Sensible et Sensible. Etonnant, non?

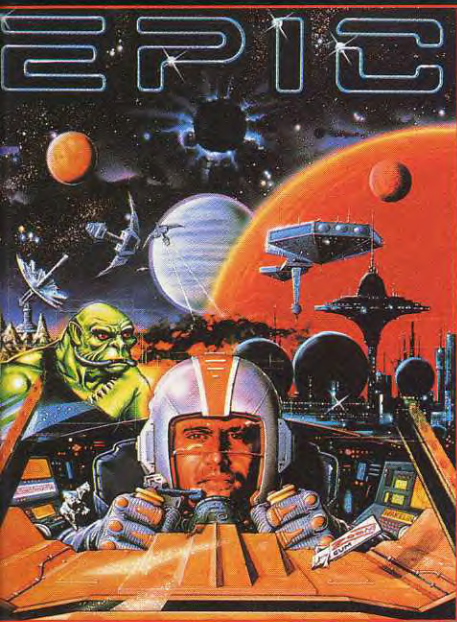
# CAFTEURS

**Au Danemark, une association de distributeurs et d'éditeurs s'est créée pour lutter contre le piratage. Leur arme: ils passent des pubs promettant plus de 100.000 francs de récompense à distribuer entre tous ceux qui dénonceront des pirates, avec preuve à l'appui. Oui, c'est un appel à la délation, et ce n'est pas bien joli, même si le piratage cause du tort par ailleurs. Vous savez comment s'appelle l'association en question? SAPU. Nous sommes bien d'accord.**



# LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER VOS MICROS

Retrouvez la féerie du film de SPIELBERG dans un fabuleux jeu d'aventure interactif. "HOOK est un jeu d'aventure très impressionnant." JOYSTICK



# LA SMALA LA PLUS DELIRANTE DU CINEMA DEBARQUE SUR VOS MICROS

JOYSTICK MEGASTAR 96% AMSTRAD 100% D'OR 90% GENERATION 4 GEN D'OR 92% "ADDAMS FAMILY devient la référence du genre" JOYSTICK

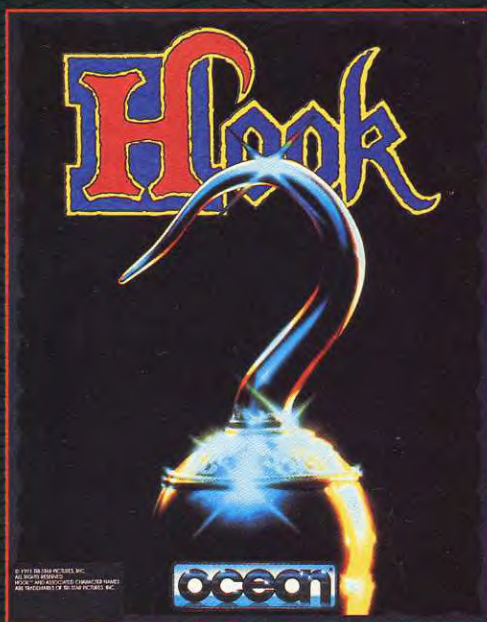
L'ÉVÈNEMENT DE L'ANNÉE POUR VOTRE MICRO!

**SKYROCK**  
LA SUPERRADIO  
la SUPERCOMPIL MICRO

PC: ROBOCOP, POPULOUS, GRAND PRIX 500 No.2  
AMSTRAD: HUDSON HAWK, RAINBOW ISLANDS, SHADOW WARRIORS, GRAND PRIX 500 No.2  
COM AMIGA ATARI ST: 230, TOKI, POPULOUS, GRAND PRIX 500 No.2

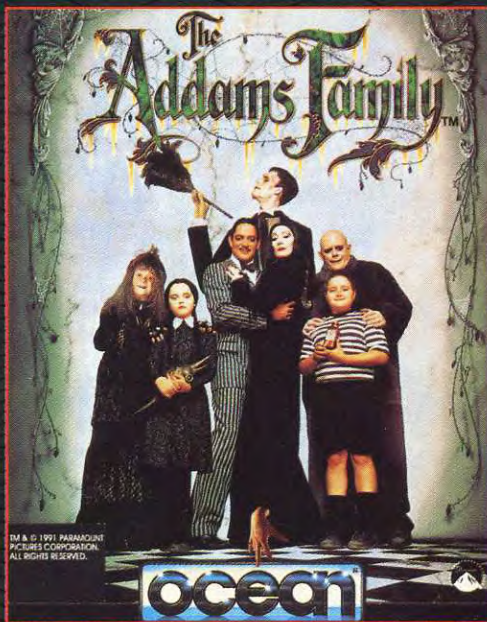
LES MEILLEURS JEUX POUR VOTRE ATARI ST, AMIGA, PC, AMSTRAD ENFIN REGROUPÉS DANS LA MÊME COMPILATION

OCEAN SOFTWARE LIMITED  
25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS  
TEL: 47663326 · FAX: 42279573



# EPIC LA LEGENDE DES JEUX 3D

Aux commandes de votre chasseur intergalactique prenez part à la plus grande épopée spatiale jamais réalisée.



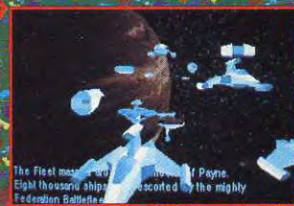
# L'ÉVÈNEMENT DE L'ANNÉE POUR VOTRE MICRO! SKYROCK LA SUPERCOMPIL MICRO.

POPULOUS, SHADOW WARRIORS, F-29, TOKI, ROBOCOP... enfin regroupés dans la meilleure compilation jamais réalisée.



**HyperMedia**

TV - HI FI - VIDEO - MICRO - ELECTROMENAGER - PHOTO - MUSIQUE



# LES COMPILES

Ah, mon Dieu, que les mois se suivent sans vraiment ressembler aux ours. Ces derniers temps, nous étions ensevelis sous les compiles, il fallait se battre pour éviter l'overdose. Et ce mois-ci, paf, pratiquement rien. Enfin, pratiquement rien en quantité, mais pas en qualité. Jugez plutôt.

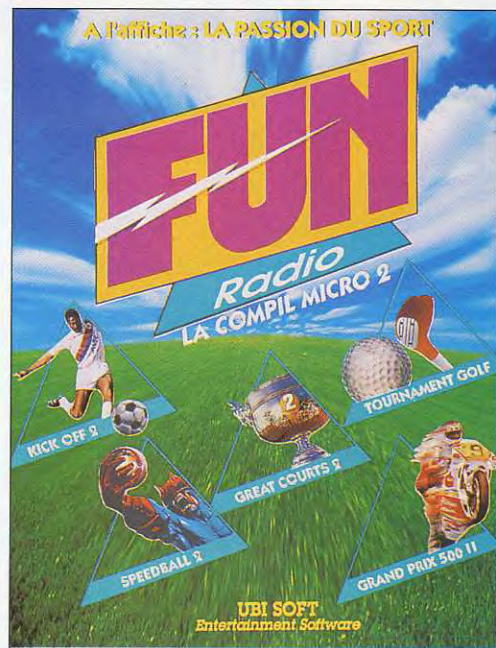


**The Bitmap Brothers volume 1**, sous cette belle boîte noire se cachent trois titres qui ont rendu célèbres les Bitmap Brothers: Xenon, Cadaver et Speedball 2. Cette compilation est disponible pour Atari ST et Amiga.

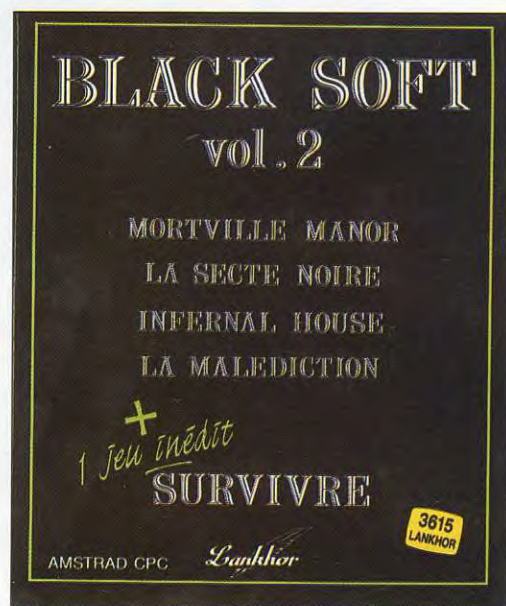
**Ubi Soft nous propose deux compilations, l'une regroupant First Samurai et Megalomania, disponible sur Atari ST et Amiga, c'est du tout bon. Une autre en partenariat avec Fun Radio, Fun Radio la compil Micro 2. Cette**

dernière est disponible sur Atari ST, Amiga et PC et regroupe les titres suivants: Kick Off 2, Speedball 2, Great Courts 2, Tournament Golf et Grand Prix 500 II.

Chez Lankhor on peut trouver deux nouvelles compilations pour Amstrad CPC, **Black Soft vol. 1** et **Black Soft vol. 2**. Toutes deux regroupent des jeux d'aventures, avec, pour le volume 1: Mokowe, Fugitif, le trésor d'Ali Gator, Saga, plus un inédit, Burglar. Le volume 2 propose Mortville Manor, La secte Noire, Infernal House, la malédiction, et un inédit aussi, Survivre. Espérons que le mois prochain, nos amies, les compilations, seront plus nombreuses et qu'elles amèneront tous leurs frères et soeurs.



news • previews



# CIVILIZATION

Vous possédez un Amiga, si l'envie vous prend parfois de construire un monde à votre image et de le gérer au fil des siècles de 4000 avant JC à l'ère spatiale, si vous chaussez du 42; bref, si vous rêvez de jouer à Civilization, vous allez pouvoir vous régaler dès le mois prochain car ce jeu mythique de Microprose est adapté sur Amiga. Remarquez, même si vous ne chaussez pas du 42, vous pourrez y jouer.

# SIMCITY

*Allez, ne me faites pas répéter pour rien, je sais que vous avez tous entendu parler de Sim City. Cette simulation de gestion de ville existe déjà sur PC DOS mais les programmeurs de Maxis, des gens consciencieux, se sont dit que par rapport à la version Mac, SimCity PC était un peu léger. Du coup, ce logiciel ressort (Tzoiing!) en version tournant sous Windows, distribué cette fois-ci par Mindscape (c'est fou ce que les produits Maxis se baladent!). Chic alors, on pourra profiter d'un affichage SVGA et faire tourner le logiciel en tâche de fond, par exemple pour en écrire le test en même temps. Plus important, la présentation par fenêtre permettra de déplacer les menus là où on le souhaite et de profiter d'une option toute bête mais fort pratique qui permet de mémoriser un endroit précis de la carte afin d'y retourner d'un simple clic. A noter que cette nouvelle version sera compatible avec les extensions Ancient et Futur Cities ainsi qu'avec le Terrain Editor.*

# MEGA

Le logiciel de simulation de B-52 Megafortress ne devrait pas tarder à se poser sur votre Amiga, nous annonce Mindscape. Rappelons que ce jeu, très prenant, nécessite de la part du pilote de grandes aptitudes au travail multitâches puisque le B-52 dispose, à la manière d'un sous-marin, de nombreux postes de contrôle: navigation, contre-mesures électroniques, armes et pilotage (quand même!).

DEPUIS QUE CET INCONNU AVAIT  
FOURRÉ CETTE CHOSE OBLONGUE DANS  
LEUR BOÎTE AUX LETTRES, ROBERT ET  
HÉLÈNE ATTENDAIENT QUE ÇA PÊTE...

MAIS CHÉRIE... ET SI C'ÉTAIT  
RÉELLEMENT UNE LETTRE?



# Darklands™

Il y a cinq cents ans,  
l'Allemagne était envahie  
de chevaliers, de  
sorcières, d'assassins et  
de voleurs.



Cela ne va pas tarder à  
recommencer.

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

DARKLANDS  
Bientôt disponible sur Compatibles IBM PC.  
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,  
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.  
Tel 0666 504 326.

## LA POPULARITÉ DE NOTRE JOURNAL: MICRO-TROTTOIR



# BONNE NOUVELLE POUR LES MICROS: LES CONSOLES SE VENDENT TRÈS BIEN!

*En Grande-Bretagne, le marché des jeux sur micros ne représente qu'un tiers du marché des consoles. On pourrait se dire: tiens, c'est mauvais signe pour les possesseurs de micros. On aurait tort, pour deux raisons. La première, c'est que dans l'absolu, le parc de micros continue à augmenter (on a seulement tendance à l'oublier à cause du succès foudroyant des consoles; on les compare à tort. Essayez de taper, ne serait-ce que votre courrier, sur une Nintendo ou une Sega, vous n'êtes pas arrivé. Ce sont deux marchés très différents). La seconde raison est plus sociologique. Les nouvelles idées, les innovations, sont toujours apportées par des "nouveaux", des jeunes, des débutants, qui n'ont aucune idée des contraintes matérielles qu'implique leur projet. Comme ils ne peuvent pas développer ces idées sur console (il faut un tel matériel et une telle somme de connaissances que c'est impossible pour un débutant), ils sont obligés de passer par les micros. Et donc, s'il est vrai que la perfection est le signe distinctif des consoles (forcément, en se mettant à 20 ou 30 sur un jeu, on est sûr qu'il est maniable), l'innovation viendra toujours des micros. On peut douter de l'affirmation de base, que les innovations viennent des jeunes. Regardez en musique: le meilleur album d'un musicien est toujours l'un de ses trois premiers. Au quinzième ou au vingtième, il est perdu dans sa routine, à moins d'être un très grand génie,*

*mais ça reste l'exception qui confirme la règle. Je sais, c'est très résumé, mais je ne peux pas faire un cours de philo sur vingt-cinq pages, ni Marc (le boss) ni Claude (l'organizman en chef) ne me le pardonneraient. Mais réfléchissez-y deux minutes, vous verrez.*

## PSYGNOSIS VA TRÈS TRÈS BIEN

On n'a pas fini de voir les retombées de la chute de l'empire Maxwell. Ce mois-ci, c'est Psygnosis qui en bénéficie. Mirrorsoft était auparavant distributeur de FTL en Europe; mais Mirrorsoft ayant disparu avec Maxwell, Psygnosis s'est empressé de signer un contrat de distribution exclusive avec l'éditeur de Dungeon Master. Sachant que la version PC de ce best-seller doit sortir cet été, c'est une bonne affaire pour la société de Liverpool (vous avez vu? On fait comme à la télé. Au lieu de dire "Bérégovoy", ils disent "le premier ministre", puis, pour éviter les répétitions, "Matignon"; au lieu de dire "Mitterrand", ils disent "l'Elysée"; au lieu de "la Bourse", c'est "le Palais Brongniart"; eh ben on fait pareil. Désormais, FTL devient "l'éditeur de Dungeon Master", Psygnosis devient "la société de Liverpool", Ocean est "la société de Manchester", un ordinateur devient "un calculateur électronique individuel", etc). Mais ce n'est pas le seul bonheur de Psygnosis, loin de là. Ils viennent de récolter, outre le titre de meilleur jeu de stratégie de l'année au dernier ECTS, le titre de Meilleur jeu micro de l'année et de Meilleur jeu d'arcade/action de l'année à la cérémonie de remise des prix de l'Association Américaine du Jeu. C'est la première fois qu'une telle distinction est remise à un éditeur européen. Il est vrai que Lemmings a tellement formidablement bien marché qu'il commence à être copié à mort. Ocean présente "Pushover, un jeu qui sera comme Lemmings, mais mieux"; Mirage annonce "The Humans, un jeu qui sera comme Lemmings, mais mieux"; et d'ailleurs, un procès n'est pas exclu entre Psygnosis et Mirage, en raison de la similarité des deux produits. Bref.

Moi, je serais monsieur Psygnosis, avec tout ça, je prendrais dix ans de vacances aux Bahamas pour me reposer. Mais monsieur Psygnosis est un type d'un courage et d'une endurance hors du commun, puisqu'il vient en plus d'acheter 50% des parts d'une boîte d'imagerie médicale et scientifique, Vision Science. C'est quoi, une boîte d'imagerie machin? Ce sont des gens qui écrivent des programmes pour afficher et interpréter les données d'un scanner médical, d'un télescope, d'un laser, etc. Des bêtes, quoi. Vous savez sur quoi ça va déboucher, ça? Sur la réalité virtuelle, je prends les paris. Psygnosis a déjà été le premier éditeur à sortir un jeu sur 16 bits (c'était Brataccas sur Atari ST), ce ne serait pas étonnant qu'il soit le premier à faire un vrai jeu en vraie réalité virtuelle.



# Darklands™

Le Voyage de votre Vie



Dans l'Allemagne moyenâgeuse, la réalité est plus horrible que vous ne pourriez l'imaginer.

**V**ous êtes fatigué. Très fatigué. Votre cote de mailles pèse sur vos épaules, et porte les traces de votre dernier combat. Vous sentez la pression de votre heaume sur les tempes. Vos bottes sont couvertes de boue. Vos compagnons vous suivent, déprimés et la tête basse.

Soudain, vous entendez un rire diabolique résonner dans les fourrés devant vous. Un groupe de

bandits sort de l'ombre, brandissant des gourdins équipés de pointes acérées. Vous rassemblez le peu de forces qu'il vous reste pour lever votre épée, et vous demandez à votre saint patron de vous aider. La terre engouffre les bandits sous vos yeux!

Vous continuez dans la forêt, bien trop fatigué pour remarquer les

yeux silencieux des sorcières qui vous observent. Vous entendez de la musique dans le lointain. Des rires. Un tintement de verres. Une autre aventure vous attend. Celle-ci pourrait bien vous rendre riche et célèbre. Mais elle pourrait tout aussi bien vous attirer des ennuis.

**MICROPROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

DARKLANDS est disponible sur les Compatibles IBM PC.

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD UK. Tel: 0666 504 326

# DOMINIUM

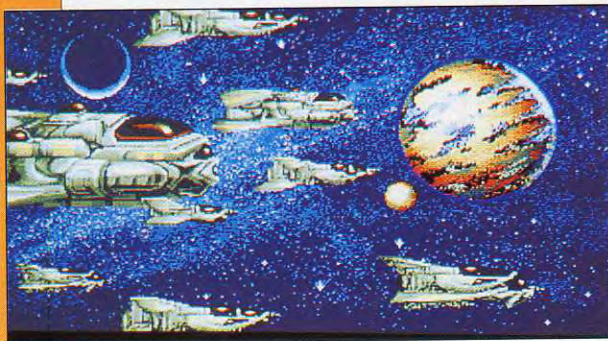


*Le mois dernier, nous vous présentions, à l'occasion d'un voyage périlleux chez Microïds, quelques photos de Dominion, leur prochain produit. Il semblerait que la finition du logiciel prenne un peu plus de temps, les programmeurs ayant encore l'intention d'améliorer certains aspects du jeu. Pour vous faire patienter, voici quelques photos de la toute dernière version. Les graphismes sont toujours aussi magnifiques et nous sommes impatients d'avoir la version*

*finale entre les mains. Dominion, Microïds, photos Amiga.*

## PUB, 3ème

Vous avez vu le spot de pub pour Kick Off à la télé? Avec Jean-Pierre Papin, dis donc. Remarque, il était temps, il est déjà presque parti. C'est un beau coup de la part de Ludi media, avec 33 spots diffusés sur les chaînes nationales, et 20 sur Canal J (chaîne câblée). À quand un spot pour Lemmings avec les Compagnons de la Chanson?



## PROCES EN SERIE

Accolade a perdu son procès contre Sega aux Etats-Unis: la cour a en effet estimé qu'Accolade enfreignait la loi du copyright en fabriquant ses propres cartouches. Naturellement, il y aura appel; en attendant, l'éditeur s'est vu interdire de continuer à vendre des cartouches Sega. On ne sait pas encore si il en sera de même en Europe, car la loi est différente. Mais à peine Sega a-t-il gagné une bataille qu'il se voit attaqué sur un autre front: un américain avait déposé un brevet dans les années 1970 pour des modulateurs vidéo LCD. Or, pratiquement tous les modulateurs qui sont utilisés dans les consoles aujourd'hui sont basés sur ce principe - il y a d'ailleurs gros à parier que c'est involontaire, il n'y a pas 500 manières de fabriquer un modulateur. Cet américain a décidé d'attaquer Atari, Nintendo et Sega. Les deux premiers, peu enclins à se lancer dans une procédure qui promet d'être longue et coûteuse (car la loi est assez stricte: en principe, c'est le premier déposant qui est propriétaire des droits d'utilisation du brevet, même si l'autre n'a pas copié), ont préféré transiger et ont payé le type en question. Sega a préféré tenter le coup, mais le jury l'a condamné. Si la procédure d'appel ne change rien au jugement, Sega devra près de 170 millions de francs au détenteur du brevet.

Il faut dire qu'il règne en ce moment aux Etats-Unis une ambiance raciste anti-japonaise absolument ahurissante; les Nippons achètent tout ce qu'ils peuvent, œuvres d'art, sociétés, buildings, chaînes de télé, etc, envahissent le marché de voitures et de télémoins chères, alors les Américains se sentent menacés. Pour essayer de faire passer les choses, Nintendo, outre sa proposition de devenir une société américaine à part entière en installant son siège social aux Etats-Unis, propose maintenant de renflouer l'équipe de baseball de Seattle, ce qui lui coûterait la bagatelle de 300 millions de francs. Forcément, comme tout le monde a une Gameboy, l'opinion publique est prête à pardonner à Nintendo sa nationalité. Mais pour les autres, bernique.

## AMSTRAD STRIKES BACK

Un officiel de chez Amstrad UK a annoncé que sa boîte sortirait "probablement" quelque chose de nouveau dans le secteur du jeu cet automne. Comme la console de table Amstrad a déjà échoué, il s'agit soit d'une console portable, soit d'un CD-Quelque chose. Ou alors, d'un clone du Bookman de Sony (un écran miniature, et un livre stocké sur disquette optique), et ça, ça serait une drôlement bonne idée.



## AD FINITUM

*Les cartes Ad-Lib, c'est fini. La société canadienne Ad-Lib vient de déposer son bilan. C'est d'autant plus dommage que la Gold Card, qui devait succéder à l'Ad-Lib, était quasiment prête.*

# NOUVEAU CHEZ MICROMANIA !!

**Tous les Hits et les Nouveautés N.E.S. et Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA**



**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**  
Niveau 1 . Face sortie Métro  
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29 **NOUVEAU à Lyon**



**MICROMANIA LES 3 MOULINS**  
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90 **NOUVEAU**



**MICROMANIA NICE**  
Centre Commercial Nice-Etoile  
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14



**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Commercial Rosny 2  
Tél. 48 54 73 07



**MICROMANIA VELIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91



**MICROMANIA LA DEFENSE**  
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Rotonde des Miroirs  
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23



**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, av. des Champs-Élysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile  
Métro George V . Tél. 42 56 04 13



**PRINTEMPS HAUSSMANN**  
64, boulevard Haussmann  
3ème étage . Rayon Jouet  
M° Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

*Logiciels pour micro-ordinateurs uniquement. Mégacarte non utilisable*

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



**5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat\***

**Commandez par téléphone ! 92 94 36 00**  
Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

**Important: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Attention: Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonnez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte .**

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

Titres	PRIX
participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

Nom .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Ville ..... Tél. ....

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA**

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

\_\_\_\_\_

Date d'expiration ...../..... Signature : \_\_\_\_\_

**Règlement:** Je joins  Chèque Bancaire  CCP  Mandat-lettre  
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif) \_\_\_\_\_

**Commandez votre ordinateur de jeux:**  PC Comp.  Atari ST  Amiga  Lynx II  Game Boy  Megadrive  Gamegear  Séga  Super Nintendo  NES

**VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE**  
Garantie par le constructeur

**NEW**  
**La CONSOLE MEGADRIVE**  
(française) + **SONIC HEDGEHOG** + 1 manette de jeux



**1290 F**

**LES NOUVEAUTES D'ABORD !**

**3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS !!**



**MICROMANIA**

**LES HITS - LES HITS - LES HITS - LES HI**

**LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949F**  
(avec 1 manette de jeu)

<b>NEW</b> Kid Chameleon 2:27 999	<b>NEW</b> Jordan VS Birds 4x	<b>NEW</b> Wonderboy in Monter. 475F	<b>NEW</b> Two Crudes Dudes 449F	<b>NEW</b> Desert Strike 499F
---	-------------------------------------	--	--	-------------------------------------

Donald Duck/Q.S. 449F	Robocod 449F	Rolling Thunder n°2 499F	John Madden n°2 449F	Street of Rage 449F	EA Hockey 449F
--------------------------	-----------------	-----------------------------	-------------------------	------------------------	-------------------

**NOUVEAU**

**La Manette seule 145F**

**F22 Interceptor 449F**

**Marble Madness 449F**

**99F ou GRATUITE**  
pour l'achat de 2  
Cartouches Megadrive ou  
d'une Console Megadrive

**Le Remote Controller + la Manette 295F**  
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

**LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°4**  
Les 25 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

**LES HITS MEGADRIVE SUITE**

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Centurion (Stratégie)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Shinning and Darkness (Dungeons)	475F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Immortal (Action)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Toki (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey (Simulation)	395F	Populous (Strategie)	449F
Gynoug (Shoot'em up)	395F	Out Run (Course Auto)	475F
Rings of power (Aventure)	499F	J Buster Boxing (Sim.)	395F
Carmen San Diego (Enquête)	499F	Golden Axe 2 (Arcade)	449F

**Manette Pro 2 125 F**  
Le stick adaptable livré GRATUITEMENT GENIAL !

**ACCESSOIRES**

ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	295F
ADAPTEUR SECTEUR	175F
PRISE PERITEL	175F

**MANETTES**

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

**A PARAITRE**  
Devilish  
Chuck Rock  
D. R. Robinson Supreme Court  
Ferrari GP Challenge  
The Simpson's  
Krusty's Fun House  
Terminator

688 Attack Submarine	475F	Buck Rogers (Action)	599F	Joe Montana 2 (Foot)	395F	Paperboy (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F
Abbrams Battle Tank	425F	Budokan	449F	Lakers VS Celtics	449F	PGA Tour Golf (Golf)	449F	Super Thunderblade	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	California Games	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Phélios	395F	Super Volleyball (Sim.)	395F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Decapattack (Arcade)	395F	Mercs (Arcade)	475F	Pitfighter (Catch)	475F	Toe Jam and Earl	475F
Alien Storm (Arcade)	395F	El Viento (Arcade)	549F	Moonwalker (Arcade)	395F	Shadow of the Beast	499F	Valis 3 (Arcade)	499F
Art Alive (Dessin)	325F	Fantasia (Plateforme)	425F	Mystic Defender	395F	Shadow Dancer (Arc.)	449F	Wings of Wor (Arc.)	449F
Batman (Plateforme)	449F	Ghoul's n' Ghosts (Plat.)	475F	Pac Mania (Arcade)	449F	Spiderman (Arcade)	449F	World Cup Italia 90	395F

IMPORTANT: Les prix indiqués sont variables pendant le mois de la parution de ce magazine.

**OFFRE SPECIALE**

**la GAMEGEAR**  
portable couleur SEGA  
le jeu Columns  
la sacoche Micromania  
gratuite

# MICROMANIA

LES  
NOUVEAUTES  
D'ABORD !

**1090F**



**TITRES DISPONIBLES**

- Put and Putter (Mini Golf) 215F
- Devilish (Casse-Brique) 245F
- Pengo (Labyrinthe) 215F
- Solitaire Poker 245F
- Pacman (Arcade) 245F
- Rastan Saga (Arcade) 325F

**ACCESSOIRES**

- ADAPTATOR SECTEUR 175F
- ADAPTATEUR AUTO 195F
- BATTERY PACK 345F
- CABLE DE LIAISON GAMEGEAR 79F
- ETUI GAMEGEAR 175F
- VALISE GAMEGEAR 275F

**A PARAITRE**

- Crystal Warriors
- Indiana Jones 3
- David Robinson Basket
- Olympic Gold
- Wonderboy 5

**LE WIDE MASTER**  
Agrandit l'écran de votre Gamegear  
(laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur  
Master System/Gamegear en même temps).

**145F**



**Adaptateur Cartouche  
MASTER SYSTEM  
GAMEGEAR** Utilisez tous les jeux  
Sega Master System sur votre  
console Gamegear



**NOUVEAU**

**TOP GAMEGEAR**

Golden Axe 245F	Chessmaster 245F	Sonic Hedgehog 245F	Donald Duck 245F	Ninja Gaiden 245F	Joe Montana 245F	Wonderboy 215F
Monkey Mouse 245F	Super Monaco GP 215F	Shinobi 245F	Out Run 245F	Fantasy Zone 245F	Space Harrier 3D 245F	Leaderboard 245F
Dragon Crystal 245F	Halley Wars 245F	Slider 245F	G Loc 245F	Woody Pop 215F	Psychic World 215F	Factory Panic 215F

**La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux**

**490F**



**TOP 20 SEGA**

- Astérix 395F
- Donald Duck 395F
- Sonic Hedgehog 395F
- Super Kick Off 345F
- Mickey Mouse Castle. 395F
- World Cup Italia 90 345F
- Speedball 325F
- Spiderman 395F
- Populous 365F
- Moonwalker 395F
- Mercs 395F
- Sega Chess 395F
- Wonderboy 3 395F
- California Games 345F
- Heavy Weight Champ. 325F
- Super Monaco GP 395F
- Pacmania 395F
- Golden Axe Warrior 365F
- Double Dragon 395F
- Bubble Bobble 285F

**OFFRE SPECIALE**

- World Soccer+Wonderboy 369F
- Kung Fu Kid+ Ghostb. 369F
- Action Fighter 149F
- Aztec Adventure 149F
- Bank Panik 149F
- Black Belt 149F
- Enduro Racer 149F
- Fantasy Zone 1 149F

**CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd**

- + Sonic Hedgehog + 1 manette de jeux 749F
- CONTROL PAD SEGA 99F
- CONTROL STICK SEGA 169F
- RAPID FIRE SEGA 129F
- MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F
- ADAPTATEUR SECTEUR 175F
- REMOTE CONTROL MS 269F
- CABLE PERITEL 175F

**PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM**

**Chaque mercredi à 17h15 sur FR3 et le  
dimanche à 9h15 MICROMANIA vous  
dévoile tout sur les jeux dans l'émission**

**2 MEGADRIVES  
A GAGNER  
PAR SEMAINE**



- MS Pacman
- Shadow of the Beast
- Darius 2
- Wimbledon Tennis
- EUFA 92
- Back to Future 3
- Ninja Gaiden

**A paraître**

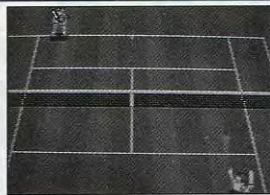
- Olympic Gold
- Air Rescue
- Predator 2

# 1290<sup>F</sup> La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes + Super Mario 4



F Zéro 449F



Super Tennis 449F



Super Soccer 449F

Super Mario 4

Version française officielle  
garantie par le constructeur



Super R Type 449F



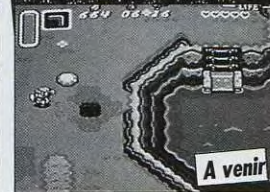
Castlevania 4 (Plateforme)  
Combattez avec votre fouet  
les monstres terrifiants sur  
14 niveaux.



Sim City (Stratégie)  
Elisez-vous maire et guidez  
votre ville sur le chemin de  
la prospérité.



Gradius 3 (Shoot'em up)  
A bord de votre vaisseau  
vous devrez contrer les Aliens  
venus d'autres galaxies.



Zelda 3 (Aventure)  
Endossez l'armure de Link  
et entreprenez l'aventure la  
plus fantastique qui soit.

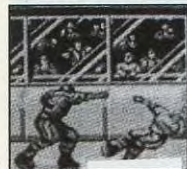
## Les HITS sur GAME BOY



Simpson 269F



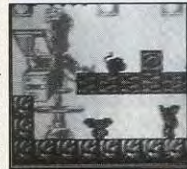
Super Marioland 229F



Blades of Steel 269F



Duck Tales 289F



Gremlins 2 269F



Double Dragon 2 269F



WWF Superstars 269F



Turtles Ninja TMHT 269F



OFFRE SPECIALE  
MICROMANIA



690<sup>F</sup>

## La Console Gameboy

+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE  
+ Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

CHEZ MICROMANIA  
+ DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 195F



LIGHT  
MASTER  
175F

Agrandit  
l'image et  
vous permet  
de jouer dans  
le noir.

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



Bugs Bunny 249F



Choplifter 2 269F



Marble Madness 289F



Hunt for Red Oct. 269F

Toutes les descriptions des jeux et tous les accessoires dans le catalogue Game Boy.  
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

## CONSOLE N.E.S.

+ Super Mario  
+ 2 Manettes de jeu

690<sup>F</sup>

### LES HITS

Rescue Rangers (Tic et Tac)	449F
Bugs Bunny Birthday	449F
Simpson's	389F
Super Mario Bros 3	449F
Super Mario Bro 2	389F
Jackie Chans Action Kung Fu	449F
Snake's Revenge	389F
TMHT 2 (Turtle Ninja2)	549F
Tetris	349F

### LES NOUVEAUTES

Adventure of Lolo 2	349F
Double Dragon 3	449F
Godzilla	389F
Lunar Pool	349F
North and South	449F
Road Fighter	289F
Crack Out	349F
Hook	449F
Hyper Soccer	389F
Little Nemo	389F
Four Player Tennis	389F
Blaster Master	349F
Captain Planet	449F
Hunt for Red October	449F
Ghostbuster 2	389F
Totally Rad	449F
New Zealand Story	449F

### MANETTES

Manette NES Advantage	395F
Manette Max	295F
Manette Double Player	489F
Battle Olympus	389F
Batman	449F
Days of Thunder	449F
Donkey Kong Classics	195F
Double Dragon 2	449F
DR Mario	349F
Dragon's Lair	449F
Dragon Ball	349F
Duck Tales	449F
Faxanadu	389F
Fester's Quest	195F
Goal	449F
Gremlins 2	489F

3615 MICROMANIA  
UNE GAME BOY  
A GAGNER CHAQUE  
SEMAINE !!

Kung Fu	289F
Legend of Zelda	389F
Maniac Mansion	549F
Megaman 2	489F
Meirid	389F
Punch Out	349F
Rad Racer	389F
Solstice	389F
Star Wars	489F
Top Gun 2nd Mission	449F
Track & Field 2	389F
World Cup	389F
Zelda 2 (Adventure of Link)	389F

# ATARI ST/STE - AMIGA

**NOUVEAU SKY ROCK 299/299F**  
+ F29 Retaliator + Toki  
+ Populous + GP 500 N° 2

**NOUVEAU LC WAIKIKI 349/349F**  
+ Prehistoric + Ghostbusters2  
+ R Type 2

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

ST/Amiga  
of Beholder 2 ND/359F  
Global Effect 349/349F  
Lok 259/259F  
Masal Stars 259/259F  
Robin Hood (Sierra) ND/349F  
S.C. 299/299F  
The Ant ND/349F  
The Manager 259/259F  
The Data disc 149/149F

## AUTRES NOUVEAUTES

ST/Amiga  
10 Tank Killer ND/349F  
Arthage 249F/ND  
Championship Manager 249/249F  
Convert Action 349/349F  
Demonsgate ND/349F  
Flight of the Sky 349F/ND  
John Madden Football ND/259F  
Legend ND/349F  
Lord of Rings ND/259F  
Might and Magic 3 ND/399F  
Nascar 349/349F  
Pacific Islands 299/299F  
Pan 9 349/349F  
Trial of Darkness ND/329F  
The Zone ND/259F  
The Isles of Engagement ND/259F  
The Steel Empire 299/299F  
The Antidote 249/249F

**NOUVEAU NRJ 4 319/319F**  
+ Tennis Cup + Prince of Persia  
+ Swap + Barbarian 2 + Team Suzuki

**ALBERVILLE 92 329/329F**  
+ Games Winter Edition  
+ Winter Games + Superski

**MANETTES**  
Manette SPEEDKING 75F  
Manette NAVIGATOR 99F  
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99F  
QUICKJOY VI JET FIGHTER 129F  
QUICKJOY V SUPERBOARD 175F  
QUICKJOY TOPSTAR 295F

## TOP 20 ST/AMIGA

ST/Amiga  
Black Crypt ND/259F  
Grand Prix (Microprose) 349/349F  
Spécial Forces 349/349F  
Superski 2 299/299F  
Les Aventures de Moktar 299/299F  
Populous 2 299/299F  
Giants of Europe ND/79F  
Vroom 249/249F  
Powermonger Data Disk 149/149F  
Airbus 359/359F  
Robocop 3 259/259F  
WWF Super stars 259/259F  
The Simpson's 249/249F  
Birds of Prey ND/349F  
Heimdall 349/349F  
Silent Service 2(1 Meg) 349/349F  
Winning Tactics 79/79F  
Eye of Beholder ND/299F  
Gods 249/249F  
Elvira 2 349/349F

**MICROMANIA  
LES NOUVEAUTES  
D'ABORD !**

**1 AN DE  
GARANTIE  
SUR TOUS LES  
LOGICIELS**



# MICROMANIA

## PROMOTIONS MICROMANIA ST/STE - AMIGA

Another World	229/229F	Lemmings Data disc	119/119F
Lemmings	149/149F	Armour-Geddon	179/179F
Croisiere pour 1 Cadavre	229/229F		
Abandoned places	ND/299F	M 1 Tank Platoon	299/299F
Agony	259/259F	Magie Pockets	259/259F
Alcatraz	249/249F	Master Golf	349/349F
Battle Isle	ND/299F	Moonstone	ND/299F
Castles	ND/299F	Ork	ND/259F
F19 Stealth Fighter	289/289F	Police Quest 3	ND/349F
Football Crazy	259/259F	Populous Editor	149/149F
Knighmare	299/299F	Realms	299/299F
Leisure Suit Larry V	ND/399F	Red Baron	ND/349F
Leander	259/259F	Return to Europa	79/79F
Leisure Suit Larry V	ND/399F	Rise of the Dragon	ND/349F
Rogger Rabbit	ND/269F	Space Crusade	259/259F
Space Gun	259/259F	Space Quest 4	ND/399F
Space Quest 2	289/289F	Tennis Cup 2	249/249F
Terminator 2	249/249F	Ultima VI	ND/309F
Wild West World	ND/259F	Willy Beamish	ND/349F
Wolfchild	259/259F		

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine

# P C C o m p a t i b l e

**SKY ROCK 349F** **NOUVEAU**  
+ F29 Retaliator + Robocop  
+ Populous + GP 500 N° 2

**NRJ 4 319F**  
+ Tennis Cup + Prince of Persia  
**NOUVEAU** + Swap + Barbarian 2  
+ Team Suzuki

**ULTIMA TRILOGY 399F**  
**DEMENT !** + Ultima IV + V + VI

**WING COMMANDER DE LUXE 459F**  
**DEMENT !** + Wing Commander n° 1  
+ Mission Disk 1 & 2

**ALBERTVILLE 92 329F**  
+ Game Winter Edition  
+ Winter Games + Superski

**LC WAIKIKI 349F** **NOUVEAU**  
+ Prehistoric + Ghostbusters2  
+ R Type 2

## AUTRES NOUVEAUTES

Another World 349F  
Cadaver 359F  
Championship Manager 299F  
Conspiracy Dead Lock 399F  
Daemonsgate 399F  
Dune 399F  
Global Effect 399F  
Grand Prix Unlimited 349F  
Heroe Quest 299F  
Kid Pix 349F  
Pacific Islands 349F  
Rampart 299F  
Realms 349F  
Rollerbabes 359F  
Steel Empire 349F  
The Seige 299F  
Toyota Celica GT4 Rally 299F  
Treasure to Savage Frontier 329F  
World Class Chess 359F

**MANETTES**  
TOPSTAR SV227 289F  
QUICKJOY SV 202 175F  
CARTE SV 202 149F  
QJOY SV 202 + CARTE 299F

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

of the Pacific 399F  
349F  
349F  
349F  
of the Rings 2 349F  
ermonger 349F  
Manager 309F  
ma VII 399F

## TOP PC COMPATIBLES

Ultima Underworld 399F  
Sim Ant 349F  
Star Trek 349F  
Eye of Beholder N2 349F  
Civilisation 399F  
Falcon 3.0 449F  
Wing Commander N2 399F  
Super Ski 2 329F  
Wing Com. 2 Spécial 199F  
Midwinter 2 399F  
Heimdall 349F  
Harpoon 399F  
Les Aventures de Moktar 299F  
Might and magic 3 399F  
F117A NightHawk 399F  
Gunship 2000 399F  
Hyperspeed 449F  
Jettfighter 2 399F  
Wing Commander 349F  
Wing Commander Miss. Disk N2 159F

**Chaque mercredi à 17h15  
sur FR3 et le dimanche à  
9h15 MICROMANIA vous  
dévoile tout  
sur les jeux  
dans  
l'émission**



**2 MEGADRIVES  
A GAGNER PAR SEMAINE**

**OFFRE SPECIALE  
MICROMANIA**  
sisième pour un cadavre 229F  
mmings 199F  
mmings data disk 149F  
artian Memorandum 299F  
mortal 199F

Age	349F	Conan the Cimerian	349F	LES Manley Lost in L.A.	349F	Secret Weapons	399F
Andretti	299F	De Luxe Paint 2	985F	Links	399F	Shadow Sorcerer	299F
Bard's Construction Set	299F	Eco Quest	399F	Links Bayhill, etc...	159F	Shangai 2	359F
Bard's 3 Pack (1+2+3)	399F	Elvira 2	399F	Links Hyatt, etc...	179F	Shuttle	499F
Buck Rogers 2	309F	Eye of Beholder	299F	Magic Candle 2	349F	Space Quest IV	399F
Castles	349F	Heart of China	399F	Maupiti Island	299F	Tennis Cup 2	289F
Castles Data Disk	149F	King Quest V	449F	Monkey Island 2	359F	Ultima VI	299F
Chessmaster 3000	359F	Legend	349F	PGA Course Disk	149F	Wild West World	309F
Chuck Yeager	349F	Leisure Suit Larry 1	399F	Robin des Bois (Sierra)	399F	Willy Beamish	349F
Command HQ	349F	Leisure Suit Larry V	399F	Rise of the Dragon	399F	Wing Com. 2 Speech Disk	179F



# CRAZY CARS III

preview sur **AMIGA** Editeur : TITUS

Ça y est, nous avons enfin droit au troisième volet des aventures de Mr Crazy Cars. Son papa, Mr Crazy Titus, s'est bien occupé du petit et cela fait bientôt trois ans qu'il lui chauffe les biberons ou qu'il change ses couches. Mais le calvaire est terminé, le bébé est devenu grand et il est capable de marcher avec ses propres roues. Les versions ST et Amiga sortiront fin juin, la version PC en octobre, et une version Super Nintendo est prévue pour 93.

Au niveau du scénario, Crazy Cars III ressemble beaucoup à ses grands frères, celui-ci vous proposera toujours de participer à des courses interdites sur les routes des USA. Mais cette fois, Crazy Cars III ne se contente pas d'une simple course de voitures, il y a tout un monde autour, et le joueur aura de nombreuses décisions à prendre autres que les négociations de virages ou les poussées d'accélération dans les virages.

Le jeu est divisé en 4 épreuves de 15 courses chacune, soit 60 courses en tout avec des circuits et des difficultés différentes. Vous débutez bien sûr en division 4, votre but étant d'atteindre la division 1, et en haut du classement, en plus! La gestion de l'argent est devenue primordiale dans Crazy Cars III. Vous pourrez acheter des options pour votre véhicule, effectuer des réparations, mais aussi parier sur

n'importe quelle course de la compétition. L'argent vous sera aussi nécessaire pour vous inscrire dans une course, notamment dans les courses de qualification en division supérieure. Malheureusement, cette course coûte très cher, et vous devrez participer à d'autres compétitions, finir en bonne place pour gagner un maximum d'argent et, enfin, vous inscrire dans la course qualificative.

Les autres concurrents démarrent comme vous, avec les mêmes chances. Eux aussi, dirigés par l'ordinateur, s'inscrivent dans les compétitions de leur choix, et tentent également d'arriver jusqu'en division 1. Tout au long du jeu, vous serez donc en lutte contre des pilotes que vous connaissez déjà et qui vous ont mis dans le décor deux courses plus tôt.

Signalons aussi la présence sur les routes de nombreuses voitures de police, munies de radars, qui tenteront de vous arrêter ou vous flasheront quand vous allez trop vite. Vous aurez alors une amende à payer en fin de course.

Ce ne sont là que quelques-uns des très nombreux éléments du jeu et Crazy Cars III, avec ses scrollings ultra-rapides, ses graphismes de qualité et son scénario un peu plus évolué que les habituelles courses de voitures, risque bien de cartonner et de passionner les fans du genre.





# INCA

preview sur **PC HD, PC CD ROM, CDI**

Editeur : **COKTEL VISION**

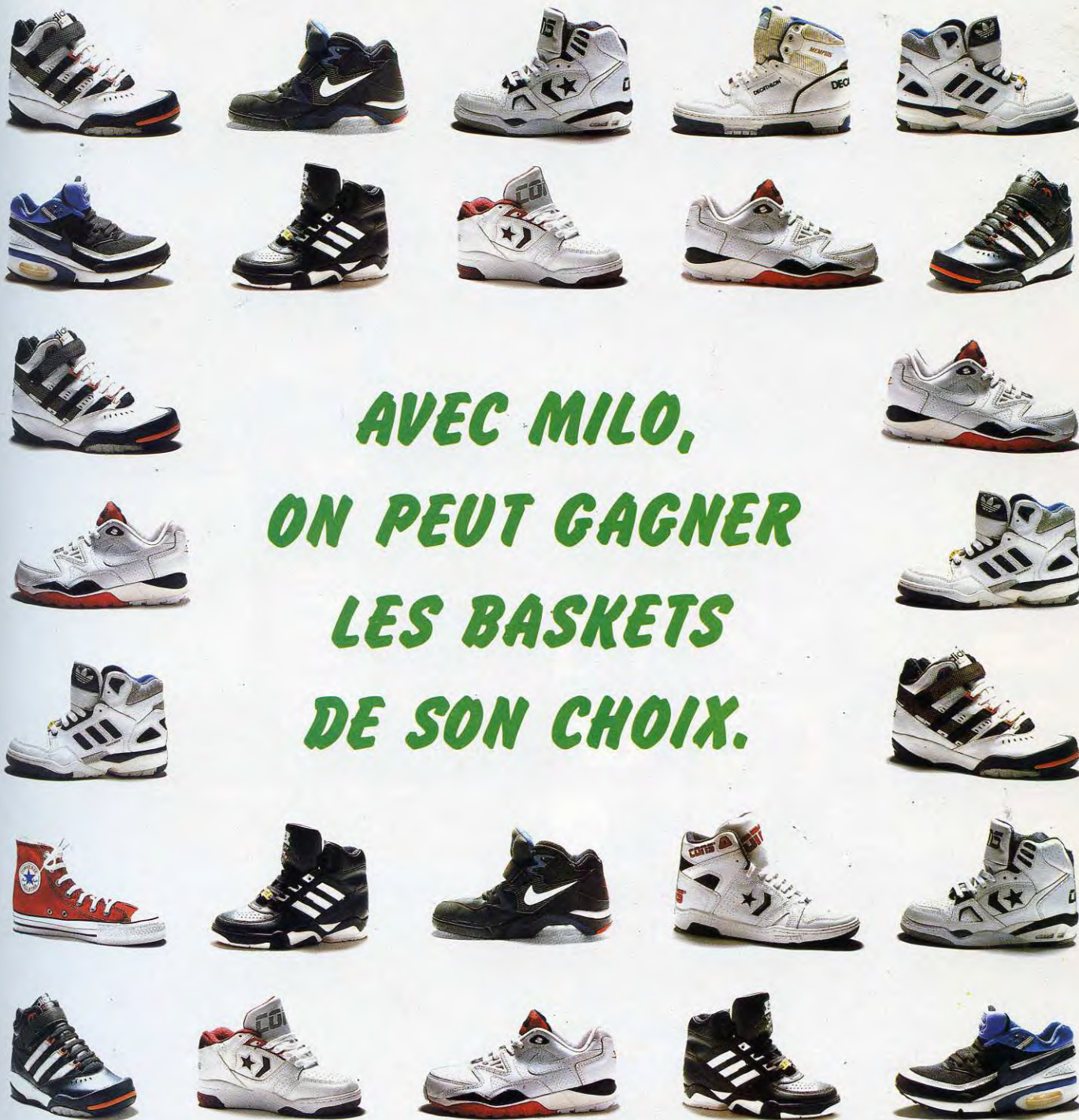


news • previews

Coktel travail d'arrache-pied à Inca, transposition spatio-temporelle de la découverte de l'Amérique. Loué soit tonton Christophe Colomb, loué soit aussi Yannick Chosse à qui l'on doit le scénario et surtout le superbe

graphisme réalisé à la base en 16 millions de couleurs sur gros système. Ce jeu, qui sortira prochainement, disposera, dans les versions CD ROM et CDI, de sons HiFi stéréo pour une fois synchronisés avec l'image.

**MILO, POUR L'ÉNERGIE, ÇA VA MERCI!**



**AVEC MILO,  
ON PEUT GAGNER  
LES BASKETS  
DE SON CHOIX.**

Absolument! Pour gagner vos baskets préférées, téléphonez au **16 (1) 30.89.90.01**. Il vous faudra juste répondre à la question: "Quelle est la valeur énergétique en kcal, contenue dans 100 g de MILO?" (La réponse est sur les boîtes de 400 g et 800 g). Après, indiquez seulement 3 modèles de baskets de votre choix et vos coordonnées. Chaque jour, il y a 10 gagnants tirés au sort, donc autant de chances de gagner, du lundi au vendredi.

*Offre valable du 4 mai au 15 août. Jeu sans obligation d'achat.*

En outre, vous pouvez recevoir un super porte-clés baskets. Au dos des boîtes de MILO, découpez 4 points et envoyez-les avec 10 F à l'adresse indiquée (ou bien un chèque de 50 F). Il y a 1 point sur les boîtes de 400 g et 2 points sur celles de 800 g.

*Offre valable jusqu'au 31.12.92.*



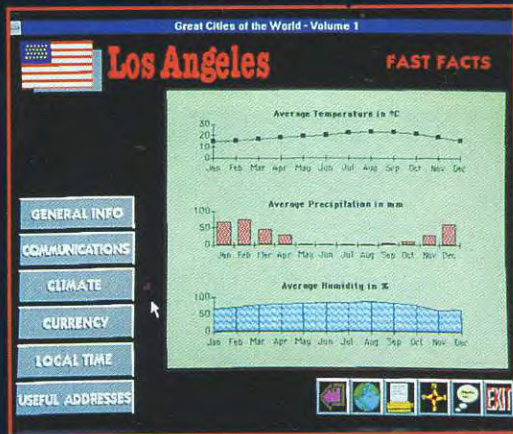
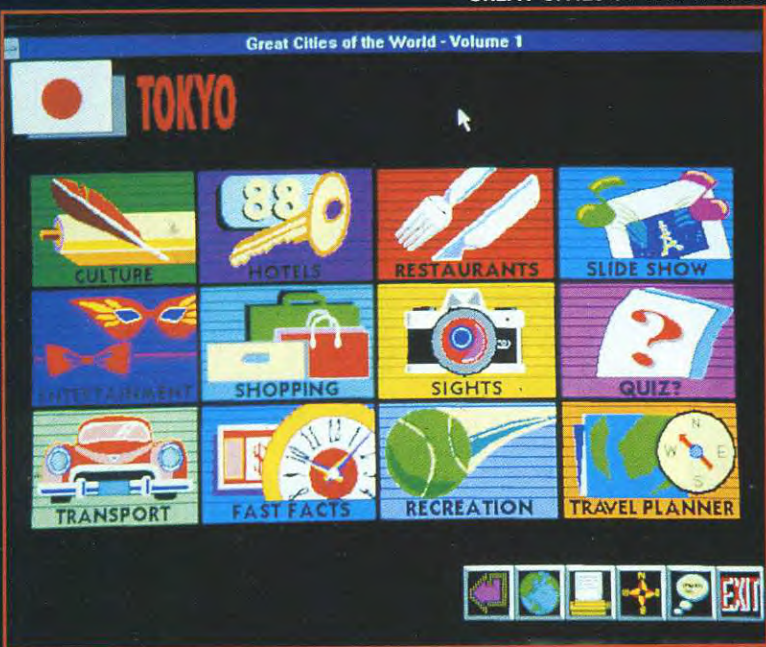
**Petit déjeuner chocolaté vitaminé.**

# CD ROM

Eh eh! Ça commence vraiment à bouger sérieusement, sur PC CD-ROM. Enfin, ça frissonne beaucoup, quoi. En attendant le prévisible raz de marée de Noël prochain, jetez donc un œil sur ce que vous ratez en ce moment!



GREAT CITIES OF THE WORLD

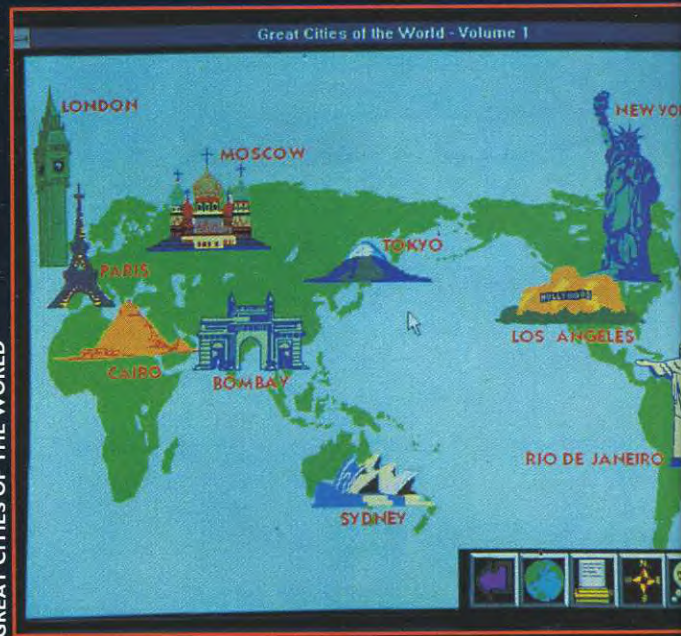


entière-  
ment  
(pas quasi)  
en anglais.  
Cela dit,  
The  
Infocom  
Collection

propose toutefois une sacrée brochette de hits absolument

Tout d'abord, une avalanche d'adaptations en prévision chez Virgin Games: outre les jeux cités précédemment (Wonderland, Supremacy et compilation Magnetic Scrolls) sont annoncés pour une date prochaine (ne m'appellez pas pour me demander quand exactement), euh ? Ah oui, voilà: en attendant, donc, sont annoncés Vengeance of Excalibur, The Game Wiz, Spirit of Excalibur, Conan the Cimerian, Floor 13, Golden Axe, Realms, Rolling Ronny, Sarakon et enfin Snooker. De plus, toujours chez Virgin, viennent de sortir The Infocom Collection et The Zork Trilogy.

Bon, pour vanter les qualités du support CD, ces deux produits ne sont pas forcément les mieux placés puisqu'il s'agit de jeux quasi-entièrement en textes, lesquels sont



extraordinaires si vous maîtrisez bien la langue: Planetfall, Wishbringer, Leather Goddess of Phobos (dont un hommage est rendu dans Space Quest IV à l'épisode Latex Babes of Estros) et, je garde le meilleur pour la fin,

GREAT CITIES OF THE WORLD

GREAT CITIES OF THE WORLD



GUEST

le mythique Hitchhiker's Guide to the Galaxy qui est, on peut le dire sans crainte, à pisser de rire (Guide du Routard Intergalactique, à lire, sans quoi toute la rédaction d'Abus Dangereux, en vente début juin dans les kiosques,

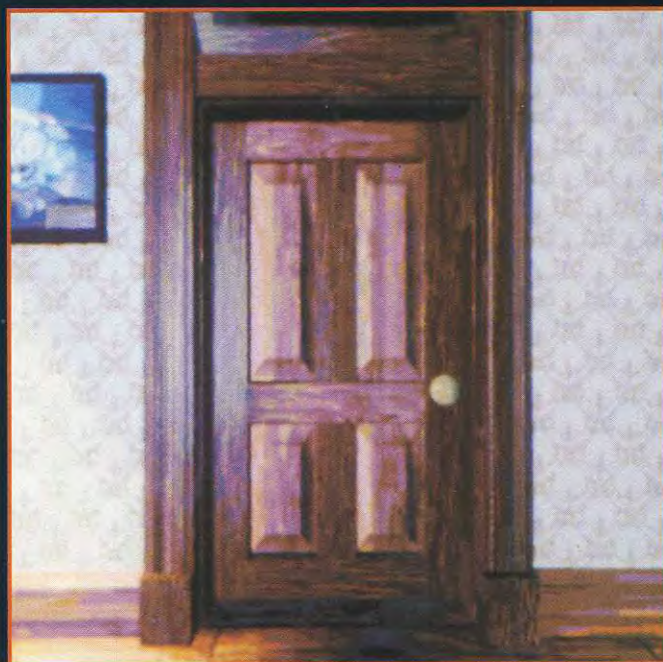


GUEST

vous maudira). Il faut dire que l'auteur du bouquin, Douglas Adams, a participé à la création du jeu. Et comme ce dernier est basé sur le système de questions/réponses propre aux jeux d'aventures d'antan, on imagine aisément le parti qu'il a tiré de cette interactivité. Et puis, merveille de la technique, ces deux CD contiennent également un catalogue interactif proposant des démos animées des hits Virgin présents et à venir. Suivez mon regard, il y a donc 3 petites séquences tirées de Guest. Ce jeu à paraître normalement en septembre sera, n'en doutons pas, un véritable monument, comme on peut l'imaginer.

J'ai même appris récemment de source sûre que le jeu ne sera pas sur un, mais sur DEUX CD, les programmeurs, musiciens et graphistes s'étant un peu sentis à l'étroit sur 550 Mo! Dire qu'à la sortie du ST, certains programmeurs furent pris d'agoraphobie (peur des grands espaces): avec quoi va-t-on remplir 512 Ko de Ram? disaient-ils...

En attendant ce jour béni, continuons avec Street Atlas US, édité par DeLorme Mapping (existe aussi pour le Royaume-Uni) qui est une banque de données sous Windows affichant le plan de TOUTES les rues des



GUEST

Etats-Unis. Naturellement, l'intérêt est un peu limité en ce qui nous concerne mais si vous doutiez des capacités de ce support, voilà de quoi vous convaincre.



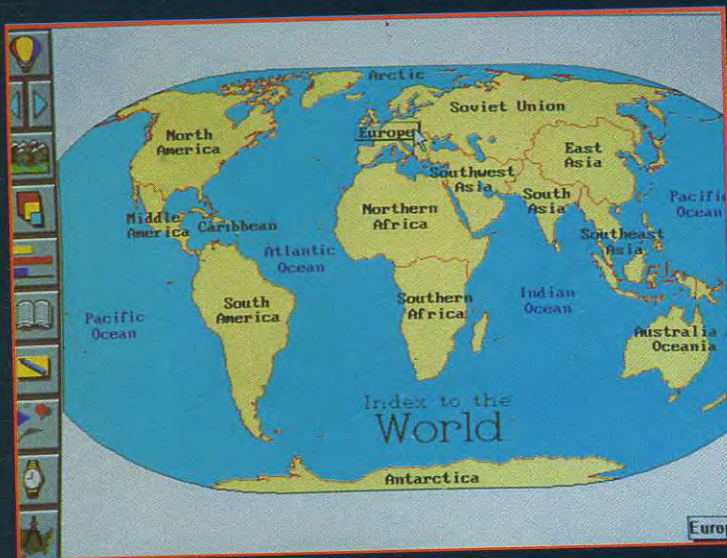
STREETS ATLAS US





GREAT CITIES OF THE WORLD

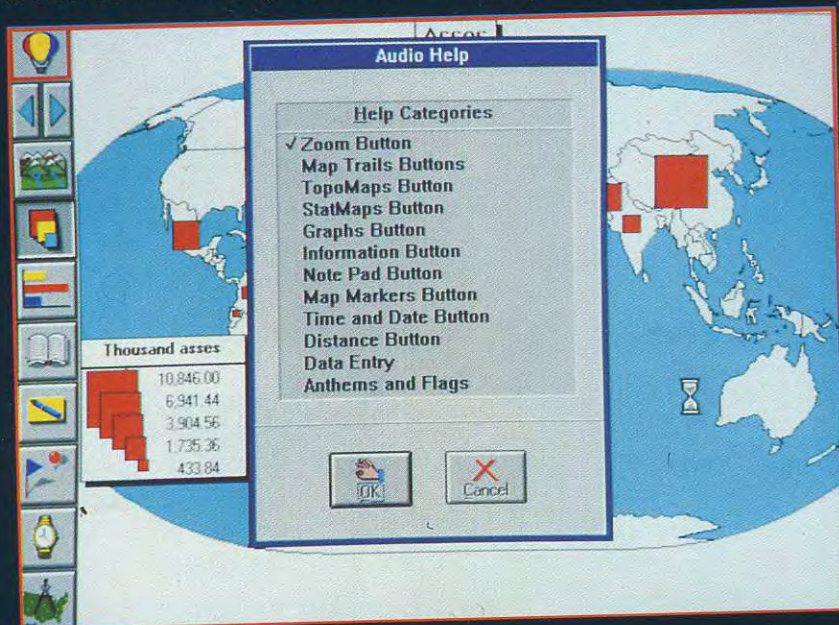
En rentrant un simple nom de rue ou encore un indicatif de téléphone, on accède à un plan sur lequel il est possible de zoomer à tire-larigot. De nombreux accessoires



WORLD ATLAS

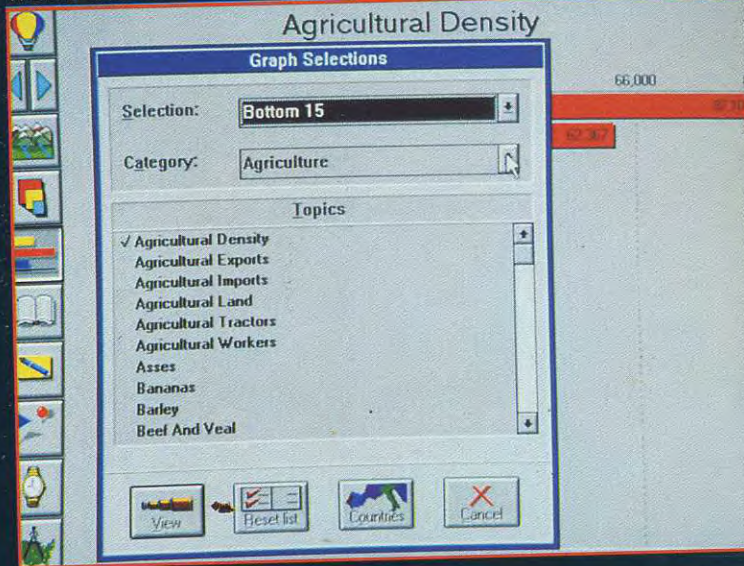
permettent également de marquer un endroit et d'y associer par exemple un nom. C'est de la folie. Moi je vous l'dis, un jour, on mettra le monde dans une bouteille.

Toujours dans la famille cartographie de course, on trouve également World Atlas de Software Toolworks (ceux de Life and Death!). Ici, point d'opération



WORLD ATLAS

WORLD ATLAS



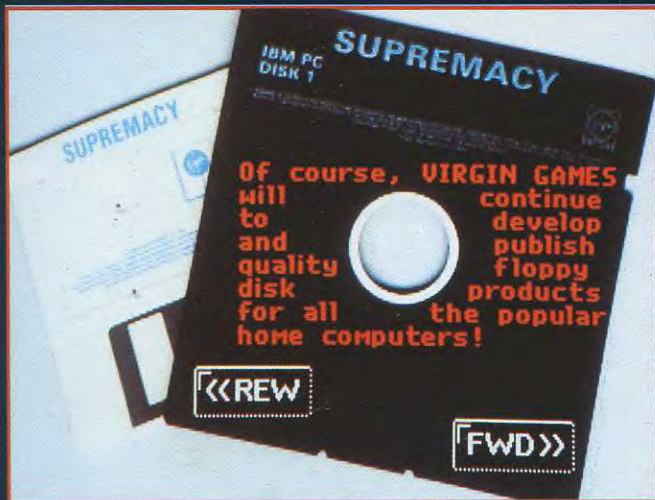
sanguinolente mais une base de données regroupant des informations sur les principaux pays du monde.

Entièrement interfacé avec Windows et le standard MPC (Multimédia)

ce logiciel permet d'afficher les cartes du monde entier! La recherche se fait dans tous les sens au moyen de menus variés. On peut également accéder aux données géographiques, économiques et par exemple afficher en rouge les pays leaders dans la production de bananes ou de porcs. MPC oblige, le logiciel possède sa propre aide vocale. C'est un Atlas colossal...

Toujours sous Windows, toujours à la norme MPC et toujours lié aux voyages, voici Great Cities of the World

de Interoptica Publishing. Ce CD regroupe des données artistiques, économiques et surtout touristiques (hôtels, restaurants, magasins sympas, transports) sur Bombay, Le Caire, Londres, Los Angeles,



INFOCOM COLLECTION

Moscou, New York, Paris, Rio de Janeiro, Sydney et Tokyo.

A l'aide de menus, on peut choisir d'afficher un Slide Show comportant sons et images digitalisées sur sa ville de prédilection ou bien consulter les rubriques. On trouve même les données météorologiques de chaque ville. De plus, un petit jeu de devinettes permet de découvrir agréablement ces différents pays. Enfin, Syracuse Language Sytems vous propose des cours de langue Multimédia avec une collection de CD permettant aux jeunes débutants de

## VENGEANCE OF EXCALIBUR

In Vengeance of Excalibur, your pursuit of the demon lord will take you to Spain, a divided land ruled by the bickering Christian kings in the north and by the powerful Muslim Caliph in the south.

With unending feuds between the rival kingdoms and greedy mercenaries' spoiling for a fight at the beck and call of the highest bidder, Spain is a hazardous place to visit.



INFOCOM COLLECTION

progresser tout en jouant. Naturellement, ça parle et donc permet de choper l'accent. Aussi interactif qu'un bouquin et aussi parlant qu'une cassette.

INFOCOM COLLECTION

## THE MAGNETIC SCROLLS COLLECTION

This 'three in one' pack features "The Guild of Thieves", "Fish!", and "Corruption".

Each of these classic adventures has been enhanced to run under Magnetic Windows.

All games feature brand new animated graphics, icons for every object, auto-mapping and a full 'on line' help facility.

These games were bestsellers in their right, together and enhanced they should form a knockout combination.



On le voit, le CD ROM continue à étonner son monde.

Pour l'instant, il n'est pas évident de s'en procurer mais la FNAC, même si les rayons ne sont pas pour l'instant très étoffés, se fera un plaisir de passer votre commande à Euro CD. D'ailleurs, c'est en les remerciant tous deux que je vous quitte pour retrouver ce fabuleux engin.

MOULINEX

# MICROMANIA

## 70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18

Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

**L'espace jeux  
100% Consoles**

**+ de 10 000  
jeux en stock**

- Super Nintendo
- Megadrive
- Game Gear
- Game Boy
- N.E.S.
- Master System



INFOCOM COLLECTION

# PSYGNOSIS

**REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE**

**L'équipe qui a programmé Lemmings travaille actuellement sur un jeu qui semble réellement impressionnant.**

**H**ired Guns est un jeu de rôle sur ordinateur qui proposera de jouer à quatre sur la même machine, et avec l'action des 4 joueurs en même temps à l'écran, chaque joueur dirigeant un mercenaire. Des vues individuelles pour chaque joueur sont disponibles s'ils le désirent. Hired Guns nécessitera 1 Mo de mémoire au minimum, mais cette extension sera pleinement utilisée. Les mercenaires peuvent regarder vers le haut, vers le bas; regarder un autre joueur, ou pousser un bloc du bord d'une falaise, et regarder vers le bas pour le voir s'écraser au sol.

Deux modes de jeu sont prévus: un jeu de rôle/aventure complet pour 4 joueurs, ou un jeu d'action rapide, toujours pour 4 joueurs. Diverses configurations seront disponibles, comme la possibilité de joueur seul et de diriger les 4 personnages, deux

joueurs contrôlant deux joueurs cha-



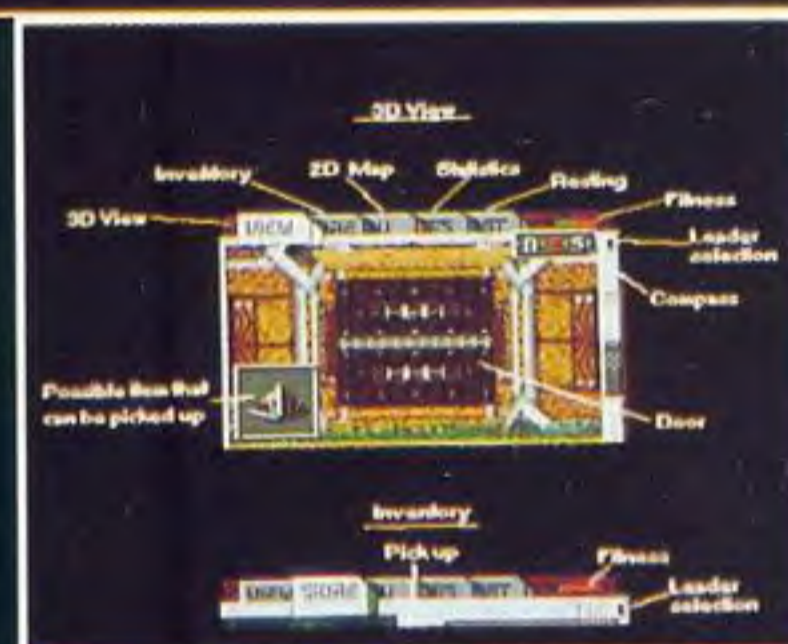
cun, trois joueurs contrôlant un joueur chacun ou 4 joueurs.

Hired Guns comprendra aussi des effets d'animations d'eau assez saisissants, plus de 40 cartes en 3D de 10580 lieux chacune, un monde de science fiction aux senteurs de vieux monde mystique, des scénarios à l'intérieur de bâtiments, ou à l'extérieur, dans la nature. Quatre styles gra-

phiques entièrement différents, et une compatibilité totale avec les interfaces se branchant sur le port parallèle de l'ordinateur, et permettant de brancher deux joysticks supplémentaires.

Hired Guns disposera aussi d'une option qui dessine automatiquement les

cartes des lieux que vous explorez. Les effets sonores auront une place très importante dans le jeu, et les monstres dirigés par l'ordinateur bénéficieront d'un programme d'intelligence artificielle très évolué.



L'écran présente 4 fenêtres, une pour chaque mercenaire, chacun des joueurs ayant accès à cinq panneaux: un pour se déplacer, un pour l'inventaire, un pour la carte, un pour les statistiques, et un pour se reposer et reprendre des forces.

Le scénario de l'histoire commence cinq ans avant le début du jeu, en 2707. Les quatre mercenaires que nous connaissons faisaient partie de la cinquième division des Forces Fédérales de Maxellamar. Ils servirent pendant des années dans le système stellaire Luyten 798-6, et en particulier sur la planète New Europe. Pendant ses longues années, les quatre hommes sont devenus de très bons amis, et ne se sont pas séparés quand la guerre s'est arrêtée. Leur dernière mission les a mené sur une planète du système indépendant Lacaille 9352, sur la planète Tharagrene.

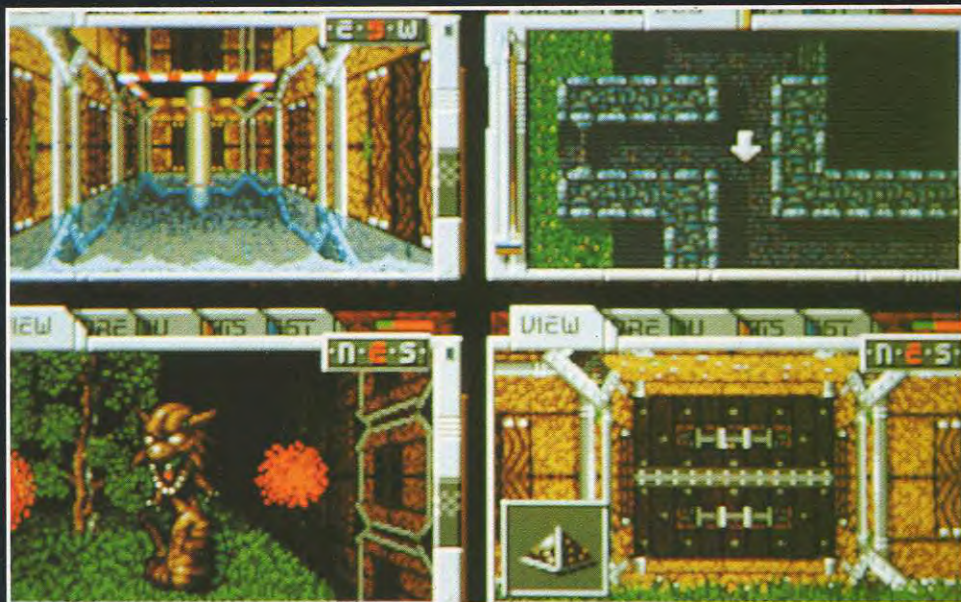


# HIRED GUNS

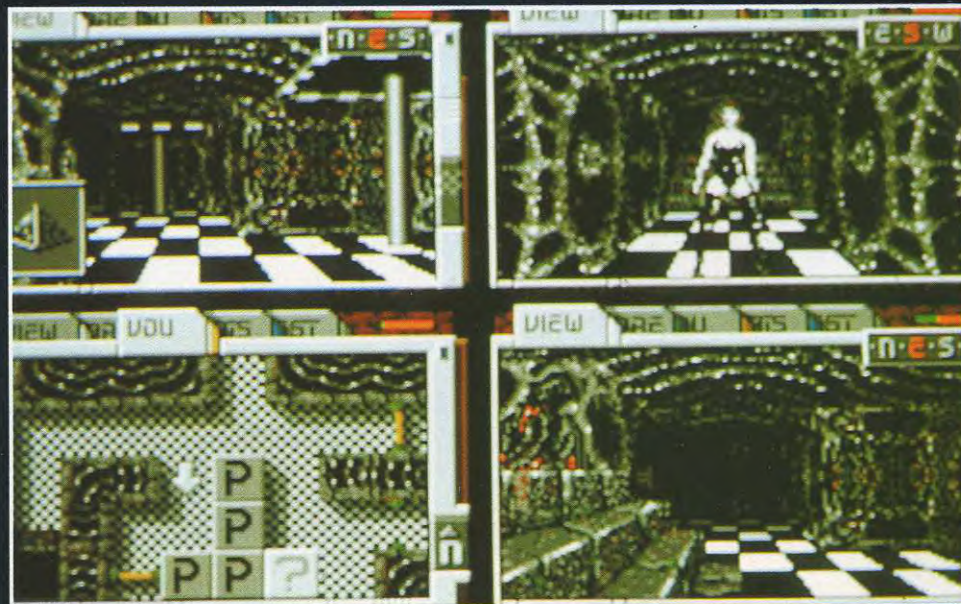
Il ne faut malheureusement pas révéler plus d'éléments du scénario afin de ne pas gâcher les surprises réservées aux joueurs. Un manuel très complet sera fourni avec le jeu, et décrira le système planétaire dans lequel vous évoluerez, ainsi que de nombreux éléments de votre équipement.

Ce jeu va très certainement créer l'événement, et Scot Johnson, le programmeur, a quasi terminé la première version entièrement jouable. Il travaille sur ce produit depuis octobre 1990, avec des périodes de break où il a développé d'autres softs.

## Preview sur AMIGA



# PRE VIEW





C'est le dernier  
numéro gratos

# d'Abus Dangereux, ex-Eclectique Super Valable.

Attention, il est imprimé entièrement à l'envers!

D'ailleurs, pour accorder nos violons, attention, demi-tour... gauche!

Le mois prochain, **ABUS DANGEREUX** sera en vente en kiosque. Mais vous pouvez déjà vous abonner (voir page 7 d'Abus Dangereux); le bulletin d'abonnement n'est **pas une blague!** Vous pouvez aussi le prêter à vos copains qui ne lisent pas joystick (bouh!) pour qu'ils s'abonnent. Bref, essayez d'abonner tout le monde autour de vous. Ça nous donnera la **pêche** pour faire un numéro encore plus **beau**, encore plus **gros**, encore plus **drôle**, et encore plus informatif, jusqu'à partir du prochain, il y aura des **VRAIES** infos, traitées à notre manière, ainsi que des articles critiques de plein de gens... Mais alors, l'humour va disparaître de joystick? Certainement pas! On vous prépare quelque chose de spécial pour le prochain numéro. Surprise!

# Les Top

**Inter** Hi-Fi Video  
Photo Radio  
**Discount**

## TOP 8 bits

**Inter** Hi-Fi Video  
Photo Radio  
**Discount**



# LE JEU DU MOIS

**JEU DU MOIS :**

**LAGAF'**

## TOP 16 bits

### SUPER SKI 2

MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC

### LAGAF'

TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC

### GRAND PRIX

MICROPROSE, AMIGA

### ATP

SUBLOGIQUE, IBM PC

### SIMULATION TOP

LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC

### ROGER RABBIT

INFOGRAMMES, IBM PC

### FUTURE DREAMS

SILMARILS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

### FASCINATION

TOMAHAWK, IBM PC, ATARI ST/STE, AMIGA

### PREHISTORICK

TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

### NRJ 3

INFOGRAMMES, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

### ANOTHER WORLD

DELPHINE, AMIGA, IBM PC

### GOBLINS

TOMAHAWK, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

### SOCCER STARS

EMPIRE, AMIGA, IBM PC

### OH NO MORE LEMMINGS

PSYGNOSIS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

### AWARD WINNERS

EMPIRE, AMIGA, IBM PC

**LAGAF'**  
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +  
**SUPERSKI 2**  
MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +  
**WWF**  
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +  
**COMPIL INTEGRAL**  
GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +  
**SOCCER STARS**  
EMPIRE, AMSTRAD CPC, CPC +  
**TNT 2**  
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC +  
**BIPACK INTERDISCOUNT**  
AMSTRAD CPC, CPC +  
**SIMULATION TOP**  
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +  
**PREHISTORICK**  
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC +  
**SIMPSONS**  
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +  
**UNIVERS 1**  
MICROID, AMSTRAD CPC/CPC +  
**MOVIES STAR**  
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +  
**NRJ 3**  
INFOGRAMMES, AMSTRAD CPC, CPC +  
**COMPIL JOYSTICK MEGASTAR N°15**  
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +  
**AIGLE D'OR 2**  
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35 66 93 99  
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 86 11 00  
61600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J-L Laporte T. 59 52 40 69  
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50 51 47 22  
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93 74 18 06  
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90 85 82 10  
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84 28 38 21  
25000 BESANCON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81 52 26 03  
62100 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 10  
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21 83 14 15  
13180 CABRIES C. Cial Barneoud, Bat B T. 42 02 54 45  
14000 Caen 87/91, rue de Bernières T. 31 86 65 30  
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77  
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93 38 82 83  
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79 70 08 03  
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47 28 21 30  
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28  
50100 CHERBOURG 9, rue du Commerce T. 33 01 20 90  
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blatin T. 73 34 09 77  
60200 Compiègne 25, rue des 3 Barbeaux T. 44 86 00 02  
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55

76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35 82 99 84  
58130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81  
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01  
27000 EVREUX 17, rue Isambard  
83600 FREJUS 805, av. De Laitre de Tassigny T. 94 53 32 02  
72000 LE MANS 19, rue Nationale T. 43 77 09 94  
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20 57 59 12  
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78 42 99 79  
78200 MANTES LA JOLIE 6, av. de la République T. 34 78 64 40  
13006 Marseille 39, av. Cantini T. 91 78 00 61  
14120 Mondeville C. Cial Supermonde T. 31 34 20 30  
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77 34 19 85  
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89 32 29 52  
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83 35 70 92  
44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 96  
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86 21 50 40  
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93 88 57 57  
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93 62 56 59  
30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 96  
64000 PAU 9, Cours Bosquet T. 59 83 77 08  
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67 50 02 49

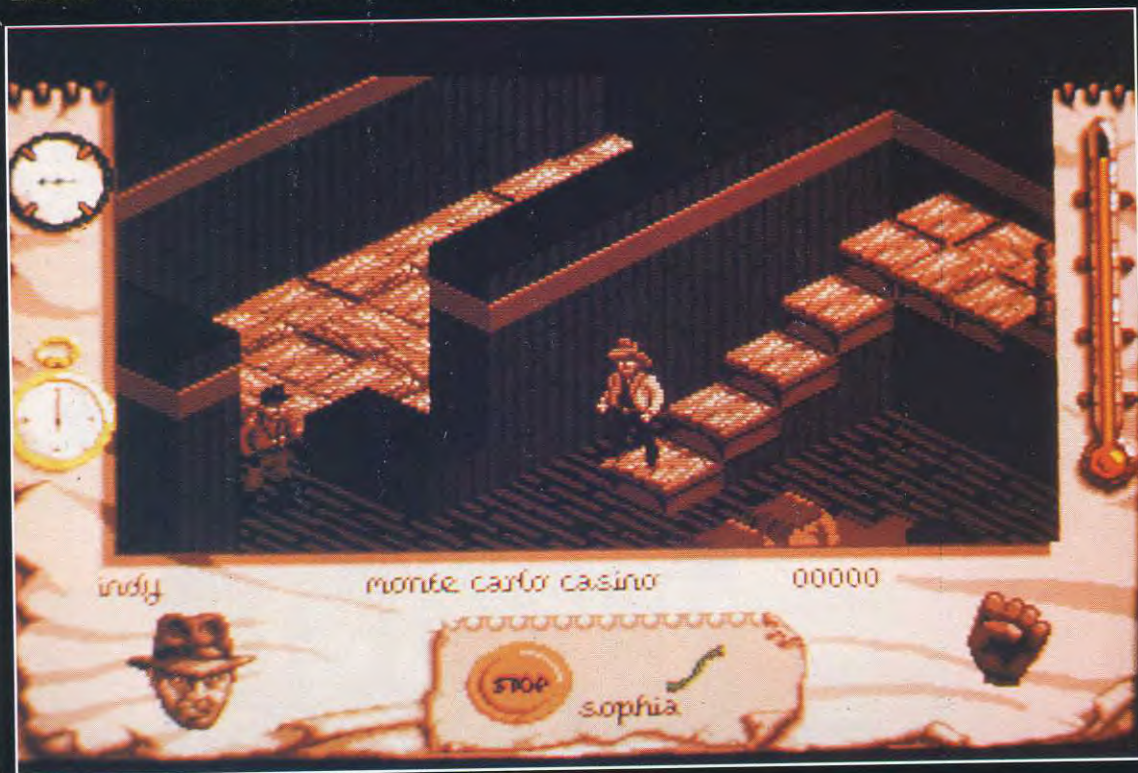
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguet T. 68 34 07 62  
59494 PETITE FORET C. Cial, Petite Forêt T. 27 29 36 90  
86000 POITIERS Place du Marche N-Dame la Grande T. 49 41 63 40  
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46 67 24 56  
21000 QUETIGNY 1, rue des Chalens T. 80 46 58 88  
42300 ROANNE 21, rue C. de Gaulle T. 77 72 36 00  
76000 Rouen 43, rue des Carmes T. 35 07 07 07  
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 95 15  
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76 75 45 50  
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77 41 75 69  
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2, les B. Barolles T. 78 56 43 35  
45140 ST JEAN DE LA RUEILLE C. Cial Auchan T. 38 43 51 20  
67000 STRASBOURG Place de l'homme de Fer T. 88 22 34 00  
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62 51 21 21  
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61 62 90 36  
31000 TOULOUSE 7/9 Bd Lascrosse T. 61 23 90 94  
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25 73 73 89  
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75 55 98 92  
59300 VALENCIENNES 19, av. Albert 1er T. 27 42 02 37  
69120 VAULX EN VELIN C. Cial Grand Vire - 1, av. G. Péri T. 72 04 54 14  
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20 91 47 85  
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambrière T. 74 23 48 82

Chez **Inter Discount**, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs **NATHAN**

**NATHAN**  
LOGICIELS

# INDIANA JONES

REPORTAGE : DEREK DE LA FUENTE



**D**epuis quelques années, il traîne son blouson de cuir, son chapeau et son lasso dans tous les coins de la planète. Indiana Jones n'a pas d'objectif dans la vie, c'est un aventurier, il fonce sur des coups de têtes dans des embrouilles dont il croit pouvoir tirer quelque chose. Malin, mais surtout chanceux, Indy, comme l'appellent ceux qui se croient ses intimes, s'en sort toujours, sorte de Zorro matiné de Gontran-la-Chance, en plus désinvolte.

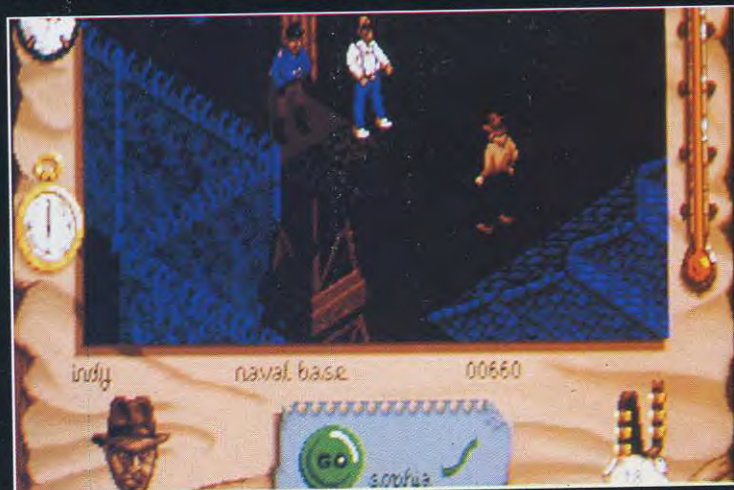
Le hasard joue toujours un rôle important dans les aventures d'Indiana Jones, ou plutôt les coïncidences. Comment se fait-il qu'à chaque fois que notre héros part à la recherche d'une relique quelconque il croise, devinez qui, les atroces et méchants nazis? Indiana Jones trouve un super plan pour récupérer le Graal, paf, les nazis sont sur la même piste. Il s'arrange pour récupérer les plans qui le mèneront jusqu'à l'Arche, celle qui donne l'éternité, et hop, qui-c'est-

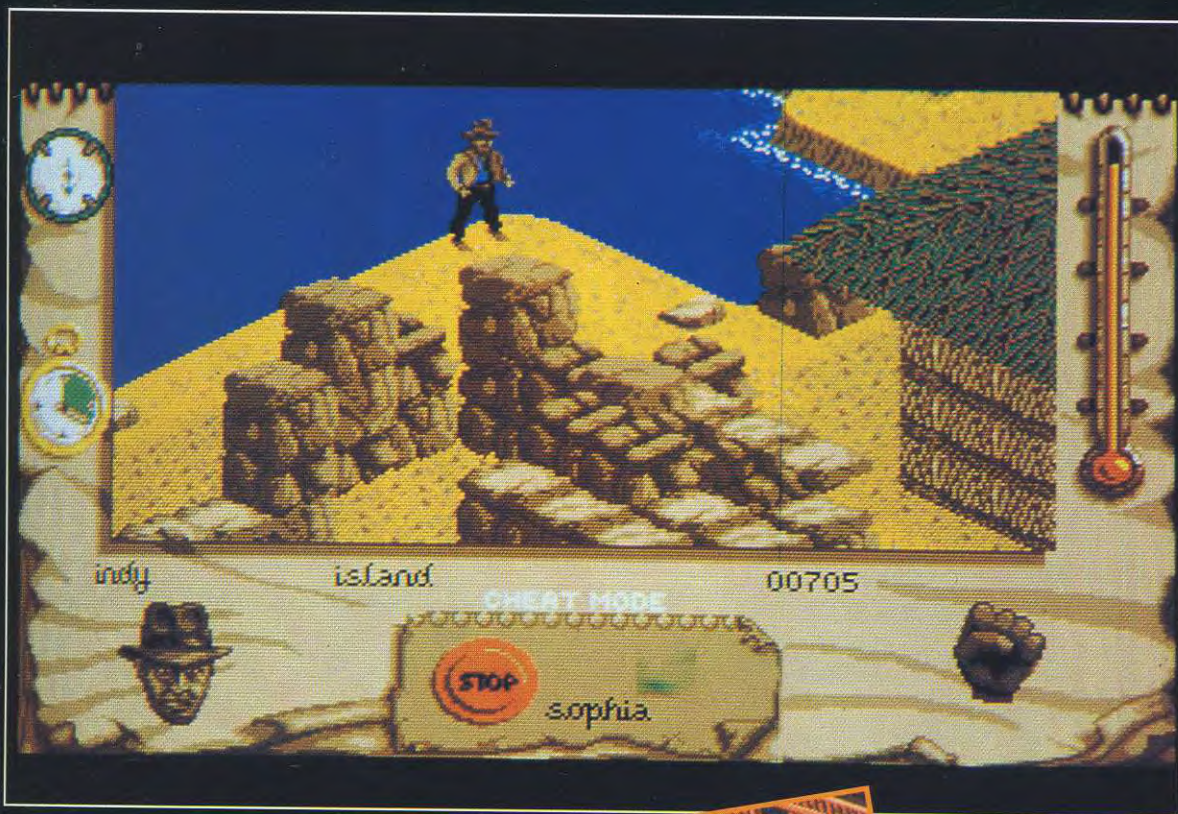
qu'on croise? Les nazis. Alors, quand Indiana Jones vous dira qu'il est sur la piste d'un trésor fabuleux, ne vous étonnez pas s'il les retrouve sur son chemin.

Indiana Jones and the Fate of Atlantis est un jeu d'aventure, mais un de ceux qui vous laisse une liberté quasi totale. Vous dirigez Indiana Jones, et une jeune femme qu'il a emmenée dans ses plans galères, Sophia

Hapgood. Le joueur peut donc passer d'un personnage à l'autre à tout moment, ce qui permet d'agir en plusieurs endroits en même temps. Les graphismes en 3D isométriques sont très réussis.

Point intéressant, il y a plusieurs moyens d'arriver à la fin du jeu, et, selon votre nature, vous pourrez vous contenter de jouer comme une grosse brute en utilisant Indiana Jones and





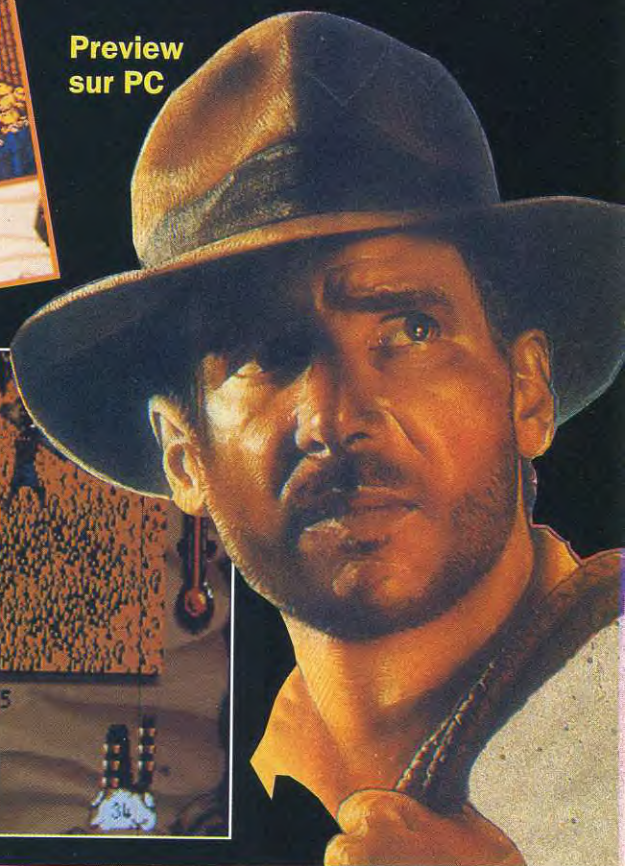
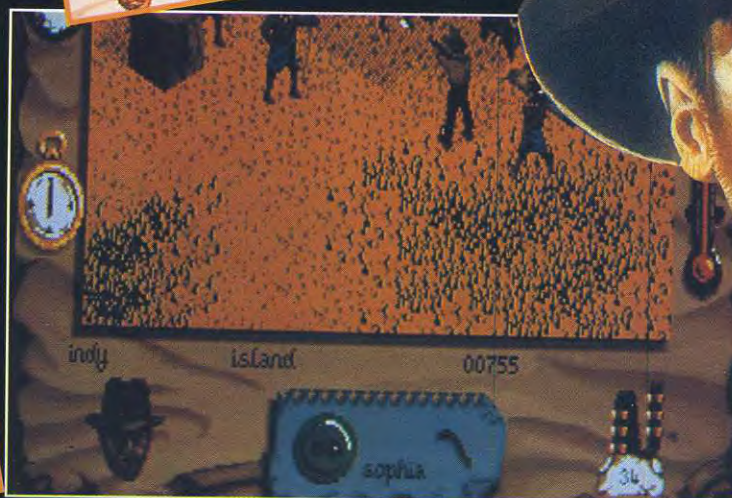
the Fate of Atlantis comme une sorte de Beat'em up, ou plus finement, en tentant de découvrir tous les objets cachés, toutes les astuces et en résolvant les énigmes.

L'aventure commence dans un casino de Monte-Carlo, et se termine sur une île inconnue des cartographes, en passant par un sous-marin, drôle de parcours.



**Preview  
sur PC**

**PRE  
VIEW**

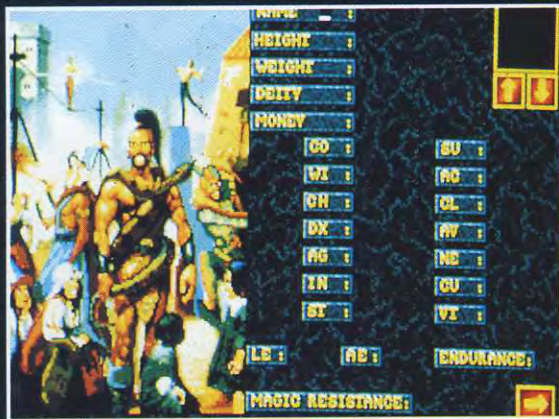


# ATTIC SOFTWARE

## REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

**V**ous ne connaissez peut-être pas Attic Software, cet éditeur allemand qui est pourtant présent sur le marché depuis 4 ans. En Allemagne, leurs jeux se vendent énormément, et leur nouvelle politique consiste à ne développer que des jeux de stratégie. Blade of Destiny est basé sur le meilleur jeu de rôle vendu outre-Rhin, jeu qui a d'ailleurs déjà été traduit en de nombreuses langues, y compris en français.

La coopération avec les auteurs de ce dernier a été très proche et nous devrions disposer d'une version micro en français, très prochainement. Vendu à plus de 2 millions d'exemplaires, ce jeu de rôle/plateau devrait trouver de nombreux adeptes dans sa nouvelle version



micro. Les programmeurs d'Attic nous assurent que toutes les versions de Blade of Destiny utiliseront à fond les capacités des machines sur lesquelles elles seront développées. La version allemande de ce jeu que nous avons eu entre les mains, en attendant la version française, disposait des meilleurs graphismes, sons et musiques que nous ayons vu jusqu'à maintenant dans cette catégorie de jeux. Les spécifications techniques du jeu sont assez impressionnantes, en voici quelques-unes: vous commencez avec le générateur de personnages où vous pouvez indifféremment créer vos personnages ou en modifier des déjà existants- deux niveaux de difficulté-

plus de 50 capacités modifiables- plus de 240 armes différentes, d'armures et autres objets, tous représentés par leurs propres icônes- 85 sorts magiques- interface utilisateur simple à utiliser, même en utilisant uniquement le clavier- aventure jouable en séparant son équipe jusqu'à six groupes différents- un très vaste choix de dialogues donnant une atmosphère certaine au jeu- une bande son excellente, proche de la qualité CD. Dans ce jeu, vous devrez visiter et explorer plus de 70 villes différentes, villages, donjons et ruines où vous trouverez des personnages toujours différents, qui vivent leur propre vie, indépendamment du joueur. De nombreuses séquences animées sont présentes dans le jeu, et une vue en 3D iso-

métrique est affichée pour les combats, chaque combat ayant son propre scénario. Toutes les scènes sont entièrement en 3D, et tous les graphismes ont été dessinés à la main. Tout au long de votre aventure, vous ferez face à de nouveaux événements, vous ferez de nouvelles rencontres. Le scénario est proche de tout ce qu'on a l'habitude de voir dans ce domaine, avec de joyeux guerriers qui partent à l'aventure dans le nord d'un pays étrange. Des hordes d'Orcs prennent les habitations d'assaut, dévastent les villages et les champs. Des rumeurs racontent que des armées d'Orcs sont aux frontières du pays, prêtes à envahir les villes et à massacrer les humains. Pourrez-vous arrêter à temps ces Orcs assoiffés de sang. Vous devrez d'abord construire votre groupe d'aventuriers, les équiper, pour



# ATTIC SOFTWARE

news • previews

# BLADE OF DESTINY



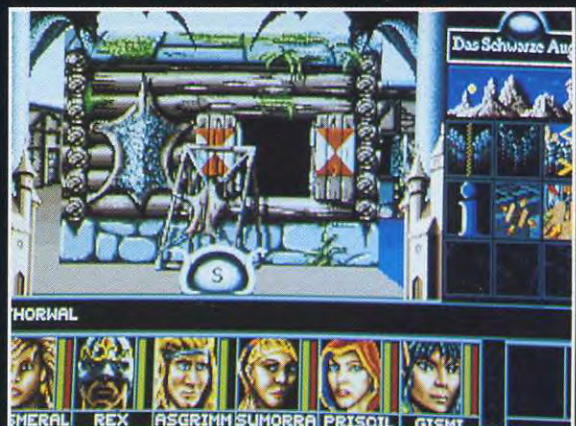
Le jeu est complexe et vaste, et de nombreuses heures d'amusement attendent le joueur. La version française sera vendue avec des cartes, des livrets et tout un tas de tableaux récapitulatifs pour aider le joueur. Ne ratez pas ce jeu d'aventure captivant.

## PREVIEW

enfin partir combattre. Plus de 20 programmeurs ont travaillé sur ce jeu rempli de surprises et de pièges, avec toutes les énigmes habituelles à résoudre. Dans votre quête, vous devrez parler avec les gens, trouver des objets précieux, envoyer des sorts, et, bien sûr, massacrer des Orcs. Le système de déplacement permet au joueur de choisir vraiment la route qu'il désire prendre. Des variations climatiques réalistes finissent d'apporter l'atmosphère du jeu, et, par exemple, certaines routes deviennent impraticables en hiver, à cause de la neige. Si vous désirez prendre la voie des mers, vous devrez choisir quel type d'embarcation vous utiliserez. N'oublions pas que le jeu a été développé avec pour objectif de rester le plus proche possible du jeu de rôle/plateau original, et les séquences de combat sont peut-être moins violentes que ce que l'ont pouvait espérer, mais, déjà, dans le jdr original, les combats n'étaient pas l'ingrédient essentiel. Attic a essayé d'allier stratégie et graphismes superbes plongeant le joueur immédiatement dans l'atmosphère du jeu.



Preview sur : PC/AMIGA/ST  
PHOTOS SUR PC



# SIERRA

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

## KING QUEST VI



Après toutes les histoires de haines qui ont fait l'objet de vos nombreuses aventures micro, voici enfin une histoire d'amour. Dans l'épisode précédent, King Quest V, vous avez eu l'occasion de lutter contre Mordack, l'ignoble individu qui retenait la princesse Cassima en otage. Dans King Quest VI, vous allez partir pour la délivrer une fois encore.

En fait, vous êtes dans la peau d'Alexandre, fils de Graham (ceux qui ont terminé King Quest V connaissent bien la famille Graham), qui est tombé amoureux fou de la princesse Cassima. Ne tenant plus loin d'elle, Alexandre décidé de partir pour le royaume du père de Cassima afin de retrouver sa bien-aimée. Une fois sur place, notre héros est bien obligé de constater qu'une fois encore la belle princesse

news • previews

Dans le cadre d'une Afrique que nos manuels d'histoire semble ignorer totalement (peut-être

trop ancienne, ou dans le futur, ou imaginaire, mon Dieu, comment savoir?), l'aventurier que vous êtes va être plongé au cœur de conflits sur le point de faire naître une guerre dévastatrice.

Vous et votre ami Rakeesh le liontaur partez pour Tarna, le pays d'origine de Rakeesh. Ce dernier a été contacté par son amie Kreesha, qui l'a alerté de la guerre imminente. En fait, ces sont deux peuples voisins des liontaurs qui s'affrontent, les Simbanis et les hommes-léopards. Le roi des liontaurs vous demande d'intervenir car il a peur que la guerre ne gagne son pays. Déjà, une embuscade des

## QUEST FOR GLORY III



hommes-léopards s'est ruée sur des liontaurs partis en délégation vers les chefs hommes-léopards. Au cours de l'embuscade, la sœur de votre ami Rakeesh a disparu. Raison de plus pour intervenir

Ce jeu d'aventure de Sierra com-

porte des éléments de jeu de rôle. Ainsi, votre personnage a des caractéristiques, qu'il peut améliorer en cours de partie. Les utilisateurs de Quest for Glory II pourront d'ailleurs recharger leurs vieux personnages, les programmes sont compatibles.

 SIERRA®



a été enlevée. Cette fois c'est le grand vizir du royaume qui la retient prisonnière. Celui-ci compte obtenir le trône du pays en épousant Cassima.

Vous devez donc retrouver et délivrer Cassima, afin de lui apprendre une grande nouvelle, du moins pour vous: que vous l'aimez. Reste encore à savoir si cette dernière acceptera votre dévouement.

Le joueur devra explorer de nombreuses îles, le royaume n'étant qu'un immense archipel. Sur chaque île,

Alexandre sera confronté à de nouvelles énigmes, à de nouveaux monstres. Certains d'entre eux sont de gigantesques créations originales, les graphistes ne se sont pas contentés de nous servir les habituels dragons ou autres zombies. Les graphismes, les décors de King Quest VI sont splendides, magnifiques et impressionnants. Les animations des personnages, notamment dans les scènes de combat, sont absolument extraordinaires. Pour les réaliser, les programmeurs ont uti-

lisé leurs techniques habituelles consistant à engager des acteurs, à les filmer dans les poses qu'ils désiraient, puis à transférer tout ça sur ordinateur pour retravailler les personnages. Un jeu magnifique, un scénario vaste et prenant, King Quest VI devrait rendre tous les amateurs impatients de sa sortie. Il faudra attendre jusqu'en septembre pour le voir paraître sur PC.

**PREVIEW SUR PC**  
**SORTIE PREVUE EN SEPTEMBRE**

**PREVIEW**



Pour les autres, un module de création de personnage est disponible en début de partie.

Une fois encore, les graphismes de Quest For Glory III sont magnifiques, le jeu reprenant le principe habituel de cette série, où le personnage se déplace sur l'écran, ramasse des objets ou bien dialogue avec d'autres personnages.



**PREVIEW SUR PC**

**MICROMANIA SUR FR3 !**

**Chaque mercredi à 17h15 et le dimanche à 9h15**

**MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission**

**2 Megadrives à gagner chaque semaine**



**NOUVEAU à Lyon**

**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**

Niveau 1 . Face sortie Métro  
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29



**MICROMANIA LES 3 MOULINS**

**NOUVEAU**

Centre Commercial Les 3 Moulins  
Pont de Billancourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux  
Tél. 45 29 09 90



# STORM SALES CURVE

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



**C** le jeu est en cours de développement en Suède, chez ATOD, et la première impression que l'on a en le regardant, n'est pas sans rappeler Lemmings, avec quelques éléments principaux en commun. Mais Troddlers est un jeu de bonne qualité qui tient la comparaison et se suffit à lui-même.

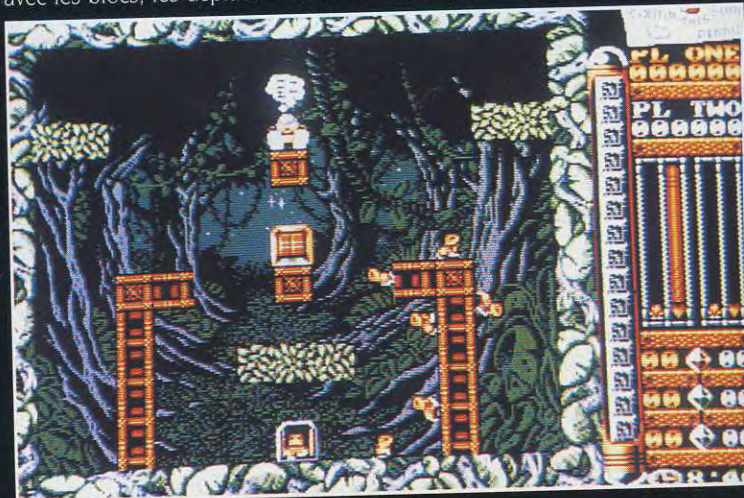
Le jeu propose plus de 140 niveaux, tous entièrement statiques. Au début, Troddlers est très simple, mais rapidement, la difficulté augmente et les objectifs changeant à chaque fois, vous ne savez jamais vraiment ce qui vous attend au niveau suivant.

Le tout premier écran présente un énorme sprite qui doit construire des plates-formes avec des blocs pour permettre à de tous petits personnages d'atteindre une sortie. Les petits êtres ne peuvent mourir, mais le temps est limité. Dans les niveaux suivants, des ennemis viendront vous mettre des bâtons dans les roues. A droite de l'écran, un panneau vous indique le nombre de blocs que vous avez à votre disposition. Vous constaterez que vous pouvez déplacer les blocs déjà à l'écran

quand vous n'en avez plus en réserve.

En plus de sauver de petits personnages, vous devrez, dans des niveaux plus avancés, résoudre des énigmes. Par exemple, vous devrez tuer tous les petits personnages en faisant bien attention qu'ils ne vous touchent pas, ce qui vous ferait perdre votre énergie. Pour cela, faites apparaître des blocs, et quand les petits bonhommes sont dessus, retirez les blocs. Fabriquer des plates-formes avec les blocs, les déplacer à travers

l'écran, les faire apparaître, tout cela se fait à l'aide du joystick. Les choses peuvent devenir carrément difficiles quand vous faites face au problème qui consiste à trouver 8 diamants (Boulderdash es-tu là?) alors que vous n'avez que des rochers sur l'écran. vous constaterez alors qu'il faut faire tomber un rocher sur un autre pour qu'un diamant se matérialise. Les rochers sont placés un peu partout sur l'écran, sur les plates-formes, et il n'est pas toujours facile de les at-



news • previews

SALES CURVE

# TRODDLERS

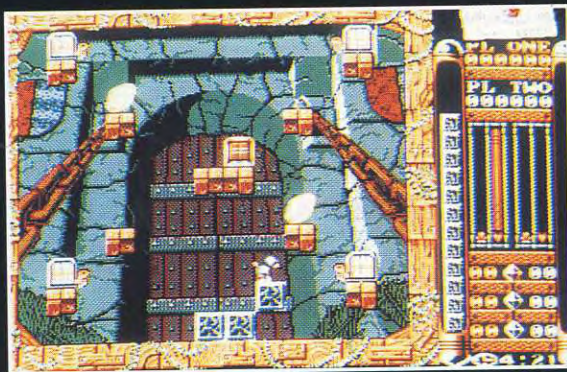


PREVIEW SUR AMIGA ET ST  
SORTIE PREVUE EN JUILLET

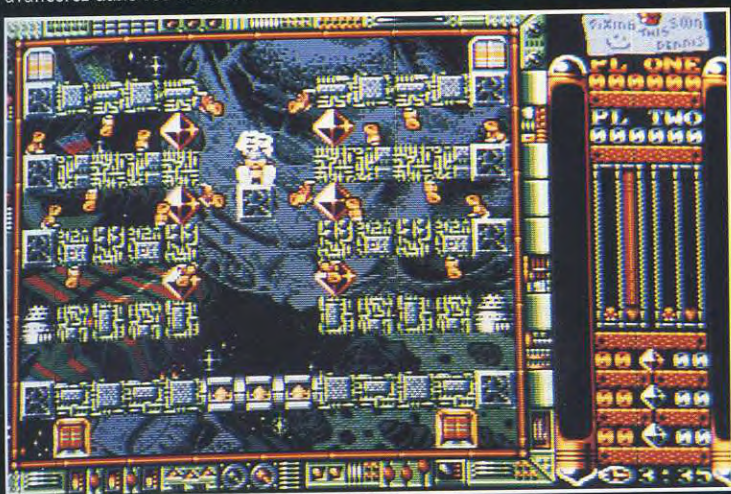
teindre, et récupérer tous les diamants dans le temps limite n'est pas simple non plus.

Le grand intérêt du jeu vient du fait que le maniement et le principe de jeu sont très simples, alors que les énigmes proposées peuvent devenir très difficiles.

Même si Troddlers commence un peu comme Lemmings, attendez-vous à avoir de nombreuses surprises au fur et à mesure que vous avancerez dans les niveaux.



**PRE  
VIEW**



Rescue ALL Men.  
Level 06 info:  
04 Men.  
No Foes.  
Time 5:00

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL  
**30.64.54.54**  
 DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

## NINTENDO GAMEBOY



### JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS UTILISES VENTE ACHAT
LIGHT MAGIC .....	135
DOCS CARRY ALL .....	149
ADAPTEUR SECTEUR .....	95
ADAPTEUR AUTO .....	79
ADAMS FAMILY .....	225...150...100
ADVENTURE ISLAND .....	215...150...100
ALLEWAY .....	160...100...70
BASEBALL .....	160...90...60
BATMAN .....	215...120...80
BATMAN II .....	230...140...100
BATTLETOADS .....	210...140...100

TITRES	NEUFS UTILISES VENTE ACHAT	TITRES	NEUFS UTILISES VENTE ACHAT
BEETLEJUICE .....	215...160...110	NBA ALLSTARS .....	195...150...100
BLADES OF STEEL .....	230...150...100	NEMESIS .....	215...120...80
BLASTER MASTER BOY .....	225...120...80	NEMESIS II .....	215...120...80
BUBBLE BOBBLE .....	195...120...80	NFL FOOTBALL .....	225...120...80
CASTLEVANIA .....	215...100...70	NINJA TURTLES .....	215...120...80
CASTLEVANIA II .....	230...120...80	NINJA TURTLES II .....	250...150...100
CHESSMASTER .....	215...120...80	NINTENDO WORLD CUP .....	215...90...60
DAYS OF THUNDER .....	215...150...100	OPERATION C .....	215...120...80
DOUBLE DRAGON II .....	215...120...80	PACMAN .....	195...100...70
DOUBLE DRIBBLE .....	215...150...100	PAPERBOY .....	195...100...70
DR MARIO .....	195...120...80	PLAY ACTION FOOTBALL .....	160...90...60
DRAGON'S LAIR .....	200...150...100	PRINCE OF PERSIA .....	215...150...100
DUCK TALES .....	225...150...100	PUNISHER .....	215...90...60
F 1 RACE .....	240...150...100	QIX .....	160...120...80
FACE BALL 2000 .....	240...120...80	R TYPE .....	215...120...80
FINAL FANTASY .....	245...120...80	ROBOCOOP .....	195...90...60
FINAL FANTASY ADV .....	275...150...100	ROBOCOOP II .....	215...120...80
FINAL FANTASY II .....	275...140...100	ROGER RABBIT .....	225...140...100
GHOSTBUSTERS II .....	215...120...80	SIMPSONS .....	215...150...100
GOLF .....	215...100...70	SNOW BROTHERS .....	215...120...80
GRADIUS .....	215...100...70	SOLAR STRIKER .....	190...100...70
GREMLINS II .....	215...120...80	SPIDERMAN .....	190...100...70
HUNT FOR RED OCTOBER .....	215...150...100	STAR TREK .....	230...150...100
JOE ET MAC .....	230...150...100	SUPER MARIO LAND .....	195...120...80
JORDAN VS BIRD .....	230...150...100	SUPER RC PRO AM .....	195...120...80
KID ICARUS .....	160...120...80	SUPERHUNCHBACK .....	195...100...70
MARBLE MADNESS .....	215...130...90	TENNIS .....	195...100...70
MEGAMAN II .....	215...120...80	TERMINATOR II .....	215...150...100
METROID II .....	160...100...70	TINY TOONS .....	230...140...100
MICKEY .....	215...120...80	ULTRA GOLF .....	215...120...80
NAIL'N SCALE .....	195...120...80	WORLD CIRCUIT .....	215...130...90
NAVY SEALS .....	195...90...60	WWF SUPERSTARS .....	215...150...100

## SEGA MASTER SYSTEM

### JEUX MASTERSYSTEM

TITRES	UTILISES VENTE ACHAT	TITRES	UTILISES VENTE ACHAT
ALEX KID .....	120...80	SHADOW OF THE BEAST .....	260...180
ASTERIX .....	290...200	SONIC .....	260...180
BACK TO THE FUTURE II .....	230...160	SPIDERMAN .....	140...100
BATTLE OUT RUN .....	120...80	STRIDER .....	170...120
BUBBLE BOBBLE .....	170...120	SUMMER GAMES .....	230...160
CHASE HQ .....	140...100	SUPER KICK OFF .....	290...200
DONALD DUCK .....	290...200	SUPER MONACO .....	260...180
DOUBLE DRAGON .....	140...100	TOM AND JERRY .....	260...180
DUCK TALES .....	200...140	ULTIMA IV .....	200...140
GHOULS'N GHOSTS .....	230...160	WONDERBOY III .....	140...100
GOLDEN AXE WARRIOR .....	230...160	MICKEY .....	260...180
HEAVY WEIGHT BOXING .....	170...120	MOONWALKER .....	200...140
HEROES OF THE LANCE .....	230...160	OUT RUN EUROPA .....	170...120
IMPOSSIBLE MISSION .....	230...160	PACMANIA .....	140...100
INDIANA JONES .....	230...160	PHANTASY STAR .....	230...160
LEADER BOARD GOLF .....	140...100	RC GRAND PRIX .....	140...100
MERCS .....	290...200	ROCKY .....	170...120
		SHADOW DANCER .....	260...180

### NEO-GEO

#### JEUX NEO-GEO

BASE BALL STARS .....	1250...890...630	LAST RESORT .....	1250...890...630
FATAL FURY .....	1250...890...630	MUTATION NATION .....	1250...890...630
FOOTBALL FRENZY .....	1250...890...630	NAM 75 .....	1250...890...630
GOLF .....	1250...890...630	ROBO ARMY .....	1250...890...630
KINGS OF MONSTERS .....	1250...890...630	SOCCER BRAWL .....	1250...890...630
		THRASH RALLY .....	1250...890...630

## SEGA GAMEGEAR

### JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS VENTE	UTILISES ACHAT
WIDE GEAR .....	99	
ADAPTEUR MASTER SYSTEM .....	195	
ADAPTEUR SECTEUR .....	95	
ADAPTEUR AUTO .....	79	
BATTER UP .....	230...100...70	
CHASE HQ .....	230...130...90	
CHESSMASTER .....	230...120...80	
CRYSTAL WARRIOR .....	249...100...70	
DONALD DUCK .....	245...170...120	
DRAGON CRYSTAL .....	230...120...80	
FANTASY ZONE .....	210...130...90	
G-LOC .....	230...100...70	
GOLDEN AXE .....	230...140...100	
HALLEY WARS .....	230...120...80	
JOE MONTANA .....	245...100...70	
LEADERBOARD GOLF .....	245...100...70	
MICKEY MOUSE .....	230...170...120	
NINJA GAIDEN .....	245...120...80	
OUT RUN .....	230...120...80	
PACMAN .....	230...100...70	
PENGO .....	230...100...70	
PSYCHIC WORLD .....	210...100...70	
SHINOBI .....	245...140...100	
SLIDER .....	230...120...80	
SONIC .....	245...120...120	
SPACE HARRIER .....	230...100...70	
SPIDERMAN .....	230...120...80	
SUPER GOLF .....	240...140...100	
SUPER MONACO GP .....	230...170...120	
WONDERBOY .....	230...120...80	
WOODY POP .....	195...100...70	

CARTE DE MEMBRE  
**GRATUIT**

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 200F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

**REMISE**

50F SUR LES JEUX NEUFS

**REMISE**

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX  
 ET LES DISPONIBILITES DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H

POURQUOI PAYER LE PRIX DU  
 NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS  
 TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

**ENVOI**

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.  
 AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

\* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS  
 AUTRES QUE SUPER FAMICOM

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES



# DYNAMIC : RISK WOODS

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



**V**oici un jeu de plates-formes aussi bon que tout ce que vous avez pu voir sur consoles dans le domaine. Avec ses décors de fond colorés et son maniement ultra-simple, Risk Woods est d'ores et déjà assuré de voir son adaptation sur consoles, justement. Le jeu est développé par la maison d'édition espagnole, Dynamic. Avec 64 couleurs à l'écran, des scrollings différentiels, Risk Woods dispose d'attributs techniques intéressants. Vous dirigez un guerrier du nom de Rohan qui a pour tâche de rester vivant et de délivrer des moines qui lui donneront alors la sagesse à son retour dans les terres perdues. Ce jeu dispose d'une touche orientale indéniable, et son déroulement est sur fond d'action ininterrompue. Alors que vous avancez dans de sinistres couloirs, vous serez agressés par de nombreux monstres, par des bestioles immondes. Vague après vague, vous perdrez de l'énergie et si votre niveau affiché à l'écran tombe à zéro, une vie vous sera retirée, sur les cinq qui vous sont allouées au départ. Vous devrez traverser 12 niveaux différents, chaque niveau étant divisé en 4 sous-sections. A la fin de chaque niveau, vous vous retrouverez face à l'inévitable gardien attendant la confrontation ultime avant de vous laisser passer à la suite. Avant d'arriver jusqu'à eux, dans chaque niveau, vous devrez sauter par dessus de larges crevasses, éviter des rochers qui vous tombent dessus, lutter contre des sque-

lettes, contre des monstres volants, tirer sur des oiseaux monstrueux et tout un tas d'autres bestioles horribles et indescriptibles. Vous démarrez uniquement armé de projectiles qui tuent effectivement vos ennemis, mais qui demanderont, pour certains d'entre eux, plusieurs coups au but. Quand vous tuez vos adversaires, des pièces apparaissent, ramassez-les pour pouvoir profiter de nouvelles armes vendues dans les différents magasins parsemés dans chaque niveau. Avec un bon tas de pièces d'or, vous pourrez acheter des haches, des torches ou bien de l'énergie pour mieux négocier les combats à venir. Tout en tirant de tous les côtés, vous devrez faire attention à l'endroit où vous posez les pieds, afin d'éviter de tomber dans une crevasse ou dans un trou rempli de flammes. La balance entre le côté jeu d'arcade/combat, et jeu de plates-formes demandant beaucoup d'adresse, est parfaitement bien équilibrée. Chaque niveau dispose de graphismes complètement différents et vous traverserez une forêt, des grottes et des villages avant d'arriver jusqu'au château où les moines sont retenus prisonniers. Il y a aussi de nombreux objets à ramasser pendant votre avancée au milieu des ennemis, l'idéal étant d'utiliser une bombe vendue dans les magasins, qui tue tous les ennemis arrivant à l'écran, et ce, pendant un temps limité. Le jeu est chronométré, et vous n'avez que 4 minutes pour finir chaque niveau. Autres objets importants, avec les coffres qui peuvent contenir de belles

surprises, les clés; celles-ci vous permettront d'accéder à certaines parties du niveau où vous vous trouvez. Si vous les manquez, vous aurez des problèmes pour arriver jusqu'au boss de fin de niveau, qui, d'ailleurs, demandera beaucoup de technique pour que vous réussissiez à le faire s'écrouler. Pour ce combat particulier, la barre d'énergie de votre adversaire est affichée à l'écran, aux côtés de la vôtre, celle qui descendra à toute vitesse. Le combat acharné ne vous laissera pas le loisir d'admirer les superbes graphismes. Risk Woods présente quelques similitudes avec Beast. D'énormes pics sortent du sol, et des statues viennent à la vie pour venir retirer la vôtre. Une des surprises qui vous attend dans ce monde imaginaire retournera entièrement l'écran, ce qui rend les manipulations assez difficiles. exploration, combat, tirs incessants, et tous les meilleurs éléments connus dans le monde des jeux d'arcades sont présents avec de superbes animations, un son excellent, un jeu fabuleux...Inutile d'en dire plus, non?

**Preview sur AMIGA/ST - Sortie en juillet.**



**DYNAMIC**

# PALACE SOFTWARE : SUPER BARBARIAN

**REPORTAGE : DEREK DE LA FUENTE**

Le titre le plus connu de l'éditeur anglais Palace Software est sans aucun doute Barbarian. Nous avons déjà eu une suite, Barbarian II, et voici le troisième volet des aventures du gros musclé. Le jeu n'en est pour l'instant qu'aux tous premiers stades du développement. Peter Stone, à la tête de Palace Software, a étudié longtemps la question de savoir s'il devait sortir un nouveau titre avec Barbarian. La solution qui a été retenue fera de Super Barbarian une sorte de mixage des deux précédents épisodes. Barbarian était un jeu de combat en duel, Barbarian II offrait un peu plus d'aventure, avec des déplacements et des lieux différents, Super Barbarian offrira un véritable jeu d'aventure où le barbare évoluera, puis une seconde partie composée de bons gros duels contre d'énormes monstres. Le joueur pourra même indiquer quel type de jeu il préfère et ne jouer qu'à une partie de Super Barbarian.

L'aspect combat en duel à l'épée sera organisé autour d'un tournoi avec plus de 16 combattants, et jusqu'à 8 joueurs humains qui se relieront aux commandes des joysticks. Vous pourrez aussi voir quelques séquences des meilleurs moments des combats opposant un combattant dirigé par l'ordinateur contre un autre combattant sous sa tutelle.

Le cœur du jeu est écrit par Dave Chapman qui a composé un éditeur

de combats assurant beaucoup d'action aux participants. Si, par exemple, vous êtes touché au bras pendant un combat, l'éditeur de Dave Chapman offrira aux programmes de multiples possibilités pour faire jaillir le sang, en tenant compte, notamment, de l'énergie du combattant.

Les scènes de combats à un contre un se dérouleront sur des décors statiques, au milieu d'une arène, avec le public qui admire le combat. Les joueurs auront un grand choix d'armes à leurs dispositions: hache, épée, masse d'arme, etc... Le but du jeu est de délivrer la fille du sorcier qui a été enlevée par les hommes de Drac.

Le côté aventure de Super Barbarian comportera 6 niveaux, mais chacun étant une partie indépendante, vous n'aurez pas à en résoudre un pour passer au suivant. Pour l'instant, les décors situent l'action dans la forêt et en enfer, mais de nombreux autres lieux sont à l'étude. De nombreuses énigmes seront proposées au joueur pour être sûr qu'il ne passe pas son temps à combattre, ce qui n'est pas le but de cette section du jeu. Vous devrez trouver comment délivrer la fille enchaînée dans le château, vous devrez découvrir des pièces



secrètes et des reliques. Vous pouvez vous contenter de participer au tournoi et accumuler les points, mais c'est alors l'ordinateur qui risque de délivrer la princesse.

Les graphismes sont réalisés par Jo Walker qui a déjà travaillé sur Mega lo Mania et sur les précédents Barbarian. Super Barbarian utilise les nouvelles techniques connues sur les machines et bénéficiera d'un haut degré d'intelligence artificielle. En plus, nous aurons droit à de bonnes grosses doses de sang, ce qui n'est pas négligeable. Super Barbarian risque bien d'être adapté sur consoles.

**Amiga / ST / PC - Sortie prévue en septembre**

**PREVIEW**

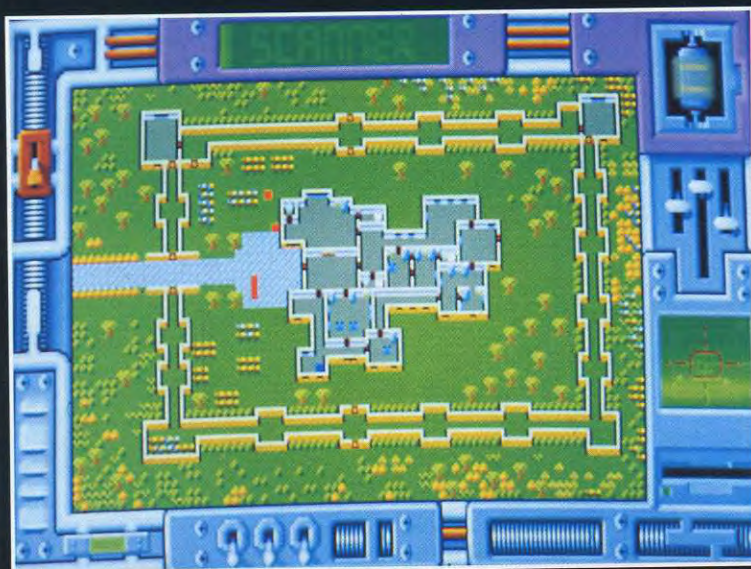


**PALACE**

# KRISALIS / TEQUE

**REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE**

**Cela fait déjà quelques années que Teque Development côtoie le milieu et leur catalogue est vaste, Badlands, Zybots, Toobin, Blasteroids, et plein d'autres. Actuellement, les programmeurs de Teque travaillent sur des titres pour Krisalis, Domark et Psygnosis, sur micros et consoles. J'ai rendu une petite visite à l'équipe londonienne de Teque, et un entretien avec Dean Lester m'a permis de découvrir les quatre prochains titres Krisalis.**



**C**ommençons par le seul jeu de ce dossier qui n'est pas développé par Teque, mais par l'équipe interne de Krisalis. Certains d'entre vous connaissent déjà ce titre, Laser Squad est en effet sorti il y a 3 ans sur Amiga et a obtenu un succès mitigé. La version a entièrement été revue, avec de superbes sons Ad-lib, Sound Blaster, des menus plus clairs, un jeu plus simple à utiliser et une réalisation graphique entièrement revue; Laser Squad PC aurait pu s'appeler Laser Squad 2.

Laser Squad propose huit scénarios complets à résoudre. Par exemple, un ignoble méchant du nom de Renix a capturé les meilleurs scientifiques de la galaxie pour les faire travailler sur une machine de guerre sur-puissante. Votre mission consiste donc à vous débrouiller pour tuer Renix, pour

cela vous commandez une escouade de cinq hommes.

La séquence d'introduction annonce tout de suite la couleur, avec ses superbes pages écran animées. Vous démarrez l'aventure en équipant vos hommes en armes et en armures. Vous devez faire cela de façon réfléchie, car l'argent dont vous disposez est limité et votre folie dépensière pourrait bien laisser le dernier de vos hommes sans la moindre arme

à sa disposition. Une fois qu'ils sont tous équipés, votre vaisseau atterrit sur la planète et l'action peut commencer. La scène est vue de haut et, grâce à un curseur, vous cliquez sur vos hommes pour les déplacer ou les faire agir. Pour chaque tour de jeu, vous disposez d'un certain nombre de points pour chaque action, il est donc impossible de faire traverser la totalité de l'aire de jeu d'un seul coup. Vos hommes peuvent donc se déplacer, mais aussi ouvrir une porte, utiliser



une arme. L'aspect stratégique du jeu est très important, vous devez donc faire attention à chacun de vos mouvements. Une fois que vous avez fini de déplacer tous vos hommes, c'est à l'ordinateur de déplacer son équipe. Ses mouvements sont, bien sûr, cachés, pour garder un minimum de suspens. Le but du jeu est donc de déployer ses hommes, à la recherche de l'autre équipe, des autres membres de l'escadron d'en face, pour les descendre un par un. Vous pouvez utiliser de nombreuses stratégies, comme celle qui consiste à envoyer l'un de vos hommes au casse-

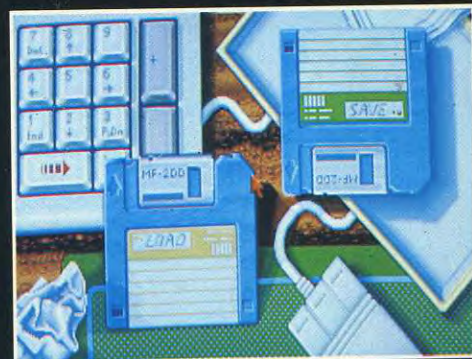


# LASER SQUAD

pipe pour débusquer et éliminer les ennemis qui se cachent.

Le jeu peut paraître complexe et très tactique, mais tout cela est contrebalancé par la facilité du maniement du jeu et par toutes les séquences de combats qui sont tout bonnement superbes. Une visualisation différente vous est proposée lorsque vous voulez tirer sur un ennemi, et quand vous manquez de Points d'Action, vous devez vous servir de l'arme qui en utilise le moins pour avoir une chance de descendre l'ennemi que vous avez dans le collimateur. Pour tirer, vous placez le curseur sur un ennemi et vous sélectionnez l'arme à utiliser: fusil, laser ou grenade. Un scanner vous aidera dans votre avancée, en vous indiquant les ennemis lorsqu'ils sont suffisamment près de vous.

Pour gagner, vous devez trouver la cible principale, celle qui était indiquée dans l'ordre de mission et descendre cet objectif, mais pour arriver jusque là, vous aurez de nombreux droïds à éliminer. L'intelligence artificielle utilisée dans le programmeur est d'assez haut niveau et l'ordinateur vous tendra de nombreux pièges.



**PRE  
VIEW**



Preview sur PC.  
Sortie : juin/juillet



# SAS COMMAND

**REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE**

**S**i vous êtes fan d'Opération Jupiter (Hostages), alors vous allez être comblé par SAS Command. Autant d'action, avec des effets identiques et un design semblable à celui qu'il y a dans Laser Squad. Vous aurez différentes missions à accomplir, libérer des otages dans un Jumbo Jet, ou encore dans une ambassade.

La jungle vous posera plus de problèmes, lorsque vous vous enfoncerez en son cœur pour libérer des prisonniers de guerre. Deux autres missions vous proposeront d'intervenir dans une usine d'armes ou dans une centrale nucléaire. L'action est inin-



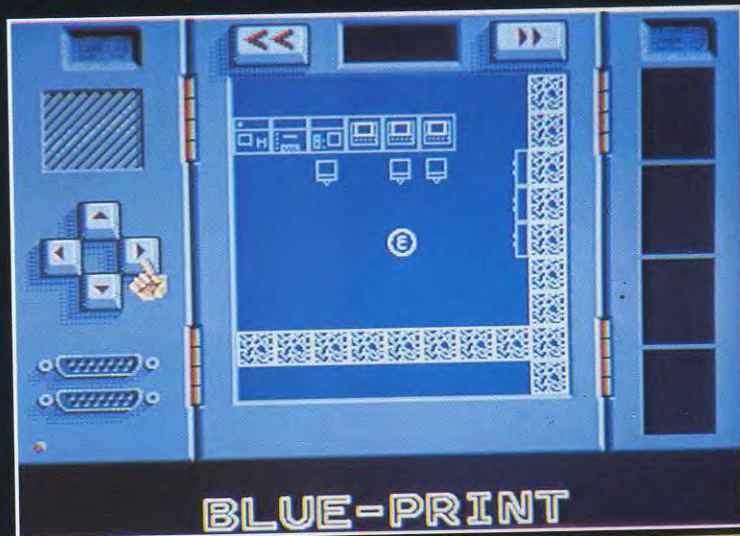
terrompue dans SAS Command. Sur une plateforme pétrolière, vous devrez capturer un terroriste avant qu'il ne vous descende, alors que sous vos pieds, la mer se déchaine.

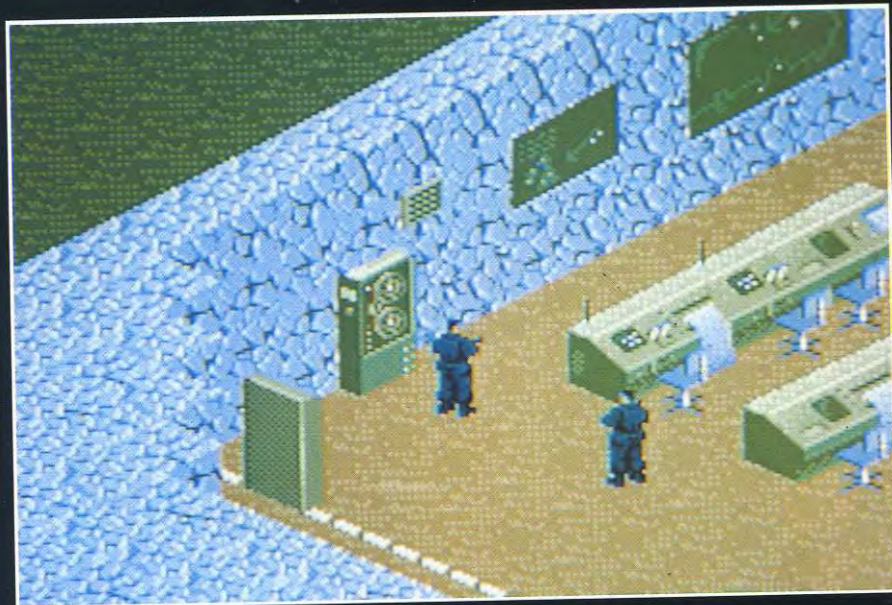
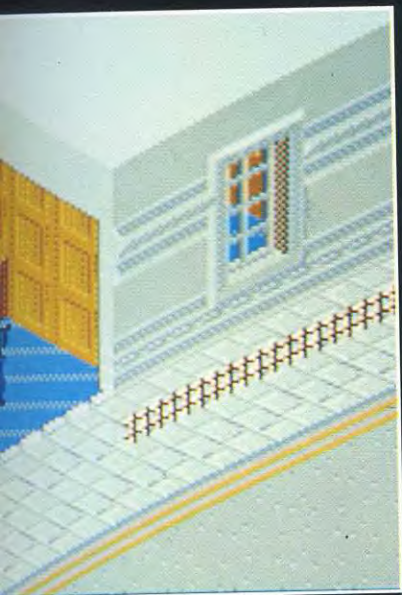
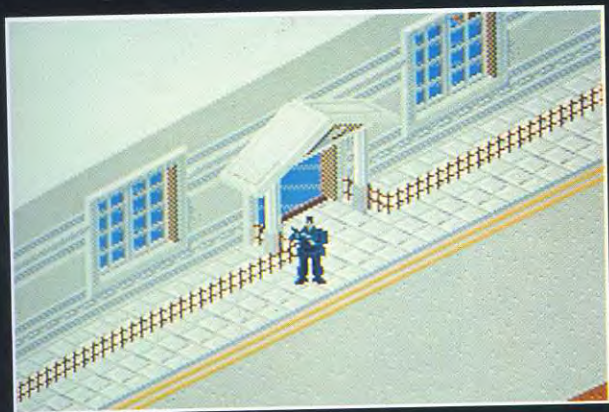
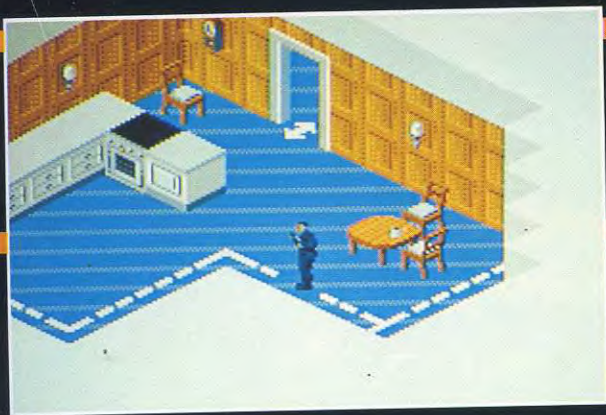
Le jeu est présenté en 3D isométrique, avec une série d'icônes en-dessous de l'écran de jeu. Vous pouvez donc vous déplacer, prendre ou poser des objets, actionner un mécanisme, ouvrir ou fermer une porte. Un système de points a été mis en oeuvre et chaque action vous coûte un peu plus. Vous devez vous déplacer furtivement pour surprendre vos adversaires, l'ennemi ne vous entendra pas, mais attention il peut utiliser la même ruse. Si vous faites trop de bruit en marchant, vous pouvez être repéré par votre adversaire, c'est peut-être la

première fois que le facteur sonore entre en compte dans un jeu. En effet, quand les ennemis s'approchent, vous les entendez arriver. Quand vous avez une forme devant vous, que vous décidez de tirer, priez pour que ce ne soit

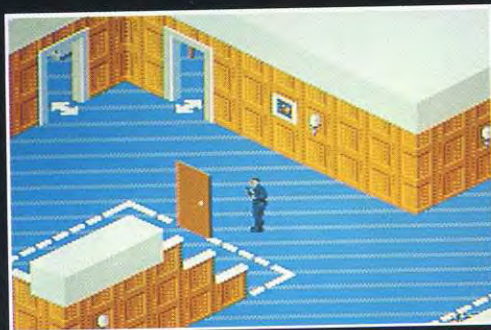
pas une innocente victime. Un jeu plein d'action et de stratégie.

**Preview sur Amiga/ST/PC  
Sortie en Septembre**



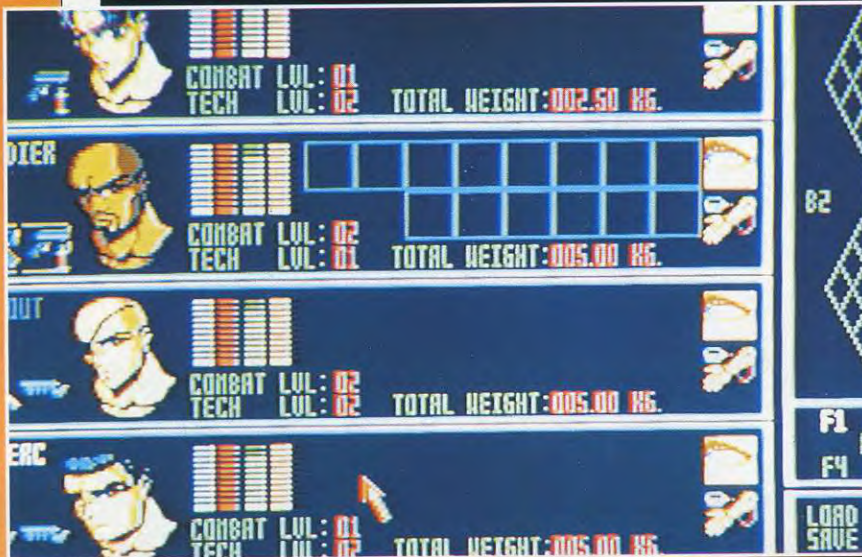


**PRE  
VIEW**



# SHADOW WORLDS

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



L'action se déroule dans un complexe de recherche qui était utilisé pour l'élaboration d'armes d'un nouveau genre. Les choses ont mal tourné et une équipe a été dépêchée sur les lieux pour rendre compte de ce qui se passait dans le laboratoire. Vous dirigez bien sûr cette équipe de héros de l'espace.

Très rapidement, vous vous retrouvez nez-à-museau avec des Aliens. Vous pourrez ramasser de très nombreuses armes cachées ou déposées dans le décor. Il est même possible d'assembler différents éléments d'armes pour en construire d'autres.

Vos quatre hommes évoluent dans de superbes combinaisons de l'espace, avec des lampes sur leurs masques. Quatorze niveaux vous attendent, du complexe de l'espace, vers différentes planètes.

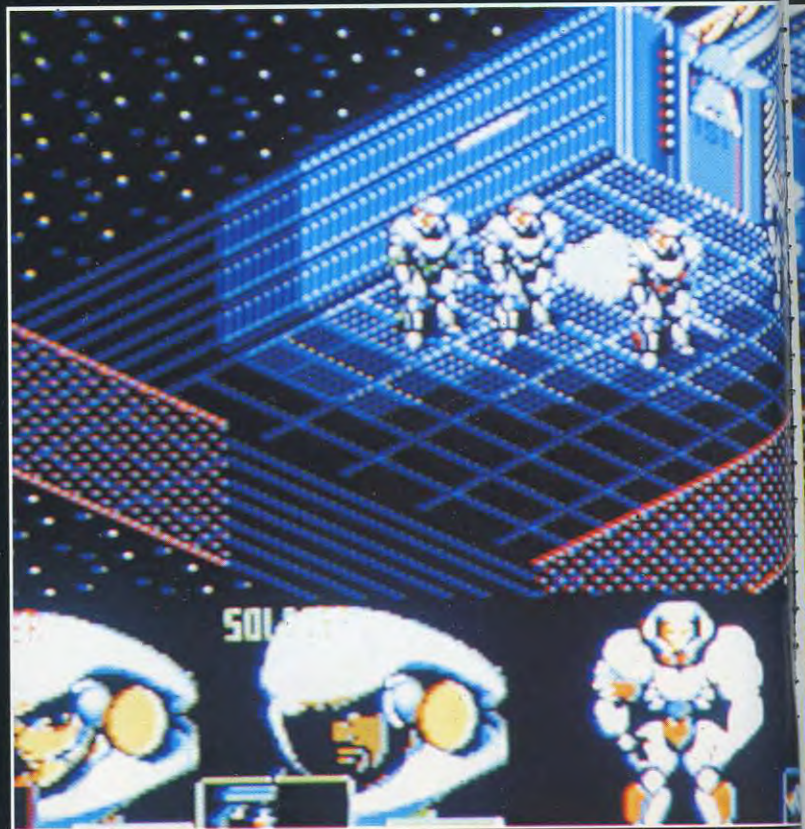
Le système de contrôle est simple, vous cliquez et vous déplacez à l'aide de la souris, et vous pouvez décider de séparer vos 4 hommes en divers groupes. Chaque person-

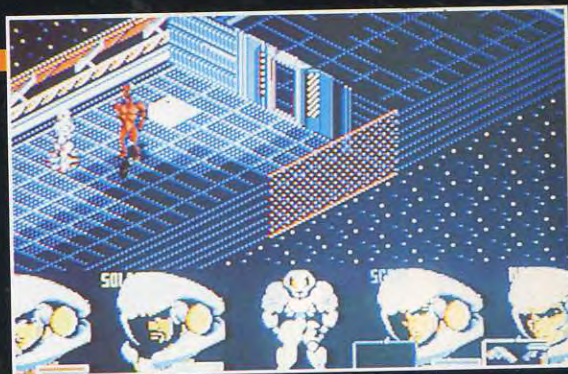
**I**l n'y a pas si longtemps, quelques mois seulement, Shadowlands sortait sur le marché. Malgré la même vue isométrique et le même système Photoscape que pour Shadowlands, Shadow Worlds n'est pas du tout une suite, mais bien un jeu à part entière. Pour ceux qui ne connaissent pas le système Photoscape, précisons qu'il s'agit d'un système unique de gestion de la lumière. Si, dans un couloir, une lampe est allumée, celle-ci aura un rayon d'action déterminé, si un personnage passe devant elle, il sera en pleine lumière et pourra regarder les objets autour de lui, mais s'il sort de ce rayon, il se retrouvera dans le noir.

De plus, si un personnage tient une torche ou une lampe dans sa main, le halo de lumière le suit partout et le joueur découvre le décor au fur et à mesure. Ce système Photoscape apporte un réalisme et aussi une atmosphère très particulière.

Contrairement à Shadowlands, l'attention de Shadow Worlds est plus portée sur l'action et le combat, sans aspect stratégique. Le joueur aura toujours de nombreuses

énigmes à résoudre, mais tout l'aspect mystique a disparu pour laisser place à un environnement futuriste où monstres et aliens luttent à travers de nombreuses batailles. Les sorts ont disparu, mais de nouvelles armes sont présentes, réservant de bonnes surprises au joueur.





nage a ses propres attributs, santé, force, etc... Les énigmes sont nombreuses et vous verrez rapidement que chaque personnage a sa fonction, que le seul moyen d'arriver au bout d'un problème passe par l'action collective.

Quand deux personnages sont suffisamment proches l'un de l'autre, ils peuvent s'échanger des objets. N'oubliez pas de nourrir vos hommes, sinon ils tomberont, sans

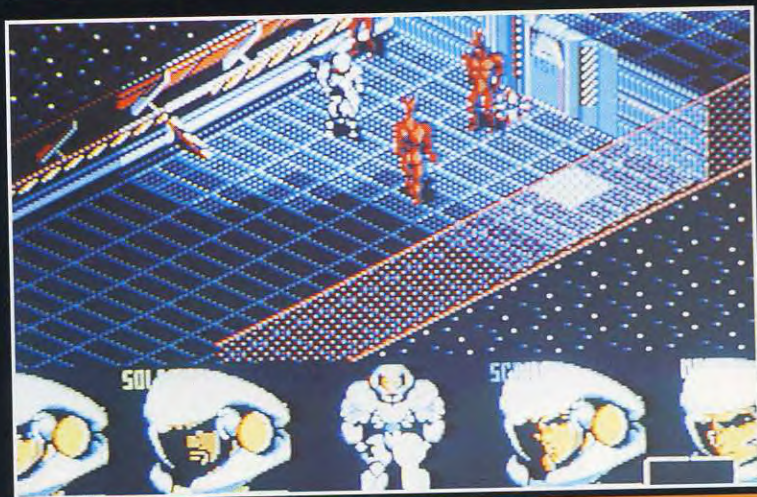
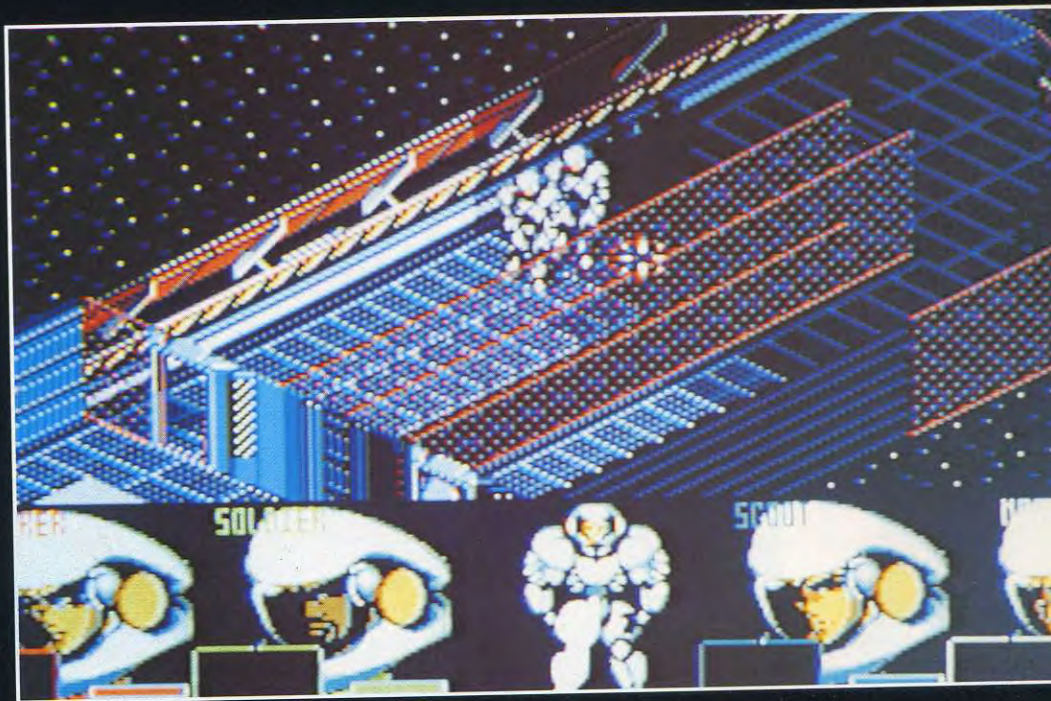
forces. Vous devrez lutter contre les Aliens, contre des robots, d'énormes monstres, mais vous devrez aussi vous débrouiller pour passer à travers les systèmes de sécurité.

Le jeu ne propose pas qu'une mission, mais plusieurs objectifs

différents, le principal étant de combattre tout ce qui bouge.

**Tous formats, sortie en septembre**

**PRE  
VIEW**



# FOOTBALL KID

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



de très grande taille. Des bonus cachés aideront notre jeune héros, lui permettant d'aller plus rapidement, notamment grâce aux bottes magiques. Les décors ont une certaine interaction avec le jeu, Football Kid évoluera au milieu des bassins d'eau ou de feu, des ascenseurs, et devra lutter contre de très nombreux ennemis qui lui rendront la vie infernale. Chaque niveau est énorme, mais nous en reparlerons plus longuement, Football Kid semblant être un futur hit.

**Preview sur Amiga.  
Sortie : fin 92 ; autres  
formats plus tard.**

**C**e jeu a tout du jeu console, c'était là le but principal des programmeurs. Football Kid n'en est encore qu'au début de son développement, mais, déjà, on sent la petite touche Sonic (la mascotte de Sega) avec les scrollings différentiels et les décors de fond. L'histoire met en scène un jeune garçon fou de football, tous ses rêves tournent autour de ce sport et son rêve le plus fou est de marquer le but décisif en finale de coupe du monde. Un jour, il est transporté dans un monde où tout est en relation avec le football. Son aventure le mènera dans différents pays, en Russie, au Japon, en Amérique, en Italie, en Espagne, etc... Le jeune garçon de 10 ans prouvera comme il est fou de foot ("le foot c'est cool, le foot c'est cool, le foot c'est cool", chanson de Denis Papin, voir l'excellent fanzine de Max Guido: Goldrush) en frappant tous les ballons qu'il peut croiser.

Football Kid est un jeu de plateformes avec de l'action où l'on tire avec un ballon sur ses ennemis. Par exemple, en Amérique, il sera confronté à des joueurs de football américain, Football Kid pourra les faire disparaître en leur tirant dessus. Les mouvements de la balle dépendent de la façon dont vous la frappez, mais aussi du type et du nombre d'options que le joueur aura ramassé. La balle grossira et pourra rouler sur les ennemis comme dans Indiana Jones, ou peut devenir toute petite. Chaque pays disposera de décors et de sprites différents, ces derniers sont d'ailleurs





# COOL. HYPER COOL.

## BW'S Hollywood

Bluffés ! Au lycée, ils sont tous bluffés. Quand ils m'ont vu arriver sur mon BW'S Hollywood... Imaginez ! Un look super sympa, un moteur franchement nerveux, un autoradio FM stéréo... Même le prof de maths, il n'en revenait pas. Jamais il ne m'aurait cru capable de faire une si bonne opération. Faites vous-même le calcul : démarreur électrique + transmission automatique + freinage efficace + éclairage puissant = y'a pas de lézard, ça roule. En toute liberté, en musique... en toute sécurité. Question de confiance. En fait, quand on y réfléchit bien, mon BW'S Hollywood, c'est moi qu'il épate le plus.



## L'ESPRIT YAMAHA

Motor France

PRECONISE POUR SES MOTOS **Mobil**

# BW'S

**HOLLYWOOD**  
Chewing Gum

FINANCEMENT

Assistance 24/24

ASSURANCE AVS

TOUT SUR YAMAHA

3 6 1 5 YAMAHA INFO

BW'S Hollywood est une série limitée.

La moto est un plaisir, gardons-la intacte. Pensez à votre sécurité, à celle des autres et au respect de l'environnement.

# MICROPROSE

## REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

L'équipe qui développe ce jeu ne vous est peut-être pas complètement inconnue. Argonaut Software nous a en effet déjà proposé Birds of Prey. Leur nouveau produit, ATAC, est sans cesse amélioré, les programmeurs rajoutant de petits détails depuis quelques mois, ce qui fait que nous ne le verrons pas avant la fin de l'été. Nous vous avons déjà présenté des photos de ATAC; celles qui se trouvent dans cet article proviennent de la toute dernière version, profitant donc des dernières modi-

fications. Le cockpit a été modifié, il semble maintenant beaucoup plus réaliste. Quand vous prendrez la place du pilote, vous vous engagerez alors dans une lutte contre les barons de la drogue, en Colombie. Votre mission vous conduira à stopper leurs transports de marchandises et à détruire les champs qu'ils cultivent pour produire la drogue.

Pour ce boulot, on ne vous demande pas de tuer mais bien d'empêcher l'acheminement des marchandises, et à force de voir leurs

champs brûlés, peut-être que les barons de la drogue se reconvertiront dans la culture de maïs ou l'élevage de mouton. Vous devrez aussi inter-

rompre les transports sortant d'Amérique du Sud, et vos cibles principales seront les chemins de fer et les camions. Mais attention de ne pas tuer de personnes innocentes.

Il y aura aussi de nombreux combats aériens, et vous réaliserez que les barons de la drogue ont de quoi se payer des avions très per-

fectionnés avec l'argent de leur deal international. Pour la première fois dans un simulateur, vous pourrez voir à travers le plancher de votre avion, ce qui vous donnera une meilleure vue sur vos cibles. Le programme est si bien fait, que même sur un PC 286 les animations sont parfaitement fluides. Sur un 386 c'est carrément fantastique, je vous laisse imaginer le résultat sur un 486. Vous pouvez avoir quatre avions sous vos ordres en même temps dans les airs. En tant que commandant vous pourrez juste donner des ordres, ou alors voler vous aussi. Vous pourrez pas-



# ATAC

ser d'un avion à l'autre à tout moment, pour avoir une bonne vue de votre décloînement tactique. ATAC dispose d'un scénario complet et complexe, une partie n'étant pas divisée en missions, c'est à vous d'organiser l'ensemble de votre lutte contre les barons de la drogue. Si vous réussissez, vous obtiendrez de très nombreuses médailles, si vous échouez, on vous placera derrière un bureau au Pentagone.

## PREVIEW



Preview  
sur PC



# DARKLANDS

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



En cours de jeu, vous pourrez être rejoint par un autre aventurier qui viendra gonfler les rangs de votre équipée. Il est possible de terminer l'aventure avec un seul aventurier, mais l'intérêt de diriger plusieurs individus qui s'entraident et se complètent est tout à fait évident. Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vos hommes amélioreront leurs compétences, ou bien, s'ils ne cessent d'échouer lamentablement, les feront chuter. Les déplacements se font à l'aide d'un icône à déplacer sur une carte, icône ne représentant qu'un des personnages.

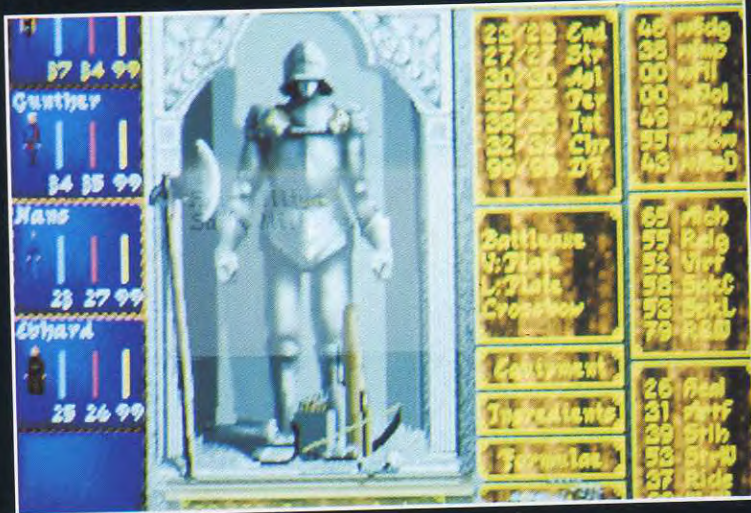
Le jeu est très vaste; pour l'illustrer, disons qu'une portion de carte prenant tout l'écran ne représente en

news • previews

**A**vec des titres comme Shadowland et Shadow World, vous devez être un peu paumé par rapport à Darklands. Il y a d'indéniables similitudes entre tous ces jeux. Premièrement, ce sont tous des jeux de rôles complexes, et deuxièmement, ils sont tous les trois en 3D.

La présentation de ce jeu change selon que vous soyez sur les écrans de textes, de combat ou sur les superbes images statiques qui présentent le lieu où vous vous situez. Nous sommes en l'année 1450, dans l'Allemagne médiévale. Toutes les cartes et les armes du jeu sont authentiques et un effort important a été fourni pour que tout soit correct, pour qu'il n'y ait pas le moindre anachronisme.

Avant que le jeu ne commence réellement, vous devez créer votre



équipe d'aventuriers, et, comme dans la plupart des jeux de ce genre, ces personnages se situent entre la réalité et la fantaisie. L'objectif principal de ce jeu est de trouver et tuer des sorcières («The witch, burn the witch!»). Mais votre tâche principale en provoquera bien d'autres, poussant au combat aussi bien contre des humains que contre des monstres. Dans les scènes de combat, vous pouvez, au choix, changer les paramètres de vos combattants et laisser l'ordinateur résoudre les luttes, ou diriger complètement l'un des personnages de votre groupe.

fait que 1% de la totalité de la carte. Vous pouvez modifier et améliorer votre groupe et composer, par exemple, une équipe de moines ou de voleurs. Il est tout de même préférable d'équilibrer les fonctions dans votre groupe. Vous pouvez leur donner un nom, un surnom ainsi qu'une fonction.

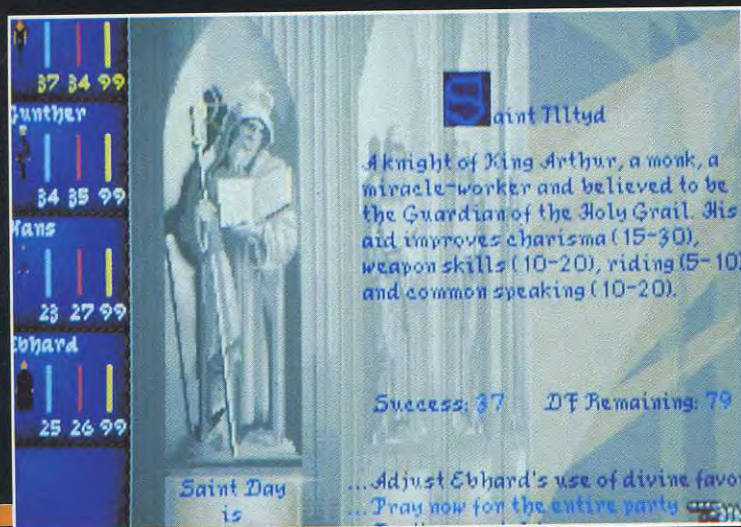
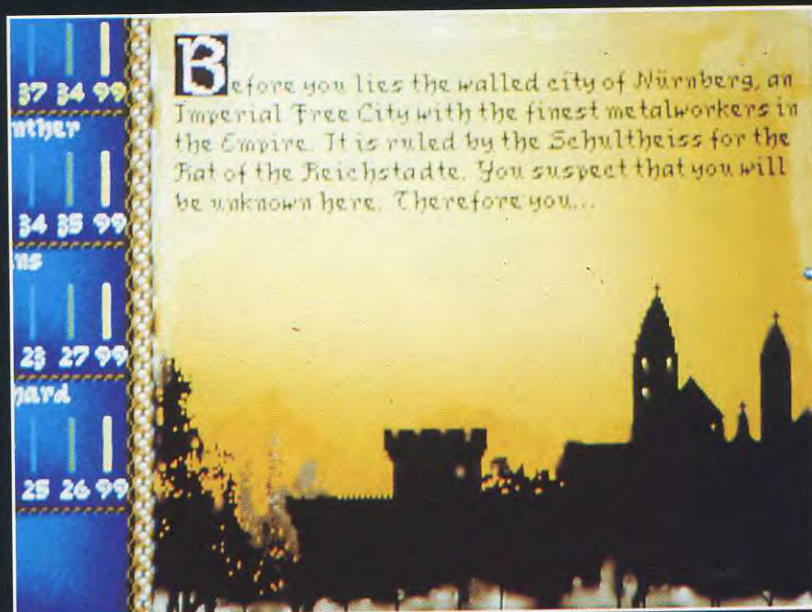
Quand vous entrez dans une ville vous obtenez d'abord une image du lieu où vous vous trouvez, puis des textes à choix multiples s'affichent pour vous permettre d'indiquer ce que vous désirez faire. Les bars et les magasins reprennent tous les mêmes principes d'interrogation, avec des écrans statiques et des décisions à

**MICRO PROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE



prendre. En fait, vous ne voyez le groupe dans son entier qu'en mode combat, dans une pseudo 3D isométrique avec les caractéristiques des personnages autour de l'écran. En haut de l'écran, se trouvent des menus déroulants qui vous donneront des renseignements divers tout au long du jeu. Le menu des combats permet de choisir si vous adopterez une technique offensive ou défensive. Les niveaux d'énergie des personnages sont affichés en permanence, ainsi, vous pouvez prendre la décision de fuir au bout d'un moment si la situation devient critique.

Voici quelques exemples de ce qui vous arrivera pendant l'aventure: être attaqué par des chiens féroces, par des fantômes et toutes sortes de créatures.



Il y a une infinité de personnages différents à choisir, avec 26 niveaux et attributs. Vous pourrez trouver et utiliser des sorts. La manipulation de Darklands est très intuitive, et même ceux qui n'ont jamais pratiqué ce genre de jeu pourront foncer dans l'aventure en quelques minutes.

**Preview sur PC**

**PREVIEW**

# CRISIS IN THE KREMLIN

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



droits civils sont d'autres domaines où votre capacité de jugement devra faire ses preuves. Le jeu est une combinaison de plans stratégiques et de conscience tactique. S'il y a des soulèvements parce que le peuple ne vous soutient plus, vous serez obligé de faire intervenir l'armée.

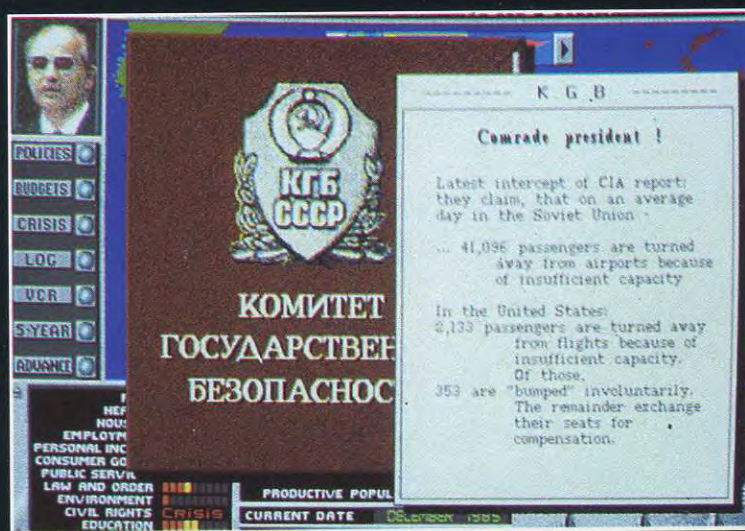
Tous les paramètres entrant en compte pour la gestion et la tenue d'un pays ont été placés dans le programme. Crisis in the Kremlin est donc très proche de la réalité, authenticité accentuée par la collaboration avec une personne d'origine Russe pour le développement de ce logiciel. 90% du jeu est composé d'écrans de statistiques ou de textes avec des décisions à prendre, le reste

**M**aintenant vous avez la possibilité de diriger l'un des plus grands pays de la planète. Vous choisissez l'un des trois leaders suivant: Gorbatchev, Eltsin ou Staline, chaque homme ayant sa conception de la manière de diriger le pays. Vous verrez comme il est difficile, en Russie, de garder conjointement le peuple dans sa poche, et une situation économique viable. Ce sont vos choix sur les décisions importantes qui feront que vous resterez au pouvoir 30 ans ou pas. Rester 30 ans étant le but du jeu.

Tout au long du jeu vous pourrez admirer des images digitalisées tirées de véritables reportages qui viendront illustrer vos décisions. Des news telles qu'on les trouvent dans les journaux seront affichées à l'écran quand vous prendrez des décisions économiques. Si les choses commencent à aller mal, vous serez très rapidement informé.

Le mode de contrôle du jeu, où l'on se contente de cliquer, est très simple à utiliser, et tout tourne autour de textes à choix multiples. Pour chaque menu vous disposez de sous menus et, finalement, d'une liste d'options textes que vous devez choisir attentivement.

Toute décision politique, qu'elle soit dure ou douce, a d'énormes répercussions. Le contrôle des salaires est très délicat et vous devez faire attention aux négociations avec les travailleurs, entrez un facteur de 1 à 10, avec 1 pour donner ce que désirent les travailleurs, et 10 pour ne leur donner qu'un tout petit peu. L'aspect militaire et diplomatique sont deux autres fa-



cettes stratégiques que vous devrez manipuler.

Santé, nourriture, loi et ordre, emploi, biens de consommation, services publics et

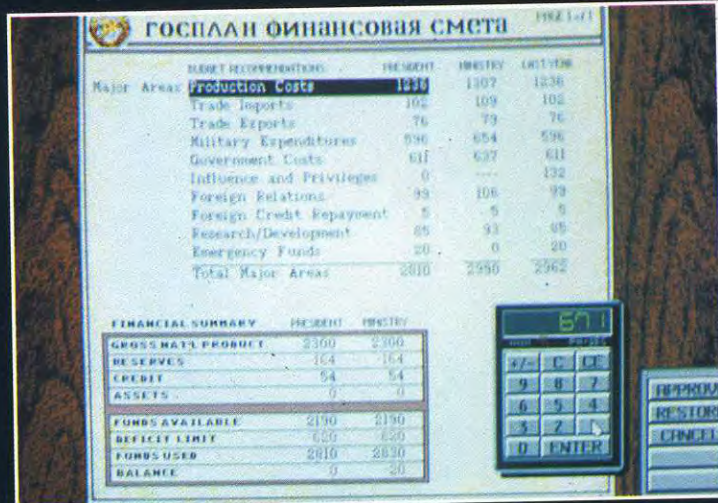
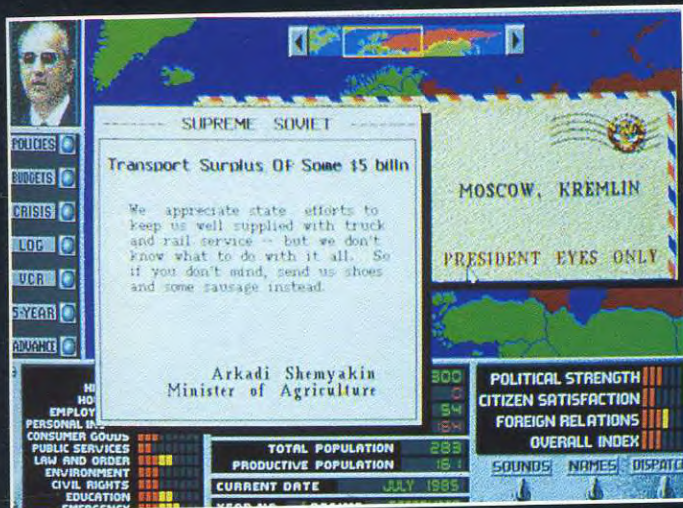
étant composé d'extraits de films.

L'écran principal vous informera de la situation et la moindre crise sera représentée par des textes d'alerte et des indicateurs clignotants. Vous devrez alors vous diriger vers les

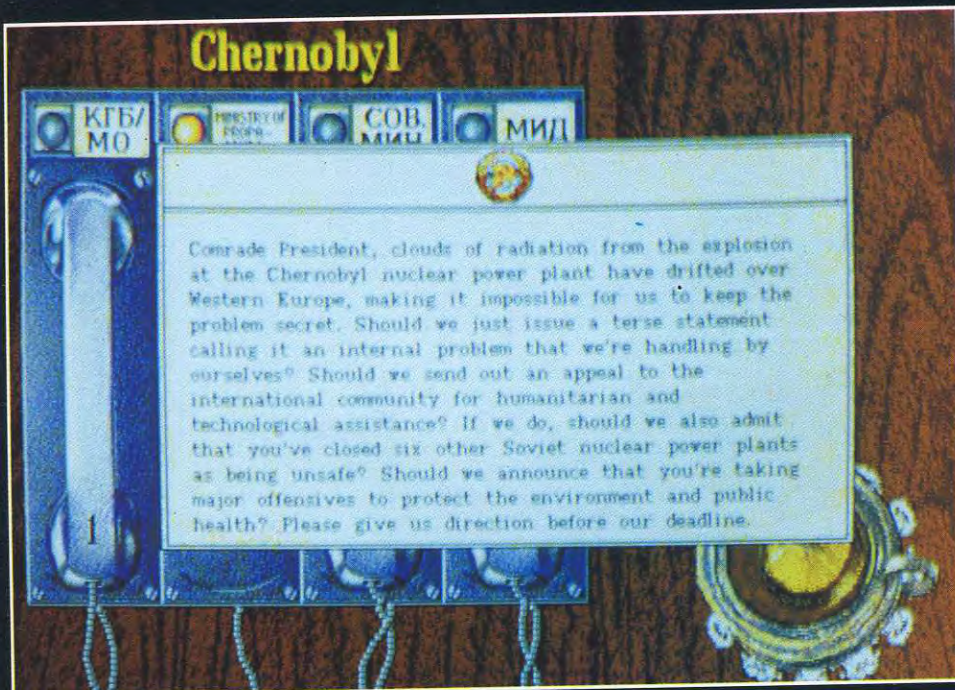
# MLIN

sous-menus pour régler le problème.

Les menus, constamment présents à l'écran, concernent la police, le budget, un compte-rendu des cinq dernières années, plus de nombreux sous-menus. Même s'il est très simple de comprendre tout ce qui se passe, le jeu étant très clair, Crisis in the Kremlin est un jeu complexe, difficile. Il vous faudra énormément de temps pour arriver au bout du jeu, et vous ne trouverez jamais deux fois les mêmes problèmes d'une partie à l'autre. Pour vous aider, vous pouvez consulter un livre qui reporte toutes vos actions pendant 30 ans. Réussir à tenir 30 années étant une autre affaire.



Preview sur PC



# PREVIEW

**3615**  
**JOYSTICK**  
 DES  
 PUTAINS DE  
**CADEAUX**

# THALAMUS

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

## NOBBY THE AARDVARK



Les programmeurs ont déjà développé de nombreux logiciels pour Codemasters, et leur dernière réalisation, un jeu tout mignon, ne devrait pas tarder à sortir. Des graphismes en 3D, avec 8 niveaux d'actions qui com-

prendront des phases à regarder avec des lunettes 3D pour se sentir encore plus dans le jeu.

Des petits jeux font aussi partie de l'aventure globale, alors que Nobby sera confronté à de nombreux

problèmes. Nobby utilisera de nombreux autres moyens de transports différents de son amusante démarche. Nobby utilisera des ballons à air chaud, et foncera aussi sous l'eau dans sa quête à la recherche d'Antopia.

Nobby devra tirer, éviter, et sauter sur des plates-formes ainsi que tout plein d'autres actions. Nobby adore les insectes, et il passe le plus clair de son temps à en rechercher et à en manger, qu'ils soient frits, griller ou crus.

La version amiga présentera des graphismes en 3D vectorielle avec de nombreux sprites et polygones, le tout en plein écran. L'action est si présente que vous n'aurez pas le temps de respirer. Extrêmement



PREVIEW SUR AMIGA ET ST

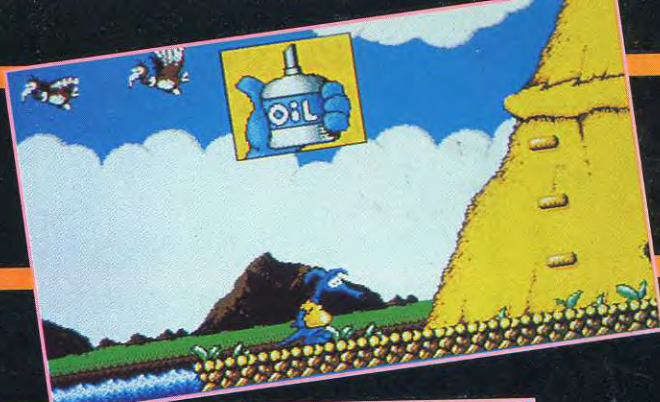


THALAMUS

## WINTER

Ce jeu a eu un très grand succès sur ordinateurs 8 bits, et nous voilà donc de retour dans le camp pour encore un peu plus d'action. Maximus la souris a obtenu un job de secouriste en montagne. Il a accepté ce boulot sans vraiment savoir en quoi cela consistait. Vous êtes son assistant, et vous devrez venir l'aider quand il en aura besoin, c'est à dire approximativement en permanence. Les 8 stages du jeu comprennent: les combats de boules de neige, les grottes de glace, les patrouilles à skis, les descentes et l'ascension finale.

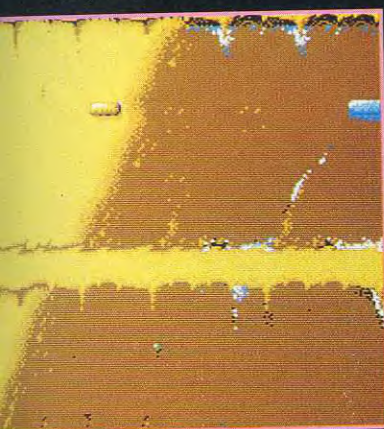
Il y aura beaucoup d'action alors que vous irez secourir différentes personnes, le nombre de personnes restant à secourir sera affiché à l'écran. Votre temps sera limité, mais, pendant les premiers niveaux, vous obtiendrez de l'aide de l'ordinateur par



coloré, Nobby devrait plaire aussi aux plus jeunes joueurs.

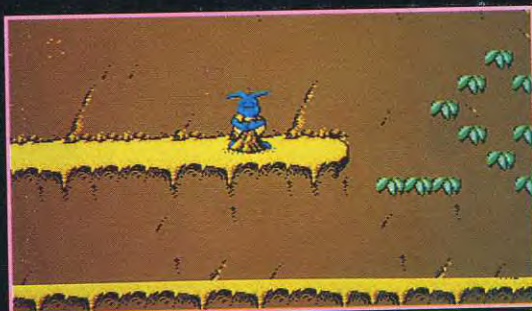
Le contrôle de Nobby est simple, et vous aurez bientôt la joie de le faire sauter par dessus les obstacles, et tirer sur les ennemis.

Manœuvrer votre ballon à air chaud ne sera pas chose facile, de nombreux clous sont disposés un peu partout, et le moindre effleurement ferait exploser votre ballon et vous précipiterait au sol.



PREVIEW SUR AMIGA ET ATARI ST

**PREVIEW**

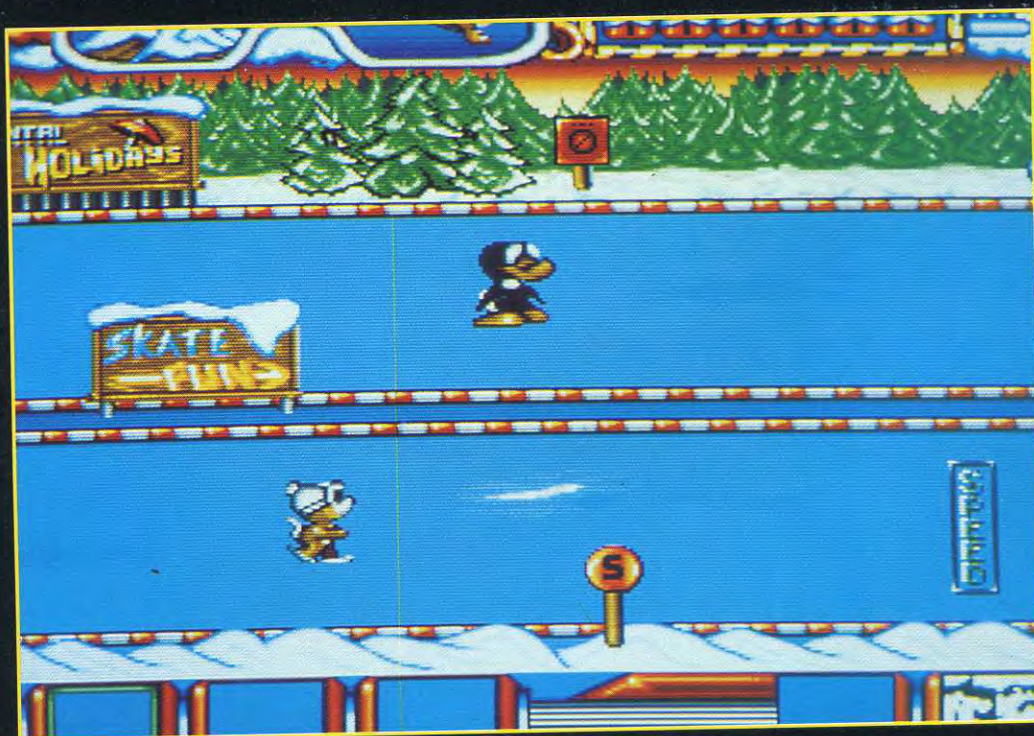


## CAMP

l'intermédiaire de petites indications qui s'afficheront à l'écran. La bataille de boules de neige est très amusante, et Max se trouvera au centre, canardant les ours de toutes les couleurs qui viennent vers lui. Le jeu est très simple à utiliser au joystick, et vous réussirez bientôt à dégommer les ours avant qu'il n'aient le temps de se cacher derrière des monticules de neige.

Autre séquence dans le plus pur style des jeux 8 bits d'il y a quelques années: les courses contre d'autres animaux où vous devez agiter le joystick de gauche à droite et de droite à gauche le plus rapidement possible.

Une très bonne coordination est nécessaire pour bien négocier la séquence de patinage sur glace. Une bonne série de petits jeux mis ensemble, sous la même enseigne.

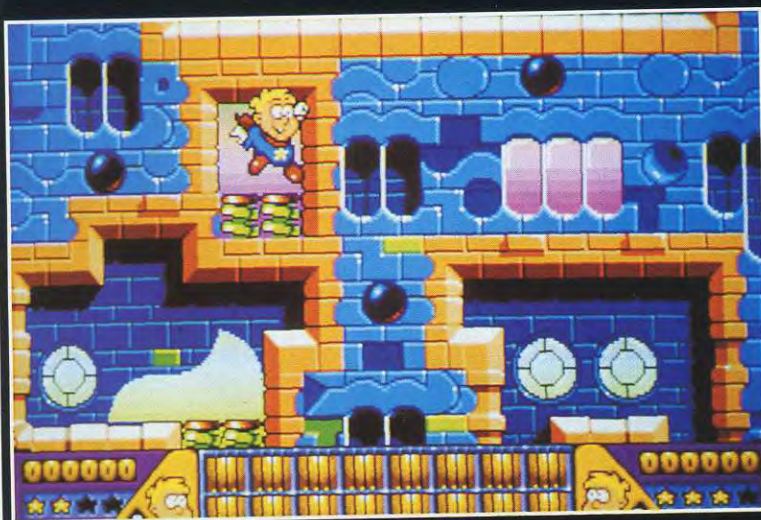


# ARCADE MASTERS

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

ew sur Amiga/ST/PC  
Photos sur Amiga  
Sortie en Septembre

# MAGIC BOY



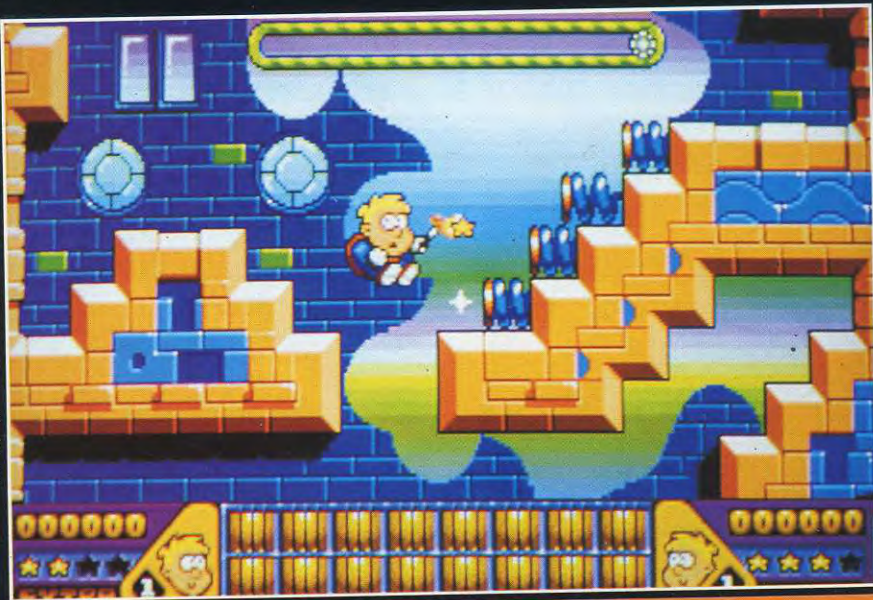
news • previews

**M**agic Boy est un jeu de plates-formes mignon et coloré. Les caractéristiques du jeu sont assez impressionnantes, interaction avec les éléments du décor, 64 niveaux divisés en 8 mondes différents, 4 musiques aux sons échantillonnés et tout un tas d'effets sonores, des bonus cachés. Un mode deux joueurs est également disponible et les huit mondes différents disposant de leurs propres graphismes font que vous ne serez pas lassé de Magic Boy rapidement.

Vous jouez le rôle de Hewlett, un jeune apprenti sorcier tout plein d'espoirs qui, alors que son maître est parti, fait une grosse bêtise en libérant tout un tas de monstres. Incontrôlables, Hewlett doit vite faire rattrapper leurs cages à toutes ces sales bestioles. Ces cages sont affichées en bas

de l'écran. Les monstres disposent de quelques pouvoirs magiques et se déplacent, agissent, de manière très intelligente pour éviter d'être capturés par Hewlett. Notre héros devra négocier très habilement toutes les plates-formes, certaines d'entre elles disparaissent, progressivement, sous ses pieds, d'autres sont glissantes ou présentent tout un tas de pièges dans le

genre. A chaque fois que vous capturez un monstre, une capsule spéciale apparaîtra et augmentera vos capacités quand vous la ramasserez. Vous pourrez obtenir des éclairs magiques, des rétro-fusées qui vous permettront de voler plutôt que de marcher, des boucliers pour vous protéger,



ARCADE  
MASTERS

Voici le premier titre à sortir sur Arcade Masters, le nouveau label de Entertainments Internationals.



des fruits pour faire remonter votre énergie, et un bonus spécial qui vous aidera dans votre mission, mais celle-ci est top secret. Le jeu est bourré d'idées amusantes, les animations sont réussies, tout particulièrement les sauts, les dérapements. Les graphismes utilisent des rasters de couleurs pour égayer le fond.

**PRE  
VIEW**

# COOL CROC

Ce jeu devra sortir très prochainement, Cool Croc Twins a été écrit par deux programmeurs/graphistes Français, deux parisiens. Ils ont mis un an à réaliser ce jeu, et le résultat est tout à fait charmant. Les deux jumeaux crocodiles adorent s'amuser, et c'est là votre mission que de les faire traverser les 10 mondes et 60 niveaux de délire qui les attendent. A travers la jungle, le désert glacé ou la ville, les deux crocodiles devront combattre de nombreux ennemis. A la base, Cool Croc Twins est un jeu de plates-formes, avec, en plus, des séquences de pure arcade. Les graphismes sont très colorés, et les décors de fond animés. Ce jeu sortira sur tous les formats 16 bits.

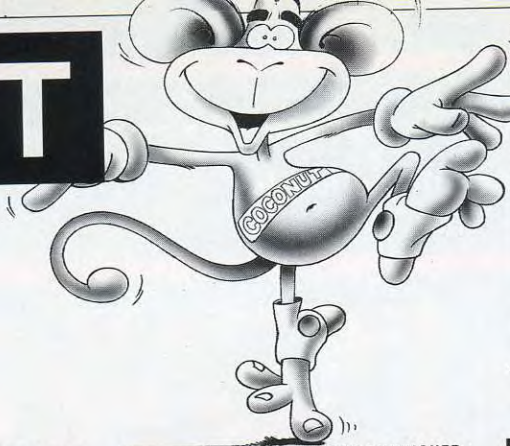


Amiga  
ST/PC



# COCONUT

**SPECIAL MICRO**



**COCONUT REPUBLIQUE**  
13, bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél : (1) 43.55.63.00  
M<sup>o</sup> Oberkampf

**COCONUT MONTPELLIER**  
Avenue Jean Mermoz  
immeuble Atalante  
34000 MONTPELLIER  
Tél: 67.65.05.40

**COCONUT GRENOBLE**  
8, cours Berriat  
38000 GRENOBLE  
Tél : 76.50.99.41

**NOUVEAUTES A PARAITRE**

ADDAMS FAMILY  
APIDYA  
CHAMPIONSHIP MANAGER  
GLOBAL EFFECT  
HERO  
HOOK  
JAGUAR XJ 220  
LURE OF THE TEMPRESS  
MYTH  
RUBICON  
SPACE CRUSADE  
US GOLD THE MANAGER  
VROOM DATA DISC

**AUTRES TITRES**

3D CONSTRUCTION KIT 325  
A.G.E. 249  
AIRBUS A320 VF 379  
BAT II 345  
BLUES BROTHERS 269  
CADAVER 245  
CADAVER LEVELS 155  
DELUXE PAINT FRANCAIS 545  
DEMO CONSTRUCTION KIT 450  
DISCOVERY 325  
DYLAN DOG 280  
ELVIRA II 289  
EPIC 255  
F15 STRIKE EAGLE II 295  
FALCON COLLECTION 299  
FASCINATION 245  
FINAL FIGHT 245  
FLIGHT OF INTRUDER 295  
FOOTBALL CHAMP 269  
FOOTBALL CRAZY 259  
FORMULA ONE GRAND PRIX 310  
GOBLIINS 245  
GODS 245  
HEIMDALL LE VIKING 325  
HUDSON HAWK 245  
ISHAR 279  
KNIGHTS OF THE SKY 325  
LEANDER 245  
LEGEND 325  
LES AVENTURES DE MOKTAR 269  
LOTUS TURBO II 245  
MAGIC POCKETS 259  
MEGA TWINS 245  
MEGALOMANIA/FIRST SAMOURAI 295  
MICROPROSE GOLF 310  
MIDWINTER II 295  
NO MORE LEMMINGS 245  
NO MORE LEMMINGS DATA 179  
OBITUS 325  
PARASOL STARS 195  
POPULOUS II 512K OU 1MA 255  
POWERMONGER DATA DISK 125  
R TYPE 2 245  
RAILROAD TYCOON 310  
RETURN TO EUROPE 149  
ROBOCOD 245  
ROBOCOP 3 245  
SECRET OF MONKEY ISLAND VF 295  
SHADOW LANDS 259  
SILENT SERVICE 2 295  
SKYROCK COMPILATION 295  
SPECIAL FORCES 325  
STEEL EMPIRE 295  
SUPER SKI II 289  
TERMINATOR II 245  
THE SIMPSONS 245  
THUNDERHAWK 295  
TORTUES NINJA II 259  
UTOPIA 289  
VENGEANCE OF EXCALIBUR 335  
VROOM 245  
WHIRLWIND SNOOKER 289  
WOLF CHILD 269  
WWF SUPERSTARS 245

**NOUVEAUTES A PARAITRE**

ADDAMS FAMILY  
APYDIA  
BAT II  
CHAMPIONSHIP MANAGER  
FIRE AND ICE  
GLOBAL EFFECT  
HERO  
HOOK  
JAGUAR XJ 220  
LURE OF TEMPRESS  
MONKEY ISLAND 2  
MYTH  
RUBICON  
SECRET OF MONKEY ISLAND 2  
SPACE CRUSADE  
US GOLD THE MANAGER  
VROOM DATA DISC  
WARM UP

**AUTRES TITRES**

3D CONSTRUCTION KIT 395  
AGONY 245  
AIRBUS A320 379  
ALIEN BREED 269  
AMOS 3D 395  
AMOS COMPILER 295  
AMOS THE CREATOR VF 495  
BATTLE ISLE 295  
BIRDS OF PREY 279  
BLACK CRYPT 255  
BLUES BROTHERS 269  
COVER GIRL POKER 259  
DELUXE PAINT IV 325  
DISCOVERY 280  
DYLAN DOG 289  
ELVIRA II VF 289  
EPIC 255  
EYE OF BEHOLDER II 295  
F15 STRIKE EAGLE II 245  
FINAL FIGHT 259  
FIRST SAMOURAI 295  
FLIGHT OF THE INTRUDER 269  
FOOTBALL CHAMP 259  
FOOTBALL CRAZY 310  
FORMULA ONE GRAND PRIX 149  
GIANTS OF EUROPE 269  
HARLEQUIN 295  
HEIMDALL LE VICKING 245  
HUDSON HAWK 279  
ISHAR 280  
JOHN BARNES FOOT 225  
JOHN MADDEN FOOTBALL 310  
KNIGHTS OF THE SKY 245  
LEANDER 325  
LEGEND 379  
LEISURE SUIT LARRY VF 269  
LES AVENTURES DE MOKTAR 259  
MAGICS POCKETS 295  
MEGALOMANIA/FIRST SAMOURAI 295  
MICROPROSE GOLF 310  
MOONSTONE 295  
ORK 245  
PARASOL STARS 195  
PINBALL DREAM 269  
POOL OF DARKNESS 265  
POPULOUS II 259  
PROJECT X 1MO 265  
ROBOCOD 245  
ROBOCOP 3 245  
SHADOW LANDS 259  
SILENT SERVICE II 1 MA 310  
SIM ANT 295  
SKYROCK 295  
SPECIAL FORCES 310  
STARRUSH 249  
STEEL EMPIRE 295  
SUPERSKI II 289  
TERMINATOR II 245  
THE SIMPSONS 245  
VENGEANCE OF EXCALIBUR 335  
VROOM 245

**N'OUBLIEZ PAS D'INDIQUER :  
LE FORMAT DES DISQUETTES,  
LE TYPE DE VOTRE PC,  
LA CAPACITE MEMOIRE VIVE,  
VOTRE CARTE GRAPHIQUE**

**NOUVEAUTES A PARAITRE**

B - 17  
BAT 2  
DARK SEED  
DARKLANDS  
DUNGEON MASTER  
FORMULA ONE GRAND PRIX  
GLOBAL EFFECT  
HOOK  
ISHAR  
LURE OF THE TEMPRESS  
US GOLD THE MANAGER

**AUTRES TITRES**

3D CONSTRUCTION KIT 395  
ACES OF THE PACIFIC 395  
BARD 'S TALE TRILOGY 395  
BATTLE ISLE 359  
BLUES BROTHERS 269  
CHESSMASTER 3000 VF 379  
CIVILIZATION VF 350  
CONAN THE CIMMERIAN VF 385  
COVER GIRL POKER 259  
D GENERATION 379  
DUNE 389  
DYLAN DOG 295  
ELVIRA 2 395  
EPIC 325  
EYE OF BEHOLDER 2 325  
F117 A NIGHTHAWK 350  
FALCON III VF DOS 5.0 395  
FASCINATION 269  
FIGHTER COMMAND 379  
GOBLIINS 245  
GODS 385  
GREAT COURTS II 295  
GUNSHIP 2000 350  
HE 162 DATA SWOTL 225  
HEIMDALL LE VICKING 349  
HYPER SPEED 395  
JACK NICKLAUS SIGNATURE ED 349  
JET FIGHTER II VF 369  
LEGEND 379  
LEISURE SUIT LARRY V VF 395  
LES AVENTURES DE MOKTAR 269  
MANCHESTER UNITED EUROPE 325  
MAUPITI ISLAND 295  
MICROPROSE GOLF 345  
MIDWINTER II 360  
MIGHT AND MAGIC III 335  
NASCAR CHALLENGE 395  
P38 LIGHTNING DATA SWOTL 195  
P80 SHOOTING STAR DATA SWO 195  
POOL OF DARKNESS 295  
ROLLING RONNIE 269  
SECRET OF THE MONKEY ISLAND II 359  
SECRET OF THE MONKEY ISLAND VF 295  
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFF 395  
SHUTTLE 479  
SILENT SERVICE II 345  
SKYROCK COMPILATION 345  
STAR TREK 25TH 295  
STEEL EMPIRE 295  
SUPERSKI II 310  
TERMINATOR II 295  
THE SIMPSONS 259  
ULTIMA IV - V - VI TRILOGY 395  
ULTIMA UNDERWORLD 395  
ULTIMA VII 395  
W. C. 2 SPECIAL OPERATIONS 195  
WING COMMANDER DELUXE ED. 459  
WING COMMANDER II 395  
WINTER CHALLENGE THE GAMES 325  
WORLD CLASS RUGBY 269  
WWF SUPERSTARS 245

**AMIGA 500 - 500 PLUS - 600**

AMIGA 500 PLUS 2890  
AMIGA 600 3690  
AMIGA 600 + HD 20 MO 4990  
CABLE PERITEL 150  
DATAFLYER HD 45 MO 3450  
DATAFLYER RAM 2 MA 1700  
EXT MEMOIRE 512 K 290  
EXT MEMOIRE 512 K + HORL 340  
EXTENSION MEMOIRE 1MA 500+ 675  
LECTEUR EXTERNE 880 K 650  
DOUBLEUR SOURIS - JOYSTICK 150  
CARTE PC KCS POWER BOARD 2200  
SOURIS+TAPIS+SUPPORT 245  
Paires ENCEINTES AMPLIFIEES 569  
3 VOIES + ALIMENTATION

**PC ET COMPATIBLES**

AT 386 SX 25 MHZ 2MO RAM + LECTEUR 3.5 1,44 MO + CARTE SVGA 1 MO 1024\*768 + CLAVIER 102 TOUCHES + ECRAN SVGA COULEUR + HD 40 MO 8970  
AUTRES CONFIG. NOUS CONSULTER  
BARETTE SIMM 1 MA 80 NS 400  
CARTE SVGA 16B TRIDENT 512K 550  
LECTEUR INT. 3.5 1,44 MO 450  
LECTEUR INT. 5.25 1,2 MO 490  
CARTE SOUND BLASTER 2 . 0 1190  
CARTE SOUND BLASTER PRO 1990  
ADLIB + ENCEINTES + INDY 890  
CHIPS CMS SOUND BLASTER 295  
SOURIS COMP. MICROSOFT 245  
CARTE JOYSTICK 2 PORTS 150  
WINNER FLIGHT YOKE 310  
PISTOL STICK 299

**IMPRIMANTES MATRICIELLES**

STAR LC20 9 AIGUILLES 1690  
STAR LC200 COULEUR 2490  
STAR LC24/200 24 AIGUILLES 2990  
CABLE IMPRIMANTE // 99  
RUBAN LC10/LC20 49  
RUBAN LC24 49  
RUBAN LC 200 COULEUR 120

**IMPRIMANTES BUBBLE JET**

CANON BJ10EX 2490  
HP DESKJET 500 4590  
HP DESKJET 500 COULEUR 6890  
CARTOUCHE ENCRE BJ 10 EX 250  
CARTOUCHE NOIRE HP 500 160  
CARTOUCHE COULEUR HP 500 320

**IMPRIMANTES LASER**

CANON LBP - 4 PLUS 4 PPM 7344  
EPSON EPL 4100 6 PPM 8990

**DISQUETTES VIERGES**

3"5 DFDD NEUTRES 49  
3"5 DFDD MARQUEES 135  
5"1/4 DFDD MARQUEES 49  
5"1/4 DFDD MARQUEES 99

**JOYSTICKS**

FAST WINNER TURBO 129  
MANTARAY 149  
ZIPSTICK PROFESSIONAL 159

**DIVERS**

CABLE MINITEL ST/AMIGA/PC 109  
CABLE NULL MODEM 99  
FILTR ECRAN COULEUR 79  
QUADRUPLEUR ST/AMIGA 95  
TAPIS SOURIS 49

**A M I G A**

**P C**

**M A T E R I E L**

**A T A R I S T**

NOUVELLE ADRESSE  
SERVICE INFORMATISE

**plus rapide**

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

**COCONUT**

Av. Jean Mermoz  
immeuble Atalante  
34000 Montpellier  
tel: (16)67 65 05 40

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

Téi \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

Cochez la case de votre micro :

ST  AMIGA  PC 3 1/2  PC 5 1/4

TITRES	MICRO	RIX

Participation aux frais de port et d'emballage ..... +25F

\* TOTAL à payer : .....

Réglement : je joins  chèque bancaire  CCP  Mandat -lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de remb.)

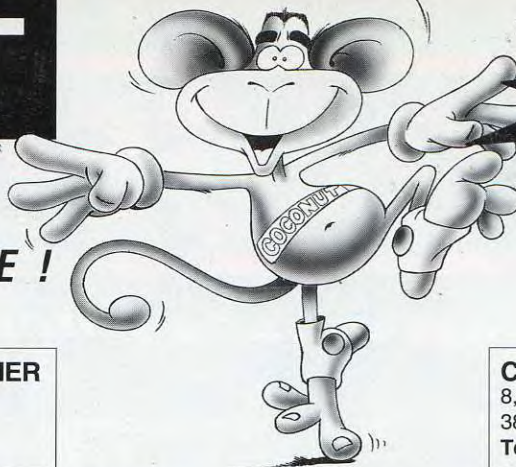
Expédition uniquement en France métropolitaine

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS. DROIT DE RETOUR.

# COCONUT

**LE  
MEGA CD  
EST LA !**

**1<sup>er</sup> REVENDEUR DE  
CONSOLES EN FRANCE !**



**SPECIAL  
CONSOLES**

## COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél : (1) 43.55.63.00  
M<sup>o</sup> Oberkampf

## COCONUT MONTPELLIER

Avenue Jean Mermoz  
immeuble Atalante  
34000 MONTPELLIER  
Tél: 67.65.05.40

## COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat  
38000 GRENOBLE  
Tél : 76.50.99.41

## MEGADRIVE

ACHAT ET REVENTE DE  
CARTOUCHES D' OCCASIONS.  
RENSEIGNEZ TOI DANS NOS  
MAGASINS.

### MATERIEL ET ACCESSOIRES

MEGADRIVE JAPONAISE 1190  
MEGA CD ET JEUX NOUS CONSULTER \*  
ADAPTEUR CART. JAPONAIS 99  
JOYPAD 149  
PRO 1 225  
PRO 2 AVEC MANCHE 190  
ARCADE POWER STICK 379  
ENCEINTES AMPLIFIEES 3 VOIES 569

### NOUVEAUTES A PARAITRE

ALIEN 3  
BULLS VS LAKER  
DAVID ROBINSON BASKET  
DOUBLE DRAGON  
FERRARI GRAND PRIX  
GRAND SLAM TENNIS  
LEMMINGS  
MARBLE MADNESS  
MONACO GRAND PRIX II  
SPEEDBALL II 50HZ  
SLATERHOUSE II  
SUPER OFF ROAD  
TERMINATOR

### AUTRES TITRES

ALISA DRAGON 459  
CENTURION 449  
DAHNA 490  
DESERT STRIKE 490  
DEVIL CRUSH 475  
DONALD DUCK / QUACKSHOT 449  
F1 CIRCUS 495  
F1 GRAND PRIX 495  
F22 INTERCEPTOR 449  
FAERY TALE 475  
FANTASIA 399  
FIGHTING MASTER 449  
GOLDEN AXE 2 445  
IMMORTAL 449  
JOHN MADDEN FOOTBALL 92 449  
KID CHAMELEON 449  
MARIO LEMIEUX HOCKEY 475  
MERCUS 449  
MICKY 399  
NHL HOCKEY / EA HOCKEY 449  
OUTRUN 445  
PGA TOUR GOLF 449  
PITFIGHTER 490  
ROAD RASH 449  
ROBOCOD 449  
SHADOW OF THE BEAST 499  
SONIC 449  
SPIDERMAN JAP 390  
STREET OF RAGE 449  
SUPER MONACO GP 449  
TECMO WORLD CUP SOCCER 479  
TEST DRIVE II 395  
THUNDERFORCE III 475  
TOE JAM AND EARL 475  
TOKI 449  
TURBO OUTRUN 490  
TWO CRUDE DUDES / CRUDE BUSTER 449  
WINTER CHALLENGE 445

## SUPER NINTENDO OFFICIELLE

LA CONSOLE  
SUPER NINTENDO OFFICIELLE  
EST ENFIN DISPONIBLE !!!

LIVREE COMPLETE AVEC  
DEUX MANETTES ET  
LE HIT SUPER MARIO IV

ELLE NE COUTE QUE 1290 Fr

### JEUX OFFICIELS DISPONIBLES

F ZERO 449  
SUPER R TYPE 449  
SUPER SOCCER 449  
SUPER TENNIS 449  
GRADIUS III NC  
CASTELVANIA IV NC  
SIM CITY NC

## FAMICOM JAPONAISE

PRIX EN BAISSSE !!!  
SUPER FAMICOM + 1 JEU  
NOUS CONSULTER

**JEUX + ACCESSOIRES**  
ACTRAISER 590  
ADAPTEUR CART. USA 190  
BATTLE BLAZE 640  
BATTLE GRAND PRIX 640  
CASTLEVANIA IV 640  
CONTRA SPIRIT 640  
CYBER FORMULA 640  
DRAGON BALL Z NC  
F1 EXHAUST HEAT 640  
F1 GRAND PRIX 690  
FINAL FIGHT GUY 640  
HAT TRICK HERO 590  
LAST FIGHTER TWIN 640  
LEMMINGS 640  
ROCKETEER 640  
RUSH'N BEAT 640  
SMASH TV 640  
SOUL BLADER NC  
STREET FIGHTER II FIN JUIN NC  
STRIKE GUNNER STK 640  
SUPER ADVENTURE ISLAND 640  
SUPER ALESTE 640  
SUPER FORMATION SOCCER 640  
TOP RACER 640  
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING 590  
XARDION 640  
YS III 640

## SEGA 8 BITS

JEUX D'OCCASION  
NOUS CONSULTER 150F

**JEUX**  
ASTERIX 345  
CARMEN SANDIEGO 195  
DARIUS II 345  
DONALD DUCK 345  
GHOULS N GHOSTS 345  
GOLDEN AXE WARRIOR 345  
MERCUS 425  
MICKEY MOUSE 345  
MONOPOLY 195  
MOONWALKER 345  
POPULOUS 295  
PRINCE OF PERSIA 345  
PSYCHO FOX 325  
SEGA CHESS 395  
SHADOW DANCER 345  
SHADOW OF THE BEAST 345  
SONIC 345  
SPIDERMAN 345  
SUPER KICK OFF 395  
SUPER MONACO GP 345  
WONDERBOY III 345  
WORLD CLASS LEADERBOARD 295  
WORLD CUP ITALIA 90 295

## GAMEBOY

### ACCESSOIRES

AMPLIFICATEUR STEREO 195  
HOUSSE TRANSPORT DE LUXE 195  
LOUPE ECLAIRANTE GAMEBOY 195

### JEUX

BATMAN 265  
BLADES OF STEEL 265  
BOULDERDASH 230  
CASTLEVANIA 265  
CHOPLIFTER II 265  
DOUBLE DRAGON 225  
DOUBLE DRAGON II 265  
DRAGON'S LAIR 290  
DUCK TALES 285  
F1 RACE + QUADRUPLEUR 290  
GARGOYLES QUEST 225  
GREMLINS II 265  
KICK OFF 290  
KUNG FU MASTER 195  
NAVY SEALS 270  
RC PRO AM 265  
ROBOCOP 230  
SPIDERMAN 225  
SUPER MARIOLAND 230  
THE SIMPSONS 270  
NINTENDO WORLD CUP 225

## NEC

### MATERIEL ET ACCESSOIRES

CORE GRAFX PUISSANCE 5 1290  
GT TURBO + 1 JEU 2490  
PC ENGINE NEC DUO + 1 CD 3790  
QUINTUPLEUR 190  
JOYPAD 290

### JEUX

BOMBER MAN 340  
CORYOON 390  
DRAGON EGG 390  
DRAGON SABER 399  
F1 CIRCUS 91 390  
FINAL MATCH TENNIS 390  
FINAL SOLDIER 390  
GRADIUS 399  
HIT THE ICE 390  
JACKIE CHAN 390  
NINJA GAIDEN 399  
NINJA SPIRIT 390  
PARODIUS 549  
PC KID 2 390  
POWER ELEVEN 390  
POWER LEAGUE IV BASEBALL 390  
RACING SPIRIT 390  
SALAMANDER 390  
SHINOBI 290  
SKWEEK 399  
SUPER LONG NOISE GOBLIN 390  
SUPER WATER BOMB 399  
TWIN BEE 399

## NEO - GEO

### MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE NEO GEO 2990  
NEO GEO + MAGICIAN LORD 3490  
MANETTE NEO GEO 390  
MEMORY CARD 190

### NOUVEAUTES NOUS CONSULTER

### AUTRES TITRES

2020 SUPER BASEBALL 690  
ASO II 1390  
BASEBALL STAR 2 1490  
BLUE'S JOURNEY 1290  
BURNING FIGHT 1390  
CROSSED SWORDS 1490  
CYBERLIP 690  
EIGHT MAN 1490  
FATAL FURY 1490  
FOOTBALL FRENZY 1490  
KING OF THE MONSTERS 1390  
LAST RESORT 1490  
LEAGUE BOWLING 690  
MAGICIAN LORD 690  
MUTATION NATION 1490  
ROBO ARMY 1490  
SENGOKU 1390  
SOCCER BRAWL 1490  
THRASH RALLY 1490  
TOP PLAYER GOLF 1490

## NINTENDO NES

### JEUX

ADVENTURE OF LINK 390  
BATMAN 450  
BLUE SHADOW 390  
CHIP AND DALE 460  
DEFENDER OF THE CROWN 450  
DOUBLE DRAGON II 450  
DRAGON NINJA 430  
DRAGON'S LAIR 450  
DUCK TALES 450  
GOAL 450  
GREMLINS II 490  
JACKY CHAN 450  
KICK OFF 460  
MANIAC MANSION 445  
MEGAMAN 2 490  
MISSION IMPOSSIBLE 430  
POWER BLADE 390  
ROBOCOP 450  
SHADOW WARRIOR 390  
SIMPSONS 390  
SNAKE'S REVENGE 390  
SOLSTICE 390  
STAR WARS 490  
SUPER MARIO BROS III 450  
SUPER SPIKE VOLLEY 390  
SWORD AND SERPENTS 390  
THE BATTLE OF OLYMPUS 390  
TORTUE NINJA II 430  
TURBO RACING 450  
WWF CHALLENGE CATCH 390

## GAMEGEAR

### MATERIEL ET ACCESSOIRES

CONSOLE GAMEGEAR NC  
ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM 195  
LOUPE GAMEGEAR 140

### JEUX

ALESTE 340  
ALIEN SYNDROME 325  
CHASE HQ 325  
CHESSMASTER NC  
DONALD DUCK 295  
GALAGA 245  
GG SHINOBI 245  
HALLEY WARS 265  
JOE MONTANA FOOTBALL 345  
MAGICAL HAT 295  
MAPPY 245  
MICKY 245  
MONACO GP 245  
NINJA GAIDEN 260  
OUTRUN 265  
SONIC 295  
SPACE HARRIER 265  
WALL OF BERLIN 265  
WONDERBOY 215  
WONDERBOY MONSTER WORLD II 265  
WOODY POP 245

### NOUVELLE ADRESSE.

### SERVICE INFORMATISE.

**plus rapide**

### VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

## COCONUT

Av. Jean Mermoz  
immeuble Atalante  
34000 Montpellier  
tel: (16)67 65 05 40

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

CODE POSTAL \_\_\_\_\_

Tél \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_

### TITRES

### CONSOLE

### PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage \* ..... +25F

\* TOTAL à payer : .....

Règlement : je joins  chèque bancaire  CCP  Mandat -lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

\* 100 F pour une console expédition uniquement en France métropolitaine

# RAGE: STRIKER

REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE



**L**a compagnie de développement Rage n'est peut-être très connue actuellement, mais après la sortie des titres qu'ils préparent en ce moment, ils deviendront sûrement célèbres.

Le prochain titre à sortir chez Rage est un jeu de football qui a été proclamé meilleur jeu de ce type, meilleur que Kick Off, par les magazines anglais qui ont pu le voir. Malgré tout, Striker aura un concurrent très sérieux en la personne de Sensible Soccer du label Renegade (voir previews de ce numéro).

Certaines des options du jeu sont assez impressionnantes, comme le scanner, qui peut être activé ou désactivé, au choix, qui est loin d'être là pour décorer. Le radar suit l'action et indique où se trouve la balle avec deux lignes croisées, une verticale et

une horizontale. Les sprites sont de très grande taille, les plus grands que nous ayons vu dans ce domaine jusqu'à maintenant et la vue du jeu est à 45 degrés, ce qui donne un effet 3D impressionnant quand vous avancez en courant sur le terrain. Ce choix de la perspective offre une

meilleure visualisation des joueurs et un réalisme plus poussé.

Une des options permet d'activer ou de désactiver les marques au sol. Un bon jeu dépend toujours de la vitesse des joueurs et des réactions de la balle aux actions du joueur et de son contrôle au joystick. Il n'y a pas d'arbitre sur le terrain, mais des images apparaîtront en incrustation si des joueurs doivent être réprimandés. Soixante-quatre équipes internationales sont intégrées dans le jeu et chacune d'entre elles a ses propres capacités réalistes. Si vous évoluez et progressez dans un tournoi, le niveau de jeu de vos joueurs sera augmenté. Il y'a aussi différentes conditions météorologiques et différentes textures de terrain. Le jeu change complètement de vue si vous devez négocier un penalty; vous vous trouvez alors en vue de face, derrière le goal. En regardant la démo, on s'aperçoit que tout semble très réaliste, que tous les sprites bougent bien et que de nombreux tirs et tackles peuvent être effectués.





Pour donner plus de crédibilité à Rage, si cela est encore nécessaire, sachez qu'ils viennent d'obtenir la licence pour l'adaptation micro du prochain Batman. Vous en entendrez sûrement parler, les médias, Joystick y compris, risquent bien de vous servir "Batman returns", puisque c'est le titre du film, à toutes les sauces. La majorité du personnel de Rage vient de Special FX, une équipe qui a déjà programmé de nombreux best-sellers, comme les jeux d'Ocean, les Incorruptibles, Robocop ou Hudson Hawk, plus de nombreux autres titres. Avec ce jeu de football en 3D, Rage

ne travaille plus pour les autres éditeurs, mais pour son propre compte. Espérons qu'ils suivront les traces de Renegade ou de Core Design. Dans la bouge des programmeurs, Striker est le jeu le plus rapide, le plus fluide et le plus maniable jamais programmé!



Preview sur AMIGA/ST

**PRE  
VIEW**

# MIKE READ POP AD

## REPORTAGE : DEREK DELA FUENTE

**Mike Read ne doit pas être un nom très familier pour le public français, mais en Grande Bretagne, Mike est un animateur télé et radio très connu. La compagnie qui développe ce jeu ne met en scène, comme son nom l'indique, que des personnes connues. Le programme est écrit par une équipe espagnole, pour la maison anglaise, par les mêmes programmeurs qui ont développé récemment un jeu de cricket.**

**L**e marché est saturé de simulation de gestion d'équipes de football; maintenant, voici un jeu d'aventure qui propose de gérer le monde du rock. Au départ, vous dirigez un groupe de musique qui vient de se former, votre but étant de le mener jusqu'en haut des classements de ventes de disques. La contribution de Mike Read ne tient pas uniquement sur la consultation et sur ses conseils, Mike écrira toutes les musiques, et un single devrait sortir en même temps que le jeu. Tout au long de l'aventure, le joueur sera mis en difficulté par les musiciens confrontés au terrible monde du business.

Les différents niveaux du jeu couvriront toutes les étapes nécessaires à la formation d'un groupe de musique, jusqu'à la signature d'un contrat d'édition de disques. Le jeu est divisé en 8 niveaux, chacun rapprochant le joueur un peu plus du but final: obtenir un disque numéroté dans tous les charts.

La séquence d'introduction du jeu montrera le personnage principal, Ben Calvin, assis dans son appartement,

en train de rêver. Ben Calvin rêve, rêve de devenir une star du rock.

Pour réussir la première partie du jeu et lancer Ben sur la route de la gloire, le joueur doit prendre les bonnes décisions, il y a plusieurs façons de réussir, le jeu n'étant pas complètement linéaire. Le personnage bouge et se déplace à l'écran, d'une pièce à l'autre, ramassant et examinant des objets.

Il peut également quitter le bâtiment et prendre la route sur sa moto. Chaque action a une influence sur le reste du jeu.

Pour sortir du premier niveau, vous devrez répondre à quelques questions, sous la forme d'anagrammes,

de questions aux réponses multiples et d'énigmes cryptées.

Les questions portent sur la musique pop, il y en a plus de 3000, écrites par Mike Read lui-même, ce nombre vous assure de ne pas tomber sur les mêmes plusieurs fois. Les séquences de jeu s'enchaîneront, toutes différentes, comme les séances



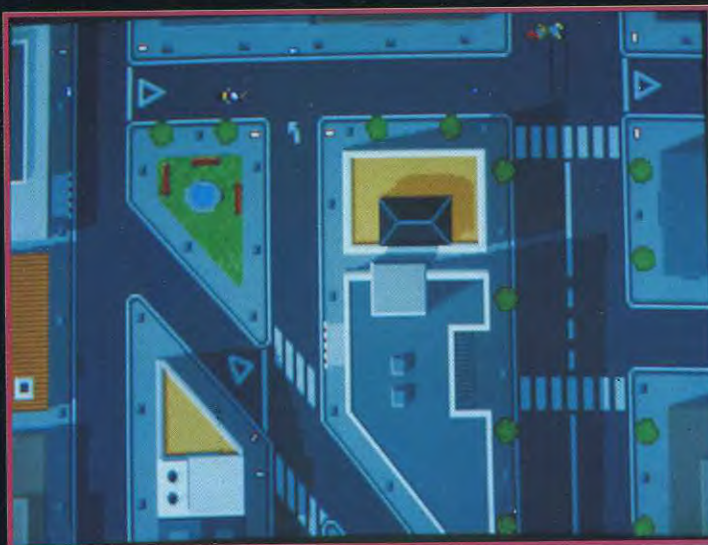
**CELEBRITY SOFTWARE**



# VENTURE



de studio où vous devrez mixer le son vous-même. Réussir à faire passer votre disque à la radio est de la première importance, pour attirer l'attention sur votre groupe. Le jeu en lui-même est mélange de quizz, de sections d'arcade, de gestion et de stratégie. Mike Read Pop Adventure sera développé sur trois formats, avec pour objectif, de le passer sur CD-Rom. La version PC remplira 10 disquettes haute densité, ce qui donne une indication sur le nombre de musiques et de sons digitalisés présents dans le jeu. Le single "Take it or leave it", du nouveau groupe, appelé Byte, sortira en même temps que le jeu. La première version ne sortira pas avant septembre.



PREVIEW SUR PC-AMIGA-ST  
PHOTOS SUR PC



**PRE  
VIEW**

# LORICIEL: ENTITE

PROPOS RECUEILLIS PAR T.S.R.

## INTERVIEW DE DAVID FERNANDES, PROGRAMMEUR



Deux mois après notre première découverte au sein des locaux de chez Loriciel, nous nous sommes dit, inspirés par le dieu du jeu vidéo, qu'il serait bon d'y refaire un saut, histoire de voir où les choses en sont. Noël Billy, le concepteur du jeu que nous vous présentions dans le dernier épisode n'était pas sur les lieux de l'affaire, mais nous avons tout de même fait une rencontre de taille lors de notre passage, en la personne du programmeur, David Fernandes. Travaillant d'arrache-pied sur l'Entité, nous nous sommes permis de l'interrompre quelques instants, curiosité oblige, pour en savoir plus sur la programmation de l'Entité.

**J**OY: Salut David! Tu travailles donc avec Noël Billy à la réalisation de l'Entité. Quel est exactement ta part de travail?

**DAVID:** Je m'occupe de mettre sur pied la version Amiga du jeu. A partir des dessins que Noël fait sous Deluxe Paint, des plans (maps) qu'il dessine et du scénario, je programme le jeu.

**JOY:** Tu t'occupes seulement de la version Amiga? Il n'y a rien d'autre de prévu pour l'Entité?

**DAVID:** Bien sûr, l'Entité ne sortira pas sur le seul Amiga. Le jeu sortira sur PC, sur CD Rom PC et aussi sur console avec comme support le CD Rom PC Engine. Noël a déjà fait quelques tableaux pour une version PC, et ils rendent plutôt bien. Pour ma part, je ne m'intéresse pour l'instant qu'à la version Amiga. Pour les conversions, on fera sans doute appel à quelqu'un d'autre.

**JOY:** De grandes différences sont prévues avec les autres versions?

**DAVID:** La version PC offrira sans

doute une plus large palette de couleurs à l'écran; à part cela, le reste sera identique.

**JOY:** Apparemment, la seule version Amiga représente une grosse masse de travail! Tu es sur le projet depuis longtemps?

**DAVID:** Je suis dessus depuis le mois de Janvier. Pour l'instant, le gros de mon travail a été de créer un éditeur, en fait même, plusieurs éditeurs. Pour les maps, les sprites, les animations... bref, pour un peu tout. Une fois ces éditeurs en place, j'ai pu me mettre véritablement sur l'Entité, en étant assuré que les éditeurs me feraient gagner beaucoup de temps.

**JOY:** Mais ces éditeurs, ils te servent à quoi?

**DAVID:** L'éditeur permet de fragmenter, et de ce fait, mieux gérer ton travail. Avec l'éditeur de sprite, tu ne t'occupes par exemple que des sprites. C'est-à-dire que tout ton travail se concentre sur eux, ce qui te permet de faire quelque chose de

plus précis. Une fois fini avec l'éditeur de sprites, sous lequel tu as pu faire différents fichiers, tu peux transférer ceux de ton choix, vers un autre éditeur, celui de l'animation par exemple. Là, tu définis les mouvements de ces sprites, image par image. Ensuite, tu peux passer sur l'éditeur de maps qui représente, en fait, les décors. Il ne te reste plus qu'à intégrer les éléments que tu as déjà fait, les uns avec les autres. C'est simple!

**JOY:** Tu t'occupes donc séparément de chaque étape, pour tout regrouper en fin de travail?





**DAVID:** Oui, c'est un peu ça. Une fois que chaque fichier sous chaque éditeur est complet, je peux tout compiler. Par exemple, une fois que la map est complète, c'est-à-dire que les décors sont terminés, que l'on a indiqué à l'ordinateur la nature des obstacles (terre, échelle, vide...) afin qu'il puisse ensuite gérer les déplacements de sprites à l'écran et que les points de collision sont clairement définis, il ne reste plus qu'à y intégrer les objets sur lesquels tu as travaillé sous un



autre éditeur, dans un autre fichier.

**JOY:** Tout se fait avec la collaboration de Noël? N'y a-t-il pas une certaine marge entre ce qu'il souhaite

faire et ce qui est réalisation, du point de vue de la programmation?

**DAVID:** Noël dessine les maps et nous travaillons tous les deux sur l'éditeur à ce sujet, comme sur bien d'autres. Pour répondre à ta seconde question, il arrive que ce que veut faire Noël ne soit pas toujours réalisable, manque de mémoire oblige. Il faut tout de même que le jeu tienne en 512K. Mais les différences entre ce qu'il désire faire et ce que l'on fait, sont minimes. Il s'agit, en particulier, de problèmes qui sont liés à la taille ou au nombre de sprites présents à l'écran. En règle générale, tout colle.

**JOY:** Pourtant le projet est immensément vaste! Rien que lorsque l'on regarde le nombre d'écran que propose le jeu, on se demande comment vous ne vous êtes par heurtés à plus de problèmes?

**DAVID:** C'est vrai que le jeu offre beaucoup d'écrans. Le seul deuxième niveau fait cinquante-deux écrans de large, sur quatre de haut, soit plus de deux cents écrans. Bien sûr, certains reviennent sur un même niveau, mais on peut dire que plus de la moitié des écrans d'un niveau est unique. Cela te donne plus de cinq cents écrans de jeux différents au total et plus de mille écrans si l'on ignore les répéti-

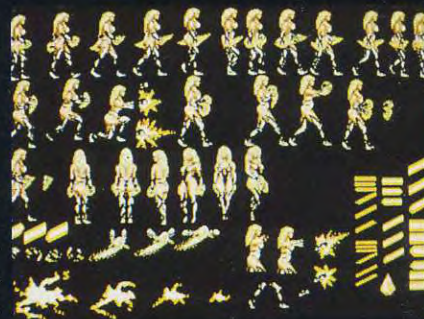
tions, dues essentiellement à des contraintes de mémoire. Il faut bien souvent changer pas mal de choses pour gagner de la mémoire qui manque assez vite! On s'en sort avec un peu d'astuce, sans rien changer ou presque au jeu, tel que le voit Noël.

**JOY:** Tu ne t'occupes "que" des graphismes et de l'animation, ce qui représente tout de même la plus grosse part du travail sur l'Entité, mais feras-tu aussi les musiques et les bruitages du jeu?

**DAVID:** Je préfère me concentrer sur ce que je fais actuellement, pour ce qui est des sons, il y a de fortes chances pour que l'on fasse appel à un musicien professionnel.

**JOY:** Nous te laissons retourner à tes éditeurs géniaux, bonne continuation pour un travail qui semble vraiment bien parti!

**DAVID:** Merci et à très prochainement.:



**PRE  
VIEW**



**L'ABONNEMENT À JOYSTICK  
VOUS INTERESSE?**  
Vous tombez bien, car ici, c'est...

# LA PAGE DE L'ABONNEMENT ET DES JEUX GRATOS ET DES MULTIPLES AVANTAGES

On se connaît, pas d'histoires, on ne va pas vous baratiner. Ici, c'est la page de l'abonnement. Alors c'est pas compliqué: soit l'abonnement ne vous intéresse pas, auquel cas vous pouvez aller lire une autre page, comme la 24, ou la 129, ou la 57; soit il vous intéresse, auquel cas... Ah zut, j'avais pas prévu que ça puisse vous intéresser. C'est pas grave, attendez, on va trouver un truc. Tiens, disons que si vous vous abonnez pour un an (onze numéros), on vous le fait à 220 francs, ça vous va? Ça vous fait 60 balles d'économie, pas mal. Mais si vous voulez, on peut trouver autre chose. Vous avez un micro? Alors tiens, on vous propose de payer le prix normal des onze numéros en kiosque, mais on vous donne un jeu en plus, que vous pouvez choisir entre Baby Jo, Blues Brothers et Prehistorik. Y a un inconvénient: faut payer les frais de port du jeu, et c'est 25 balles. Vous avez une console? Qu'est-ce que vous diriez d'un kit de nettoyage pour votre console? On a un modèle pour consoles de salon, et un pour consoles portables. Au choix. Là aussi, y a 25 balles de frais de port à rajouter.

Mais dans tous les cas, vous bénéficiez des avantages des abonnés de Joystick: 60 minutes de connexion en 3614 sur le 3615 Joystick, et vos petites annonces sont prioritaires. On vous soigne, hein?

## BULLETIN D'ABONNEMENT

(hep! Pour le reste de l'Europe, en attendant 93, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs, par an.)

(à remplir et à renvoyer avec votre règlement à Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

- Je veux juste un abonnement d'un an à 220 francs.
  - Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie 305 francs (frais de port compris).
- Baby Jo  Amiga  ST  PC 5"1/4  PC 3"1/2  CPC DK  CPC K7  
 Prehistorik  Amiga  ST  PC 5"1/4  PC 3"1/2  
 Blues Brothers  Amiga  ST  PC 5"1/4  PC 3"1/2

- Je veux un abonnement et un kit de nettoyage: 305 francs aussi.

Et ma console, elle est  Portable  De salon

Pour avoir les 60 minutes de connexion, j'indique mon pseudo (qui doit exister sur le serveur):

.....  
 Et puis emporté par l'élan, je commande les anciens numéros (à propos, on peut les commander même sans s'abonner!). J'envoie 25 francs par exemplaire, sauf le 7 et le 18 qui sont à 30 francs.

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

Nom:.....Prénom:.....

Adresse:.....Ville:.....

Code postal:.....Tel:.....Age:.....

Modèle d'ordinateur:.....Modèle de console:.....

N'oubliez pas de joindre votre règlement!

Délai d'envoi du cadeau: 4 à 6 semaines.



# JEUX CRACK

## BANDE DE VEINARDS !

**GAGNEZ JUSQU'A  
1 000F  
PAR CHEQUE,  
EN NOUS ENVOYANT  
VOS ASTUCES,  
PATCHES, PLANS,  
POKES, SOLUCES, ETC...**

Le prochain numéro sera double, spécial vacances et tout. En conséquence, plus de pages. En conséquence de la conséquence, vous devez en mettre un sacré coup et nous envoyer tout ce que vous pouvez (enfin, tant que ça reste dans le domaine des trucs et astuces, inutile de nous envoyer des gâteaux) (enfin, si vous voulez nous envoyer des gâteaux, c'est d'accord aussi, mais envoyez des patches et des cheat modes et des codes et des soluces en même temps).

Qu'avons-nous d'autre à vous dire, nous les Dan's? Pas grand-chose, sinon d'envoyer vos astuces pour les jeux CD-Rom (PC ou Mac) (ou même CDTV). Voilà. Travaillez bien, les vacances sont proches, et vous aurez deux mois pour jouer à mort.

Lucky Danbiss & Danboss Luke



### COMMENT DEVENIR RICHE ET CELEBRE !!!

Vous voulez devenir riche et en plus célèbre? Vous avez trouvé des bidouilles inédites (que vous avez trouvé tout seul, et pas recopié sur un autre magazine!) eh bien envoyez-les nous. Si nous les publions, votre nom sera dans la rubrique (à vous la célébrité!) et comme nous sommes très sympa, nous vous enverrons un chèque (à vous la richesse).

Envoyez-nous vos bidouilles à l'adresse ci-dessous et n'oubliez pas de préciser quelle machine vous possédez!!

JOYSTICK • JEUX CRACK - 103 Bd. MAC  
DONALD- 75019 PARIS

# JEUX CRACK

## AMSTRAD CPC / CPC +

### 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 la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sûr, 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 réécrivez 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 formatée", 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 (toujours 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
- Terminé !

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.



# JEUX CRACK AMSTRAD CPC / CPC+

## GREMLINS II

(COMPIL)

```

10 REM Vies infinies sur BACK TO THE FUTURE II
20 REM Compil FUN RADIO (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5FB
50 READ a$:a=VAL("&"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 1
70 IF ck<>&32AC THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 PRINT"Ins{rer BACK TO THE FUTURE II...
110 PRINT"(Compil FUN RADIO)...
120 CALL &BB18:FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT
130 BORDER 0:MODE 0:CALL &A587
140 DATA
AF,5F,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
150 DATA
C0,E5,D1,01,00,1C,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
160 DATA
6A,C6,32,DA,C6,21,00,06,16,01,E5,D5,CD,80
170 DATA
A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,04,20,EF,21
180 DATA
C4,A5,11,00,01,01,40,00,D5,ED,B0,C9,F3,31
190 DATA
00,90,21,00,06,11,00,56,06,2A,ED,B0,11,00
200 DATA
A0,06,11,ED,B0,11,00,B7,06,09,ED,B0,3E,C9
210 DATA
32,60,B1,32,A2,B2,32,04,AC,3E,F3,32,03,AC
220 DATA

```

## SAGA

### LA FORET

Nord, regarder champignon (celui au centre), ouvrir la porte, attaquer le loup-garou et l'homme, discuter trois fois avec Malus, sud, sud, est, est, nord, nord.

### LABYRINTHE

Est, utilise bouton, nord, nord, attaquer la faucille et l'épée, est, nord, ouest, ouest, sud, ouest, nord, attaquer monstre, nord, nord, nord, est, est, est, est, ouvrir bouteille, sud, est, regarder damier, nord, nord, nord.

### SUR LE BATEAU

Sud, donner gzouzou.

### HEPERA

Nord, nord, est, ouvrir porte, haut, est, attaquer la gargouille, regarder livre, ouvrir coffre, prendre le pieu et les pièces d'or, ouest, ouest, discuter 5 fois avec Merlux, est, bas, sud, ouest, ouvrir porte, discuter avec l'homme, donner les pièces d'or, sud, est, est, utiliser clefs.

### CIMETIERE

Est, est, est, ouvrir la tombe d'Edgar Paope (2ème en partant de la droite), bas, nord, est, nord, regarder pierre, nord, regarder miroir, nord, attaquer gardien, ouvrir porte, est (ou ouest), regarder l'oeil du diable.  
(Nicolas HUMBERT)

# TONTON JOYSTICK REPOND

quand il veut

# SUR 3615 JOYSTICK

## INDIANA JONES

(COMPIL)

```

10 REM Marquer tous les points (Joueur 1)
20 REM Sur KILLERBALL (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 PRINT"Ins{rez l'original de KILLERBALL...
50 CALL &BB18:MEMORY &7000:LOAD"killer",&7100
60 FOR p=&A580 TO &A59B:READ a$:a=VAL("&"+a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck=&854 THEN CALL &A580
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 DATA
21,00,71,11,00,01,01,00,2A,ED,B0,AF,32,B3
110 DATA
01,CD,0B,01,CD,00,90,AF,32,29,10,C3,40,00

```

# FAITES VOS ACHATS INFORMATIQUES EN ANGLETERRE sans sortir de chez vous...

**24 HEURES SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AVEC VOTRE MINITEL**

**3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET**

Des milliers de logiciels ludiques, wargames, jeux de réflexion, utilitaires, digitaliseurs de son ou d'images, extensions, câbles, amplis stéréo, pièces détachées, interfaces pour copier, programmer et bidouiller, extensions mémoire, dernières nouveautés Anglaises.

**Pour AMIGA - ATARI STE - PC et COMPATIBLES - AMSTRAD CPC -  
SPECTRUM - COMMODORE 64**

Consultez notre serveur et effectuez vos achats tout simplement :

**3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET**

Notre serveur étant constamment remis à jour, vous saurez immédiatement ce qui est disponible et... pas de panique : c'est affiché en Français !

**DES PROMOS...DES OFFRES SPECIALES...**

**3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET**

Si vous ne possédez pas de Minitel ( ou s'il est cassé ! ), Téléphonez en Français au  
( +44 ) 291 625 780 du lundi au samedi de 8 h à 19 h,  
ou écrivez-nous EN FRANÇAIS pour recevoir un catalogue GRATUIT.

**AMIGA ou ATARI STE ou PC ou SPECTRUM ou COMMODORE 64.**

N'oubliez pas de préciser le modèle exact de votre ordinateur.

( SVP, un seul catalogue gratuit par demande et par personne )

**AMSTRAD CPC : énorme catalogue contre 20 FF en timbres poste.**

## **DUCHET COMPUTERS**

**51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - ANGLETERRE.**

**Téléphone : International + 44 291 625 780**

**Minitel 3616 AZERTY rubrique DUCHET**

Expéditions immédiates PAR AVION dans le MONDE ENTIER ( DOM/TOM bienvenus ! )

Nous acceptons les règlements par : Chèques personnels bancaires Français,

Chèques La Poste, Mandats Internationaux et Cartes de crédit internationales

VISA, EUROCARD, MASTERCARD.

Nous acceptons les commandes téléphonées par cartes de crédit internationales.

# JEUX CRACK

## AMSTRAD CPC / CPC+

### PREDATOR II

Pour changer de tableau, il vous suffit pendant le jeu d'appuyer sur la touche 'H'. Pressez simultanément les touches 'Esc', 'O', 'T', 'L', 'P' et 'K'. Vous pouvez le faire autant de fois que vous en avez envie!

(Ali MILOUDI)

### LOOPZ

Voici les codes pour le game C:

Niveau 6 :	EASY
Niveau 11 :	ARTY
Niveau 16 :	FOXY
Niveau 21 :	CRAS
Niveau 26 :	WHET
Niveau 31 :	POLL
Niveau 36 :	ZUIS
Niveau 41 :	VEST
Niveau 46 :	EMMA

(Franck GASSER)

### GEMINI WING

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &443B,Ø  
(FORGETTE)

### KILLERBALL

Pour que le joueur 1 marque tous les points, remplacez les octets Ø9 34 CD C7 par ØØ 34 CD C7 (Carine & Nicolas)

### MISSION ELEVATOR

Il faut tout examiner: (objets, colonnes, prises électriques, chaises, etc.) en se plaçant devant et en mettant le joystick de la même manière que pour ouvrir une porte (en bas à gauche). Dans la fenêtre du bas s'inscrit parfois: "There is a sign". Appuyez alors sur le bouton pour voir apparaître: "It says" et une direction (left, right, up ou down). La noter sur un papier et continuer. Il y a deux codes par stage. Arrivé à l'ordinateur, il suffit de déplacer le curseur dans les directions préalablement notées et d'appuyer sur le bouton.  
(Fabien ZIMMERMANN)

### ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Pour avoir des balles infinies, faites :  
POKE &415,Ø

Pour avoir des balles infinies recherchez les octets 3a f8 Ø9 3d 32 et remplacez le 3d par Ø  
(FORGETTE)

### SKATIN'USA

Pour avoir des pierres infinies, faites:  
POKE &4BD3,Ø

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &4976,Ø  
(FORGETTE)

### PRISON RIOT

Pour être invincible, faites :  
POKE &9e72,&C3

Pour avoir du temps infini, faites:  
POKE &AØC5,&C9

Pour avoir des tirs infinis, faites:  
POKE &92C1,&ØØ  
(FORGETTE)

### MAD MIX GAME 1

Pour choisir votre tableau, faites :  
POKE &41Ø8,xx (xx entre Ø1 et Øf)

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &42Ø9,&ØØ

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets 7e d6 Ø1 77 d2 75 et remplacez le Ø1 par ØØ

Pour le choix du tableau de départ recherchez les octets 3e Ø1 32 ff Ø5 et remplacez le Ø1 par xx (xx entre Ø1 et Øf)  
(FORGETTE)

### OPERATION HANOI

Pour avoir des vies infinies, faites :  
POKE &8FØE,Ø

Pour les vies infinies recherchez les octets 3d 32 74 a5 3e et remplacez le 3d par ØØ  
(FORGETTE)

### PRISON RIOT

Pour être invincible recherchez les octets f2 bf 87 31 ØØ et remplacez le f2 par c3.

Pour le temps infini recherchez les octets d9 e5 d5 c5 2a et remplacez le d9 par c9.

Pour les tirs infinis recherchez les octets 28 2Ø 3e fØ cd et remplacez le 2Ø par ØØ.  
(FORGETTE)

### SKATIN'USA

Pour avoir des vies infinies recherchez les octets Ø1,27,32,a6 et remplacez le Ø1 par ØØ

Pour avoir des pierres infinies recherchez les octets Ø1,27,32,a7 et remplacez le Ø1 par ØØ  
(FORGETTE)

### GOLDEN AXE

Pour avoir des crédits infinis, faites :  
POKE &77E3,Ø  
(FORGETTE)

Ce salaud de  
**DANBOSS**  
n'**EST** jamais  
**SUR**  
**3615**  
**JOYSTICK**

# JEUX CRACK

## AMSTRAD CPC / CPC+

### F16

#### COMBAT PILOT

Pour participer à la mission conquest, il vous suffit d'entrer ces mots :

MROTS TRESSED

soit:

DESERT STORM à l'envers.

(Ali MILOUDI)

#### GRYZOR

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &1526,b7

Pour les vies infinies recherchez les octets d7,02,3d,32 et remplacez le 3d par b7

(FORGETTE)

#### BACK TO THE FUTURE II

Pour passer les épreuves de skate, il faut appuyer sur la touche 'ESC' et vous passerez au tableau suivant.

Vous pouvez également le faire pour le tableau ou Marty se bat!

(Encore un qui a oublié de donner son nom!)

#### X-OUT

Pour avoir de l'argent à ne plus savoir qu'en faire. On prend dans le magasin d'armements, le vaisseau le plus cher et on le rentre dans la bouche en bas à droite de l'écran, en cliquant dessus avec 'fire'. Répétez l'opération autant de fois que vous le désirez.

(NASSER MENNANI)

### SCOOBY DOO

Lancez le jeu, une fois devant la page de présentation, appuyez sur la touche 'P', puis pressez simultanément les touches 'C', 'H', 'T', 'E', 'N'. Et vous voilà au niveau 4!!!

(Nicolas FOURNIER)

#### PRINCE OF PERSIA

Il est inutile d'aller chercher l'épée dans le level 1, il suffit de vous placer à environ 1,5 cm du garde et de sauter par dessus comme pour éviter un trou. L'épée vous sera directement donnée dès que vous serez au niveau 2!

(Benjamin COMBES)

#### GREAT COURTS

En mode easy, pour faire tous les points sur le service adverse:

- collez-vous contre le filet
- mettez-vous sur la trajectoire de la balle

- gardez le bouton feu enfoncé

- attendez une petite seconde après qu'il ait frappé la balle puis relâchez le bouton.

(Benjamin COMBES)

#### CORSARIOS

Dès le début du jeu, si vous voulez avoir 9800 powers au lieu de 6000, appuyez sur les touches 'RCVB' en même temps. Cette manoeuvre peut être renouvelée autant de fois qu'on le désire.

(Frédéric LEENKNEGT)

### PIPEMANIA

Voici le code du dernier niveau (à entrer dans le menu password) : ACHE

(Christian SOULET)

#### BAT

Pour avoir des armes, des munitions, de la nourriture, de la boisson, des médicaments et quelques cartes dont la carte xifo, et le tout gratuitement (héhé), il faut se rendre au nord-est de la ville, dès que vous y voyez un BAR-GAME, il faut y entrer. Refusez l'offre de la jeune femme, puis faites une partie du 'Bizzy Game'. Peu importe le résultat. après avoir fini la partie, retirez la carte de crédit et positionnez-vous en mode recherche et prenez tout jusqu'à épuisement.

(NASSER MENNANI)

### MATCH DAY II

Avant de commencer une partie, il y a un tableau dans lequel est le nom de votre équipe. Positionnez vous dessus et appuyez sur 'return' Un nombre apparaîtra, c'est votre score. Pour faire cette astuce, il faut choisir une option (n'importe laquelle).

(Gregory MARCHET)

#### TURRICAN

Au début du jeu, activez le mode pause (en appuyant sur la touche 'H') et appuyez simultanément sur les touches 'R', 'A', 'T', 'N', 'B', 'O' et 'W'. Vous voilà avec 99 vies, 99 à toutes les armes et le passage de niveau par la simple pression de la touche 'ESC'.

(Sébastien HORVILLE)

Il n'y a pas  
**300 K7 VIDEO  
DES NULS  
A GAGNER  
SUR  
3615  
JOYSTICK**  
il n'y en a aucune

# JEUX CRACK ATARI ST/STE

## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de le taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet 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 créera 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 originale...

## 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 ligne. 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), ensuite vous l'exécuterez 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 où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, 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...

## LES EDITEURS DE SECTEURS

**Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).**

### - LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

**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 SECTEUR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettrez 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, réessayez en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)**

### - ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est-à-dire le nombre de secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'. Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

### - 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.

Démarrerez 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 "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'. Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', 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. Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN'). Allez dans le menu écriture. Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

### - 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 et ensuite, vous enlèverez 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). Cela fait, vous sélectionnez 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 tapez 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 'EXIT'. 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!'

### - 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 bô. 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", Sélectionnez 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".


# JEUX CRACK ATARI ST / STE


## ECOQUEST

Dans la série des solutions de jeux récents, voici la solution, que vous proposez par P. BARONVILLE et P-Y RENARD qui dédient cette solution à Messieurs Balcaen et Tilleux. Ainsi qu'à tous les lecteurs de Joystick!

Regarder la caisse avec l'oiseau. On voit à côté de la boîte du détergent et un chiffon. Utiliser le détergent sur le chiffon. Prendre le chiffon avec du détergent et laver l'oiseau. Prendre la bouteille d'eau à droite de la cage du hamster et la mettre sur cette cage. Prendre l'engrais et le mettre sur l'aquarium (les bactéries rendent l'eau propre). Regarder le tableau. Prendre deux fois l'enveloppe sur la chaise. Grâce à cela, on obtient sa carte de membre. Prendre la boîte sur la table de l'ordinateur et regarder l'ordinateur. Prendre le sac poubelle près du bureau. Sortir de la pièce (aller voir la combinaison de la serrure dans le manuel). Une fois dans la pièce avec la piscine, regarder le tableau et suivre les instructions:  
-parler trois fois au dauphin  
-lui donner deux poissons lorsqu'il est à

l'arrêt (les poissons sont dans un seau près de la porte)  
-descendre dans la piscine (mettre la main sur l'échelle)  
Mettre la main sur la nageoire du dauphin, delphineux. Prendre le frisbee en dessous du tableau et le mettre sur le dauphin jusqu'à ce qu'il parle. Ouvrir le levier à côté de la grille. Rentrer à nouveau dans la pièce du bassin et prendre la combinaison qui se trouve dans l'armoire en dessous du tableau. Mettre la combinaison sur Adam. Nager toujours au Nord jusqu'à la rencontre d'un navire. Prendre le pot à gauche dans les débris. Utiliser le sac poubelle dans le début de la pièce. Retirer les déchets avec le pour pouvoir traverser vers la gauche. Utiliser les bouteilles de plongée et plonger. Nager au Sud de l'ouverture bleu foncé. Nager vers le coin inférieur droit (vers les bas). On voit Eluria. Ramasser des déchets et entrer dans le temple de Poséïdon. Prendre le coquillage et le mettre sur la statue du serviteur de Poséïdon dans la cour devant le temple. Prendre le trident. Retourner dans le



**VOTRE JEU**  
48 H CHRONO  
EN   
**70.46.20.48**  
POUR TOUTE COMMANDE  
EN CADEAU UNE DEMO  
DUNE, PARASOL STAR, ETERNAM  
PUSHOVER, ACE OF PACIFIC, DARK SEED

ATARI		AMIGA	
ST	AM	ST	AM
3D CONSTRUCTION KIT.....	299 359	KING QUEST V.....	ND 369
3D MASTER GOLF.....	329 329	KNIGHT MARE.....	289 289
ADDAMS FAMILY.....	249 249	KNIGHTS OF THE SKY.....	329 289
ADVANTAGE TENNIS.....	239 239	LAST NINJA 3.....	249 249
AGE.....	269 269	LEANDER.....	289 289
AGONY.....	ND 249	LEGEND.....	289 289
AIRBUS A320 simulat vf.....	359 359	LEISURE SUIT LARRY 5.....	ND 369
ALCATRAZ.....	239 239	LEMMINGS.....	189 189
AMOUR GEDDON.....	239 239	LURE OF THE TEMPTRESS.....	ND 289
ANOTHER WORLD.....	239 239	MI TANK PLATOON vf.....	280 280
AVENTURE DE MOKTAR.....	279 279	MAIDEN FOOTBALL.....	ND 249
B.A.T 2.....	329 329	MAGIC POCKETS.....	239 239
BATTLE OF BRITAIN.....	249 249	MANCHESTER EUROPE.....	249 249
BARGON ATTACK.....	280 280	MEGA LO MANIA vf.....	249 289
BATTLE ISLE.....	289 289	MIDWINTER 2.....	289 289
BIRDS OF PREY.....	329 329	MOONSTONE.....	289 289
BLACK CRYPT.....	ND 269	MYTH.....	269 269
BLUE MAX.....	289 289	ORK.....	ND 249
BOMBER MAN.....	249 249	PACIFIC ISLANDS.....	289 289
CADAVRE LEVELS.....	149 149	PARASOL STAR.....	239 239
CAPTAIN PLANET.....	259 259	PITFIGHTER.....	239 239
CARTHAGE.....	249 ND	POLICE QUEST 3.....	ND 369
CELTIC LEGEND.....	289 289	POPULOUS 2.....	249 249
CHAMPIONSHIP manag.....	249 249	POWERMONGER.....	239 239
CHAOS ENGINE.....	249 249	POWERMONGER DATA.....	139 139
CONQUEST LONGBOW.....	ND 369	PROJECTX.....	ND 269
CROISIERE CADAVRE.....	249 249	PUSHOVER.....	249 249
CONQUEST 3.....	239 239	RACE DRIVIN.....	239 239
DAEMONSGATE.....	329 329	RAILROAD TYCOON vf.....	289 289
DELIVRANCE.....	259 259	RETURN OF MEDUSA.....	269 269
DEUTERS.....	249 249	ROBOCOD.....	249 249
DOUBLE DRAGON 3.....	239 239	ROBOCOP 3D.....	249 249
DUNGEON + CHAOS.....	259 259	RODLAND.....	239 239
ELVIRA 2 vf.....	299 299	RUGBY THE WORLD CUP.....	249 249
EPIC 1 ma.....	259 259	SILENT SERVICE 1.....	289 289
EYE OF THE BEHOLDER 2.....	ND 289	SILENT SERVICE 2 1 ma.....	329 329
F 1 GRAND PRIX.....	329 329	SIM ANT.....	ND 329
F 15 STRIKE EAGLE 2.....	289 289	SIMCITY + POPULOUS.....	289 289
F 19 STEALTH FIGHTER.....	269 269	SIM EARTH vf.....	249 249
FACE OFF.....	249 249	SIMPSONS.....	249 249
FASCINATION.....	269 269	SPACE CRONIN vf.....	249 249
FINAL FIGHT.....	239 239	SPACE QUEST IV.....	ND 369
FIRST SAMOURAI.....	239 239	SPECIAL FORCES.....	329 329
FLIGHT OF THE INTRUDER.....	289 289	STEEL EMPIRE.....	329 329
GLOBAL EFFECT.....	289 329	STORM MASTER.....	269 269
GOBLINS.....	239 239	SUPER SKI 2.....	249 249
GODS.....	259 259	THE MANAGER.....	249 249
GREAT COURTS 2 vf.....	249 249	TORTUES NINJA 2.....	239 239
HARLEQUIN.....	249 249	ULTIMA VI.....	289 289
HEART OF CHINA.....	ND 349	UTOPIA.....	259 259
HEIMDALL vf.....	329 329	VENGEANCE excalibur.....	329 329
HOOK V.....	259 259	VIDEO KID.....	249 249
HUDSON HAWK.....	249 249	VROOM.....	239 239
HUMANS.....	289 289	VROOM SCENARIO.....	149 149
HUNTER.....	259 259	WOLFPACK.....	249 ND
INDY 4 action.....	249 249	WORLD CLASS RUGBY.....	239 239
ISHAR.....	269 269	WWF SUPERS STARS.....	249 249
JAGUAR.....	ND 259		
JIMMY WHITE'S snooker.....	ND 269		
JIM POWER.....	ND 269		
KICK OFF 2 + scenario.....	239 239		
KO2 giants etc chq.....	139 139		
KILLER BALL.....	239 239		

PC COMPATIBLES		HUMANS.....	
3D CONSTRUCTION KIT.....	359	HUMANS.....	339
ACE OF THE PACIFIC.....	389	INDY 4 action.....	299
AGE.....	345	ISHAR.....	339
AGE.....	345	JET FIGHTER 2 vf.....	299
AH 73M THUNDERHAWK.....	329	KING QUEST V.....	389
AIRBUS A320 vf.....	369	LEGEND.....	369
ANOTHER WORLD.....	289	LEISURE SUIT LARRY 5 vf.....	389
BARGON ATTACK.....	249	LURE OF THE TEMPTRESS vf.....	359
BATTLE ISLE.....	339	MANCHESTER EUROPE.....	289
CADAVRE.....	299	MANSLEY LOST IN L.A.....	329
CHESSMASTER 3000.....	369	MAUPTI ISLAND.....	289
CHUCK YEAGER'S AIR.....	289	MEGAFORTRESS.....	339
CIVILIZATION vf.....	349	MIDWINTER 2 vf.....	369
CONQUEST OF LONGBOW.....	389	MIGHT & MAGIC 3 vf.....	339
CROISIERE PR CADAVRE.....	289	PACIFIC ISLANDS.....	389
D-GENERATION.....	349	POLICE QUEST 3.....	389
DARK SEED.....	389	REALMS.....	339
DUNE vf.....	339	RED BARON.....	389
DUNGEON MASTER.....	339	RIDERS OF ROHAN.....	339
ECO QUEST.....	389	SECRET MONKEY ISLA vf.....	289
ETERNAM.....	339	SECRET MONKEY ISLA 2 vf.....	349
ELVIRA 2 vf.....	349	SECRET WEAPON Iulfa vf.....	389
EPIC.....	339	SHUTTLE.....	445
EYE OF THE BEHOLDER 2.....	339	SILENT SERVICE 2.....	339
F 17 A NIGHTHAWK.....	389	SIM ANT.....	339
FALCON 3 vf.....	449	SPACE QUEST 4 vf.....	389
FASCINATION.....	289	STAR TREK 25th.....	329
FLIGHT SIMULATOR IV.....	319	STEEL EMPIRE.....	329
GLOBAL EFFECT.....	319	SUPER SKI 2.....	329
GOBLINS.....	289	TIME QUEST.....	329
GODS.....	329	ULTIMA PACK 4,5 et 6.....	389
GREAT COURTS 2 vf.....	289	ULTIMA VII.....	389
GUNSHIP 2000.....	339	ULTIMA UNDERWORLD.....	389
HEART OF CHINA.....	380	WILLIE BEAMISH vf.....	345
HEIMDALL vf.....	359	WINDY DER 2vf.....	369
HOOK vf.....	339	WORLD CLASS RUGBY.....	289

**CENTURY SOFT BP 454  
03004 MOULINS CEDEX**

NOM.....  
 ADRESSE.....  
 VILLE.....  
 CODE POSTAL.....  
 TELEPHONE.....

TITRES.....

.....Total

ATARI 520  ATARI 1 MEGA  
 AMIGA 500  500 +  1 MEGA  
 PC XT  PC AT  51/4  3 1/2  CGA  EGA  VGA

FRAIS DE PORT  NORMAL 15 F  
 COLISSIMO 25 F  
 livraison garantie 48 H  
 CONTRE REMBOURSEMENT  
 + port colissimo 60 F

CARTE BLEUE No.....  
 CHEQUE  
 TO 28 Signature..... Date d'expiration.....

TOTAL A PAYER.....

## JEUX CRACK ATARI ST / STE

### ECOQUEST (SUITE)

temple et le mettre sur les 3 yeux. Un poisson, l'Oracle, apparaît. Parler avec lui. Faire le puzzle: appuyer toujours sur HELP. L'Oracle revient et pose une question. Il faut mettre la main sur l'homme du puzzle. L'Oracle pose une deuxième question. Mettre la main sur le poisson du puzzle. L'Oracle pose une troisième question. Mettre la main sur le coeur du puzzle. Sortir du temple et prendre la petite cage. Aller à gauche. Enlever les ordures. Mettre l'engrais sur la statue. Parler au homard, Demeter. Prendre le coquillage blanc devant la statue. Nager à droite. Aller aux appartements des poissons au Nord et prendre le chiffon et l'utiliser pour nettoyer le coquillage. Nager au Sud. Aller dans le petit temple. Parler au grand sénateur. Faire pivoter les parties colonnes de gauche une à une jusqu'à ce qu'on trouve une pièce qui n'entraîne pas une autre. Faire tourner cette pièce jusqu'à ce qu'elle soit bloquée et recommencer la même chose avec les autres pièces. Parler avec le masque d'or et faire sortir SUPERFLUOUS et lui donner le coquillage. Aller aux appartements des poissons. Rentrer dans une maison et parler avec le poisson qui

apparaît, lui montrer le badge. Un sac tombe et un poisson, NARCISSUS est pris au piège. Allez sur le poisson. Une fois dans la maison, utiliser la main sur le poisson. Jeter le plastique dans le sac poubelle. Ressortir de la maison. Rentrer dans la maison la plus à gauche. Parler plusieurs fois avec le poisson, EPIDERMIS et mettre ce que NARCISSUS vous a donné sur les algues et EPIDERMIS va manger. Ressortir. Aller dans la maison au milieu à droite. Le poisson HIPPOCRATES a un filet sur sa tête. Appliquer le coquillage qu'EPIDERMIS vous a donné sur le filet et le mettre dans la poubelle. Sortir. Aller dans la maison au dessus à droite. Utiliser la pince à épiler d'HIPPOCRATES 2 fois sur la bouche de la tortue, ERRONEUS. Sortir. Aller dans la maison en bas au centre. Parler avec GREGARIOUS et il vous entraîne à la surface. Parler avec le pêcheur et mettre les boulons que ERRONEUS vous a donné sur la cage. Mettre la cage sur l'hélice du bateau. Ramasser la pompe à eau à gauche devant les maisons. Entrer dans la maison au dessus à gauche. Jeter la bouteille d'eau de javel et utiliser la pompe à eau sur la fenêtre. Retourner dans le temple de Poséidon. Rouvrir avec le trident et

offrir le masque d'or au poisson. Sortir du temple. Nager vers le sud (Vue générale d'ELURIA). Aller droite (Tête du colosse). Retirer les déchets et prendre le miroir. Aller 2 écrans à droite et poser le récipient sur le sol devant la grotte. Aller à droite et revenir. Reprendre le récipient. Et montrer le miroir à la pieuvre dans la grotte et prendre le câble. Retourner à la tête du colosse. Mettre le récipient dans l'oreille de la tête. Aller 4 écrans à droite. Entrer dans la grotte. Placer le récipient avec le poisson lumineux à l'entrée de la grotte. Mettre la main sur chaque pierre du mur dans le fond. Retourner à l'écran à gauche et prendre ce qui pend au pilier. Retourner 2 écrans à gauche et entrer dans la poche d'air. Là se trouve un squelette. Prendre le pic 2 fois. Ouvrir le coffre pour sauver un crabe. Replonger et suivre Le poisson qui à manger la clef. Il va être manger par une anémone géante qui se trouve un écran à droite de la tête du colosse. Utiliser ce que vous avez ramasser sur le pilier sur l'anémone et prendre la clef. Retourner près de l'épave. Utiliser le trident sur le couvercle de la toilette et prendre le flotteur. Ouvrir le compartiment derrière le siège de l'épave et

prendre la scie. Aller dans la grotte à droite. Et regarder en dessous du trou. Mettre le chiffon huileux avec lequel on a nettoyé le coquillage sur le coffre. Ensuite ouvrir avec la clef. Et mettre la combinaison du coffre. Assembler dans l'inventaire le câble, le flotteur et l'émetteur et les appliquer sur les barils. Sortir au nord. Utiliser le trident sur la porte de l'épave. Utiliser le coquillage pointu qu'EPIDERMIS nous a donné pour couper le filet. Delphineus a été capturé. Retourner près de l'épave et réouvrir la porte avec le trident. Entrer dans l'épave et suivez la corde. Parler à la baleine, CETUS jusqu'à ce qu'elle s'évanouisse. S'écarter d'elle. Nager vers sa bouche lorsqu'elle s'ouvre. Dans la bouche, utiliser la scie sur le bout d'harpon. Nager hors de sa bouche et enlever le harpon. Utiliser la potion sur la plaie. Pendant que CETUS combat FLESH EATER, entrer dans la grotte, et couper le filet avec le coquillage pointu. Ressortir. Prendre l'épine dorsale qu'OLYMPIA vous a donné et lorsque FLESH EATER est distrait par CETUS, lui planter dans le corps. Il ne vous reste plus qu'à admirer le spectacle. (P. BARONVILLE et P-Y RENARD)

# JEUX CRACK ATARI ST / STE

## ROBOCOD

Pour devenir invincible, au tout début du jeu, avant la première porte, un peu au-dessus, se trouve un toit garni de bonus, ramassez-les dans l'ordre suivant: le gâteau, le marteau, le globe, la pomme et enfin le robinet.

Pour regagner de l'énergie, entrez dans la première porte, vous devez trouver rapidement une série de 5 bonus, les ramasser dans cet ordre: le pingouin, l'huile, le vin, le globe et la raquette.

Continuez un peu, vous trouverez cinq nouveaux objets, les prendre dans l'ordre suivant : la bouche, la glace, le violon, le globe et le bonhomme de neige. Résultat: des vies infinies.  
(Olivier DESSAGNE)

## EPIC

Voici quelques codes de niveaux :

- Niveau 2 : AURIGA
- Niveau 3 : CETHEUS
- Niveau 4 : APUS
- Niveau 5 : MUSCA
- Niveau 6 : PYXIS
- Niveau 7 : CETUS

(Philippe BEAUREILLES)

## GODFATHER

Pour avoir l'énergie infinie, appuyez sur la touche 'Help' pour faire une pause, puis tapez 'PIZZA HUT'.  
( E m m a n u e l DOMERGUE)

## PUZZNIC

Pour passer au stage suivant, il vous suffit d'appuyer sur la touche 'N'.  
(Julien HERRERO)

## GODS

Pour avoir des vies infinies, il vous suffit de rentrer à la place de votre code de niveau: 'SORCERY'.  
( E m m a n u e l DOMERGUE)

## DRAGON'S LAIR II DRAGON'S LAIR III SPACE ACE II

Pour avoir des vies infinies, il vous suffit au début du jeu d'appuyer sur la touche 'L' et de perdre une vie!  
(Julien LE MEN)

## PREDATOR

Pour pouvoir avoir le plein de vies à chaque fois que tu en perds une, appuie sur la touche 'F10'. Les voilà revendus au maximum!  
(Sébastien DEPAILLY)

## SHAOLIN'S ROAD

Voilà comment passer les épreuves:

### Épreuve 1:

Pour éviter les coups de bâton, il suffit de reculer à chaque fois que l'adversaire vous frappe. Mais à force de reculer vous vous retrouverez vite collé au bord de l'écran, avancez immédiatement vers lui pour qu'il recule et ainsi de suite.

### Épreuve 2:

Pour éviter les boules de feu, il suffit de se mettre dans la direction inverse et de mettre le joystick vers le haut. Pour éviter les haches, il faut se baisser. Et enfin pour regagner de l'énergie, il faut prendre les boules roses, mais surtout pas les vertes!

### Épreuve 3:

Pour ne pas tomber dans l'eau, il suffit de sauter lorsque l'autre tronç est plus bas que le vôtre.

### Épreuve 4:

Pour fermer le barrage, il faut donner des coups de points dans la boule, jusqu'à ce que la hache cède et maintenant, il faut le faire avec l'autre boule!

### Épreuve 5:

Il faut appuyer sur fire quand la main est au milieu et secouer le manche du joystick de gauche à droite à toute vitesse (NDD: une bonne partie de Decathlon!).

### Épreuve 6:

Enfin la dernière! Bon il y a un gars sur un bateau qui vous envoie des pots de feu. Il faut se placer à une distance raisonnable puis appuyer sur fire pour enlever le pot. Faites la même chose pour les autres pots!  
(Cédric CASSAM-CHENAI)

**N'UTILISEZ pas  
VOS CREDITS  
SUR 3614  
JOYSTICK**

**Ça nous fait moins de sous.**

# DEUTEROS

DOSSIER PAR FRAMY

Voici quelques indices qui vous permettront de venir à bout de cette grande aventure spatiale :

## OBJECTIF NUMERO 1

## CONSTRUCTION D'USINES ORBITALES

Attention, si vous construisez plus de cinq usines orbitales, les Méthanoïds vous attaquent, alors calmez-vous ! Si votre équipe de production n'a pas la qualification pour construire un objet, construisez n'importe quoi d'autre en attendant. C'est le même principe pour les navigateurs, plus ils voyagent, plus ils sont gradés et plus ils peuvent utiliser des équipements complexes. Construisez dès que possible des calculateurs de contrôle d'exploitation sur chaque usine.

Pour bien commencer, formez du personnel de production, de recherche et de navigation. Maintenant, faites des recherches pour les huit objets disponibles. Construisez 7 unités d'exploitation minière (allez dans Ressources pour les activer) puis une navette complète (structure navette, groupe propulseur navette, nacelle fret, nacelle outils/équipement, nacelle cryogénique). Faites le montage de la navette avec une nacelle outils/équipement. Placez-y une section d'usine orbitale puis acheminez-la en orbite et activez-la. Recommencez 7 fois afin d'achever l'usine. Faites des recherches pour les trois nouveaux objets disponibles. Construisez un C.C.F. pour en équiper la navette. Équipez le plus souvent possible vos vaisseaux avec des C.C.F. Dans l'atelier de production, cliquez sur l'icône du personnel pour l'envoyer vers les quais de navigation. Formez une nouvelle équipe de production et envoyez-la également sur les quais. Sur les quais de navigation, cliquez sur votre première équipe de production afin de la renvoyer au travail. Faites monter en orbite l'autre équipe de production ainsi qu'une équipe de navigation. Utilisez pour cela une nacelle cryogénique (en cliquant dessus vous pouvez la remplir). Sur l'usine orbitale, cliquez sur le personnel de production pour l'envoyer au travail. Équipez la navette d'une nacelle fret puis programmez-la pour remonter vers l'usine orbitale les matières disponibles sur la Terre (voir encyclopédie plus loin). Activez le C.C.F. ainsi que que cycle de répétition. Au fur et à mesure des vols, le pilote de la navette monte en grade. Lorsqu'il devient Amiral, envoyez le sur l'usine orbitale et prenez un nouveau pilote. Une astuce : placez quelques Amiraux dans un vaisseau équipé de nacelles cryogéniques pour éviter leur vieillissement et pour les avoir sous la main. Maintenant, allez sur l'usine. Construisez des sections d'usine orbitale pour augmenter le grade de votre équipe de production et pour lui permettre de créer les trois objets en rouge (rang expert). Construisez la structure V.O.J. et son groupe propulseur (nouveau vaisseau), équipez-le d'un grappin puis faites-le décoller. Activez le grappin. Vous découvrez un objet inconnu. Ramenez-le sur l'usine orbitale et cliquez sur le grappin pour le donner aux chercheurs. Faites des recherches pour les cinq nouveaux objets. Envoyez un vaisseau avec grappin sur les ASTEROJDS pour trouver les minerais manquants à la construction de certains objets. Une fois arrivé sur les ASTEROJDS, activez le grappin puis passez le temps jusqu'à trouver les minerais nécessaires (50 tonnes maximum). Construisez maintenant les objets manquants. Envoyez plusieurs vaisseaux sur les ASTEROJDS, équipés de C.C.F. et de E.E.A. Ces vaisseau feront la navette automatiquement. Pour utiliser le E.E.A. il faut le monter avec deux nacelles outils/équipement. Programmez les vaisseaux pour qu'ils fassent la navette entre la terre et les ASTEROJDS. Maintenant, Construisez des sections d'usine orbitale. Équipez un vaisseau de trois nacelles outils/équipement et placez-y des sections d'usine orbitale. Envoyez le vaisseau sur la lune et videz les nacelles. A ce moment, une usine orbitale commence à se construire. Il faut apporter huit sections pour la terminer. Ensuite, apportez des minerais ainsi qu'une équipe de production et mettez-la au travail. Construisez huit unités d'exploitation minière et une navette complète. Construisez un engin d'entretien de station de surface et faites-le descendre sur la planète. Activez-le. A ce moment, vous réhabilitez la station de surface. Utilisez la navette pour remonter automatiquement les minerais vers la station orbitale. Pour les autres planètes, il est nécessaire de créer sois-même la station de surface. Pour cela, il faut construire deux éléments de station de surface, les descendre un par un avec la navette puis les activer.



Construisez des vaisseaux équipés de C.C.F. et de nacelles de fret pour équilibrer automatiquement les minerais entre toutes les planètes. C'est très long alors laissez tourner votre ordinateur pendant que vous êtes à l'école si vous voulez ! Vous devriez avoir le maximum partout sauf exceptions (l'hydrogène et le méthane sont utilisés pour produire du carburant, l'hélium est introuvable pour le moment). L'autre solution beaucoup plus rapide est d'utiliser les pokes !

Liste des planètes : Terre / Lune / Titan / Phoebe / Oberon

## OBJECTIF NUMERO 2

## ATTAQUE DES METHANOIDS SUR LEUR PLANETE



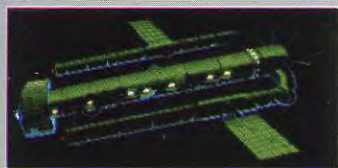
Envoyez un vaisseau équipé d'un grappin sur Jupiter. Un METHANOJD vous donnera un objet avec lequel vos chercheurs construiront un adaptateur de communication. Retournez sur Jupiter avec l'adaptateur, une nacelle contenant du Deuterium et une nacelle équipée d'un grappin. Atterrissez sur l'usine orbitale des METHANOJDS puis activez l'adaptateur. Un échange commercial s'engage. On vous propose de l'Hélium pour votre Deuterium. Ca tombe bien car vous n'en n'aviez pas. Déposez l'Hélium sur l'une de vos usines orbitales puis recommencez jusqu'à ce qu'un METHANOJD vous annonce que la guerre est proche et qu'il vous donne un prototype de laser. Retournez sur terre pour le donner à vos chercheurs. Faites ensuite la recherche des nouveaux objets. Un message codé vous arrive. Ne vous inquiétez pas, ils sont gentils ! C'est un peuple très lointain qui veut devenir nos amis. Faites encore la recherche des nouveaux objets. Maintenant attention ! Sauvegardez avant et après chaque attaque bien que les pokes soient là pour vous sauver à tous moments. Construisez des tonnes de drones de combat V.O.J., une nacelle outils/équipement, un calculateur de contrôle de flotte drone, une structure V.O.J. et un groupe propulseur de V.O.J. sur chaque usine (faites-le automatiquement grâce au calculateur de contrôle d'exploitation). Assemblez le vaisseau, placez la nacelle avec à l'intérieur le C.C.F.D. puis attendez la transformation du vaisseau en vaisseau de combat redoutable. Lancez-le en orbite puis remplissez-le de drones. Faites la même chose sur les autres planètes. Maintenant, faites le tour de vos usines orbitales pour récupérer des drones puis attaquez la première planète de la liste ci-dessous. Vous devez gagner sinon reprenez la sauvegarde avant l'attaque et récupérez quelques drones ou bien utilisez les pokes ! Si vous gagnez, posez vous sur l'usine orbitale puis remontez vite. La station explose. Faites la recherche du nouvel objet. Vos chercheurs découvrent comment éviter la destruction de la station et les prochaines fois, vous pourrez désactiver le mécanisme d'auto-destruction (vous pouvez équiper vos stations orbitales du même mécanisme !). Faites un nouveau tour de vos planètes pour reprendre des drones puis attaquez la planète suivante. Posez-vous et désactivez le système d'auto-destruction. Faites la recherche du nouvel objet et équipez-en toutes vos usines. Cet objet vous permet d'effectuer des transferts de minerais et d'équipements à vitesse très rapide entre vos usines orbitales. Utilisez-le donc pour équilibrer les minerais entre vos planètes. Recommencez le même système d'attaque pour les autres planètes. A l'issue, un message vous annonce votre victoire dans cette galaxie. Faites la recherche des trois nouveaux objets puis du quatrième. Attention, il reste des drones ennemis dans votre galaxie alors gardez un oeil sur vos planètes, protégez-les mais surtout protégez la planète Terre !



Liste des planètes : Jupiter / Uranus / Titania / Neptune / Triton / Pluto

## OBJECTIF NUMERO 3

## RECUPERATION DES MORCEAUX DE L'OBJET INCONNU



Huit nouvelles galaxies sont à votre portée soit au total plus d'une centaine de planètes ! Tout à fait, je ne plaisante pas. Vous avez déjà l'un des huit morceaux de l'objet inconnu. Pour en trouver un autre, il faut prendre possession de toutes les stations orbitales METHANOJDS d'une galaxie au choix (on peut aussi les détruire). Ensuite, vous recevez une communication codée (vous ne trouverez pas l'alphabet dans ce dossier car il est facile de le reconstituer) de vos amis qui vous donnent la position de l'objet. Envoyez un vaisseau équipé d'un grappin sur la planète. Activez le grappin. Ramenez le vaisseau sur une de vos bases puis cliquez sur le grappin pour le vider. Faites ainsi pour les autres galaxies. Au fur et à mesure du jeu, vos chercheurs découvrent des choses nouvelles comme la nacelle prison, le déplacement à vitesse ultra-rapide de vos vaisseau, le sonic blaster ainsi que des armes d'attaque et de défense. Le blaster : (arme de défense) Il se monte sur une nacelle outils/équipements. Lorsque vous êtes sans aucune défense, cet arme détruit la totalité des ennemis mais aussi le vaisseau sur lequel il est placé. L'intérêt est de limiter le temps de combat et d'être certain de conserver son usine orbitale. Le torpédo : (arme d'attaque) Il se monte sur vos vaisseaux de combat, grâce à un petit icône placé à gauche de la cabine du vaisseau (comme si vous vouliez installer un C.C.F.). Lorsque vous arrivez sur une planète habitée, vous l'activez et un missile décolle pour détruire vos ennemis. Votre vaisseau ne se détruit pas et vous pouvez alors vous poser sur l'usine orbitale et en prendre possession. L'intérêt là aussi est d'écourter le combat à votre avantage. Sur la planète Terre, demandez à vos chercheurs d'analyser les morceaux. A l'issue, un message de vos amis vous indique la façon de monter et d'activer ce nouvel objet. SUPER ! Votre vaisseau est guidé automatique vers vos nouveaux amis...

Liste des galaxies : Proxima / Centauri / Barnard / Lalande / Sirius / Procyon / Tau Ceti

# DEUTEROS L'encyclopédie !

## Carte générale du ciel



## Carte des échanges

Avant que la guerre soit déclarée, vous pouvez faire des échanges commerciaux avec les METHANOIDS

je donne

je récupère

CUIVRE	◇	TITANE
OR	◇	PALADIUM
HYDROGENE	◇	METHANE
ALUMINIUM	◇	CARBONE
HELIUM	◇	DEUTERIUM
ARGENT	◇	PLATINE
FER	◇	SILICIUM

## Carte de construction

	FER	TITANE	ALUMINIUM	CARBONE	CUIVRE	HYDROGENE	DEUTERIUM	METHANE	HELIUM	PALADIUM	PLATINE	ARGENT	OR	SILICIUM
DERRICK	3	4		1										
STRUCTURE N	20	50	35	10	15									
MOTEUR N	6	10			4									
CARB. MEH						2		2						
ELEMENT UO	55	80	50	25	40									
POD FRET		2	1		1									
POD OUTIL.		2	1		1									
POD CRYO.		2	1		1									
STRUCTURE I	100	250	175	50	75									
MOTEUR I	30	50			15						100	100	50	
STRUCTURE S	250	600	400		185					50	25	10		
MOTEUR S	50	100			30		2		2					
CARB. HED														
C.C.F.		2	1	1	1									
C.C.E.		4	1	2								1		
BANDAID	30	30	30	30	30					1	2			
M.A.D.			5		1									
GRAPPIN	2	2			1						2		1	
C.C.F.D.		2	1	1	1						2			
E.E.A.	6	70	10	30	2						5	1		
TRANSMASS		500			82					100				40
FUZZLASER					5					10	10			
ELEMENT SS	35	50	20	15	30						25	10		15
POD COM			2	1	1									
DRONE I	120	120	120	15	55					30	30			
DRONE S	300	300	300		100					90	80	95	50	

# Carte de composition des planètes en minerais

	FER	TITANE	ALUMINIUM	CARBONE	CUIVRE	HYDROGENE	DEUTERIUM	METHANE	HELIUM	PALLADIUM	PLATINE	ARGENT	OR	SILICIUM	MEH	HED
<b>SUN</b>																
MERCURY	X	X	X	X	X					X				X		
VENUS	X	X	X	X	X	X		X			X			X	X	
EARTH	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X		
MOON	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X		
MARS	X	X	X	X	X	X						X		X		
PHOBOS												X		X		
DEIMOS												X		X		
ASTEROIDS	X	X	X	X	X					X	X	X		X		
JUPITER						X			X					X		
AMALTHEA				X	X									X		
IO				X	X			X						X		
EUROPA				X	X		X							X		
GANYMEDE	X	X	X	X	X	X		X			X			X	X	
CALLISTO	X	X	X	X	X	X		X			X			X	X	
LEDA	X	X	X	X	X	X		X			X			X	X	
HIMALIA				X	X								X	X		
ELARA				X	X								X	X		
PASIPHAE				X	X								X	X		
SATURN				X	X	X								X		
MIMAS				X	X	X								X		
ENCELADUS	X		X	X	X	X	X							X		
THETHYS		X	X	X	X	X	X							X		
DIONE				X	X	X	X							X		
RHEA				X	X	X	X						X	X		
TITAN		X		X	X	X	X	X			X			X		
HYPERION			X	X	X	X	X							X		
IAPETUS			X	X	X	X	X							X		
PHOEBE	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X		
URANUS	X	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	
MIRANDA	X	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	
ARIEL			X	X	X	X	X	X					X	X		
UMBRIEL			X	X	X	X	X	X					X	X		
TITANIA	X	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	
OBERON	X	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	
NEPTUNE	X	X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	
TRITON		X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	
NEREID			X	X	X	X	X	X	X					X	X	
NTHREE			X	X	X	X	X	X	X					X	X	
NFOUR			X	X	X	X	X	X	X					X	X	
PLUTO			X	X	X	X	X	X	X					X	X	
CHARON			X	X	X	X	X	X	X					X	X	
DECURIA		X	X	X	X	X	X	X	X					X	X	

	FER	TITANE	ALUMINIUM	CARBONE	CUIVRE	HYDROGENE	DEUTERIUM	METHANE	HELIUM	PALLADIUM	PLATINE	ARGENT	OR	SILICIUM	MEH	HED
<b>CENTAURI</b>																
CHIRON	X		X	X	X			X	X	X				X		
CECROPS		X	X	X	X			X	X	X				X		
CIRCE		X	X	X	X			X	X	X				X		
CHIMAERA			X	X	X			X	X	X				X		
CERBERUS	X	X	X	X	X	X		X	X	X				X		
CRONUS			X	X	X	X		X	X	X				X		
CHLOE			X	X	X	X		X	X	X				X		
CALCHAS			X	X	X	X		X	X	X				X		
CADMUS	X	X	X	X	X	X		X	X	X				X		
CREON	X	X	X	X	X	X		X	X	X				X		
CYBELE	X	X	X	X	X	X		X	X	X				X		
CUPID			X	X	X	X		X	X	X				X		

	FER	TITANE	ALUMINIUM	CARBONE	CUIVRE	HYDROGENE	DEUTERIUM	METHANE	HELIUM	PALLADIUM	PLATINE	ARGENT	OR	SILICIUM	MEH	HED
<b>BARNARD</b>																
MYCENAE	X	X			X				X	X				X		
TYRE	X	X			X				X	X				X		
UR	X	X			X				X	X				X		
THEBES		X	X		X				X	X				X		
TANIS	X	X			X				X	X				X		
MEMPHIS					X			X		X				X		
KARNAK	X	X			X				X	X				X		
GIZEH	X	X			X				X	X				X		
CALAH				X	X				X	X				X		
NORIA	X				X	X		X		X				X		
ABYDOS	X	X	X		X				X	X				X		
SAQQARA	X	X	X		X				X	X				X		
POMPEII	X	X	X		X				X	X				X		
PETRA	X	X	X		X				X	X				X		
PALMYRA					X				X	X				X		
JERICHO			X		X				X	X				X		
BABYLON					X	X		X		X				X		
TROY	X	X			X	X			X	X				X		
CARTHAGE	X				X	X			X	X				X		
CRETE				X	X				X	X				X		
KNOSSOS					X				X	X				X		
DELPHI	X				X				X	X				X		
EPHESUS				X	X				X	X				X		
CORINTH				X	X				X	X				X		
ATHENS	X	X	X	X	X	X		X	X	X				X		
OLYMPIA	X	X	X	X	X	X		X	X	X				X		
MARI	X	X	X	X	X	X		X	X	X				X		
CUZCO	X	X	X	X	X	X		X	X	X				X		

	FER	TITANE	ALUMINIUM	CARBONE	CUIVRE	HYDROGENE	DEUTERIUM	METHANE	HELIUM	PALLADIUM	PLATINE	ARGENT	OR	SILICIUM	MEH	HED
<b>LALANDE</b>																
NERO	X				X					X	X			X		
JULIUS	X	X	X	X	X	X		X		X	X			X		
SEPTIMUS	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X			X		
AUGUSTUS	X		X	X	X	X		X		X	X			X		
CLAUDIUS	X		X	X	X	X		X		X	X			X		
HADRIAN	X		X	X	X	X		X		X	X			X		

	FER	TITANE	ALUMINIUM	CARBONE	CUIVRE	HYDROGENE	DEUTERIUM	METHANE	HELIUM	PALLADIUM	PLATINE	ARGENT	OR	SILICIUM	MEH	HED
<b>SIRIUS</b>																
ROMULUS	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
REMUS	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
<b>PROXIMA</b>																
ATLANTIC	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
PACIFIC	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
BARENT	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
BALTIC	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
<b>CYGNI</b>																
HELIOS	X		X	X	X			X	X	X	X			X		
LITHOS		X	X	X	X			X	X	X	X			X		
BURAH			X	X	X			X	X	X	X			X		
ALUMEN	X		X	X	X			X	X	X	X			X		
SILEX	X		X	X	X			X	X	X	X			X		
SULFURUM	X		X	X	X			X	X	X	X			X		
CHLOROS		X	X	X	X			X	X	X	X			X		
ARGOS		X	X	X	X			X	X	X	X			X		
CALX		X	X	X	X			X	X	X	X			X		
TITANES	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
VANADIS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
CHRONOS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
SELENE	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
BROMOS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
KRYPTOS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
RUBIDOS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
ZARGUN	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
NIOBE	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
KADMELA	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
TELLUS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
IODES	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
XENOS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
CAESIUS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
RHENUS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
OSME	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
IRIS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
PLATINA	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
AURUM	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
THALLOS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
ASTATOS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
RADIUS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
AKTIS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
PROTOS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
PRASIOS	X	X	X	X	X			X	X	X	X			X		
<b>PROCYON</b>																
CAMBRIAN	X		X	X	X			X	X	X	X			X		
CAINOZOIC	X		X	X	X			X	X	X	X			X		
TERTIARY	X		X	X	X			X	X	X						

SUR LA GALAXIE n°04

SUR LA GALAXIE n°05

SUR LA GALAXIE n°06

Table with columns: VOIN°, Car, Drones, Comp 1, Comp 2, Comp 3, Cont. 1, Cont. 2, Cont. 3, Comp 1, Comp 2, Comp 3, Cont. 1, Cont. 2, Cont. 3. Rows 1-16.

SUR LA GALAXIE n°07

SUR LA GALAXIE n°08

SUR LA GALAXIE n°09

Table with columns: VOIN°, Car, Drones, Comp 1, Comp 2, Comp 3, Cont. 1, Cont. 2, Cont. 3, Comp 1, Comp 2, Comp 3, Cont. 1, Cont. 2, Cont. 3. Rows 1-16.

SUR LA GALAXIE n°10

SUR LA GALAXIE n°11

SUR LA GALAXIE n°12

Table with columns: VOIN°, Car, Drones, Comp 1, Comp 2, Comp 3, Cont. 1, Cont. 2, Cont. 3, Comp 1, Comp 2, Comp 3, Cont. 1, Cont. 2, Cont. 3. Rows 1-16.

DEUTEROS logo and text: Les pokes pour AMIGA! (à utiliser avec la cartouche Action Replay MK3)

Table with columns: VCS N°, Car, Drones, Comp 1, Comp 2, Comp 3, Cont. 1, Cont. 2, Cont. 3, Comp 1, Comp 2, Comp 3, Cont. 1, Cont. 2, Cont. 3. Rows 1-16.



# MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

## AMIGA 500

- Amiga 500 + Péritel ..... 2.490 F
- A500 + Péritel + Extension ..... 2.690 F
- A500 + Monit. Coul. 1083S + Extension .. 4.590 F

## AMIGA 500 PLUS

- Amiga 500 PLUS + 10 disk + 1 manette . 2.990 F
- A 500 PLUS + sélecteur ROM + ROM 1.3 ... 3.390 F
- A500 PLUS + 1 jeu + Monit. Coul. 1083S . 4.990 F
- A500 PLUS + Disque Dur 52 Mo + 1083S . 9.390 F

## AMIGA 600

- Amiga 600 + 1 jeu + 1 manette ..... 3.490 F
- A 600 + Disque Dur 20 Mo interne..... 4.790 F
- A600 + Disc. Dur 20 Mo + 1083S + 1 jeu. 6.790 F

## AMIGA 2000 (2.0)

- Amiga 2000 + Joystick ..... 5.790 F
- A2000 + Joystick + Monit. Coul. 1084S.. 7.990 F
- A2000 + Disque Dur 50 Mo ..... 8.690 F

### STATION GRAPHIQUE AMIGA 2000

**Amiga 2000 + Moniteur Couleur 1084 S  
+ Disque Dur 50 Mo + Deluxe Paint IV fr  
+ Extension 2 Mo extensible à 8 Mo :  
12.990 F**

## MONITEURS

- Moniteur Couleur Stéréo 1083S..... 1.890 F
- Moniteur Couleur Stéréo 1084S ..... 2.290 F

## COMMODORE

Les accessoires CDTV

Trackball : 590 F Genlock : 1.290 F

CDTV : 6.790 F

+ 1 Clavier + 1 lecteur de disquettes  
+ Souris + 6 logiciels

+ 2 titres CDTV (Mind Run, Oral Code)  
Nombreux titres CDTV de 250 F à 450 F :  
nous consulter

**Carte PC 386 SX 20Mhz  
pour A2000 : 4 990 TTC  
Extension Mémoire 1 Mo  
+ Horloge pour A600 :  
nous consulter**

## MICRO SWEET

171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Métro : Louis Aragon (Terminus) - PARKING CLIENT

(1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

Service Vente Par Correspondance : (1) 47 26 18 06 - demander Nathalie

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....

Désignation	Quant.	Prix. Unit.	Montant
<b>Frais de port :</b> Accessoires : 50 Fs Chronopost 24 h. : 150 F (Ordinateur / Imprimante)			
Offre valable jusqu'au 30/6/92 dans la limite des stocks disponibles		TOTAL TTC	

Tél. (obligat.):.....

Règlement :  Chèque  Mandat  
 Contre-rembours.  Carte Banc.

N° : .....

Date Expir. ....

Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET

**Crédit gratuit : nous consulter**

Date : ..... Signature



## COMPATIBLE PC

### AT 386 1 Mo RAM

- Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
- Carte + Moniteur Couleur VGA
- Lecteur 5 1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3 1/2 1.44 Mo
- Contrôle 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches
- SX 16 Mhz ..... 7.190 F      SX 25 Mhz ... 8.690 F
- DX 33 Mhz .... 9.390 F
- ..... et en AT 486 4 Mo RAM
- SX 33 Mhz .... 11.690 F      DX 33 Mhz ... 13.000 F
- 1 Mo supplémentaire : 390 F      1 lecteur suppl. : 490 F



## AT 386SX 25 Mhz

- Mini Tower 2 Mo Ram
- Disque Dur 40 Mo
- Lecteur 5 1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3 1/2 1.44 Mo
- Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
- Moniteur couleur VGA - Clavier 102 touches,
- Souris, Joystick, MS DOS 5.0 - Jeu VGA au choix
- Tapis souris, Log. dessin, Log. musique : 10.690 F
- 386 DX 33 Mhz + même config. 12.000 F
- 486 SX 33 Mhz + même config. 13.000 F

## PERIPHERIQUES AMIGA

- Carte 68030 25 Mhz - 2 Mo ..... 4.990 F
- Home Vidéo Kit 2 ..... 1.990 F
- Kit Music 2 (Synthétiseur Hohner + Midi + Log.)..... 2.990 F
- Carte 16 Millions de Couleurs Amiga . 3.750 F
- Change Kickstart + Rom 1.3 ..... 650 F
- Alimentation Amiga 500 ..... 450 F
- Extension 1 Mo pour Amiga 500 PLUS . 595 F
- Extension mémoire 512 Ko + Horloge . 280 F
- Extension mémoire 512 Ko ..... 220 F
- Extension mém. 2/8 Mo pour A2000 . 1.590 F
- Lecteur interne Amiga 500 ..... 550 F
- Lecteur interne Amiga 2000 ..... 590 F
- Lecteur interne PC 3 1/2-5 1/4 ..... 500 F
- Lecteur externe Amiga ..... 550 F
- Disque Dur A500 GVP 52 Mo à 2 Mo .. 4.990 F
- Disque Dur Amiga 2000 45 Mo ..... 2.690 F
- Disque Dur Amiga 2000 52 Mo ..... 2.950 F
- Souris Amiga ..... 170 F
- Tapis Souris ..... 30 F
- Souris optique Amiga ..... 370 F
- Blitz Turbo Amiga ..... 220 F
- Interface Midi Amiga ..... 430 F
- Digitaliseur Son Stéréo ..... 490 F
- PROMO Deluxe Paint 4 ..... 590 F
- Joystick Amiga /Atari (à partir de) .... 70 F
- PROMO Speed King auto fire ... 110 F
- Capot de Protection Amiga 500 ..... 100 F
- Boîte Posso (Rangement 150 disk 3 1/2) ... 149 F
- Kit Téléchargement + Cable ..... 75 F
- Power Scanner (64 nuances de gris) .. 1.290 F
- Haut-Parleur Stéréo Zydec (paire) ... 450 F
- Track-Ball ..... 339 F
- Quadrupleur de Joystick ..... 99 F
- Change Souris/Joystick ..... 135 F

**Sauvegardez vos originaux !  
Lecteur Amiga 3 1/2 + Antivirus + Blitz Turbo  
700 F**

## PERIPHERIQUES P.C. & COMPATIBLES

- Sound Blaster (carte son PC) ..... 1.190 F
- CMS (composants Sound Blaster) ..... 290 F
- Sound Blaster Pro ..... 1.890 F
- Sound Blaster Pro + CD ROM (PC) .... 4.290 F
- PROMO Carte Thunderboard ... 950 F
- Joystick PC ..... 147 F
- Souris + Tapis + Logiciel Dessin VGA ..... 250 F
- NOUVEAU Sound Master  
(Gestion Vocale) ..... 1.390 F

## IMPRIMANTES

### PANASONIC

- 9 Aiguilles : ..... 1.590 F
- 24 Aiguilles : ..... 2.390 F

### COMMODORE

- MPS 1270
- Jet d'encre : .. 1.790 F
- STAR

### STAR LC 200

- Couleur ..... 2.400 F
- Star Jet d'encre 2.590 F

## DISQUETTES



3 1/2

**Certifiée sans erreur**  
par 10 ..... 4.20 F  
par 100 ... 4.00 F  
par 300 ... 3.80 F

**Téléchargez  
vos jeux sur  
3615  
MICRO SWEET**

**Reprise de votre  
ancien ordinateur  
jusqu'à 50 % de  
sa valeur actuelle  
pour tout achat  
de votre nouvel  
ordinateur**

**Crédit Gratuit  
4 mois  
Après acceptation  
du dossier**

# JEUX CRACK AMIGA

## MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.0.

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 vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant 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 EDITEURS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est-à-dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits. Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

### LES EDITEURS DE MEMOIRE

Se servir d'un utilitaire, type C-MONITOR, et suivre les instructions données avec le truc.

## 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 l'AMIGA BASIC qui est lui fournit avec votre AMIGA.

Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne 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'exécuterez 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 détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

## BLOCK EDITOR V1.0

©JOYSTICK 1990

(A TAPER EN GFA BASIC 3.0)

```
' BLOCKEDITOR V1.0 Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(1120,&H10002)
bu%=MALLOC(1024,&H10002)
task=0
my=FindTask(task)
LPOKE io%+80+&H10,my
error=AddPort(io%+80)
LPOKE io%+14,io%+80
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,0,io%,0)
READ check,titre$,n&
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer par C.PARIS"
DIM crack$(n&)
FOR i=1 TO n&
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n&
PRINT AT(15,10+operation);crack$(operation);
READ acces&
FOR disk=1 TO acces&
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$( ),d_octet$( )
ERASE s_octet$( ),d_octet$( )
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(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(),d_octet()
test=1
ELSE
```

```
PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=0 TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1024,block)
gotblock(4,0,0)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " ..... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+80)
error=MFREE(io%,1120)
error=MFREE(bu%,1024)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+28,opera
LPOKE io%+40,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<>"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

# JEUX CRACK COMMODORE AMIGA

## PIPEMANIA (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.0)

' PIPEMANIA compil (AWARD WINNERS)  
DATA 201903, "PIPEMANIA", 1, "vies illimitées"  
sum:  
DATA 0001, 0, 31400, 10, 1, 4a, 53, \*

## JAMES POND II (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.0)

' JAMES POND II (ROBOCOD)  
DATA 313096, "JAMES POND II", 1, "Vies illimitées"  
sum:

## BARBARIAN II (COMPIL)(BLOCK EDITOR V1.0)

' BARBARIAN II (Disk 1) Compil SWORD AND MAGIC  
DATA 1491242, "BARBARIAN II", 1, "Vies illimitées"  
sum:  
DATA 2, 0, B5E00, 16c, 02, 4e, 71, 53, 80  
DATA 0, b5e00, 014, 2, 4c, c7, 47, b8, \*

## RICK DANGEROUS (COMPIL)(BLOCK EDITOR V1.0)

' Rick Dangerous compil (10 GREATS GAMES)  
DATA 525231, "Rick Dangerous", 1  
DATA "Les vies illimitées"  
sum:  
DATA 0001, 0, 80200, 110, 1, 4a, 53, \*

## CARRIER COMMAND (COMPIL)(BLOCK EDITOR V1.0)

' CARRIER COMMAND Compil (10 GREATS GAMES)  
DATA 4339, "CARRIER COMMAND"  
DATA 1, "Armement illimité"  
sum:  
DATA 0003, 0, 00, 0004, 0004, 16, 3e  
DATA 92, 9f, cb, a9, c2, b7  
DATA 0, 00, 370, 0014, 33, fc, 4e, 71  
DATA 00, 01, 3b, 20, 33, fc, 4e, 71  
DATA 00, 01, 43  
DATA 0e, 4e, f8, 04, 00, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0  
DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0  
DATA 00, 0f6, 0004, 60, 00, 02  
DATA 78, 4e, f8, 04, 00, \*

## NIGHT HUNTER (COMPIL) (BLOCK EDITOR V1.0)

' NIGHT HUNTER (COMPIL '10 GREATS GAMES' )  
DATA 8719, "NIGHT HUNTER", 1, "vies illimitées"  
sum:  
DATA 3, 0, 0, 300, 46, 41, fa, fe, 9c  
DATA 20, bc, 00, 03  
DATA 00, 00, 20, 7c, 00  
DATA 00, 02, 00, 43, f9, 00, 03, 00, 00  
DATA 22, fc, 23, fc  
DATA 00, 03, 22, fc, 00, 01, 00, 07, 22, fc  
DATA ee, 6a, 4e, f9, 22, fc  
DATA 00, 07, ed, 00, 22, fc, 13, fc  
DATA 00, 4a, 22, fc, 00, 04  
DATA 6c, 94, 22, fc, 4e, f9, 00, 04  
DATA 32, fc, 41, f2, 4e, 75, 0, 0  
DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0  
DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0  
DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0  
DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0  
DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0  
DATA 0, 0, c, 06, 61, 00, 02, f9, 4e, 71  
DATA 20, 7c, 00, 00, 02, 02, 0, 0  
DATA 5, 03, b4, 64, 1e, b3, a5, 77, \*

**NOUVEAU CHEZ  
MICROMANIA !!**

**Tous les Hits et les  
Nouveautés N.E.S.  
et Super Nintendo  
disponibles chez  
MICROMANIA !!**

**NOUVEAU  
à Lyon**



**MICROMANIA  
LYON LA PART-DIEU**

Niveau 1 . Face sortie Métro  
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29

**NOUVEAU**

**MICROMANIA  
LES 3 MOULINS**

Centre Commercial Les 3 Moulins  
Pont de Billancourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux  
Tél. 45 29 09 90







# ACTION REPLAY

## MK III

AMIGA A500/A500+ **599<sup>F</sup>** 1500/2000 **699<sup>F</sup>**

### LA CARTOUCHE D'EXPLOITATION LA PLUS PUISSANTE AU MONDE!

- TOUT NOUVEAU SYSTEME D'EXPLOITATION EN ROM DE 256K, OFFRANT UNE MULTITUDE DE NOUVELLES CARACTERISTIQUES.

- AMIGA ACTION REPLAY SE CONNECTE SIMPLEMENT SUR LE PORT D'EXTENSION ET VOUS DONNE LE POUVOIR DE GELER LA PLUPART DES PROGRAMMES EXISTANTS.

- COUP D'OEIL SUR LES INCROYABLES CAPACITES DE LA MK III.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE DE TOUTS LES PROGRAMMES.

Des techniques de compilation permettent de loger jusqu'à trois programmes par disque. Sauvegarde comme avec le DOS AMIGA et restauration indépendant de la cartouche, transfert sur disque dur. Fonctionne jusqu'à 2 mega et même avec un chip MEM de 1 mega (FATTER/AGNUS)

- NOUVEAU - MODE TRAINER HYPER-PUISSANT.

Le nouveau "DEEP TRAINER" permet la suppression des limitations de vies, de carburant, etc... Parfait pour s'entraîner. Utilisation facile.

- EDITEUR DE SPRITES AMELIORE + DETECTEUR DE VIRUS.

L'éditeur complet de sprites permet de visionner/modifier tout le jeu de sprites y compris les "attached sprites".

- NOUVEAU - BURST NIBBLER

Super logiciel de copie, inclus dans MK III. Imaginez simplement une copie de disquette rapide et efficace en appuyant sur une seule touche.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE D'IMAGES ET DE MUSIQUE.

Des échantillons de sons et d'images peuvent être sauvegardés sur disque. Les fichiers sont sauvegardés au format IFF.

- NOUVEAU - CHOIX DES MODES PAL OU NTSC.

Très utile pour supprimer les vilaines bordures lors de l'utilisation de soft NTSC. (Fonctionne seulement avec les derniers "agnus chips").

- NOUVEAU - BEAUCOUP PLUS DE COMMANDES CLI.

Comme rename, relabel, copy, etc...  
- MODE MOVEMENT LENT.

Vous pouvez maintenant ralentir l'action à votre rythme personnel. Réglage facile de 0 à 20% de la pleine vitesse - Idéal pour contourner les passages semés d'embûches.

- REDÉMARRAGE DES PROGRAMMES.

Une simple pression sur une touche, redémarre le programme là où vous l'avez laissé.

- POINT COMPLET DES PARAMETRES.

FAST RAM, CHIP RAM, RAM DISK, DRIVE STATUS, ETC....

- TRES PUISSANT EDITEUR D'IMAGES.

Plus de 50 commandes pour éditer l'image avec en plus, en surimpression, un statut d'écran unique en son genre, qui donne toutes les informations nécessaires pour travailler les images.

- NOUVEAU - UTILISATION DU JOYSTICK + AUTOFIRE.

Permet l'utilisation du joystick à la place des touches clavier. On peut régler la cadence de tir de 0 à 100%. Imaginez la puissance d'un tir continu ! Les joysticks 1 et 2 peuvent être réglés individuellement sur AUTOFIRE.

- MUSIC SOUND TRACKER.

Permet de reconstituer de la musique, démos, etc... et de la sauvegarder sur disque. La sauvegarde se fait au format standard de la plupart des logiciels de musique digitalisée.

- NOUVEAU - COMPATIBILITE AMELIOREE DES RAMS D'EXPANSION.  
De très nombreuses RAM d'expansion pourront fonctionner avec toutes les commandes d'ACTION REPLAY III.

- COMMANDES DOS.

Vous pouvez utiliser toutes une série de commandes DOS disponibles en tout temps : DIR, COPY, FORMAT, RENAME ETC...

- NOUVEAU - INTERROGATION DES FICHIERS.

Un programme vous aidera à trouver les noms de fichiers.

- DISK COPY.

Copie de disque par simple pression d'une touche.

- BOOT SELECTOR.

les lecteurs interne ou externe peuvent être sélectionnés comme lecteur de démarrage lorsque l'on travaille avec les disques AMIGA DOS. Très utile de pouvoir booter à partir du drive extérieur.

- NOUVEAU - COMMANDES DE DEBUGGING AMELIOREES.

- DISKCODER.

Avec cette nouvelle fonction, vous pouvez maintenant protéger vos disques avec un code d'accès secret. Très utile pour la sécurité.

- NOUVEAU - SET MAP.

Permet de charger/sauvegarder/éditer/entrer une définition de clavier.

- PREFERENCES.

ACTION REPLAY III possède une option de choix de couleurs avec un menu de réglage. Permet d'adapter vos images à votre choix.

- DISK MONITOR.

Affiche les informations d'une compréhension très facile. Options modification/sauvegarde.

- NOUVEAU - IMPRESSION AMELIOREE.

Commande compression des petits caractères.

- DES CODES MACHINES ENCORE PLUS PUISSANTS!!

CARACTERISTIQUES: ENTRE AUTRES L'AFFICHAGE EN 80 COLONNES ET LE SCROLLING DANS LES DEUX SENS.

\* Assembleur/Désassembleur M68000 \* Edition plein écran \* Block save/load \* Calculateur/Ecriture chaîne de mémoire \* Saut à adresses spécifiques \* Exécution d'échantillons résidents \* Affichage de texte en RAM. Affichage d'images captées \* Affichage et édition de tous les registres et flags du CPU \* Moyens complets de recherche \* Commande "help" \* Bloc tous les registres et flags du CPU \* Éditeur de circuits intégrés permettant de voir note \* Manipulation dynamique de breakpoint \* Éditeur de registres "write only" \* Manipulation de et de modifier tous les registres des chips \* Même les registres "write only" \* Affichage de mémoire en hex, ascii, assembleur, deci. \* Copper assemble/désassemble (avec maintenant les suffixes.)

- RAPPELZ VOUS QU'A TOUT MOMENT VOUS POUVEZ INTERROMPRE LE PROGRAMME EN L'ETAT, LE "GELER" LA MEMOIRE ET LES REGISTRES INTACTS. INDISPENSABLE POUR LE DE-BUGGING OU LE RENSEIGNEMENT!

PLUS FORT QUE TOUT

AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY !

DEVENEZ INVINCIBLE !!

IMAGINEZ... DES VIES INFINIES.

- DE L'ÉNERGIE INÉPUISABLE.

- DES MUNITIONS A VOLONTE.

UTILISATION TRES SIMPLE

- ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ À

DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS,

JUSQU'À LA DESTRUCTION TOTALE!.

Sert aussi d'adaptateur pour les cartouches japonaises

**NOUVEAU ACTION REPLAY PRO**

VOUS PERMET EN PLUS TROUVER ET CREER VOS PROPRES PARAMETRES POUR AVOIR PLUS DE VIES, PLUS D'ENERGIE, PLUS DE NIVEAUX, ETC. ETC !

# ACTION REPLAY

POUR

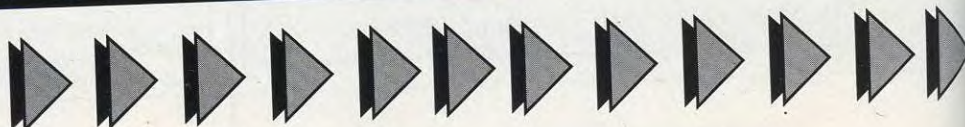
SEGA MEGADRIVE

**449 F**

PRO VERSION 549 F



DISTRIBUTEUR EXCLUSIF  
**JESSICO**  
REVENDEURS CONTACTEZ NOUS.



# JESSICO



"Quand les prix

sont si bas,

les souris dansent"

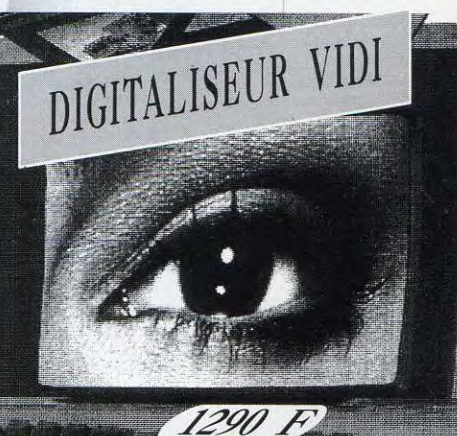
devenez INVINCIBLE avec ACTION REPLAY L'EVENEMENT INCROYABLE !! 92 !

IMAGINEZ...  
-DES VIES INFINIES... DE L'ENERGIE INEPUISABLE.  
-DES MUNITIONS A VOLANTE.  
UTILISATION TRÈS SIMPLE  
-ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ A DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS, JUSQU'A LA DESTRUCTION TOTALE!  
Sert aussi d'adaptateur pour les cartouches de jeu japonaises

Actuellement disponible pour SEGA MEGADRIVE 449F  
NOUVEAU ACTION REPLAY Pro 549 F

Vous permet en plus de trouver et de programmer vos propres vies infinies, etc. etc....

GAME GEAR		JOYSTICKS	
ADAPT. MASTER A GEAR	189	JOYSTICK MULTISYSTEM	149
CABLE GEAR TO GEAR	79	QUICKJOY V1 JETFOIGHTER	199
LOUPE GAMEGEAR	129	QUICKJOY V1 SUPERSTAR	295
ALLUME CIGARETTE ADAPT.	199	QUICKJOY SEGA FIGHTER	189
AXE BATTLEUR	239	QUICKJOY MEGASTAR	329
BATTERIE PACK	339	QUICKJOY SUPERSTAR	179
BASEBALL	239	Quickshot PYTHON 1	119
BATTER UP	239	Quickshot MAVERICK 1	119
CHESSMASTER	239	Quickshot INTRUDER 1	399
CLUTCH HITTER 2	239	Quickshot AVIATOR 1	449
DEVILISH	239	Quickshot FLIGHTGRIP 1	119
DONALD DUCK	239	QUICKSHOT NINTENDO	129
DRAGON CRYSTAL	239	Quickshot MAVERICK 2	169
FANTASY ZONE	239	Quickshot INTRUDER 2	399
FROGGER	239	Quickshot FLIGHTGRIP 2	119
G-LUC	239	Quickshot PYTHON 2	129
GOLDEN AXE	239	Quickshot MAVERICK 3	169
HALLEY WARS	239	Quickshot AVIATOR 2	449
JOE MONTANA FOOTBALL	239	Quickshot FLIGHTGRIP 3	119
LEADERBOARD GOLF	239	Quickshot PYTHON 3	129
MICKEY MOUSE CASTLE	239	Quickshot MAVERICK 4	169
NINJA GAIDEN	239	Quickshot AVIATOR 3	449
OUT RUN	239	Quickshot FLIGHTGRIP 4	119
PACMAN	239	Quickshot PYTHON 4	129
PENGO	239	Quickshot MAVERICK 5	169
PUTTER GOLF	239	Quickshot AVIATOR 4	449
SHANGHAI 2	239	Quickshot FLIGHTGRIP 5	119
		Quickshot PYTHON 5	129



DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!

"LA RÉFÉRENCE" .... ATARI Magazine

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE, COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL - CONTRÔLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F

ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome + PhotonPaint (pour AMIGA) ou Spectrum 512 (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F

COMPREND PACK VIDI NEW + VIDI RGB

## COMPILATIONS

ST	PC	AMIG
CLASSIC COLLECTION	259	299 259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer		
FUTURE DREAMS	342	342
Midwinter + Starcade + Madshow + Metal may		
DIZZY'S Excellent adv.	249	249
Kwik Snax + Prince of the Yoikolk + PanicDizzy + BubbleDizzy + Spellbound Dizzy		
SKY ROCK	342	342 292
F29 Retaliator+Tokki+Populus+GP500 N°2		
LA WAIKIKI	342	342 342
Presthonor+Ghostsbuters+R type 2		
ULTIMA TRILOGY	392	
ULTIMA IV + V + VI		
WING COMMANDER DE LUXE	449	
Wing commander 1 + Mission disk 1 + 2		
BIMAPS 1	259	
Xenon + Cadaver + Bloodwych		
AWARD WINNERS	292	292 292
Space ace + Kick off 2 + Pipemania + Populus		
NRJ 4	292	292 292
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia		
Tennis susuki + Tennis cup		
MEGAMANIA	292	292 292
Lastninja 2+Gunship+R.dangerous+D.dragon2		
ACTION KIT	265	265
Gemstone legend+Magician+Builderland		
SIMULATION'S BEST	295	295
Panza Kick box + Disk + ADS		
SIMULATION TOP	295	295
Panza Kick + Prince de Persia + Targhan		
ALBERTVILLE 1992	329	329
Games winter edition+Winter games+Supersi		
EXTRA BALL	295	295
Sumpy + Tennis + Silig + Magic		
SOCCER STARS	299	299 299
E. Hughes int. Soccer + Gazza 2 + Garrynaker + Microprose Soccer		
MOVIES STARS	299	299 299
Dick Tracy + Moonwalker + Indiana jones		
LES COLLECTORS	295	295
Lotus esp. turbo+Venus+P.fongh+Ghoul's n'gho		
LA COMPIL INTEGRALE	299	299
Lotus turbo+Toyota c+Combo racer+T.Suzuki		
DELTA FORCE	299	299 299
Fire foghorn 2+Barbarian 2+Knight F+Dark centur		
5 INTELLENT GAMING	292	292
Backgammon + Chess + Bridge + Go + Draught		
SUPER ACTION PACK	299	299
Supercars + Imposamole + Toyota celica		
3 Golekner + Switchball		
MATRES AVENTURES	342	342
Maupiti island+Voyageurs du temps+OP.steath		
WORD + MAGIC	249	269 249
Targhan + Barbarian 2(pai)+Crystal of arborea		
TOP 3	289	289 289
Tennis + Pinball + Moonblaster		
FOOTBALL CROZY	285	285
Kick off 2+Player manager + Final whistle		
SUPERSTARS SPORT	299	299
F29 + Hard drivin + Stunt car+Battle command		
3D SUPERSTARS	299	299
F29 + Hard drivin + Stunt car+ Battle command		
SUPERSTARS ARC	292	292
Golden axe + Shadow Warriors + Total Recall + Super of road racer		
NRJ 3	299	299 299
F16+Double dragon2+Italy 90+Welltris		
ACTION PACK	262	262
Turrican 1+2+Kick off +X-out		
LES JUSTICIERS 3	299	299 299
Batman + Robocop 2 + The Simpsons		
OCEAN SPORT	299	299 299
Manchester U. + Pro Tennis Tour + Beach Volley + Off Road racer		
SUPER HEROES	299	299
Robocop + Indiana jones + Last ninja 2+L'espion qui m'aimait		
LES STARS	289	289
Shkwan + Builderland + Bump + superswaks		
LE TEMPS DES HEROS	289	289 289
Prince of persia + Moonblaster+North and south		
AVENTURES EXTRA	292	292 292
Zuckerbox + Iron lord		
Rocket ranger + Manoir mortevielle		
AIR COMBAT ACES	329	349 329
Falcon + Gunship + Bomber		
10 MEGAHITS 3	349	349 349
Sunt car racer+Lastninja 2+rank		
Foot man 2 + Highway 2 + Tetris + 3 Slooges + Trivial 2 + Defender + App		
AIR SEA SUPREMACY	285	329 285
Silent service + Carrier command		
P 47 + F15(ST) + Wings (Amiga)		
KARATE ACES	295	295 295
Double dragon 132 + Lastninja 2		
Sabatour 2 (PC) Orient. games (ST + AMIG)		
QUEST AND GLORY	299	299 299
Cadaver + Midwinter + Bloodwych		
Bat (sau) ST	332	332 332
10 GREATS GAMES	332	332 332
Ferrari II + Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile		
Night hunter + Supersi+ Carrier command + Chicago 90 + Pro tennis tour + Xenon 2		
FUN RADIO	299	299 299
Tortues ninja + Gremlins 2 + Day of thundar + Back the future 2		
TOP ACTION	225	225 225
Hard drivin + Strike 1 + Iron lord		
Pick'n pile + Licenses to kill		
SUPER SEGA VOL 1	285	285
Golden axe + Crackdown + Swat		
CAPCOM COLLECTION	265	265
Nrj 1&2 + Un squadron + Duel + Forgotten world + Ghoul's n'ghosts + Dinasty + Led storm		
SUCCESS STORY 2	269	269 269
Disc + Skkweek + Sherman Mk + Pinball magic		
PLANETE AVENTURE	292	292 292
Indiana jones + Maniac mans.		
LES BATTAINTS 2	285	285 285
Rick Dangerous 1 & 2 + Satan + Double Dragon + Licence to Kill		

## LOGICIELS JEUX

ST	PC	AMIG
3D CONSTRUCTION KIT	375	450 375
ADS + SHERMAN	289	289
AGB	342	342
AIRBUS A320	342	342 342
AIR SUPPORT	252	252
AIR WALKER	342	342 342
AL CATRAZ	242	242
ANOTHER WORLD	292	292 292
AVENTURE DE MOKTAR	292	292 292
BAD BOYS 2	252	252
BARBARIAN 2	252	252
BARON ATTACK	292	292 292
BAT 2	342	342
BATTLE ISLE	329	349 342
BIRDS OF PREY	342	342 342
BOMBER MAN	292	292 292
BONANZA BROS	252	252
BUCK ROGERS 2	302	302
CASTLES	292	342 292
CHAMPIONSHIP Manager	242	242
CHAOS ENGINE	252	252
CIVILIZATION VF	292	342 292
CONAN	292	342 292
COVERT ACTION	342	342
CROISIERER un cadavre	292	342 292
DEMONIAC	292	292 292
DEVIOUS DESIGNS	252	252
DIE HARD 2	252	252
DIE HARD 3	252	252
D.GENERATION	302	342 302
DUCK TALES	252	252 252
DUNE	342	392 342
DUNGEON MA + CHAOS	302	342 302
DYNABLASTER	305	342 305
ELVIRA 2	342	392 342
EVIL	252	252 252
FALCON 3.0	192	192 192
FANTASY PAK	192	192 192
F15 STRIKE EAGLE 2	342	342 342
F16 COMMAND	252	292 252
FINAL FIGHT	292	292 292
FIRSTAMUR + Megalomani	292	292 292
FOOTBALL MANAGER 3	242	242 242
FUTURE REGIONS	292	292 292
GLOBAL EFFECT	342	392 342
GO GUY SPY	299	299 299
HARLEQUIN	252	252 252
HIGHWAY 2	342	342 342
HEROQUEST + DATA	242	242 242
HOOK	252	292 252
INDY HEAT	252	252 252
INTELLIGENT	292	292 292
JAGUAR XJ 220	252	252 252
JOHN BARNES FOOT.	252	252 252
KAWASAKI	262	262 262
KNIGHTMARE	292	305 292
KNIGHTS OF LEGEND	305	305 305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405 342
KICK OFF 2 + SCENARIO	249	249 249
KID GLOVES 2	252	252 252
KID GLOVES 3	252	252 252
LEANDER	292	292 292
LEND	252	305 252
LIVERPOOL	252	252 252
MANCHESTER U.europe	252	292 252
MARCO POLO	292	292 292
MICKEY CROSSWORD	252	252 252
MICROPROSE GOLF	342	342 342
MICROPROSE grand prix	342	342 342
MONKEY ISLAND 2	342	342 342
MOONFALL	252	292 252
MYTH	252	272 252
NASKAR	342	342 342
OASIS + CHARIE BRIDGE	342	392 342
PACIFIC ISLANDS	252	252
PARASOL STAR	242	242
PAPERBOY 2	262	292 262
PAPERBOY 3	392	392 392
PLAN OF COUTER SPACE	292	292 292
POPULUS 2	252	252 252
PUSH OVERS	252	292 252
REACH FOR THE SKIES	342	352 342
REALMS	342	342 342
RIDERS OF ROHAN	252	242 252
ROBOCOP 3	252	252 252
ROGER RABBIT	252	292 252
ROCKY 4	292	292 292
SHADOW DANCER	252	252
SHADOWLANDS	252	252 252
SHUTTLE	442	442 442
SILENT SERVICE 2	292	292 292
SIMANT	292	242 292
SIM CITY + POPULUS	292	292 292
SOUND BLASTER +	342	578 342
SPACE CRUSADE	252	252 252
SPACE GUN	252	252 252
SPECIAL FORCES	342	392 342
SPOT	192	242 192
STARUSH	242	242 242
STEEL EMPIRE	292	342 292
STORMBALL	252	305 252
SUPER SKI	292	292 292
SUSPICIOUS CARGO	292	292 292
SWORD OF SAMURAI	292	292 292
TERMINATOR 2	252	292 252
THE ADDAMS FAMILY	252	292 252
THE MANAGER	252	252 252
THE SIMPSONS	242	242 242
TITUS THE FOX	255	305 255
TOP BANANA	252	252
TORTUES NINJA 2	252	292 252
TURBO CHARGE	292	292 292
UTOPIA	292	292 292
UTOPIA DATA DISK	145	145
ULTIMA 4 UNDERWORLD	305	392 305
VIDEO KID	255	255 255
VROOM DATA DISK	149	149
WALFORDS	252	292 252
WOLF CRY	292	292 292
WARZONE	252	252 252
WINTER Superstars 92	252	252 252
WOLFHILD	289	289 289
WORLD CLASS RUGBY	292	352 292
W.W.F	252	252 252

### GAMEBOY

GAMEBOY CARRY CASE	99
GAMEBOY Amplificateur Son	139
GAMEBOY LUMIERE	199
GAMEBOY LUMIERE 2	99
GAMEBOY Allume cigare	129
GAMEBOY loupe(magnifier)	99
GAMEBOY Kit nettoyeur	99
ADAPTEUR 220V	129
GAMEBOY HOLSTER	99
BATTLE TOADS	259
BATTLESHIP	259
BEETLE JET	259
BLADES OF STEEL	259
BUGS BUNNY 2	259
CASTELLAN	259
CASTELLANIA 2	259
CHASE HQ	259
CHOPFLIFER 2	259
DAYS OF THUNDER	259
DICK TRACY	259
DOUBLE DRAGON 2	259
DOUBLE DRIBLE 5 ON 5	259
DONALD DUCK	259
DONALD DUCK 2	259
DONALD DUCK 3	

# JEUX CRACK PC & COMPATIBLES

## METHODE D'UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont PCTOOLS avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must) et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout Patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni PCTOOLS ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débogueur.

Pour utiliser les patches avec:

### - PC Tools 4.3 -

Sous DOS, tapez PCTOOLS. Quand le programme est chargé, faites 2 fois F3, positionnez le curseur sur le fichier à éditer, tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN, tapez e, entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O, lancez le jeu normalement

### - Norton Utilities 4.5 -

Sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son extension, faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN, tapez RETURN, et faites les modifications voulues, faites 4 fois RETURN, lancez le jeu normalement

### - DEBUG -

Sous DOS, tapez DEBUG, quand le tiret apparaît, tapez n suivit immédiatement du nom du programme a, éditer puis RETURN, faites L, La ça se complique: si le programme à éditer ne dépasse pas les 65535, fatidiques octets (\$FFFF), pas de problème passez à la prochaine étape.

Par contre, si le programme est plus gros, il va falloir effectuer la recherche en 2 étapes: en effet il va falloir tout d'abord inspecter le premier, segment puis le second. Pour changer de seg-

ment, tapez rdx suivit de RETURN puis ajoutez 1 à la valeur donnée.

Tapez scs:100 'la taille du fichier la chaîne à rechercher'. 'La chaîne à rechercher' est une suite d'octets séparés par des blancs. Tapez RETURN. Le programme vous donne une adresse. Relevez là et faites FL'adresse relevée La nouvelle chaîne.

La nouvelle chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs. Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN, tapez la taille du programme, RETURN et w. tapez q RETURN pour sortir, lancez le jeu normalement.

**WARNING!!!** DEBUG ne travaille qu'avec des nombres hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16.

## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adorés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fourni avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable qui lorsque il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez dans le lecteur une disquette vierge, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

## GALACTIX V1.1

Editez le fichier GX1.EXE:

Pour avoir les vies infinies, recherchez 01 06 8C 02 et remplacez par 90 90 90 90, 83 2E 8C 02 05 par 90 90 90 90 90 et 83 2E 8C 02 14 par 90 90 90 90 90.

Pour avoir les missiles infinis, recherchez FF 0E 8E 02 et mettez 90 90 90 90.

Pour avoir les bombes infinies, remplacez FF 0E 90 02 par 90 90 90 90.

Pour choisir son level de départ, recherchez C7 06 AE 02 01 00 et remplacez le 01 par le level (1-64).  
(Guillaume PERNOT)

## EYE OF THE BEHOLDER II

Avec un éditeur de secteur éditez votre sauvegarde et mettez 7F aux offsets 33,34,37 à 48,58,61 et recommencez 4 fois en ajoutant 345 aux valeurs d'offsets.

(Guillaume PERNOT)

## KEEN VOL. 1

Pour avoir les vies infinies, avec un éditeur de secteur, dans KEEN1.EXE, recherchez FF 0E F2 A5 et remplacez par 90 90 90 90.

(Guillaume PERNOT)

# JEUX CRACK PC & COMPATIBLES

## THE AMAZING SPIDERMAN

Avec un éditeur de secteur, dans SPIDEY.EXE, recherchez 80 3E D8 92 00 75 06 et remplacez par C6 06 D8 92 C0 EB 06.

(Guillaume PERNOT)

## P47 COMPIL RAP PACK

Pour avoir les vies infinies: dans P471.COM, recherchez 0B 06 48 4C 74 39 et remplacez par C6 06 46 4C 05 90 dans P472.COM, recherchez 0B 06 22 45 74 39 et remplacez par C6 06 20 45 05 90 dans P473.COM, recherchez 0B 06 32 40 74 38 et remplacez par C6 06 30 40 05 90 dans P474.COM, recherchez 0B 06 F0 4F 74 3E et remplacez par C6 06 EE 4F 05 90 si le jeu plante à la fin de ce niveau, recherchez 0B 87 D6 07 75 EB et remplacez par 0B 87 D6 07 90 90 dans P475.COM, recherchez 0B 06 66 48 75 39 et remplacez par C6 06 64 48 90 90 90 90 dans P476.COM, recherchez 0B 06 E6 47 74 39 et remplacez par C6 06 E4 47 05 90 dans P477.COM, recherchez 0B 06 30 48 74 39 et remplacez par C6 06 2E 48 05 90 dans P478.COM, recherchez 0B 06 22 51 74 39 et remplacez par C6 06 20 51 05 90.

(Guillaume PERNOT)

## TROUBADOUR

Les codes: VIVALDI, MOZART, VILLON, CHAUCER, ROBIN, TUCK. (Guillaume PERNOT)

## UNDERWORLD

Dans le repertoire de sauvegarde, éditez PLAYER.DAT et mettez FF à l'offset 221.

(Guillaume PERNOT)

## WARLORDS

Dans la sauvegarde, mettez FF 7F à l'offset 37356.

(Guillaume PERNOT)

## THE ROCKETEER

Pour gagner tous les levels, avec un éditeur de secteur, dans ROCKET.EXE recherchez 98 96 00 74 0F et remplacez par 98 96 00 EB 0F. Répétez cette opération 5 fois. Puis recherchez B1 00 74 28 et remplacez par B1 00 EB 28. Remplacez B1 00 74 0F par B1 00 EB 0F et 96 00 74 26 par 96 00 EB 26.

(Guillaume PERNOT)

## LES AVENTURES DE MOKTAR

Voici les codes d'accès aux différents niveaux de ce jeu:

1: CGE9	2: 2959
3: FF8F	4: 9808
5: 015A	6: 5472
7: G583	8: 498F
9: 7E3F	10: 6768
11: F2E0	12: CAF3
13: 0EC7	14: 9999
15: 88BD	

(Willy WYCHOWSKI)

## GALACTIX V1.1

```

10 'Instal/Désinstall vies et munitions infinies
20 'pour GALACTIX V1.1 par G.PERNOT (C) JOYSTICK
30 OPEN "O", #1, "GALACTIX.COM"
40 FOR I=1 TO 244
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1, CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>27268 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
    CLOSE #1:KILL"GALACTIX.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,02,3D,BA,C3,01,CD,21,73,03,EB,65,90,8B
120 DATA D8,BA,43,46,E8,D2,00,B4,3F,B9,01,00,BA,E6
130 DATA 01,CD,21,80,3E,E6,01,FF,74,50,BA,43,46,E8
140 DATA BB,00,BA,D0,01,B9,04,00,E8,BA,00,BA,DC,1F
150 DATA E8,AC,00,BA,D4,01,B9,04,00,E8,AB,00,BA,D0
160 DATA 4B,E8,9D,00,B9,04,00,BA,D8,01,E8,9C,00,BA
170 DATA DB,4B,E8,8E,00,B9,05,00,BA,DC,01,E8,8D,00
180 DATA BA,E6,40,E8,7F,00,B9,05,00,BA,E1,01,E8,7E
190 DATA 00,E8,00,4C,CD,21,BA,43,46,E8,6B,00,BA,CB
200 DATA 01,B9,04,00,E8,6A,00,BA,DC,1F,E8,5C,00,BA
210 DATA CB,01,B9,04,00,E8,5B,00,BA,D0,4B,E8,4D,00
220 DATA B9,04,00,BA,CB,01,E8,4C,00,BA,DB,4B,E8,3E
230 DATA 00,B9,05,00,BA,CB,01,E8,3D,00,BA,E6,40,E8
240 DATA 2F,00,B9,05,00,BA,CB,01,E8,2E,00,EB,AE,67
250 DATA 78,31,2E,65,78,65,00,90,90,90,90,FF,0E
260 DATA 8E,02,FF,0E,90,02,01,06,8C,02,83,2E,8C,02
270 DATA 05,83,2E,8C,02,14,00,33,C9,B8,00,42,CD,21
280 DATA C3,B4,40,CD,21,C3
    
```

## THE ROCKETEER

```

10 'Instal/Desinstal trainer pour THE ROCKETEER
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTIC 1992
30 OPEN "O", #1, "JOYSTICK.COM"
40 FOR I=1 TO 118
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1, CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>10597 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
    CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,02,3D,BA,5A,01,CD,21,72,44,8B,D8,B8,00
120 DATA 42,B9,01,00,BA,32,0E,CD,21,B4,3F,B9,01,00
130 DATA BA,65,01,CD,21,80,3E,65,01,74,74,2B,C6,06
140 DATA 65,01,74,B9,08,00,BE,66,01,51,B9,01,00,8B
150 DATA 14,B8,00,42,CD,21,BA,65,01,B4,40,B9,01,00
160 DATA CD,21,83,C6,02,59,E2,E5,B8,00,4C,CD,21,C6
170 DATA 06,65,01,EB,EB,D3,52,4F,43,4B,45,54,2E,45
180 DATA 58,45,00,00,32,0E,49,0E,F1,0E,08,0F,6A,0F
190 DATA CC,0F,2E,10,8B,10
    
```

# JEUX CRACK PC & COMPATIBLES

## EYE OF THE BEHOLDER II

```
10 'Caract. au max pour EYE OF THE BEHOLDER II
20 'par G.PERNOT (C) JOYSTICK 1992
25 'Après avoir appelé eob2.com, entrez le numéro
28 'de la sauvegarde.
30 OPEN "O",#1,"EOB2.COM"
40 FOR I=1 TO 165
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>16658 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
  CLOSE #1:KILL"EOB2.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B4,07,CD,21,A2,8C,01,B8,01,3D,BA,85,01,CD
120 DATA 21,73,03,EB,6D,90,8B,D8,B9,04,00,BF,16,00
130 DATA 51,BA,0B,00,03,D7,E8,73,00,BA,91,01,B9,04
140 DATA 00,E8,72,00,BA,0F,00,03,D7,E8,62,00,BA,91
150 DATA 01,B9,0B,00,51,B9,01,00,E8,5D,00,59,E2,F6
160 DATA BA,1B,00,03,D7,E8,4A,00,BA,91,01,B9,01,00
170 DATA E8,49,00,BA,24,00,03,D7,E8,39,00,BA,91,01
180 DATA B9,01,00,E8,38,00,BA,27,00,03,D7,E8,28,00
190 DATA BA,95,01,B9,03,00,E8,27,00,81,C7,59,01,59
200 DATA E2,9C,B8,00,4C,CD,21,65,6F,62,64,61,74,61
210 DATA 20,2E,73,61,76,7F,7F,00,00,FF,7F,B8,00
220 DATA 42,33,C9,CD,21,C3,B4,40,CD,21,C3
```

## P-47 (COMPIL RAP ATTACK)

```
10 'Instal/Désinstal vies infinies pour P47
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
30 OPEN "O",#1,"P47T.COM"
40 FOR I=1 TO 267
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>23837 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
  CLOSE #1:KILL"P47T.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,02,3D,BA,70,01,CD,21,8B,D8,73,03,EB,57
120 DATA 90,33,C9,BA,02,5B,E8,EB,00,B4,3F,B9,01,00
130 DATA BA,6F,01,CD,21,80,3E,6F,01,0B,75,03,EB,40
140 DATA 90,BE,C3,01,BF,79,01,8B,15,E8,CC,00,8A,0C
150 DATA 32,ED,8B,D6,42,E8,BD,00,83,C7,02,8A,04,32
160 DATA E4,03,F0,46,B4,3E,CD,21,FE,06,73,01,80,3E
170 DATA 73,01,38,77,0C,B8,02,3D,BA,70,01,CD,21,8B
180 DATA D8,EB,CC,B8,00,4C,CD,21,BE,89,01,EB,BF,00
190 DATA 50,34,37,31,2E,43,4F,4D,00,02,5B,30,54,0D
200 DATA 4F,AE,56,95,57,C4,52,18,53,31,5D,06,C6,06
210 DATA 46,4C,05,90,06,C6,06,20,45,05,90,06,C6,06
220 DATA 30,40,05,90,06,C6,06,EE,4F,05,90,08,C6,06
230 DATA 64,48,90,90,90,90,06,C6,06,E4,47,05,90,06
240 DATA C6,06,2E,48,05,90,06,C6,06,20,51,05,90,06
250 DATA 0B,06,48,4C,74,39,06,0B,06,22,45,74,39,06
260 DATA 0B,06,32,40,74,38,06,0B,06,F0,4F,74,3E,08
270 DATA 0B,06,66,48,75,03,E9,03,06,0B,06,E6,47,74
280 DATA 39,06,0B,06,30,48,74,39,06,0B,06,22,51,74
290 DATA 39,B4,40,CD,21,C3,33,C9,B4,42,B0,00,CD,21
300 DATA C3
```

## UNDERWORLD

```
10 '255 vies pour les sauvegardes de UNDERWORLD
20 'Entrez le numéro de la sauvegarde au départ
25 'Par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
30 OPEN "O",#1,"UNDERW.COM"
40 FOR I=1 TO 68
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>6705 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
  CLOSE #1:KILL"UNDERW.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B4,01,CD,21,3C,31,7C,F8,3C,34,7F,F4,A2,36
120 DATA 01,B8,01,3D,BA,32,01,CD,21,8B,D8,B8,00,42
130 DATA 33,C9,BA,DD,00,CD,21,B4,40,B9,01,00,BA,43
140 DATA 01,CD,21,B8,00,4C,CD,21,53,41,56,45,58,5C
150 DATA 50,4C,41,59,45,52,2E,44,41,54,00,FF
```

## THE AMAZING SPIDERMAN

```
10 'Instal/Desinstal vies infinies pour SPIDERMAN
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
30 OPEN "O",#1,"SPIDER.COM"
40 FOR I=1 TO 93
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>9296 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
  CLOSE #1:KILL"SPIDER.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,02,3D,BA,46,01,CD,21,8B,D8,E8,44,00,B4
120 DATA 3F,B9,01,00,BA,37,01,CD,21,80,3E,37,01,80
130 DATA 74,14,BA,3F,01,52,E8,2C,00,5A,B4,40,B9,07
140 DATA 00,CD,21,B8,00,4C,CD,21,BA,38,01,EB,EA,00
150 DATA C6,06,D8,92,C0,EB,06,80,3E,D8,92,00,75,06
160 DATA 53,50,49,44,45,59,2E,45,58,45,00,B8,00,42
170 DATA B9,02,00,BA,DE,D4,CD,21,C3
```

## KEEN VOL 1.1

```
10 'Instal/Desinstal vies infinies pour KEEN vol.1
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
30 OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
40 FOR I=1 TO 93
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>9873 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
  CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,02,3D,BA,3F,01,CD,21,73,03,EB,29,90,8B
120 DATA D8,E8,40,00,B4,3F,B9,01,00,BA,51,01,CD,21
130 DATA 80,3E,51,01,90,74,03,EB,15,90,BA,49,01,52
140 DATA E8,25,00,B4,40,B9,04,00,5A,CD,21,B8,00,4C
150 DATA CD,21,BA,4D,01,EB,EA,6B,65,65,6E,31,2E,65
160 DATA 78,65,00,FE,0E,F2,A5,90,90,90,00,33,C9
170 DATA BA,C0,4C,B8,00,42,CD,21,C3
```

# PREMIER MAIL ORDER

	ST	AMIGA	PC
1/2 MEG UPGRADE	299		
1/2 MEG UPGRADE + CLOCK	349		
3D CONSTRUCTION KIT	299	349	
4D BOXING	198	249	
4D DRIVIN	189	249	
ADDAMS FAMILY	199	199	199
AFTERBURNER	89	89	
AIRBUS	299	299	
ALIEN STORM	199	199	
ALTERED BEAST	89	89	
ANOTHER WORLD	249	249	
APB	89	89	89
ARACHNOPHOBIA			249
ARKANOID 2	89	89	
ARMOUR GEDDON	199	199	
ARSENAL FC *	199	199	
ASHES OF EMPIRE *	249	249	249
B-17 FLYING FORTRESS *	249	249	249
BATMAN CAPED CRUSADER	89	89	
BATMAN THE MOVIE	89	89	
BEACH WOLLEY	89	89	
BEASTBUSTERS	199	199	
BIRDS OF PREY	299	299	
BLACK CRYPT *	249	249	
BLUE MAX		249	249
BLUE BROTHERS	199	199	189
BONANZA BROS *	199	199	
BUBBLE BOBBLE	89	89	
BUDOKAN	89	89	89
CABAL	89	89	
CALIFORNIA GAMES	89	89	89
CAPCOM COLLECTION	299	299	
CAPTAIN PLANET	199	199	
CASTLES	249	249	249
CENTURION	199	199	249
CHAOS ENGINE *	199	199	
CHUCK YEAGER COMBAT	199	199	299
CISCO HEAT	199	199	
CIVILISATION	299	299	299
CONFLICT EUROPE	89	89	89
CONTINENTAL CIRCUS	89	89	
CRICKET (1 MEG)	119		
CURSE OF THE AZURE BONDS	249	249	
CYBERBALL	89	89	
DALEY THOMPSON	89	89	
DAS BOOT	249	249	249
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (1 MEG)	249	249	
DEATHBRINGER	249	249	249
DEMOGATE *	299	299	
DEUTEROS	249	249	
DOUBLE DOUBLE BILL		299	
DOUBLE DRAGON 3	199	199	
DRAGON NINJA	89	89	
DRAGON SPIRIT	89	89	89
ELF	199	199	
ELITE +		349	
ELVIRA 2		299	299
EPIC *	249	249	249
EURO SOCCER *	199	199	
EYE OF THE BEHOLDER	249	249	249
EYE OF THE STORM *	249	249	249
FLY7A NIGHTHAWK		349	
F15 STRIKE EAGLE 2	299	299	299
F15 STRIKE EAGLE SCENARIO DISK	199	119	
F19 STEALTH FIGHTER	249	249	249
FACE OFF	199	199	
FALCON 3 *		449	
FERRARI FORMULA 1	89	89	89
FINAL FIGHT	199	199	
FLAG *	249	249	249
FLIGHT OF THE INTRUDER	299	299	299
FOOTBALL CRAZY	199	199	
FORGOTTEN WORLDS	89	89	
FORMULA ONE GRAND PRIX	299	299	299
GLCC *	199	199	
GAUNTLET 3	199	199	
GHOSTBUSTERS 2	89	89	
GLOBAL EFFECT (1 MEG) *	249	249	
GODFATHER ACTION	199	199	
GODS	199	199	
GOLDEN AXE	199	199	249
GRAHAM GOOCH WORLD CRICKET	249	249	
GUNSHIP 2000		349	
HARD DRIVEN	89	89	89
HARLEQUIN	199	199	
HEAD OVER HEELS	89	89	
HEIMDALL	299	299	299
HEROQUEST	199	199	
HEROQUEST DATA DISK	99	99	
HOME ALONE	249	249	
HUDSON HAWK	199	199	
HUMANS *	199	199	
HUNTER	249	249	
IK +	89	89	
IMMORTAL	199	199	199
INDY HEAT	199	199	
INDY JONES CRUSADE ACTION	89	89	89
JAGUAR XJ220 *	199	199	
JIMMY WHITES SNOOKER	249	249	
JOHN BARNES (1 MEG) *	199	199	
JOHN MADDEN *	199	199	
KICK OFF + EXTRA TIME	89	89	
KICK OFF 2	99	99	
KICK OFF 2 (1 MEG)		129	
KICK OFF 2 FINAL WHISTLE	89	89	
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	79	79	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	59	59	
KLAXX	89	89	

	ST	AMIGA	PC
KNIGHTMARE	249	249	249
KNIGHTS OF THE SKY	299	299	299
LAST NINJA 2	89	89	
LAST NINJA 3	199	199	
LEMMINGS	199	199	299
LEMMINGS CONSTRUCTION KIT *	199	199	
LEMMINGS DATA DISK	149	149	
LICENCE TO KILL	89	89	89
LINKS			349
LOMBARD RALLY	89	89	
LORD OF THE RINGS		249	299
M1 TANK PLATOON	249	249	349
MAGIC FLY	99	99	
MAGIC POCKETS	199	199	
MAN UTD EUROPE	199	199	
MEGA TWINS	199	199	
MEGAFORTRESS			299
MICROPROSE GOLF	299	299	299
MIDWINTER 2	299	299	299
MIG 29 SUPER FULCRUM	299	299	349
MIGHT AND MAGIC 3	329	329	
MOONSTONE	249	249	
MOONWALKER	89	89	89
MYTH	249	249	
NEW ZEALAND STORY	89	89	
NINJA COLLECTION	149		
OPERATION WOLF	89	89	
OUTRUN EUROPA	199	199	
PAPERBOY 2 *	199	199	
PARASOL STARS	199	199	
PEGASUS	199	199	
PGA GOLF COURSES		129	129
PGA TOUR GOLF		199	199
PINBALL DREAMS	249	249	
PITFIGHTER	199	199	
PLATOON	89	89	
POOLS OF DARKNESS	249	249	249
POPULOUS	99	99	99
POPULOUS 2	249	249	249
POPULOUS PROMISED LANDS	59	59	59
POWERDRIFT	89	89	
POWERMONGER	249	249	
POWERMONGER DATA DISK 1	119		
PREDATOR	89	89	
R TYPE	89	89	
R TYPE 2	199	199	
RACE DRIVIN	199	199	
RAILROAD TYCOON	299	299	299
RAINBOW COLLECTION	189	189	
RAMBO 3	89	89	
RBI 2 BASEBALL	249	249	249
RED BARON	249	249	349
RED HEAT	89	89	
RENEGADE	69	69	69
ROBIN HOOD	199	199	199
ROBOCOP	199	199	
ROBOCOP 3	249	249	249
RODLAND	199	199	
RUGBY WORLD CUP	199	199	
RULES OF ENGAGEMENT	199	199	
RUN THE GAUNTLET	89	89	
SECRETS OF THE LUFTWAFFE	349		
SENSIBLE SOCCER *	249	249	
SHADOWLANDS	249	249	249
SHADOW SORCEROR	249	249	249
SHINOBI	89	89	
SHUFFLEPUCK CAFE	89	89	
SILENT SERVICE 2	299	299	349
SIM ANT *	249	249	249
SIM CITY + POPULOUS	249	249	299
SIM EARTH	249	249	
SKI OR DIE	89	89	89
SMASH TV	199	199	
SPACE 1889	249	249	249
SPACE ACE 2	299	299	299
SPACE GUN	199	199	
SPACE CRUSADE	199	199	
SPECIAL FORCES (1 MEG)	299		
SPEEDBALL 2	199	199	249
SPIRIT OF EXCALIBUR	249	249	249
STARFLIGHT 2	199	199	
STRIKEFLEET	199	199	
STRIP POKER 2 + DATA	79	79	
SUPERCARS 2	199	199	
SUPER MONACO	199	199	
SUPER SEGA	249	249	
SWITCHBLADE 2	199	199	
TEAM JAGUAR *	249	249	
TEAM WANKER 2	249	249	299
TERMINATOR	249	249	
TERMINATOR 2	199	199	
TEST DRIVE 2 COLLECTION	249	249	299
TEST DRIVE 3	249	249	299
THE SIMPSONS	199	199	
THUNDERHAWK	249	249	299
TIP OFF	199	199	199
TOOBIN	89	89	89
TURBO CHALLENGE 2	199	199	
TURBO OUTRUN	89	89	
ULTIMA 6	249	249	249
UNTOUCHABLES	69	69	
WILD WHEELS	199	199	
WOLFCHILD	199	199	
WORLD CLASS RUGBY	199	199	
WORLD CUP CRICKET	199	199	
WORLD SERIES CRICKET	249	249	
WORLD WRESTLING FED	199	199	249
ZOO-STATION *	199	199	

SEGA MEGADRIVE			
3D BLOCK OUT	249		
ABRAHAM TANK	349		
ALIEN STORM	299		
ALISA DRAGON	399		
BATMAN	349		
BATTLE SQUADRON	349		
BONANZA BROTHERS	249		
BUCK ROGERS	349		
CRACKDOWN	349		
DE CAP ATTACK	349		
DESERT STRIKE	349		
DICK TRACY	349		
DJ BOY	349		
DONALD DUCK/QUACK SHOT	349		
E SWAT	229		
EA HOCKEY/NHL HOCKEY	349		
F22 INTERCEPTOR	449		
FANTASIA	349		
FATEL LABYRINTH	299		
GAIN GROUND	299		
GALAXY FORCE *	399		
GHOSTBUSTERS	299		
GHOULS AND GHOSTS	349		
GOLDEN AXE	299		
HARDBALL	349		
JOE MONTANA 2	349		
JOHN MADDEN 92	349		
KA GE KAI	349		
LAST BATTLE	299		
MARIO LEMIEUX HOCKEY	349		
MERCUS	299		
MICKY MOUSE	349		
MIDNIGHT RESISTANCE	349		
MOONWALKER	299		
MS PACMAN	349		
PACMANIA	349		
PGA TOUR GOLF	349		
PITFIGHTER	349		
RAMBO 3	299		
REVENGE OF SHINOM	299		
RINGS OF POWER	399		
ROBOCOP/JAMES POND 2	349		
ROLLING THUNDER 2	349		
SAINT SWORD	349		
SENNA SUPER MONACO *	399		
SHADOW DANCER	299		
SHADOW OF THE BEAST	349		
SONIC THE HEDGEHOG	349		
SPIDERMAN	349		
STREET SMART	349		
STREETS OF RAGE	349		
STRIDER	399		
SUPER HANG ON	299		
SUPER MONACO GP	299		
SUPER OFF ROAD	349		
SUPER THUNDERBLADE	299		
TEST DRIVE 2	399		
THE IMMORTAL	349		
TOE JAM AND EARL	349		
TOKI	349		
TWO CRUDE DUDES	349		
TURBO OUTRUN *	349		
TURRICAN	349		
TWIN HAWK	299		
WINTER CHALLENGE	349		
WONDERBOY 5	349		
WRESTLE WAR	349		
XENON 2 *	349		
ZANT GOLF	349		
ZOOM	299		

GAME GEAR			
AXE BATTLER	249		
DONALD DUCK	249		
DRAGON CRISTAL	219		
FACTORY PANIC	219		
FROGGER	219		
G LOC	219		
JOE MONTANA	249		
LEADERBOARD	249		
MICKY MOUSE	219		
NINJA GARDEN	249		
OUTRUN	219		
PENGO	199		
PSYCHIC WORLD	199		
PUNTER GOLF	219		
SHINOBI	219		
SPACE HARRIER	219		
SONIC THE HEDGEHOG	249		
SUPER GOLF	249		
SUPER MONACO	199		
WONDERBOY	199		

MASTER SYSTEM			
ACE OF ACCESS	279		
AFTERBURNER	279		
ALIEN STORM	299		
ASTERIX *	299		
BACK TO THE FUTURE 2	279		
BASKETBALL NIGHTMARE	279		
BATTLE OUTRUN	279		
BONANZA BROS	279		
BUBBLE BOBBLE	279		
CALIFORNIA GAMES	279		
CASINO GAMES	279		
CHASE HQ	279		
DOUBLE DRAGON	279		
DRAGON CRYSTAL *	279		
DUCK TALES	279		
FLINTSTONES	279		
G LOC	279		
GAUNTLET	279		
GOLDEN AXE WARRIOR	279		
GOLFMANIA	299		
HEROES OF THE LANCE	279		
INDIANA JONES	279		
JOE MONTANA	279		
KLAX *	279		
LASER SQUAD *	279		
LEADERBOARD	299		
LINE OF FIRE	279		
MICKY MOUSE	299		
MOONWALKER	279		
MS PACMAN *	279		
OPERATION WOLF	279		
OUTRUN	279		
PACMANIA	299		
PAPERBOY	279		
POPULOUS	299		
RAMBO 3	279		
RAMPAGE	279		
RASTAN	279		
RC GRAND PRIX	279		
RUNNING BATTLE *	279		
SHADOW DANCER	279		
SHADOW OF THE BEAST	299		
SLAPP SHOT	279		
SONIC THE HEDGEHOG	279		
SPERBALL	279		
SPIDERMAN	279		
SUMMER GAMES	279		
SUPER KICK OFF *	279		
SUPER MONACO	279		
TENNIS ACE	279		
TURBO OUT RUN	279		
THUNDERBLADE	279		
TIME SOLDIERS	279		
VIGILANTE	279		
WONDERBOY 3			

# ETERNAM



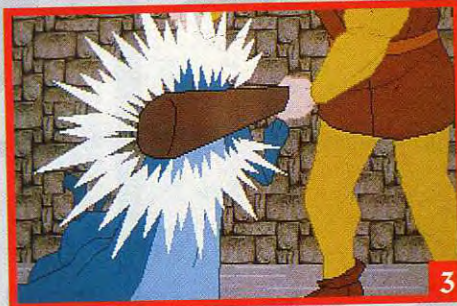
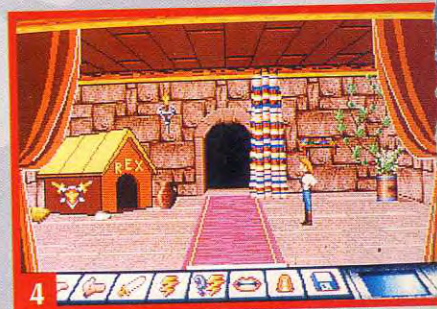
ternam, gigantesque parc d'attractions virtuelles à l'échelle d'une planète, est la proie d'un virus qui a dérégulé tous le système. Sachez, mon cher Don Jonz, que vous n'avez pas gagné ce voyage sur Eternam par hasard. Le fait que vous soyez un agent intergalactique fait de vous une cible privilégiée. Je soupçonne Mikhal Nuke d'avoir intentionnellement piégé ce parc afin de vous éliminer. Espérons que ces conseils vous viendront en aide.



je m'occupais du dispatching et de l'accueil des gagnants. Maintenant, me voici réduite à une poignée d'octets, mais je compte bien te contacter aussi souvent que je le pourrai par l'intermédiaire de cet écran de contrôle.

1 - Bonjour Don Jonz, je m'appelle Tracy et mon rôle est de t'aider à échapper aux pièges de Eternam. Avant d'être modélisée dans ce monde virtuel,

4/5 - Avant tout, il s'agit de retrouver le Duc Théophile, maître des lieux, qui te mettra à l'épreuve. Pour passer sans périr, il faudra être humble et bien retenir ce qui sera dit. Quitte à demander plusieurs fois la même chose, ne crains pas de passer pour un héros dur de la feuille. Ceci devrait te laisser le temps de bien observer la physionomie des interlocuteurs car il n'y a pas que des amis ici. Gardes bien en mémoire que le serpent qui dort n'est pas forcément mort.



2/3 - Après avoir interrogé quelques habitants et fait quelques pas dans la campagne, tu as trouvé le "donjon" de départ. Comme on peut s'en rendre compte, ce monde moyen-âgeux rappelle parfois celui de Tex Avery.

6 - La première épreuve, appelée le regard qui tue, sera une simple formalité si tu arrives à trouver les pelures d'oignons. Même les regards les plus durs peuvent être attendris...





7

7/8 - Fais bien attention quand même où tu mets les pieds car en certains endroits, il n'existe qu'un chemin. Peut-être que des lunettes d'un type particulier te permettra de le découvrir. Puisqu'on parle de pieds, prends-donc, Jonz, bonne note des 24 qui suivent : si tu sais où trouver de bonnes friandises, tu pourras, ô héros, circuler à ta guise. Parfois un obstacle barrera la route. Il faudra alors utiliser les allumettes afin de se débarrasser du bois mal rangé.



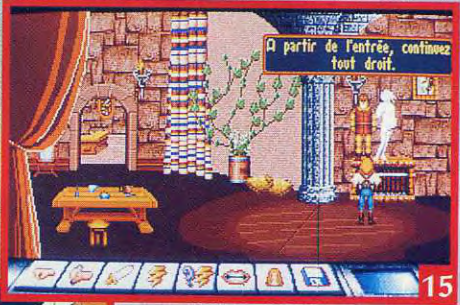
8

V. pêcher le Monstre ?  
V. manipuler les Manettes ?  
V. mettre le Feu ?



14

14/15 - Toutes les rencontres ne seront pas bénéfique et je te conseille fortement de te méfier du scribe et de sa langue fourchue. En revanche, une photographie pourra t'aider à délier celle de l'admirateur de statue. Ne quitte pas ce donjon avant d'avoir trouvé l'appareil photo.



15



9



10

16 - A l'extérieur, il faudra surveiller son niveau de vitalité. Dès qu'un signal clignote sur le côté de l'écran, il faudra faire face à l'adversaire et tirer sur lui sans cesser de reculer afin de conserver la même distance. Et n'oublies pas, le boeuf est lent mais la terre est patiente.



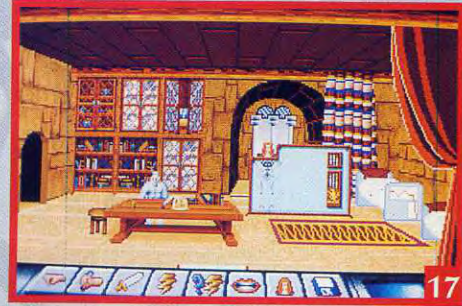
16

9/10/11 - Ceci fait, un ascenseur d'un type particulier te permettra de mettre la main sur un trousseau de clef. Rends-les donc à son propriétaire, il saura récompenser l'honnêteté en te montrant un passage secret permettant d'accéder au Duc. Ce dernier est l'un des nôtres. Ecoutes bien ses conseils et n'hésites pas user et abuser de sa générosité en repassant le voir souvent.



11

17/18 - Si tu devais échouer dans l'une des épreuves, le bon docteur Hans saura te rafistoler mais attention aux rayons X. De toute façon, seul ce donjon de départ te donnera plusieurs chances.



17



12



13

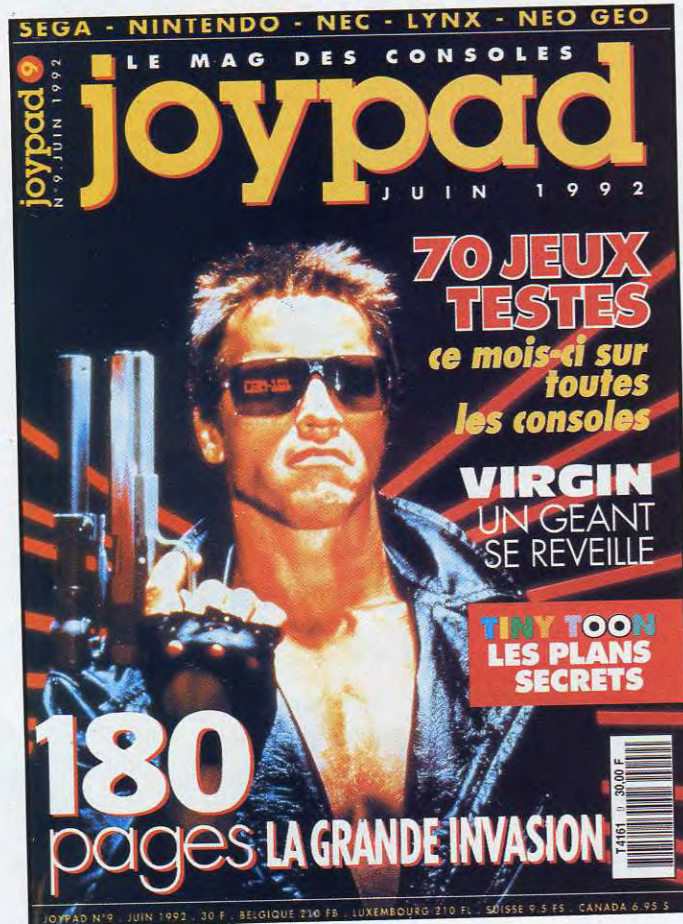
12/13 - Au détour d'un couloir, tu trouveras une pièce contenant un Drakkhar. C'est le fils du Duc qui l'a construit, avant de s'apercevoir qu'il serait impossible de lui faire passer la porte. Si tu trouves plus loin dans le jeu un bâton magique, reviens ici. Ce dernier te permettra

Ensuite, ça se complique mais il faudra attendre le mois prochain pour en savoir plus...



18

Pour ce qu'à lire ce livre d'heure, il appert que vous avez pu, beau doux sir, progresser dans le jeu, je ne peux que je n'oublie de louer Christelle notre muse sans omettre messire Linos, enlumineur en la Vilette, car il est constant que votre épistolier serviteur Moulinex n'eût pu, sans le concours d'iceux, en parachever la lecture.



Le magazine préféré  
de votre console.

EN VENTE ACTUELLEMENT  
CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

COLLECTION  
**joystick**  
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

# Consoles

N°

## NEWS

25

SEGA-GAMEGEAR

MEGADRIVE

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

**SUPER  
FAMICOM:  
LE DELUGE**



NINTENDO

GAME BOY

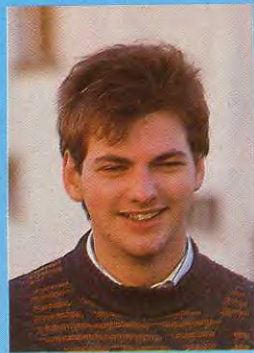
PC ENGINE

NEO GEO

SUPER FAMICOM

**34  
TESTS**

ALISIA DRAGOON • BAD O MEN • BASEBALL SUPERSTAR II • BATTLE BLAZE • BILL LAMBEER'S •  
CASINO • CHAMPIONS OF EUROPE • CORVETTE • CRYSTAL WARRIORS • DOUBLE DRAGON III •  
EQUINOX WARRIOR II • FI GRAND PRIX • GODZILLA • HYDRA • KONAMI HYPER SOCCER • LAST RESORT •  
LUNAR POOL • MAGICAL GUY • MIGRAIN • MUSYA • OLYMPIC GOLD • OLYMPIC GOLD • OTHELLO WORLD •  
PEEBLE BEACH GOLF • QIX • SLIME WORLD • SPRINGAN II • STAR PARODIA • SUPER ALESTE •  
SUPER CUP SOCCER • SUPER OFF ROAD • TERRA FORMING • ULTIMATE CHESS CHALLENGE •  
WORLD CHAMPION BOXING



# consoles news

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

# OU VOUS VOULEZ

## EDITO

Les mois se suivent comme des colonies de chenilles, mais ne se ressemblent pas, ce qui n'est pas le cas des chenilles qui, elles, se ressemblent toutes! L'histoire suit l'homme, l'homme accomplit les faits et les faits sont la vie! La vie est un énorme labyrinthe tortueux et étrange, où les surprises sont nombreuses. Les surprises succèdent aux surprises, bonnes ou mauvaises, elles pimentent la vie. Les piments donnent du goût aux aliments et les aliments assurent la croissance. La croissance apporte richesse et expérience. L'expérience donne la connaissance, la connaissance induit le respect. Le respect est sacré chez les Japonais, et les Japonais sont des maîtres-joueurs. Les joueurs aiment Consoles News et Consoles News aime les joueurs. Les joueurs sont des Hommes et voilà, la boucle est bouclée.

En cette période pré-estivale, les nouveautés se font rares, mais elles devraient, de nouveau, débarquer en force dès le mois prochain. Le 10 juin, c'est le jour de la sortie au Japon de Street Fighter II sur Super Famicom. A vos porte-monnaie, ce jeu s'annonce comme le JEU de l'année. Voilà, voilà, je vous laisse parcourir les nombreuses pages de votre mag préféré et vous souhaite une lecture aussi jouissive que possible.

Sayonara

Aviateur J'm Destroy.

Où vous voulez, quand vous voulez. Cette formule, qui n'a absolument rien à voir avec les news de ce mois me plaisait bien pour annoncer que l'on serait bientôt en été et que, du coup, vous pourriez penser à vous procurer une console portable, histoire de jouer sur la plage en vous faisant dorer au Soleil. Remarquez, le soleil, moi j'aime pas trop ça.

Mais après tout, les relations que je peux avoir avec lui ne vous regardent pas.

Alors, quelle est donc la tendance d'aujourd'hui. Après des annonces à n'en plus finir de nouveautés sur Super Famicom et sur Megadrive et en attendant

que les jeux soient enfin disponibles, une certaine acalmie se fait sentir. Cette tendance s'inverse plutôt lorsqu'on regarde du côté de la PC Engine et surtout du Super CD Rom, où l'on voit un nombre de plus en plus important de titres se succéder en haut de l'affiche.

Très développé au Japon, le marché du Super CD Rom ne l'est que très peu chez nous et les jeux sont, d'une manière générale, difficiles à trouver.

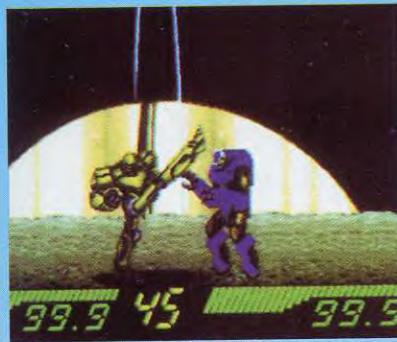
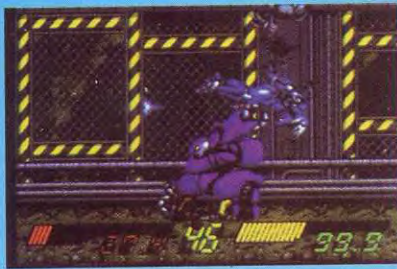
Quoi qu'il en soit, nous arrivons progressivement dans une période bouillonnante où les jeux atteignent une nouvelle dimension. Une dimension qu'ils n'ont encore jamais atteinte.

**consoles news**

# QUAND VOUS VOULEZ !

## MEGADRIVE

Dans un monde où la luxure a remplacé la moralité, les valeurs se perdent. Vous en êtes un des plus fervents défenseurs. Tales Of Heavens, les contes du paradis, vous transporte dans un monde fantastique, où bien souvent, des animaux sauvages font encore la loi. Programmé sur Megadrive, **Tales Of Heaven** est un jeu original puisqu'il n'existe encore sur aucune machine, ni dans les salles de jeux. Le but est simple, comme dans la plupart des jeux sur console. Vous êtes un valeureux chevalier pourfendeur de monstres et vous devez remettre de l'ordre dans toute cette jungle animalière qui vous entoure. Armé de votre fidèle épée, comme tout chevalier qui se respecte, il faudra mener à bien votre mission en éclatant tout ce qui bouge à l'écran. A mi-chemin entre Streets Of Rage et Street Smart, Tales Of Heaven propose des graphismes excellents. Comme nous n'avons pas eu la date de sortie définitive de ce titre, nous en resterons là pour aujourd'hui, mais attention, nous reparlerons de Tales Of Heaven au cours de nos prochains numéros.



**Heavy Nova II**

Devant le succès remporté par Heavy Nova lors de sa sortie au Japon (ce que je ne comprends pas vraiment, car je ne vois pas ce que ce titre avait d'extraordinaire), la suite **Heavy Nova II** (titre non définitif qui peut encore changer) est en cours de réalisation dans les ateliers de Bignet. Dans ce nouveau monde, on retrouvera la patte de cette maison d'édition ainsi que la plupart des robots qui évoluaient en première partie. Composé de dix niveaux, une mention toute particulière devrait être attribuée aux animations qui, nous dit-on, ont été soignées comme il le fallait. J'espère juste qu'il sera plus rapide que la première version...



**Top Pro Golf**

Vous l'avez deviné, **Top Pro Golf** est une simulation de Rugby... Euh, enfin de golf. Oui, c'est ça! Top Pro Golf est une simulation de golf. Outre les diverses qualités qui sont tout à son honneur, cette simulation a également l'avantage d'être d'une facilité et d'une convivialité tout à fait efficaces. Tout au long des parcours de dix-huit trous, le golfeur devra tenir compte des différents paramètres qui entrent en ligne de compte pour parfaitement swinger la balle. A l'approche du green, une vue en trois dimensions avec des courbes de niveaux, vous permettra de mieux apprécier les diverses pentes qui influenceront sur la trajectoire de la balle. Aucune date de sortie

n'a encore été annoncée pour la commercialisation de Top Pro Golf.

Toujours dans le domaine sportif, mais nettement moins réaliste ce coup-là, voici **High School Soccer** de Palsoft. Ce jeu, basé autour de notre football, met en scène des personnages grotesques et complètement caricaturaux comme les dessins animés japonais en représentent assez fréquemment. Très enfantin dans ses graphismes, très enfantin dans sa réalisation générale, High School Soccer se déroule entièrement dans le sens horizontal. En luttant contre différentes équipes, vous devrez parvenir au top des équipes de football du bahut pour avoir de plus hautes et grandes ambitions par la suite.



**High School Soccer**



**Gator Gator World**



Si vous appréciez les jeux de plates-formes purs et durs, vous allez être servis avec **Gator Gator World**. Ce jeu raconte l'histoire d'un pauvre petit alligator déterminé à mettre fin aux agissements malveillants d'un empereur du mal: l'empereur Peacock. Votre seul espoir de le mettre à mal est de prendre des objets disséminés sur votre parcours et de lui en mettre plein la poire. En éliminant

## MICROMANIA 70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18

Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

**L'espace jeux  
100% Consoles**

**+ de 10 000  
jeux en stock**

- Super Nintendo
- Megadrive
- Game Gear
- Game Boy
- N.E.S.
- Master System



ses sbires, en fracassant la tête de ses amis, vous aurez peut-être l'espoir de venir à bout de l'objectif fixé. Durant le jeu, vous pouvez également ramasser des bonus qui vous apporteront richesse



**After Burner III**

(vies supplémentaires) et gloire, à condition que vous soyez un pro du jack-pot. Attention, tenez-vous bien, le grandiose, le prestigieux, le magnifique **After Burner III** est en cours de réalisation chez Sega. A la fois annoncé en carte et en CD Rom, cd titre est l'un des jeux d'arcade les plus

appréciés pour sa vitesse et pour la fluidité de ces dernières années. Suite d'After Burner II, dont la réalisation avait été assez moyenne sur Megadrive (pour ma part je préfèrais la version PC Engine), ce produit comporte encore plus de niveaux et sa vitesse sera certainement diabolique. Ce jeu n'est pas annoncé avant la fin de l'été.

L'une des plus célèbres vedettes de la boîte moderne vient de donner son nom à une nouvelle simulation de boxe sur Megadrive, son nom: **Muhammed Ali Knockout Boxing**



nom: **Muhammed Ali Knockout Boxing**. Réalisé entièrement en trois dimensions, contrairement à la simulation de boxe précédente sur Megadrive (Final Blow), Muhammed Ali Knockout Boxing vous permettra de rivaliser avec d'autres champions pour devenir champion du monde des poids lourds (un rêve!). En vous entraînant dur comme fer, vous pourrez augmenter la puissance de vos coups, votre vitesse de déplacement sur le ring ainsi que votre résistance aux coups de vos divers adversaires. Réalisé par Virgin Games, ce jeu semble réellement brillant. Mais attendons d'avoir des informations supplémentaires pour vous en dévoiler plus.

**Wonder Dog** devrait, selon Victor, être le nouveau jeu phare de la société. Initialement prévu sur Wonder Mega (machine construite en étroite collaboration avec Sega, qui, de son côté, en sort également une version), ce jeu de plates-formes à la Mario ou à la Sonic est annoncé pour le mois de juin au Japon. D'une jouabilité parfaite, c'est surtout au niveau des graphismes, des animations,



**Wonder Dog**

dés musiques (ohhh oui, des musiques) que ce jeu est merveilleux. Haletant, palpitant, émotionnellement attractif, Wonder Dog comporte plus de dix niveaux chacun débordant de couleurs, d'effets spéciaux et d'astuces qui attirent l'oeil. Un jeu à suivre d'autant qu'il est également prévu sur le Mega-CD.

## SUPER FAMICOM

**Daina** (titre non définitif) est la dernière trouvaille d'Irem pour nous régaler. Daina est le nom d'un petit animal hybride et super délirant à qui il arrive toujours quelque chose de drôle. C'est simple, il ne peut pas faire un pas en avant, il ne peut pas sauter en l'air, sans qu'un truc lui tombe dessus ou qu'un événement néfaste pour sa santé ne se produise. Graphiquement, Daina à l'air grandiose, les couleurs pastels qui dynamisent les dessins y sont pour beaucoup.

Avec une bonne action de jeu, une musique agréable et pimpante, Daina devrait apparaître sur nos écrans durant l'été.

Si certains d'entre vous connaissent l'Amiga, vous pouvez déjà tout oublier car **Phalanx**, sur Super Famicom, n'a rien avoir avec le jeu



**Daina**

qui sévissait il y a quelques années sur cette machine, bien que tous deux soient des Shoot 'Em Ups. Réalisé par Kemco, à qui l'on doit déjà l'excellent Top Racer, Phalanx est un jeu de tir qui se déroule entièrement dans le sens horizontal. A bord de votre croiseur cosmique, vous devez venir en aide aux humains en libérant leur ciel des envahisseurs qui l'obscurcissent. D'une réalisation splendide avec des scrollings différentiels dans tous les sens, Phalanx est l'un des jeux qui comportera également le plus d'options et



**Phalanx**

de bonus pour customiser votre appareil. La sortie de Phalanx The Enforce Fighter P-144 est annoncée pour le mois de juillet au Japon. Bonne Fête Nationale!

**Wordtris** de Spectrum Holobyte ne devrait plus trop tarder à voir le jour aux Etats-Unis et sur la Super NES. Basé autour du célèbre principe de Tetris, vous devrez constituer des mots en Anglais, dans tous les sens afin que ceux-ci disparaissent de l'écran. Particulièrement délicat et difficile pour une personne Anglophile, Wordtris devrait être complètement injouable pour un non initié à la langue de Shakespeare. Un challenge redoutable, peut-être même trop redoutable pour que ce jeu puisse avoir le moindre succès en France, à moins que... A moins que Spectrum Holobyte n'envisage une version française, mais là, vous me permettez d'avoir des doutes, de sérieux doutes.



**Wordtris**



## PC ENGINE

Connu sur Megadrive pour son succès, malgré qu'il ne soit pas encore disponible en version Française, **Tecmo World Cup** est en cours de réalisation chez Media Rings qui a racheté les droits à Tecmo. Disponible dans le courant du mois d'août sur Super CD Rom, cette simulation de football est une conversion d'arcade. Dans Tecmo World Cup, la plupart des véritables techniques footballistiques sont envisageables. Ainsi, si la balle est à mi-hauteur, vous pourrez réaliser de superbes têtes plongeantes ou des reprises



**Tecmo World Cup**



**Slime World**

de volées retentissantes. En ce qui concerne les règles, seule la règle du hors jeu n'est pas sifflée par l'homme en noir. Fin et assez rapide, Tecmo World cup devrait être une bonne simulation. Testé dans ce numéro sur Megadrive, **Slime World** est un jeu de plates-formes qui vous entraîne dans la peau d'un jeune aventurier, todd, dans les abîmes les

plus profonds d'une planète répugnante. Domaine des monstres gluants et dégoulinants, vous devez vous frayer un chemin pour retrouver les morceaux de votre astronef malencontreusement écrasé. Tout au long de votre quête, il faudra découvrir des armes, des propulseurs, des scanners et tout un tas d'instruments qui vous permettra d'évoluer dans ce monde sordide. Sortie annoncée au Japon en août.

Dans **Tera Cresta**, vous êtes à la tête de la dernière trouille des techniciens et ingénieurs de la flotte interstellaire. Votre mission consiste à captuler les ennemis qui débarqueront à l'écran. Issu d'une borne d'arcade, ce titre est, certes, maintenant un petit peu vieillot. Mais sur la PC Engine, des efforts, de gros efforts ont été consentis par les programmeurs pour arranger un petit peu l'ensemble et surtout, pour faire de ce titre un Shoot'Em Up des années 90.



**Tera Cresta**

Changeons un petit peu de registre avec **Color War** développé par Coconuts. Ce jeu de réflexion est basé sur le principe du morpion avec une notion de couleur supplémentaire. Pouvant se jouer jusqu'à quatre joueurs en même temps, Color War privilégie l'astuce et la force de concentration du joueur sur la vitesse de jeu. Programmé sur CD Rom, Ce titre ne devrait plus tarder à voir le jour.



**Color War**

Revoilà Wonder Boy qui pointe le bout de sa casquette sur console. Cette fois-ci après la Super Famicom, c'est la PC Engine qui a la joie d'accueillir en son sein, ce jeune garçon complètement donf de la tête. Reprenant le thème de Super Adventure Island sur Super Famicom, **Expert Takahashi**, vous transportera dans un univers sympathique et dynamique, mais où les pièges seront aussi nombreux que dangereux. Pour vous en sortir, vous pourrez lancer des boomerangs, des mar-

# NOUVEAU

**7 JOURS  
SUR 7  
DES NEWS**

**24 HEURES  
SUR 24  
DES INFOS**

**LE 1<sup>ER</sup>  
CLUB D'ECHANGE  
EN DIRECT !!**



# 36-15 Shoot Again



**LE PLUS GRAND CLUB  
D'ECHANGE DE FRANCE.**

**Shoot Again**

**CHAQUE JOUR UN  
NOUVEAU STOCK !**

**+ DE 400 CARTOUCHES  
DONT 150 SUR MEGADRIVE**

**LISTE COMPLETE SUR  
LE 36-15 SHOOT AGAIN**

**UN SERVICE  
VPC RAPIDE  
ET SIMPLE**

TARIF : 1 JEU CONTRE 1	
Super Famicom	150 F
Megadrive	100 F
PC Engine / Core Grafx	80 F
Master System	75 F
Game Boy	50 F

**TARIF : 2 JEUX CONTRE 1**  
**GRATUIT !**

Frais de port à notre charge !

30 FRs DE PORT.

60 Frs de port pour tous contre remboursement...

Nous ne re prenons pas Altered Beast sur Megadrive, Cyber Core et Tales Of Monster Path sur Neo

**Bon à découper puis à retourner rempli à :**  
**"Le plus grand club d'échange de France"**  
**SHOOT AGAIN, 145 rue de flandre 75019 Paris.**

J'envoie 1 jeux contre 1 en réglant la somme correspondant à ma console + 30 frs de port

Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie de la GRATUITE des frais de retour en cas d'acceptation.

Je donne : .....

Je désire : 1er .....

.....

.....

.....

Je possède :  Une Megadrive japonaise,  Une Megadrive française,  Au facteur,

Une Super Famicom japonaise,  Un Gameboy,  Par chèque ci-joint,

Une Master System,  Une Core Grafx,  Autre.  Par mandat lettre.

Nom : .....

Prénom : .....

Code postal : .....

Ville : .....

Adresse : .....

.....

Tél : ..... Date : .....

Shoot Again, Mec, Sega, Nintendo, Amstrad, SHK sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé. Megadrive, Gamegear, Super Famicom, Neo Geo, Coregrafx, Super Grafx, PC Engine GT sont des produits déposés. Liste non représentative. Photos non contractuelles. Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles.

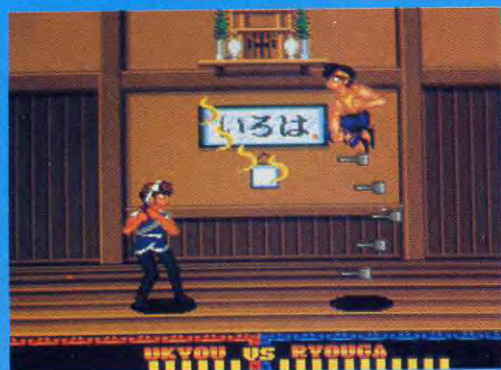


**Expert Takahashi**



teaux, ou bien emprunter un skate board qui traînait là par hasard. Drôle et agréable, cette réalisation de Hudson devrait, une fois de plus, être à la hauteur de la marque. Expert Takahashi est pour l'instant prévu sur carte, et non pas sur Super CD Rom, ce qui est devenu bien rare sur PC Engine.

Dernier titre pour aujourd'hui dont les Japonais ont bien voulu nous parler,



**Ranma 1/2 III**

devez exploser un à un tous les ennemis qui vous provoqueront en duel. Graphiquement très bon, Ranma 1/2 III séduira surtout pour la qualité de ses animations et pour la variété des coups qu'il est possible d'effectuer ici.

**Ranma 1/2 III.**

Ce Beat'Em Up ressemble bien plus dans sa conception à Street Fighter II qu'à Ranma 1/2 tout court. A l'écran, vous dirigez l'un des personnages, roué à toutes les techniques de combats orientales, et vous

## TELEX..TELEX..TELEX..TELEX

**OKAZE :** Score, un magasin spécialisé dans les jeux sur console, ouvrira le premier juin à Paris. Bon, jusque là, ce n'est pas ébouriffant mais attendez la suite: ce magasin proposera des jeux neufs et surtout d'occasion. Youpi! on va pouvoir se procurer des trucs et des machines moins chers et le tout sur 70 mètres carrés. Pour en savoir plus, contactez le 43 290 290 (en fait c'est le 43 29 02 90 mais comme ça, c'est plus chicos).

**YEP! :** Génial! Youpi! Bravo les amis! Continuez comme ça! Guillemot annonce une baisse de ses prix sur les produits SNK suivants, proposés à 790 F: Ghosts Pilots, King of the Monsters, Ninja Combat, riding Hero et Top Player Golf. Ca vous a plu? Vous en voulez encore? Ok, alors pour cent balles de moins (690 F, donc): Nam 75, Puzzled, Blue Journey, Burning Fight, Alpha 2 Mission. Eh ben, voilà une nouvelle particulièrement épatante.

**TURBO CHALLENGE 2 :** la suite de Top Racer est prévu pour le Super Famicom chez Gremlin.

**ZELDA III :** sur Super Nintendo sera traduit en français. Une super idée, merci Mr Nintendo.

**Sega** vient de confirmer qu'il sera l'un des sponsors officiels du championnat d'Europe des Nations qui se déroulera cet été. Le montant du deal, 20 millions de francs. Une bagatelle!

**GUEST :** un des jeu les plus impressionnants sur CD Rom pour PC, sera disponible par la suite que le CD Rom pour Super Famicom. Un jeu fabuleux qui devrait faire vendre des CD Rom par milliers. Allez, par centaine de milliers, soyons large...

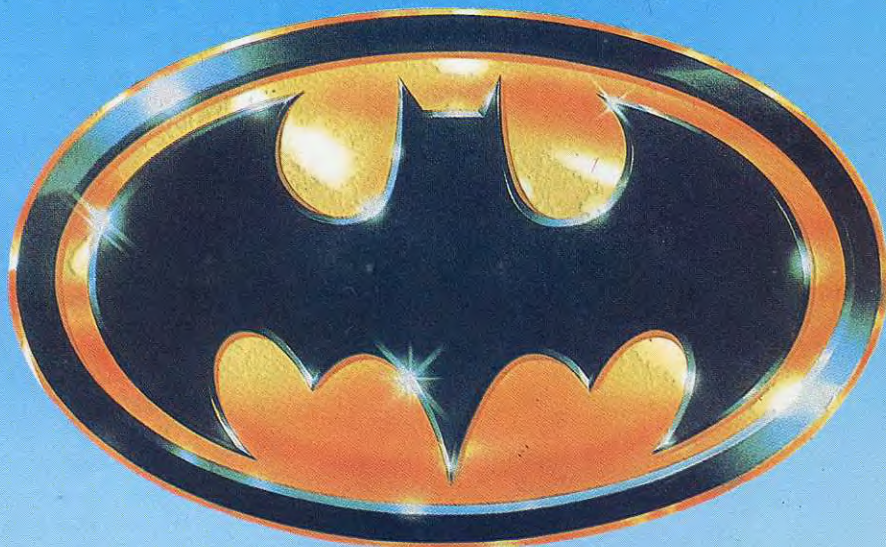
### NINTENDO/ATARI

Après deux ans, onze semaines de procès, quatre jours de délibération Atari vient de perdre son procès contre Nintendo. Atari avait attaqué le géant japonais du jeu pour monopole et lui réclamait 160 millions de dollars de dommages et intérêt pour préjudice. Malheureusement pour eux, les jurés ont déclarés que Nintendo était un monopole de fait et que c'était les lois du marché qui la faisait prospérer de la sorte.

### SPY CONSOLE

Matsushita et Electronic Arts prépare une console en secret. Tout ce que l'on sait, c'est qu'elle sera basée autour d'un CD Rom et que d'après l'espion que nous avons engagé qu'elle aurait des atouts de poids devant les autres consoles déjà disponibles sur le marché. Sortie probable dans le courant de l'année 1993.

## BATMANIA, LE RETOUR



**Souvenez-vous, le film Batman allait sortir, et plusieurs mois à l'avance tout le monde en parlait: télé, presse, affichage, T-Shirts, casquettes, la Batmania nous prenait la tête.**

**Eh bien tout cela va recommencer, le film Batman returns arrive bientôt, et déjà de nombreuses licences sont signées, des adaptations sur consoles verront le jour sur NES, Super Nintendo, Gameboy, Master System, Megadrive, Game Gear et Lynx.**

# TOURNOI CANAL J / KICK OFF

coupe



canal j **KICK OFF**

Pour que l'on remarque encore plus la sortie de Kick Off sur Nintendo (NES, Game Boy, et Super Nintendo), la fameuse simulation de football se retrouve sponsor d'un

tournoi de foot, un vrai, grandeur nature. Ce tournoi organisé par Canal J verra s'affronter 38 équipes minimes de toute la France. Les phases qualificatives auront lieu le 20 mai 92, et les meilleures se retrouveront en phase finale, les 27 et 28 juin 92 au centre fédéral de Clairefontaine. Des personnalités du football seront présentes, comme Jean-Pierre Papin, Michel Hidalgo et Joël Bats, le célèbre gardien-poète qui récitera peut-être une de ses œuvres à l'équipe gagnante.

## TELEX...TELEX...TELEX...TELEX

**CD ROM/FAMICOM** : D'après plusieurs rumeurs, le CD Rom de la Super Famicom serait retardé. Annoncé pour Janvier 1993 au Japon, Nintendo pourrait ne pas respecter le délai. Nous n'avons pas plus d'informations pour le moment.

**TAZ MANIA** : est annoncé pour la Megadrive. Ce jeu issu des dessins animés de la Warner est le digne successeur de Donald, Mickey, j'en passe et des meilleurs. Aucune date de sortie n'est encore annoncée par Sega.

## STREET FIGHTER II

Communément appelé le jeu du siècle, Street Fighter II est le jeu le plus attendu pour le moment sur Super Famicom. L'adaptation de ce titre n'est pas une des plus faciles qui soit, puisqu'en arcade pas moins de six boutons sont utilisés pour exécuter tous les mouvements.

Du coup, Capcom (l'éditeur) vient d'annoncer qu'il commercialiserait un joystick à infra-rouge, comportant les six boutons du jeu original. Pour l'heure, aucune date de sortie, ni le prix ne sont encore avancés. On vous tiendra au courant. Ahhh! Une dernière chose, SF II sera disponible au Japon le 10 juin. Encore un tout petit poil de patience...



# EURO LOISIRS

20, rue Littré - 75006 Paris - Tél : 45 49 19 39

Ouvert du Lundi au Samedi de 11 h à 20 h - Dimanche de 15 h à 19 h

M° Montparnasse

**NOUVEAUTÉ**

**STREET FIGHTER 2**  
disponible mi-juin

Alors,  
n'attendez plus !  
Réservez-le dès  
maintenant...

**SUPER FAMICOM**  
COMPLETE AVEC  
1 JEU AU CHOIX

## La Compétence du Spécialiste

Le plus Grand Choix de cartouches FAMICOM disponibles en France

Actraiser

Aéra 88

Air Management

Arthur Quest

Augusta Golf

Battle Blaze

Battle Commander

Battle Grand Prix

Big Run

Bombuzal

Boxing

Card Master

Castelania IV

ChibimaruKo Chan

Contra Spirit

Cyber Formula

Darius Twin

Dimension Force

Dodge Ball

Dragon Ball Z

Dragon Slayer

Dragon's Eye

Drakken

Dungeon Master

Exhaust Heat

F Zéro

F1 Grand Prix

Family Stadium

Final Fantaisie IV

Final Fight

Final Fight Guy

Gamba League

Gdleen

Goemon Fight

Gradius III

Gundam F91

Hat Trick Hero

Heracles IV

Hole in One

Hyper Zone

Jerry Boy

Joe & Mac

Knight Gundam

Lagoon

Last Fighter Twin

Lemmings

Magic Sworld

Magical Tarrou

Makamaka

Monkey Jiro

Musya

Nobunaga

Othello

Otogirisou

Pebble Beach

Pilotwings

Populous

Pro Foot Ball

Pro Soccer

Raiden

Ranma 1/2

Rocketeer

Romancing Saga

RPM Racing

Rushing Beat

SD Gread Battle

Shogi

Sim Earth

Simcity

Smash TV

Soul Blader

STG Strike Gunner

Super Adv. Island

Super Aleste

Super Birdie Rush

Super Chinese World

Super Cup Soccer

Super EDF

Super Fire Pro Wrestling

Super Formation Soccer

Super Mario World

Super Pro Baseball

Super R Type

Super Sangokushi II

Super Stadium

Super Tennis

Super Valis

Super Waga Land

Thunder Spirits

Top Racer

Ultima VI

Ultra Base Ball

Ultraman

WWF Wrestle Mania

Xardion

YS III

Zelda III...

**Accessoires**

Boîtiers

Câble Stéréo

Malettes

Super Scope

Manettes :

JB King

XE 1 SFC

ASCII etc...

**JEUX  
SUPER NES**  
Nous  
consultez

Les nouveautés réellement disponibles en Avant-Premières

## Grand Choix de CONSOLES et de JEUX

Mega CD - MegaDrive - Game Gear - Game Boy - Neo Geo - PC Duo

### NEO GEO

Aso II  
Burning Fight  
Eight Man  
Fatal Fury  
Foot Ball Frenzy  
Ghost Pilots  
King of the Monsters  
Magician Lords  
Mutation Nation  
Nam 75  
Ninja Combat  
Raguy

Riding Hero  
Robo Army  
Sengoku  
Soccer Brawl  
Super Base Ball 2020  
Super Spy  
Trash Rally...

Nouveautés  
nous  
consultez

### MEGA CD

Cosmik F. Stories  
Dead Bringer  
Earnest Evans  
F.H.B.  
Heavy Nova  
Nostalgia  
Quiz Scramble  
Sol Feace...

Nouveautés  
nous  
consultez

### MEGA DRIVE

Vitrine de 100 titres

### NEC ET SUPER CD

Vitrine de 100 titres

### GAME GEAR

Nouveautés  
nous  
consultez

### GAME BOY

Vitrine de  
80 à 100 titres



Pour vos ÉCHANGES  
téléphoner au :

45 49 19 39



# ALISIA DRAGON



**COUP DE  
CŒUR**

dragon, Alisia a également une arme personnelle hyper importante qui la protège des agressions. Cette arme est une sorte de foudre qui tue net tous les crapauds malveillants qui osent se dresser sur son chemin. Moins ce rayon foudroyant est utilisé, plus il est efficace. Une jauge en haut et à gauche de l'écran vous permet d'ailleurs de connaître en temps réel sa puissance.

Alisia Dragoon (avec deux "o" comme dans scoubidou), est un jeu d'arcade comme on les aime et comme on en redemande tous les jours. Notons qu'en ce qui concerne la réalisation, tous les atouts ont été mis du côté de Game Arts. Alisia Dragoon (avec deux "o" comme dans -vous connaissez la musique-) possède très certainement les meilleurs graphismes de la Megadrive.

A chaque niveau, le décor change et vous transporte dans un nouvel univers de rêve.

**A**ttendu depuis de longs mois, Alisia Dragoon (avec deux "o" comme dans Omo -NDLR: C'est de la pub gratuite, ça!-) est un jeu qui en faisait rêver beaucoup lors de son annonce en avant-première dans nos colonnes.

Il faut dire que les graphismes étaient plutôt alléchants et que le jeu en lui-même avait l'air d'être l'un des meilleurs de sa catégorie. Toutefois, ne mettons pas les carottes avant l'âne et parlons un petit peu du scénario. Dans son enfance, la belle Alisia était une dompteuse de toutes sortes d'animaux étranges, des dragons aux dinosaures en passant par des mammifères bizarres dont le nom s'est perdu au cours des années. Devenu plus âgée, elle n'a maintenant qu'un seul but, venir en aide aux peuples qui ont besoin de ses services. Aux quatre coins du monde, Alisia est toujours accompagnée par ses fidèles animaux qui, au fur et à mesure de l'aventure, la rejoignent pour l'aider à accomplir sa mission.

Après avoir fait appel à ses services, un peuple ne donna plus de signe de vie. Se lançant au cœur de l'action, Alisia Dragoon (avec deux "o" comme dans zoo) ne savait pas encore qu'elle allait vivre là l'une de ses plus fantastiques aventures.

Tout commence aux abords d'une forêt, des moustiques mal léchés, des chenilles qui se dandinent lamentablement commencent à vous vouloir du mal. Ça y est, cette fois, ce n'est pas pour de la fausse, il faut vraiment mettre le paquet pour sortir de cette situation. Outre votre fidèle compagnon, le



Chaque fois, un point commun réunit les niveaux, les dessins sont beaux, précis, nets et superbes. Les animations, elles aussi, vont dans le bon sens. Même si la démarche de la belle n'est pas, à proprement parler, d'un réalisme "transcendental" (NDLR: Tu fais du yoga?), on sent bien qu'un effort tout particulier a été réalisé par les auteurs, ne négligeant aucun détail. Ainsi, on bénéficie de toutes les capacités de la console seize bits de Sega.

Et encore, je ne vous ai pas parlé des scrollings multi-directionnels sur plusieurs plans, qui sont de véritables miracles. Ils se déplacent avec souplesse et fluidité, et rien, -ni le nombre de monstres présents à l'écran, ni les pressions sur les boutons du joystick-, ne vient les perturber. Du très bon travail. Durant tout le jeu, Alisia découvrira de nombreux pièges, devra affronter des ennemis cruels, se battre avec des créatures horribles, des mécréants puants, sauter au-dessus des falaises de la mort, utiliser sa cervelle pour ne pas se retrouver perdue au cours des niveaux plus tortueux.



Si elle le désire, elle pourra changer d'animal en cours de jeu, profitant ainsi des armes et capacités de ce dernier. Cette possibilité apporte également une autre dimension au jeu, une dimension plus tactique. Elle oblige en effet le joueur à s'adapter à la situation, en analysant les défenses adverses et connaître ainsi le point le plus névralgique. De temps à autre, Alisia pourra récupérer des options qui lui apporteront des points de vie supplémentaires, ce dont elle aura bien besoin, notamment pour passer certains passages plus difficiles que d'autres.

Si Alisia Dragoon (avec deux "o" comme dans O. Prezo) s'est fait attendre, soyons honnête: cela valait le coup.

**J'M DESTROY**

**EDITEUR :**  
**GAME ARTS**  
**GRAPHISME : 19**  
**ANIMATION : 18**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 18**



# SPRIGGAN

Re Terraform Project ■ mark2



d'armes possible, car le jeu est loin d'être évident. En tout, vous pourrez collecter jusqu'à seize armes. Pas en même temps, certes, mais par rapport aux autres Shoot'Em Ups, c'est déjà un point très positif. Malheureusement, ce dernier restera le seul point réellement satisfaisant de tout le jeu, car pour le reste, on est un peu sur sa faim.

Alors qu'on s'attendait à des graphismes pétant de dynamisme, de couleurs, de précision, ceux-ci sont assez ternes. Entre les régions désertiques et vallonnées, les longue étendues spatiales où les astéroïdes s'entre-choquent comme des boules sur un billard, on n'y trouve pas toujours son compte.



**S**i vous êtes un amateur de Shoot'Em Up, si, de plus, vous avez la chance de posséder un CD Rom, vous connaissez certainement Spriggan. Ce Shoot'Em Up aussi connu que Gunhed sur carte, avait, à l'époque, marqué les esprits tant le débordement d'armes et de sprites était important. Devant ce phénomène, Naxat Soft ne pouvait pas rester les bras croisés à ne rien faire, pendant que d'autres sociétés comme Hudson Soft (avec Star Parodia testé dans ce numéro) ou comme Right Stuff (avec Terraforming également testé) se décarcassaient la tête pour créer un nouveau Shoot'Em Up qui transcenderait tout ce qu'on avait vu alors.

Avec Spriggan Mark II, c'est désormais chose faite, du moins c'est ce que pense Naxat Soft.

Le concept de Spriggan Mark II est différent de celui de Spriggan. Alors que le premier se déroulait entièrement dans le sens vertical et où les sprites se déplaçaient à vive allure à travers l'écran, Mark II lui se différencie totalement de son grand frère. En effet, toute l'action se situe dans un univers futuriste qui s'ouvre à vos yeux par le biais dans scrolling horizontal sur plusieurs plans. Le vaisseau dont vous avez la charge et qui vous aidera à accomplir votre tâche est une sorte de robot sur pattes qui ne peut que voler. Il faudra chercher assez loin l'utilité des membres inférieurs de cet

engin de malheur. Pour ma part, je n'en est encore trouvé aucune. De loin, ce robot ressemble assez à celui de Side Arms, un des premiers titres disponibles sur

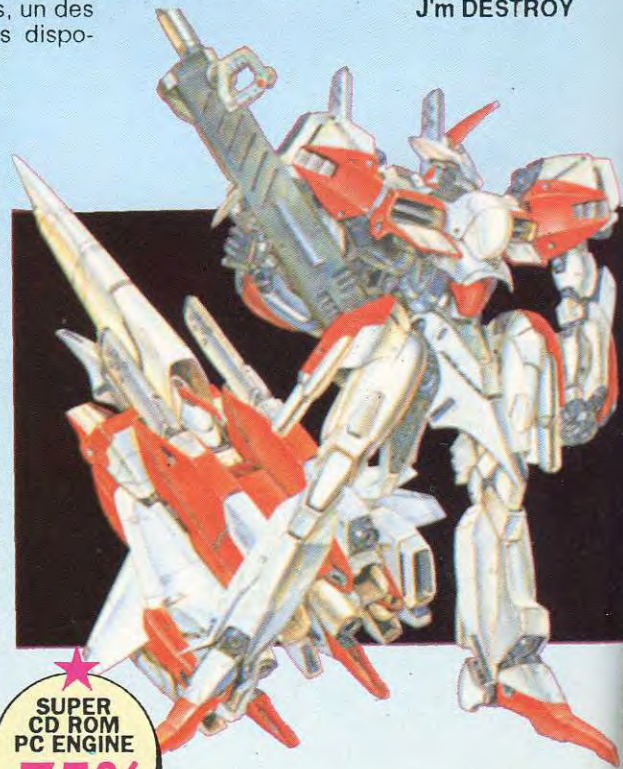
CD Rom. Mais ce

n'est qu'un détail.

Lorsque vous êtes en plein combat contre des hordes de vaisseaux assoiffés de sang et qui n'ont qu'une seule envie, vous faire visiter un autre univers. Un barre, présente en bas de l'écran, vous permet de connaître en permanence votre état de santé ainsi que votre score. Pour vous aidez à anéantir ces saligauds de luxe qui vous agressent, des bonus et des options spéciales vous sont offertes. A chaque capsule rencontrée, il est dans votre intérêt de l'attraper le plus vite possible avant qu'elle ne disparaisse à jamais, au risque de vous faire percuter par des missiles à tête chercheuse qui orbiteront à l'écran jusqu'à ce que vous les détruissiez. Pour réussir dans Spriggan Mark II, il faut absolu-

Parfois ennuyeux, même si l'action est frénétique, Spriggan Mark II manque de pêche et d'ingéniosité. Aucune idée novatrice ne vient apporter son petit grain de sel, idée qui en général transforme un bon jeu de tir en un jeu carrément extraordinaire. Nettement moins impressionnant que Spriggan tout court, Mark II est dans une bonne moyenne, mais ne va pas plus loin.

**J'm DESTROY**



★  
SUPER  
CD ROM  
PC ENGINE  
**75%**

**EDITEUR : NAXAT SOFT**  
**GRAPHISME : 14**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 17**  
**ANIMATION : 16**

# Bad Omen

Si vous êtes un fidèle lecteur de Joystick et un amoureux des produits Sega, vous connaissez certainement Devilish sur Game Gear. Bad Omen en reprend complètement le principe. Et de là à dire que Bad Omen est une repompe quasi identique, il n'y a qu'un tout petit pas que j'effectue sans grande difficulté. Entre ces deux titres, il n'y a, en effet, pas de grande différence. Allez oui, c'est vrai, les graphismes sont complètement différents, mais le jeu, lui, suit exactement le même principe.



Inspiré du Break Out, l'un des plus illustres et des plus anciens jeux vidéo, au même titre que le tennis ou que Space Invaders, vous devez, tout au long de Bad Omen, venir à bout des briques, des pierres et des ennemis qui s'y trouvent. Vos armes sont deux raquettes que vous dirigez en même temps. L'une peut se tourner à droite ou à gauche à votre gré et en fonction du niveau dans lequel vous êtes, l'autre reste toujours orientée vers le haut, prête à renvoyer une balle que la première aurait pu rater. Pour récupérer la balle, vous aurez donc deux chances. Chacun des nombreux niveaux de Bad Omen suit à peu près le même schéma. Un scrolling multi-directionnel vous permet de découvrir le tableau dans sa totalité.

Avec vos deux raquettes, vous devez amener une balle qui, pour l'occasion, s'est transformée en boule d'énergie, jusqu'au monstre de fin concluant chaque stage. Assez originaux dans leur conception, ces monstres ne sont pourtant pas très difficiles à détruire. En fait, dès que l'on a compris le principe de base de Bad Omen et que l'on suit à la trace la boule d'énergie avec la raquette supérieure, on arrive parfaitement à s'en sortir avec les honneurs de la guerre. Le tout est de ne pas trop s'occuper des monstres qui restent encore en vie après votre passage.

Evidemment, au cours du jeu, des options permettent d'augmenter la vitesse de déplacement de la boule d'énergie, d'augmenter la taille de vos raquettes, ou de détruire les principaux pièges qui se trouvent sur votre chemin. Mais ces options ne sont pas d'une grande utilité.

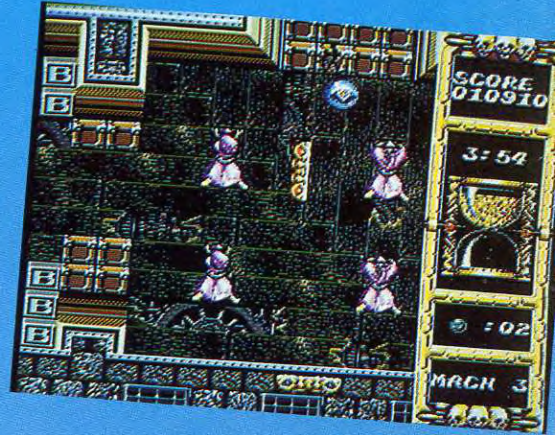
Le rythme de chacun des tableaux de Bad Omen est soutenu, l'action est rapide et quelquefois, on a bien du mal à savoir où se trouve la boule d'énergie, ce qui est assez galère. Dans l'amoncellement de sprites qui éclatent à la tête du joueur, dans le fouillis des ennemis et des éléments de décors qui s'enchevêtrent les uns sur les autres, on a bien souvent tendance à se perdre un petit peu, ce qui nuit à une parfaite jouabilité.

Pour parfaitement se rendre compte de la situation et décrire Bad Omen de la meilleure façon qui soit, on peut dire que ce jeu est à mi-chemin entre le jeu de casse-briques et le flipper. Effectivement, beaucoup d'éléments et surtout beaucoup d'ennemis - comme ceux qui gobent la balle, la libérant à un autre endroit de l'écran - sont inspirés de Devil Crash (un flipper que je ne peux que vous recommander, si vous ne le connaissez pas déjà).

Là où Bad Omen réussit le mieux, c'est sans aucun doute dans le domaine de l'animation sonore.

A chaque explosion, les baffles retentissent.

Les musiques d'ambiance, toutes digitalisées, sont également



excellentes et donnent, à ce niveau, un très bon rythme au jeu. L'option deux joueurs présente ici, n'apporte malheureusement pas grand-chose puisque le second joueur ne peut que diriger la seconde raquette, celle qui ne se déplace que latéralement. Il ne pourra donc que rattraper une erreur de



son coéquipier sans vraiment influencer sur le jeu. En définitive, Bad Omen est un jeu bien trop répétitif pour être intéressant.

**J'M DESTROY**



EDITEUR : HOT B  
GRAPHISME : 16  
ANIMATION : 15  
MANIABILITE : 15  
SON : 18  
VU ET DISPO CHEZ  
EURO LOISIR

★  
MEGADRIVE  
JAPONAISE  
60%

# SUPER ALESTE

**A**hhh mes amis, quel vacarme dans la galaxie. Des monstruosités volantes: d'Aleste, de l'ouest, du nord, du sud, bref, de partout, débarquent sur votre écran. Il vaudrait mieux -pensé-je- que vous commencent à vous accrocher à votre Joypad car de l'action et des émotions fortes, vous allez en connaître.

Certains d'entre vous connaissent très certainement Gunhed, le meilleur jeu de tir vertical sur PC Engine. Eh bien, figurez-vous que Super Aleste (qui n'a rien à voir avec la version primitive du jeu sur Megadrive) est réalisé par les programmeurs de ce jeu mythique, ce qui, en soi, veut déjà tout dire.

Le scénario est simple: il n'y en a pas; ou plutôt si, il y en a un: des Aliens méchants comme pas deux veulent envahir votre planète et comme vous êtes, dans celle-ci, le seul mec bien, vous devrez sauver tout le monde d'une fin atroce. Ce n'est peut-être pas tout à fait exact mais bon, comme toute la notice est en Tong, je vous ai fait un condensé violent. Violent est l'un des maîtres mots de cette production. Pour réussir dans Super Aleste, il faudra être rapide, très rapide, sec, très sec et surtout avoir en permanence les yeux rivés à l'écran, car ici, point question de répit. A chaque instant, chaque minute, chaque seconde, vous devrez bouger et tirer. Heureusement pour vous, et surtout pour vos doigts, les programmeurs ont eu l'idée d'installer d'office l'auto fire sur le bouton de tir, ce qui évite d'attraper des durillons trop vite. Rassurez-vous tout de même, des durillons, vous allez en avoir.

Lors de vos combats, des dizaines et des di-



rangera sérieusement vos affaires, notamment lorsque les choses tourneront mal pour vous. Si l'on a eu tendance à penser que les Shoot'Em Up sur Super Famicom ralentissaient de ma-

nière scandaleuse, une bonne nouvelle est "tombée" aujourd'hui. Super Aleste ne ralentit pas d'un Yota. Le seul défaut dans sa réalisation réside dans le fait que les sprites clignotent un tout petit peu lorsqu'on lance une super bombe. Mais honnêtement, ce n'est rien, rien du tout. A part ce défaut minime, tout dans Super Aleste, frôle la perfection; quelque part, on sent bien que les auteurs de Gunhed sont derrière tout cela. On retrouve ainsi certains effets qui nous avaient fait tant planer à l'époque, notamment le grossissement et le rétrécissement des bulles de savon en décor de fond, qui, pour l'occasion, se sont transformées en planètes géantes. Plus fort encore, Super Aleste propose des déformations, des rotations et tous les effets spéciaux que seule la Super Famicom est capable de réaliser.



zaines de capsules de couleurs apparaîtront, celles-ci permettront à votre vaisseau d'augmenter la puissance énergétique de son arme de huit niveaux (le huitième niveau énergétique étant le plus élevé et le plus puissant). En tout, Super Aleste comporte six armes différentes, qui vont des missiles à têtes chercheuses, vraiment chercheuses, au laser qui fuse dans toutes les directions, aux bombes atomiques qui éclatent tous les ennemis qui se trouvent sur leur chemin. Ces bombes ne sont qu'en nombre limité, inutile alors de les dépenser comme ça sans raison, sachez les conserver et les faire exploser au moment le mieux approprié. Naturellement, sur votre chemin de gloire, vous pourrez en récolter quelques-unes supplémentaires, ce qui ar-



C'est incroyable car en plus de tout cela, il y a des milliers de sprites à l'écran qui le traversent à une allure phénoménale. C'est simple, bien souvent, on ne sait plus où se mettre. Extraordinaire de par sa réalisation, extraordinaire dans sa conception, extraordinaire dans son intérêt, Super Aleste est de loin le meilleur Shoot'Em Up de la Super Famicom. Peut-être même le meilleur Shoot'Em Up tout court et en plus, il est difficile. Alors que demande le peuple?

**J'm DESTROY**

**EDITEUR : TOHO**  
**GRAPHISME : 18**  
**ANIMATION : 19**  
**SON : 18**  
**MANIABILITE : 19**  
**VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR**



# MEGA DRIVE\* + Sonic 1290 Frs



Megadrive + Mega CD ▲

**Alisia Dragoon : 299 Frs**



**F1 Hero MD : 449 Frs**



Alisia Dragoon	299 F	Rent a Hero	399 F
Battle Mania	449 F	Runark	269 F
Beast Warriors	449 F	SD Valis	269 F
Crude Busters	490 F	Slime World	269 F
Dahna	469 F	Steel Empire	449 F
Double Dragon II	319 F	Test Drive II	490 F
F1 Grand Prix	490 F	Thunder Fox	399 F
Fantasia	449 F	Thunder Prowrestling	215 F
Fire Mustang	449 F	Turbo Out Run	229 F
Galaxy Force II	349 F	Valis	490 F
Golden Axe II	449 F	Wani Wani World	399 F
Kabuki Soldier	429 F	Where In Time...	490 F
Magical Boy	399 F	Wonder Boy 5	490 F
Magical Guy	349 F	Y's 3	490 F
Out Run	449 F	Mais aussi bien d'autre	
Quack Shot (Donald)	449 F	1frs, renseignez-vous...	

**MEGA CD  
+ Earnest  
Evans  
3990 Frs**  
Sol Feace, Heavy Nova,  
FHB, NEWS : Lunar 499 Frs

Des arrivages de nouveautés japonaises ou américaines pratiquement **TOUTES les semaines**, n'hésitez pas à nous téléphoner pour commander...

# NOUVEAU...



# 36-15 SHOOT AGAIN

C'EST-DEMENTIEL...

# Shoot Again

145 rue de Flandre, 75019 Paris.  
Tél : (16-1) 40.38.02.38 ou  
(16-1) 40.34.36.26. Métro Crimée.

Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. Sans interruption

Acralser	595 F	Populous	595 F	Y's III	595 F
Aera II	545 F	Pro Football	595 F	Zelda III	695 F
Arthur Quest	695 F	Rocketeer	695 F		
Battle Blaze	695 F	RPM Racing	495 F		
Battle Grand Prix	445 F	Super Adventure			
Castlevania 4	695 F	Island	695 F	Magic Sword	695 F
Contra Spirit	695 F	S.T.G	645 F	Golden Fighter	595 F
Darius Twin	595 F	Super EDF	695 F	Zan 2 Spirit	695 F
F-Zero	490 F	Super Formation			
F1 Grand Prix	695 F	Soccer	490 F		
Final Fight Guy	695 F	Super Mario World	595 F		
Goemon Fight	695 F	Super Tennis	490 F		
Gradius III	595 F	Super Valis	695 F		
Jerry Boy	595 F	Thunder Spirit	595 F		
Joe And Mac	695 F	Top Racer	445 F		
Pilot Wings	595 F	Xardion	495 F		



# 1990 F

1990 F SUPER FAMICOM (complète) + 1 jeu + 2 manettes

# STREET FIGHTER II

Pour SFC, Offre spéciale consultez-nous.



**GAME GEAR  
+ Out Run  
1090F**  
Elue portable de l'année !  
Jouez sur la plage ou en voiture...  
De 245 à 295 frs  
le jeux pour Game Gear.  
Pro Baseball'92, Fantastic Navigation, Aerial Assault, Joe Montana Football, etc ...

**249F**  
Connecter la console de votre choix sur votre moniteur Amstrad  
CTM 644 ou CTM 664  
L'ADAPTEUR POUR MONITEUR AMSTRAD

## Les Mega Promos du mois

**POUR MEGADRIVE**

SD Valis	269f
Double Dragon II	319f
Runark	269f
Thunder Prowrestling	275f
Turbo Out Run	229f
Slime World	269f
ALISIA DRAGON	299f

**POUR SUPER FAMICOM**

Top Racer	445f
Battle Grand Prix	445f
Hattrick Hero	395f
RPM Racing	495f

**POUR CORE GRAFX**

Toilet kid	275f
Gradius	249f
Salamender	249f

**NEO GEO  
+Magian Lord  
3490F**

PC Engine GT	2490 F
Super CD Rom	3490 F
Super System Card	599 F
DavisCupTennis(SCD)	490 F
Shadow Of The Beast (SCD)	490 F
Valis (SCD)	490 F
(En carte)	399 F
(En carte)	399 F
(SCD)	490 F
(SCD)	448 F
(SCD)	449 F
(SCD)	449 F

**TOUTES LES NOUVEAUTES SUR LE 3615 SHOOT AGAIN**

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Amstrad, SNK sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé. Megadrive, Gamegear, Super Famicom, Neo Geo, Coregrafx, Super Grafik, PC Engine GT sont des produits déposés. Liste non représentative. Photos non contractuelles. Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles.

## BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

Téléphone ..... Date .....

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Participation au frais de port et d'emballage 30 F

C.B. n° : ..... Date d'ex : .....

Je joins à ma commande :  un chèque,  un C.C.P.,  un mandat lettre,  Je préfère payer au facteur et rajoute 30 Frs de Contre RemBoursement à ma commande.

Je possède un(e) : Megadrive  Master system I ou II  Game gear  Nec  Game boy  Super famicom  Neo geo  Autre

# SUPER CUP

# SOCCER

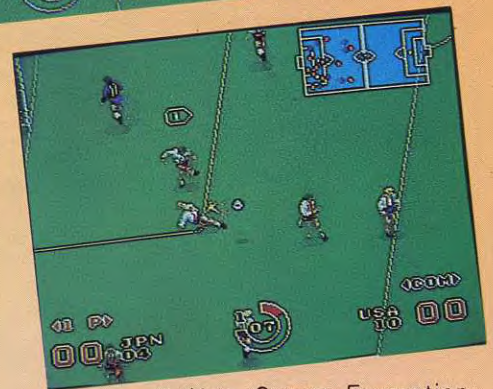
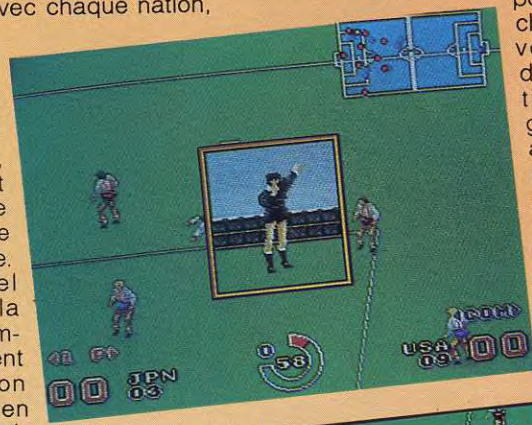


**P**lus principalement axé sur les réalisations d'arcade, Jaleco développe avec Super Cup Soccer, l'un de ses premiers titres sur Super Famicom. De part le titre —vous l'aurez aisément compris—, Super Cup Soccer est une simulation de football, dans laquelle vous allez devoir lutter avec toutes les plus grandes équipes du monde pour l'obtention du prix. Ce prix est bien évidemment le titre de champion du monde. Alors, montrez que vous avez des tripes, suez corps et âme pour parvenir au sommet de la hiérarchie et pour que le monde entier ait les yeux rivés sur vos exploits sportifs! Tout commence de la meilleure façon qui soit, et par un traditionnel menu qui vous permet de déterminer le type de match auquel vous allez participer. Si vous n'êtes pas trop en verve aujourd'hui, ou si vous venez tout juste d'acquérir cette simulation, le meilleur moyen de ne pas se planter est de choisir un match amical. Il vous permettra, non seulement d'améliorer vos placements et vos évolutions sur le terrain, mais également de mieux maîtriser les diverses techniques d'attaques, de passes et de tirs que vous aurez à effectuer au cours d'un match de coupe. Si vous êtes en forme, si vous avez une pêche d'enfer et si vous pensez pouvoir affronter n'importe quelle équipe, n'hésitez pas une seconde et choisissez l'option qui vous permettra de lutter

pour le titre. Une fois cette sélection effectuée, il faudra encore que vous précisez le pays que vous allez prendre en main aujourd'hui. En tout, Super Cup Soccer comporte vingt-quatre nations, de l'Argentine au Cameroun en passant par le Japon et la France, vous aurez tout le loisir de choisir celle qui vous convient le mieux. Comme dans la réalité, ces diverses équipes n'ont bien évidemment pas le même type de jeu. Certaines seront plus rapides, d'autres plus fortes en attaque, d'autres encore auront une défense canon; ce sera à vous de choisir celle qui vous conviendra le mieux et avec laquelle vous aurez le plus de chance de devenir champion. Avec chaque nation, vous aurez également la possibilité de placer vos joueurs sur le terrain, suivant quatre types de formations (4-3-3, 4-4-2, sweeper, 3-5-2), tout dépendra en fait de votre audace et de votre force personnelle. Après le traditionnel lancé de pièce, la partie peut enfin commencer. Contrairement à Super Formation Soccer, référence en matière de simulation de foot sur Super Famicom, le terrain est, ici, visualisé dans le sens horizontal, un scrolling multi-directionnel anime l'ensemble. Sur le terrain, les joueurs sont assez grossiers et l'animation n'est pas ce que l'on peut appeler un modèle du genre. A

chaque instant, un petit scanner vous permet de vous situer par rapport aux autres joueurs et au but adverse. Si l'idée du scanner est bonne, il est par contre regrettable, que l'on ait énormément de difficulté à le regarder et à y prêter attention lorsque l'on est plongé dans le feu de l'action. Bien souvent, pour réaliser certaines attaques, on compte davantage sur l'instinct et la chance que sur la précision, ce qui n'est plus vraiment du football. Nettement moins stéréotypé que Hat Trick Hero (la seconde simulation de foot sur cette console), Super Cup Soccer laisse au joueur plus de liberté pour marquer des buts de façon originale. Toutefois, cette

possibilité ne rachète pas les divers manques de cette production au niveau graphique, ou à celui de l'animation des joueurs par exemple. Moins agréable que Hat Trick Hero, et à des dizaines de kilomètres der-



rière Super Formation Soccer, Super Cup Soccer est de loin la moins bonne des simulations de football sur Super Famicom.

**J'm DESTROY**

EDITEUR : JALECO  
 GRAPHISME : 14  
 MANIABILITE : 15  
 SON : 15  
 ANIMATION : 13



La vie d'un jeune écolier n'est pas toujours de tout repos. Preuve en est avec Magical Guy, qui aura, en plus de ses devoirs, une mission beaucoup plus importante et beaucoup plus périlleuse à affronter... Magical Guy est un élève charmant à l'école, il rend tous les jours ses devoirs à l'heure, il obtient toujours les meilleures notes et tout le monde, de la maîtresse au proviseur, est fier de le compter parmi ses étudiants. Ils le seront d'autant plus en le voyant à l'oeuvre contre la terrible malédiction qui va s'abattre sur cette école de Kyopo, une petite ville au Sud-Ouest d'Osaka. Cette malédiction, d'une provenance inconnue, sera la source de tous les problèmes de l'école. Grâce à ses pouvoirs magiques, Magical Guy sera le seul capable de remettre de l'ordre dans tout ça. Les choses ne seront pourtant guère évidentes car à chaque instant, un événement peu ordinaire pourra se produire et mettre ainsi un terme à la bonne humeur de notre héros.

En arpenter les couloirs de l'école, Magical Guy se rend vite compte que plus rien ne tourne rond. Lorsque de petits monstres hirsutes, aux piques acérées lui foncent dessus pour lui prendre un point de vie (il en a trois), tout tourne à la tragédie, mais il doit se sortir de ce mauvais pas!

Pour se défendre des attaques ennemis et pour dégommer ces gnomes (NDLR: Superbe alitération en G!) moribonds de la surface de la terre, notre joyeux petit écolier a à sa disposition deux coups différents. Le premier est une arme spéciale qu'il sort de sous sa cape lorsqu'un adversaire est trop proche. Le second coup est bien plus spectaculaire, puisque, pour le réaliser, Magical Guy doit s'envoler et foncer droit sur le personnage à éliminer. Cette seconde technique lui permettra également de sauter au-dessus des ravins, ou de passer par des endroits où il ne pourrait pas en temps normal. Outre les gnomes poilus à éviter ou à tuer, il pourra également trouver sur son chemin des éléments de décors tels que des extincteurs ou des cartables oubliés par ses camarades dans la panique, qu'ils pourra balancer contre

# MAGICAL GUY



tous les individus qu'il jugera malveillants —comme il n'y a que cela ici, il n'aura pas trop de difficulté à les reconnaître—. A la fin de chaque niveau, un ennemi de fin plus coriace que les autres cherchera de nouvelles embrouilles au petit écolier. Ainsi, le prof de sport balancera des ballons de foot, le prof de danse des étoiles empoisonnées, etc... Pour sauver son école et pour rendre la liberté à ses professeurs, il devra parvenir au bout des cinq niveaux qui composent ce jeu de plates-formes.

Plus que débordant de monstres et d'ennemis, Magical Guy est plutôt un jeu technique qui demande de la dextérité et de la précision dans les mouvements. Bien souvent, l'écran sera vide de toute vie. Ce n'est pas pour cela qu'il ne faut rien faire! En sautant sur certains objets, vous ouvrirez



des portes, en frappant sur certaines pierres vous construirez un passage qui vous ouvrira la voie vers un niveau supérieur. Bref, il y aura toujours quelque chose à faire ici.

Si l'environnement de Magical Guy est assez enfantin, notamment au niveau graphique, il faut tout de même reconnaître, à la décharge des programmeurs, que l'ensemble tient parfaitement la route. Ils sont beaux et fins. Alors que toute l'action se déroule suivant un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans, parfois surprenant, jouer à Magical Guy est un réel plaisir. Malheureusement, l'ensemble du jeu reste un petit peu simple.

En venir à bout n'est l'affaire que de quelques heures de jeu, ce qui ressemble fort à du gâchis, lorsqu'on achète un jeu à cinq cents francs. Seuls, les plus jeunes d'entre vous pourront sans doute y trouver leur compte. A vrai dire, ils seront même comblés, car Magical Guy est un jeu qui leur conviendra parfaitement.

**J'm DESTROY**



MEGADRIVE

79%

EDITEUR : SEGA  
 GRAPHISME : 17  
 MANIABILITE : 17  
 SON : 15  
 ANIMATION : 17  
 VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR  
 MEGADRIVE JAPONAISE

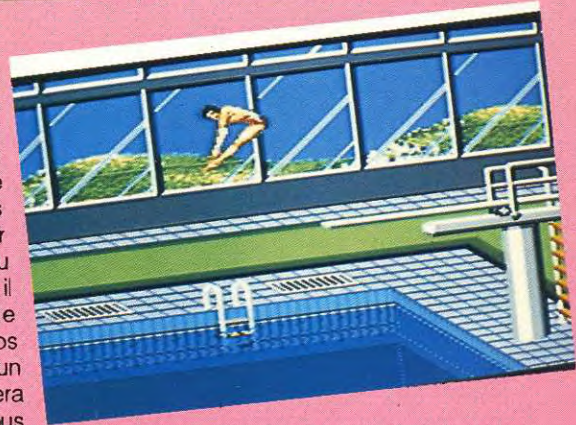
# OLYMPIC GOLD

**Q**ui ne se souvient du célèbre Decathlon qui a vu maints joysticks mourir sous les coups redoublés des malheureux joueurs, désespérant de ne jamais arriver en neuf secondes et trente centième sur la ligne d'arrivée du cent mètres? C'est une fois de plus reparti avec Olympic Gold, à l'exception près que votre joystick ne souffrira pas trop parce que, premièrement, vous jouerez avec un joypad, ce qui est tout de même sensiblement différent et que, deuxièmement, tous les mouvements se

et de rachitique "bronchoteux", il va falloir réviser sérieusement votre jugement!

Tout commencera par une petite course, un cent mètres, histoire de se mettre en forme. Comme pour toutes les épreuves, vous aurez le droit de choisir entre divers niveaux de difficulté, du niveau régional au niveau olympique où il faudra se lever tôt pour ne pas se prendre une pâtée monstre. Face à vos divers concurrents, il va falloir assurer un max! Lors de cette épreuve, tout ne sera qu'une question d'endurance. Avez-vous suffisamment de force et de courage pour appuyer comme un malade, un forcené pendant dix secondes sur deux boutons qui n'auront jamais autant servi de leur tendre existence. Mine de rien, dix secondes, c'est long, mais long! La langue pendante, les mains moites et le front en sueur, vous pourrez alors aborder les autres épreuves qui seront encore plus difficiles, car dès ce moment, il faudra que vous mettiez en pratique un ou deux brins de techniques sportives.

Quelles sont-elles ces épreuves? Le 110 mètres haies, le lancer du marteau, le tir à l'arc, le saut à la perche, une compétition de plongeurs et enfin une course nautique où le crawl sera l'arme absolue pour vaincre (de toute façon, vous n'aurez pas le choix de la nage!). C'est tout? Comment ça, c'est tout !?! Vous risquez, à haut niveau seulement, de passer des heures entières à essayer de faire des plongeurs très techniques comme un double salto suivi d'une petite ville, pour en mettre plein la vue à tout le monde. Idem pour le saut à la perche où un minimum de technique sera nécessaire. C'est toujours beau de planter sa perche, encore faut-il s'élever dans les airs, et une



fois en haut, passer par dessus la barre, sans même l'effleurer! On rigole moins n'est-ce pas? Bref, ainsi de suite, tout cela pour vous faire comprendre que toutes ces épreuves ne seront pas si faciles que ça. Vous pourrez, en outre, jouer à deux, ce qui donnera une ambiance terrible qui, si l'on se borne aux seuls bruitages du jeu, se borne à un minimum très mini.

On retrouve bien sûr les options de compétition et d'entraînement propres à ce genre



feront à l'aide des boutons et non pas avec le pad directionnel. Ce n'est pourtant pas pour cela que vous éviterez les douleurs aux doigts et au poignet, ou au doigt et aux poignets selon votre style de jeu! Ah! Ah! Si vous pensiez encore que l'athlétisme était un sport de mauviette



de jeux. Autre atout d'Olympic Gold, ses graphismes plutôt bien réussis et son animation toujours impeccable qui accentuent le réalisme. On ne tombe jamais sur des sprites à l'allure ridicule comme savent si bien en faire nos amis Japonais qui n'ont toujours pas compris que les seuls gnomes, dans l'affaire, se trouvent près de chez eux. Complet, bénéficiant d'une réalisation plus qu'honnête, Olympic Gold devrait séduire les amateurs de sport, en attendant Barcelone. Bon, même si l'on en fait vite le tour.

T.S.R.



EDITEUR : US GOLD  
GRAPHISME : 15  
ANIMATION : 16  
MANIABILITE : 14  
SON : 12

★  
MEGADRIVE  
FRANÇAISE  
**83%**

# CASINO



**L'**enfer du jeu sonne à votre porte, infortunés joueurs sur Lynx! Vous allez faire partie de la foule de drogués des casinos sans aucun risque de faillite véritable puisque les mises sont identiques au jeu: il ne s'agit que de simulation; on joue, on manie les jetons et les dollars,

on place, on parie mais tout cela sur le petit écran de la Lynx qui se voit, du coup, dotée d'une cartouche originale qui tranche avec les jeux d'actions ou les jeux de réflexions. Cela dit, même si l'idée n'est pas idiote, je me demande si la présence de ce genre de jeu était vraiment ultra nécessaire dans la ludothèque de la Lynx, vu les problèmes que connaît cette portable pour percer. Je vous rappelle que ces problèmes proviennent directement du fait que les jeux sont peu nombreux et nuls! Un testeur peut se réjouir de la venue d'un jeu de casino sur Lynx mais le consommateur devra réfléchir à deux fois avant d'investir dans cette cartouche, peut-être y-a-t'il mieux! Le fait est que l'histoire est bien ficelée puisque vous promenez votre personnage (en 3D isométrique) dans les locaux d'un casino rutilant en le faisant aller d'un coin à un autre parmi les suivants: craps, roulette, vidéo-poker, jackpots, blackjack. A chaque jeu, les classiques sont simulés comme les différentes mises possibles. Tout est parfaitement géré et respecté: un bon point pour le réalisme. Malheureusement, l'intérêt reste trop minimaliste et modeste pour qu'on s'attarde des heures sur ce produit Atari. Moi, je n'accroche pas des masses, ça amuse pendant quelques parties, sans plus. Pour les amateurs ou collectionneurs de cartouches Lynx!

OLIVIER



LYNX  
**70%**

EDITEUR : ATARI  
GRAPHISME : 13  
MANIABILITE : 18  
SON : 14  
ANIMATION : 12



1 RUE DE METZ, 31000 TOULOUSE. Tél.61.23.48.02

## CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU !!!  
pour 100F

Pour 100F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte.

### MEGADRIVE (S E G A) MASTER-SYSTEM

<b>399F</b> ALIEN STORM ARCUS ODYSSEY DARK CASTLE MICKEY MISTIC DEFENDER REVENGE SHINOBI SONIC HEDGEHOG SUPER R BASKET SUPER MONACO GP WONDERBOY 3 <b>449F</b> ABRAHAMS TANK BATMAN J.BUSTER BOXING DEVIL CRUSH DICK TRACY DOUBLE DRAGON II FANTASIA HEARY TALE GAIARIS GHOULS N GHOSTS GOLDEN AXE II GYNOUG JAMES POND JEWEL MASTER KING'S BOUNTY LAKERS VS CELTICS MERC'S NHL HOCKEY	OUT RUN POPULOUS QUACKSHOT ROAD RASH ROBODOD (JAMES POND II) ROLLINGTHUNDER2 SHADOW DANCER SHADOW OF THE BEAST SPEEDBALL 2 SPIDERMAN STORMLORD STREETS OF RAGE STRIDER THUNDERFORCE III TOE JAM & EARL TURRICAN UNDEADLINE VALIS 3 <b>499F</b> CENTURION F22 INTERCEPTOR THE IMMORTAL <b>599F</b> PHANTASIE STAR II PHANTASIE STAR III STARFLIGHT SWORD VERMILLON ETC...	<b>349F</b> ACE OF ACES ALEX KIDD 4 BATTLE OUT RUN BUBBLE BOBBLE DANAN DICK TRACY DONALD DUCK DYNAMYTE DUX E SWAT FIRE & FORGET 2 FORGOTTEN WORL GAUNTLET GHOULS N GHOSTS GOLVELLIUS HEAVY BOXING IMPOSSIBLE MISS. LORD OF SWORD MICKEY MOONWALKER	PAPERBOY POPULOUS PSYCHO FOX SONIC HEDGEHOG RC GRAND PRIX R-TYPE SHADOW DANCER SLAPSHOT SPEEDBALL SPIDERMAN STRIDER SUPER KICK OFF SUPER MONACO GP TENNIS ACE THE CYBER SHINOBI WONDERBOY 3 ETC...
---	---	---	--

### GAMEGEAR

DONALD DUCK FACTORY PANIC GOLDEN AXE MICKEY NINJA GAIDEN OUT RUN	PSYCHIC WORLD SONIC HEDGEHOG SUPER MONACO TAITO CHASE HQ WONDERBOY ETC...
---	--

### NEC

<b>389F</b> ADVENT ISLAND CADASH DARK LEGEND DEAD MOON DEVIL CRUSH FINAL M. TENNIS FINAL SOLDIER LEGEND H. TOMA	NINJA SPIRIT PC KID II POPULOUS POWER ELEVEN R TYPE 2 S. L. NOSE GOBELIN SUP. STAR SOLDIER SUP. VOLLEYBALL VIOLENT SOLDIER
---	--

### NINTENDO

#### GAMEBOY

CHESS MASTER DAEJOLIAN OPUS DOUBLE DRAGON FLIP T.L. FORTRESS OF FEAR GARGOLE'S QUEST KWIRK	R-TYPE REVENGE OF GATOR SIDE POCKET SPIDERMAN TENNIS TORTUES NINJA ETC...
--	---

### ECHANGE / VENTE ( V.P.C. )

**BON de COMMANDE** à retourner à **PIXISOFT**

Nom: ..... Téléphone: .....  
 Adresse: .....

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque	Modèle de console:	envoi colissimo en 48 h	ECHANGE: 100F par jeu.....	TOTAL:
- Mandat				
- Contre-rembours.	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			
(+ 30F)	J3			

# Terraforming

**A** lerte... Alerte...  
 Ennemis en formation dans notre espace aérien. Alerte... Alerte...  
 C'est sur ces quelques mots sortis des haut-parleurs de la base spatiale que tout commença. Vous êtes le capitaine d'un escadron d'élite, dernier barrage contre l'invasion extra-terrestre qui gronde au-dessus vos têtes.  
 Très vite vous enfitez votre combinaison de combat, placez le casque sur la tête pour

son seul avantage. Il est également muni de Booster qui lui permettent d'accélérer et de ralentir à volonté. Pour ce faire vous n'avez qu'à appuyer sur l'autre bouton du tir du joypad. Vous avez trois vitesse de croisière dans Terraforming. Pour ma part, je vous déconseille la première vitesse, elle est franchement trop lente. La troisième vitesse est elle franchement trop rapide, et bien souvent lorsque vous vous déplacez, vous serez incapable de parfaitement maîtriser la situation. Il ne vous reste plus, alors, que la seconde vitesse qui allie à la fois dynamisme et précision. C'est celle qui me semble la plus adéquate pour parfaitement évoluer dans le monde cruel auquel vous serez confronté.

Au niveau des armes, Terraforming est très bien doté. Certes, ce n'est pas le Shoot'Em Up le plus machiavélique qu'il m'ait été permis de voir dans ce domaine, mais il s'en sort bravement, la tête haute, pourront dire certains. Au programme, le Terraforming

peut accepter quatre armes différentes qu'il pourra utiliser en fonction des options qu'il aura récupéré tout au long de son périple. Il faudra tirer une fois dessus pour pouvoir utiliser ces nouvelles armes qui apparaîtront sous forme de cap-



courir en direction de votre vaisseau, véritable croiseur inter-galactique. Après un bref check-up des armes et des instruments de navigation, vous mettez les boosters en marche, le réacteur en branle et c'est parti pour une lutte sans pitié contre ces ordures d'extra-terrestres qui puent!

Votre vaisseau spatial a une forme allongée, ultra affinée et particulièrement aérodynamique. Cette forme, bien plus pratique, vous permet d'éviter les vaisseaux ennemis qui s'agitent autour de vous, elle vous permet d'esquiver à gauche, de passer à travers des dizaines de tirs et de vaisseaux. Bref, cette forme est idéale pour tous les slalomeurs en herbe, que vous allez devenir. Le design du croiseur galactique n'est pas



sules. Chacune de ces quatre armes est amplifiable, énergétiquement parlant et cela sur quatre niveaux énergie. Au départ relativement peu intéressantes, elles deviennent un atout de poids dans la lutte extra-terrestre dès lors que vous approchez de leur niveau énergétique maximale. Dans ces conditions optimales, vous n'aurez plus grand soucis à vous faire sur votre destin, car bien souvent il suffira de rester appuyé sur le bouton de tir pour que tout l'écran soit inondé de rayons laser dans tous les sens.

Esthétiquement parlant, Terraforming est d'une qualité variable en fonction des niveaux qui scrollent tous horizontalement et sur plusieurs plans. Les sprites sont par contre d'une constante qualité, et parfaitement finis.

Bien qu'en général ils sont d'une taille assez petite, les couleurs et les dégradés y abondent. Magnifiquement animé, même lorsqu'une grande quantité de vaisseaux se déplacent à l'écran, Terraforming ne ralentit pas.

Ce qui est tout à l'honneur des programmeurs qui ont réalisé là, un excellent boulot. Seul, de temps en temps, les sprites clignotent, mais rassurez-vous, cela ne gêne en rien, l'action, qui du début à la fin, est menée sur un rythme d'enfer. Un très bon Shoot'Em Up qui bénéficie en plus des qualités sonores du CD Rom.

**J'm DESTROY**



EDITEUR : RIGHT STUFF  
 GRAPHISME : 16  
 MANIABILITE : 18  
 SON : 19  
 ANIMATION : 17



# LAST RESORT

**B**oum, une catastrophe de plus dans un monde sidéral qui en comporte déjà tant. Et encore, rien ne serait trop grave s'il n'y avait pas ce satané virus qui empoisonne la vie de toute la galaxie. Quelle galère, ah oui, vraiment, pour être une galère, c'en est une!

Mais de quoi s'agit-il au juste? D'un poison qui détruit petit à petit les planètes sur lesquelles il s'abat? D'un mystérieux ennemi assoiffé de sang qui tue et ruine tout sur son passage? Ou d'une simple malédiction comme les contes des temps anciens en mentionnaient tant? Sincèrement, ni les plus grands chercheurs, ni les plus grands astronomes ne le savent vraiment. Il fallait pourtant tirer cette affaire au clair. C'est pourquoi dans le plus grand secret, un nouveau type de vaisseau de guerre interstellaires fut mis au point par des ingénieurs de la galaxie entière. Dernière génération des armes tactiques, ces croiseurs sont dotés d'une force de frappe et d'une puissance de feu absolument phénoménale. On les appelle les chasseurs TZ-024 et YS-024. En tant que capitaine de la flotte d'intervention et parce que votre expérience en matière de bataille cosmique est grande, vous avez été désigné ainsi que votre lieutenant de toujours, pour percer ce mystère qui s'épaissit de jour en jour.

Sous un scénario vaguement flou et sous le nom de Last Resort, se cachent, en fait, un Shoot'Em Up bestial dans lequel votre unique véritable allié sera votre dextérité. Et croyez-moi, pour arriver au terme de ce jeu de tir, il faudra que vous en ayez et pas qu'un peu!

Tout commence alors que vous êtes tranquille, pénard, accoudé au comptoir; un type est rentré dans le bar, a commandé un jambon beurre... Euh excusez-moi, je m'égare. Tout commence alors que vous êtes aux commandes de votre vaisseau, en route vers votre destinée. Dès les premières secondes de jeu, l'ambiance est à son comble. Des dizaines et des dizaines d'ennemis envahissent l'écran. Très vite, - et ce n'est pas la peine de sortir de

Polytechnique pour réaliser ce qui vous arrive, la réflexion est un mot inconnu dans Last Resort-, les tirs adverses pleuvent de partout, les missiles, les bombes, les météores traversent l'écran avec rapidité. De temps en temps tout de même, pour ne pas trop paniquer, de nouvelles armes et des bonus vous seront présentés. Parmi ceux-ci, vous aurez la chance de découvrir un petit module qui orbitera autour de vous, un peu à la manière de R-Type (sauf que dans R-Type, il ne tournait pas). Ce module est un atout maître dans la panoplie des options que vous pourrez obtenir pour accroître la puissance de votre vaisseau. En effet, il pourra non seulement vous protéger des tirs ennemis



—à condition que ceux-ci ne soient pas trop puissants—, mais également détruire les vaisseaux ennemis, pour peu qu'il leur fonce dessus. Au gré de votre humeur et des dangers qu'il faudra surmonter, vous pourrez également faire en sorte qu'il couvre l'arrière ou l'avant de l'appareil, ce qui est hyper pratique et très agréable. Modulable en puissance grâce à une jauge d'énergie, ce petit satellite sera, tout au long du jeu,

d'une très grande efficacité. Ne le perdez donc pas. A part cette brillante option, on retrouve dans Last Resort, toutes les joies



que la Neo-Geo a désormais pris l'habitude de nous apporter en matière de Shoot'Em Up. Les décors sont époustouffants de réalisme (bien que je n'ai jamais voyagé dans un espace sidéral apocalyptique), les musiques et les bruitages sidérants de beauté et de profondeur, les scrollings sur plusieurs plans sont géniaux et les monstres de fins de niveaux absolument fabuleux, avec des effets spéciaux, comme une gerbe de feu saisissante, tout simplement extraordinaire. Si les superlatifs suivent les superlatifs, il faut pourtant être honnête et préciser que Last Resort possède un défaut de taille: il ralentit lorsque trop de sprites sont présents à l'écran, ce qui est, malheureusement, une première sur cette bécane. Malgré ce défaut, il faut se rendre à l'évidence, Last Resort est un Shoot'Em Up de grande envergure, d'autant plus que l'on peut y jouer à deux.

**J'm DESTROY**



EDITEUR : SNK  
GRAPHISME : 18  
MANIABILITE : 18  
SON : 18  
ANIMATION : 17

# SLIME WORLD



**V**ous êtes Todd, un célèbre navigateur spatial. Lors de l'une de ses nombreuses explorations sidérales, Todd tombe nez à nez avec un vaisseau étranger naviguant au large des côtes d'une planète inconnue. Prenant son courage à deux mains, il décide d'y pénétrer, pour aller voir de plus près ce qui se passe dans cet étrange vaisseau. Quel n'est pas son étonnement lorsqu'il découvre, gisant par terre, tel un cafar écrasé par de lourdes bottes, le carnet de bord du capitaine signalant la présence d'une planète obscure, entièrement occupée par des entités étranges et gluantes. Ce pays, cette terre, cette planète est, en fait, le repère de tout un tas de bestioles plus immondes et plus répugnantes les unes que les autres. Mais, et cela devient plus intéressant, c'est également une terre qui renferme des trésors inestimables (enfin qu'il trouve inestimable, le capitaine n'étant pas un homme d'argent): les Slide Gems (les bijoux vaseux, bonjour les bijoux!). Pour venir à bout de cette aventure Epyx (je sais c'était facile), vous devez récolter les centaines de bijoux que contient chacune des pièces que renferme ce monde dégueulasse.

Pendant cette recherche, vous serez amené à sauter, grimper, plonger dans des lacs souterrains, vous pourrez même voler en empruntant un booster, laissé là certainement par une expédition précédente qui aura mal tourné. Vous trouverez égale-



ment des objets précieux qui vous aideront grandement à améliorer votre condition d'explorateur de l'univers. Parmi ceux-ci, vous pourrez rencontrer de nouveaux lasers qui catapultent l'ennemi en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, des boucliers qui protégeront votre corps majestueux, des méga-bombes qui feront tout exploser à l'écran à la moindre utilisation, bref, vous serez totalement comblé.

Le jeu en lui-même se déroule de manière assez étrange, car vous n'apercevrez pas l'univers dans lequel vous vous déplacez, dans son entier. Lorsque vous progresserez, une salle s'éclairera. En pénétrant dans une seconde, à son tour celle-ci s'illuminera.

En haut à droite, un radar vous permettra de vous retrouver dans ces labyrinthes en indiquant quelles sont les salles que vous avez éclairées et celles dans lesquelles vous n'êtes pas encore allé.

Dans Slime World, il faudra venir à bout de six mondes qui, si il sont à peu près identiques, peuvent changer en fonction de l'option que vous aurez sélectionnée au départ



du jeu. Ainsi, l'aventure pourra plutôt être du type facile, difficile, action, ou plus portée vers la réflexion, là, c'est à vous de choisir ce



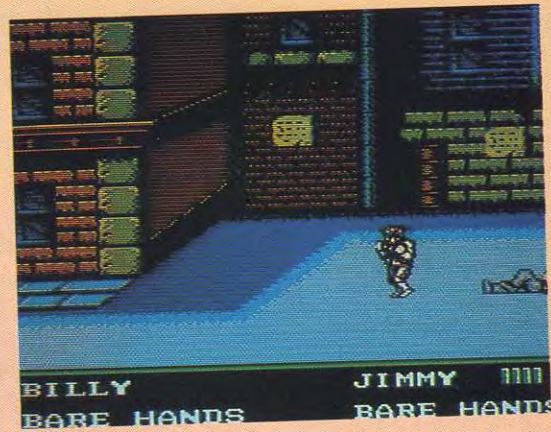
qui vous convient le mieux. D'un concept assez sympa, Slime World possède tout de même quelques inconvénients et quelques défauts et notamment au niveau de sa réalisation. Toutes les pierres des cavernes que vous n'éclairerez pas sont d'une couleur terne et uniforme. De plus, la sensation visqueuse et vaseuse du sol que l'on avait en jouant à la version Lynx a complètement disparu. Un essai est réalisé dans ce sens, mais cela ne me convient pas totalement. Alors que Todd est plutôt bien animé, l'action, lorsque trop d'ennemis sont présents à l'écran, ralentit légèrement, notamment au moment où l'on commence à tirer. Moyenne graphiquement, la version Megadrive de Slime World est moins bonne que la version portable, mais reste tout de même un bon jeu. Encore plus amusant quand on y joue à deux.

**J'm DESTROY**



**MEGADRIVE JAPONAISE**  
**EDITEUR : MICROWORLD**  
**GRAPHISME : 13**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 15**  
**ANIMATION : 13**  
**VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**





première vous évitera de porter des coups à votre collègue alors qu'avec la seconde, toute "erreur" se traduira par une substantielle baisse des points de vie de votre partenaire. De quoi mettre de l'ambiance dans la partie et augmenter d'un cran encore le niveau de difficulté. On retrouve, bien évidemment, les éternels Boss de fin de niveaux sans lesquels le jeu de baston ne serait plus lui-même. Un jeu de baston sans Boss, c'est comme une choucroute sans saucisses, c'est nu et nul!

Au niveau sonore et graphique, ainsi qu'en ce qui concerne la maniabilité, il n'y a rien à redire. Sans être des morceaux d'anthologie, ces capacités techniques tiennent parfaitement la route. Seule l'animation est en reste. Les sprites cligno-

Si je vous parle de la belle Marion, cela vous dit certainement quelque chose. En supposant que je vous dise qu'elle s'est encore faite enlever, cela ne devrait pas trop vous surprendre. Et si finalement, je vous dit que deux hommes sont encore prêt à tout pour la récupérer, vous comprendrez que nous revoilà parti pour une aventure de Double Dragon! Alors que tout était censé être rentré dans l'ordre à la fin de la seconde partie, l'intrigue rebondit à nouveau. Marion disparue, il faut maintenant retrouver trois pierres sacrées cachées à travers la monde, pour obtenir en échange la libération de la captive. Les ravisseurs sont inconnus ce qui donne à cette affaire un côté bien mystérieux. Nunchaku et barre à mine en poche, voilà

les deux guerriers de la rue partis dans une nouvelle quête. Dans le camp adverse, les forces sont immense et coups de pieds, de couteaux, de poings et de matraque voleront bas! Les deux frères sont aussi capables de faire des prises beaucoup plus subtiles. Ils peuvent projeter leurs adversaires dans les airs, ou les bloquer pour leur allonger des coups de genoux ou de coudes! Les coups réalisables

sont suffisamment nombreux pour combler toutes les envies, même les plus perverses, enfin presque (NDLR: C'est frustrant, n'est-il pas?), tout bien réfléchi... Aïe! Pourtant, l'action n'est pas si facile qu'il y paraît, surtout lorsque l'on sait qu'il n'y a qu'une seule vie et aucun Continue! Les ennemis se pressent autour de vous et, dès le début, certains d'entre eux sont coriaces à avoir. Pour corser le tout, le mode à deux joueurs proposera deux options. La



tants presque trop par moment, ce qui a le mérite de faire songer aux nombreux automobilistes que le clignotant peut devenir une mode, sont très nombreux. Hormis cette faille (et non pas ce gouffre), Double Dragon III est un classique de la baston que les fans du second sauront apprécier comme il se doit de l'être.

T.S.R.

EDITEUR : ACCLAIM  
GRAPHISME : 15  
ANIMATION : 11  
MANIABILITE : 15  
SON : 15

NINTENDO  
80%

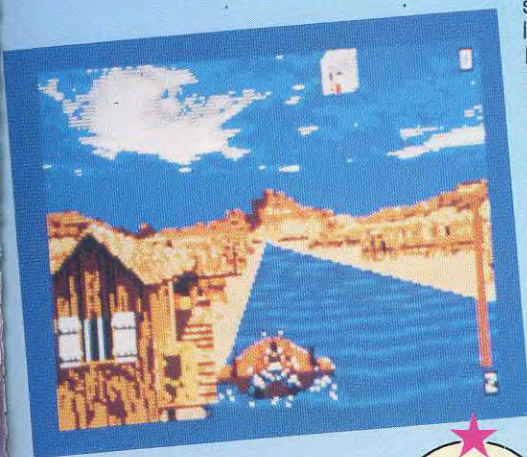
# HYDRA



**E**t encore un jeu sur Lynx qui va vite m'énerver! Une course de hors-bords en 3D, chouette!, c'est original et on va bien s'amuser! J'étais pourtant arrivé à me persuader, lors de la sortie de Toki, que la Lynx était enfin sortie de son ghetto: mais plus la ludothèque de cette merveilleuse petite machine (je vous rappelle que la Lynx reste meilleure techniquement que la Game Gear) s'étoffe, moins la qualité ludique des jeux s'améliore. Quelques rares exceptions sauvent la Lynx de l'excommunication mais ce n'est certainement pas grâce à Hydra! Le but du jeu consiste à piloter un off shore (qui est au hors-bord ce que la F1 est à la voiture) sur une rivière salement étroite et bigrement sinueuse! Vous pouvez avoir le nombre d'accidents que vous désirez car ce qui compte, c'est le carburant: lorsqu'il vient à manquer, c'est la panne sèche et le Game Over. Les décors ne varient pas de manière systématique puisqu'au cours des différents niveaux, c'est toujours le même genre de décor qui défile en 3D. Le résultat est impressionnant mais il se dégage un habituel manque d'intérêt ludique et surtout des couleurs mal choisies. L'animation est parfaite, ce qui est cool pour de la 3D! Il faut naviguer en slalomant entre les mines flottantes, les troncs d'arbres, les bateaux ennemis qui arrivent en sens inverse. Surtout, n'oubliez pas de passer

sur les petites sphères de couleur qui flottent à la surface: ce sont elles qui donnent un peu de tonus à la réserve en essence. Hydra amuse quelque temps mais lasse bien vite pour bénéficier du statut de bon jeu! Il est potable mais pas bon!

OLIVIER



EDITEUR : TENGAN  
GRAPHISME : 14  
MANIABILITE : 14  
SON : 12  
ANIMATION : 17

74%

# GAME'S

Le plus  
grand  
choix de jeux

## PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

## VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

## ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

## LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

## CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

# GODZILLA

## MONSTER OF MONSTERS



**D**ans le monde du cinéma, Godzilla est sans doute ce qui s'est fait du plus crétin dans toute l'histoire, en concurrence avec Highlander II et les films de Leblond. En voyant arriver un jeu homonyme sur Nintendo, on était en droit de redouter le pire et un stock de ces petits sachets que l'on vous distribue dans les avions avait été préparé à cet effet. Nous sommes des gens prévoyant. Comble de surprise, le jeu n'est pas si nul que ça! Godzilla serait-il en train d'acquiescer ses lettres de noblesse par l'intermédiaire du jeu vidéo? Il ne faut tout de même pas s'emballer outre mesure. "Pas si nul que ça" ne signifie pas génial! Etonnant, n'est-ce pas? L'intrigue en quelques mots, car intrigue il y a! L'univers tout entier est sous l'emprise de monstres aussi gigantesques que cruels détruisant tout sur leur passage.



Seul espoir de l'humanité: Godzilla et son compagnon le papillon géant. A eux deux, ils sont les seuls capables de lutter contre ces monstres aidés de nombreux hommes ayant trahi l'humanité au bord du gouffre. De planète en planète, Godzilla et son compagnon iront débusquer l'ennemi, pénétreront à l'intérieur de ses bases où ils casseront tout! Avant d'arriver à ces bases, il faudra franchir de nombreuses étapes et, entre autres choses, affronter en combat singulier des monstres variés de 50 mètres de haut. Voilà un scénario d'une rare subtilité! Il faut s'accrocher pour suivre! Ça ne trompe pas, les programmeurs ont dû passer de longues nuits blanches avant de le mettre au point! Au niveau de l'action, cela se traduit par une suite ininterrompue de combats. Ajoutez à cela, tout de même, un semblant de stratégie, de l'ersatz de wargame. En effet, l'une des phases du jeu consiste à déplacer vos deux monstres sur un plateau de jeu sur lequel, vous pourrez observer les positions de vos ennemis, ainsi que de la base où vous devez vous rendre pour franchir le niveau. Vos déplacements sont limités, et en fonction de l'itinéraire choisi et du terrain sur lequel vous évoluerez, les rencontres seront différentes. Pour ce qui est de la progression de votre personnage, tout se déroulera suivant un scrolling horizontal on ne peut plus classique. Dans divers décors, généralement plutôt beaux, même si certains motifs ont la désagréable habitude de se répéter, vous devrez abattre avions, chars, lance-missiles... tout ce qui fait

le charme de toute bonne petite armée. A coups de poings, de pieds et de queue pour Godzilla, en tirant sans cesse pour Mothra, le papillon, vous détruirez inlassablement tout ce petit monde. Lors des combats majeurs vous opposant à d'autres créatures géantes, tout se passera sur un unique écran où, en attendant la

mort ou la fuite d'un des deux protagonistes, vous vous échangerez de nombreux coups. Même si en règle générale les graphismes sont soignés, voire même agréables, l'action est, quant à elle, du genre lassante tant elle se répète. Une maniabilité médiocre vient en outre rendre le tout peu jouable. Ce n'est pas parce que l'on joue un monstre (du grec tératos, d'où la science de tératologie - ceci pour renseigner Seb inquiet face à ce mot -) de 50 mètres de haut que l'on doit avoir l'impression de bouger et de frapper au ralenti! En conclusion, le jeu est peu attrayant, même si sa médiocrité n'atteint pas les sommets des films du même nom.

T.S.R.



EDITEUR : TOHO  
 GRAPHISME : 15  
 ANIMATION : 12  
 MANIABILITE : 09  
 SON : 14



# EQUINOX WARRIOR II



**I**l y a de cela maintenant presque deux ans, les Japonais sortirent sur PC Engine, un jeu qui répondait au nom de Equinox Warrior. Alors qu'il connaissait un très grand succès la-bas, -il fut même classé parmi les meilleures ventes pendant plusieurs semaines-, en France, il eut par contre un minimum de succès, pour ne pas dire que sa mise en vente fut un échec total. Forts de leur incompetence -les Japonais et nous-mêmes n'avons apparemment pas les mêmes goûts- les programmeurs de Namco se lancent à l'abordage avec la suite: Equinox Warrior II (quel autre titre auriez-vous voulu!). Une fois de plus, mais après tout ce n'est pas encore ce qu'il y a de plus gênant, le scé-

nario de cette production est d'un ridicule à faire mourir de rire un croquemort. Je ne m'éterniserai pas sur le sujet. Sachez seulement que vous devez sauver un monde libre de la domination catastrophique des forces des ténèbres qui viennent soudainement de surgir des entrailles de la terre. Pfff, la mission sera dure. D'autant, que vous serez tout seul pour l'accomplir. Après quelques minutes d'auto-suggestion sur votre devenir dans cette aventure, après une petite séance de méditation (n'oublions tout de même pas que le guerrier de l'Equinox est un ninja roué à toutes les techniques de concentration transcendante), armé de votre épée, vous partez à la reconquête du monde libre. Bonjour l'angoisse. Si le scénario n'a d'égal que la beauté des sacs poubelles un beau matin d'été, la réalisation de ce titre est également assez peu enthousiasmante. Tout le jeu se déroule à la manière d'un jeu d'action traditionnel. Les différents décors, très peu recherchés en vérité, se dévoilent à vos yeux par un scrolling horizontal, ni vraiment moche, ni franchement terrible. Dans Equinox Warrior II, on retrouve également toutes les caractéristiques du parfait jeu de plates-formes; ainsi, vous devrez sauter de rocher

mouvant en rocher mouvant pour éviter les gerbes de lave bouillante, qui, en un éclair, vous aspireront vers un autre monde. Vous devrez batailler ferme contre d'ignobles tyrans, des squelettes articulés, des monstres sanguinolents. Bref, il faudra venir à bout d'une vingtaine de monstres peu sympathiques avant de voir la fin de ce jeu. Si les scrollings sont d'une efficacité moyenne, c'est également le cas de l'animation des différents sprites que nous verrons tout au long de ce jeu d'action. Bien que ceux-ci soient d'une dimension tout à fait convenable, supérieure en tout cas à la très grande majorité des jeux du genre, la façon dont ils se déplacent ne pourra que satisfaire les moins exigeants d'entre vous. Ne soyons malgré tout pas trop négatifs car ce titre a tout de même un point fort, il s'agit de la maniabilité qui, à tout point de vue, est excellente. Le guerrier bouge avec aisance et lorsqu'il saute, on peut, sans aucune difficulté, rectifier sa course, ce qui est cool. Sans péter le feu, graphiquement parlant, sans éclater les tympans par des sons et des musiques aguichants, Equinox Warrior II est un jeu, supérieur à son aîné certes, mais qui est loin de marquer les tablettes de l'histoire.

**J'M DESTROY**

EDITEUR : NAMCOT  
 GRAPHISME : 15  
 ANIMATION : 13  
 MANIABILITE : 17  
 SON : 13  
 VU ET DISPO CHEZ  
 EURO LOISIR

★  
 PC ENGINE  
**66%**



**S**i le baseball est, avec le golf, le sport number one au Japon, une chose est certaine, sur Neo Geo c'est également le jeu préféré des programmeurs. Déjà dotée de deux simulations avec Professionnel Baseball Star et Baseball 200, la Neo Geo était à ce niveau parfaitement pourvue. Ne voilà-t-il pas que la suite du premier débarque. Et nom de Zeus, quelle suite!

Si certains ingrédients ont été ajoutés, une chose est certaine, l'ensemble garde toute sa saveur et tout son goût. C'est vrai, de loin déjà, on voit que Baseball Star II n'est pas de la gerbure de crapaud, oh que non! C'est même le top classe de l'élite, le haricot vert parmi les haricots blancs, bref, le nectar de la fleur.

Au départ, mis à part la musique qui laisse sur les fesses, on retrouve le menu qui vous permet de sélectionner un jeu à deux, ou tout seul pour un match en championnat. Entièrement graphique, l'écran suivant vous permettra de visionner le logo des équipes. Au total, Baseball Star II comporte douze équipes inscrites dans deux leagues indépendantes. Chacune des leagues a son propre niveau de jeu, ainsi si vous êtes débutant, vous évoluerez dans la Fighting League comportant une option qui guidera directement le joueur de champ sur la balle, lorsqu'elle sera en l'air. Si vous êtes un pro, par contre, les choses seront beaucoup plus difficiles et là, l'ordinateur ne vous aidera en aucune façon. Il faudra vous débrouiller tout seul. Avec l'habitude, vous verrez, on arrive à faire à peu près ce que l'on veut réaliser.

Durant tout le jeu, l'écran principal est bourré d'informations en tout genre qui vous renseignent sur la vitesse de la balle, le nom des deux joueurs qui se font face, le nom des équipes, le score, le temps qui s'est écoulé, etc... Vous aurez également en permanence la gueule des joueurs impliqués dans l'affaire. Certains cracheront par terre, d'autre mâcheront du chewing-gum, bref, les détails les plus modestes ne sont pas oubliés ici, pour créer l'ambiance.

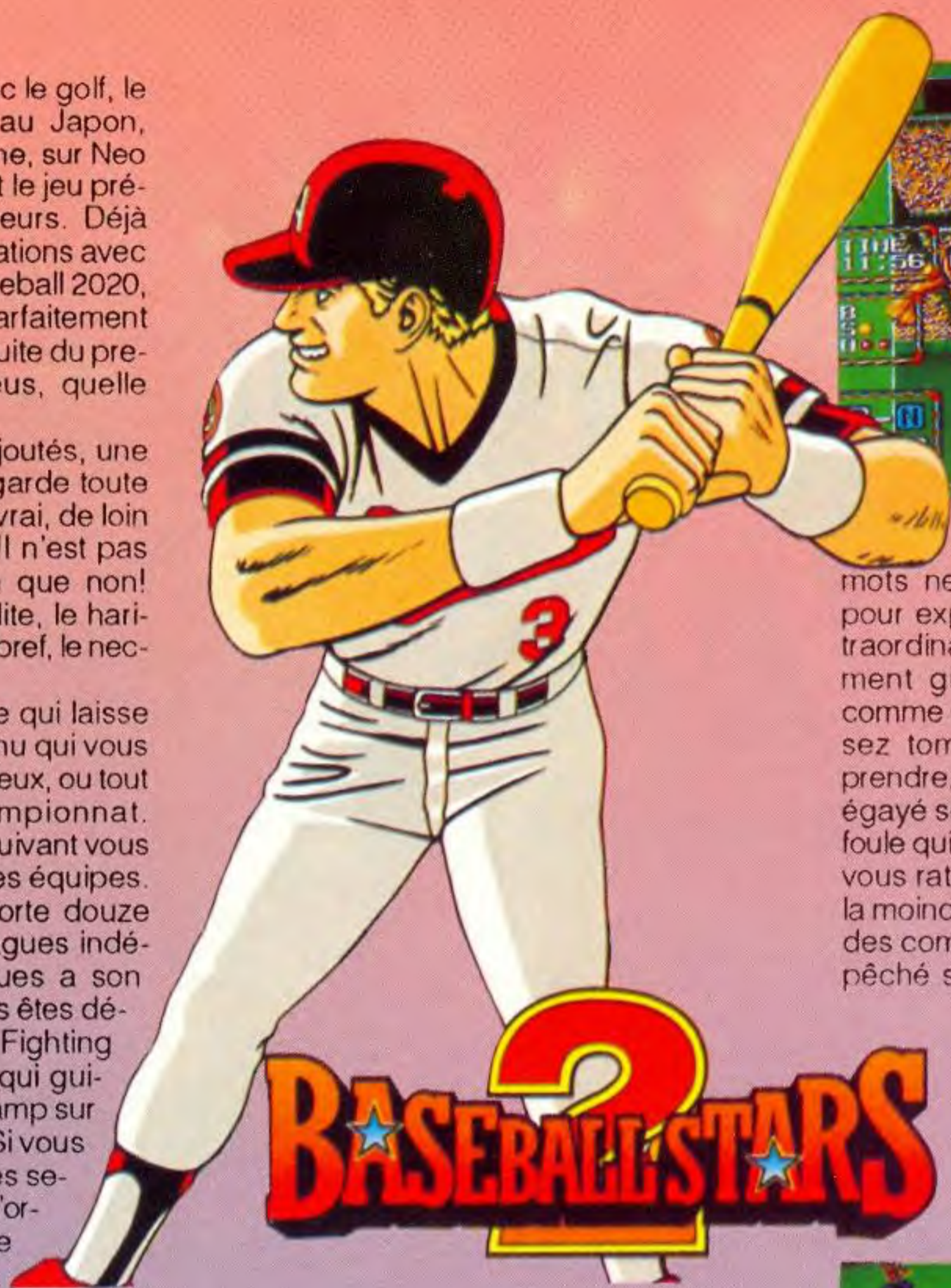
A chaque match, vous aurez également la possibilité de sortir un batteur spécial qui, bien souvent, réalisera des prouesses en lançant la balle dans les tribunes, ce qui aura pour effet de soulever l'enthousiasme de son équipe, mais aussi des spectateurs venus



EDITEUR: SNK  
GRAPHISME: 19  
ANIMATION: 20  
SON: 20  
MANIABILITE: 19

NEO GEO

98%



mots ne seraient pas suffisamment forts pour exprimer toute ma pensée. Entre extraordinairement incroyable et démentiellement gigantesque, mon coeur balance comme dans un Slow avec Sonia Eden (laissez tomber, vous ne pouvez pas comprendre, c'est une copine). A chaque instant, égayé soit pas les animations sonores de la foule qui crie de désespoir et de rage lorsque vous ratez un coup et qui explose de joie à la moindre belle action de votre part, soit par des commentaires avisés du journaliste dépêché sur place pour l'occasion, vous en aurez tout le temps plein les oreilles et encore, ce n'est pas peu dire. Terrifiant, superbe, les amateurs de baseball craqueront devant ce titre

J'm DESTROY

en masse pour assister au match. Chacune des douze équipes présentes dans Baseball Star II est composée par des hommes différents. Et lorsque l'on connaît le nombre de joueurs par équipe (seize), on ne sera pas surpris d'apprendre que cette cartouche est de 68 mégas.

Que dire de la réalisation de Baseball II. Les





# Lunar Pool



durer des heures! Si vous dites à votre mère "rien qu'une partie, puis j'arrête!" autant qu'elle revienne vous chercher à l'âge de la retraite! Tout ce la pour dire, qu'il est possible de choisir la vitesse des boules, ce qui est tout de même bien pratique pour adapter le jeu à ses propres capacités. Le jeu parti, vous devrez déterminer l'angle de tir, ainsi que la puissance. Les manipulations sont très simples, même si, pour ce qui est de la direction, on aurait pu faire beaucoup simple et nettement plus pratique. Mais pourquoi faire simple

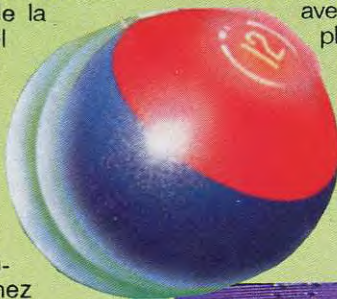
qu'on ne se plaint pas! Je vous laisse juger par vous même de l'intérêt d'un tel jeu, mettre des billes dans des trous, c'est très drôle quand on à sept ans en maternelle, ou sur un vrai billard au milieu de l'Ecosse, mais sur console, quand il n'y a rien à voir, ni même à entendre... aie! On s'amuse tout de même, plus à deux que tout seul, mais voilà bien un jeu qui ne bouleversera jamais notre quotidien. Tout de fois, on peut avouer que l'un des avantages de Lunar Pool est sans doute son originalité (sur cette console tout du moins!), est-ce suffisant pour s'emballer?

T.S.R.

**V**oici un logiciel comme il y en a peu, un des rares mettant en jeu, queues, billes et trous, le billard. Ceux qui avaient songé à autre chose seront sans doute amèrement déçus, quant aux autres, ceux pour qui le doux nom de billard évoque mille et un souvenirs nostalgiques, ceux-ci, dis-je, seront ravis de trouver l'unique jeu de billard de la Nintendo avec Lunar Pool. Quel rapport entre la lune et le billard? Grosso modo, le même qu'entre Gainsbourg et une œuvre d'art de bon goût, c'est-à-dire foncièrement aucun. Pourtant, mettre des billards sur la lune, cela permet d'introduire diverses fantaisies plus ou moins heureuses. De ce fait, vous obtenez soixante billards différents avec, à chaque fois, pour but, de rentrer toutes les boules présentes sur le tapis, sans que la boule vous servant à les propulser ne tombe elle-même dans un trou, le tout en un nombre de coups limité bien entendu. En tout de début de partie, vous aurez l'occasion de choisir votre niveau de départ, ce qui évite de se repasser les éternelles vingt premiers niveaux d'une facilité à mourir de rire (Régis Maigre serait d'ailleurs décédé à la suite d'un abus de Lunar Pool, on lui avait pourtant dit que les cartouches ne s'utilisaient pas comme les suppositoires!). Mais le choix ne se limitera pas aux seuls niveaux, bougre non, puisqu'il vous sera aussi possible de déterminer sur une échelle allant de 0 à 255, le coefficient de friction de la balle sur le tapis. Pour l'information, un coefficient de friction égal à zéro, c'est le mouvement perpétuel à domicile, une révolution dans le monde scientifique et un acte profondément débile dans le domaine du jeu, puisque vous ne pourrez que perdre, votre boule principale étant sûre de finir sa course dans un triste trou, ce qui peut

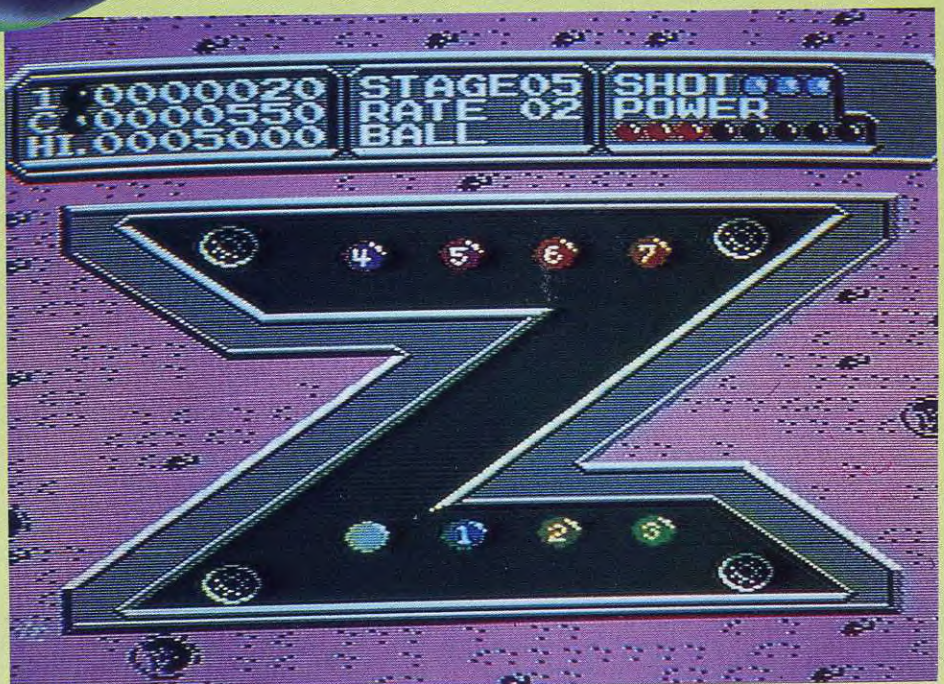
lorsque l'on peut faire compliqué (NDLR. Très bonne question!)?

Un mot sur les graphismes de ce jeu, ils en valent franchement la peine. Si je vous dis que le tout se résume à une demi-douzaine de ronds de couleurs sur un tapis vert dont les formes vont du bizarre au rigolo en passant par le baroque total saupoudré de crétinisme moyen. Bref, on ne devient pas aveugle en apercevant les graphismes même si, une fois bien réfléchi, on aimerait peut-être l'être pour l'occasion. Sachez que l'animation, malgré une prestation assez restreinte, n'est aucunement désagréable, c'est toujours ça de gagné. Pour une fois



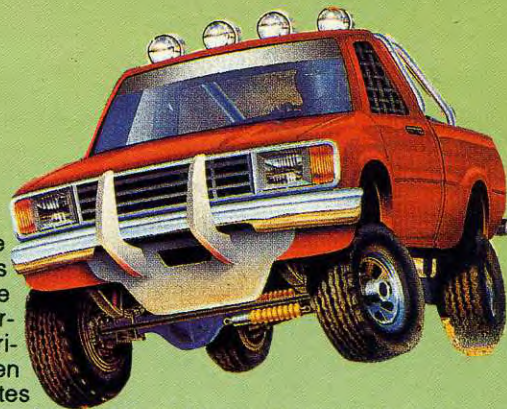
EDITEUR : FCI  
GRAPHISME : 08  
MANIABILITE : 14  
SON : 12  
ANIMATION : 12

NINTENDO  
59%



# SUPER

# OFF ROAD



**C**'est parti pour une course folle contre la montre! C'est parti pour une course sur des circuits chaotiques! C'est parti pour une course menée sur un rythme d'enfer où les rebondissements (c'est un euphémisme!) seront nombreux!

Engagé parmi les quatre meilleurs pilotes de stock-cars du monde, vous allez participer à une course de voitures tout terrain. A l'écran, les moteurs commencent à ronfler, les 4X4 sur la ligne de départ sont prêts à jaillir au moindre abaïsement du drapeau. Ça y est, le signal est donné. Les roues commencent à tourner, les voitures commencent à sauter, les cerveaux des pilotes commencent à analyser la piste. L'analyse doit être rapide car les pièges et les risques de se retrouver en queue de peloton sont nombreux dans Super Off-Road. Chacun des seize circuits présents apporte sa dose de difficulté. Pour les surmonter, une petite boutique ambulante ("speed shop"), vous propose avant chaque course, cinq accessoires que vous pouvez cumuler pour améliorer l'efficacité de votre

bolide en course. Au départ, vous avez à votre disposition 100,000 dollars que vous pouvez dépenser en achetant: des Nitro Fuel qui augmentent la vitesse de votre véhicule pendant quelques instants (suffisamment pour passer en tête), des pneus permettant une meilleure adhérence à la piste, dans les virages et sur les bosses (principales difficultés de chaque niveau) et des amortisseurs (Shocks) qui diminuent l'effet de rebond sur les obstacles et augmentent ainsi l'efficacité de la voiture. Vous pourrez, également avant chaque course, acheter des Top Speed qui augmentent la vitesse moyenne de la voiture et des Accels qui, eux, diminuent le temps d'accélération de la voiture avant que celle-ci n'atteigne sa vitesse optimale. Evidemment, vous ne pouvez pas tout acheter d'un

coup; c'est à vous de prendre la bonne décision, de savoir économiser vos thunes pour acheter l'accessoire le plus efficace au bon moment. Une certaine somme d'argent vous sera distribuée à la fin de chaque parcours, en fonction de votre position. Si vous êtes premier, vous gagnerez la bagatelle de 150,000 dollars. Pour la seconde place, vous ne recevrez plus qu'un chèque de 100,000 dollars, ce qui n'est déjà pas si mal. Enfin, si vous terminez à la troisième place

effectuer un certain nombre de tours. Pour y parvenir, tous les trucs sont bons. Vous aurez ainsi la possibilité de bloquer un adversaire, de prendre des raccourcis, de sauter plusieurs bosses à la fois, pourvu que vous mettiez les turbos au bon moment.

Graphiquement, Super Off Road est très attractif, les parcours de terre sont réalistes et les voitures très bien dessinées. Une mention toute spéciale doit cependant être attribuée aux animations des voitures. A chaque rebond, elles sautent, elles tangent, elle virevoltent comme si elle épousaient les moindres formes du circuit.

Un petit peu répétitif lorsqu'on y joue tout seul, c'est à deux que Super Off Road prend toute son ampleur. On se fend vraiment littéralement la gueule à dépasser son copain, à lui faire des queues

de poisson, à le pousser, le bousculer... Drôle et amusant, Super Off Road est un bon jeu sur Megadrive.

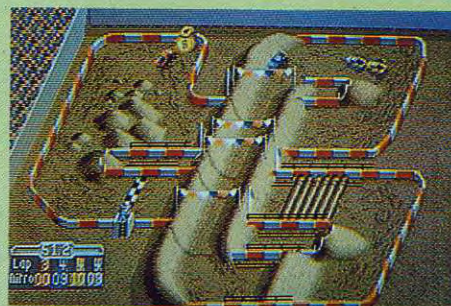
**J'm DESTROY**



du podium, vous n'aurez plus que la somme ridicule de 50,000 dollars. Si vous terminez quatrième et donc dernier, vous pourrez dire adieu à la compétition. Sachez donc agir en conséquence pour ne pas vous retrouver largué en moins de deux.

Chaque accessoire possède plusieurs niveaux de perfectionnement. Ainsi vous pourrez acheter six fois des pneus, ce qui vous coûtera la bagatelle de 240,000 dollars, mais une fois que vous les aurez, vous serez méga blindé.

La course, en elle-même, se déroule à la manière de Super Sprint en arcade. Le circuit se dévoile complètement à vous. Ici, pas question de scrolling multi-directionnel, il n'y en a pas. Pour gagner, vous devrez



★  
MEGADRIVE  
82%

EDITEUR : TRADEWEST  
GRAPHISME : 17  
MANIABILITE : 18  
SON : 17  
ANIMATION : 18  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN  
MEGADRIVE FRANÇAISE



**A**vec Speedball II sur Master System et sur Megadrive, on connaissait déjà le football futuriste d'une violence insensée. Cette fois-ci, c'est le basket qui est à l'honneur et Bill Lamber, un inconnu à mes yeux, la vedette américaine à qui l'on a filé des milliers et des milliers de dollars pour que son nom puisse apparaître sur la jaquette et la page de présentation.

Nous sommes en 2030 et les habitudes sportives ont bien changé. Dans tous les domaines, la violence est la seule vérité. Dans les rues, en politique ou sur les terrains de basketball, c'est toujours la même rengaine, il faut frapper l'adversaire fort pour gagner. Du coup, les cinq joueurs qui forment traditionnellement une équipe ont été quelque peu changés et sont désormais remplacés par des clones sur-équipés en protection de tout genre. Le terrain n'est plus formé de belle latte de bois ciré. Désormais, ce sont des dalles en acier inoxydable, qui se nettoient en deux secondes au cas où un blessé laisserait tomber quelques gouttes de sang sur le sol. Certaines règles du basket d'aujourd'hui, telles que les trois secondes dans la raquette où le retour en zone, ont été gardées. Mais cela s'arrête là. Tout le reste est de la démesure pure et simple. Pour voler la balle à un adversaire, il suffit de lui rentrer dedans comme une tête de bouc sur les portes d'un château fort.

Dans Bill Lamber's Combat Basketball, vous contrôlez un joueur à la fois, en attaque celui qui est en possession de la balle, en défense celui qui en est le plus proche. Un scanner en bas à gauche, vous permet de connaître à chaque instant la position de vos joueurs, pour réaliser des passes

# BILL LAMBEER'S Combat Basketball

précises. L'expérience prouvera qu'il est pratiquement impossible, ici, de réaliser de tels exploits. Si votre joueur est en défense, vous pouvez essayer de le faire sauter pour intercepter la balle en vol, mais bon, là aussi, c'est pratiquement irréalisable. Sur le terrain, vous trouverez, à la manière de speedball, des

bonus ou des malus. Parmi les bonus, vous pourrez récupérer de l'argent pour acheter des meilleurs joueurs entre les matches, des Power-Ups qui augmentent les facultés du joueur qui les obtient pendant un court instant, des lames de rasoir qui, une fois touchées, se précipiteront droit sur votre adversaire, etc...



Le terrain est vu du dessus et scrolle dans toutes les directions. Le principal problème de cette réalisation c'est sa lenteur. Tout est lent. La balle se déplace lentement quand on la lance, les joueurs se traînent sur le terrain, le scrolling ne bourre pas vraiment, bref, à ce niveau, on sait à quoi s'en tenir. Du côté graphique, c'est également décevant, les clones-joueurs sont grossièrement dessinés, on n'a pas vraiment l'impression d'être devant une machine de la qualité de la Super NES. Les bruitages, eux aussi, ne sont pas très bons. Certes, lorsque la balle de trois tonnes rebondit, c'est pas mal, mais cela ne suffit pas. Difficilement jouable à cause de sa lenteur, Bill Lamber's Combat Basketball est d'un inintérêt total. Sachez-le!

**J'm DESTROY**

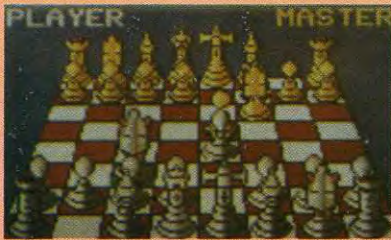
**EDITEUR : HUDSON  
SOFT OF AMERICA  
GRAPHISME : 12  
MANIABILITE : 10  
ANIMATION : 10  
SON : 12**

**SUPER NES  
50%**

**VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR**

# THE FIDELITY ULTIMATE CHESS CHALLENGE

Malgré ce que l'on pourrait croire, il ne s'agit ici aucunement d'un jeu de petits chevaux ou d'une variante du célèbre nain jaune (à ne pas confondre avec Bruce Lee), mais de l'illustrissime jeu d'échecs. Guidé par un sens aigu de la stratégie guerrière, vous allez avoir la chance, le privilège et l'honneur de jouer, soit contre votre console, soit contre un adversaire humain (les êtres vaguement humanoïdes faisant aussi l'affaire, Jean-Marie Le Pen pourra donc jouer, le veinard!). Seul ou bien à deux joueurs, vous aurez le choix entre deux vues, deux grands classiques du genre, puisqu'il s'agit d'une vue du plateau en 3D et une en 2D. Lors de vos longues nuits d'hiver, dévoré par une angoissante solitude (violons S.V.P.), vous aurez tout le loisir d'opposer vos talents de champion cérébral aux divers niveaux de difficulté de ce jeu.



A vous de choisir, tout d'abord, la vitesse de réflexion de la machine, huit niveaux et, dans un second temps, sa panoplie de coups, là encore huit autres niveaux. En combinant ces deux aspects, vous obtiendrez un jeu s'adaptant plutôt bien à vos envies.

Un joueur bête mais jouant très lentement, c'est très amusant, on joue des heures entières pour admirer des coups débiles! Vous pourrez aussi mettre le jeu en mode "infinite", et là, il faudra se surpasser puisque la console ne sera limitée ni en temps ni en coups. La dimension sonore est ignorée et les graphismes sont sans éclat, ce qui ne nuit en rien au plaisir de se faire une bonne partie d'échecs. A noter en outre, la possibilité de recevoir les conseils de la machine en cours de jeu. Sans être très original, c'est tout de même bien pratique.

Sans aucun doute à réserver aux amateurs, dans tous les sens du terme.

T.S.R.



EDITEUR : TELEGAMES  
GRAPHISME : 13  
MANIABILITE : 16  
SON : 11  
ANIMATION : N/A

AMERICAN GAMES DIRECT

# GAME

N - E - T - W - O - R - K

FRANCE

30 AV. ROBERT SURCOUF 78960 VOISINS LE BRETONNEUX  
TEL: (1) 30 64 19 00 FAX: (1) 30 64 12 52

## GROSSISTE SPECIALISTE DES JEUX POUR CONSOLES

MEGADRIVE ● GAMEGEAR ● SUPER NES ● GAMEBOY

## SERVICE OR CLIENT

PROMOTIONS PERMANENTES AUX MEILLEURS PRIX

INFORMATION IMMEDIATE DES REVENDEURS

CONTACTS REGULIERS PAR TELEPHONE

IMPORTATIONS DIRECTES DES U.S.A.

LIVRAISONS RAPIDES SUR STOCK

GAME NETWORK EST UNE FIRME AMERICAINE AYANT  
UNE GRANDE EXPERIENCE DES JEUX VIDEO.  
A CETITRE, NOUS DISPOSONS CONSTAMMENT EN  
STOCK D'UNE GAMME ETENDUE DE JEUX U.S. ET NOTRE  
SERVICE OR FERA DE VOUS UN CLIENT PRIVILEGIE.  
REVENDEURS CONTACTEZ NOUS DES  
MAINTENANT ET NOS SPECIALISTES SERONT  
HEUREUX DE VOUS AIDER.

TEL: (1) 30 64 19 00

PARIS ● LONDRES ● BOSTON

# L

es courses de Formule Un sur Super Famicom fleurissent comme les bourgeons au printemps. C'est complètement incroyable. Après GPX Formula, après F1 Exhaust Heat, après Battle Grand Prix et après

Top Racer (bon je vous l'accorde, celui-ci n'est pas vraiment une course de Formule Un), voici F1 Grand prix qui part à l'assaut de votre Super Famicom.

Alors, quelles sont les différences avec les titres précédents.

Est-ce l'animation, le nombre d'options, la maniabilité, les graphismes qui sont meilleurs? Où bien est-ce l'ensemble de tous ces paramètres qui, une fois mis bout à bout, font de F1 Grand Prix ce qu'il est?

Très largement inspiré par F1 Circus sur PC Engine, l'initiateur des courses F1, vu d'hélicoptère, vous le verrez, F1 Grand Prix est, pour l'instant, la meilleure course automobile de ce style sur Super Famicom. Mais arrêtons-nous là quelques instants, car après tout, il ne faut pas tout dévoiler, comme ça, d'un bloc. Tout d'abord, vous passez les phases de sélection traditionnelles qui vous permettent de rentrer directement dans le mode de compétition que vous désirez: championnat du monde, circuit particulier pour vous entraîner et battre et rebattre le record du tour. Au total, et comme chaque simulation de course automobile digne de ce nom, vous pourrez tester vos réflexes sur tous les circuits du championnat du monde. En tout, seize circuits vous mèneront la vie dure et âpre. Des virages à 180 degrés du grand prix de Monaco aux grandes lignes droites du grand prix des Etats-Unis, je ne saurais trop

# F1 GRAND PRIX

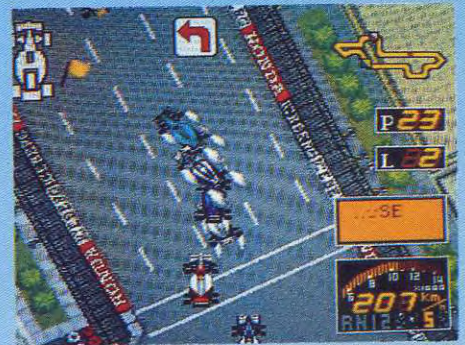
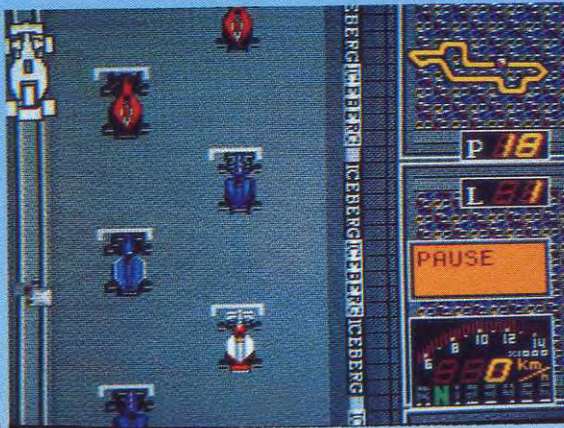
vous conseiller que d'essayer chaque parcours, chaque circuit à donf avant de vous y risquer. Pour être bon à F1 Grand Prix, il faut en connaître tous les pièges et toutes les nuances. Savoir à quel moment avoir le pied au plancher et quand il faut le retirer. A propos de freinage, et différemment des autres simulations sur cette machine, dans F1 Grand Prix, il faut freiner

et pas seulement retirer le pied de l'accélérateur (ou plutôt le doigt du bouton Fire). Avant chaque course, il faudra, bien naturellement, vous qualifier. Pour ce faire, évitez absolument de vous fracasser le museau le premier contre les bandes de sécurité, le tour au Pit serait une véritable catastrophe.

Très complet dans les options de la voiture, F1 Grand Prix fait, de plus, super fort dans la gestion de l'écran et dans les scrolling. Pour l'instant sur les autres machines (Megadrive et PC Engine par exemple), c'est la voiture qui tourne lorsqu'un virage se présente.

Ici, ce ne sont pas les virages qui tournent, mais l'écran tout entier, à la manière de certaines scènes de Contra Spirit. L'effet est saisissant et permet à ce jeu de se dégager de la masse. Heureusement d'ailleurs que cette particularité est présente, car en ce qui concerne les graphismes et les bruitages, F1 Grand Prix reste dans une bonne moyenne, certes, mais dans une moyenne quand même. Très agréable à jouer, assez motivant et difficile, F1 Grand Prix est une très bonne course de voitures, même si les simulations vues du haut ne connaissent pas, en France, le succès qu'elles obtiennent au Japon.

**J'm DESTROY**



EDITEUR : VIDEO SYSTEM  
 GRAPHISME 15  
 ANIMATION 17  
 SON 15  
 MANIABILITE 17  
 VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR

**SUPER FAMILICOM 85%**



**L**e voici, c'est le même, ou presque, que son homologue Megadrive, l'Olympic Gold est de retour! Le test pourrait se limiter à : on retrouve les mêmes épreuves, mais le tout est moins beau. L'idée générale y serait, certes, mais vous manquerez toute la substantifique moelle, toute cette masse de détails dont vous raffolez j'en suis sûr. Et puis, si vous ne raffolez pas des détails, contentez-vous des trois premières lignes de ce test et laissez le reste aux autres, les deux ou trois qui aiment.

Si vous n'avez pas encore parcouru le test de la version Megadrive, sachez tout d'abord que les épreuves au programme sont les suivantes : 100 mètres, lancer du marteau, le 200 mètres nage libre, tir à l'arc, plongeurs, saut à la perche et 110 mètres haies. Le système de manipulation demeure toujours le même à une ou deux exceptions près car, je vous le rappelle, si le pad Megadrive possède trois boutons de tir, celui de la Master System, quant à lui, n'en possède que deux, d'où des variantes obligatoires! Cependant, la maniabilité est toujours aussi exemplaire. Même si la manipulation se révèle à la longue exténuante, elle est cependant suffisamment simple, complète et réaliste. La grande différence entre les deux versions de cet excellent jeu réside dans la prestation graphique proposée par la console 8 bits. Ce n'est pas un secret, la Megadrive se défend tout de même mieux, meilleures capacités obligent. Il faut cependant reconnaître que les graphismes sont tout de même très loin

# OLYMPIC GOLD

Barcelona '92



d'être laids. Ils sont certes moins beaux que ceux de la Megadrive, mais la 8 bits ne se défend pas mal du tout. Les sprites ne sont pas dénués d'une certaine finesse et le réalisme est encore au rendez-vous. L'animation suit, elle aussi. Je le répète pour la "x"ième fois, dans les jeux de sports en général, le point essentiel, c'est l'animation, et avec cette version d'Olympic Gold, on ne peut vraiment pas se plaindre. Bien sûr, il y a moins de sprites présents simultanément à l'écran sur un 100 mètres, il n'y a que trois sportifs qui concourent, par exemple. Rien de grave, et rien qui ne nuise à l'intérêt du jeu. Pour ne pas changer, on peut jouer à deux simultanément, ce qui est loin de gâcher le tout. Bref Olympic Gold sur Master System ne dépareille pas. Les épreuves se succèdent à un rythme dingue, tout est passionnant et l'ennui est une notion totalement étrangère à ce jeu. Cette version est en outre sensiblement plus facile que celle sur Megadrive.

Le niveau régional, qui correspond au mode easy chez les autres jeux est excessivement facile. Heureusement que le niveau olympic vient rétablir l'équilibre, mais il faut aussi prendre les choses d'une manière plus positive, un niveau facile permettant à tout le monde de s'attacher au jeu. Il vaut mieux un jeu trop facile que trop dur lorsque le jeu s'adresse à un



large public. En somme, hormis une bande sonore médiocre, Olympic Gold s'illustre par de nombreuses qualités et, pour ne pas changer de son homologue, y participer s'avère toujours aussi exaltant.

T.S.R.



EDITEUR : US GOLD  
 GRAPHISME : 14  
 ANIMATION : 16  
 MANIABILITE : 16  
 SON : 13

★  
 MASTER SYSTEM  
**83%**

# ARKADOID

## MEGADRIVE

- Alimentation secteur 150 F
- Wonder Mega 4 990 F
- Donald Duck 345 F
- Desert strike 449 F
- Street of rage 395 F
- Turbo out run 449 F
- Exile (Jap) 419 F
- Sonic 395 F
- Pit fighter 395 F
- CD Sol Feace 390 F
- CD heavy nova 390 F
- CD Funky horrorband 390 F
- Adaptateur jeu jap 99 F
- Console MD 949 F
- James Pond II 449 F
- Two crude dudes 449 F
- Kid Cameleon 449 F
- Bad O Men 449 F
- CD Ernesdt's heavens 390 F
- Out run 299 F
- Fantasia 299 F
- Thunder pro wrestlin 449 F
- Shining fore 449 F
- Exile (US) 449 F

## NEO GEO

- Console NEO GEO + alimentation + joystick 2 450 F
- Fatal Fury 1 090 F
- Eight Man 1 090 F
- Mutation Nation 1 090 F
- Robo Army 990 F
- Sengoku 990 F
- Alpha Mission II 990 F
- Raguy 890 F
- Trash Rally 1 090 F
- Riding hero 890 F
- Cyber Lip 890 F
- Soccer Brawl 1 090 F

NOUVEAU



BESANÇON

## GAME GEAR

- Console GAME GEAR + jeu 990 F
- Alimentation secteur 150 F
- Adaptateur Mastergear 199 F
- Out Run 245 F
- Wonderboy 215 F
- Monaco G.P. 215 F
- Magical Guy 250 F
- Ninja Gaiden 250 F
- Donald 250 F
- Buster Ball 250 F
- Shinobi 245 F
- Mickey Mouse 250 F
- Alleywar 250 F
- GG Aleste 250 F
- Sonic 250 F
- Alien Syndrome 250 F
- Monster World III 250 F

## GAME BOY

- Console GB + Tetris 590 F
- Dr Mario 145 F
- Castelvania II 245 F
- F1 Race 145 F
- Crazy car 245 F
- Elevator Action 245 F
- Track Meet 245 F
- Mickey's dangerous chase 245 F
- Fire bird 245 F
- Tower of druaga 245 F
- Goeman fight 245 F
- Mickey II 245 F
- Megaman I et II 245 F
- Hang on 245 F
- Terminator 2 245 F
- Robocop 2 245 F
- Mario Quest 245 F
- Sagaia 245 F
- Tortue Ninja 2 245 F
- The Simpsons 245 F



LADIES AND GENTLEMEN, ARKADOID  
 PRESENTE LE SEULE, L'UNIQUE, LA VRAIE,  
 L'ORIGINALE...

QUOI! ?



CELLE QUI EST 20% PLUS RAPIDE, QUI A  
 DEJA UNE VASTE BIBLIOTHEQUE DE JEUX,  
 QUI EST PLEIN ECRAN...

MAIS  
 QUI!

J'AI NOMME...



... LA  
 SUPER  
 FAMICOM  
 !!!



1 690 Frs

+ 2 MANETTES, PERITEL ALIMENTATION + 1 JEU /ACTRAISER ou SOULBLADER

## SUPER FAMICOM

- Console Super Famicom + 1 jeu Actraiser + peritel + alimentat ion
- Adaptateur SNES 190 F

1 690 F

- RGB cable 390 F

- Final Fight 499 F
- Soulblader 590 F
- Castlevania IV 499 F
- I Exhausted 590 F
- Gamma 1/2 590 F
- Magic Sword 590 F

- Mario World IV 499 F
- Joe & Mac 590 F
- Zelda III 590 F
- Wrestle Mania (US) 590 F
- Shantai 590 F

- F-Zero 390 F
- Super Ghouls's ghost 499 F
- Contra 590 F
- Rushing beat 590 F
- Battle Blaze 590 F

Réservez dès maintenant STREET FIGHTER 2 !!

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

Cocher le magasin de votre choix pour renvoyer le bon de commande

- ARKADOID 8 rue des Augustins 57000 Metz Tél: 87 36 36 05
- ARKADOID 12 rue de la Citadelle 71100 Chalon sur Saône Tél: 85 93 07 77

M: \_\_\_\_\_ PRENOM: \_\_\_\_\_  
 RESSE: \_\_\_\_\_  
 DE POSTAL: \_\_\_\_\_ VILLE: \_\_\_\_\_ TEL: \_\_\_\_\_

Titre	Qté	Prix

Frais de port +  
 Total à payer

Pour les frais de port  
 téléphoner au  
 87 36 36 05

LEMENT:  CHEQUE  MANDAT  CONTRE REMBOURSEMENT  
 CARTE BANCAIRE N° \_\_\_\_\_ Date d'expiration: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_  
 SIGNATURE \_\_\_\_\_

# CORVETTE ZR-1 CHALLENGE

**L**a vitesse qui grise, le vent dans les cheveux, les autres véhicules qu'il faut doubler tant bien que mal au risque de se prendre l'énorme baobab qui git paisiblement sur le bord de la route... Aaahhh! En un mot comme en dix (version économique d'une célèbre tournée), les plaisirs de la course automobile. Et attention, car ce n'est pas en trottinette ou en Super 5, bien que la différence entre les deux ne soit guère visible, que vous allez concourir, mais dans une somptueuse Corvette, l'une des ces voitures de rêve. Il ne s'agit, en plus, pas de n'importe quel modèle de Corvette, mais de la ZR-1, ce qui veut tout dire! ZR signifiant qu'elle a de Zolies Roues pour aller bien plus vite!



nêtre, celle se situant en bas à gauche et représentant grosso modo les 25% restants, servira au second de la course. C'est comme ça, lorsque l'on est bon, on a droit à certains privilèges! Dans n'importe quel cas de figure, vous devrez éviter motards et automobilistes, et guetter du coin de l'oeil les points de ravitaillement en essence, pour ne pas tomber en panne plus tôt que prévu. Les décors sont pauvres, mais au moins ils existent! C'est un maigre avantage certes, mais c'est



tout de même mieux que rien! Troisième et dernière vue, enfin, celle que vous offre l'hélicoptère suiveur, lors des dépassements. Une vue de "dessus", vous permettra d'apprécier avec plus de finesse et de précision ces manoeuvres délicates que sont les dépassements. Profitez de la scène car dès le dépassement effectué, retour à la vue de "dos". Pour gagner, il faut remporter plus de courses que tous les adversaires réunis! Sacré boulot! l'un des avantages de ce jeu, c'est qu'il autorise deux joueurs à courir l'un derrière l'autre, pour ne pas dire l'un derrière l'autre. Un argument important qui permet au jeu d'avoir une "durée de vie" plus grande. Même lorsque la console sera battue une quinzaine de fois, on aura toujours le loisir de continuer à jouer à deux. Des graphismes qui ne versent pas dans l'exceptionnel pour une animation de bonne qualité, point essentiel dans tous les jeux où la vitesse joue un rôle important.



Mais avoir une Corvette, c'est chose aussi courante que posséder un cube d'uranium dans son jardin (voir Joystick 27); c'est si banal que cela en devient presque affligeant. Remarquez, cela a au moins l'insigne mérite de mettre de l'ambiance. Voilà pourquoi huit pilotes vont vous défier! Tout le monde est à égalité, une Corvette ZR-1 pour chacun! Quatre roues et un volant pour faire la différence. Dans ce challenge, il y aura une course par pilote. Un circuit chaque fois différent pour des pilotes ayant chacun leur caractère et leur façon de conduire, du gentleman au kamikaze. Bref, à vous d'adapter votre style en fonction de la course. Trois vues différentes vous seront imposées lors de la course. Tout d'abord, lors des départs et arrivées, une vue latérale, vous permettant d'admirer la ligne de votre voiture ainsi que son aérodynamisme. C'est ensuite une vue "de dos" qui s'ouvrira à vos petits yeux ébahis. A ce moment, l'écran sera divisé en deux sections. La première, la principale, occupant l'écran à 75% servira au pilote de tête. La seconde fe-



On se prend vite au jeu, surtout lorsque l'on y participe à deux. N'allez cependant pas croire qu'il s'agisse là d'un des hits de l'année, mais comme les courses de voitures ne sont pas nombreuses sur la Nintendo, pourquoi ne pas se laisser tenter?

T.S.R.

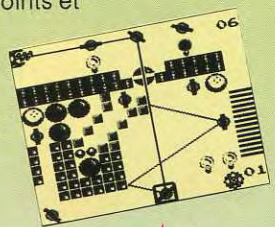
EDITEUR : MB  
GRAPHISME : 13  
MANIABILITE : 16  
SON : 14  
ANIMATION : 15





**P**our ceux qui ont déjà daigné jouer sur micro (dans le temps!), le jeu Deflektor doit vous rappeler de douloureux souvenirs tant il était prise de chou à tous les étages! Eh bien, le casse-tête version béton-armé est adapté par Gremlin via Acclaim Japan sur Game Boy. Allez hop!, un casse-tête de plus pour ceux qui avaient encore faim! J'ai l'air de me plaindre mais j'adore ça et avec celui-ci, je ne suis pas déçu. Il propose en effet 12 level de 10 tableaux ce qui nous fait 120 niveaux! Le genre de truc qui va vous prendre quelques heures de boulot! D'autant que le jeu n'est pas une mince affaire et reste un modèle dans le genre stressant: les challenges sont minutés façon radin et le chrono est sans cesse en train de nous emmerder! On ne doit pas perdre une seconde pour amener un gentil petit rayon de lumière du départ (un générateur) à la sortie. Pour ce faire, de petits miroirs rotatifs sur eux-mêmes sont placés un peut partout et permettent de guider le rayon. Celui-ci, en effet, change de direction suivant les multiples réflexions subies sur les miroirs. Attention!, si le rayon revient exactement sur ses pas, c'est pas bon! Vous perdez du crédit temps! Il en va de même quand le rayon revient d'une manière ou d'une autre par réflexion sur le générateur: tout faux! Un conseil d'ami: vous avez intérêt avant de vous jeter à corps perdu dans la bataille à tourner tous les miroirs d'avance afin d'éviter les pertes de temps par retour du rayon. La réalisation est parfaite avec des graphismes simplistes mais efficaces (vue de dessus) et une musique sympa. L'animation n'a pas de réelle signification puisqu'il s'agit d'un casse-tête. Par contre, la maniabilité n'est pas un modèle du genre et c'est bien dommage! Le système de points est, quand à lui, génial puisqu'il prend en compte tout plein de paramètres. Le nombre de continus dépend de ces points et donc du temps mis pour terminer les levels, ce qui augmente le stress déjà bien présent lors d'une partie! Passez-moi l'aspirine!

OLIVIER



**★**  
**GAME BOY**  
**85%**

**EDITEUR :ACCLAIM**  
**GRAPHISME : 13**  
**MANIABILITE : 12**  
**SON : 15**  
**ANIMATION : 13**  
**VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIRS**

# IGNO

## LE GENIE DES PRIX

**1<sup>er</sup> spécialiste de l'occasion et de la reprise de cartouches, par correspondance.**

**SI TU VEUX VENDRE TES CARTOUCHES, TELEPHONE VITE AU, 67 . 65 . 05 . 89 . si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89**

### MEGADRIVE

MEGADRIVE 50 HZ+ 1 JEU	1190	SUPER FANTASY ZONE	440	DECAP ATTACK	420	QUACSHOT	380
MEGADRIVE 60 HZ+ 1 JEU	1290	TASK FORCE HARRIER	399	DEVIL CRUSH	440	ROBOCOD	420
SUPER CD MEGA	3290	TECMO WORLD CUP	440	EA HOCKEY	440	ROLLING TH. 2 60HZ	430
ADAPTATEUR FR/JAP	99	TERMINATOR	440	ESWAT	390	SHADOW DANCER	470
MEGA PAD	150	TOKI	440	F22 INTERCEPTOR	440	SHADOW OF THE BEAST	440
<b>NEWS :</b>		TROUBLE SHOOTER	440	FEARY TALE	470	SHINING AND DARKNESS	440
BUCKROGERS	440	WINTER CHALLENGE	NC	FIGHTING MASTERS	420	SHINOBI	390
CALIFORNIA GAMES	NC	YS 3	460	GOLDEN AXE 2	430	SONIC	390
DESERT STRIKE	NC	CD E.EVANS	490	GUILDS N GHOSTS	470	STREET OF RAGE	390
FIGHTING MASTRS	420	CD HEAVY NOVA	490	JOHN MADDEN 92	420	STREET SMART	440
MARBLE MADNESS	440	CD RISE OF THE DRAGON	490	LAKERS VS CELTICS	440	STRIDER	470
MARIO LEMIEUX HOCKEY	NC	CD SOL FEACE	490	MICKY	440	SUPER MONACO GP	390
PACMANIA	440	CD WOODSTOCK	490	MOONWALKER	390	THUNDERFORCE 3	440
PIT FIGHTER	440	CD POWER DRIFT	490	OUTRUN	440	TOE JAM AND EARL	420
RINGS OF POWER	460	ALIEN STORM	390	PGA TOUR GOLF	470	UNDEADLINE	420
SPEEDBALL 2	430	BUSTER DOUGLAS BOXE	490	PHANTASY STAR 3	590	WINGS OF WARGYNOUS	440
		DAHNA	399	POPULOUS	440	WONDERBOY 5	440
						WORLD CUP	390

### NEC PC ENGINE

PUISSANCE 5 + 1JEU	1290	SUP CD FORGOTTEN WORLDS	425
NEW PC ENGINE DUO + CD POMPING WORLD	3790	SUP CD PRINCE OF PERSIA	425
NEW SUPER CE ROM2 + 1 JEU CD	2890	SUP CD R-TYPE	425
JOYPAD	150	SUP CD SHADOW OF BEAST	425
QUINTUPLEUR	190	ADVENTURE ISLAND	340
<b>NEWS</b>		DARK LEGEND	390
DRAGON SABER	390	DEVIL CRUSH	340
EXPLORER DOM	390	FINAL SOLDIER	345
GATE OF THE THUNDER	390	JACKIE CHAN	345
GENGI S JOURNEY	NC	LEGEND OF TOMNA	345
MAGICAL BOY	390	NINJA SPIRIT	345
NINJA GAIDEN	390	PC KID 2	390
RAIDEN	349	RAIDEN	349
SUPER WATER BOMB	349	SALAMANDER	349
		SHINOBI	340
		SUPER LONG NOISE GORLIN	390

### GAME BOY

ADDAM S FAMILY	NC	MOTOCROSS MANIACS	245
BATMAN	245	NEMESIS	245
BUBBLE BUBBLE	245	PAPERBOY	245
BUGS BUNNY	245	R TYPE	245
CASTLEVANIA	245	RC PRO AM	245
CHASE HQ	245	ROBOCOP	245
CHOPFLIFTER 2	245	DOUBLE DRAGON	245
DR MARIO	245	SKATE OF DIE	245
DRUG TALES	245	SNOPY	245
F1 RACES	245	SPIDERMAN	245
GARGOYLES QUEST	245	SUPER MARIOLAND	195
GAUNTLET 2	245	TENNIS	195
GHOSTBUSTERS 2	245	TORTUE NINJA 2	245
GREMLINS 2	245	WIZARD AND WARRIOR	245
KUNG FU MASTER	245	WORLD CUP	245

### NEO - GEO

NEO-GEO	2990	KING OF THE MONSTER
NEO-GEO + 1 JEU	3490	LEAGUE BOWLING
MEMORY CARD	190	MAGICIAN WORLD
JOYPAD	390	NAM 75
ALPHA MISSION 2		NINJA COMBAT
BLUE JOURNEY		SUPER SPY
SENGOKU		SUPER BASEBALL
BURNING FIGHT		FATAL FURY
CYBER LIP		ROBOT ARMY
CROSSED SWORD		TRASH RALLY
EIGHT MAN		SOCCER
JOY JOY KID		

### FAMICOM

ACTRAISER		OFF ROAD
ARTHUR QUEST		PILOT WINGS
CASTLEVANIA 4		POPULOUS
CHESSMASTER		PAPERBOY 2
CONTRA STORY		RAIDEN TRAD
DARIUS TWIN		SUPER MARIO WORLD
F ZERO		SUPER R TYPE
FINAL FIGHT		SUPER PRO WRESTLING
GOEMON FIGHT		SUPER CHINESE
GPX FORMULA		SUPER TENNIS
GUNDAM		SUPER FORMATION SOCCER
HYPYR ZONE		SUPER VALIS
JOE AND MAC		THUNDER SIRT
LEMMINGS		WING COMMANDER
NOSFERATU		ZELDA 3

## BONNE COMMANDE

à retourner à GNI, BP 9617 la Pompiagne 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM _____	TITRES _____	CONSOLE _____	RIX _____
ADRESSE _____			
VILLE _____			
CODE POSTAL _____			
Tel _____			
Frais de port et d'emballage: ..... +25F			
* TOTAL à payer : .....			
Règlement : <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-lettre <input type="checkbox"/> chèque bancaire			
<input type="checkbox"/> paiement au facteur à réception (+ 25 F pour frais de remb.)			
+ Frais de port consoles forfait 100 F			
Signature : _____			

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOS PRIX SONT DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVISES SANS PREAVIS

**A** ma droite, je vous présente Yamamoto Kadératé, champion WBO des poids mouches. A ma gauche, Gros Shushi champion du monde de la même catégorie pour le titre WBA. Messieurs, connaissez-vous les règles qui régissent ce combat. Hochement de la tête. Les deux boxeurs se regardent droit dans les yeux, Gros Shushi domine son adversaire d'une tête mais Kadératé a une musculature bien plus épaisse. Messieurs, serrez-vous la main (l'arbitre est un rigolo, avec des gants c'est pas très pratique). Deux énormes masses se soulèvent et s'abattent dans un bruit glacial. Retournez dans votre coin. Les deux boxeurs marchent en reculant en ne se quittant pas du regard. Après quelques secondes, le gong retentit, les spectateurs exaltent leur joie, ça y est c'est parti.

Boum, paf, slang, hughh dans la gueule. Crack, han, hue, vlan dans l'estomac. Ah, ah c'est cool la boxe la boxe à la télé. Le sang commence à gicler, les spectateurs com-



mencent à reculer. Bref, l'ambiance est chaude dans la salle.

Voilà, ça ce qui pourrait être un reportage sportif sur un match de boxe retransmis à la télé. Sur Super Famicom, par contre, c'est autre chose, car cette pauvre simulation n'a rien pour elle.

Allez, allez ne soyons pas d'emblée médisant de la sorte, cela ne rime à rien. Pourtant, c'est tout ce que mériterait cette simulation tant elle est décevante. Le menu de sélection du dé-

# 拳闘王

## WORLD CHAMPION

part vous permet de choisir le nombre de joueurs qui participeront, un ou deux. Si vous êtes tout seul, vous pourrez aller jusqu'au titre. Quelle que soit la configuration de match, World Champion Boxing est une daube. C'est rare qu'un jeu soit aussi radicalement pauvre, mais là, c'est incroyablement vrai. Il n'y a rien, rien, rien du

tout pour racheter l'ensemble. Au cours des combats, vous n'aurez la possibilité d'utiliser que deux boutons sur les six de la Super Famicom il y a comme un malaise. Le premier servira à frapper, le second à vous précipiter sur l'adversaire pour le serrer dans vos bras, ce qui évitera à votre tête une branlée canonique! Oui, vous avez bien lu, le boxeur dans World Champion Boxing ne peut que réaliser à chaque fois le même coup. Ce n'est pas tout à fait exact. En réalité, il peut

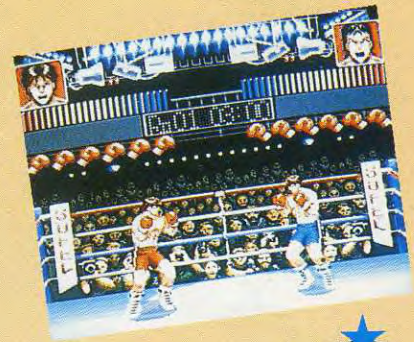
en faire plusieurs, au foie où à la tête. Mais rien n'est décidé par vous, c'est la console qui gère tout. Alors que derrière votre joy, vous aimeriez bien pouvoir ajuster des cro-

chets, des directs ou des uppercuts, les seules actions que vous pourrez effectuer sont: appuyer sur le bouton de tir et faire déplacer le joueur dans toutes les directions. Ce qui est nul, nul, trois fois nul. De plus, les types qui sont sur le ring, les boxeurs, sont dignes d'être les ancêtres des escargots, ils se déplacent maladroitement



et lentement. Dans cette réalisation, aucune possibilité propre à la Super Famicom n'a été utilisée. Ni zoom, ni rotation, ni quoi que ce soit. Bref, c'est pas bon. Et encore, si la musique avait été bonne, on aurait pu passer un peu l'éponge, mais là, ce n'est pas la peine. Tout est radicalement exécrable. En un mot comme en cent, World Champion Boxing est le titre le plus pourri de la Super Famicom et c'est peu de le dire!

**J'm DESTROY**



EDITEUR : SOFET  
 GRAPHISME : 15  
 MANIABILITE : 15  
 REALISME : 05  
 ANIMATION : 15  
 VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR

**SUPER FAMILICOM 25%**

# L'été, le sport, l'aventure la méga-compétition !!

## KICK OFF

"KICK OFF c'est la simulation de football accomplie, le jeu qui vous offre toutes les finesses et astuces de notre merveilleux sport national (...). Enfin un football traité comme il mérite de l'être, avec un zeste de subtilité." (JOYPAD. Avril 1992).

KICK OFF GAMEBOY **290 F**  
KICK OFF NINTENDO **450 F**



## TEST DRIVE 2

Fantastique !!! Vous avez la possibilité de prendre le volant des plus beaux monstres de la route. (Ferrari F40, Lamborghini Countach...) et tentez de gagner la "traversée des Etats Unis". Attention, les routes sont ouvertes à la circulation et les flics ont posé des radars... Une super course de voitures.

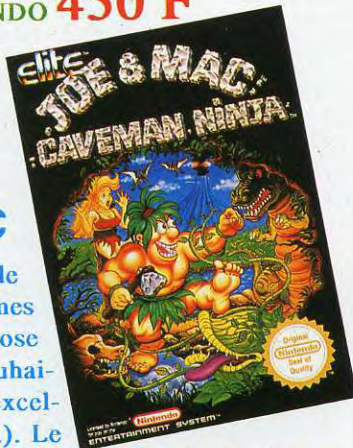
TEST DRIVE 2 SEGA MEGADRIVE **399 F**



## JOE & MAC

"L'histoire se déroule à l'époque des hommes des cavernes et propose tous les éléments souhaités pour obtenir un excellent jeu d'arcade (...). Le jeu est plein de surprises et l'action de s'arrête pas une seconde, avec des graphismes très colorés. 10 mondes et 70 niveaux voilà un challenge digne des meilleurs joueurs." (JOYSTICK. Avril 1992).

JOE & MAC NINTENDO **450 F**



## DRAGON'S LAIR

"Les capacités de la GAME BOY sont vraiment bien exploitées. La musique est entraînante. Les graphismes sont vraiment splendides. Les parties sont vraiment captivantes. La difficulté de jeu est bien dosée et la jouabilité excellente." Intérêt 93 % (CONSOLE + Avril 92). "Autant vous dire tout de suite DRAGON'S LAIR GB est un must." (MICROKIDS. FR3 1992)

DRAGON'S LAIR GAMEBOY **270 F**



## OFFRE SPECIALE PIN'S

Votre magasin RALLYE vous offre un pin's pour l'achat d'une de ces cartouches de jeu



**Barcelone 92**

# RALLYE

## L'HYPERCOMPETITION!



BREST . QUIMPER . MORLAIX . LANNION . ST BRIEUC . RENNES . ST NAZAIRE . LORIENT : LANESTER ET LARMOR  
FOUGERES . AVRANCHES . CHOLET . POITIERS . LES SABLES . BOISSY-ST-LEGER . CHARTRES . NIORT . TOURS  
LIMOGES . BRIVE/MALEMORT . ANGOULEME . AURILLAC . ST ANDRE DE CUBZAC . MILLAU . CARCASSONNE  
LE PUY . ST ETIENNE . MANDELIEU . AIX-EN-PROVENCE . VALENCE . MONTEILIMAR . ANNONAY/DAVEZIEUX  
FONTAINE . ST MARTIN D'HERES . OYONNAX/ARBENT . ALBERTVILLE . ANNECY . ANNEMASSE . AIX-LES-BAINS . GAP

SPONSOR OFFICIEL  
DE L'EQUIPE DE  
FRANCE DE PLANCHE  
A VOILE

# BATTLE BLAZE

バトルブレイズ

**D**ans un monde décadent, les plus virils des combattants se réunissent chaque année, non pas pour prier, mais pour s'entre-tuer dans un duel où le sang et l'horreur succèdent à la passion dévastatrice des protagonistes. Chacun parade fièrement devant sa demoiselle, en étant sûr et certain de remporter les combats. Chacun bombe le torse à tout va pour impressionner l'adversaire. Chacun se pavane méchamment pour s'auto-énergiser. Chacun... Mais, des duels, un seul sortira vainqueur. C'est ça la dure loi de la jungle, la loi du plus fort, la loi où les nazes, les bidons, les prétentieux sont radicalement éliminés. Dans ce monde décadent, il va falloir que vous montriez que vous avez eu raison de vous pavaner et d'agir de la sorte. Il va falloir que vous prouviez au monde de l'horreur que vous êtes bien le super champion que vous prétendez être. Si vous n'y parvenez pas, plus dure sera la chute et plus méchante sera la déception.

Battle Blaze est, comme vous le savez maintenant, un jeu indigne d'un gentleman tel que vous l'êtes. Pourtant, vous n'avez pas le choix, pour gagner il faut vaincre (elle est bien bonne, dans le même registre on peut également avoir: pour avancer il ne faut pas rester sur place ou pour nager il faut de l'eau!). Vous êtes Blaze, non pas l'Adjudant-chef

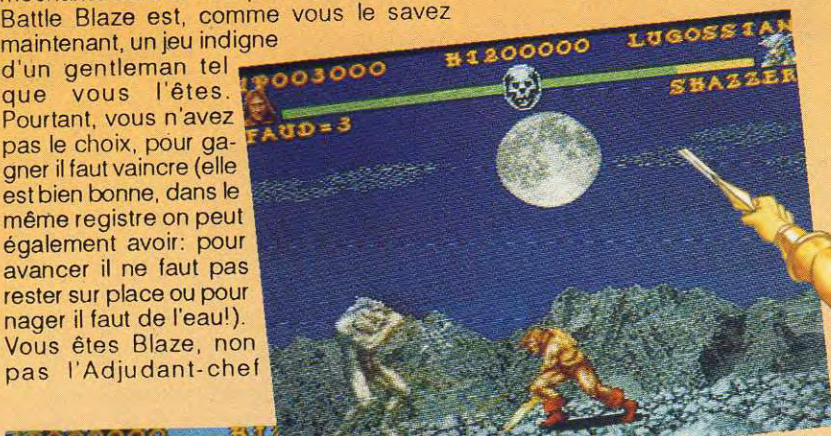
Blaise, mon supérieur à l'armée, mais un guerrier à la mine rageuse, qui ferait peur à n'importe quelle personne rencontrée dans une avenue en pleine lumière. Ses principales qualités sont multiples. D'abord, il a un look à la Schwarzenegger dans Conan, ensuite, c'est une bête de physique. Rien ne lui résiste, ni les barres de fer qu'il tord en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, ni les baobabs qu'il a l'habitude de sectionner en deux, en deux coups les grosses. Ensuite, il est passé maître dans le maniement de l'épée. Enorme de surcroît, cette épée couperait en deux n'importe quel individu normalement constitué. Oui mais voilà, les adversaires que rencontrera Blaze tout au long du jeu ne sont pas des hommes ordinaires, ce sont des mutants qui se battent tous différemment. Certains auront des armes, d'autres se battront à mains nues, tous seront dangereux. Chaque combat se déroule de la même façon, c'est-à-dire à la manière de Street

Fighter II (décidément, on en aura parlé de celui-là). En face de vous un monstre, dans vos mains une épée. Le but: le détruire, l'éliminer, le radier à vie de la surface de la terre. En haut, une jauge de vie indique en permanence le niveau de vie de chacun des combattants; quand elle est à zéro c'en est fini de vos chances de continuer. Dans le fond, un décor, variant en fonction des niveaux, vous place un peu plus dans l'ambiance, malheureusement ceux-ci ne sont pas de très bonne qualité, ce qui n'est pas le cas du graphisme de joueurs. Bien dessiné, avec de beaux tracés et de belles nuances de la couleur de la peau, le dessin des combattants est certainement ce qu'il y a de plus réussi dans Battle Blaze, mais à part cela, le reste ne m'a pas franchement convaincu. L'animation des guerriers laisse à désirer et, plus grave, les coups sont en nombre très limités. Un jeu, en définitive moyen, qui ne satisfera même pas les passionnés de baston.

J'm DESTROY

**EDITEUR : SAMMY**  
**GRAPHISME : 15**  
**MANIABILITE : 14**  
**SON : 16**  
**ANIMATION : 14**  
**VU ET DISPO**  
**CHEZ EURO LOISIR**

★  
**SUPER FAMILICOM**  
**69%**



# Qix



**Q**ix, ce jeu magix dont le nom peut paraître rebutant aux honnêtes hommes que nous sommes, et en tout cas nous interpeller quelque part dans notre moi latent, n'est autre qu'un programme ludique qui est destiné à vous faire passer de bons moments sur votre chère Lynx adorée.

C'est pourquoi votre humble serviteur (moi, si vous n'aviez pas compris!) va essayer de vous faire découvrir ce soft dans tout ce qu'il recèle de secret, de louche ou de visible. On commence donc par le... commencement. A savoir, le titre, que je vous annonçais comme assez bizarre au premier abord. Qix, en tant que tel est un jeu qui consiste à atteindre un score maximal en dessinant des carrés. Eh oui, Le Petit Prince voulait qu'on lui dessine un mouton, et votre Lynx va vous réclamer férocement que vous lui fassiez des carrés! Mais pas n'importe comment, ni n'importe quand, ni n'importe où. Cela fait déjà pas

mal de contraintes! Vous devrez, en effet, réussir à arriver à un score-seuil donné par la console. Il sera délivré en pourcentage. A partir de là, vous pourrez faire le plus de carrés possible pour accéder à ce pourcentage. Lorsque vous ferez des carrés, ces derniers s'empliront de motifs différents pour chaque niveau. Mais bien entendu, il y aura de méchantes bêtes qui ne feront que vous embêter! A commencer par ces fameux Qix (on les retrouve!) qui ne sont autres que de sales microbes à l'allure spiralée et qui se baladeront dans toute l'aire de jeu, essayant de se jeter sur vous au moindre écart de votre part! Vous, précisément, vous dirigez le Stix, une sorte de crayon magique qui vous permettra de créer des carrés. Vous pourrez vous balader comme bon vous semblera sur les lignes que vous laisserez. Mais il ne faut pas trop rêver. Ce serait trop facile ainsi. C'est pourquoi, pour corser le tout, des Sparx, sortes d'étincelles, se mouvront à leur guise sur vos célèbres carrés et tenteront de vous faire sauter comme de la dynamite! Avec ces deux pièges, vous aurez de quoi faire! Côté technique, c'est assez bien fait pour ce genre de jeu, même si l'on est loin des méga-productions telles que Rampart ou Awesome Golf. Cela dit, on s'en contente.

En tout cas, sur ses 256 niveaux et grâce aux passwords et au jeu à deux, vous au rez de nombreuses heures de loisir devant vous!

**TRAZOM**



**EDITEUR : TELEGAMES**  
**GRAPHISME : 12**  
**MANIABILITE : 14**  
**SON : 11**  
**ANIMATION : 13**

## NUMERAL PLUS

☎ 20 63 29 44

Renseignez-vous de 9 h 30 à 12 h 30 et de 14 h 30 à 19 h 30

Vous pouvez passer vos commandes par téléphone du lundi au samedi, ou par courrier à :  
**3, avenue Emile-Zola**  
**59800 LILLE**

### MEGADRIVE

Megadrive + jeu.....1290 F  
 Mega CD (sans jeu) 2890 F  
 Game Converter (pour jx japonais).....90 F

### NOUVEAUTES de 390 à 490 F

- Alisia Dragon
- Art Alive
- Bad Omen
- Buck Rogers
- Bull vs Lakers
- Chuck Rock
- Cosmic Stories (CD)
- Crude Buster
- David Robinson Basketball
- Dungeon Master (CD)
- F-1 Hero MD
- Grand Slam
- Jordan vs Bird
- Kid Chameleon

### NUMERALS PROMOS SUR TOUTES LES CONSOLES

- Lunar The Silver Star (CD)
- Power Drift (CD)
- Prince of Persia (CD)
- Rings Of Power
- Rise of the Dragon (CD)
- Shining Force
- Slime World
- Tecmo World Cup '92.
- Thunder Pro Wrestling
- T OKI
- Turbo Out Run

### SUPER FAMICOM

- Super Famicom + jeu.....2490 F
- Super Famicom + jeu au choix.....2890 F
- Super Adaptor (pour jeux US).....150 F

### NOUVEAUTES de 550 à 630 F

- Addams Family (us)
- Bill Laimbers Combat
- Basketball (us)
- Battle Blaze
- Battle Grand-Prix
- Contra Spirits
- Zelda III (us)

- F-1 Exhaust Heat
- F-1 Grand Prix
- Final Fight Guy
- Gun Force (us)
- Hat Trick Hero (soccer)
- Home Alone (us)
- Last Fighter Twin
- Magic Sword
- Musya
- NCAA Basketball (us)
- Ninja Turtles 4
- Parodius
- Pit Fighter (us)
- Ranma 1/2
- Robocop 3 (us)
- Rocketeer
- Rushing Beat
- Super Aleste
- Super Cup Soccer
- Super Off Road (us)
- Super Valis
- Smash TV
- Soul Blader
- Strike Gunner (STG)
- Top Racer
- Xardion
- Boxing Champion
- Super Wrestlemania
- Zelda III (us)

### TOUTES LES NOUVEAUTES SUR TOUTES LES CONSOLES

### GAME BOY NOUVEAUTES de 225 à 285 F

- Addams Family
- Bart Simpson
- Batman 2
- Beetle Juice
- Blade of Steels
- Double Dragon 2.
- Final Fantasy Legend 2
- Hook
- Hudson Hawk
- Kick Off
- Mega Man 2
- Ninja Turtles 2
- Play Action Football
- Prince of Persia
- Robocop 2
- Spy vs Spy
- Terminator 2

### GAME GEAR NOUVEAUTES de 245 à 295 F

- Aerial Assault
- Aleste

## STREET FIGHTER 2!

Le Must de CAPCOM, enfin disponible sur Super Famicom au prix de 690 F

Reservation Obligatoire, pour une livraison rapide! Remplissez tout de suite le bon de commande en y joignant votre règlement (chèque-mandat).

- Alien Syndrome
- Buster Ball
- Chessmaster
- Donald Duck
- Joe Montana Football
- Hyper Pro Baseball
- Monster World II
- Ninja Gaiden
- Revenge of Drancon
- Slider
- Sonic the Hedgehog

### NEC CD SUPER CD NOUVEAUTES de 390 à 490 F

- Davis Cup
- Far East of Eden
- Forgotten World
- Hawk F-123
- Human's Sports Festival

### TOUTES LES ACCESSOIRES SUR TOUTES LES MACHINES

- Macross
- Raiden
- Shadow of the Beast
- Spriggan "Mark 2"
- Star Parodia
- Terra Forming
- Valis

### NEO-GEO NOUVEAUTES de 890 à 1490 F

- Baseball 2020
- Baseball Stars 2
- Eight Man
- Fatal Fury
- Football Frenzy
- Last Resort
- Mutation Nation
- Robot Army
- Thrash Rally
- Soccer Brawl

## BON DE COMMANDE

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Tél : .....

DÉSIGNATION	QTÉ	PRIX	FRAIS DE PORT	PRIX
Accessoire consommable 30 F				
Matériel 100 F / Logiciel 20 F				
Contre-Remboursement + 35 F				
<b>TOTAL</b>				

Chèque bancaire  C.C.P  Mandat-lettre  Contre-remboursement

Tous nos envois se font Colissimo 48 H ou par Chronopost 24 H. Possibilité d'expédier à l'étranger (nous consulter)

Bon à retourner à : NUMERAL PLUS, 3, av. Emile-Zola - 59800 Lille

☎ 20 63 29 44 / Fax 20 63 29 51  
 ARRIVAGE DU JAPON ET DES ETATS-UNIS CHAQUE SEMAINE!

# T

iens, tiens, encore un jeu dans la lignée des simulations de football sur la Nintendo? On a encore en



# KONAMI HYPER SOCCER

ça alors que je ferais mieux de vous parler des diverses options. Au p r o -

mémoire les prestations plus ou moins médiocres (souvent plus que moins!) de Soccer, de Goal ou encore du tout récent Kick Off, déception parmi les déceptions! Je ressens déjà l'angoisse qui s'empare de vous, est-ce que Konami est, lui aussi, tombé assez bas pour produire quelque chose d'infâme, d'abjecte, dont on ne voudrait même pas pour caler un meuble Louis XV et que seules les professeurs d'allemand possèdent dans leur ludothèques? Et bien, pour une surprise en voilà une, le Konami Hyper Soccer est sans l'ombre d'un doute ce qui se fait de mieux dans le genre sur cette console à l'heure actuelle (environ 23h48).

Il ne faut certainement pas rechercher dans ce jeu, la variété des coups qui cependant, sont suffisamment variés pour que l'on ne s'en ressente pas gêné. On retrouve le tackle, principalement le tackle devrais-je dire, puisqu'on l'utilise environ une fois toutes les trois secondes de jeu, les passes, ou tirs courts, les tirs longues, les têtes (plongeantes ou simples) ainsi que les, maintenant classiques, bicyclettas. Rien de sensationnel, c'est certain, pourtant, on peut avec cette poignée de techniques profiter à fond du jeu. Tout d'abord, on pourra citer à son avantage, les graphismes de ce jeu qui, même s'ils manquent singulièrement de variété, sprite quasi unique et palette de couleurs restreinte, sont à des années-lumières du grossier et du mal-fait. Dire qu'ils sont beaux seraient proche de la vérité. D'autre part, il faut souligner la présence d'une animation irréprochable, autant pas sa vitesse que par le scrolling impeccable auquel il n'arrive pas les mêmes inconvénients qu'à bien des jeux sur la Nintendo du genre affichage de



sprites ou de la map défailante, ainsi de suite. Seules l'animation des sprites est étrange, puisque que quels que soient les mouvements des joueurs, ils sont toujours représentés de profil. Rien de grave, on s'y fait très vite. Pour ce qui est des ralentissements, ils existent, mais il faut vraiment les chercher! Ils ne durent en plus jamais plus de deux secondes trois centièmes, ce qui est aux limites de l'insignifiant, on se demande même pourquoi je vous dit



gramme, une coupe avec jeu en poules puis formule éliminatoire après tirage au sort, match simple contre la console ou contre un autre joueur, entraînement aux penalties et, histoire d'introduire un brin de fantaisie, la possibilité de choisir la musique qui accompagne le jeu (ça a l'air bête, mais c'est bien sympa!). Avant le match sélectionnez votre équipe parmi les 24 proposées puis, gérez les caractéristiques de celle-ci (après chaque victoire, trois points vous seront attribués pour les augmenter) et décidez de votre tactique sur le terrain grâce aux multiples formules proposées, jeu offensif, défensif en 4-3-3... Le match se déroulera en deux mi-temps d'environ cinq minutes. Dommage que les fautes ne soient pas sifflées, on retrouve malgré tout les touches et les corners, c'est un minimum. Aussi incomplet qu'il puisse paraître, Konami Hyper Soccer est le jeu, pas simulation, de football le plus jouable et le plus beau de la Nintendo. Loin d'être réaliste, on prend plaisir à jouer, et un tournoi, même si il est un peu trop facile, procure de bons moments, on n'en demandait pas plus.

T.S.R.



KONAMI®

MEX WWW

URU WWW

EDITEUR: KONAMI  
 GRAPHISME: 15  
 ANIMATION: 18  
 SON: 14  
 MANIABILITE: 18

NINTENDO  
 82%

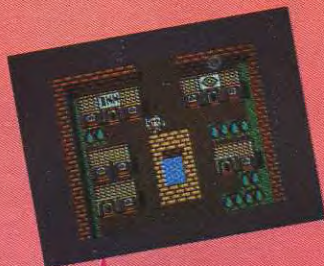
# Crystal Warriors

Le sous-titre de ce jeu est: "la quête des quatre Cristaux". Tout est une histoire de crisatux à la base! Le royaume d'Ariel ayant depuis toujours vécu des moments de paix et de calme, se voit aujourd'hui menacé. L'ignoble Grym le pas beau et tout droit sorti des profondeurs de la Terre, vient en effet de dérober trois des quatre cristaux qui garantissaient la sérénité du monde d'Ariel. La Princesse Iris ayant eu la bonne idée d'aller faire un petit voyage de promo avec le quatrième cristal, ce dernier fut épargné. L'armée de Grym est maintenant aux trousses de la Princesse qui est désormais la seule personne du royaume déchu à pouvoir venir à bout de l'ignoble Prince des ténèbres. Vous êtes Iris et décidez d'anticiper carrément sur les sombres desseins de Grym: aidée par plusieurs combattants, elle va partir débusquer Grym lui-même. La partie commence près de la forteresse de la Princesse Iris. La vue est de dessus et les six personnages (en comptant Iris) sont représentés en relief isométrique. Vous pouvez balader un petit carré transparent pour découvrir les alentours proches et notamment la forteresse ennemie. Chaque fois que vous laissez ce curseur sur l'un de vos personnages, un monstre ou un ennemi, son agrandissement apparaît dans un coin de l'écran. Le but est de se battre afin



d'amener l'un de vos personnages devant l'entrée de la forteresse ennemie, vous avez alors vaincu le niveau. Le jeu est subdivisé en phases qui vous font effectuer des tours qui permettent aux personnages de se déplacer (dans un rayon limité), engager un combat ou utiliser la magie. Lorsque tous les tours sont terminés, c'est au tour de la phase des troupes ennemies. Et ainsi de suite jusqu'à la mort de la Princesse Iris (Game Over) ou sa victoire. Vous l'avez deviné, Crystal Warriors est wargame (le premier sur Game Gear) au niveau tactique avec, comme échelle, le soldat lui-même. Saluons cette initiative de Sega mais plaignons-nous un peu de la non-complexité de ce wargame délibérément destiné aux novices. Même si les niveaux sont nombreux (on peut sauvegarder), on s'ennuie quelque peu lors des scènes de combat au cours desquelles on reste spectateur et la stratégie est trop absente au profit d'une tactique simpliste. La réalisation est bonne et le jeu vous captivera quoi qu'il arrive. Le premier wargame sur Game Gear: ça se fête! Un dernier détail: on peut jouer à deux avec un link, chacun dans un camp, superbe!

OLIVIER



GAME GEAR

85%

EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 13  
MANIABILITE : 18  
SON : 14  
ANIMATION : 13

# MICROGAME

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS

TEL : 44 93 05 16

Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche.  
METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente : **LME** Centre Commercial C+C RN19  
94380 BONNEUIL s/MARNE

TEL : 43 77 41 13

7 jours / 7

PROMOTION DU MOIS  
CONSOLE **SUPER FAMILCOM**  
+ AREA 88 1790 TTC

BIENTÔT  
**MICROGAME**  
PIN'S

## LES CONSOLES

### SEGA

MEGA-CD + Ernest Evans 3890F  
MEGADRIVE  
MASTER SYSTEM 2  
GAME GEAR

### NINTENDO

SUPER FAMILCOM  
SUPER NES (américaine)

LES JEUX

SOUL BLADER  
RUSHING BEAT  
JOE AND MAC - ZELDA III  
FINAL FIGHT II (GUY)  
SUPER MARIO BROS 4 - CONTRA 4  
SUPER ADVENTURE ISLAND  
F1 EXHAUST HEAT - HAT TRICK HERO  
SUPER FORMATION SOCCER ETC...

MANETTES XE-1  
ET JB KING

LES JEUX

SONIC - DONALD DUCK  
KID CAMELEON - TOKI  
JAMES POND II - EA HOCKEY  
JOHN MADDEN II  
JOE MONTANA II  
DESERT STRIKE  
CRUDE BUSTER  
JORDAN VS BIRD  
TURBO OUTFRAN

### SNK

NEO-GEO 2990F  
+ Magician lord 3490F

LES JEUX

FATAL FURY - TOP PLAYER GOLF  
BLUE'S JOURNEY - EIGHT MAN  
BURNING FIGHT - SOCCER BRAWL  
MUTANT NATION

### GAME BOY

LES JEUX

ROBOCOP II - TINY TOONS  
SUPER ADVENTURE ISLAND II  
MICKEY MOUSE II - ALTERED SPACE  
SUPER CHINESE II - CYBER FORMULA

LES MICROS  
LES JOYSTICKS  
LES SOURIS - LES FOURNITURES

ET AUSSI  
LES JEUX ATARI - AMIGA AMSTRAD CPC -  
PC COMPATIBLES

## INFO

DU 10 AVRIL AU 17 MAI 92

PROMOTION  
MICRO

AMSTRAD 5086

ecran VGA couleur  
HD 40 MO

WORKS II offert 4990<sup>F</sup> TTC

• La console MEGADRIVE + SONIC 1290F

• Avec la reprise de votre console (non portable) :  
la console MEGADRIVE + SONIC 1090F

Opération organisée par  
la société SEGA FRANCE

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...

CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

# 武 MUSYA 者

Dans le Japon antique, une légende contait les aventures d'un brave guerrier, qui partit dans des contrées lointaines à la recherche de la vérité et se trouva fort embarrassé quand les forces du mal se réveillèrent pour lui tenir tête. Des dizaines d'années plus tard, le monde n'était plus ce qu'il était; de la joie et de la prospérité qui étaient siennes, le Chaos apparut brusquement, comme le brouillard sur le sommet des montagnes alpines en Janvier. Il fallait que cette situation, ô combien catastrophique change. Pour cela, un seul homme était à la hauteur de la situation; cet homme, c'est vous qui devrez l'incarner.

Rompu à toutes les techniques de combats par des années d'entraînement dans les meilleurs centres spirituels de l'époque, vous allez entreprendre l'une des plus dangereuses missions de votre vie, qui vous conduira vers des paysages obscurs et dans des lieux où seuls les plus téméraires lutteurs pourront survivre. Ce n'est pas tous les jours que l'on rencontre les forces des ténèbres, alors tenez-vous le pour dit!

Armé de votre bâton de ninja, vous commencez, dans la nuit, à avancer prudemment. Seules, quelques bougies, éclairent l'obscurité du lieu. Cette atmosphère assez lugubre est parfaitement rendue par les qua-

lités graphiques de la Super Famicom et surtout par le Mode 7 qui permet des effets de lumière très réalistes. Plus vous pénétrez dans ce monde calfeutré, plus vos affaires se corsent. Assez peu efficaces au départ, les ennemis que vous aurez le malheur de rencontrer tout au long de votre quête, deviennent de plus en plus collants et leur nombre ne cesse de croître au cours du jeu.

Entre les chauves-souris qui tombent des murs pour se précipiter sur vous, les limaces qui prennent un malin plaisir à se déplacer dans votre direction et les esprits maléfiques qui suivent vos moindres faits et gestes, votre progression ne cesse

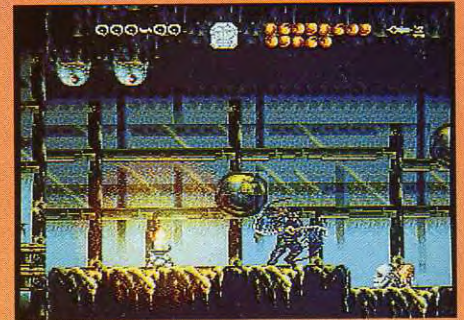
d'être ralentie. Heureusement que dans ce pénible univers, votre fidèle compagnon, le bâton de ninja, est là pour vous protéger des dangers qui vous guettent. Un coup bien placé, parfois deux (pour les adversaires un peu plus coriaces) et vous voilà sauvé pour un temps.

Sur votre chemin, des options magiques, des potions et autres armes, vous permettront de renforcer votre position et d'accroître votre puissance en vous transformant en

guerrier de plus en plus redoutable. Devant la multitude d'ennemis qui entraveront votre marche vers le bonheur, la bagarre ne sera pas toujours la meilleure solution. Souvent, il vaudra mieux l'éviter en sautant au-dessus des ennemis qui, désorientés, ne continueront pas à vous suivre. Pour venir à bout de ce périple des temps antiques, il faudra parvenir à la fin de sept mondes, tous, bien naturellement, gardés par un monstre de fin. Assez peu impressionnants -graphiquement parlant- par rapport aux autres Boss que l'on peut rencontrer dans ce type de jeux d'arcade, ils vous donneront tout de même pas mal de fil à retordre avant d'arriver à les rayer à vie de la surface de cette terre.

Dans une bonne lignée de jeu d'action, Musya n'est pourtant guère motivant. Avec des décors de fond peut-être un petit peu sombres, mais recherchés tout de même, l'action est trop souvent répétitive. Les différentes magies que l'on peut utiliser sont classiques et ne sortent guère des chemins tracés par des dizaines de jeux du même style. Un jeu d'action comme il y en a beaucoup sur Super Famicom et qui ne nous éclaire guère par ses lumières.

**J'M DESTROY**



EDITEUR : DATAM POLYSTAR  
GRAPHISME : 17  
MANIABILITE : 16  
SON : 15  
ANIMATION : 15  
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR

★  
SUPER  
FAMICOM  
72%





# STAR PARODIA

**R**ien que le nom de l'éditeur me fait déjà frissonner. N'allez pas croire que je pars avec un quelconque a priori, ce n'est pas vrai; même si l'histoire de cette

société est une belle histoire et que les titres édités ont, en général, été de véritables Succès. Gunhed, cela vous dit-il quelque chose? Bomber Man vous connaissez? Et PC Engine, cela vous rappelle-t-il quelque chose? Oui, vous faites bien, car justement, Star Parodia est tout cela à la fois. Comment est-ce possible?

Répondant au proverbe "on est jamais mieux servi que par soi-même", Hudson Soft nous permet de profiter des vedettes de la marque, en les parodiant, le tout dans un seul et unique jeu.

Basé autour du principe de Gunhed, de Super Star Soldier et de Final Soldier, les trois font la paire, Star Parodia est une petite merveille de Shoot'Em Up à scrolling vertical. Au départ, trois volontaires se proposent pour venir à la rescousse de la Terre qui a franchement bien besoin d'aide. Des extra-terrestres ignobles essayent de la conquérir. vous comprendrez alors la situation. Ces trois missionnaires spatiaux sont déjà des vedettes. Ainsi, au centre de l'aventure on retrouve Bomber Man, le Neo Caesar (Star de

la trilogie des Gunhed) et la PC Engine en personne qui, de loin, ressemble à un ustensile de cuisine avec lequel je me fais griller mes tartines le matin. Si l'on ne peut choisir qu'un seul de ces combattants à la fois pour défaire l'ennemi et le réduire à néant, chacun possède ses propres armes. La PC Engine lancera des CDs, Bomber Man des bombes (pour lui, trouver son arme de prédilection était déjà beaucoup plus facile) et le Neo Caesar, fidèle à sa réputation, enverra des centaines de rayons laser à la tête des bestioles qui viennent lui chercher des noises.

Voilà qui change un petit peu de l'ordinaire et prête à sourire. Eh oui, parfaitement, ce qui jaillit au visage lorsqu'on commence à jouer à Star Parodia, c'est la bonne humeur qui suinte à tout moment. Franchement, se trimballer dans un décor, enfantin mais pas grossier, aux commandes d'une PC Engine qui balourde des CDs à qui mieux mieux, moi, ça m'éclate. Si il est vrai que les graphismes sont enfantins, n'allez pas croire pour autant qu'ils soient pauvres où qu'ils manquent de

couleur. Tss, pas du tout, bien au contraire. Star Parodia est un jeu qui déborde de couleur

et qui présente des graphismes qui changent de l'ordinaire. Et quand c'est traité avec autant d'humour, moi ça m'éclate la panse. Surtout qu'en dehors des graphismes, tout le reste est également parfait. Et principalement l'animation qui, à elle toute seule, vaut déjà le détour. A l'écran, même



lorsqu'il y a une cinquantaine de sprites qui surgissent de partout, il n'y a pas un pet de travers! Tout se déplace avec vitesse, vigueur et légèreté. Dans cet univers, seule

la musique reste un petit peu à l'écart. Malgré sa présence sur Super CD Rom (donc encore malheureusement réservé à une certaine population de joueurs), les thèmes musicaux ne sont pas affolants, ce qui est un tout petit peu dommage.

Mais bon, il ne faut rien exagérer. Abstraction faite des décors, mais c'est voulu, Star Parodia est un Shoot'Em Up d'enfer comme seul Hudson Soft sait en réaliser sur PC Engine.

**J'm DESTROY**

**EDITEUR:**  
HUDSON SOFT  
**GRAPHISME:** 16  
**ANIMATION:** 19  
**MANIABILITE:** 19  
**SON:** 17  
**VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR**



# CHAMPIONS OF EUROPE

**J**'ai pleuré il y a quelques semaines lors de l'adieu pathétique de Jean-Pierre Papin à son public français. J'ai failli me tirer deux balles lors de l'élimination de Monaco en coupe d'Europe. Alors que j'étais prêt à abandonner, en tant que spectateur, le foot pour le patinage artistique, une illumination se déclencha en moi avec Champions of Europe sur Master system. Mais bien-sûr!, il suffisait d'y penser: brancher la console, souder mon petit frère qui est nul, lui faire choisir l'Angleterre (berk!), prendre la France et c'est parti pour le championnat d'Europe! 40-0 dans la tronche: la France est championne d'Europe! J'arrête de jouer au tortionnaire de petits frères et au blaireau chauvin pour vous parler réellement du jeu proposé par Tecmagik, l'éditeur du moment sur Master System. Cette cartouche ne va pas uniquement servir aux fans de l'équipe de France qui jouent en charentaises devant leur télé; elle est destinée aux joueurs qui en ont ras le pétard des World Soccer ou Italia 90 déjà existants! Voilà qui est dit et je m'adresse maintenant à ceux d'entre vous qui ne jurent que par ce monument de la simulation qu'est Super Kick Off. Champions of Europe s'inspire largement des aspects simulateurs de Kick Off tout en gardant une identité propre, un petit

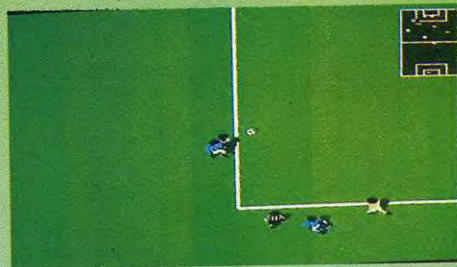


© UFA 1987

rents, arbitres possédant chacun leur caractéristiques. Quelques options sympathiques rendent le jeu encore plus convivial; je veux parler de la longueur d'une partie, de la présence de vent ou non, de la vitesse du jeu, des trois surfaces de terrain possibles, des tactiques prédéfinissables et tutti quanti! Vous pouvez choisir la position (à l'un des quatre coins de l'écran) du petit terrain-scanner qui apparaît en transparence et qui vous indique à tout moment la position de tous les joueurs. J'ai, pour ma part, apprécié deux

options: le choix des équipes et les différents modes. Une carte de l'Europe vous propose 34 pays différents à sélectionner avec une petite chaussure de foot que vous guiderez grâce au paddle. Vous pourrez jouer seul contre la machine pour une seule partie simple ou un championnat entier, tout comme vous pourrez choisir le jeu à deux joueurs, ce dernier mode étant le plus motivant (à vous de trouver un petit frère!). Il est même prévu un mode démo pour les feignasses de première et un mode practice (entraînement) qui vous permet de vous habituer à quelques séquences de jeu comme le pénaltie. Bref, ce jeu ne souffre pas d'un manque d'options, il est complet à don! La jouabilité est un petit modèle du genre malgré un temps d'adaptation qui, décidément, nous poursuit toujours (cf Super Kick Off). En effet, le côté passionnant consistant dans le fait que le ballon ne colle pas magiquement au pied (comme c'est le cas dans plusieurs foot sur consoles) gênera au début. Mais avec l'habitude, vous contrôlerez parfaitement le jeu (plus rapidement en tout cas que dans Super Kick Off); ça augmente la durée de vie du jeu! Deuxième plan bien cool: le réalisme des mouvements qui permettent à un joueur (que vous contrôlez) ne possédant pas la balle, de se déplacer super vite pour rattraper le porteur adverse du ballon. Je pense, sans dénigrer le grand Kick Off, que Champions of Europe est la plus accessible des simulations de football sur Master system puisqu'elle allie beauté avec réalisme, on ne peut désirer mieux!

**OLIVIER**



quelque chose indéfinissable. Mais essayons de définir l'indéfinissable mes amis! Le jeu se déroule en vue de dessus mais les graphismes sont plus détaillés et les sprites des joueurs plus grands. Certes, la vitesse est moins allucinante mais le scrolling multidirectionnel (huit directions) reste tout à fait potable pour une Master-System. Les dribbles, les passes les tackles, les tirs: l'artillerie lourde des simulations de foot est présente pour notre plus grand plaisir. Quelques détails -comme les fautes- sont gérés et vous pourrez même choisir des arbitres diffé-



EDITEUR: TECMAGIK  
GRAPHISME: 16  
SON: 15  
ANIMATION: 16  
MANIABILITE: 14



# PEEBLE BEACH GOLF LINK



Le mois dernier, certains s'en souviendront certainement, nous avons testé une simulation de golf sur Super Nes qui répondait au délicieux patronyme de Waialae. Cette simulation si elle était lente, proposait tellement d'avantages et d'options qu'on ne pouvait que s'incliner devant l'effort réalisé par les programmeurs. Pebble Beach est également une simulation de golf, (lorsque l'on vous dit que les japonais raffolent de ce sport, ce n'est pas que pour des cacahuètes ou des caramels mous!), mais



aujourd'hui, ce n'est pas la même histoire. En effet, Pebble Beach a gardé tous les principaux défauts du jeu précédent et, principalement, sa gigantesque lenteur. Il ne tire également pas parti du tout de l'excellent potentiel qui existait dans Vagale, ce qui est, à mes yeux, une véritable aberration, digne des plus grands généticiens de notre époque. Après ces quelques considérations distinguées qui n'engagent que ma propre personne, passons donc sur le champ à des propos un petit peu plus précis. Alors oui, cette simu-

lation de golf est belle et est d'une réalisation tout à fait exemplaire (sauf la question de rapidité, mais nous en reparlerons). Les terrains ainsi que la tête des joueurs qui s'inscrivent en haut à gauche de l'écran, sont d'un grain remarquable, car tout ici est digitalisé puis re-travaillé par la suite. De ce fait, on ne peut rien dire quant à la finesse des tracés, à la beauté des parcours, à l'esthétisme du visage des participants. A ce niveau, tout est parfait. Sur le terrain, vous avez

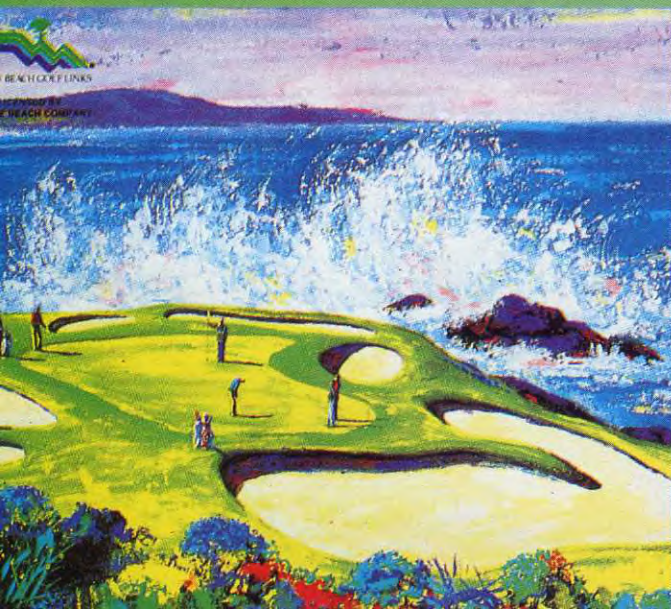
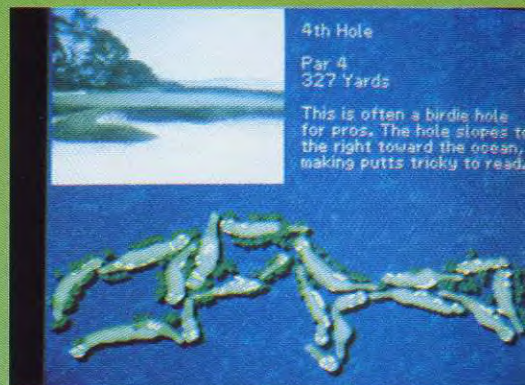
la possibilité, grâce à une petite barre située sous la fenêtre du jeu, de visualiser le terrain sur 360 degrés, à la manière de Augusta (la première simulation du genre sur Super Famicom). Cette possibilité est un agrément supplémentaire par rapport à la masse des simulations de golf qui existe sur cette bécane, mais qui, concrètement, n'est que peu utilisable puisqu'une fois de plus, la Super Famicom rame comme il n'est pas permis lors des calculs et avant d'afficher l'image définitive. Avant de réaliser le swing qui emportera la balle au loin, vous devrez déterminer la position des pieds par rapport à la balle, le point d'impact du club au moment de la frappe, la force que vous désirez mettre dans la frappe, etc... Tout cela en fonction de la distance du trou et de la force du vent. Une fois sur le green, à proximité du trou donc, il

faudra faire attention et bien calculer les différentes pentes qui interviendront et influenceront sur la trajectoire de la balle. Avec un nombre honorable d'options de jeu, moins tout de même que Vagale, Pebble Beach souffre tout de même d'une incroyable lenteur dans l'exécution des calculs et des différents coups que vous aurez à effectuer. Très gênant du début à la fin, ce défaut rend l'ensemble pratiquement injouable. Pour faire un parcours de 18 trous lorsqu'on est un joueur moyen, il faut au minimum passer deux heures devant l'écran et trois heures au



café d'en face, pour que la console ait le temps de tout réafficher. Tout simplement déroutant et exaspérant.

**J'M DESTROY**

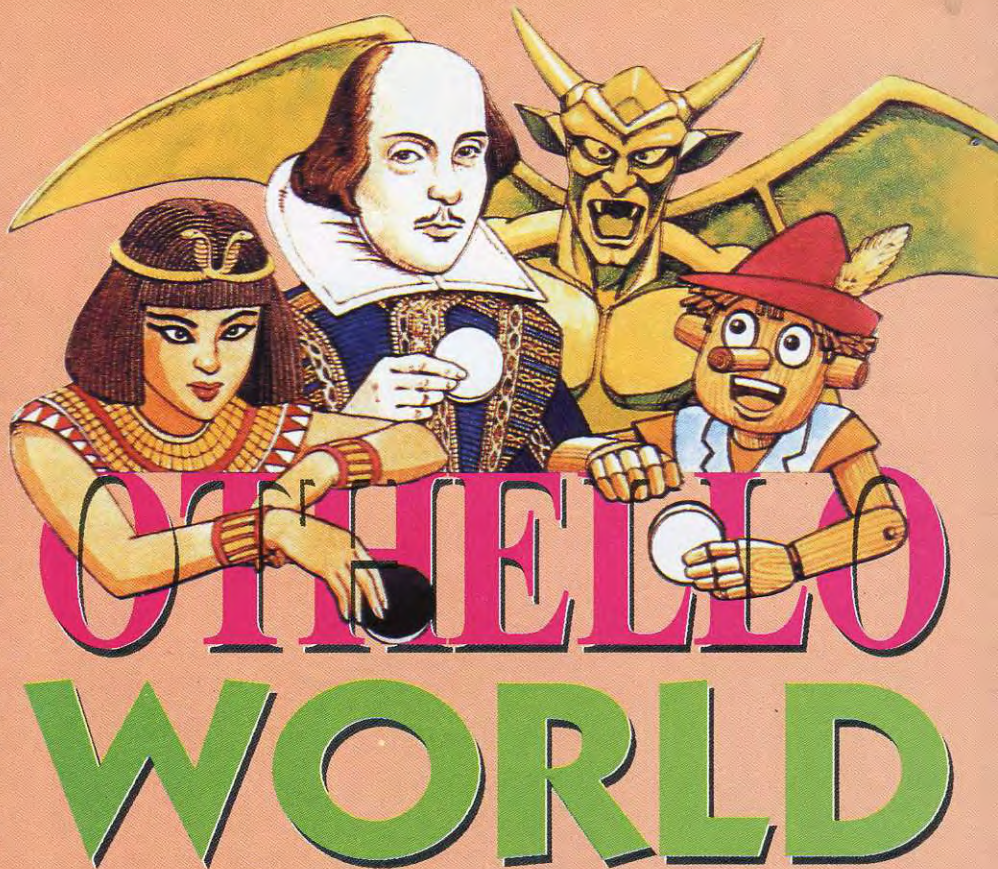


EDITEUR : T&ESOF  
 GRAPHISME : 18  
 ANIMATION : NON  
 SIGNIFICATIVE  
 LENTEUR : 20  
 SON : 16  
 VU ET DISPO  
 CHEZ EURO LOISIR

★  
 SUPER  
 FAMICOM  
**50%**



**A**h tiens!, un jeu de réflexion sur Famicom? Ça change! On va tous pouvoir se reposer les mirettes et les esgourdes pour un moment unique de relaxation et de calme! Le New-Age, le cocooning, le pantouflarisme, tout ce que vous voulez mais pas du Contra 12, du Street Banane II ou du Super PTT (les amateurs et habitués comprendront cette subtile allusion à un shoot-them-up sur Famicom). Je ne crache pas dans la soupe, étant moi-même un fervent adepte des jeux d'action, mais cela fait un bien fou de réfléchir un peu! Attention les amis!, je parle du repos de vos petits doigts musclés et bourrés d'ampoules, pas de votre cerveau flétri d'ennui! Ce dernier risque en effet de bosser fort vu que le jeu d'Othello constitue, au même titre que les échecs ou les dames, une formidable jeu de réflexion. L'un de ses indéniables avantages est d'être, d'entrée, un jeu accessible à tous. Il est moins rébarbatif que les échecs car on apprend les règles en 2 secondes et on ne cherche pas des ouvertures complètement délirantes avec dix coups d'avance dans la tête! Je me permets d'ailleurs une petite remarque de programmation que les adeptes des simulations de jeux de réflexion sur micros connaissent bien: l'Othello est connu pour être facilement modélisable et les algorithmes ont vite été conçus pour opposer un humain à une machine, ce qui est loin d'être le cas par exemple avec le jeu de Go et même avec les échecs. Ceci expliquant cela, vous (je parle aux non initiés) n'aurez aucun mal à accrocher à l'Othello et prendrez un réel plaisir à jouer puisque la version proposée est superbement réalisée; on s'en serait douté vu le nombre limité d'animations et d'effets spéciaux! Je vous cause un peu des règles pour ceux qui suivent encore: le jeu se déroule sur une sorte d'échiquier dont toutes les cases ont la même couleur. Les joueurs placent un pion chacun leur tour et la partie s'arrête lorsque la to-



talité de l'échiquier est recouverte. Au départ, quatre pions sont déjà placés au centre de l'échiquier: deux blancs et deux noirs placés en carré. Vous ne pouvez pas placer un pion n'importe où, il doit obligatoirement manger un ou plusieurs pions adversaires. Pour bouffer son adversaire, il suffit de le placer entre vos pions; vous pourrez ainsi manger un ou plusieurs pions, en ligne, en colonne ou en diagonale.

La manipulation est simple puisque les pions ont une couleur par face (noire d'un côté et blanche de l'autre). Lorsqu'un pion blanc est mangé, il se retourne et devient noir. Votre but est d'avoir, lors de la clôture d'une partie, le plus possible de vos pions présents sur l'échiquier. Le programme propose des parties en temps limité, une option d'aide au joueur (un lapin vous indique alors le meilleur coup à jouer quand vous le désirez) et quatre niveaux de difficulté. La maniabilité est exemplaire mais la durée de vie me paraît malheureusement quelque peu limitée. En effet, le premier niveau est carrément à igno-



rer vu sa facilité insolente! Le deuxième reste abordable.

C'est le troisième qui vous fera jouer le plus mais il reste, lui aussi, susceptible d'être battu par tous. Alors, on passe au dernier niveau qui tue d'entrée à cause des temps trop long de réflexion de la machine; c'est normal, mais impossible à gérer ludiquement. Globalement, Othello World est une géniale vulgarisation d'Othello destinée aux non initiés qui s'éclateront à mort. Les bons joueurs, par contre, s'emmerderont rapidement, c'est le seul point noir du jeu.

Olivier



EDITEUR : TSUKUDA  
GRAPHISME : 13  
MANIABILITE : 18  
SON : 15  
ANIMATION : N/S

SUPER  
FAMICOM  
85%

# LISTE DES SEGA BOUTIQUES INNELEC AVRIL 1992



**LAVENAT**  
42, Rue Michelet  
01100 - OYONNAX

**MINI HOBBY**  
14, Rue Paul Pioda  
01100 - BOURG EN BRESSE

**TELE QUI FUME**  
5, Avenue Gambetta  
02000 - LAON

**MICRO SOLUTION**  
9, Place Fernand Maquigny  
02200 - SOISSONS

**DEBAS & FILS**  
85 & 100, Rue Emile Morlot  
02310 - CHARLY S/MARNE

**DAVIGNIER**  
3, Place Jean Marcellin  
05003 - GAP

**ARTISANAT**  
1, Rue Centrale  
05100 - BRIANCON

**NIEL INFORMATIQUE**  
14, Av. Guy de Maupassant  
06160 JUAN LES PINS

**TELE BOUTET**  
7, Av. Robert Soleau  
06600 - ANTIBES

**CALIFORNIA GAMES**  
21, Bd Wilson  
06600 - ANTIBES

**RELAIS CB**  
58, Bd le Pierquin  
08000 WARCK

**EURO JEUX**  
4, Rue Jules Turquais  
08110 - CARGNAN

**ETS ZAIA**  
9, Rue du Temple  
08400 - VOUZIERES

**ETS BATTAGLIAT**  
38, Rue Gambetta  
08600 - REVIN

**EPPE INFORMATIQUE**  
7/9, Place Foch  
10000 TROYES

**ETS HUET**  
2, Rue de la Pépinière  
12100 - MILLAU

**GIGAMS**  
36, Rue Montlauzeur  
12200 - VILLEFRANCHE/ROUERGUE

**CALCULS ACTUELS**  
49, Rue du Paradis  
13006 - MARSEILLE

**DELTA LOISIR**  
84, Avenue Cantini  
13272 - MARSEILLE

**LA PUCE INFORMATIQUE**  
16, Rue Concert  
13300 - SALON DE PROVENCE

**DECLEC INFO**  
16, Rue Gemare  
14000 - CAEN

**FARANDOLE**  
Place de l'Éperon  
16000 - ANGOULEME

**L'HOMME**  
Rue de l'Épargne Z.I. N° 3  
16340 - ISLE D'ESPAGNAC

**BERNARD HUMEAU**  
3, Rue des Bains  
17200 - ROYAN

**ETS PINEAU**  
26, Rue Touffaire  
17300 - ROCHEFORT

**BUREAUTIQUE 2000**  
16, Rue de la République  
18100 - VIERZON

**PLUME LASER**  
Résidence de la Poste  
18105 - VIERZON

**BLANC MUSIC**  
6, Rue Stéphanopoli  
20000 - AJACCIO

**SEQUENCE EBM**  
Résidence Les Dauphins  
20090 - AJACCIO

**DISCO VIDEO**  
Route de la Plage  
20130 - SAN NICOLAO

**TOP GAME**  
5, Boulevard Giraud  
20200 - BASTIA

**TELE 2001**  
20, Bd Wilson  
20260 - CALVI

**ETS TOITOT**  
Rue des Forges  
21460 - EPOISSE

**ESPACE TELEMATIQUE CONNEXION**  
3, Rue de la Libération  
24400 - MUSSIDAN

**THUILLIER JACQUOT**  
3, Rue du Haut Miroir  
25120 - MAICHE

**BY MICRO**  
28, Bd de la Libération  
26100 - ROMANS

**VIDISTORE**  
55, Rue Pierre Julien  
26200 - MONTELMAR

**JEUX ET MERVEILLES**  
1, Place Verdun  
27130 - VERNEUIL SUR AVRE

**TECHNOLOGIE DE POINTE**  
69, Rue de Vienne  
27140 - GISORS

**MORICE**  
National 138  
27300 - MENNEVAL

**CHIC CHIC VIDEO**  
Centre Cial La Rocade  
27500 - PONT AUDEMER

**CLE**  
11, Rue d'Orfeuill  
28100 - DREUX

**DAVODEAU**  
5, Rue St Germal  
29400 - LANDIVISIAU

**PIXI SOFT**  
1, Rue de Metz  
31000 - TOULOUSE

**SYSAM INFORMATIQUE**  
16, Rue Marius Andony  
31250 - REVEL

**LOISIRS MICRO**  
59, Rue Huguierie  
33000 - BORDEAUX

**MICRO VIDEO**  
3, Cours Alsace Lorraine  
33000 - BORDEAUX

**HIFI NON STOP**  
Résidence Leclerc  
33210 - LANGON

**MICROPLUS**  
15, Cours Gambetta  
34000 - MONTPELLIER

**ELECTROVISION**  
4, Rue du Reffaire  
34140 - MEZE

**SORO**  
7, Rue Fourriers  
34500 - BEZIERS

**GITEM**  
19, Rue Nationale  
34800 - CLERMONT DE L'HERAULT

**INFORMATIQUE LOISIR**  
Galerie Marchande Intermaché  
35300 - FOUGERES

**HELP INFORMATIQUE**  
7, Rue de Strasbourg  
38000 - GRENOBLE

**ART ET MUSIQUE**  
5, Rue Grenette  
38300 - BOURGOIN JALLIEU

**MAJOLIRE**  
44, Rue de la Liberté  
38300 - BOURGOIN JALLIEU

**ELECTRONIQUE BOUTIQUE**  
34, Rue des Salines  
39000 - LONS LE SAUNIER

**LOGICONTACT**  
25, Cours Gallièni  
40100 - DAX

**DOMOTIQUE**  
110, Rue du Bourg Neuf  
41000 - BLOIS

**MAGASIN MICHEL**  
13, Place des Promenades  
42300 - ROANNE

**ILLICO**  
3, Bd de l'Amiral Courbet  
44000 - NANTES

**TERRIEN SARL**  
46, Rue Jean-Jaurès  
44600 - ST NAZAIRE

**INFORMAT X**  
94, Rue des Déportés  
45200 - MONTARGIS

**ARCADES**  
26, Rue Gambetta  
46000 - FIGEAC

**BOYER**  
67, Rue Léon Jouaux  
47500 - FUMEL

**LIBR. VAL DE LOIRE**  
46, Rue d'Orléans  
49400 - SAUMUR

**BUREAU SERVICE**  
15, Rue du Belle  
50001 - ST LO

**HARMONIQUE**  
3 & 15, Rue Sassot  
51120 - SEZANNE

**ELECTRO LOISIR**  
5, Rue de la Juiverie  
51200 - EPERNAY

**THUILLIER JOBERT**  
35, Place Remy Petit  
51210 - MONTMIRAIL

**LABARRE & C°**  
8, Rue du Gl Leclerc  
51330 GIVRY EN ARGONNE

**TELE ALEX**  
13, Rue Carnot  
54190 - VILLERUPT

**EVASION 2000**  
16, Rue de Franchepré  
54240 - JOEUF

**STUDIO GETTLIFE**  
15, Rue du Gl de Gaulle  
55500 - LIGNY EN BAROIS

**LA BOUQUINERIE**  
7, Rue du Port  
56100 - LORIENT

**ESPACE VIDEO**  
68, Rue Victor Hugo  
56000 - VANNES

**VALLEZ MICROPUCE**  
28, Rue St Jacques  
59000 DOUAI

**THUILLIER FAIDERBE**  
58bis, Rue Félicien Joly  
59124 - ESCAUDAIN

**ZOOM 2000**  
13, Rue de la Paix  
59300 - VALENCIENNES

**ROUVROY & FILS**  
Place de la République  
59376 - DUNKERQUE

**BEBE CHOYE**  
13, Avenue de la Victoire  
59400 - CAMBRAY

**DP "ZOOM 2000"**  
ZAC Petite Forêt  
59410 - ANZIN

**SOCIETE DUPRE**  
18, Rue de Mons  
59440 - AVESNES SUR HELPE

**VERCRUYSE**  
18, Rue Casimir Fournier  
59530 - LE QUESNAY

**DISTRAM**  
35, Avenue de France  
59600 - MAUBEUGE

**DIGIT CENTER**  
Centre Commercial AUCHAN  
59650 - VILLENEUVE D'ASQ

**INFORMATIQUE FACILE**  
7, Rue Pierre Jacoby  
60000 - BEAUVAIS

**PIQUANT BUREAUTIQUE (Dept PIBI)**  
Rue Arago - ZAC de THER  
60000 - BEAUVAIS

**QUEUNEUTE SA**  
BP 48  
60105 CREIL CEDEX

**ETS BOYAUVE**  
1, Rue Pasteur  
62000 ARRAS

**SOGEDIS**  
8, Rue Charost  
62100 - CALAIS

**LIBR. PAPETERIE DUMINY**  
48, Rue Faidherbe  
62201 - BOULOGNE S/MER

**MICROGICIEL**  
2, Place Pierre Bonhomme  
62500 ST OMER

**SEQUENCE NEYRIAL**  
NETRIAL CENTRE CALCUL  
63000 - CLERMONT-FERRAND

**MICRO PYRENEES**  
24, Rue du Corps Franck Bommier  
65000 - TARBES

**MICRO CENTER**  
Centre Cial Place des Halles  
67000 - STRASBOURG

**MEGASOFT**  
12, Rue du Rempart  
68000 - COLMAR

**FORMULE INFORMATIQUE**  
39, Pl. Delattre de Tassigny  
68800 - THANN

**ACTION INFORMATIQUE**  
4, Rue d'Alsace Lorraine  
70000 - VEZOU

**ALPHA DIFFUSION**  
41, Rue Carnot  
70300 - LUXEUIL LES BAINS

**PIVRON**  
17, Rue Carnot  
72400 - LA FERTE BERNARD

**CASTEL HIFI**  
71-73, Rue Aristide Briand  
72500 - CHATEAU DU LOIR

**COMBET PASQUIER**  
72, Avenue Henri Falcoz  
73300 - ST JEAN DE MAURIENNE

**ETS RATEL**  
7, Rue de la République  
73500 - MODANE

**NEURONE BOUTIQUE**  
11, Rue de la Préfecture  
74000 - ANNECY

**TEMPS X**  
Galerie Royale Center  
74000 - ANNECY

**SEQUENCE PICA**  
1, Rue du Parc  
74100 - ANNEMASSE

**FUN'TILT**  
2, Rue Pasteur  
74200 - THONON

**ILLEL**  
86, Bd Magenta  
75010 - PARIS

**ALLIANCE LOISIR**  
260, Rue de Charenton  
75012 - PARIS

**CONSEIL COMPUTEUR**  
20, Quai Cavalier de la Salle  
76100 - ROUEN

**D V M INFORM**  
1, Place Guillaume le Conquérant  
76260 - EU

**BD VIDEO**  
Place du Vieux Marché  
77130 - MONTEREAU

**CAFOREL**  
19, Rue Sanson  
77140 - NEMOURS

**PHOTO VIDEO CENTER**  
46Ter, Avenue de la Résistance  
77500 - CHELLES

**AUDIO TELEMENAGER**  
30, Place du Boel  
79100 - THOUARS

**LOGICONTACT ITIE**  
2, Rue Raymond Vittoz  
81100 - CASTRES

**CHARLEMAGNE**  
50, Bd de Strasbourg  
83000 - TOULON

**AECCI - LE LIGURE**  
Avenue Delattre de Tassigny  
83600 - FREJUS

**MAXI JOUET**  
ZAC LA PALUD  
83600 - FREJUS

**R C ELECTRONIQUE**  
53, Rue Victor Hugo  
84100 - ORANGE

**ETS PEYRON (GITEM)**  
54, Rue Porte de Montoux  
84200 - CARPENTRAS

**CHEZ VOUS**  
48, Place Gambetta  
84300 - CAVAILLON

**THIBAUD**  
11, Rue du Gl de Gaulle  
85350 - ILE DIEU

**MAJU POITOU**  
3bis, Rue de l'Éperon  
86000 - POITIERS

**BERNARD & PASCAL GUEZI**  
17-19, Rue de France  
88300 - NEUF CHATEAU

**QSM**  
3, Rue St Martin  
88800 - VITTEL

**AUDITORIUM**  
10, Rue du Temple  
89000 - AUXERRE

**EVRY GAMES**  
7, Rue Venelle B. Franklin  
91000 - EVRY

**EDA INFORMATIQUE**  
Centre Cial du Bois des Roches  
91240 - ST MICHEL S/ORGE

**PLEIN CIEL LESTRADE**  
12, Rue Marc Sangnier  
91330 - YERRES

**VIDEO BOUTIQUE**  
65, Rue Charles de Gaulle  
91330 - YERRES

**PHOTO LEO**  
8/10, Place Jean Jaurès  
92120 - MONTROUGE

**ESPACE MICRO**  
33, Rue Louise Michel  
92300 LEVALLOIS PERRET

**LE KANGOUROU**  
58, Gde Rue Charles de Gaulle  
92600 - ASNIERES

**RADIATIAL**  
Place de la Mairie  
93700 - DRANCY

**EURO QUARTZ**  
79, Avenue Carnot  
94100 - ST MAUR

**PIERRE LEGROS**  
33, Rue Henri Jardin  
94190 - VILLENEUVE ST GEORGES

**MICRO NEW SOFT**  
30, Rue P.V. Couturier  
95100 - ARGENTEUIL

**INFORMATIQUE SERVICE 93**  
45, Avenue des Bonhommes  
95290 - LISLE ADAM

**RENE LEROY**  
43, Rue Pasteur  
95340 - PERSAN

**BUROMAT**  
1, Rue de Crone  
95420 - MAGNY EN VEXIN

## I - DOM-TOM

### a) REUNION

**INTERFACE**  
64, Rue Félix Guyon  
97400 - ST DENIS

**CONSEIL COMPUTEUR**  
40, Rue du Four à Chaud  
97410 SAINT PIERRE

### MICRO GAME'S

22, Rue Felix Guyon  
97400 - ST DENIS

### SAM' PLAYER

83, Rue Labourdonnais  
97400 - ST DENIS

32, Rue Désirée  
Barquisseau  
97410 SAINT PIERRE

### DINDAR CONFORT

52, Rue des Bosenfants  
97410 - SAINT PIERRE

### ORION INFORMATIQUE

35, Lot Satec  
97440 - SAINT ANDRE

### INFORMATIQUE ST ANDRE

120, Av. Bourbon  
97440 - SAINT ANDRE

### BICHARA ESTALINE

7, Cité Laurent  
97490 - SAINTE CLOTILDE

### MICROSTOR

Galerie Euro  
97490 - SAINTE CLOTILDE

### b) MAYOTTE

### MAHORE INFORMATIQUE SERVICE

ZI de Kaweni - BP 200  
MAMOUZDOU

### c) GUYANE

**MEMOIRE +**  
47, Rue Justin Catayee  
97300 - CAYENNE

### d) MARTINIQUE

### ESPACE INFORMATIQUE

39, Rue Victor Sévère  
97200 - FORT DE FRANCE

### e) GUADELOUPE

### AUDIO PHOTO SERVICE

108, Rue Schoelcher  
97110 - POINTE A PITRE

### GAME BOY

14, Bd Legitimus  
97110 - POINTE A PITRE

### MICRO DIFFUSION

17, Galerie Marchande des Marais  
97100 - BASSE TERRE

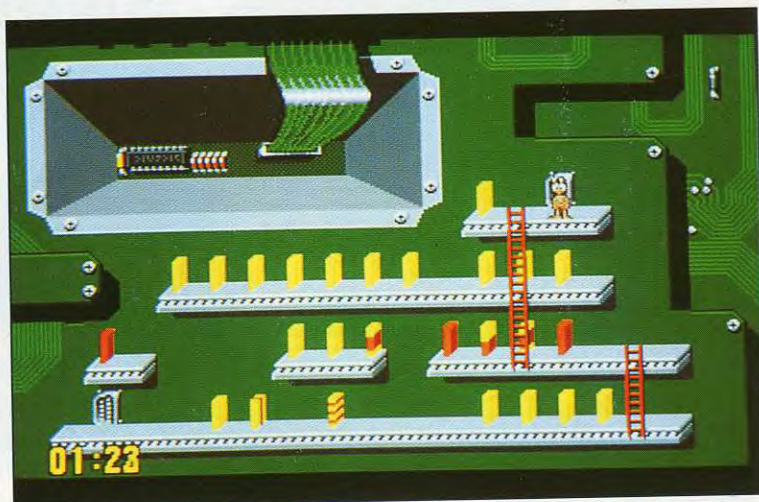
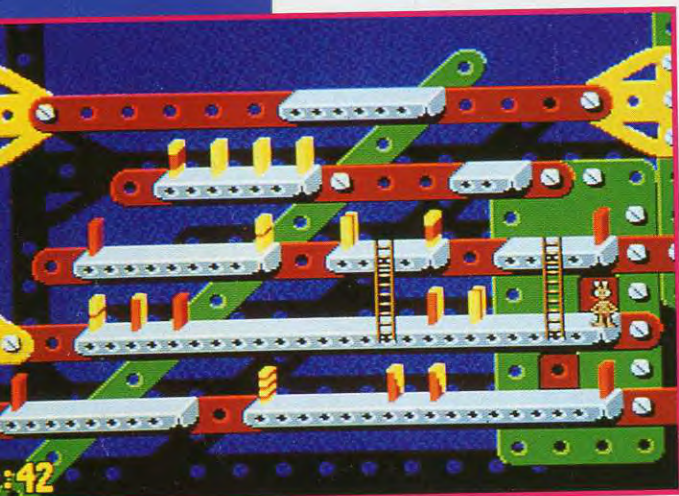
## II - AFRIQUE

### TOUTELEC NIGER

BP 12755  
NIAMEY  
NIGER

# PUSH OVER

Quand les insectes d'Océan se mettent à pousser des dominos, on peut s'attendre aux pires prises de tête.

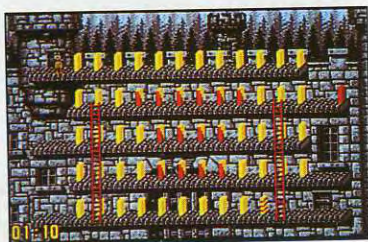


Tous les onze tableaux, les décors changent complètement. Ensuite, les niveaux sont composés et agencés différemment, avec un certain nombre d'échelles, de plates-formes, et un certain nombre de pièces à faire tomber. De plus, chaque série dispose de sa propre musique d'accompagnement, adaptée au décor.

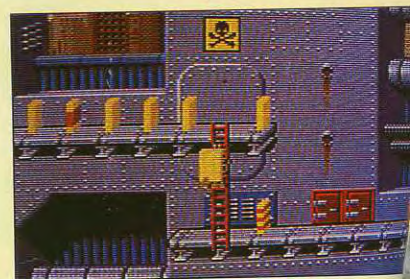
Le concept de ce jeu est tout à fait original, et pourtant il intègre un principe que nous connaissons tous: les chutes de dominos, immortalisées pour le grand public par les publicités pour le sucre. A partir de cette idée effectivement très intéressante, concevoir un jeu où le joueur devra pousser un domino qui, par sa chute, fera tomber tous les autres, les programmeurs d'Océan ont apporté tout un monde et tout un tas d'idées. Dans des décors composés de plates-formes et d'échelles, une petite fourmi évolue au milieu de dominos sagement rangés. C'est le joueur qui la contrôle, à l'aide du joystick. Les dominos qu'il doit donc faire tomber ont diverses fonctions, reconnaissables par les dessins qui les habillent: rayures verticales, horizontales, séparation bicolore en diagonale, domino entièrement peint. Dans chaque tableau, il y en a d'ailleurs une centaine dans le jeu, existe un domino qui

rempli une fonction très spéciale, il est le domino de la conclusion, ce qui veut dire qu'il doit être le dernier à tomber pour que le coup effectué par la fourmi soit valable. La petite fourmi peut se déplacer sur les côtés, monter aux échelles, descendre, sauter dans le vide pour atterrir sur une plate-forme plus bas (mais si elle saute de trop haut elle perd tout bêtement la vie, la pauvre), prendre et porter un domino, le poser ailleurs, ou bien pousser un domino. On le comprend alors tout de suite, tout le jeu consiste à prendre et placer les dominos dans la bonne combinaison, le bon agencement, qui permettra en poussant un seul d'entre eux de déclencher une cascade qui les mettra tous au sol. Dans chaque tableau, deux petites portes sont présentes, l'une permet à la petite fourmi d'entrer dans le niveau, l'autre s'ouvre quand tous les dominos sont tombés, et permet de passer au niveau suivant. Élément primordial de Push Over: le temps. Celui-ci est en effet limité. Au début de chaque tableau, un chrono se déclenche en bas à gauche de l'écran. Ce compte-à-rebours vous laissera, selon la difficulté du niveau, 1 minute ou une poignées de secondes. Quand celui-ci arrive à zéro, le jeu ne s'arrête pas pour autant, et le décompte continue mais dans le sens inverse. Vous ne pouvez passer

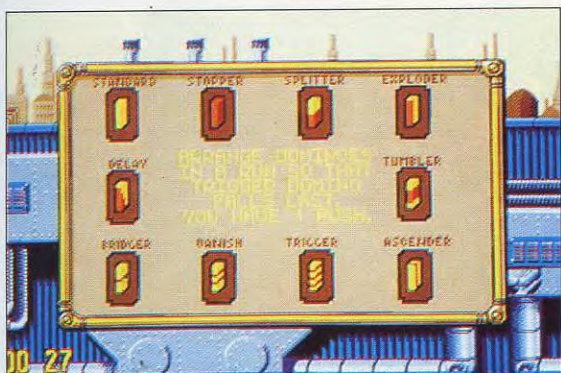
au tableau suivant que si vous franchissez la porte dans le temps qui vous est alloué. Passons en revue les fonctions de quelques dominos qui composent le jeu. Les plus simples, entièrement jaunes, se contentent de tomber quand ils sont touchés par un autre domino. Si un domino est frappé à gauche, il bascule vers la droite, et frappe éventuellement un autre domino sur la gauche, qui se met alors lui aussi à basculer vers la droite, et ainsi de suite, la chaîne continue. Un des dominos ne se contente pas de tomber, mais il avance tout droit, jusqu'à ce qu'il rencontre un autre domino. Là, il le frappe, le fait basculer, et repart dans l'autre sens. Il existe un domino qui explose, et forme un trou à l'endroit où il se trouvait, ce qui a pour effet de projeter le domino qui l'avait frappé vers le bas, ce dernier pouvant frapper un autre domino et



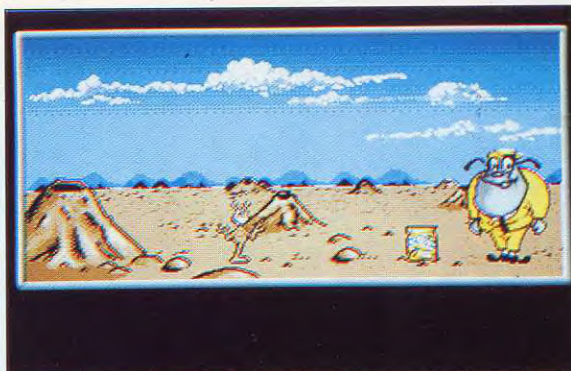
Les cascades de dominos que vous déclenchez sont parfois superbes à regarder, amusantes. Surtout quand il y a énormément de pièces et de plates-formes à l'écran.



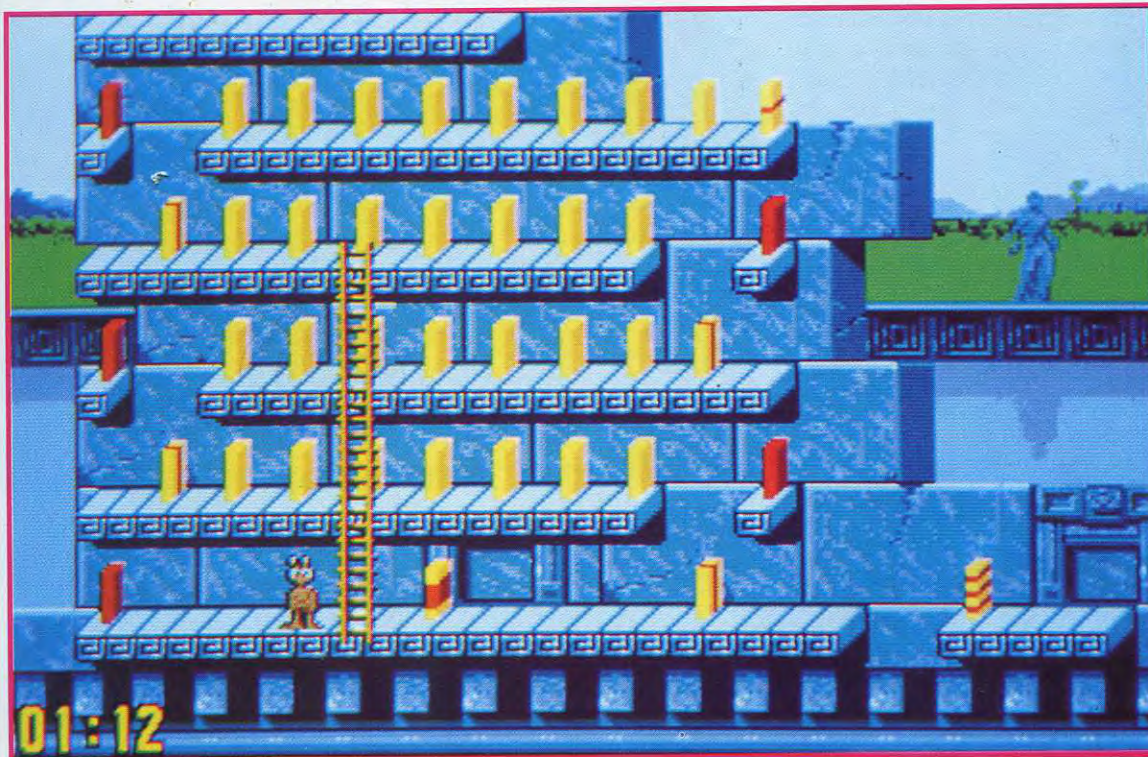
Très habile et très balaïze, la fourmi peut même transporter les dominos en descendant ou en montant à l'échelle.



A tout moment vous pouvez obtenir un tableau résumant les fonctions des dominos. Très pratique quand on ne se souvient plus de la différence qu'il y a entre la pièce à deux bandes horizontales, et celle à deux bandes verticales.



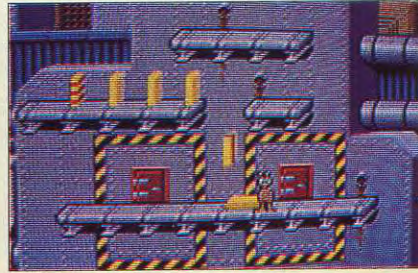
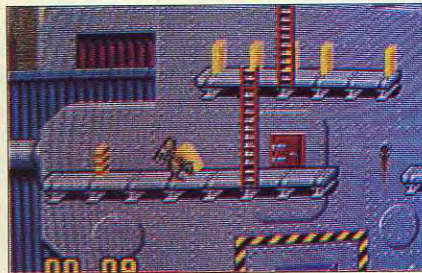
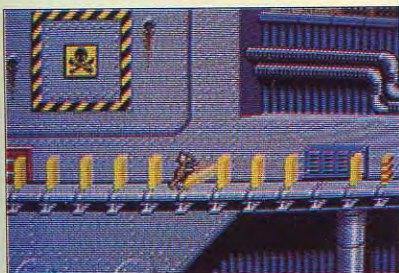
Des écrans graphiques animés viennent agrémenter un jeu qui était déjà tout à fait satisfaisant. Ces mini-dessins animés mettent en scène notre petite fourmi et son ami à la recherche de confiseries.



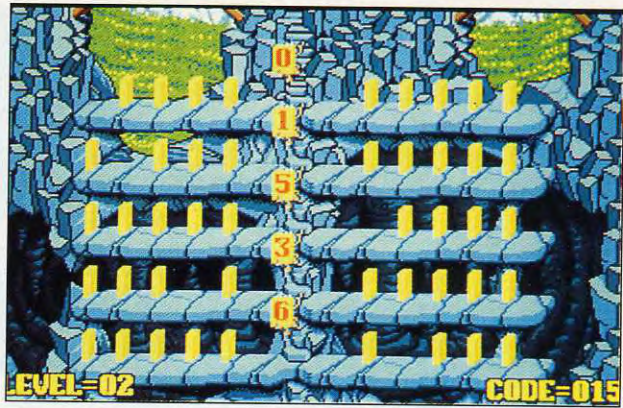
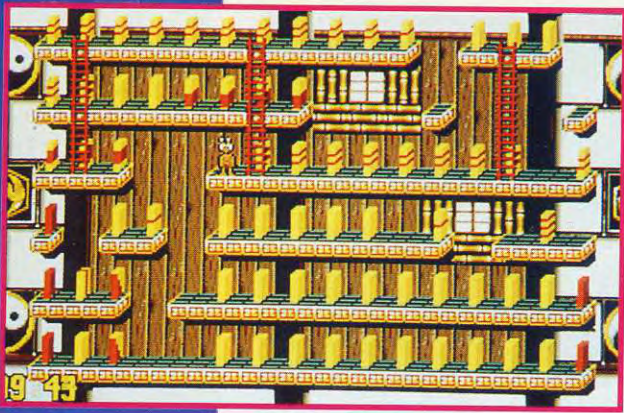
le faire basculer. Il y a aussi les dominos qui montent à la verticale quand on les frappe, et qui continuent leur course quand ils rencontrent une plate-forme, il y a ceux qui mettent un peu de temps à tomber, ceux qui disparaissent quand on les frappe, et ceux qui ne font rien, qui ne tombent pas, et qui servent de bloqueur pour éventuellement diriger les autres ou réorienter un domino marcheur. Chaque niveau dispose d'un mot de

passage, ce qui vous permet de reprendre une partie où vous l'avez laissée à n'importe quel moment. A chaque fois que vous réussissez à passer un niveau dans les temps, vous gagnez un bonus. Ces bonus peuvent être utilisés pendant le jeu pour que les pièces se remettent aux positions où elles se trouvaient juste avant que vous ne poussiez le domino fatal qui a tout cassé sans vous faire gagner. Cela permet de corriger cer-

taines erreurs d'étourderies. Les tableaux sont agencés intelligemment, au début, les problèmes sont extrêmement simples, mais ils ont pour but de vous apprendre les fonctions des pièces, de vous familiariser avec leurs déplacements. Chaque nouveau tableau, au début, apporte sa nouvelle pièce. Puis, les bases de la résolution des problèmes sont abordées, toujours simplement. Vous apprendrez alors, par vous-même, à passer au ni-

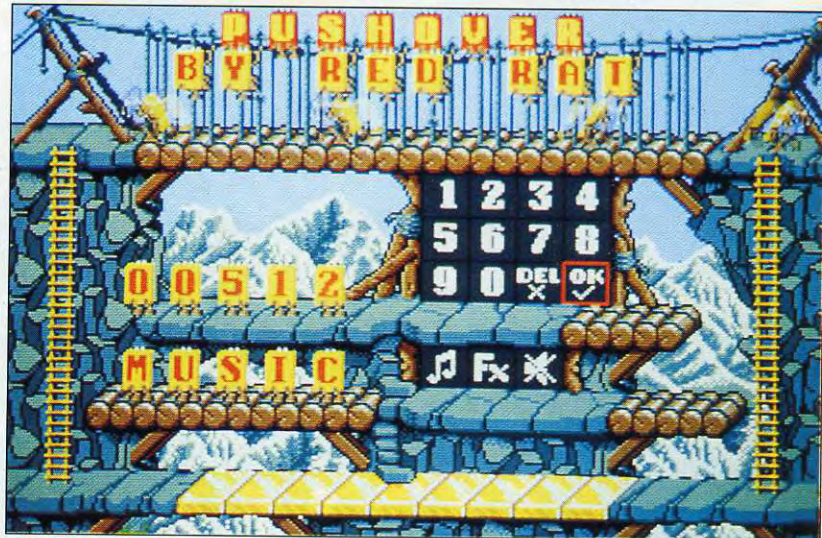


La fourmi peut effectuer quelques actions de base, comme prendre un domino, le poser ailleurs, et bien sûr pousser le domino qui déclenchera la réaction en chaîne ayant pour but de faire tomber toutes les pièces.

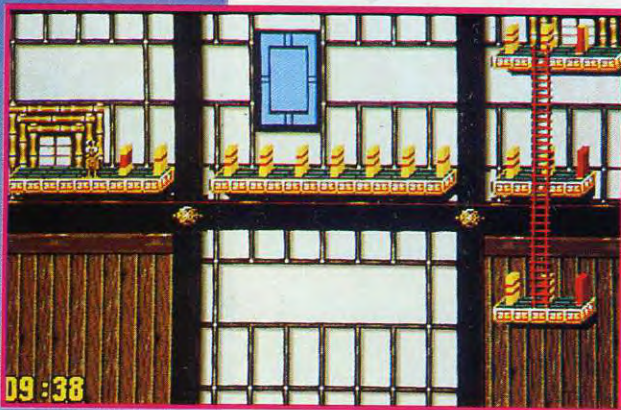


A la fin de chaque tableau résolu, une petite séquence animée vous montre des fourmis qui vous donnent le mot de passe pour le tableau où vous êtes arrivé.

veau suivant en plaçant le domino explosif au bon endroit pour que le domino marcheur tombe et continue sa course jusqu'au domino final, par exemple. Ou vous apprendrez à utiliser les dominos qui montent dans les airs, pour atteindre des pièces isolées sur des plates-formes inaccessibles. Plus tard, quand vous avancerez dans le jeu, vous devrez manipuler et maîtriser toutes ces techniques, l'une s'enchaînant avec l'autre. Les choses se compliqueront grandement. Tout cela peut paraître suffisamment compliqué et amusant, mais Push Over offre encore d'autres subtilités, d'autres petites règles qui changent



L'écran des mots de passe est entièrement animé, des fourmis viennent d'en dehors de l'écran, apportent des lettres et les placent à l'écran pour former les noms des programmeurs.



tout. D'abord le fait que la pièce finale doit réellement tomber en dernier, ce qui peut vous faire perdre, même si vous faites tomber toutes les pièces. Ou ces autres dominos, qui créent des ponts, qui bouchent des trous quand ils tombent dessus. très pratique pour faire passer un domino marcheur, mais très gênant quand ce trou était le seul accès pour atteindre la porte de sortie. Il vous arrivera donc de

réussir à ouvrir la porte, mais vous resterez bloqué, incapable de l'atteindre. Ou encore ces quelques tableaux où vous devrez déclencher des cascades, puis vous dépêcher de doubler les dominos en marchant pour aller chercher une pièce et la placer ailleurs, en passant par l'un des trous que le domino explosif que vous avez déclenché a formé. Les possibilités des tableaux de Push Over sont infinies.

testé sur **AMIGA** par Seb

Tout joueur normalement constitué appréciant un minimum les jeux de réflexion, dans le sens large du terme, est obligé de s'emballer pour Push Over. Non seulement pour l'idée du jeu, qui est très bien vue et amusante, mais pour les graphismes tout simple mais réussis, pour les nombreuses animations de la fourmi qui sont elles parfois très très drôles. Ses yeux tournent dans tous les sens quand elle tombe de trop haut, sonnée. Elle baille, quand vous la laissez sur place trop longtemps, ou fait la grimace si vous lui faites pousser un domino trop lourd (le domino à retardement). Les niveaux sont divisés en séries de 11

tableaux, chaque série ayant ses décors propres. Cela va des agencements futuristes avec des tuyaux et des plaques de tôles, aux décors incas, au cœur d'un vaisseau spatial, au centre d'un ordinateur, en Grèce, dans un monde de jouets mecano, au fin fond des oubliettes d'un château, au Japon, ou sur les remparts d'un château médiéval. Pour ce qui est de la maniabilité, rien à redire, on assimile les mouvements de la fourmi très rapidement, et ils ne posent aucun problème pendant le jeu. Push Over est un jeu excellent qui continue de tracer la route déjà ouverte par des softs comme Lemmings.

**GRAPHISME 15**  
**ANIMATION 17**

**MANIABILITE 17**  
**INTERET 19**

**95%**

Disponible sur Amiga

tests

# THE PERFECT GENERAL



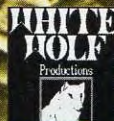
"The Perfect General" est issu d'une série de tournois sur 12 ans! Ces années de compétition ont donné naissance à un système de jeu simple à la stratégie poussée.

- Champs de bataille et paysages variés
- Interface très intuitive
- 3 niveaux de difficulté
- Vous contrôlez chaque déplacement et tir de vos unités
- Intelligence artificielle puissante
- Un ou deux joueurs simultanés
- Possibilité de jouer par modem
- Une grande diversité de scénarios captivants
- Des bruitages réalistes de tanks et d'infanterie en action

"The Perfect General" est compatible IBM PC et Amiga

© QQP and White Wolf Productions. All rights reserved.  
IBM is a trademark of International Business Machines.  
Amiga is a trademark of Commodore.

Screen shots on IBM PC



N'hésitez pas à nous poser des questions sur le

3615 UBI

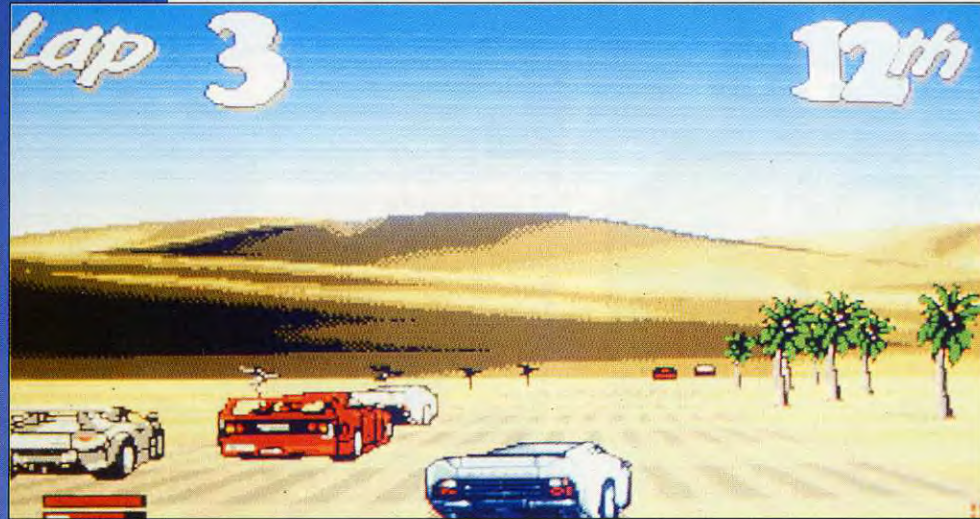
**UBI SOFT**

8-10 rue de Valmy

93100 Montreuil sous bois

Tél : 48.57.65.52

# JAGUAR



**Regardons les choses en face, vous ne pourrez jamais vous payer la dernière voiture de chez Jaguar... Core Design pense à vous et vous permet de la piloter quand même!**

conduite devra donc être adaptée à chaque situation.

Si les 36 circuits ne vous suffisent pas, vous avez la possibilité de créer vos propres circuits. Sélectionnez d'abord le pays et le numéro du circuit, premier, deuxième ou troisième. Ensuite, vous placez les tronçons de route comme vous le désirez, le plus simplement du monde, avec la souris, en indiquant l'orientation du virage, l'intensité de celui-ci, en ajoutant des pentes et des montées, en choisissant les éléments du décor sur le côté, en plaçant des ponts, des tunnels. Vous pouvez même faire passer un ballon dirigeable dans le ciel et faire défiler un texte de votre choix sur celui-ci!

Toutes les options de chargement et de sauvegarde sont bien sûr intégrées au jeu, aussi bien pour la compétition que pour la création de circuits. Avant de démarrer une partie, vous avez la possibilité de choisir votre mode de contrôle, joystick ou souris, ainsi que mode d'accélération et de changement de vitesse. Jaguar XJ220 propose aussi la compétition à deux joueurs simultanément. L'écran se divise alors en deux parties pour laisser place au second joueur.

**C**y est, vous êtes inscrit pour la plus excitante des compétitions automobiles, la S.C.R. (Sports Car Racing). Le véhicule qui vous a été attribué n'est pas des plus ridicules, la Jaguar XJ220 aura en effet son mot à dire dans la compétition. Sur la ligne de départ, à vos côtés, vous trouverez des Corvette ZR1, des Porsche 959, des Bugatti EB110, des Ferrari F40, et des Lamborghini Diablo, en tout, 20 véhicules de luxe s'affronteront sur toutes les routes du monde.

Le championnat S.C.R. se déroule dans douze pays (Angleterre, Suisse, Japon, Inde, Chine...). Avec trois circuits par pays, ce sont 36 courses qui vous attendent, avec un classement permanent où vous devrez figurer le plus haut possible. A chaque fin de course, selon la place que vous avez obtenue, vous gagnez une certaine somme d'argent qui vous permet d'augmenter les caractéristiques de votre véhicule. Un écran de sélection très complet, où vous pouvez regarder votre véhicule sous tous les angles, vous permet de sélectionner les parties de votre voiture que vous voulez améliorer.

Avant chaque course, vous avez accès aux nombreux boutons de votre auto-radio avec lecteur CD. Celui-ci vous permet de choisir la musique qui accompagnera vos virages et vos dérapages, tout au long de la course. Ces morceaux ont été composés avec

un souci d'éclectisme flagrant; chacun entre dans un genre musical différent, il y en a quasiment pour tous les goûts. Si vous préférez, vous pouvez laisser les bruitages à la place de la musique.

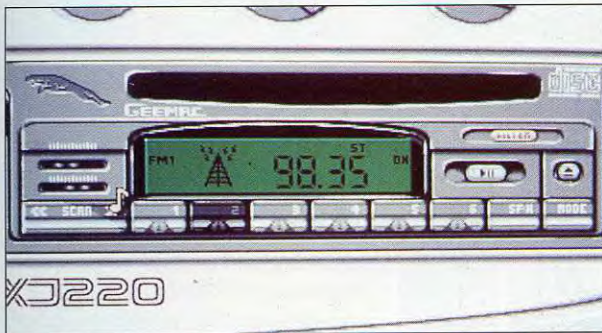
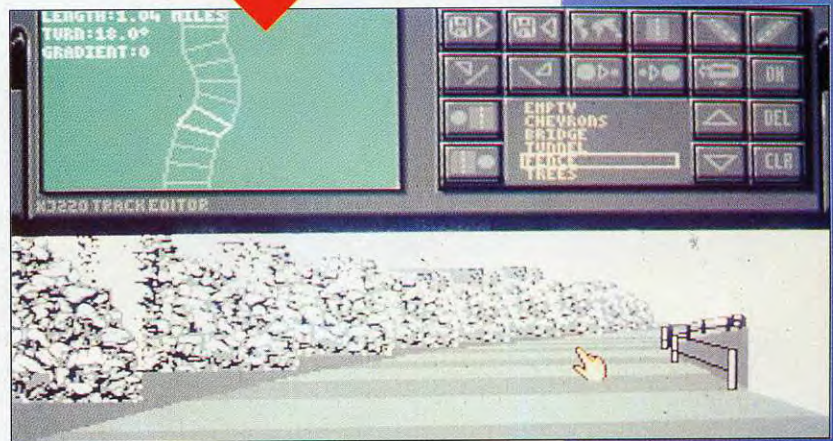
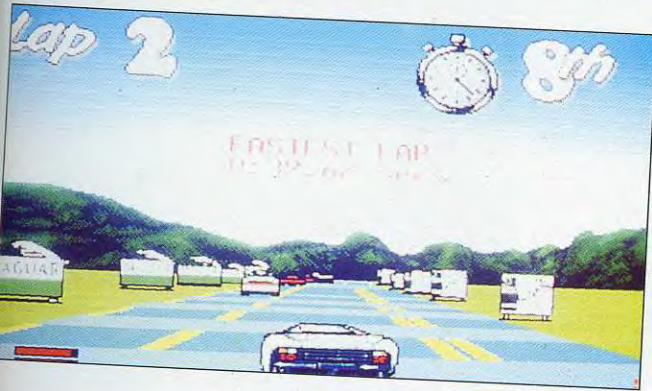
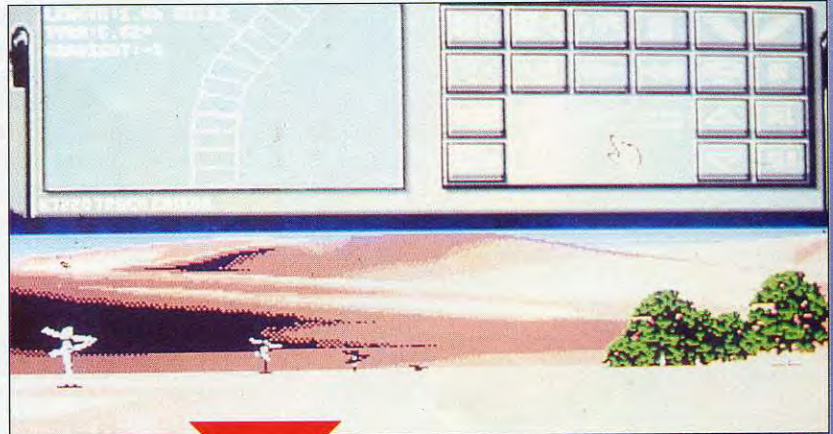
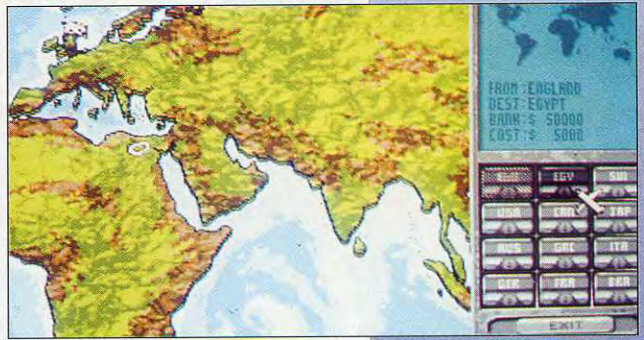
Le joueur démarre la compétition en vingtième et dernière place, vous ne pouvez donc qu'améliorer votre classement. A l'écran, sont représentés les indicateurs d'usage: votre vitesse en mph, votre position actuelle dans la course, le nombre de tours de piste qu'il reste à faire, l'essence qu'il vous reste dans le réservoir, la position de votre boîte de vitesse (la Jaguar XJ220 a bien sûr 5 vitesses), ainsi qu'une barre d'énergie indiquant le régime du moteur. La course peut commencer. Dans chaque pays les décors changent, aussi bien les couleurs de l'ensemble, l'image qui scrolle dans le fond, et les éléments qui se trouvent sur les bords de la route. Arbres, barrières, ponts, tunnels, rochers, buissons, tout cela vient agrémenter les routes que vous allez parcourir.

Vous ne devez pas seulement lutter contre vos adversaires, mais aussi contre les intempéries: pluie, neige, vent, brouillard. Votre technique de



tests

# XJ220



Avant chaque course vous pouvez trifouiller les petits boutons de votre auto-radio ultra chicas, CD, scanning et tout. Six musiques différentes vous sont proposées, toutes superbes.

L'éditeur de circuits est monstrueusement simple à utiliser. Commencez par tracer la piste, en posant virages et lignes droites comme vous le désirez, puis ajoutez des éléments de décor sur les côtés. En quelques clics de souris, vous construisez votre circuit prêt à être enregistré sur disquette.

testé sur **AMIGA** par **SEB**

Malgré la quasi saturation du marché en matière de courses de voitures, les éditeurs réussissent encore à innover, c'est le cas pour Core Design avec sa dernière réalisation, Jaguar XJ220. A part être extrêmement rapide, parfaitement maniable, d'afficher de très nombreux sprites en même temps à l'écran, Jaguar XJ220 nous offre, en plus, la possibilité d'éditer et de créer des circuits. Une option assez géniale pour refiler des pistes tortueuses et mortelles à ses potes afin qu'il y perdent leurs

véhicules. Les intempéries apportent une touche de réalisme au jeu, relançant grandement l'intérêt de Jaguar XJ220. Aspect du jeu souvent délaissé dans le monde de la micro, les musiques de Jaguar XJ220 sont excellentes, avec des sons de très bonne qualité et des compositions originales.

Un très bon jeu qui demandera une sacrée dose d'habileté pour terminer à la première place à la fin de la compétition, après 36 circuits de plus en plus dangereux.

**GRAPHISME 16 ANIMATION 17 SON 18 MANIABILITE 17 92%**



# DIZZY'S EXCELLENT ADVENTURES

L'œuf le plus célèbre de l'univers informatique revient en force, avec cinq aventures façon Code Masters.

**L**e héros fétiche de Code Masters, Dizzy, n'en avait pas terminé avec le joueur que vous êtes, il a bien l'intention de continuer à être manipulé par vos petites mains, par joystick interposé. Ce soft, Dizzy's Excellent Adventures, ressemble plus à une compile, avec ses cinq titres réunis dans une seule boîte pour le prix d'un logiciel. Seulement, d'habitude, les compiles réunissent des jeux qui datent d'au moins quelques mois; ici, ce n'est pas le cas, quatre des cinq aventures qui vous attendent sont inédites. Passons-les alors en revue.

**DIZZY PANIC** - Nous n'allons pas nous éterniser sur celui-ci, Dizzy Panic est de loin le moins intéressant des cinq jeux proposés. Le Grand Dizzy, inventeur sympathique mais un peu crétin, vient d'inventer une machine à fabriquer des jouets. Petit problème, il ne sait pas comment l'arrêter. Ses amis, Dizzy, Daizy, Denzil, Dylan, Dozy et Dora vont l'aider; tour à tour ils vont se relayer aux commandes de la machine. Celle-ci est composée de tubes qui font tomber des formes, carrés, étoiles, triangles,

du haut vers le bas. Le joueur dirige une barre trouée de plusieurs formes correspondantes, le but étant bien sûr de faire passer les objets dans les bons trous.

**BUBBLE DIZZY** - Malgré un principe de jeu basique et proche du crétinisme, Bubble Dizzy devient vite prenant, pour les joueurs qui aiment les défis et qui adorent jouer des heures au même jeu, dans le seul but d'améliorer leur score ou d'aller plus loin. Dizzy est au fond de l'océan, avec son petit masque, son tube, mais pas de palmes, ce qui est une faute de goût assez certaine. Des bulles sortent des profondeurs et montent vers la surface, celles-ci sont de diverses tailles, et vont à des vitesses différentes. Dizzy doit se laisser porter par les bulles, passer de l'une à l'autre pour atteindre la surface. Bien sûr, il y a plusieurs difficultés, d'abord les bulles explosent après quelques secondes de stationnement et laissent Dizzy retomber vers le fond. D'autre part, des tonnes de sales bestioles traînent au fond de l'eau, comme des requins, des pieuvres, des crabes; toutes ces bestioles font perdre de l'énergie à Dizzy.

**DIZZY PRINCE OF THE YOLK-FOLK** - Voici une autre catégorie de jeux à la touche Dizzy, les jeux d'arcades-aventures. Attention, ici, pas de grande prouesse technique, pas de jeu gigantesque et novateur, mais un bon petit Dizzy qui se tient, et qui saura tenir en haleine les joueurs pas spécialement intéressés par l'évolution technique à tout prix.

Le roi Arthur est parti en croisade, il a laissé son château, ses serviteurs, et surtout la princesse Daizy derrière lui. Le méchant Rockwart le Troll en a profité pour s'approprier le château. Tout le pays compte sur Dizzy pour que cette histoire se termine bien.

**SPELLBOUND DIZZY** - Autre jeu d'arcade-aventure, avec les mêmes ré-



servees que pour Dizzy Prince Machin of the Truc.

Dizzy a fait une sacré bêtise, il a lu un sort magique sur le grand livre de son ami le magicien. Résultat, tous ses amis ont été envoyés dans le monde Caché, et sont retenus prisonniers là-bas. Dizzy doit s'y rendre pour les délivrer.

**KWIK SNAX** - Voilà un autre petit jeu bien sympathique. Dizzy est enfermé dans des tableaux, au milieu de blocs de glaces et de fruits. Pour sortir de chaque tableau Dizzy doit ramasser tous les fruits qui s'y trouvent, tout simplement.

Pour se frayer un chemin jusqu'à eux, Dizzy peut pousser les blocs, tout en profitant de l'occasion pour écraser les méchants monstres qui ne manquent pas de se promener dans chaque niveau.



testé sur **AMIGA** par Seb

Bon, bien sûr, les jeux Code Masters ne sont pas au top de la qualité du monde des jeux vidéos, mais ils ont le mérite de proposer plusieurs titres, globalement assez amusants, pour un prix plus que compétitif. De plus, pour plusieurs d'entre eux, les graphismes sont carrément

réussis, les musiques pas trop nulles et la maniabilité et l'intérêt du jeu parfaitement à la hauteur des plus grandes compétitions. A conseiller surtout aux collectionneurs, aux fauchés, ou aux grands nostalgiques qui regrettent encore le temps des petits jeux en deux couleurs.

**GRAPHISME 13**  
**ANIMATION 11**

**SON 13**  
**MANIABILITE 15**

**73%**

Disponible sur Amiga.

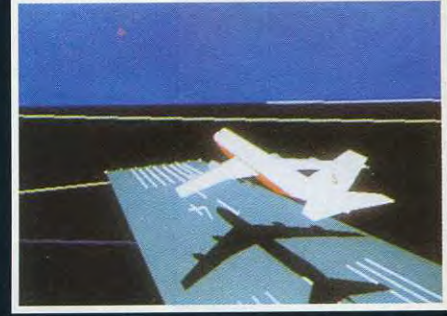
tests

# FLIGHT ASSIGNMENT:

LA 1<sup>ère</sup> SIMULATION DE VOL COMMERCIAL

# ATP

(Airline Transport Pilot)



PRODUITS DISTRIBUÉS EN  
EXCLUSIVITÉ PAR INNELEC  
(Version Française)  
45, Rue Delizy  
93692 PANTIN CEDEX

the Computer Flight people

subLOGIC

501 Kenyon Road  
Champaign, IL 61820



*POUR LA PREMIERE FOIS SUR VOTRE COMPATIBLE PC,  
VOUS VOUS RETROUVerez AUX COMMANDES D'UN  
BOING 747, 737, 767 OU D'UN AIRBUS A 320, PLANS DE  
VOL REPORTS METEO... A L'APPUI.*

**BIENVENUE DANS L'UNIVERS DES GRANDES  
COMPAGNIES AERIENNES**

NOUVEAU : DECOUVREZ AVEC LES SCENERY DISK COMPATIBLES AVEC ATP ET MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS DE VOL : SONT DISPONIBLES : GREAT BRITAIN SCENERY COLLECTION - INSTRUMENT PILOT'S SCENERY (WEST US et EAST US) ET NEW FACILITIES LOCATOR CHEZ TOUS LES BONS REVENEURS POUR IBM PC et TANDY.

# HUMANS

Mirage nous présente sa version de l'évolution de l'être humain.



**O**n a beaucoup annoncé, dans la presse anglaise en tout cas, que Humans ressemblait à Lemmings. Pour être clair une fois pour toute, les seuls points communs que l'on peut trouver entre les deux programmes vient du fait qu'ils sont tous les deux sur ordinateurs, et qu'on s'amuse beaucoup avec chacun d'entre eux. C'est tout.

Le jeu met en scène une tribu d'humains que vous contrôlerez totalement, à partir du clavier ou du joystick, afin de traverser les 100 tableaux en formes de problèmes qui vous attendent. Au début de chaque tableau vous êtes informé de la mission que vous avez à accomplir, du nombre d'humains dont vous disposez, et du nombre que vous devez faire passer pour atteindre le niveau suivant. Cette différence vous laisse donc une certaine marge, et vous permettra d'atteindre votre objectif même si vous perdez un humain en le faisant tomber du haut d'une plate-forme.

Les premiers niveaux sont extrêmement simples, et vous permettront de vous familiariser avec les problèmes qui vous seront proposés plus loin dans le jeu. Normalement, vous tenterez de trouver les solutions les plus tordues pour arriver au bout d'un niveau, vous vous apercevrez alors que la solution la plus simple était la meilleure. Vous devrez non seulement trouver des objets, mais les utiliser de la bonne manière pour en obtenir

d'autres. L'interaction avec les objets, et avec les autres humains apporte une note de jouabilité élevée.

Pour démarrer, vous devez trouver une lance. Vous pouvez faire scroller l'écran en haut, en bas, afin de repérer les objets cachés, puis vous déplacerez vos humains pour qu'ils aillent les récupérer.

Quand un humain passe sur un point de cordes et de rondins, celui-ci s'écroule derrière lui. Résultat, vous êtes obligé de fabriquer une échelle



humaine pour faire passer d'autres membres de votre tribu. Les manipulations sont extrêmement simples, et il vous suffit de cliquer sur un des icônes placés en bas de l'écran pour faire se déplacer un des humains, ou pour le faire faire l'échelle humaine, bras levés vers le ciel.

Dans l'un des premiers tableaux, vous trouverez une torche enflammée, puis vous vous dirigerez vers un autre objet dont vous avez besoin, malheureusement le chemin est bloqué. Vous vous apercevrez au bout d'un petit moment que vous pouvez tout simplement mettre le feu au buisson qui vous bloque le passage. L'interactivité des objets va plus loin que ça, les torches serviront, par exemple, aussi à effrayer des reptiles préhisto-



riques. Ces derniers ne sont pas forcément dangereux, mais ils peuvent l'être. Les roues de pierre peuvent aussi bien servir à se déplacer qu'à passer au dessus d'un trou dans le sol. Une corde vous permettra d'atteindre certaines parties apparemment inaccessibles des niveaux. Vous pourrez aussi vous en servir pour faire un lasso et attraper une bestiole pour la chevaucher. Les lances ne vous servi-

ront pas qu'à tuer, mais vous pourrez les utiliser comme des perches pour passer au dessus de crevasses pour passer au dessus de crevasses. A l'aide d'une barre de niveau qui augmente à l'écran, vous pourrez juger de la distance que vous allez parcourir dans ce mode.

Plus loin dans le jeu, vous rencontrerez un sorcier, qui pourra faire apparaître des objets, ou encore déplacer un groupe d'humains d'un point à un autre, comme ça, juste en utilisant sa magie.



testé sur **AMIGA** par Derek dela Fuente

Humans est un fin mélange entre la stratégie, l'arcade et l'adresse. Trouver une solution, déplacer des humains et utiliser un objet, voilà les trois bases utiles pour résoudre un niveau. Visuellement, avec ses séquences animées en plein écran, entre les niveaux, ses sprites parfaitement

animés, et ses décors de fond de qualité, Humans est aussi agréable à regarder qu'à jouer. Oh, une dernière chose, une autre similitude avec Lemmings, l'organisation de Humans sur les disquettes permettra la création de Data Disks. Mirage n'hésitera pas à en sortir, faisons leur confiance.

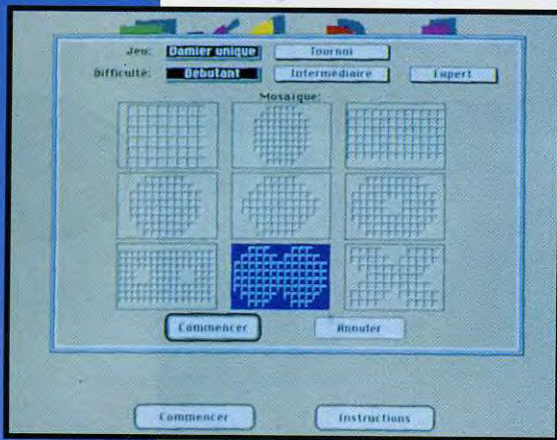
**GRAPHISME 16 SON 16 ANIMATION 17 DIFFICULTE 17 94%**

Disponible sur PC, AMIGA.



# TESSERAE

**Il n'y a pas que les peintres qui manient les couleurs,  
les gens de ComposeTel aussi savent mélanger les teintes.**

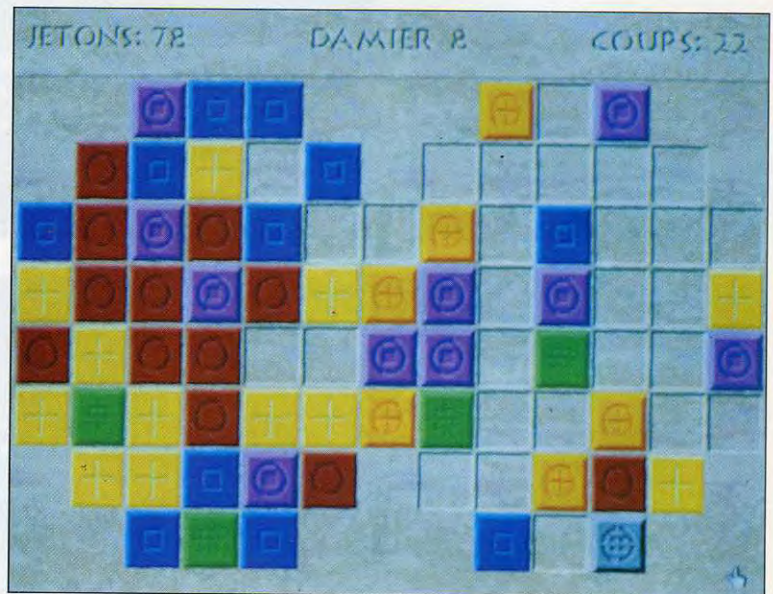


**A**llez, tiens, on se fait une petite expédition au pays du Dr Prise-de-Tronche? Une petite partie d'un jeu de plateau, nécessitant beaucoup de réflexion et pas mal de touffes de cheveux arrachées vous intéresse? Alors surveillez bien Tesseræe, vous allez être comblé. Sur des plateaux de diverses formes, neuf au total, des cases sont dessinées. En début de partie, toutes les cases présentes à l'écran sont recouvertes par des pièces de toutes les couleurs (pour les utilisateurs de Macintosh noir et blanc, les pièces n'ont pas de couleurs différentes, mais sont surmontées de dessins différents: carrés, croix, ronds). Trois couleurs au départ, les trois couleurs primaires. Le but du jeu est de faire disparaître toutes les pièces du jeu, ou plutôt d'arriver à une position où il n'en reste qu'une. Pour cela,

toute une gamme de mouvements vous est proposée. Vous pouvez déplacer une pièce, la faire passer par dessus une autre pièce qui est alors retirée du plateau, et retomber sur la case suivante.

Si celle-ci est innocupée, pas de problème, on continue. Si il y avait une pièce de la même couleur, elle disparaît elle aussi. Par contre, si la pièce avait une couleur différente, elles se mélangent et forment une couleur secondaire. Comment faire alors pour faire disparaître une couleur secondaire? Simple, faire passer une pièce par-dessus, de l'une ou de l'autre de ces deux teintes de composition. La pièce revient alors au stade d'une couleur primaire.

D'autres déplacements sont possibles, entre pièces secondaires, ou même tertiaires, inutiles de les exposer ici, ils suivent les mêmes principes généraux. Il faut donc adopter toute une stratégie, pour éviter d'isoler des pièces, et réussir à n'avoir plus que quelques pièces qui pourront s'annuler à la fin. Il y a plusieurs niveaux de jeu, et chaque niveau dispose de neuf tableaux aux neuf plateaux différents et à la difficulté croissante. Les scores sont sauvegardés en permanence, avec un classement par niveau et par tableau. Les noms des meilleurs joueurs dans chaque section sont affichés, tout l'intérêt du jeu est basé là-dessus, sur la compétition.



testé sur **MAC** par Moulinex

La profondeur de jeu de Tesseræe est tout à fait intéressante. Il faut réellement réfléchir et se défoncer le crâne pour arriver au bout de certains problèmes. Comme toute application Macintosh, Tesseræe est parfaitement maniable, à la souris, et tous les écrans du jeu sont d'une clarté exemplaire. Quelques petites options

agrémentent le jeu, comme la possibilité de revenir en arrière d'autant de coups que l'on désire, de sauvegarder ou de reprendre une partie, de remélanger les pièces, et bien sûr tout le système de sauvegarde des scores. Un très bon jeu qui paraît tout simple à première vue, mais qui devient très vite obsédant.

**GRAPHISME 12 SON 13**  
**MANIABILITE 19 INTERET 18**

**92%**

Disponible sur PC, MAC. VU ET DISPO A LA FNAC

tests

# PARAGLIDING SIMULATOR

L'oriciel a fait entrer le monde du parapente dans nos micros. Avant d'attaquer les belles balades qui vous mèneront dans les Alpes, sur les pentes de l'Himalaya, au-dessus du Grand Canyon et dans les Andes, vous

devrez passer votre brevet de pilote. Trois épreuves vous attendent, dans chacune d'entre elles, une cible se trouve placée quelque part au sol, vous devez voler jusqu'à elle et poser les deux pieds en son centre pour réussir l'épreuve. Pour l'atteindre, il faudra décoller, manipuler le parapente pour profiter des courants ascendants, prendre de la hauteur, amorcer sa descente avec habileté, tout en évitant les obstacles naturels: arbres, collines, rochers, rivières. Le

moindre contact au sol, s'il n'est pas exécuté sur la cible, est éliminatoire; vous devrez alors recommencer au départ de l'épreuve.



testé sur **CPC** par Seb

De simulateur, Paragliding Simulation n'en a que le nom. Le joueur se retrouve, en fait, devant un petit jeu avec scrolling et aux commandes limitées. On s'ennuie très rapidement à mourir; de plus, les décors ne changent pas réellement d'un niveau à l'autre, il n'y a qu'un vague effet de changement de palette de couleurs.

Quatre tableaux en tout, c'est bien peu, surtout qu'une fois terminé, le jeu ne vaut vraiment pas la peine d'être essayé une seconde fois.

Un jeu d'une autre époque, complètement anachronique vu les réalisations actuelles, qui aurait peut-être eu sa place il y a 7 ans...

**GRAPHISME 11 SON 08 ANIMATION 09 MANIABILITE 12** **40%**  
 Disponible sur CPC, ST, PC, Amiga.

Le 13 mai, les Androptères avaient déjà atteint nos satellites de Saturne et Mars. La fin de la planète semblait inévitable. Désespéré, le commandant Brojniv m'a contacté, moi, Duncan Norton.

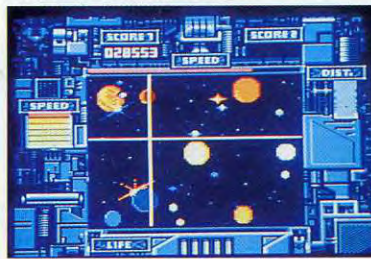
Je suis un psyborg, et plus précisément, un ubiquiste, ce qui veut dire que je peux me rendre, mentalement, à n'importe quel endroit de la galaxie. Mon corps reste sur place, mais mon esprit se déplace plus rapidement que la vitesse de la lumière (NDLR: Comme dans la réalité!!), et une fois sur les lieux de mon choix, je peux agir comme si j'y étais physiquement. C'est là que mon intervention a été utile, je me suis déplacé mentalement, et, une fois chez les Androptères, j'ai déréglé toutes leurs machines.

# PSYBORG

Aujourd'hui, 23 octobre 2192, les Androptères sont de retour.

Le joueur est dans la peau, ou dans l'esprit, de Duncan Norton. Le jeu est décomposé en plusieurs parcours, sur diverses planètes, dans de longs couloirs lumineux. Vous disposez d'énergie limitée, les couloirs sont composées de diverses dalles de formes et de couleurs différentes qui ont divers effets sur vous: ralentissement, accélération, vie supplémentaire, bonus, téléportation, tremplin. Vous devez atteindre

la fin du parcours en avançant le plus rapidement possible, et en tournant pour choisir votre parcours, pour passer sur les dalles positives et éviter les négatives.



testé sur **CPC** par Seb

Psyborg est très inspiré de Trailblazer, un jeu assez ancien qui a eu son heure de gloire. Malheureusement, Psyborg est ennuyeux au possible. Les dalles défilent à grande vitesse, en 3D fil de fer, mais on n'a pas trop le temps de faire quoi que ce soit

ou de décider par où passer.

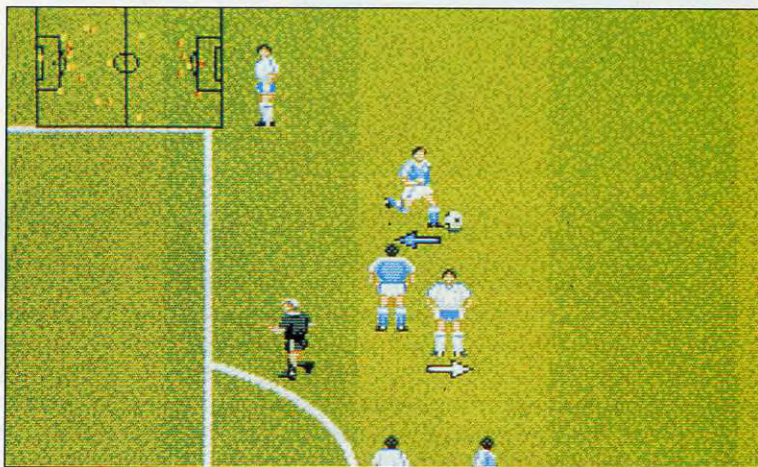
On suit vaguement le parcours, en se déplaçant à gauche, à droite, ce qui a pour effet de faire tourner le décor, pour enfin arriver au bout de la planète et passer au niveau suivant.

**GRAPHISME 10 SON 11 ANIMATION 12 MANIABILITE 12** **36%**  
 Disponible sur CPC, ST, PC, Amiga.

# JOHN BARNES EUROPEAN FOOTBALL

**Krisalis a réussi à associer le nom de John Barnes à sa dernière réalisation, une simulation de football.**

**J**oueur du Liverpool Football Club et de l'équipe nationale britannique, John Barnes fait partie des grands du football. Aujourd'hui, il entre crampons en avant dans le monde des jeux sur ordinateur grâce aux programmeurs de Krisalis. Avec John Barnes European Football, vous allez pouvoir participer au championnat d'Europe de 92. Huit équipes sont en liste, et le joueur (ou les joueurs) devra choisir celle qu'il désire contrôler. Angleterre, Ecosse, Allemagne, Suède, Yougoslavie, Hollande, C.E.I. (NDLR: Pour ceux qui ne le savent pas, c'est le nouveau nom de l'ex-URSS) et France. Ce choix sera entré par l'intermédiaire de l'un des nombreux menus qui habite le jeu. Le joueur gardera cette équipe tout au long du tournoi, il est bien sûr possible de sauvegarder et de recharger une partie. Un tableau est affiché indiquant les rencontres à effectuer au moment du tour de jeu où



vous vous trouvez. Vous pouvez alors prendre connaissance de l'équipe que vous devrez affronter. Avant de démarrer un match, le joueur doit choisir une formation de jeu. Les combinaisons classiques sont disponibles: 4-4-2, 4-3-3, 4-2-4, 1-3-3-3, 3-2-5 et 5-3-2. Quelques options sont disponibles, comme la possibilité de faire intervenir des événements météorologiques qui vous balanceront des averses à tout moment sur le terrain, ou l'option arcade qui permet de jouer tout de suite un match sans passer par tous les menus de compétitions, ou encore les réglages du mode de contrôle, la durée du match, le fait de diriger toute l'équipe selon la proximité du ballon, ou un seul joueur pendant tout le match. Pendant le match, le joueur que vous dirigez est suivi en permanence par une flèche qui pointe dans la direction des buts qu'il vise. Toute les



possibilités du football sont présentes, remises en jeu, touches, tackles, divers tirs et coups francs. Ces derniers sont particulièrement évolués dans John Barnes, vous pouvez en effet positionner vos joueurs, et leur donner des directions de course pour le moment où vous frappez la balle. Il est donc possible de créer de petites séquences tactiques. Chaque équipe dispose de quatre remplaçants qui entreront sur le terrain quand le joueur le désirera. Une séquence d'animation représente alors l'échange où l'on voit les joueurs enlever leurs survêtements.



testé sur **AMIGA** par SEB

Rien de bien excitant dans ce John Barnes. A part le système des coups francs qui est très amusant, tout est classique et moyen dans ce jeu. Pour ce qui est des animations et de la rapidité, c'est même en dessous de moyen. Les graphismes ne sont pas extraordinaires, et les bruitages en

cours de match assez mauvais. Avec toutes les simulations de football qui arrivent dans les mois à venir, et tout particulièrement Sensible Soccer ou Striker, John Barnes European Football risque fort de mourir dans les parties les plus reculées de nos souvenirs, jusqu'à l'oubli total.

**GRAPHISME** 12  
**ANIMATION** 11

**SON** 11  
**MANIABILITE** 12

**60%**

Disponible sur AMIGA.

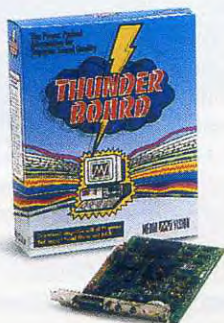
tests



## THUNDER BOARD. LES JEUX SUR PC COMME VOUS NE LES AVEZ JAMAIS ENTENDU.

Ecoutez ce que vous avez manqué: aucune autre carte sonore ne vous fera entendre un tel son.

Le filtre dynamique de la Thunder Board™ vous créera un son incroyable. La Thunder Board™ est tout ce dont vous avez besoin dans une carte sonore PC. Avec d'agréables caractéristiques telles qu'un synthétiseur 11 voix FM, un enregistrement et une relecture numériques, cette carte peut répondre à tous vos besoins sonores sur PC.



Ce produit est bien sûr totalement compatible AdLib™ et Sound Blaster™; vous pouvez jouer avec tous les jeux qui supportent la musique synthétique. La Thunder Board™ vous laissera entendre tous les effets de sons numériques et les enregistrements de voix utilisés par les nouveaux jeux. En effet, vous avez sur une seule carte: un port joystick, une entrée micro, une sortie haut-parleurs et un amplificateur de puissance intégré avec réglage de volume.



**Thunder Board™. Le Son de l'Aventure.**

Distribuée par INNELEC  
Centre d'activités de l'Ourcq  
45, rue Delizy. 93692 Pantin Cedex

# HOSTILE BREED

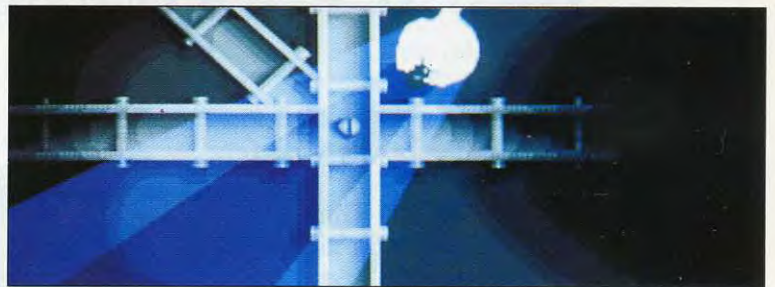


**Les programmeurs de Palace Software sont traumatisés par les insectes. Ils ont tenté d'exorciser leur phobie avec Hostile Breed.**

il y a de cela quelques années maintenant, vivent enfermés dans leur centre de recherche, en plein cœur de la jungle. Ils ne s'aventurent jamais à l'extérieur, d'une part, ils ont autre chose à faire et leurs travaux occupent pleinement leurs esprits peu enclins à aller batifoler dans les arbres, d'autre part la moindre sortie serait fatale pour tout être humain. L'air de Genaro est totalement toxique. C'est peut-être ça qui a empêché la vie de se développer sur la planète, finalement. Le centre de recherche est organisé comme une sorte de grosse toile d'araignée lourdaude, le centre, volumineux, est composé du réacteur nucléaire. C'est lui qui apporte toute

centre. A partir du réacteur partent huit ailes, symétriques, abritant les usines, les cultures, et les bâtiments d'habitation des scientifiques. Ces hommes vivent heureux, à la gloire de leur déesse à eux: la science. Ils tentent de comprendre comment les végétaux peuvent se développer sur Genaro alors que les animaux ne peuvent y survivre une seconde. Une grande catastrophe est survenue ce matin. La terre de Genaro a tremblé. des fissures se sont formées sur les murs du centre de recherche, l'air mortel de la planète s'est infiltré, et de nombreux hommes furent emportés vers d'autres cieux. Par ces fissures sont entrés les responsables du

**L**a planète Genaro ressemble beaucoup à ce que certains humains ont l'habitude d'appeler paradis. La nature y est magnifique, colorée, abondante, les paysages y sont somptueux, aptes à faire vibrer la corde poétique de tout un chacun, même celle profondément cachée des routiers de l'espace. Fait étrange, sur cette planète, apparemment bénie de l'un des nombreux dieux issus des très nombreuses religions de toute la galaxie, pas la moindre trace d'une créature vivante. Pas le moindre animal, pas le moindre insecte, rien, que dalle, juste des plantes gigantesques qui poussent tranquillement et qui écoutent leurs congénères pousser. C'est bien cette absence de vie autre que végétale qui a attiré les scientifiques de notre planète Terre. Les cinq cents blouses blanches qui ont débarqué sur Genaro,



l'énergie nécessaire pour faire vivre la petite communauté scientifique. Le centre vit en autarcie totale, il fabrique, et recycle tout ce qui peut être nécessaire. Des usines de toutes sortes agrémentent les couloirs du

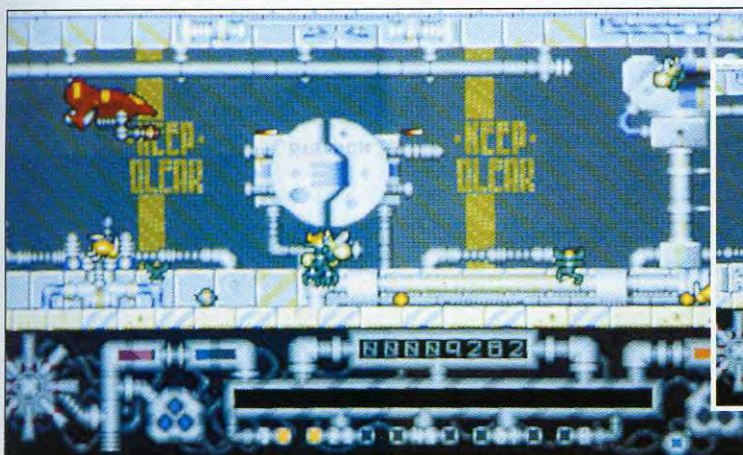
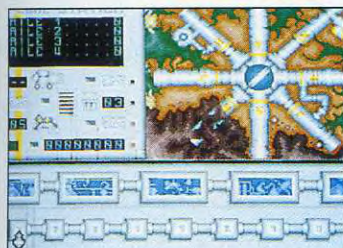
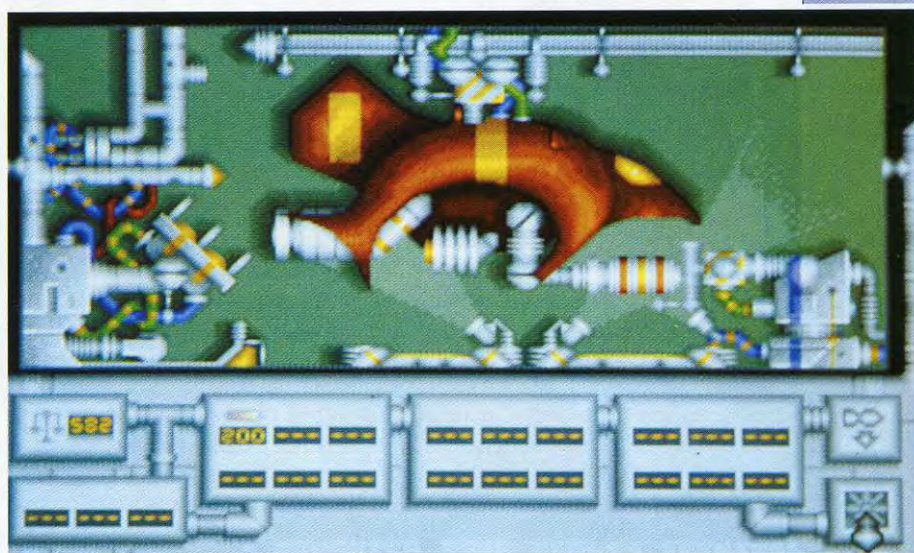
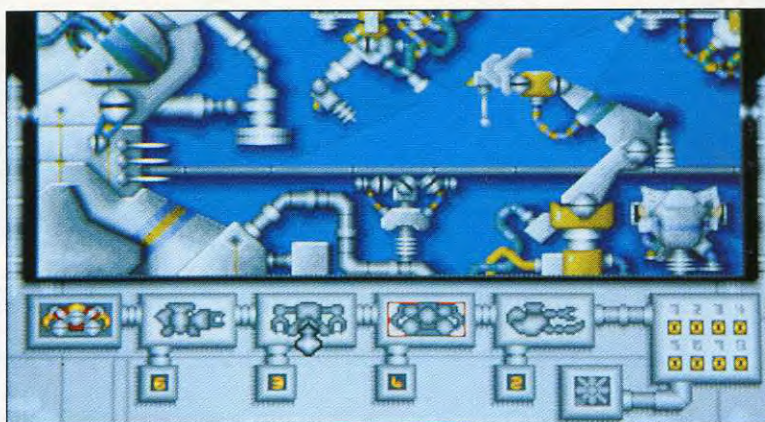
tremblement de Genaro: des aliens. Ceux-ci ont la forme de gros insectes, de toutes sortes. Tous sont dangereux, tous ont l'intention d'atteindre le cœur du centre de recherches, le réacteur nucléaire. Cés bestioles semblent programmées pour détruire. Les quelques scientifiques survivants ont réussi à s'organiser. Par chance, un bâtiment de combat est resté intact, il n'a pas été touché par les éboulements de certaines usines. Grâce à lui, les hommes ont peut-être une chance d'empêcher les insectes d'atteindre le réacteur. Il faudra lutter, à travers les huit couloirs des huit ailes qui forment le centre de re-



tests

cherches. C'est bien évidemment aux commandes de ce vaisseau que se retrouvera le joueur. L'action commence juste après le tremblement de Genaro, alors que les insectes se sont déjà infiltrés. Le puissant ordinateur du centre se charge de surveiller tous les couloirs, et vous indique par l'intermédiaire de messages d'alerte, quels sont les insectes les plus proches du cœur que vous devez aller combattre tout de suite. Il faudra être très rapide, et passer d'un couloir à l'autre comme l'éclair.

Dans les différentes ailes du centre de recherches, pendant vos combats, vous pourrez ramasser des caisses d'équipement. Ramenez-les au centre, afin de récupérer et de greffer leur contenu à votre vaisseau qui deviendra plus puissant. Vous aurez besoin de ces armes ou de ces bonus, car les aliens sont nombreux, et, en plus, ils se reproduisent directement dans les ailes du centre.



testé sur **AMIGA** par Seb

Hostile Breed se présente comme un bête shoot'em up à scrolling horizontal. Pour sortir des programmes routiniers, les programmeurs de Palace Software (Rob Stevens et Jo Walker) ont ajouté ces éléments où l'on customize son vaisseau en dirigeant les machines des usines. Les ennemis sont nombreux, et il y en a 590 genres différents. Le vaisseau avance dans des scrollings diffé-

rentiels de très bonne facture, même quand on accélère beaucoup. Pour ce qui est des graphismes, notons leur luminosité et leur originalité. Malheureusement, il est parfois difficile de distinguer les ennemis des décors de fond. L'action, dans Hostile Breed, est ininterrompue, et le maniement du vaisseau ne vous posera plus de problèmes au bout de quelques minutes d'utilisation.

**GRAPHISME 15 SON 16**  
**ANIMATION 15 MANIABILITE 14**  
**83%**  
 Disponible sur AMIGA.

# ROAD TO THE FINAL FOUR

**Bondissant, rebondissant, et traversant le filet sans arrêt, le ballon de Bethesda Softworks a un sourire permanent aux lèvres.**

**L**a NCAA est une association regroupant des milliers de sportifs et des centaines d'équipes sportives dans de très nombreux collèges des Etats-Unis. NCAA Road to the Final Four vous propose de participer au championnat NCAA dans la catégorie Basket-Ball.

De très nombreux menus sont disponibles dans ce jeu, mais à tout moment vous pouvez accéder à la partie en appuyant sur une simple touche. Plus tard, si vous le désirez, en cours de jeu, vous pouvez revenir dans les écrans de menus, faire des modifications et revenir dans le jeu. Il est ainsi possible de régler la configuration sonore et graphique de votre PC, de sauvegarder ou de reprendre une compétition, d'obtenir des statistiques sur son équipe, joueur par joueur, ou de définir la durée en

temps réel d'une période de jeu. A tout moment du jeu vous pouvez geler l'écran, et changer de système de visualisation en passant par l'une des dix caméras placées autour du terrain. Le joueur peut d'ailleurs placer lui-même ses caméras où bon lui semble. Pendant le match, vous dirigez les joueurs en essayant d'intercepter les balles de l'adversaire. Un respect scrupuleux est obligatoire, car les arbitres guettent, et ils sont infailibles. Ils utilisent même la synthèse vocale pour annoncer les fautes, et hurlent "marché" ou "retour en zone" dès qu'ils en ont l'opportunité. Malheureusement, ils parlent américain. Le manuel, très bien fait mais en américain, offre même un détaillé de toutes les règles du basket-ball, certaines de ces pages étant même agrémentées de schémas.



Passing	6' 5"	92	1	0	0	0	2
Jordan	6' 2"	93	1	0	0	0	0
Engelliant	6' 10"	100	1	0	1	0	0
Kearney	6' 4"	100	1	0	0	0	0
Anderson	6' 4"	100	1	0	0	0	0
C Kane	6' 3"	100	0	0	0	0	0
F1 Ritchison	6' 2"	100	0	0	0	0	0
G1 Crawford	6' 2"	100	0	0	0	0	0
C Lacheur	6' 5"	100	0	0	0	0	0
F2 Brown	6' 6"	100	0	0	0	0	0
1 East Break			1	Man to Man			
2 Pick & Roll			3-2	Zone			
3 Give & Go			2-3	Zone			
4 Back Door Trap			4	1-2 Zone			
Clear Right			1-3	1 Zone			
Clear Left				Full Press			
Passing Game				1-2-2 Trap			
Run & Gun				Immed. Foul			

testé sur **PC** par Seb

Le programme d'installation propose 2 systèmes graphiques différents: EGA ou VGA/MCGA. Au niveau sonore, trois possibilités vous sont offertes: hurler de douleur en écoutant les crachouillis de votre haut-parleur interne, ou profiter des cartes Adlib ou Sound Blaster. L'aspect sonore du jeu est d'ailleurs assez réussi, tout particulièrement les synthèses vocales. Pour ce qui est des graphismes, ils ne sont pas extra-

ordinaires, et souvent très brouillons. Les animations des joueurs ne font pas partie du cercle fermé des jeux à fluidité et rapidité parfaite.

En fait, tout l'environnement du jeu est très complet, avec des tonnes d'options et de menus, plus les nombreuses touches clavier qui permettent d'exécuter tout un tas de choses, malheureusement le plaisir de jeu n'est pas réellement présent en match.

**GRAPHISME 13**  
**ANIMATION 13**

**SON 14**  
**MANIABILITE 13**

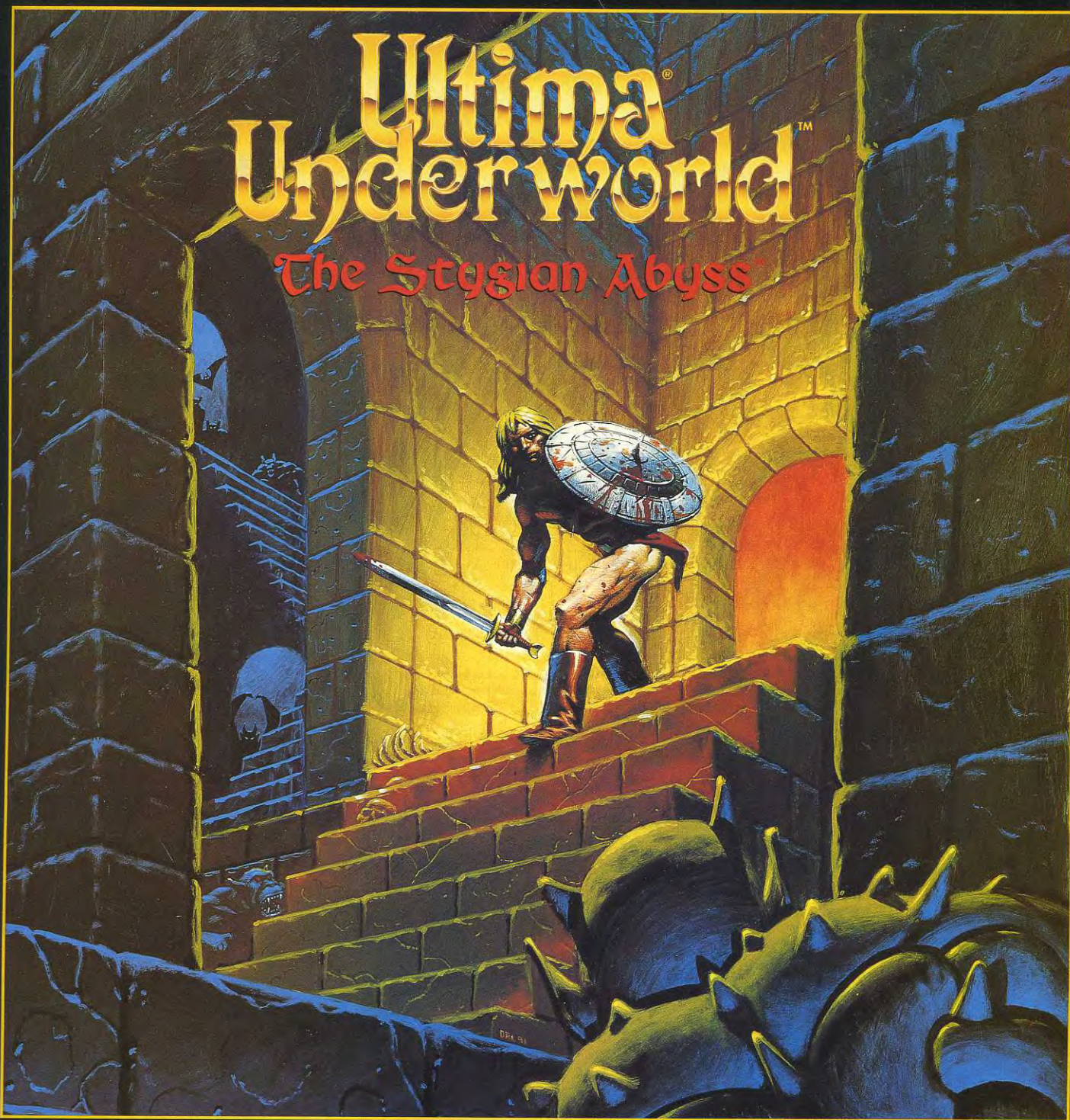
Disponible sur PC.

**70%**

tests

# Ultima<sup>®</sup> Underworld<sup>™</sup>

## The Stygian Abyss



*Un véritable jeu du type donjon master en 3D, une formidable aventure-action imaginaire, en un mot, le premier spectacle interactif permanent!!*

Vous n'avez jamais besoin de vous arrêter de marcher, de nager, de bondir ou de combattre dans ce jeu doté d'une réalité virtuelle REVOLUTIONNAIRE.

Chacun des murs, des précipices, des ponts, des objets et des personnages est minutieusement modelé dans un espace 3D.

Regardez en face de vous, en bas, en haut, découvrez les indices vous permettant de résoudre les énigmes et de combattre les monstres redoutables!

Ultima Underworld: The Stygian Abyss est un jeu de rôle et d'action STU PE FIAINT.

*Il faut le voir pour le croire!!*



*Les images apparaissant à l'écran peuvent varier.*

**ORIGIN<sup>™</sup>**  
We create worlds<sup>™</sup>

Distributed by



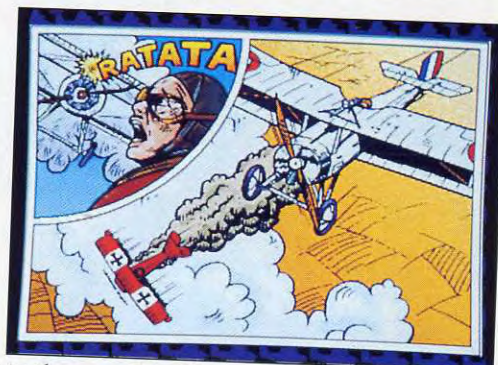
MINDSCAPE  
INTERNATIONAL

# CAUTIOUS CONDOR

C'est dans la tradition des BD années 30, mais avec la technologie CD en plus que Tiger arrive en France.



CD ROM

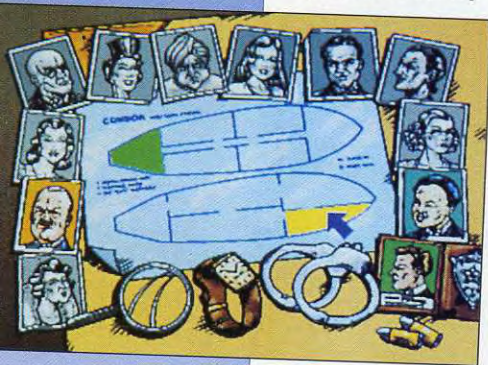


**C**e jeu, ainsi que Strange Deadflows testé dans les environs, n'est pas récent puisqu'il a reçu le prix du meilleur logiciel d'aventures au Japon en 1989. Pourtant, à condition que vous parliez et surtout compreniez l'anglais impeccablement, vous pourrez prendre beaucoup de plaisir à essayer

de mener l'enquête. Procédant du même état d'esprit que le Cluedo, ce jeu se déroule dans un endroit clos, comme on en rencontre souvent dans la tradition du roman policier. Histoire de changer un

peu des histoires de chambres closes et autres manoirs, l'action se déroule dans un avion de transport, le Condor. A l'époque, les appareils de ce type, encore imprégnés de l'idée maritime que l'on se faisait des voyages, étaient agencés comme des paquebots. Tout commence donc dans les airs, pendant la traversée Baltimore-Lisbonne, organisée par Bronson Barnar, armateur de l'appareil. Ce dernier, qui se targue fort d'être un détective hors pair, a invité à bord quelques personnes rigoureusement sélectionnées. Parmi elles, un ancien camarade, Ned Peters, véritable détective. Comme beaucoup de mégalos, Barnar souhaite prouver à Peter qu'il est plus fort que lui. Il espère que son ami ne pourra pas découvrir que l'un des invités de cette croisière "select" est un dangereux criminel.

Quand commence le jeu, vous n'avez que 10 minutes pour résoudre l'énigme; si l'appareil atterrit, il est trop tard. Il est possible de se déplacer dans les différentes "pièces" de l'engin. En cliquant sur une loupe, on peut explorer minutieusement un lieu et les personnages de rencontre vous renseignent. Disposant d'un scénario digne d'Agatha Christie, ce logiciel très prenant est une réussite du genre en raison de son ambiance.



testé sur **CD ROM PC** par Moulinex

Le graphisme, indéniablement issu de digitalisation de dessins, fait penser à certains comiques américains dans la lignée de Will Eisner. Grâce à la superposition de nombreuses vignettes, le jeu, bien que dénué d'animation, conserve un caractère dynamique et la mise en page est assez agréable. Ce qui frappe le plus est pourtant la bande son, car en plus de bruitages et de musiques

d'ambiances dignes d'un feuilleton radio, tous les personnages parlent. Ils parlent même en permanence puisqu'aucun texte n'apparaît à l'écran (Soundblaster uniquement). C'est, du reste, le seul défaut de ce jeu car en dépit de la qualité des voix, il faut véritablement très bien comprendre l'anglais pour suivre les dialogues du jeu.

**GRAPHISME 16 SON 18**  
**ANIMATION - DIFFICULTE 17**  
**DISPONIBLE SUR PC VU ET DISPO A LA FNAC**

**91%**

**L'aventure débutée avec  
Infernal House n'allait pas  
s'arrêter en si bon chemin,  
Lankhor vous propose la suite.**

# SILVA

**E**n janvier 1985, un étrange client était passé me rendre visite, dans mon bureau de détective privé.

L'affaire qu'il me proposait n'était guère intéressante, mais l'état de mes finances ne me permettait pas de refuser la moindre enquête. Ce scientifique, Rainer Gelehrman, soupçonnait l'un de ses collègues, le professeur Tcherlawsky, de pratiquer des expériences diaboliques. Il me laissait la clé de la maison du professeur, ainsi qu'une



photo de la demeure. Deux jours plus tard, j'apprenais la disparition de Rainer et décidais de laisser tomber l'enquête; en l'absence de celui-ci, je ne risquais pas d'être payé, et c'était tout ce qui m'intéressait.

Cinq ans plus tard, ma petite amie du moment, Sophie, tombait sur la photo de la maison et me demandait des renseignements sur celle-ci.

Je lui expliquais tout. Journaliste, Sophie crut sentir l'affaire qui la rendrait célèbre et ne résista pas à la tentation de se rendre sur les lieux, malgré mon

interdiction. Au bout de plusieurs jours, ne la revoyant plus, je décidais de me rendre à mon tour dans la demeure inquiétante du professeur Tcherlawsky.

De nombreux dangers m'attendaient là-bas, mais mon astuce me permit de venir à bout des nombreux pièges et énigmes de la maison.

Je retrouvai Sophie et 500 autres personnes, qui, sans mon arrivée, étaient vouées à une mort certaine. Malgré tout cela, Sophie me dit que le professeur Tcherlawsky ne leur voulait pas de mal, qu'il n'avait pas le choix et devait agir ainsi, de plus, elle considérait comme un honneur d'avoir été choisie.

Aujourd'hui, un rêve étrange



vient de me replonger dans toute cette affaire.

Dans mes songes, j'ai entendu une voix qui me parlait et m'indiquait que j'avais fait échouer ses plans, mais que malgré tout cela, si j'arrivais jusqu'à elle, bien que cette personne fut morte actuellement, elle m'expliquerait tout.

Maintenant éveillé, je me sens comme guidé, mes pas, mes gestes me mènent jusqu'au cœur d'une forêt étrange. Encore une enquête à résoudre, peut-être la dernière, espérons.



testé sur **CPC** par Seb

Lankhor signe là la suite et la fin d'Infernal House, et par là même, sa dernière production dans le domaine; après, fini, plus de jeu de ce type. Silva reprend exactement les mêmes principes qu'Infernal House, des images fixes (en fait, de toutes petites animations viennent parfois égayer les écrans, comme un hérisson qui traverse la route, ou une crotte de moineau qui tombe sur le pare-brise de votre véhicule), des icônes, et une aventure à dénouer

en trouvant les bons objets à utiliser aux bons endroits. Rien de bien merveilleux, mais les amateurs de ce type de jeu existent encore, et les fans d'Infernal House seront sûrement heureux de trouver la suite de celui-ci.

Petite évolution tout de même, une séquence sortant un peu du jeu d'aventure texte classique est intégrée dans Silva; vous dirigez alors un plongeur qui doit trouver son chemin dans un labyrinthe sous-marin, avec de l'oxygène limité.

**GRAPHISME 12 SON 12**  
**INTERET 13 MANIABILITE 14**

**70%**

Disponible sur CPC.

**MICROMANIA SUR FR3 !**

**Chaque mercredi à 17h15 et le dimanche à 9h15**

**MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission**

**2 Megadrives à gagner chaque semaine**



**NOUVEAU à Lyon**

**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**

Niveau 1 . Face sortie Métro 69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29



**MICROMANIA LES 3 MOULINS NOUVEAU**

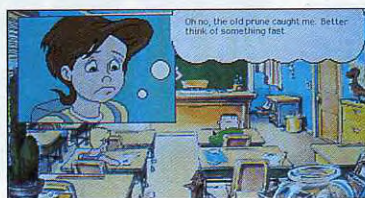
Centre Commercial Les 3 Moulins Pont de Billancourt 92130 Issy-Les-Moulineaux Tél. 45 29 09 90





# WILLY BEAMISH

**A** lors, le terrible Vomitor pointa sa tentacule vers la foule en érucant: "tremblez terriens, je reviendrai", puis il appuya sur le bouton du gyro-propulseur et... Pardon? Ah oui, Willy Beamish. Ah ben tiens, voilà justement un jeu n'ayant aucun rapport avec la production habituelle. Et lorsque je parle d'habitude, c'est autant en général que par rapport à celles que l'éditeur nous avait fait prendre, par exemple avec Earth of China, son logiciel précédent. Ici, point de film digitalisé ni de scénario pour les grands mais au contraire, une histoire toute simplette, toute bête dirais-je. Dans ce jeu, vous incarnez Willy, un sympathique garçon d'une dizaine d'années dont le seul intérêt immédiat est de disputer le concours annuel des jeux Nintari (!). Naturellement, le carnet scolaire de Willy s'en ressent, d'autant que le chérubin a eu l'idée saugrenue d'emmener sa grenouille en classe, laquelle à son tour a eu l'idée saugrenue de sauter sur le directeur de l'école. Bref, lorsque Willy rentre de classe, il se fait tout petit. C'est d'ailleurs à cet instant que le jeu rend



la main après la séquence d'introduction. Alors, à vous de jouer. Vous découvrez votre famille (enfin, vous le joueur; Willy, lui, la connaît): la maman, sexy comme tout, votre crétine de petite sœur, qui parle français pour faire chic (ça se passe aux Etats-Unis. Forcément, en France, c'est pas chic de parler français) et votre grande sœur, pré-occupée par ses problèmes sentimentaux, comme toutes les grandes sœurs du monde. N'oublions pas le chien, gentil mais collant comme la moyenne des chiens gentils. Enfin – par ordre d'apparition à l'écran – le père, héros au sourire si doux mais un peu crispé par ce qu'il a à avouer à sa petite famille. En effet, lors du repas du soir, le pater familias vous apprend qu'il

**Rappelez-vous, à l'âge de notre héros, vous aviez une de ces pêches... Un vrai bâton de Dynamix!**



vient de se faire virer de sa boîte. Adieu veaux, vaches, cochons, couvées, vie douillette: il va s'agir de devenir un garçon raisonnable.

- Et commence par me donner cette console de jeu.

- Mais je voulais m'entraîner pour les concours Nintari!

- Pas question, tu ferais mieux de travailler, ton bulletin est déplorable!

- Mais... je...

En gros, voilà le résumé de l'intrigue. Je n'aime décidément pas.



testé sur **MAC** par Moulinex

C'est du Dynamix, serais-je tenté d'écrire pour en finir rapidement mais je sens bien que vous attendez des explications plus étoffées, tas de goulus. C'est donc beau puisqu'à base d'aquarelles digitalisées mais comme Larry, la version Mac tourne au lavis et l'ensemble est pâlichon. Les animations des inter-écrans, nombreux (les inter-écrans) et nombreuses (les animations des) sont rapides et assez poussées. En revanche, l'animation des personnages est parfois un peu lente. Tenez,

puisque je parlais de Larry, autant continuer puisqu'au cas où vous l'ignorerez, Dynamix est une filiale de Sierra, aussi retrouve-t-on le même système permettant d'afficher le jeu en plein écran type PC VGA 256 couleurs ou plus petit (moitié ou tiers), avec pour résultat une résolution maximum et une lisibilité minimum. La bande son, assez entraînante est, toujours comme Larry – mais je crains qu'il ne s'agisse d'un défaut endémique – un peu faiblarde côté volume.

**GRAPHISME 16 SON 17**  
**ANIMATION 15 DIFFICULTE 15**  
**NOTICE VO 8**

**88%**

**MINIMUM : 256 COULEURS VU ET DISPO A LA FNAC DISPONIBLE sur PC ET MAC.**

tests

**P**our ceux qui auraient raté le début, rappelons que Battle Isle est un wargame futuriste qui vous oppose au peuple de Skynet Titan.

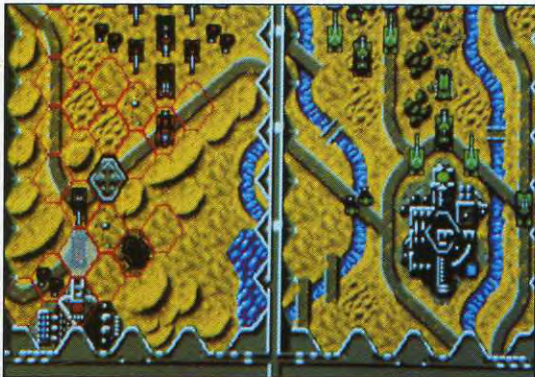
Vous êtes aux commandes d'une véritable armée composée de différents types de matériel pouvant rouler, voler et même flotter.

Le jeu va consister à prendre possession de différentes îles disséminées dans ce monde. Au début, les combats sont exclusivement terrestres mais au fil des conquêtes, l'armée et le territoire augmenteront de taille. Le jeu dispose d'un écran séparé en deux, chaque côté correspondant à un joueur. Ce dernier peut être humain ou commandé par la machine. Différentes icônes permettent de donner des ordres relatifs aux tirs ou aux déplacements, tributaires de la nature du terrain. Dimension intéressante, il est prévu de pouvoir construire, en cours de partie, du matériel supplémentaire en prenant possession d'une usine (cela permet également de réparer le matériel existant endom-

# BATTLE ISLE

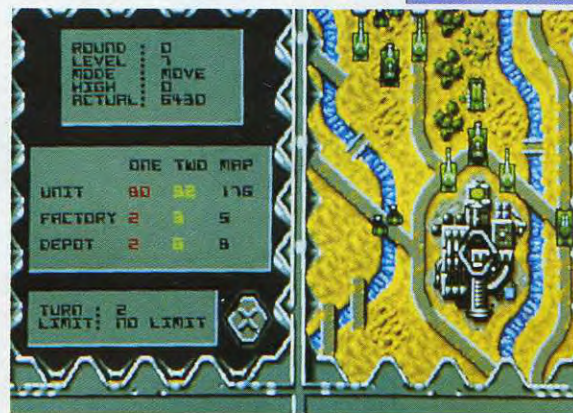
## SCENARI DISK 1

**Après le succès mérité de Battle Isle, Ubi Soft repart en guerre avec ce data disque.**



enfin votre maître. Cette disquette de données comporte en effet 9 cartes à deux joueurs et 25 cartes à 1 joueur. De plus, histoire de varier les choses parce que les îles, c'est bien gentil, mais quand on en a vu une, on les connaît toutes, les territoires à conquérir sont véritablement différents les uns des autres: on trouve des mondes désertiques, des mondes de glace, des mondes de jungle et même un panaché de tout cela. En ce qui concerne les règles, c'est comme d'ab-

magé). Vous autres, les joueurs acharnés êtes vraiment insatiables. A peine un jeu est-il dans le commerce que vous voilà déjà au dernier tableau, en train de demander la suite. Bon, ben la voilà, la suite en question, et cette fois, il est possible que vous trouviez



testé sur **PC** par Moulinex

Techniquement, le jeu est particulièrement bien réalisé et même si le graphisme est un tout petit trop sommaire, on appréciera particulièrement l'ergonomie de l'ensemble.

Même si cela reste un détail, la présentation de départ est légèrement différente. En revanche, pas de modifications en ce qui concerne commandes à la souris, toujours aussi pratiques.

**GRAPHISME VGA 14**    **SON SBLASTER PRO 15**    **91%**  
**ANIMATION -**    **DIFFICULTE 15**  
**MANUEL VF -**    **TAILLE 1,5 Mo**    **Disponible sur PC.**

# EPIC

On l'a attendu très longtemps, il est enfin là et son papa, Mr Ocean, est soulagé.



Quand vous avez localisé une de vos cibles, vous n'avez plus qu'à foncer dessus et à tirer. Si vous utilisez des missiles à têtes chercheuses, un petit écran sur le tableau de bord montrera la progression de chacun vers sa cible.

Tous les scientifiques sont unanimes, notre planète, la Terre, va bientôt disparaître, une super nova devrait en effet bientôt exploser et détruire le système solaire tout entier. Il n'y a bien sûr qu'une seule solution, quitter la planète, former une immense colonie d'errants galactiques à la recherche d'une autre planète habitable.

En très peu de temps, tout est mis en œuvre et d'énormes vaisseaux, des

guerre est déclarée, les riverains ne veulent rien entendre. Vous allez devoir combattre et détruire les installations militaires de ceux qui sont maintenant vos ennemis.

Epic commence très fort avec une longue introduction entièrement composée de superbes écrans graphiques, avec des vaisseaux en 3D faces pleines qui traversent l'écran. Le jeu vous place dans la peau d'un des pilotes aux commandes d'un chasseur ultra-rapide et équipé des meilleures armes

exemple, vous mènera sur une planète où vos ennemis ont installé leur super radar qui les renseigne en permanence sur tous vos mouvements. Malheureusement, cette planète est protégée par un champ de mines, vous devez donc foncer avec votre chasseur pour descendre un maximum de mines afin que les



L'introduction du jeu est magnifique, avec de très nombreux écrans, tous très travaillés et animés.

cargos gigantesques et tout un tas d'engins annexes quittent la Terre et s'enfoncent vers l'inconnu. Le voyage se passe sans encombres, et la vie commence à s'organiser dans les vaisseaux transformés en villes volantes. Malheureusement, les errants Terriens vont traverser une zone extra-terrestre protégée par des lois galactiques inconnues des malheureux Terriens. La

inventées en plusieurs siècles de civilisation humaine. Le jeu est divisé en 8 grandes étapes, elles-mêmes divisées en plusieurs missions. Toutes ces missions s'enchaînent logiquement, et suivent la progression d'un scénario qui a pour but de vous faire traverser vivant la zone extra-terrestre qui ne veut pas de vous.

La première mission, par

autres vaisseaux de combats, plus volumineux, puissent s'infiltrer eux aussi. Ensuite, vous vous rendez sur la planète pour localiser et détruire le radar géant.

Dans chaque mission, vous vous trouvez assis dans votre chasseur, votre tableau de bord vous indique votre niveau de fuel, votre vitesse ainsi que l'état de votre bouclier. Vous disposez de différents indicateurs d'orientation et d'une carte de la surface où vous devez agir.

Toutes les vues possibles et imaginables sont disponibles: vue de dos, de l'intérieur du cockpit, avec un cockpit réduit, avec un cockpit complet, vue sur les côtés. Vous pouvez même obtenir une vue tournante autour de vos objectifs, ce qui peut vous permettre de mieux les localiser.

Selon les missions, vous lutterez contre divers engins ennemis, des chasseurs, des sortes de tanks au sol ou des batteries de DCA laser. La difficulté vient du fait que votre fuel et le temps dont vous disposez sont limités. De plus, vous ne savez pas exactement où sont vos objectifs, et il faut les trouver, ce qui perd du temps, et surtout du fuel. Heureusement, des recharges de fuel déposées par vos collègues traînent,



Lors du briefing, avant le décollage, le commandant de votre escadrille vous montre vos cibles sur un écran d'ordinateur.

tests

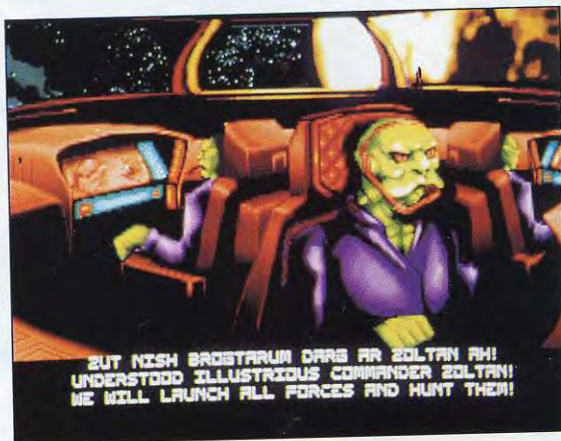
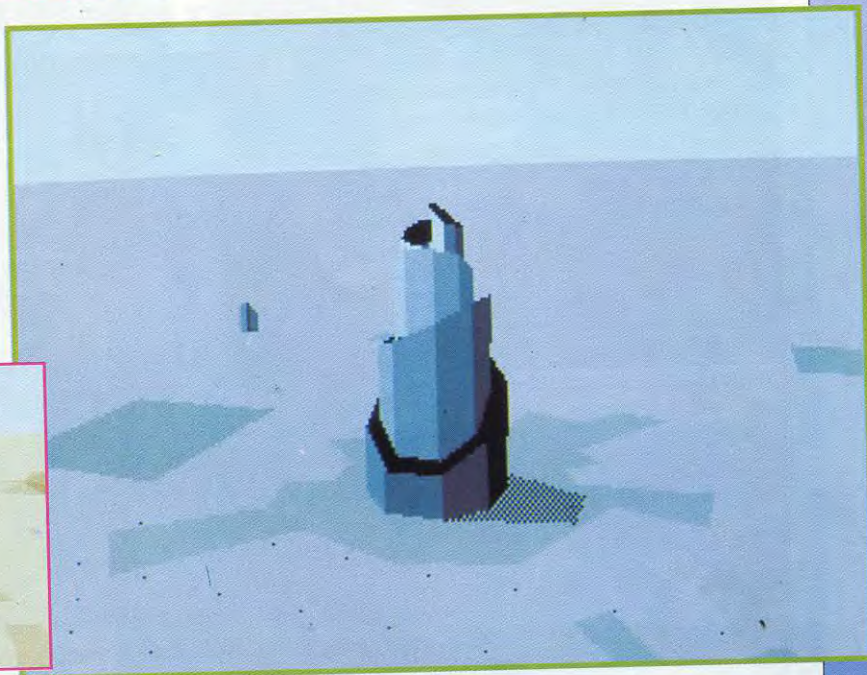
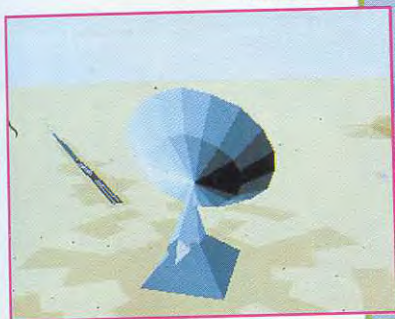


De nombreuses vues sont disponibles, vous y accédez en appuyant sur les touches de fonction.

en petit nombre, sur les lieux de vos missions. Vous pouvez donc vous diriger vers eux et refaire le plein.

Plus qu'à les décorer, ce sont les palettes des planètes qui changent, sans compter les batailles dans l'espace.

A tout moment, pendant la mission, vous pouvez demander une vue sur votre ou sur vos cibles. Une caméra tourne autour de celles-ci pour vous les montrer sous tous les angles. Il ne reste plus qu'à la localiser.



testé sur **PC** par Seb

Une chose est sûre, Epic est magnifique. Les graphismes des vaisseaux, les routes, les ponts, les installations sur les planètes sont magnifiquement modélisés. De plus, l'animation est extrêmement rapide, sur un PC 486 le joueur est même obligé de retirer le turbo, ça va trop vite.

L'environnement du jeu est très impressionnant; à chaque départ en mission un briefing est effectué, entièrement graphique, avec des schémas et des animations montrant vos cibles. De plus, des séquences, toujours animées, montrent les différents événements qui peuvent survenir, y compris l'arrivée sur une nouvelle

planète, le retour à la base, ou les déclarations de vos ennemis.

Avec une telle qualité technique, on aurait peut-être aimé un peu plus d'action; il est vrai que pour remplir certaines missions, le joueur n'a qu'à repérer les cibles, tirer deux trois fois dessus, et hop c'en est terminé. Et même si des chasseurs ennemis le repèrent, il est assez simple de les lâcher.

Epic est donc surtout une démonstration de ce qui peut se faire en matière de richesse graphique et en profondeur d'ambiance dans un jeu, plutôt qu'un soft avec lequel vous ferez des parties pendant des mois.

**GRAPHISME VGA 19**  
**ANIMATION 18**

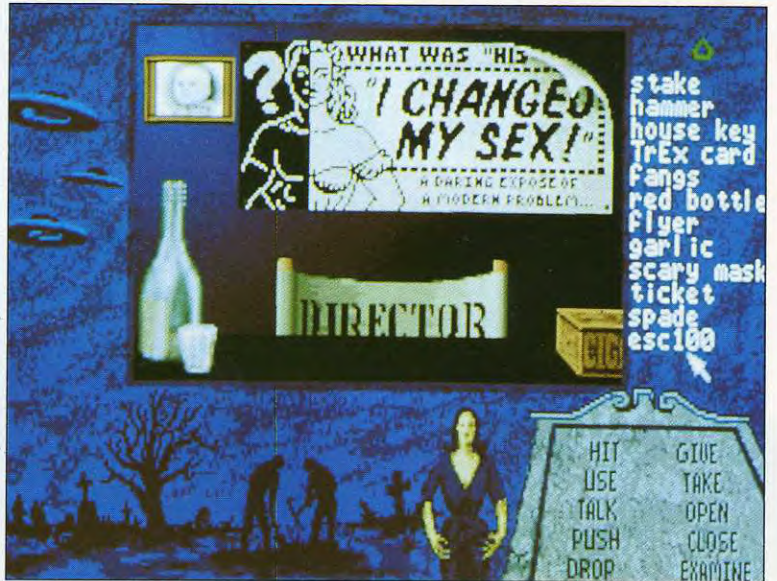
**SON 14**  
**MANIABILITE 18**  
Disponible sur PC, Amiga, ST

**93%**

# PLAN 9 FROM

**S**i Bela Lugosi est votre acteur fétiche, si vous vous délectez des pires navets que le cinéma italo-américain a produit après guerre, s'il n'existe pas pour vous de plus beau pays que la Transylvanie, excepté, peut-être, la planète Mars; bref, si votre film de prédilection est "La nuit de l'invasion des profanateurs du masque de la mort rouge des fourmis géantes qui vient de Mars" ou assimilé (La malédiction du tombeau de l'horreur attaque la terre; Destination le mystère du pirate fantôme, etc.), et si vous supportez les films aussi interminables que l'est cette phrase, vous adorerez Plan 9 From Outer Space, vibrant hommage du jeu d'aventure aux navets pour rire que les défunts cinémas de quartiers passaient le jeudi matin. Lorsque commence le jeu, vous êtes dans les bureaux d'une compagnie

**Nostalgiques de la nuit du Grand Rex et amateurs de série Z, Gremlin vous a gâtés.**



Lorsque vous aurez exploré les environs, revenez chez le producteur afin de récupérer la clef du studio de projection



En discutant avec les gens de rencontre, on apprend de nouvelles adresses fort utiles pour se déplacer en taxi.

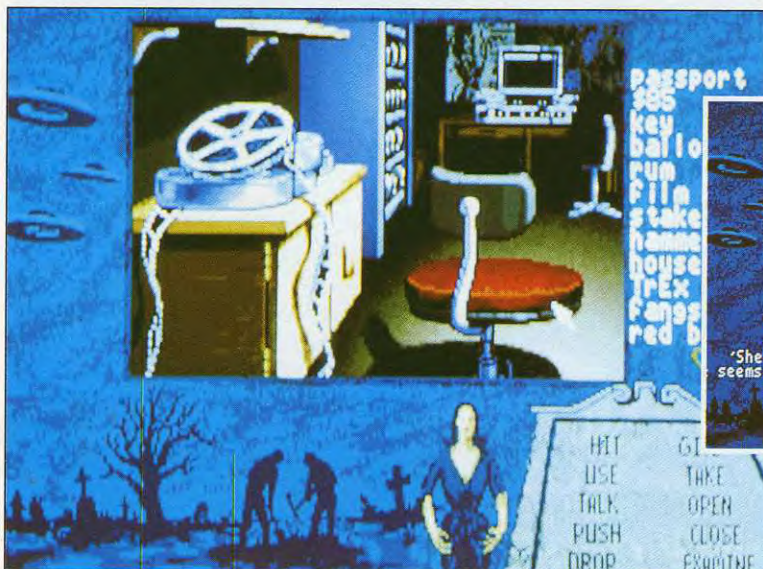
Dans le cimetière, il est possible de trouver le premier bout de film. Où peut-on cacher un film, dans un cimetière ?



de cinéma spécialisée dans ce type de films. Un gros producteur à cigare, plus mal embouché que nature, vous

propose de retrouver les morceaux du film Plan 9. Sitôt dit sitôt fait, vous voilà en route prêt à exercer vos talents de détective privé. En cours d'aventure, vous allez visiter des lieux étranges et rencontrer les gens les plus improbables; ou visiter des lieux improbables et rencontrer les gens les plus étranges.

Bref, vous voilà plongé jusqu'au cou dans un univers peuplé de vampires, de stars zombifiées, d'extra-terrestres, de lampes qui ne sont pas des lampes et de jolies filles qui ne sont pas des filles. Et je ne vous parle même pas des aliens.



Vous vous rappelez le poster de la photo 1. Ben en voilà une application. Remarquez, il/elle est très gentil/gentille



La table de montage permet de visionner les bouts de films. Les touches type magnéto fonctionnent: avant, arrière, pause, accéléré.

tests

# OUTER SPACE



Au supermarché, ils vendent de tout: des billets pour Rio, des outils (genre pour creuser), des trucs.



Pas touché à la belle. Ces filles-là ont le sang chaud mais la main leste.



Pas de film sans public. Donnez-donc vos bouts de film au projectionniste.



testé sur **PC** par Moulinex

Comme les films dont il est tiré, on trouve dans ce jeu, à boire et à manger. Entendez par là qu'il ne s'agit pas d'une réussite totale. Cela dit, pas de panique, il est tellement agréable de retrouver l'ambiance des séries Z que l'on n'en voudra pas aux programmeurs d'avoir poussé le souci du détail jusqu'à reproduire, par exemple, les musiques lancinantes des films en question. En ce qui concerne le graphisme, rien à redire, c'est superbe et de

temps en temps, il est même possible de visionner de véritables extraits de films digitalisés. Enfin, les commandes sont habituelles puisqu'on avance dans la partie en cliquant sur l'écran de jeu et en choisissant des actions dans un menu. Quittons-nous sur une très bonne nouvelle: outre que le jeu est traduit en français, l'éditeur a eu la bonne idée de le vendre avec la cassette vidéo du film, et le tout pour un prix très raisonnable!

**GRAPHISME VGA 17**  
**ANIMATION 14**  
**NOTICE VF -**

**SON SBLASTER PRO 13**  
**DIFFICULTE 16**  
**TAILLE 9 Mo**

**92%**

Disponible sur PC.

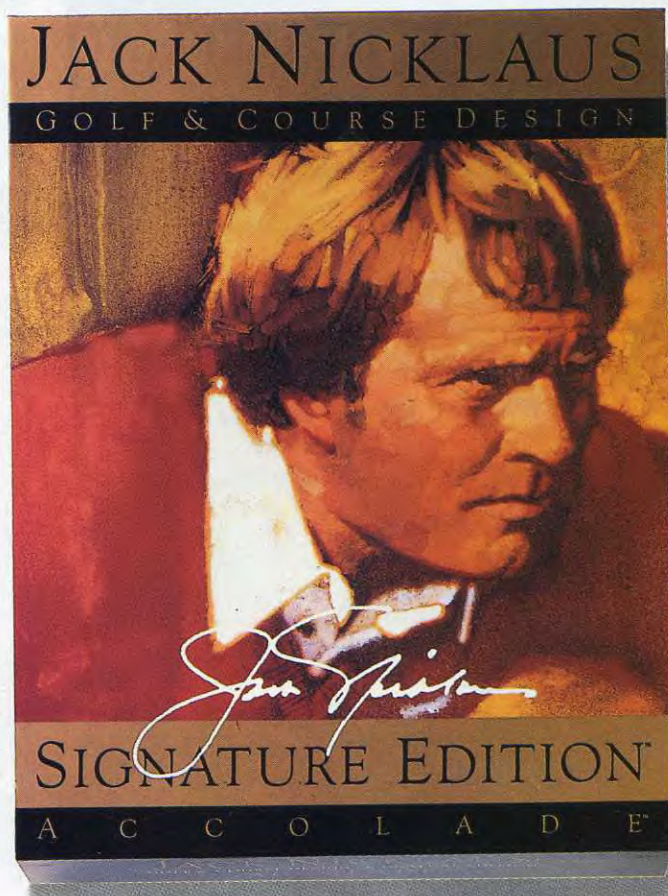
**Il n'y a qu'une  
façon de trouver  
un jeu de golf  
plus réaliste:  
jouer au golf.**

une  
ouver  
golf  
aller  
olf!

Jouez avec le plus réaliste des jeux de golf jamais créé.

Faites un concours avec un ami, un pro, ou Nicklaus lui même. Choisissez parmi deux des vrais championnats, dont le réalisme est tel que vous pourrez presque sentir l'herbe fraîchement coupée.

Sélectionnez un club, et sortez votre tee, vous entendrez le sifflement de la balle et les applaudissements de la foule.



Revoyez le coup, de l'endroit où la balle a atterri, et étudiez votre mouvement.

Et si vous désirez jouer comme un pro, vous pourrez être Jack lui même. Nous avons digitalisé ses propres mouvements, ce qui vous donne un réel avantage.

Lorsque vous connaîtrez ces parcours, pourquoi ne pas créer le votre? Celui près de chez vous, par exemple!

Avec 256 couleurs par écran, des sons digitalisés et deux parcours créés par Jack Nicklaus, c'est le meilleur de tous les jeux de golf! Jack Nicklaus Signature Edition possède tout ce qu'un golfeur peut désirer, en dehors du bar du club house.

**ACCOLADE™**

**The best in entertainment software.™**

JACK NICKLAUS GOLF AND COURSE DESIGN SIGNATURE EDITION AND THE GOLDEN BEAR SYMBOL ARE TRADEMARKS OF GOLDEN BEAR, INTERNATIONAL.  
© 1992 ACCOLADE, INC. ALL RIGHTS RESERVED.



# MONKEY ISLAND

Secret of Monkey Island vous entraîne sur Mélé, une île des Caraïbes, pendant la glorieuse époque de la flibuste.



jeu, même—qu'il est difficile de rester sérieux lorsqu'on en parle. Mine de rien, il est finalement assez peu courant de voir un jeu vraiment drôle, comportant des dialogues à mourir de rire et des situations comiques. Il faut dire que la philosophie de Lucas Film Games est très saine en ce qui concerne les jeux. Opposé à l'idée que le joueur doit être "puni" à chaque erreur et qu'il doit être obligé de se torturer les méninges pour "passer" au tableau suivant, l'éditeur a préféré créer un jeu agréable dans lequel on peut par moment craquer et répondre à peu près n'importe quoi à ses interlocuteurs. Vous aurez remarqués que pour un jeune loup désireux d'être connu et reconnu de tous, il existe des patronymes plus facilement mémorables que "Guybrush Threepwood". Euh... Rastignac, par exemple !



**V**ous incarnez Guybrush Threepwood (et non pas Tripouille), un blanc bec ayant décidé de devenir pirate. Naturellement, n'est pas pirate qui veut; il ne suffit pas de rentrer dans le premier estaminet venu et de demander à un capitaine de vous engager sur son vaisseau pour devenir un frère de la côte. Aussi, le pauvre Threepwood (et non pas Fripouille) devra-t-il passer 3 épreuves afin de les faire, ses (é)preuves, justement. Oui, je sais, le jeu de mot n'est pas excellent mais à dire vrai, un tel vent de folie souffle sur l'île de Mélé—dans tout le

Ainsi, au début de la partie, notre héros se présente au guide officiel de l'île. Ce dernier s'adresse alors à lui en écorchant son nom. Guybrush prend un air pincé et précise "Threepwood, et non pas Peepwood". L'autre rétorque "Ah, je vois...". Du coup, pendant tout le jeu, les personnages écorchent le nom de notre héros, comme

le fait la Castafiore avec Haddock. Autre exemple, lorsque vous vous rendez au Scum Bar afin de vous faire engager comme pirate, vous avez le choix entre: "Bonjour", "Je veux devenir pirate" et "Je veux devenir pompier". Plus loin dans la partie, vous allez rencontrer Le Chuck, pirate fantôme navigant à bord d'un vaisseau fantôme (NDLR: Qui se ressemble s'assemble...). Là aussi, l'humour est au rendez-vous mais attention, même mort, ce personnage est dangereux...



testé sur **MAC** par Moulinex

C'est techniquement très bien réalisé, et ce à tout point de vue. Le graphisme, particulièrement soigné, est une merveille du genre. On peut vraiment parler de création puisqu'il ne s'agit ni d'images digitalisées ni d'hyper réalisme ringard. A dire vrai, on pense parfois aux bons dessins animés de Walt Disney: les lumières, les ombres, les reflets ainsi que le scrolling de certains écrans contribuent à la beauté de l'ensemble. Ce qui ne gâche rien, l'animation est très fluide et présente en permanence à l'écran; comme à la Samaritaine, il se passe toujours quelque chose. De plus, des inter-scènes animées dans lesquelles il n'y a rien à faire, sinon admirer, permettent de suivre le déroulement de l'histoire. A titre indicatif (pas comparatif), si vous avez déjà vu Monkey Island sur PC VGA, sachez que cette version dispose d'un affichage plus clean, plus brillant, et il ne s'agit pas que d'une question de moniteur. Il serait toutefois injuste de réduire ce jeu à un simple empilement de bêtises

sins puisque la bande son est une réussite elle aussi: les musiques, variées, vont très bien avec l'ambiance "Caraïbes" de l'aventure, et les bruitages, omniprésents sans être trop saoulants, rythment bien les péripéties du pauvre Threepwood (et non pas Mirkwood) apprenti pirate.

Enfin, et cet aspect n'est pas le moindre, l'interface utilisateur est un modèle. On déplace la souris sur l'écran et l'on double-clique sur les objets que l'on souhaite utiliser (par exemple sur une porte pour l'ouvrir). Lorsque l'action est plus complexe (ou simplement si l'on préfère cette méthode), on peut cliquer en bas de l'écran pour choisir un verbe de commande, puis sur l'objet: Les dialogues, eux, se font par questionnaire à choix multiple. Seul défaut, le jeu n'existe pour l'instant qu'en anglais mais une version française (excellente) existant sur d'autres standards, il est très probable que Monkey sur Mac sera prochainement traduit.

tests

**GRAPHISME 18 SON 18**  
**ANIMATION 17 DIFFICULTE 17**  
**NOTICE VO 13 VU ET DISPO A LA FNAC**

**93%**

**MINIMUM : SYSTEME 6.07-256 COULEURS DISPONIBLE SUR MAC, PC ET AMIGA.**

# CATCH'EM

**Prestige aime les singes. Ou plutôt, Prestige aime donner des coups de gourdins sur les têtes des singes.**

**J**eff est gardien de zoo depuis six mois. Ses étourderies, sa capacité à rêvasser et sa très grande naïveté ont fait que Jeff ne garde jamais très longtemps un emploi, ses divers anciens patrons ne le détestaient pas, mais ils le préféraient ailleurs. Pourtant, Jeff aime beaucoup travailler, et son nouveau job de gardien lui plaît beaucoup. Avant l'ouverture du zoo, il fait le tour des cages, les nettoie et donne à manger aux animaux. Ensuite, il se poste à l'entrée du zoo, et vend les billets aux rares visiteurs. Il faut dire que le zoo en question est plutôt miteux, et qu'il est assez difficile d'accès, tout pour décourager les éventuels promeneurs. Ce manque d'activité pousse Jeff dans ses rêveries, et pour ne pas s'endormir, Jeff emmène toujours une pile de journaux dans sa guérite. C'est quand il était plongé dans les résultats sportifs que les singes du zoo se sont fait la malle. Jeff n'a rien vu sur le moment, mais quand il s'en est aperçu il s'est



vite affolé, de peur de perdre encore son emploi. Le joueur dirige Jeff, et doit ramener tous les singes dans leurs cages. Catch'em est divisé en plusieurs tableaux à la difficulté croissante. Au début, il n'y a qu'un singe à rattrapper, dans des niveaux de petite taille et composés de peu de plates-formes. Puis, au fur et à mesure de vos réussites, les singes sont de plus en plus nombreux, et les tableaux de plus en plus énormes. Au début, Jeff dispose d'un petit gourdin, mais au cours du jeu il pourra se procurer de nouvelles armes et de nouvelles options. Une sorte de magasin se trouve dans son camion, toujours situé dans un coin du niveau. Il peut donc s'y rendre pour faire des échanges et obtenir des bonus intéressants. Les singes ne se laissent pas faire. Ils sautent, et vous font des crasses, en mangeant des bananes et en jetant les peaux au sol. Jeff glisse alors, et se vautre lamentablement. Il faut beaucoup de patience pour ramener les gorilles, les chimpanzés et tous les autres.



testé sur **AMIGA** par SEB

Côté technique, Catch'em n'est pas vraiment mauvais. Les animations des personnages sont réussies et rapides, les scrollings faisant découvrir les niveaux n'ont pas de défaut, et la bande son à très large tendance house est de bonne qualité. Il n'y a guère que les graphismes qui sont

très moyens et surtout pâlots. Les graphismes, et l'intérêt du jeu, car on s'ennuie à mourir dans Catch'em, d'autant plus que le côté surprise-et-joie a complètement été mis de côté: les singes se déplacent toujours de la même façon, ils suivent toujours les mêmes parcours. C'est très lassant.

**GRAPHISME 12 SON 16**  
**ANIMATION 15 MANIABILITE 13**

**63%**

Disponible sur AMIGA.



**NOUVEAU CHEZ MICROMANIA !!**

**Tous les Hits et les Nouveautés N.E.S. et Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA !!**

**NOUVEAU à Lyon**



**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**  
Niveau 1 . Face sortie Métro  
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29



**MICROMANIA LES 3 MOULINS** **NOUVEAU**  
Centre Commercial Les 3 Moulins  
Pont de Billancourt  
92130 Issy-Les-Moulineaux  
Tél. 45 29 09 90

Cet excellent wargame de  
**QQP/Ubi Soft** vous met au  
 défi de combattre un super  
**Général des armées**

# PERFEC



**Q**uantum Quality Production, bien connu outre atlantique par les passionnés de wargames sur table, fait une entrée remarquée avec ce produit. Méritant bien son nom, ce "Général parfait" est le fruit de douze ans de réflexion de la part de ses créateurs. En effet, après avoir disputé des dizaines de parties, ces derniers en sont venus à épurer les règles sans pour autant trahir l'état d'esprit et l'éditeur Ubi Soft, quant à lui, s'est chargé du figlologie et de la traduction. Le résultat est impressionnant puisqu'un

juste équilibre entre facilité d'accès et profondeur de jeu va offrir aux joueurs, jusqu'à présent rebutés par l'aspect intégriste du genre, l'opportunité de se lancer enfin sur le terrain, tout en permettant aux joueurs avérés de se replonger dans leur univers favori. Puisqu'on en parle, cet univers quel est-il ?

En attendant la sortie de data-disques dédiés à des conflits historiques, Perfect General permet déjà de jouer 14 scénarii se passant dans différents types de terrains et se disputant en plusieurs tours. En dépit de la facilité de mise en oeuvre, le lo-

giciel dispose de toutes les caractéristiques propres au genre. Le but du jeu est de prendre le contrôle de plusieurs villes, chacune d'elles valant un certain nombre de points. En début de partie, on doit créer son armée. Là aussi, beaucoup de choix: blindés (légers, moyens, lourds); artillerie (mobile, légère, lourde); infanterie, bazooka et génie (qui peuvent construire des ponts et déminer). Onze types en tout. Naturellement, l'une des clefs de la victoire résulte d'un choix cohérent, mais rien ne vous empêche de vous jeter des défis en créant délibérément une armée peu orthodoxe.

On peut au choix jouer comme attaquant ou comme défenseur. Dans certains cas de figure, des pays neutres sont également présents sur la carte. Gare au premier qui attaque une ville neutre (même par erreur en raison de l'imprécision des tirs) car il donne à l'adversaire des points de matériel, le logiciel estimant que le pays attaqué rejoint la cause et, partant, le camp adverse.

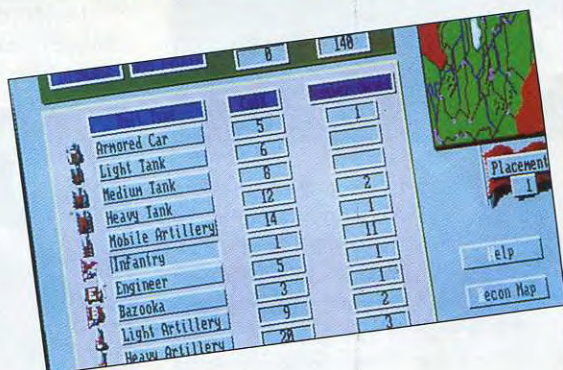
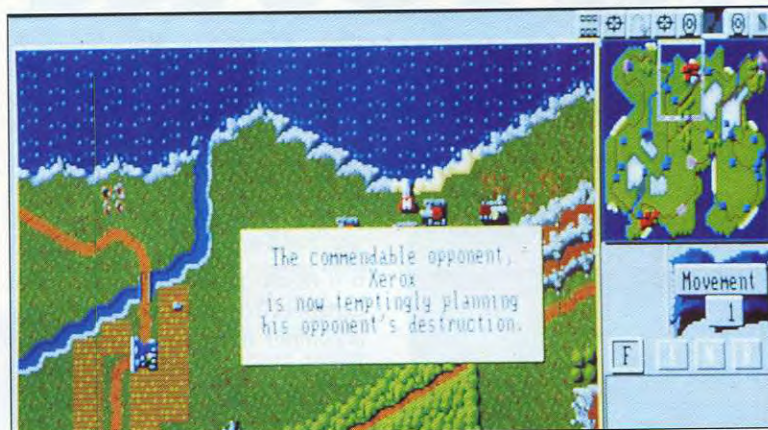
Basé sur le principe du jeu par tour (déplacements et attaques, suivant le type de matériel et la proximité des cibles), ce logiciel dispose d'un bon nombre d'options particulièrement géniales. Ainsi, pendant la phase de déplacement adverse, il est possible d'intercepter un véhicule passant à portée de tir. Autre exemple, deux types de tirs sont



tests

# T GENERAL

possibles: soit un tir de barrage touchant à peu près à coup sûr (sur une zone large) mais avec peu d'intensité, soit un tir plus ponctuel très puissant mais moins sûr (un menu de configuration général permet également de paramétrer le pourcentage de réussite des tirs). Naturellement, nuits et jours sont gérés ainsi que la météo, le relief et le carburant. Ajoutez à cela un texte français à l'écran et vous saurez pourquoi un anti-militariste (et anti-wargames moches) aussi primaire que moi est aussi enthousiaste.



testé sur **PC** par Moulinex

Rien à redire, c'est décidément du bon boulot. D'une part, le graphisme VGA, rappelant un peu Simearth sur Macintosh, est superbe, mais la présentation elle-même (menu, option) est d'une grande clarté. Il faut dire que les commandes à la souris (qui existent aussi au clavier pour les intégristes et au joystick pour les indécrotables) sont simples et efficaces. La bande son, bien que ne rentrant pas trop en ligne de compte dans

ce type de jeu, est elle-même bien réalisée. Enfin, une extraordinaire option permet de jouer contre un autre humain à l'aide d'un modem ou d'un câble nul-modem. Mieux encore (ou toutefois plus accessible au commun des mortels), on peut aussi jouer à deux sur la même machine. Bref, voilà LE wargame qui réconcilie les spécialistes parce qu'il est puissant et les débutants parce qu'il est accessible.

**GRAPHISME** VGA 15  
**ANIMATION** -

**SON** S. BLASTER PRO 15  
**DIFFICULTE** 17

**93%**

Disponible sur PC et ST. Notice VF : 17.

Bientôt ... **Black Sect**

Y perdrez-vous votre âme ?

**AVENTURE  
ANGOISSE**

Lankhor

3615  
LANKHOR

# HAGAR

**Le viking le plus sympathique de l'histoire a décidé de sortir de ses planches de B.D. pour tomber dans les mémoires de nos micros. C'est Kingsoft qui l'a poussé.**



**L**e guerrier Viking est de retour et il va bondir de plate-forme en plate-forme à travers 8 niveaux bondissants. Le jeu est entièrement contrôlé au joystick et chaque fois que vous arrivez au bout d'un niveau, vous obtenez un mot de passe pour le suivant. L'objectif est simple, arriver au bout des

8 niveaux; pour cela, vous devrez échapper à de nombreux guerriers et accomplir des tâches particulières qui vous seront données par votre femme Helga avant le début de chaque niveau.

Le jeu démarre sur une île et chaque niveau réussi sera symbolisé par une île surmontée d'une croix.



Vous pourrez aller jusqu'au bout d'un niveau sans obtenir le mot de passe suivant pour autant, car vous n'aurez pas ramassé tous les objets demandés par Helga. Tout au long des niveaux vous trouverez des magasins qui permettront à Hagar d'améliorer son équipement; la petite épée dont il dispose en début de partie s'avèrera effectivement très rapidement limitée. En plus des magasins, Hagar pourra aller traîner dans les tavernes pour parier de l'argent et, ainsi, peut-être réussir à augmenter son capital et acheter encore plus de choses dans les magasins. Les choses sérieuses commencent juste après qu'Helga lui ait indiqué les objets qu'elle exige qu'il ramène de son voyage. Hagar sera confronté en permanence à des guerriers qui l'agresseront avec leurs épées, alors qu'il pourra répondre à coups de haches, de boules de feu ou de potions magiques. Ces armes ne sont

disponibles qu'en nombre limité, mais il pourra en acheter d'autres grâce à l'argent gagné dans les tavernes en jouant aux dés. Hagar peut doubler ou quadrupler ses mises. Hagar peut aussi ramasser de l'énergie qui viendra s'ajouter à celle dont il dispose, symbolisée par une épée en bas de

l'écran. Celle-ci diminue à chaque contact avec un guerrier ennemi. Il perdra aussi de l'énergie en tombant ou en rentrant dans des oiseaux volants.

Le jeu est un mélange de jeu de plates-formes et de combat. Sauter d'un point à un autre est souvent difficile, il faut être très précis, surtout que vous devez trouver vous-même le bon chemin à prendre et que parfois, vous sautez dans le vide sans savoir où vous allez atterrir. Les niveaux sont larges et tous gardés par de féroces combattants.

testé sur **AMIGA** par Derek Dela Fuente

Hagar n'offre rien de nouveau que nous n'ayons vu avant. On pourrait l'appeler le Gods du pauvre, sans les superbes graphismes de fond, sans les animations et les sprites de qualité. Tout semble complètement prévisible

et l'objectif du jeu est loin de motiver le joueur qui se réfugie rapidement dans les bâillements prolongés. Le mode de contrôle est énervant, la présentation est moyenne, tout comme le jeu.

**GRAPHISME** 12  
**ANIMATION** 13

**SON** 11  
**MANIABILITE** 11

Disponible sur AMIGA.

**60%**

tests

# PRINCE OF PERSIA



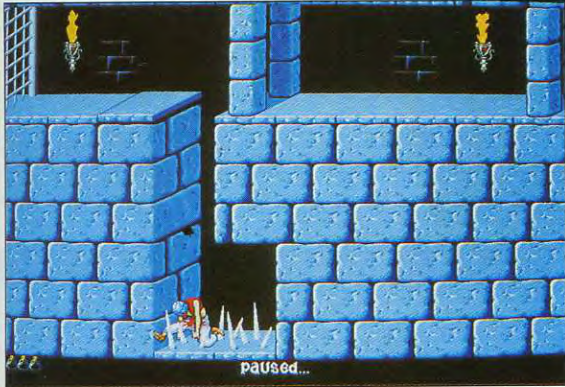
Merveille des merveilles, Broderbund vous offre l'opportunité de délivrer une belle.

**R**emarquez, je dis ça, mais la critique qui valait pour Creepy vaut aussi pour Prince of Machin, à savoir que les scénaristes ne se cassent pas trop la nnette pour nous pondre des jeux novateurs. Cela dit, le jeu est à tel point prenant...

On aura compris qu'il s'agit encore

de délivrer une princesse mais contrairement aux contes des mille et une nuits dont le jeu semble tiré, vous n'aurez qu'une heure pour remplir votre mission. Ce temps n'est pas de trop et il faut faire de nombreuses sauvegardes avant d'arriver enfin à la fin du logiciel. C'est à tel point difficile qu'il faut courir en permanence et se repérer dans

le dédale des salles. Tenez, c'est tellement rapide qu'il est même prévue de pouvoir utiliser une touche de freinage. Dans ce cas, le personnage pile et dérape avant de s'arrêter. C'est pratique, lorsqu'on déboûle à donf la caisse devant un trou.



Justement, différents pièges mortels sont installés au fond de trous profonds, et comme on le voit sur l'une des photos, ça ne pardonne pas. Il faut sauter, faire des rétablissements, déclencher parfois des trappes ouvrant une grille puis se dépêcher de passer. Surtout, il faut, au début, trouver une arme sans quoi, on risque fort de mourir sans avoir revu la fille du Calife. Les combats, assez rapides, permettent cependant de rompre la "monotonie" des lieux parcourus. Les mouvements possibles sont très nombreux et comme on va le voir dans la fiche technique, rapides et fluides. C'est en un mot superbe de bout en bout.



testé sur **MAC** par Moulinex

Bien que très simple, le graphisme est superbe — Clean pourrait-on dire — mais surtout, l'animation est d'une fluidité rare (le jeu comporte dans le même packaging des versions mono, LC et couleur rapide). C'est pas compliqué, ici, les joueurs les plus blasés par les versions tournant sur d'autres machines craquent tous dès qu'il s'affiche sur l'écran du Mac et se battent pour y jouer.

Vraiment. Il faut dire que les commandes sont elles aussi d'une souplesse exemplaire, bien qu'au clavier. A peine un léger retard se fait-il sentir lorsqu'on appuie sur une touche. En fait, dès les premières minutes d'acclimation, on anticipe sans y penser. A tout seigneur tout honneur, notons pour finir que la bande son est très bien faites, ni trop tape-à-l'oeil (enfin à l'oreille!), ni trop en retrait.

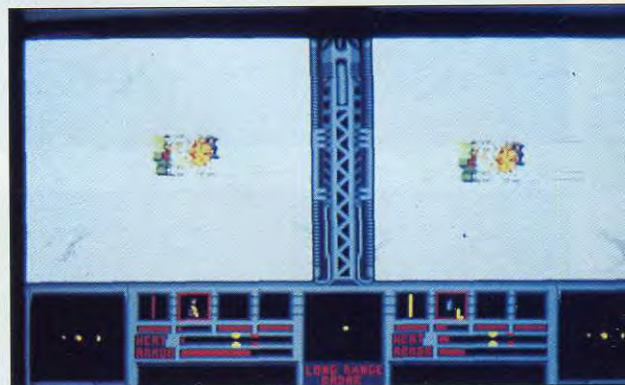
**GRAPHISME 16 SON 18**  
**ANIMATION 18 DIFFICULTE 16**  
**NOTICE VO 15**

**93%**

MINIMUM : CLASSIC 1 Mo -VU ET DISPO A LA FNAC-Disponible sur PC, MAC, ST, AMIGA.

# STEEL EMPIRE

Millenium continue a créer des jeux de SF. Cette fois-ci, il s'agit d'un mélange de wargame et de simulation économique.



Pour une fois, vous pourrez vous reposer les méninges puisqu'en plus de l'aspect économique-stratégique, il sera possible de combattre "pour de vrai" l'adversaire par cyborgs interposés.

Suivant vos moyens, vous pourrez construire différents types de robots.

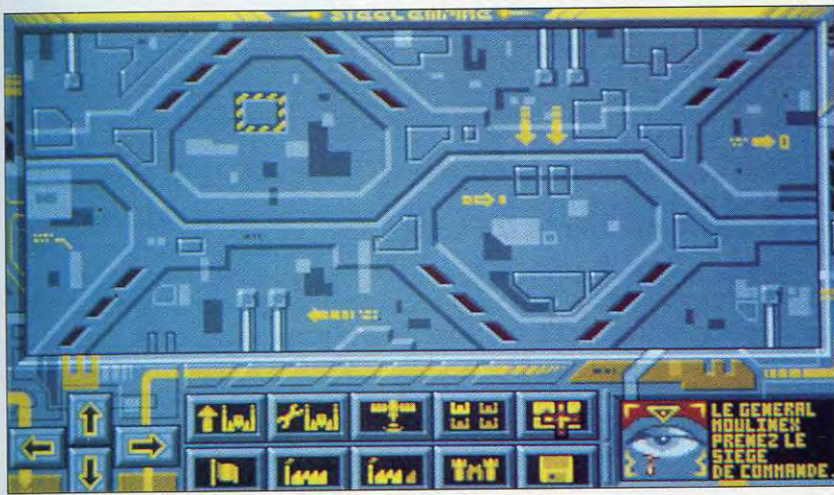


Cet écran permet de configurer le jeu au départ. À noter qu'il est possible de jouer à concurrence de 6 en panachant joueurs humains et joueurs micro. Naturellement, on peut aussi jouer seulement à deux pour se faire la main.

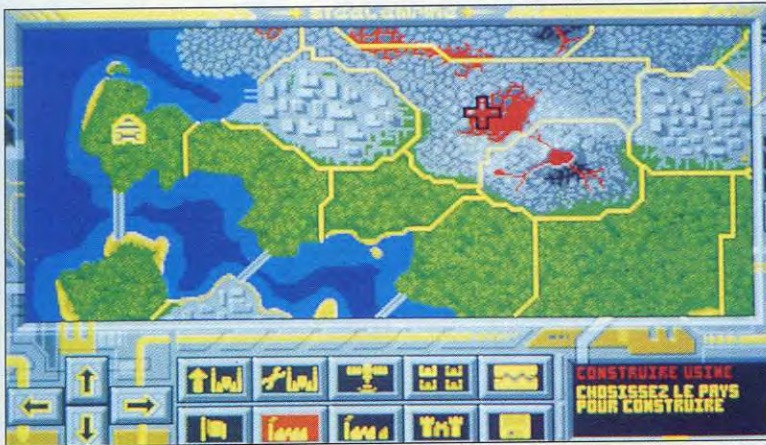
**B**on, on ne va pas en faire des tonnes, nous sommes dans le futur, ça craint énormément pour les humains et les combats se font à coup de robots. C'est là que c'est

intéressant car pour avoir des robots, il faut posséder les usines pour les construire. Pour avoir des usines, il faut avoir la place de les mettre. Il s'agit donc d'envahir d'autres territoires. Oui, mais pour envahir, il faut des

robots. En plus, tout ça coûte une fortune et pour avoir des sous, il faut les prendre ailleurs. C'est donc l'éternel dilemme qui fait la joie des petits et des grands depuis Simcity. N'empêche, c'est toujours aussi passionnant



Détail amusant, lorsque c'est à l'adversaire "micro" de jouer, un volet masque le terrain afin que vous ne puissiez pas voir ses mouvements. De plus, une option de départ peut même rendre totalement invisible ce dernier.



L'écran de contrôle principal permet de voir la carte de la planète. Plusieurs types de paysages sont générés au début de la partie.

Moyennant finances, vous pourrez envoyer des espions afin de connaître la situation militaire et économique des pays que vous projetez d'envahir. Cela évite de bien désagréables surprises...



testé sur **AMIGA** par Moulinex

Ce qui frappe le plus, c'est la qualité du détail de ce logiciel, rappelant Global Effect par son stylisme. Le graphisme est extrêmement fin, le choix des couleurs parfaitement maîtrisé. La bande son, elle aussi réalisée de main de maître, participe à l'effet général. Bien que la plupart d'entre vous s'en foute éperdument, (mais si, je sais bien), les sons sont de véritables bijoux. Ah... cette batterie à la Kraftwerk et ces sboinnng que l'on dirait sortis tout droit d'un album de Pierre Henri... Bref, c'est super. L'animation des scènes de combat est rapide mais ça,

c'est de la routine. Le maniement général, assez complexe au départ, est agréable au bout de quelques dizaines de minutes de jeu. Il faut dire que cet empire de métal est également le royaume de la souris. Cela dit, les joystickers sont les bienvenus. Le seul reproche concerne, une fois de plus, le mode d'emploi, traduit de façon incomplète. En revanche, le texte, en français à l'écran, rajoute au plaisir du jeu, lequel est agréable puisqu'il faut tout vous dire.

**GRAPHISME 18 SON 19 ANIMATION 16 DIFFICULTE 18 NOTICE VF 10** **92%**



# LARRY V

**Le ringard le plus célèbre du monde vous convie**

**à redécouvrir les vertus du système Sierra On Line.**

**R**emarquez, maintenant que j'y pense, je crains fort d'avoir utilisé abusivement le mot "vertu". Jusqu'à présent, on savait que Larry était tout sauf vertueux, mais cette fois-ci, il dépasse les bornes. Mais reprenons l'histoire au début: tout commence dans les bureaux d'un célèbre mafioso.

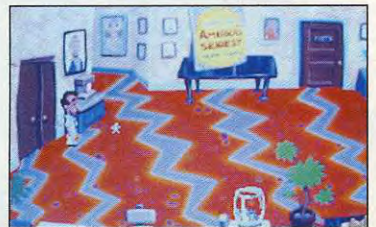


Le personnage, au look assez décoiffant, est en train de prendre connaissance des comptes d'exploitation du secteur Vidéo X dont il s'occupe. Il faut se rendre à la triste évidence que depuis l'arrivée du réseau câblé, la vente de vidéo, même cochonnes est en perte de vitesse (dans le jeu; dans la réalité je ne

sais pas. Du reste je n'en ai rien à foutre). Après une réunion avec les associés, il est donc décidé de relancer l'intérêt du public en leur proposant trois minettes assez "sex" pour redresser la bi... Oups! la barre. Seul défaut à ce plan imparable, encore faut-il réussir à mettre la main sur les belles en question. Là-dessus, si j'ose dire, débarque Larry, employé de la société au service stérilisation des cassettes vidéo. Allez savoir si l'érotisme torride émanant de sa personne à joué sur l'instant; toujours est-il que notre play-boy sur le retour (4 fois, puisque ce volet est le cinquième) est désigné pour rechercher les 3 filles les plus belles. C'est donc finalement à vous, qui allez diriger Larry, qu'échoue la quête. Vous allez devoir pour cela écumer les endroits les plus chics et chocs du coin et même zoner dans des coins totalement improbables de plusieurs pays. Ne croyez pas cependant que vous devrez vous contenter de Larry, puisque ce jeu est l'occasion de retrouver une "vieille" connaissance (elle n'a pas plus de 23 ans): la belle Patty Does. On pourrait croire



qu'il s'agit de l'une des trois perles recherchées mais comme toujours chez Sierra, le scénario est plus compliqué que ça: Patty est en effet contactée par la police afin de remplir une mission ultra secrète. Voilà le décor planté aussi sûrement qu'un Mac sans souris: à ma gauche, Larry, travaillant pour la mafia et amoureux de Patty, à ma droite, qui bosse pour les keufs. A vous de diriger les deux jusqu'au moment de la rencontre. En fait de jeu "hot", c'est la réunion qui risque d'être chaude.



testé sur **MAC** par Moulinex

C'est beau, on ne peut pas dire le contraire et cependant, l'ensemble des

écran est un peu pâlot, plus que sur la version PC 256 couleurs dont ce Larry est directement tiré. Dommage que Sierra ne développe pas spécifiquement pour cette machine. Du coup, s'il veut profiter de graphismes dignes du Mac, le joueur doit réduire la taille de l'écran à la moitié ou même au tiers à l'aide d'une option prévu dans le logiciel. Bref, le choix est simple: on joue en grand écran mais c'est pas terrible ou si l'on préfère, on multiplie la résolution par trois et c'est très beau, mais dans ce cas, la taille de l'image réduit d'autant (le tiers si vous avez suivi) et l'on n'y voit quasiment plus rien. Pfff...

Chez Sierra, on sait que lorsqu'on fait ouvrir une porte à un personnage, ce dernier va d'abord vers la porte. C'est

beau mais parfois un peu fastidieux. Heureusement, les animations sont rapides ou du moins le deviennent lorsqu'on les règle correctement à l'aide du tableau de commande. En effet, allez savoir pourquoi, le réglage par défaut de la vitesse est beaucoup trop bas. Bref, si vous achetez Larry 5 et que vous trouvez que ça rame, réglez avant de râler. Puisqu'on parle d'animations, sachez que le jeu comporte de nombreuses scènes intermédiaires, superbes mais fastidieuses lorsqu'on y assiste pour la énième fois. Heureusement, il est possible de sauter ces passages au moyen d'une option spéciale. Puisqu'on en est à l'interface, notons qu'une fois de plus, Sierra a réussi à maîtriser parfaitement facilité d'utilisation et souplesse des commandes. Enfin, en ce qui concerne la bande son, pas de commentaire à faire: c'est du bon boulot.

Tests

<b>GRAPHISME</b>	<b>16</b>	<b>SON</b>	<b>17</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>15</b>	<b>DIFFICULTE</b>	<b>16</b>
<b>MINIMUM</b>	<b>256 COULEURS</b>		
<b>NOTICE VO</b>	<b>18</b>		

# 90%

Disponible sur PC, MAC.  
VU ET DISPO A LA FNAC.

# FLIGHT SIMULATOR SCENERY UPGRADE



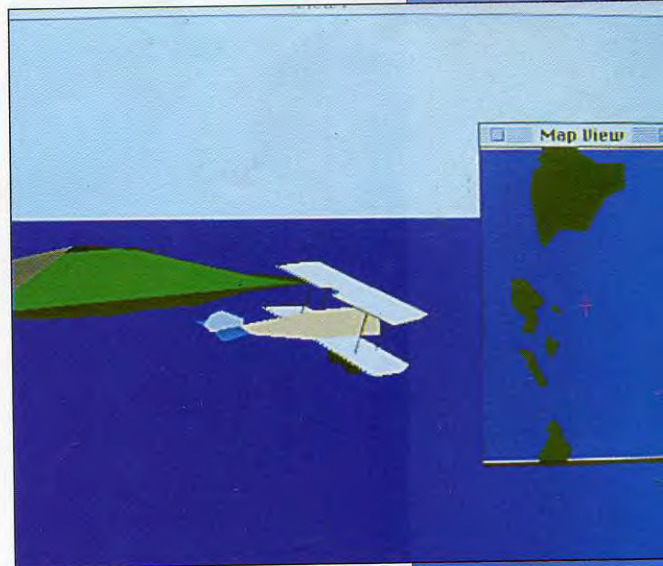
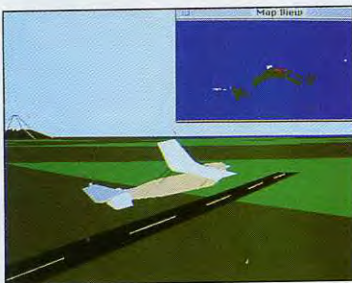
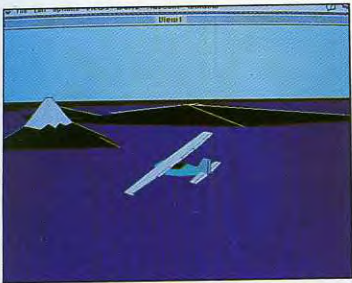
Maillard est un éditeur dont on peut dire sans le fâcher "au vol, au vol!".

**A**près avoir bourlingué dans une grande partie des aéroports US et rayé le tarmac de centaines d'aéroports pour le simple plaisir de voler, peut-être vous êtes-vous finalement demandé si tout cela avait un véritable sens. C'est que, voyez-vous, on a beau trouver que FS 4 est le meilleur logiciel de jeu du monde (c'est mon cas et celui des milliers de gens qui font qu'à ce jour ce jeu est le plus vendu), il arrive parfois qu'on veuille en faire plus, qu'on souhaite devoir remplir une mission particulièrement importante; bref, qu'on veuille ajouter à ce simulateur de vol une dimension plus

## Bon vol, donc.

ludique, sans être obligé de s'imposer des challenges du genre "pas cap' de passer sous le Golden Gate sur le dos" ou encore "chiche que j'atterris de nuit sur Catalina dans le brouillard, avec juste assez de carburant et un vent de travers à décorner un commandant de bord". C'est surtout afin de palier ce manque que Scenery Upgrade se révèle être tout à fait indispensable puisque vous allez pouvoir profiter béatement de Hawaiian Odyssey, un scénario à part entière vous proposant de participer à une course de relais (course en solitaire, hélas) dans les différents archipels volcaniques de la région. Le but du jeu est très simple, il s'agit de décoller et de suivre la direction de gigantesques flèches dessinées sur le sol qui apparaissent de loin en loin. Ensuite, pour valider votre arrivée, vous devez vous poser sur une marque précise, elle aussi dessinée au sol, et c'est reparti pour un autre lieu magique. Magique? Oui, je n'emploie pas ce mot au hasard puisqu'en final, vous devrez pénétrer dans un volcan. La suite, à vous de la découvrir mais je vous promets que vous risquez d'être totalement étonné par l'environnement dans lequel vous volerez alors. De plus, rien ne vous empêche d'utiliser simplement la région comme une région de vol habituelle puisqu'un grand nombre d'aéroports sont pré-

sents. Toujours dans cet Upgrade, on trouve aussi la disquette Japon. Ce "Scenary" est intéressant en terme de pilotage puisque l'aéroport de Tokyo détient le redoutable privilège d'être le plus dangereux du monde. En effet, pour atterrir, l'aéroport étant situé juste derrière une montagne, il faut tout d'abord respecter un palier assez élevé avant que de plonger comme un sauvage vers la piste. Croyez-moi, c'est pas évident et les aides (NAV, ILS) seront les bienvenues. A noter qu'on trouve aussi des aéroports du nord des Etats-Unis, assez peu intéressants mais comportant quelques détails architecturaux rompant la monotonie du paysage, principalement constitué de damiers verts et verts...



testé sur **MAC** par Moulinex

Pas grand chose à dire puisque ces disquettes "Scenary" et "World" pour Flight Simulator IV comportent les mêmes caractéristiques techniques que le programme auquel elles sont destinées. Toutefois, il est à noter que le graphisme est assez inégal et probablement traduit directement de la version précédente de FS sur PC. Ainsi, les aéroports japonais sont très dépouillés et même si ce pays est celui du zen, on eût préféré un peu plus de détails. Pour être partiaux, notons cependant que les diffé-

rents monts et montagnes (au hasard, le Mont Fuji) sont très bien rendus. En revanche, la partie Hawaii est remarquable. Décidément, les paysages tourmentés semblent inspirer les programmeurs. En ce qui concerne le nord des Etats-Unis, on trouve un peu plus de détails au sol mais rien de très important. Dommage, seul le Mac était capable d'en faire un peu plus que les autres machines sur lesquelles existent FS 4 mais hélas, ces upgrades n'en tiennent pas vraiment compte.

**GRAPHISME 15**  
**ANIMATION -**  
**NOTICE VF 15**

**SON -**  
**DIFFICULTE -**

**89%**

**MINIMUM : Requiert fs 4-VU ET DISPO A LA FNAC-Disponible sur PC, MAC et ST.**

# ASHES OF EMPIRE

**Un jeu d'aventure avec beaucoup de stratégie et des scènes d'arcades, nous devons ça à Mirage.**

**L**e scénario du jeu peut paraître un peu compliqué, mais très rapidement Ashes of Empire devient intuitif et le joueur se trouve absorbé dans ce monde où les missions deviennent de plus en plus difficiles, un des critères qui fait un très bon jeu. Ashes of Empire se déroule dans un immense territoire, dans un monde imaginaire, divisé en 5 républiques de 40 provinces. Le scénario peut rappeler ce qui s'est passé en Russie, avec la fragmentation des pays de l'Est.

la visualisation en 3D. Le programme permet de recruter des hommes, et ce de plusieurs façons différentes: vous pouvez les baratiner ou leur donner des marchandises en échanges, les acheter. Une liste d'options vous permet d'attirer les gens, mais vous constaterez que cela vous coûte du temps, et que votre temps est précieux et limité.

Si vous recrutez une personne dans un bâtiment, vous obtiendrez ses services ainsi que ceux du bâtiment, ainsi, si vous obtenez une usine d'armes cela augmentera votre balance militaire. Dans le jeu, il y a 10 000 bâtiments, et chacun d'entre eux a ses propres caractéristiques.

La structure de la hiérarchie doit être assimilée. Tout en haut il y a 5 présidents, sous chaque président il y a 4 secrétaires généraux et en dessous il y a 4 professions de 8 personnes. Alors que vous vous déplacez dans les états, vous devez trouver ses individus car ils sont le moteur des différentes républiques. Tout au long du jeu vous interagirez avec de nombreuses personnes que vous rencontrerez, et vous obtiendrez des clés pour votre avancée.

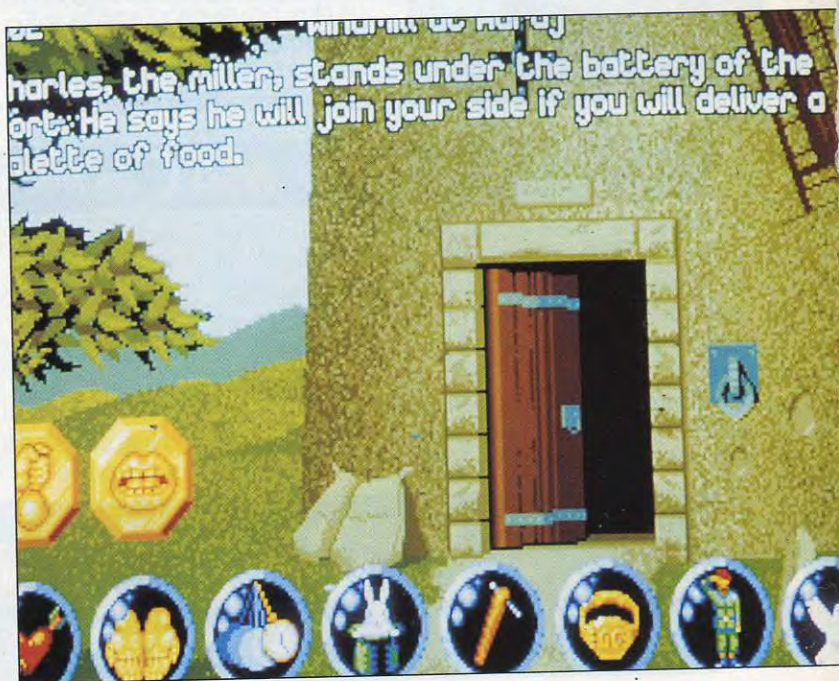


Un élément important du jeu vient du fait que les individus ne viennent pas forcément de l'endroit où ils vivent, ce qui crée quelques frictions. Chaque individu, chaque état est défini par un bouclier, cela vous aidera à savoir les factions d'origines de ces individus. Chaque région à conquérir demandera un certain nombre d'actions à remplir. L'objectif peut inclure la construction ou la destruction. Si, par exemple, vous voulez construire un hôpital, vous devrez trouver des ouvriers, du personnel administratif, et du personnel médical. Il y a plusieurs façons de résoudre chaque problème, et toucher l'échelon le plus élevé pour arriver à



Le joueur prend le rôle d'un général qui a pour mission de faire régner la paix. Les cinq républiques sont dirigées par des structures militaires, et la compréhension du fonctionnement de leur hiérarchie est une des étapes essentielle vers la victoire. Quand vous démarrez une partie vous vous trouvez face à une très grande carte où sont indiquées, en grisé, les zones actuellement en conflit. C'est là que vous interviendrez pour pacifier et stopper une guerre nucléaire en marche.

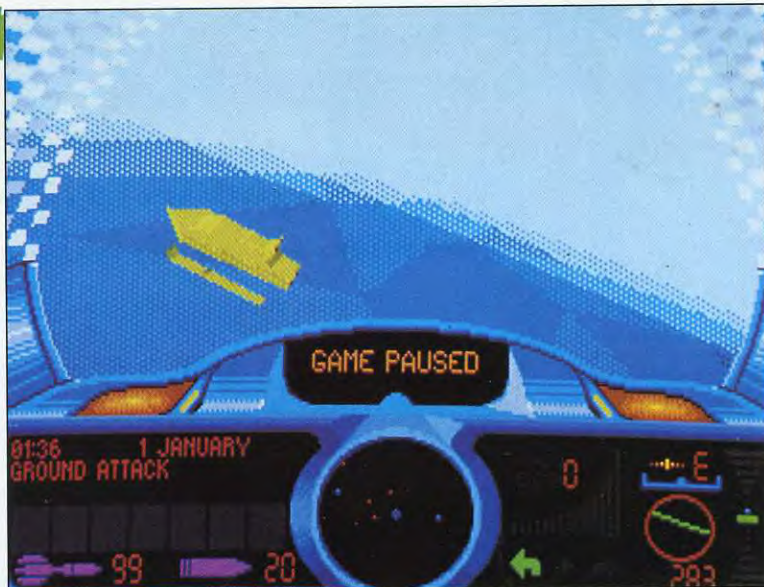
Sur les cartes, diverses informations sont affichées: les points rouges indiquent les villes, les verts montrent les forêts, les roses indiquent les unités ennemies et les bleus montrent vos propres unités. En utilisant les nombreuses touches de fonction, vous pourrez accéder aux différentes parties du jeu, y compris



# PIRE

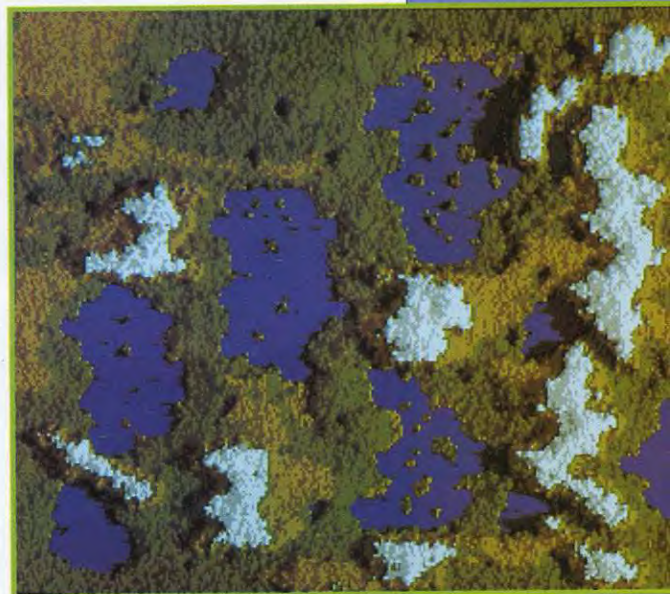
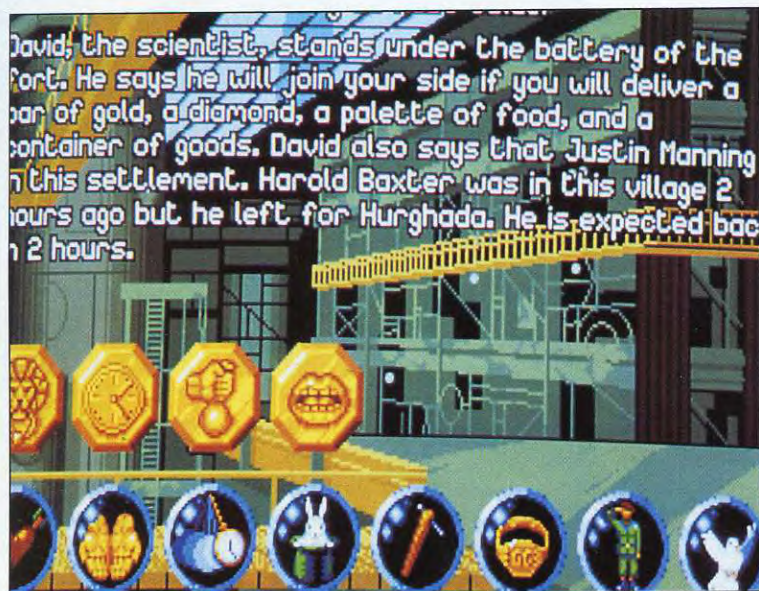
ses fins reste toujours l'idéal. Un secrétaire général, ou même, pourquoi pas, un président, vous fera avancer à pas de géants grâce à ses connaissances. En discutant avec les gens, vous devez vous débrouiller pour trouver les individus faisant partie de l'élite.

Si vous ne réussissez pas à atteindre votre objectif dans les temps, les forêts de chaque état commenceront à brûler. Vous risquez alors de perdre de nombreuses constructions. Dans le jeu, il y a plus de 11 000 lieux. Tout le maniement de Ashes of Empire est basé sur le principe du "pointage et cliquage", plus tout un système d'icônes. Des options vous permettront de piloter n'importe quel vaisseau, vous pourrez voler, tirer sur d'autres vaisseaux, et donner des ordres à vos hommes pour



qu'ils fassent de même. Un radar est affiché à l'écran, et vous pouvez donc surveiller vos ennemis en permanence. Des cartes en reliefs fractals permettent d'accéder aux côtés stratégiques du jeu. Même les sections d'actions sont clairement exécutées, et quand vous avez une tâche à remplir, comme construire un bâtiment,

vous n'aurez pas de problème de manipulation pour ce faire. Vous pouvez sortir de vos vaisseaux, marcher et vous rendre à l'intérieur de bâtiments. Le joueur doit ramener la paix, la stabilité économique, l'harmonie ethnique et les élections démocratiques en obtenant le support des 5 nationalités.



testé sur **PC** par Derek de la Fuente

Le jeu est vaste, les objectifs sont comme ils pourraient l'être dans la vie. Vous avez le contrôle, et vous devez négocier, prendre des décisions et agir. Vous ne devez jamais oublier que la destruction nucléaire totale est toujours proche. Les phases d'arcade sont nombreuses et importantes, Ashes of Empire n'est pas qu'un jeu de stratégie. Vous pouvez piloter un hélicoptère,

nager, utiliser un sous-marin ou même un parachute.

Graphiquement le jeu est très classe, et certaines pages tiennent de l'art graphique. Présenter toutes les facettes de ce jeu demanderait des pages et des pages, mais si vous cherchez un jeu d'aventure différent de tout ce que vous avez pu voir jusqu'à maintenant, Ashes of Empire fait parfaitement l'affaire.

**GRAPHISME** 18  
**ANIMATION** 18

**SON** 18  
**DIFFICULTE** 16

Disponible sur Amiga et PC

**95%**



# CREEPY CASTLE

Editeur mythique s'il en est,  
Reactor tête du jeu d'arcade avec bonheur  
mais en monochrome.



**R**eactor, célèbre pour Virtual Valerie —à qui j'en veux personnellement de n'être que virtuelle—, célèbre surtout pour le fabuleux, l'excellent, que dis-je, l'extraordinaire Spaceship Warlock, propose un jeu d'action assez amusant rappelant dans son principe Beyond the Dark Castle. C'est d'ailleurs une très bonne référence puisque Creepy est aussi dénué de couleurs que cet illustre prédécesseur. Comme c'est souvent le cas avec les jeux

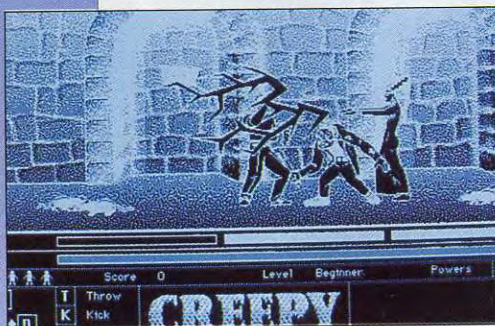
d'actions, le scénario est absolument indigent puisqu'il s'agit pour le joueur de délivrer une fille qu'on imagine aisément jeune, belle et éplorée. Ah ben, je vous l'avais dis. Qu'importe, dès les premiers tableaux, on oublie aisément ce léger défaut pour se concentrer sur un objectif unique: survivre.

Creepy Castle comporte 4 niveaux qu'il est possible d'enchaîner ou de



jouer dans le désordre, histoire de s'entraîner un peu, au menu, The Wood, qui rappelle le Petit Chaperon Rouge puisque de nombreux loups essayent

de vous faire la peau. Remarquez, y a aussi des morts vivants. Ensuite, The Graveyard, plein de morts-vivants — forcément!—, puis, dans la famille Couloire, The Castle, et enfin Ze Dungeon (je rappelle à l'assistance que ça se traduit par cachot —NDLR: Merci, mais on le savait déjà!). Dans chacun des tableaux, il s'agit de se débarrasser, à grand coups de pieds et de poings, de monstres antipathiques au possible. De temps à autre, on doit ramasser divers objets, soit pour reprendre des forces, soit pour leur lancer à la tête, aux monstres antipathiques.



testé sur **MAC** par Moulinex

Le graphisme, bien qu'en monochrome, est plutôt réussi bien qu'un peu inégal en ce qui concerne le design des monstres. Les animations, rapides, sont également fluides, rien à redire. En ce qui concerne la bande son,

on a moultes bruitages et musiques digitalisées. Curieusement, il n'est pas possible de jouer à la souris. Il va falloir que vous jouiez au clavier, comme dans le temps (NDLR: Comme au bon VIEUX temps!).

**GRAPHISME 13 SON 16**  
**ANIMATION 14 DIFFICULTE 15**  
**NOTICE VO 16**

**85%**

**MINIMUM : MAC PLUS 6.10 VU ET DISPO A LA FNAC DISPONIBLE sur MAC.**

testés

# NAVIGATOR

KONIX NAVIGATOR JOYSTICK  
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP

**BREAK THE  
PERFORMANCE  
BARRIER...**



## PULVERISEZ LA BARRIERE DES PERFORMANCES...

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

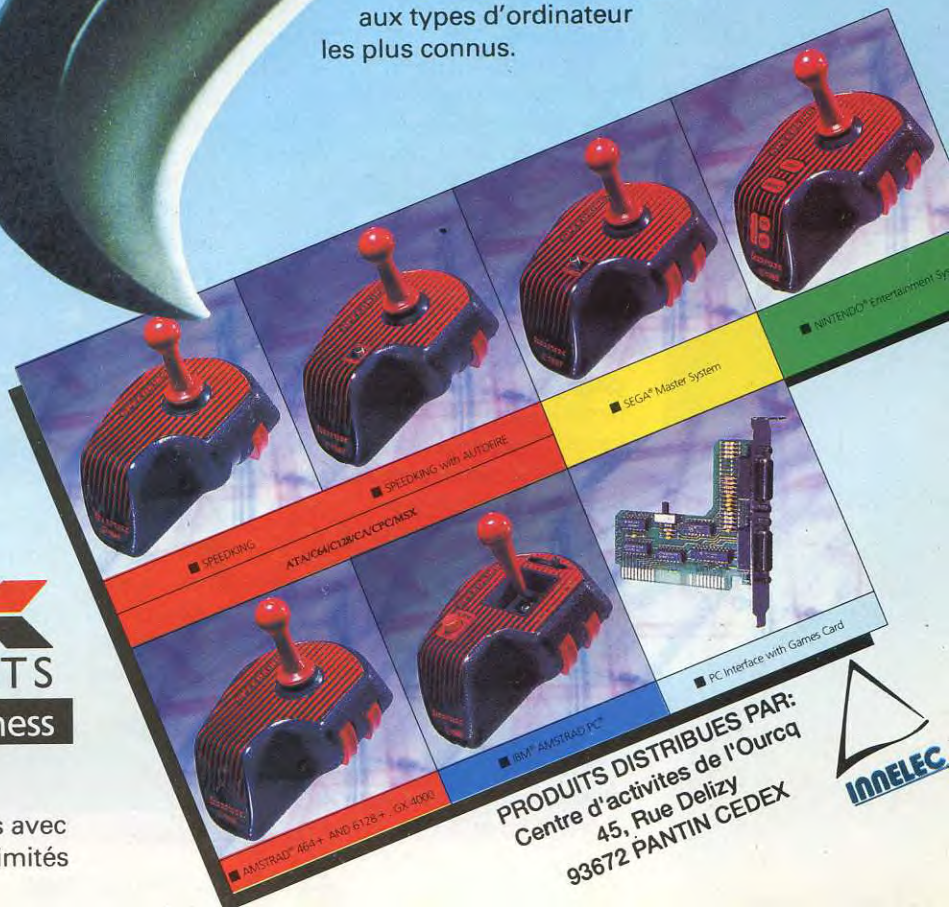
Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.

**KONIX**  
COMPUTER PRODUCTS

The fastest reaction in the business

Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.



PRODUITS DISTRIBUES PAR:  
Centre d'activités de l'Ourcq  
93672 PANTIN CEDEX



# SPOILS OF WAR

**Le dernier jeu de cette nouvelle boîte anglaise en pleine expansion, Internecine, s'appelle Spoils of War. Un vaste catalogue en cours de développement aux USA nous attend pour 92**



**S**poils of War est un jeu de stratégie à plusieurs joueurs, de deux à quatre, qui peuvent être contrôlés par des humains ou par l'ordinateur, au choix. En plus, il y a systématiquement un cinquième joueur, toujours contrôlé par l'ordinateur, les Cajas, les habitants des terres à envahir. Chaque joueur, dirigé par l'ordinateur, peut avoir un niveau compris entre dix degrés différents, laissant le jeu accessible aux experts comme aux novices. Le jeu est basé sur l'exploration et la colonisation d'un nouveau monde, le but étant pour chaque joueur, de découvrir, d'explorer et de coloniser avant ses adversaires. Pour être aidé dans sa tâche, le joueur peut recruter 4 types d'explorateurs différents qui exécuteront ses ordres.

Ces explorateurs ont des niveaux de capacités et d'anciennetés différents. L'écran de jeu principal est divisé en trois parties, en haut on trouve la barre d'informations qui indique les saisons et l'année, le joueur en cours de contrôle, la phase de jeu et les profits effectués. A droite de l'écran se trouve la fenêtre de commandement, où le joueur indique toutes ses actions. A gauche de l'écran se trouve la fenêtre graphique qui montre, la plupart du temps, une carte du jeu

avec les parties non explorées en grisé. A certains moments du jeu, cet écran change et montre des images d'actions intermédiaires. En cas de bataille, cette partie de l'écran change aussi pour montrer la carte des combats. Après avoir recruté ses explorateurs, ses commandants, gouverneurs, généraux ou amiraux, le joueur peut les équiper, unité par unité, en tenant compte de leurs fonctions: artillerie, cavalerie, infanterie lourde et légère, ainsi que bateaux et autres. Une partie est di-

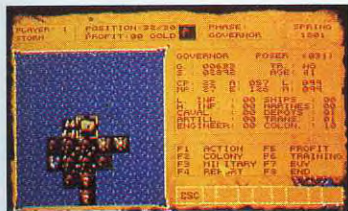
visée en tours de jeux, et chaque tour comprend 5 phases. Chaque tour est représenté par une saison. Le joueur commence dans la phase stratégique où il peut recruter des leaders, donner des cadeaux aux autres joueurs, rechercher dans divers domaines technologiques et recruter des colons. Les quatre phases suivantes sont dépendantes des joueurs eux-mêmes. Dans ces phases, les joueurs doivent accomplir les tâches qui les caractérisent comme le recrutement ou le déplacement de troupes. Le plus tôt possible, le joueur doit envoyer ses hommes en quête de découvertes pour trouver un pied-à-terre avant ses adversaires. Une fois ce premier objectif accompli, il peut concentrer ses forces sur la protection de son territoire. Au début, les joueurs ne



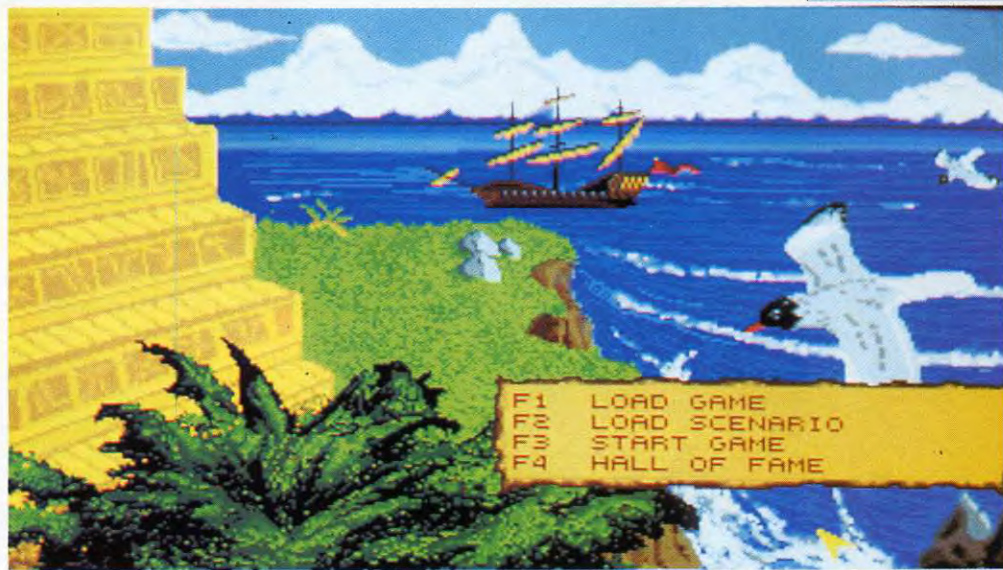
s'aperceveront pas de l'existence des autres joueurs, mais très rapidement les combats et les confrontations deviendront inévitables. Si deux



# WAR



Les joueurs se rentrent dedans, aussi bien sur terre que sur mer, le combat est assuré. Les batailles peuvent être abordées de deux façons: stratégique ou tactique. La bataille tactique se négocie coup par coup, comme dans les wargames, sur des petites cartes en déplaçant ses unités. La bataille stratégique se déroule plus simplement, par l'intermédiaire de questions, à savoir si vous voulez attaquer par les flancs, organiser une retraite, contre-attaquer, rentrer dans le tas, etc... Le résultat est alors calculé par rapport aux décisions prises par les deux camps, les points de victoires sont alors attribués, aussi bien pour les batailles, donc, mais aussi pour les découvertes de territoires. Le joueur vainqueur est celui qui a le plus de points à l'année 2000. La durée d'une partie opposant un joueur humain à quatre joueurs dirigés par l'ordinateur est d'environ 50 heures, mais peut être bien supérieure si chaque bataille est jouée tactiquement.



testé sur **AMIGA** par Derek dela Fuente

La première chose qui frappe le joueur est la qualité des graphismes, l'ensemble ayant un look pictural très prononcé. Le son est lui aussi impressionnant, avec l'utilisation de samples, on entend même le bruit des pas de vos hommes. La profondeur de ce jeu est vraiment impressionnante. Le grand nombre de niveaux disponibles per-

met de faire évoluer le joueur sans qu'il trouve Spoils of War trop simple ou trop difficile. Le jeu est difficile à cataloguer, et malgré son apparence très wargame qui attirera les spécialistes du genre, Spoils of War conviendra parfaitement à ceux qui n'ont jamais pratiqué ce genre de jeux. C'est le meilleur produit Internecine jamais sorti.

**GRAPHISME 18**  
**INTERET 17**

**SON 18**  
**MANIABILITE 15**

**89%**

Disponible sur AMIGA.

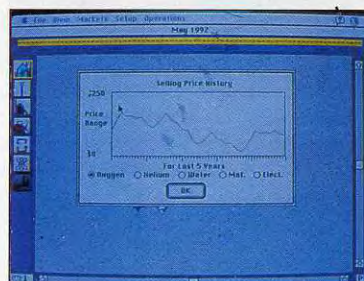


# MOONBASE

**Encore dans la lune ? Eh bien, ce n'est pas ce logiciel de Wesson International qui va arranger les choses.**

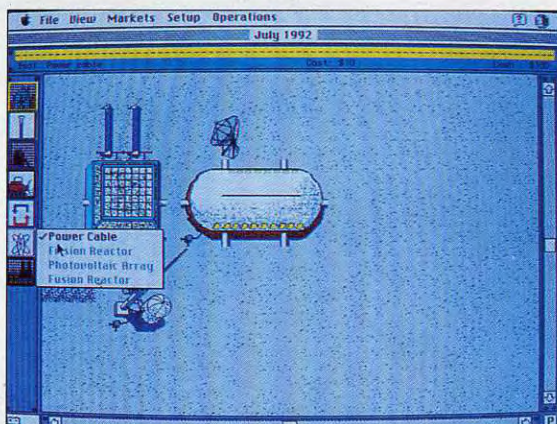
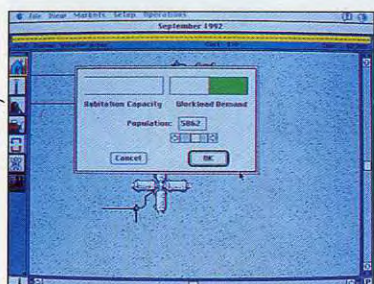
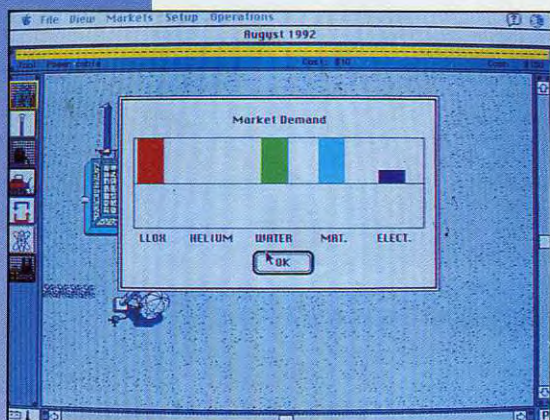
**C**e n'est pas le sénat américain qui dira le contraire, la conquête spatiale coûte une véritable fortune. Alors imaginez ce que pourrait coûter une base lunaire. Economie de marché oblige, la NASA a donc décidé de confier la gestion de sa base à une personne capable de rendre la base autosuffisante. Comme la personne en question n'est autre que vous-même, on compte surtout sur vous pour dégager à très court terme des bénéfices. Bien qu'il ne faille voir aucune

malice à cela, on notera que le jeu est très très très fortement inspiré de Sim City. Lorsque commence la partie, vous êtes le seul et unique habitant de la base. Votre objectif prioritaire sera donc d'attirer des ouvriers voulant bien travailler dans des conditions aussi difficiles. Marrant, c'est un peu comme Euro Disney! On commence donc par construire la base; immédiatement, il faut investir sur la pointe des pieds et ne pas prévoir une trop grande zone industrielle. C'est que la lune est à priori un milieu hostile où l'on ne souhaite pas forcément aller et si vous le polluez de surcroît, les ouvriers préféreraient retourner sur Terre. D'un autre côté, il faudra très vite pouvoir tourner en circuit fermé car le second objectif, totalement incompatible avec le premier, d'où l'intérêt, est de réussir à attirer les touristes. Là, c'est très pervers puisque ces gens là ont d'une part besoin d'infrastructures spécifiques (hôtels, loisirs), qui coûtent



fort cher et qui nécessitent donc que la base dispose déjà d'industries rentables qui elles, les font fuir. Naturellement, il est possible de séparer la zone industrielle de la zone touristique mais attention, la construction de routes et de câbles destinés à apporter l'énergie coûte cher. Heureusement, vous allez pouvoir construire une cité scientifique comportant du matériel d'observation, des serres, etc. Cette "Silicon Valley" lunaire sera idéal pour servir de tampon entre les ouvriers et les touristes. Brrr... voilà une vision fort peu évoluée du

monde ouvrier mais qu'importe, ce sera justement à vous de vous débrouiller pour que tout le monde soit content d'être là haut, puisque — comme dans Sim City — vous serez sanctionné par de nombreux barographes et autres courbes indiquant au jour le jour votre taux de réussite.



testé sur **MAC** par Moulinex

Graphiquement, on sent, hélas, nettement que le jeu a été créé à l'origine pour le PC; dommage que les jeux pour Mac ne tirent pas plus souvent partie des caractéristiques de la machine. Autre défaut, le son du logiciel semble avoir été un peu négligé. Graphisme moyen, son moyen, pour-

quoi une telle note ?

Tout simplement parce que, d'une part, les commandes, cent pour cent souris, sont très bien vues, mais surtout parce que l'intérêt du jeu est à tel point énorme qu'on oublie très vite l'aspect un peu rigoriste de la présentation.

testés

**GRAPHISME 15 SON 12**  
**ANIMATION - DIFFICULTE 18**  
**NOTICE VF 17 VU ET DISPO A LA FNAC**

**MINIMUM : SYSTEME 6.05 MAC PLUS**

**90%**

**Disponible sur PC et MAC.**

**Expérimentez le monde exotique fantastique de  
la meilleure adaptation cinématographique de  
science-fiction réalisée à ce jour.  
Retrouvez cette sensation sur vos micros!**

**Sorti sur PC — bientôt disponible sur Amiga et ST**

# DUNE™

A VIRGIN GAMES PRODUCTION

DUNE IS A TRADEMARK OF DINO DE LAURENTIS CORPORATION

AND LICENSED BY MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING, INC.

© 1984 DINO DE LAURENTIS CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

DEVELOPED BY CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

PROJECT MANAGER: PHILIP ULLRICH

DIRECTOR: REMI HERBULOT

PRODUCER: JEAN-MARTIAL LEFRANC

GRAPHICS AND ANIMATIONS: JEAN-JACQUES CHABIN,

DIDIER BOUCHON, SOHOR TY

PROGRAMMING: REMI HERBULOT, PATRICK DUBLANCHET

SOUND BOARD MUSIC AND FX: STEPHANE PICO

DIGITAL SOUNDTRACK COMPOSED BY STEPHANE PICO AND PHILIP ULLRICH

PROJECT MANAGERS FOR VIRGIN GAMES: DAVID BISHOP

AND DAVID LUEHMANN

EXECUTIVE PRODUCER FOR VIRGIN GAMES: ANDREW WRIGHT

EUROPEAN PACKAGING DESIGN: MICK LOWE

© 1992 VIRGIN GAMES

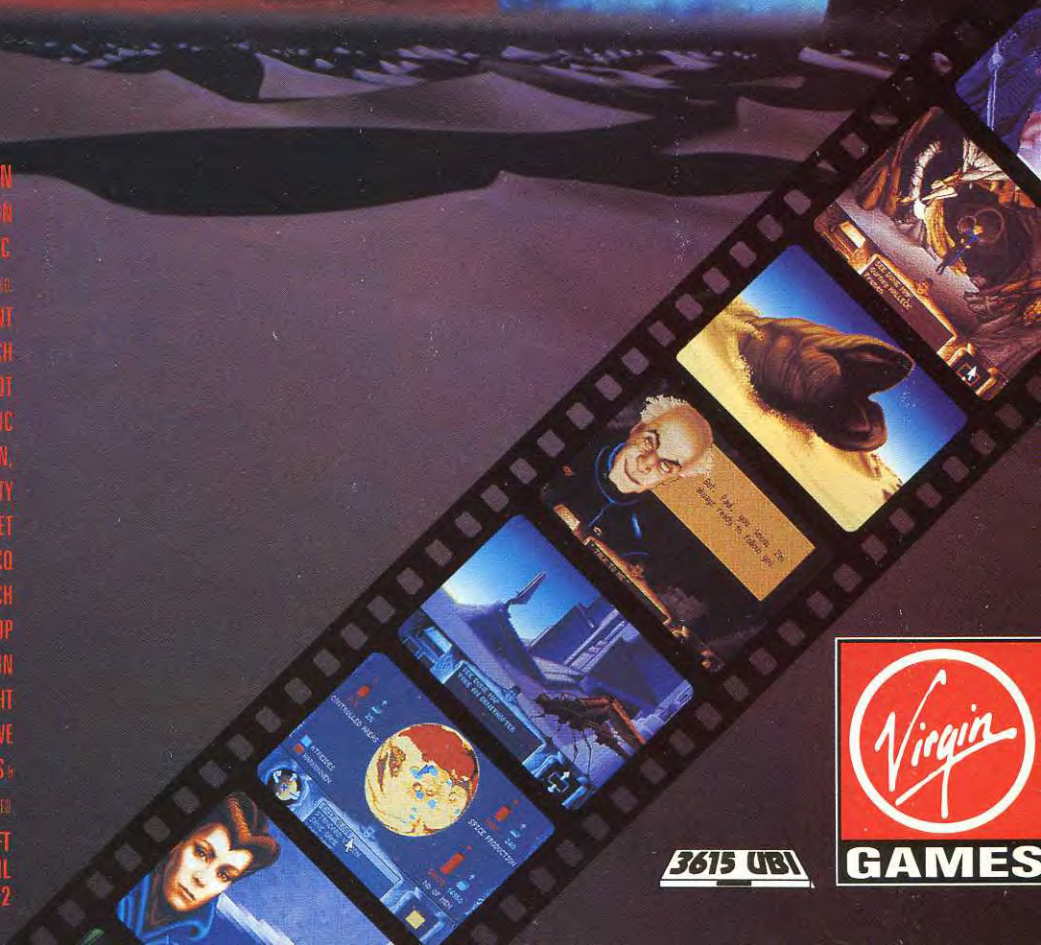
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

DISTRIBUE PAR: UBI SOFT

8/10 RUE DE VALMY - 93100 MONTREUIL

☎ (1) 48.57.65.52

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de ventes



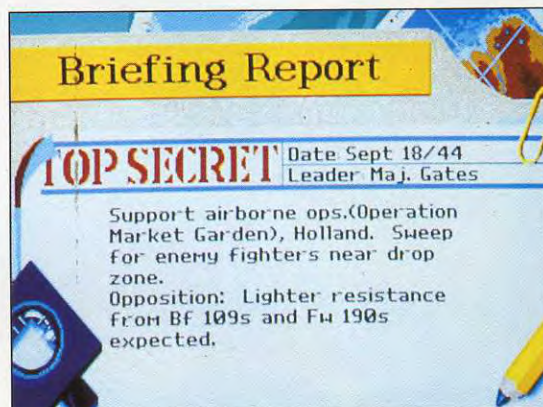
3615 UBI

# HEROES OF THE 357 TH

**Après Chuck Yeager, Electronic Arts propose un P-51 tout a fait intéressant.**



Bien qu'il ne s'agisse pas d'un simulateur de vol au sens réaliste où on l'entend habituellement, le P-51 dispose d'un tableau de bord étoffé. Outre les gaz et bien entendu les commandes de direction, les flaps sont actifs. Pratique pour "piler" en plein ciel en cas de poursuite.



Avant de décoller, vous devrez engager un pilote existant ou bien le créer vous-même. J'ai déjà écrit ça, non ?



La carte (ne trouvez-vous pas que l'on dirait celle d'Astérix ?) montre les avions partant de l'Angleterre et se rendant en Europe.

En route pour l'aventure. Ce tableau, montrant l'escadrille en train de décoller, est animé. Le personnage de droite bouge et son drapeau claque au vent. Très impressionnant.

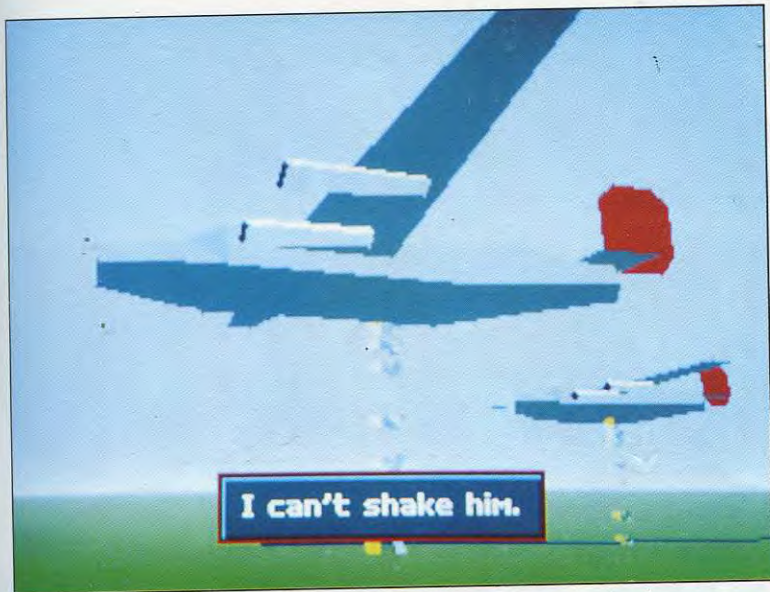
Dans ce jeu, vous pilotez un P-51 en formation avec 2 autres appareils. Comme dans certaines missions de Wing Commander, vos coéquipiers attaquent d'eux-mêmes dès qu'une cible se présente mais, si vous le souhaitez, il est possible de battre le rappel. Les missions, assez variées (convoi, attaque au sol, protection, patrouille, etc.), offrent l'opportunité de rencontrer différents types d'adversaires, tels que les Bf109, Me 110, Fw 190, Me 262 (celui de SWOTL), ainsi que des VI. Par rapport à Chuck Yeager, disons que ce jeu est peut-être un peu moins riche, mais plus fin tactiquement parlant et aussi plus difficile.



Les vues extérieures, très nombreuses, permettent d'admirer l'adversaire et son propre appareil sous tous les angles. De plus, un mode caméra s'active automatiquement (si on l'a configuré) après la perte d'un appareil. On sent nettement l'influence du superbe Chuck Yeager.

tests

**J**e ne vais pas essayer de noyer le poisson plus longtemps, je ne sais pas vraiment quoi vous raconter sur ce logiciel, sympathique comme tout au demeurant. C'est que, voyez-vous, les avions volent très haut ces derniers temps et celui-ci ne faillit pas à la règle: on dispose des options habituelles, et puis voilà. Pfft... ok, j'explique.



Une fois que le futur as est créé, vous devez choisir l'une des 8 missions proposées. Au choix, deux modes: soit le mode entraînement, qui permet de faire les missions dans n'importe quel ordre; soit le mode normal où il faut enchaîner les missions les unes après les autres.



5 GAL FUEL TANK	
10 GAL FUEL TANK	
0mm ANNON	
in SOCKET	
50 lb BOMB	
30 lb BOMB	

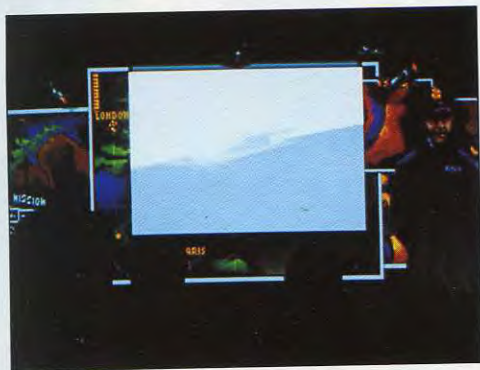
weight: 300 lbs. avail. weight: 2100 lbs.  
 Change Weapon with  $\uparrow/\downarrow$  cursor keys  
 Select/De-select weapon with  $\leftarrow/\rightarrow$  cursor keys  
 Rotate P-51 with J,K,I, and M keys  
 Zoom P-51 in/out with the  $\pm$  keys

Avant de rentrer dans le vif du sujet, il faut armer son P 51 en conséquence. Au choix, réservoir moyenne ou grande contenance, mitraillettes, roquettes (est-ce vraiment "raccord", sur ce type d'appareil ?), bombes de petite et grande taille.

Décidément très complet en ce qui concerne les présentations, ce logiciel offre encore une chance au pilote de se détendre avant de commencer le combat: plusieurs vues 3D extérieures permettent d'admirer l'escaladille sous toutes les coutures.



Moulinex was shot down by an



Eh bé, j'ai comme l'impression que mon bel appareil est tout cassé.

Pendant le briefing, les pilotes assistent à une projection cinématographique. Cette scène, qui permet de voir les cibles qu'ils devront atteindre, est, non pas, un film digitalisé, comme on en voit beaucoup sur PC depuis un certain temps, mais une représentation en 3D noir et blanc du plus bel effet. Rien n'y manque, du compte à rebours de la bobine de départ au clignotement de l'écran pendant la représentation.

testé sur **PC** par Moulinex

Le graphisme VGA 256 couleurs de ce logiciel est véritablement agréable. Les appareils, dessinés en 3D, comportent de nombreux détails et couleurs. On est loin des losanges 3D d'antan. Seul reproche, les sols sont désespérément désertiques. Pour se consoler, disons qu'à toute chose malheur est bon puisqu'on y gagne une rapidité de déplacement et surtout, une fluidité rarement atteinte. Toutefois, pour profiter pleinement de ces caractéristiques, il faudra posséder un 386 tournant à 25 Mhz minimum. Les commandes, très sensibles, nécessitent

un entraînement intensif avant de pouvoir maîtriser l'appareil. Côté son, il faut avouer que ce n'est pas du très grand art, même sur Sounblaster. Le moteur est trop aigu et les bruits de tir ressemblent à des pets de lapin.

Certes, des digits eurent probablement ralenti l'ensemble, mais même en mode Adlib, il y a de quoi faire largement mieux avec le synthé FM (essayez les harmoniques impaires en jouant sur le cutoff et la résonance, vous m'en direz des nouvelles, les amis).

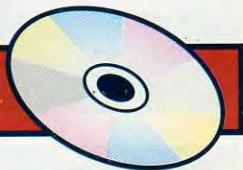
<b>GRAPHISME VGA</b>	<b>17</b>	<b>SON SBLASTER PRO</b>	<b>12</b>	<b>92%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>18</b>	<b>DIFFICULTE</b>	<b>18</b>	
<b>TAILLE</b>	<b>-</b>	<b>NOTICE VO</b>	<b>15</b>	

**DISPONIBLE SUR PC**

# STRANGE DEADFELLO

Mettre un figre dans son moteur avec Tiger Media? Pas sûr, mais en tout cas, il y a un assassin au château.

CD ROM



Si vraiment vous n'arrivez pas à vous en sortir, il est possible d'aller encore plus loin dans l'aide prodiguée par le notaire.



C'est assez réussi, dans le genre bande dessinée d'horreur, ne trouvez-vous pas?

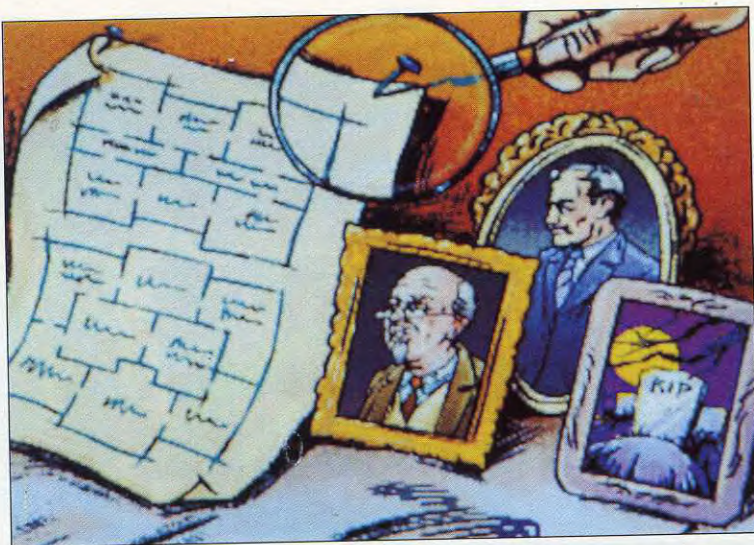
**E**ncore plus "Cluedoesque" que Cautious Condor, ce jeu vous entraîne dans un manoir anglais. Comme dans Morteveille, Colonel Bequest et bon nombre de romans policiers, l'affaire commence par la lecture du testament de votre oncle, Randolph Steer, décédé quelques jours avant. Ambiance glauque garantie autour du notaire apprenant à chacune des personnes présentes ce que le cher disparu leur lègue. Il laisse trop à l'une, pas assez au goût d'une autre et surtout, quelle étrange mort. Se tuer en tombant dans un escalier que l'on emprunte depuis des années et des années? Etrange...

Voilà, le huis-clos peut commencer. Comme dans Cautious, vous pouvez interroger les personnes et surtout relever des indices. Mieux encore, le notaire est prêt à vous donner un coup de main si vous séchez trop. Il faut dire que vous ne serez pas trop de deux pour trouver le coupable car ici, on murmure que c'est un fantôme qui a fait le coup. Au risque de me répéter, cet éditeur semble attacher une grande



importance à l'ambiance qui émane de ses jeux.

Cet écran est en réalité le menu du jeu. En cliquant les photos des personnages, on peut les interroger. En réalité, il ne s'agit pas d'interrogatoire au sens où on l'entend dans les jeux habituels car ici, vous devrez vous contenter d'écouter parler les gens.



# WWS

Ce personnage pourra vous donner un coup de main.



testé sur **CD ROM PC** par Moulinex

On prend les mêmes et on recommence, le graphisme de ce logiciel est semblable à celui de Cautious Condor. Puisqu'on en est aux comparaisons, sachez que la bande son, toujours interprétée par de nombreux

acteurs, est elle aussi une merveille. Sachez enfin que si vous ne comprenez pas l'anglais parfaitement, vous ne pourrez pas suivre le jeu, aucun texte n'apparaissant à l'écran.

**GRAPHISME VGA 16**  
**ANIMATION**  
**NOTICE VO**

**SON SBLASTER PRO 18**  
**- DIFFICULTE 17**  
**- DISPONIBLE SUR PC**

**90%**  
**VU ET DISPO A LA FNAC**

Les jeux nous mènent parfois bien loin, tel ce Broderbund qui nous fait découvrir le CD et la géographie.

# CARMEN DELUXE



**D**epuis des années, les keufs du monde entier sont sur les dents à cause d'un gang hyper-organisé. Lorsque commence le jeu, un éléphant en ivoire d'une valeur inestimable vient d'être dérobé au musée du Caire. Cette fois-ci c'en est trop. Il s'agit de prendre des mesures radicales afin de mettre fin aux exactions du gang. La mesure radicale, c'est vous. Vous commencez avec une forte présomption contre une nana, membre du gang. Pourtant, les présomptions ne suffisent pas, aussi allez-vous devoir réunir le maximum d'indices et de preuves afin de coincer une fois pour toutes ces aimables rigolos. Hélas (et tant mieux pour les joueurs), ces bandits ont la bougeotte. C'est là le second aspect du logiciel, aspect presque didactique, pourrais-je dire si je ne craignais de faire fuir l'auditoire. En effet, tout en voyageant à travers le monde, vous allez en même temps découvrir de nombreux pays.

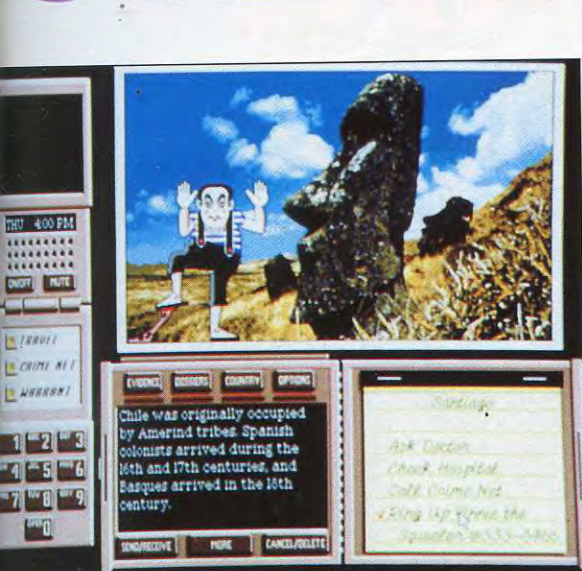
Oh, il ne s'agit pas d'apprendre la géographie en s'amusant mais avant tout de s'amuser; et si vous apprenez la géographie au passage, tant mieux, non? Le principe du jeu est simple. De pays en pays, vous en apprenez de plus en plus sur les "suspects". A vous de croiser ces diffé-

rentes données afin de conclure au plus tôt l'enquête. Pour cela, vous êtes aidé en cours de jeu par un matériel sophistiqué vous permettant de téléphoner au siège de votre compagnie ainsi qu'à votre super robot qui saura analyser les indices que vous avez relevés.



tests

# SANDIEGO



testé sur **CD ROM PC** par Moulinex

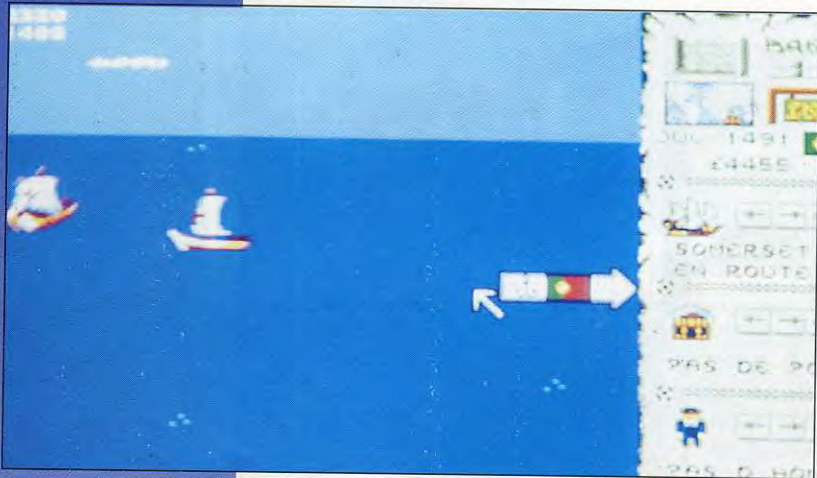
Carmen, déjà intéressant dans les versions précédentes prend ici, avec cette version justement nommée Deluxe, une nouvelle dimension. Dans chaque pays, vous pourrez admirer de superbes images du National Geographic Institut et admirer des incrustations de sprites très dessins animés (genre Inspecteur Gadget) du meilleur effet. La bande son, miracle de la technique,

permet d'entendre des musiques "typiques" à chaque pays. De plus, les personnages s'expriment tous à haute et intelligible voix mais heureusement, les textes des dialogues s'inscrivent à l'écran. L'interface utilisateur qui emploie la souris, est simple et efficace. Ben tenez, je ne peux pas dire mieux, voilà typiquement le genre de jeu qui montre bien les capacités d'un CD-ROM.

**GRAPHISME VGA 19 SON 19**  
**ANIMATION 15 DIFFICULTE 15**  
**NOTICE VF - DISONIBLE SUR PC VU ET DISPO A LA FNAC**

**94%**

# DISCOVERY



Cet écran qui permet de visualiser les bateaux permet de donner ses ordres à l'équipage: exploration, mouillage, commerce, accostage...

**B**on, c'est pas parce qu'on nous rebat les oreilles avec les 500 ans de Franco chez les aztèques que je vais me joindre au coeur des empêcheurs de célébrer en rond mais avouons que c'est toujours assez énervant de voir un éditeur au demeurant sérieux sortir un produit avec autant d'opportunisme. Cela étant dit, je reproche simplement à Discovery de ressembler fortement à Merchant Colony. Certes, la présentation diffère quelque peu mais dans le principe, on retrouve les mêmes grandes lignes: après avoir choisi

vos nationalités (Espagnol, Portugais, Hollandais, Génois, etc.) vous devez trouver un appui auprès d'une banque.

Ensuite vous armez une flotte de navires. Ces derniers, suivant leur vitesse, leur capacité et le nombre de canon ne coûtent pas le même prix. Il faut donc choisir avec discernement le nombre de bâtiments avec lequel on commence. Ensuite, en route pour l'exploration. Les bateaux avancent tout seuls si on le souhaite.

Lorsque le bateau touche terre, vous pouvez descendre et acheter différents biens. Ensuite, il s'agit de construire un vaisseau de commerce afin de transporter les marchandises pour aller les vendre, gagner des sous, armer de nouveaux batô et tout ça. Afin de rendre la compétition un peu plus palpitante, plusieurs objectifs spécifiques peuvent être choisis et début de partie. Au choix, Mêlée générale (fin du jeu lorsque tout les cohérents sauf un cessent faute de moyens); course à la terre (le gagnant est celui qui possède le maximum de terres); course à l'argent et enfin Eldorado (afin de découvrir la cité de l'or). C'est fou ce que ces gens étaient avides. Tenez, ça me rappelle une anecdote. Lorsque Cortez débarqua un jour sur une

**Voyons voir, que c'est-il passé il y a 5 siècles ? Impressions de déjà-vu...**

Ces épures dignes de De Vinci (c'est en sciant que Léonard devint...) permettent, lorsque l'on clique dessus, d'acheter un bateau.



terre inconnue et chercha de l'or en vain, il reparti en disant "Aca nada" (c'est-à-dire, en espagnol ancien "ici, il n'y a rien"). Les indiens présents sur place retinrent ces mots sans les comprendre et lorsque d'autres explorateurs arrivèrent, ils le leur répétèrent en formule de bienvenue. Ces derniers crurent qu'il s'agissait du nom du pays qui fût donc appelé Canada. C'était l'anecdote du jour (qui prête toutefois à caution). N'empêche, ce jeu ressemble à Merchant Colony.



C'est une jolie carte en fractale à la Midwinter. On ne se lasse pas de ce genre de choses...

En cliquant sur les différents personnages de cette image digitalisée, vous pouvez savoir de combien d'argent vous disposez.



tests

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Assez inégal, le graphisme est superbe lorsqu'il s'agit d'écrans fixes mais le tableau de jeu est assez sommaire. L'animation des bateaux, même si ce n'est pas un handicap dans ce type de jeu, est très très sacadée. Pareillement,

et là c'est déjà plus gênant, la souris est elle aussi prise de hoquets lorsqu'on la déplace. En ce qui concerne les sons, on est ici au royaume de la discrétion la plus totale si ce n'est le morceau d'introduction, très agréable.

**GRAPHISME**  
**ANIMATION**  
**NOTICE VF**

**15 SON**  
**14 DIFFICULTE**  
**16 DISPONIBLE SUR AMIGA**

**14**  
**16**

**75%**

# BONANZA BROS.™

DEMENT!  
OFFRE  
JOYSTICK  
A L'INTERIEUR



MAIS QUI SONT-ILS?

## QUI SONT CES DEUX RIGOLOS?

Mobo et Robo (Mobo, c'est le plus mignon) sont les malfaiteurs les plus cools que vous ayez jamais vus. Ils dévalisent les banques et les musées - et dépouillent les joueurs innocents de leur raison. Il sont en mission et ils seront bientôt là.

Demandez-leur pourquoi ils portent des lunettes noires, et ils vous diront... "Notre avenir est tellement brillant que nous sommes obligés de porter des lunettes de soleil!"

Disponible sur: Amstrad, CBM 64/128  
Cassette & Disquette, Spectrum Cassette,  
Atari ST & Amiga.

© 1990, 1991 SEGA™. Tous droits réservés. BONANZA  
BROS™ est une marque de SEGA ENTERPRISES LIMITED.  
SEGA™ est une marque de SEGA ENTERPRISES LIMITED.

SEGA  
ARCADE HITS  
MARKETED BY

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford,  
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366





## LEGEND

**EDITEUR : MINDSCAPE**  
**TESTE PAR MOULINEX SUR ST**  
**DEJA TESTE DANS JOY N° 26**  
**DISPONIBLE SUR ST, PC**

**A la fois Wargame et JdR, ce Mindscape grand cru, arrive à point nommé.**

Ouf! depuis deux numéros, les éditeurs semblent accorder une nouvelle chance à notre ST



national (car à part en Allemagne, il n'y a guère que la France pour le plébisciter). Pourvu qu'il ne s'agisse pas d'un baroud d'honneur. Ou'importe, en attendant, voici Legend, un superbe mélange de wargame et de JdR qui comporte aussi bien des passages tactiques que des passages stratégiques. Traitées comme Heros Quest, les scènes de "dungeon" sont superbes.

Techniquement, rien à redire. Le graphisme est relativement réussi, la bande son itou et les commandes à la souris d'une limpide simplicité facile, conviviale et ergonomique. C'est simple, quoi.

**GRAPHISME : 16      SON : 14**  
**ANIMATION : 16      MANIABILITE : 17**

**VERDICT : 93%**



## BARGON ATTACK

**EDITEUR : COKTEL**  
**TESTE PAR MOULINEX SUR ST**  
**DEJA TESTE DANS JOY N° 27**  
**DISPONIBLE SUR ST, PC**

**Un bon jeu en français sur ST, que demander de plus à Coktel Vision?**

Les Bargons débarquent sur la terre afin d'envahir nos esprits. Pire, ils souhaitent même mettre notre belle planète sur disquette (bonjours le formatage !) et l'em-



barquer. Pour cela, point besoin de coups mais un "jeu vidéo" suffit. Chaque fois qu'un humain perd au jeu, il est remplacé par un Bargon. Heureusement, ça ne vous arrivera pas avec Bargon -le jeu- mais qu'importe, ce logiciel est très bien réalisé. Aventure graphique dans l'état d'esprit de Fascination, Bargon est une bonne surprise sur ST. O joie, le graphisme est agréable et le son tient la route. Les animations du personnage, que l'on déplace à l'écran comme dans Search for the King, sont légèrement lentes mais pas de quoi en faire un drame. Ouf! encore un bon jeu sur ST. Qui a dit que cette machine était à l'agonie?

**GRAPHISME : 16      SON : 15**  
**ANIMATION : 16      MANIABILITE : 14**

**VERDICT : 91%**



## ELVIRA II

**EDITEUR : ACCOLADE**  
**TESTE PAR MOULINEX SUR ST**  
**DEJA TESTE DANS JOY N° 23**  
**DISPONIBLE SUR PC, AMIGA, ST**

Sous-titré "Les mâchoires de Cerbère", ce logiciel vous entraîne dans un monde mystérieux à la recherche de la planteuse Elvira. En effet, depuis l'arrivée dudit molosse (gardien des enfers dans la mythologie), notre sorcière de charme a dis-

paru de la circulation. Se cache-t-elle ou est-elle prisonnière? C'est à cette angoissante question que vous devrez répondre. On s'en doute, ce jeu à la Dungeon Master va ravir les amateurs de gore en manque de sang frais; il fera aussi le bonheur des "STistes" un peu boudés par les éditeurs ces derniers temps (et croyez-moi, ça ne va pas s'arranger).

**GRAPHISME : 15      ANIMATION : 11**  
**SON : 15      DIFFICULTE : 14**

**VERDICT : 90%**



# ORK

**EDITEUR : PSYGNOSIS**  
**TESTÉ PAR SEB SUR AMIGA**  
**DISPONIBLE SUR AMIGA**

## **Le titre du dernier Psygnosis sonne comme un cri d'estomac malade**

Certaines races de notre univers n'ont pas eu de chance. Il y a celles qui vivent sur des planètes austères, dangereuses, minuscules; il y a celles qui mettent des millions d'années pour atteindre l'état d'être pensants et qui disparaissent aussitôt parce que leur planète a décidé qu'il était temps d'exploser; et il y a les Heyadahls.

Ces derniers sont laids. Incroyablement et extrêmement laids. Un être humain, s'il se trouvait face à un Heyadahl dirait qu'il ressemble à un mérou avec des pattes et des dents plus longues. Les Heyadahls ont un physique inquiétant et agressif, toutes les autres races se sentent

dans des écoles d'officiers. C'est ce qu'a fait Ku-Kabul il y a quelques années. Maintenant, ses professeurs pensent qu'il est prêt pour l'ultime épreuve. Le voilà donc largué seul, armé de deux simples canons, en plein cœur de la planète Ixion, l'arène. De nombreuses épreuves l'attendent, Ku-Kabul devra combattre, mais aussi réfléchir, et, s'il en sort vivant, il sera promu capitaine, le rêve de tous les jeunes Heyadahls.

Au premier coup d'oeil, on repère tout de suite les graphismes à la touche Psygnosis, on pouvait s'y attendre. Ne nous plaignons que tout bas, car ce style est de très bonne qualité. Par contre, on peut râler haut et fort contre la maniabilité du jeu. Le personnage hideux que l'on dirige, hideux car de la race des Heyadahls, est incontrôlable, et le joueur ne cesse de perdre parce qu'il tombe des plates-formes sans le faire exprès. Dommage, car l'action



en danger quand elles sont confrontées aux Heyadahls. Résultat, ces pauvres êtres sont constamment en guerre. Toute la communauté Heyadahls s'entraîne à faire la guerre, aspire à faire la guerre, et finalement, fait la guerre. Les Heyadahls sont les meilleurs combattants de l'univers et tous leurs jeunes entrent

était amusante, énigmes proposées intéressantes et nombreuses. Un jeu entièrement gâché par une maniabilité hasardeuse.

**GRAPHISME : 17**  
**SON : 15**  
**ANIMATION : 16**  
**MANIABILITE : 05**

**VERDICT : 68%**

**FUN**  
Radio  
**LA COMPIL MICRO 2**

**LA PASSION  
DU SPORT  
S'AFFICHE !**



**KICK OFF**



**SPEEDBALL 2**



**GREAT COURTS 2**



**GRAND PRIX 500.11**

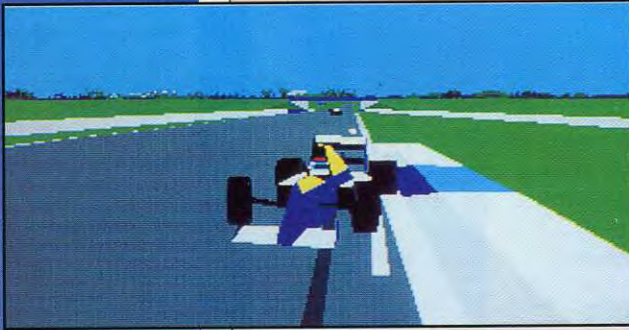


**TOURNAMENT  
GOLF**

Photos d'écran sur différents formats, les autres formats peuvent varier.

**UBI SOFT**  
Entertainment Software

# FORMULA 1 GRAND PRIX



**EDITEUR : MICROPROSE**  
**TESTE PAR SEB SUR ST**  
**DISPONIBLE SUR ST, AMIGA**

Geoff Crammond, programmeur de Revs et de Stunt Car Racer, n'a pu s'empêcher de remettre les mains sur le volant de son ordinateur: pour Microprose, il a programmé une simulation de Formule 1 assez exceptionnelle.

Entièrement réalisé en 3D faces pleines, et avec de nombreuses faces sur chaque objet mobile, Grand Prix vous lance dans une saison complète de championnat. Vous lutterez pour deux trophées différents, le prix du meilleur pilote et celui du meilleur constructeur.

Comme dans tout jeu en 3D valable, Grand Prix propose un grand nombre de vues différentes: à l'intérieur du véhicule, derrière, devant, sur les côtés, en caméra fixe, ainsi que des vues de l'intérieur de n'importe quel autre véhicule participant à la course. De plus, vous pouvez exécuter des ralentis à tout moment.

Pour augmenter la difficulté du jeu, certaines courses auront lieu juste après la pluie. Heureusement, vous disposez de pneus adaptés qui seront automatiquement installés sur votre véhicule. Toutes les possibilités de sauvegarde, de chargement sont prévues, ainsi, vous pourrez reprendre une saison à n'importe quel moment, ou revenir en arrière dans la compétition si vous avez fait une course catastrophique alors que vous étiez bien placé.

Les graphismes de Microprose Formula One Grand Prix sont très réussis, extrêmement réalistes. La richesse du jeu fait que l'on se croit réellement au volant d'une Formule 1. Seul petit défaut, le grand nombre de manipulations de disquettes, il y en a 4. Mais cela ne saurait entacher la qualité globale du jeu.

**GRAPHISME : 17**      **SON : 13**  
**ANIMATION : 16**    **MANIABILITE : 15**  
**VERDICT : 93%**

# PARASOL STARS

**EDITEUR : OCEAN**  
**TESTE PAR SEB SUR ST**  
**DISPONIBLE SUR ST, AMIGA**

Bub et Bob sont deux sacrés rigolos! Oh, ça oui! Voilà que les aventures n'arrêtent pas de venir frapper à leurs portes, et qu'ils ouvrent toujours pour partir sauver le monde et les gens. Car Bub et Bob sont deux sacrés gentils et ils aiment sauver les gens, alors. Vous vous souvenez sûrement de leur première aventure, quand leurs deux petites amies avaient été enlevées par la méchante sorcière et qu'ils avaient été transformés, eux, en mignons petits dragons. Des années plus tard, Bub et Bob étaient repartis à l'aventure, pour sauver les habitants de Rainbow Islands. Une fois encore, ils avaient réussi et les gens, reconnaissants, leur avaient fait cadeau d'un parapluie magique chacun. Voilà que l'univers est de nouveau envahi par des monstres. Bub et Bob n'hésitent pas une seconde et partent encore pour délivrer les pauvres innocents. Le couple Ocean-Taito nous offre donc le troisième volet des aventures de Bub et

Bob, après Bubble Bobble et Raibow Islands, voici Parasol Stars. Plus de huit mondes à parcourir, en faisant sauter nos héros de plate-forme en plate-forme, en cognant sur les monstres à grands coups de parapluies. Les tableaux dépassent parfois l'écran et se découvrent grâce à un scrolling horizontal. Comme d'habitude, le jeu est rempli de bonus, d'options intéressantes qui aideront le joueur dans sa lutte contre les méchants. Maniable, amusant, vaste, mignon, Parasol Stars est encore une réussite. Beaucoup plus amusant quand on y joue à deux.

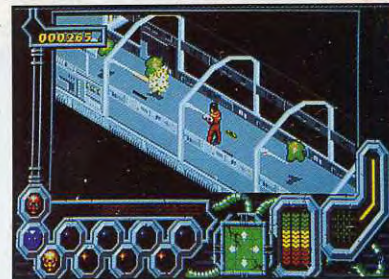
**GRAPHISME : 15**      **SON : 14**  
**ANIMATION : 15**    **MANIABILITE : 15**  
**VERDICT : 92%**



# WRECKERS

**EDITEUR : AUDIOGENIC**  
**TESTE PAR SEB SUR PC**  
**DISPONIBLE SUR PC, AMIGA**

Ça, il fallait s'y attendre, avec tous les aliens qui grouillent dans la plupart des galaxies qui nous entourent, il fallait bien qu'une invasion massive débute un jour ou l'autre. Les premiers messages d'alerte provenaient de la station spatiale la plus éloignée de notre planète, à la frontière de notre galaxie. Plutôt que de continuer leur avancée, les aliens se sont attardés sur la station en question, et, en ce moment, ils l'attaquent copieusement. C'est là que le joueur entre en action, en prenant le contrôle des hommes chargés de l'entretien et de la sécurité de la station spatiale. Ils sont au nombre de trois, et pour l'instant, ils ne respirent pas, tranquillement conservés dans leurs capsules de cryogénéisation. Le jeu commence aux premiers stades de l'alerte, et vous devez réveiller l'un des trois hommes pour qu'il parte lutter contre les envahisseurs. S'il venait à mourir, vous avez encore la



possibilité de réveiller les deux autres. L'action se déroule dans les couloirs de la station spatiale, les graphismes étant représentés en perspectives cavalières. Vous déplacez votre personnage à l'aide du joystick ou du clavier, en faisant feu sur tous les aliens qui ne manquent pas de s'infiltrer dans la base. Pas très joli graphiquement, disons moyen, Wreckers est tout de même très amusant. Le joueur doit tout explorer, il peut interroger les ordinateurs, donner des ordres aux robots à son service, et même sortir dans l'espace à l'aide d'un jet-pack pour mieux combattre les ennemis qui arrivent.

**GRAPHISME : 12**    **ANIMATION : 12**  
**SON : 14**            **MANIABILITE : 15**  
**VERDICT : 84%**

# LA PASSION DU SPORT S'AFFICHE !

Compilation disponible  
sur ST, AG et PC

# FUN

## Radio

## LA COMPIL MICRO 2

SIMULATION DE FOOTBALL



### KICK OFF 2

La Coupe du Monde vous tend les bras !  
" Une simulation de football inégalée  
jusqu'à ce jour ! " JOYSTICK.

© ANCO SOFTWARE LTD

SIMULATION DE TENNIS



### GREAT COURTS 2

Lancez-vous en simple et en double à la  
conquête de la Coupe Davis !  
" Cette simulation sportive se hisse à un  
rare niveau de qualité. " MICRONEWS.

© UBI SOFT © BLUE BYTE

SIMULATION DE GOLF



### TOURNAMENT GOLF

Trois des plus prestigieux terrains de golf  
vous attendent en Angleterre, aux États-  
Unis et au Japon, tous aussi merveilleux  
que techniques ! © ELITE SYSTEMS LTD

SIMULATION SPORTIVE  
FUTURISTE



### SPEEDBALL 2

Un formidable programme, à mi-chemin  
entre le handball et le hockey...

© THE BIPMAP BROTHER, © MIRRORSOFT

SIMULATION DE MOTO



### GRAND PRIX 500.11

La totalité des grands prix de la catégorie  
Reine 500 cm<sup>3</sup> avec leurs décors authen-  
tiques, le tout en 3D et deux écrans...

© MICROIDS

**UBI SOFT**  
Entertainment Software

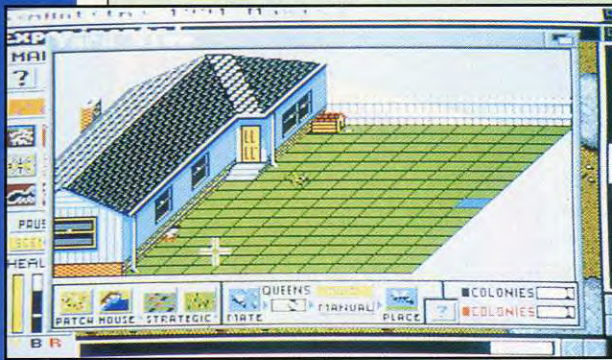
8-10 rue de Valmy  
93100 Montreuil-sous-Bois  
tel : 48.57.65.52

ATARI ST is a trademark of Atari Corporation.  
AMIGA is a trademark of Commodore-Amiga, Inc.  
IBM is a registered trademark of International  
Business Machines.

Disponible dans les FNAC et  
les meilleurs points de vente.

3615  
FUN  
RADIO

3615 UB



# SIM ANT

**EDITEUR : MAXIS**

**TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA**

**DISPONIBLE SUR MAC, AMIGA**

**City, Earth, et maintenant Ant;  
Maxis n'est jamais à cours de Sim.**

Basé sur les travaux de l'école comportementale, Simant vous propose de devenir une fourmi noire, ou plutôt, puisque la notion d'individu n'existe pas chez ces bestioles, de devenir des fourmis. Une colonie de, même. Au commencement de la partie, vous allez devoir fonder une colonie. Ensuite, il s'agit de se rapprocher d'une maison afin d'en chasser les habitants. Pour cela, il faut, comme dans un wargame, agrandir son territoire en investissant de nouveaux endroits. Histoire de rigoler, une colonie de fourmis rouges a exactement les mêmes intentions. Présenté avec

moultes fenêtres comme les Sim précédents, ce jeu dispose d'un mode expérimental qui permet de s'amuser comme un petit fou en bidouillant des tas de paramètres. Reportez-vous au test du numéro 22 pour en savoir plus, ça en vaut vraiment la peine.

**GRAPHISME : 16**

**SON : 14**

**ANIMATION : 14**

**DIFFICULTE : 16**

**VERDICT : 92%**



# WORLD CLASS RUGBY

**EDITEUR : AUDIOGENIC**

**TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA**

**DEJA TESTE DANS JOY N° 16**

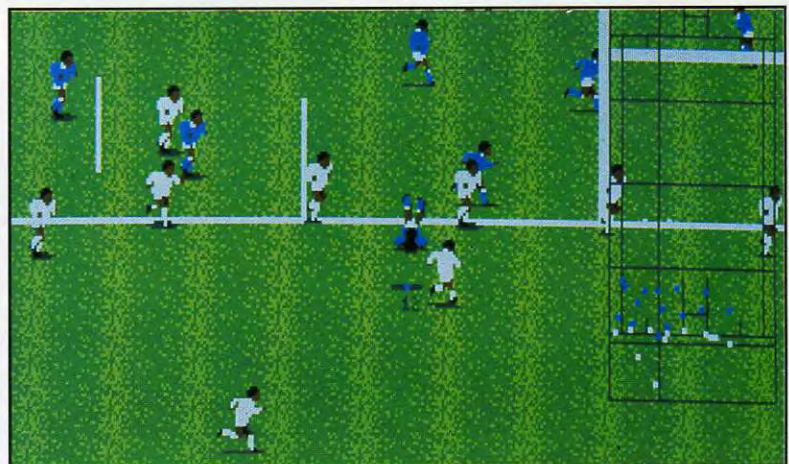
**DISPONIBLE SUR PC, AMIGA**

**En dépit d'un nom fleurant bon  
ce qui touche au son,  
Audiogenic aime le rugby.  
Allez les petits!**

Ça me rappelle une histoire qui se passe dans le Sud-Ouest:

- Que pensez-vous de Toulouse Lautrec, monsieur Pougnole?
- Alors là putain, pas de problème cong, Toulouse bat Lautrec au moins 15 à 0!

Bon, je ne vais pas vous rappeler les règles du ballon ovale mais me contenter de vous dire que ce logiciel est très intéressant parce que très bien réalisé. Les animations, graphisme et son donnent bien une idée des véritables rencontres et



surtout, un mode caméra comportant un zoom permet de revivre les meilleures actions. Naturellement on peut aussi zoomer en cours de jeu. Les commandes, qui se font au joystick, peuvent également se faire à l'aide du clavier dont on peut d'ailleurs configurer les touches. Différents types

de rencontres peuvent être joués et on peut créer sa propre équipe. Come on boys, hurry up Scotland!

**GRAPHISME : 16 ANIMATION : 16**  
**SON : 16 MANIABILITE : 15**

**VERDICT : 91%**

**rebelote**

.....MEGADOSSIER.....

LES AVENTURES DE

# MOKTAR



- " Bonjour, vous êtes bien chez le Grand Dieu de Machines et de Trucs en Couleur, mais je ne suis pas là pour le moment. Laissez-moi un message après le coup tonnerre sonore et je vous rappellerai si j'en ai envie..." CRAAAshAAhhh !!!

- " Heu... C'est moi, Grand Dieu. Je voulais juste te remercier de me laisser montrer les cinq niveaux suivants à nos lecteurs et je voulais aussi te prévenir que j'ai posté le chèque de deux milliards que tu m'as demandé la semaine dernière. Je suis complètement ruiné, Mon Dieu, et j'en suis à me demander si cette histoire ne serait pas un peu de l'arnaque. Merci, à bientôt. " Clonk.

Dossier réalisé à la pelle et à la pioche par Olivier Ka ( archéologue 1802 - 1875 ), mis en page par Linos ( égyptologue 1809 - 1899). Ils sont enterrés sous la pyramide de Kéops et jouent aux cartes depuis près d'un siècle. Merci de leur envoyer des fleurs.

NIVEAU 6

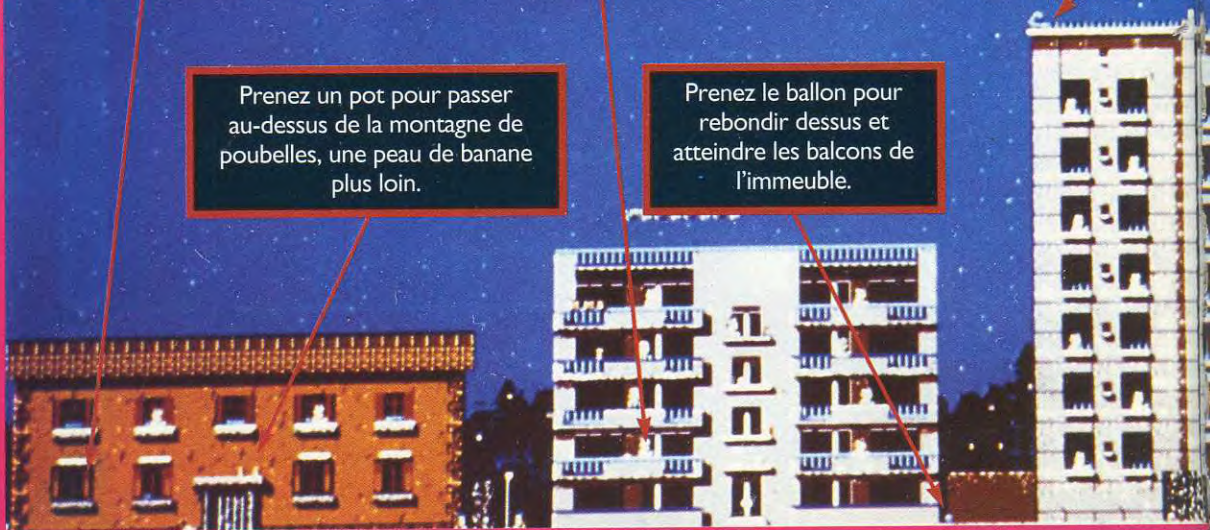
Vous pouvez monter aux balcons pour flinguer les bébés, par pure méchanceté. Pour une fois que c'est autorisé, vous auriez tort de refuser.

Grimpez sur cet immeuble ne vous servira à rien, si ce n'est tuer encore plein de bébés sans défense et récolter quelques bonus.

Montez tout en haut, mais attention au landau: sous son air mignon, il cache une grosse main munie d'un gros revolver.

Prenez un pot pour passer au-dessus de la montagne de poubelles, une peau de banane plus loin.

Prenez le ballon pour rebondir dessus et atteindre les balcons de l'immeuble.



Grimpez à l'échelle et balancez votre poubelle dans la tronche de l'ennemi.

Passage secret A ( Tous les passages de ce niveau se situent sur des petites fissures )

Passage secret H

Tirez 10 fois sur la mama Zoubida (elle est balaise, n'hésitez pas).

Passage secret G

Passage secret F

Passage secret D

Passage secret C

Prenez tout de suite la lampe d'Aladin.



Passage secret B

Prenez la poubelle et gardez-la avec vous quelques instants.

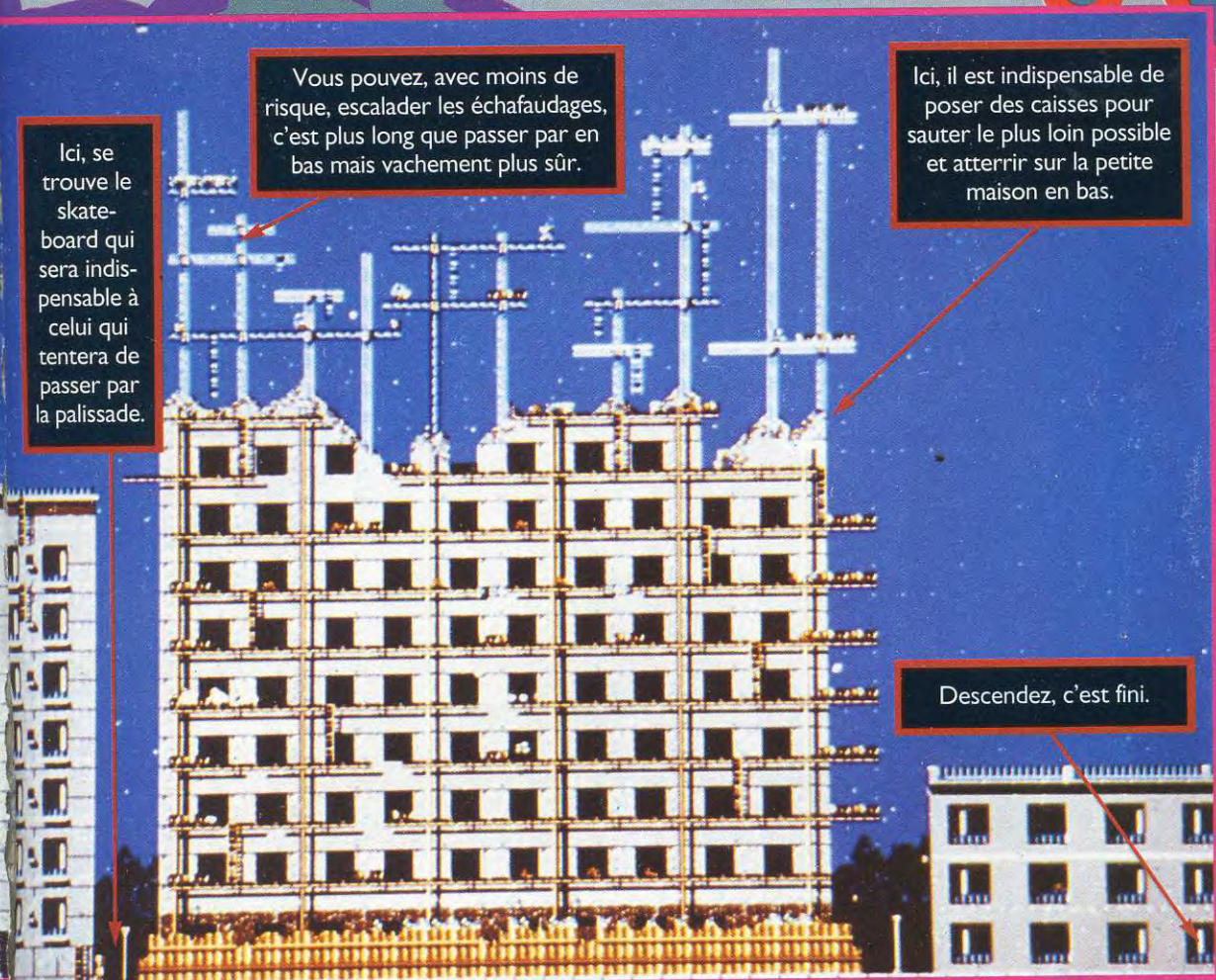
Baissez-vous quand les landaux tirent et sautez au-dessus juste après.

Ici, se trouve le skateboard qui sera indispensable à celui qui tentera de passer par la palissade.

Vous pouvez, avec moins de risque, escalader les échafaudages, c'est plus long que passer par en bas mais vachement plus sûr.

Ici, il est indispensable de poser des caisses pour sauter le plus loin possible et atterrir sur la petite maison en bas.

Descendez, c'est fini.



Passage secret I

Sautez les ballons

Des plates-formes apparaîtront sous vos pieds, la sortie se trouve ici.

Passage secret E

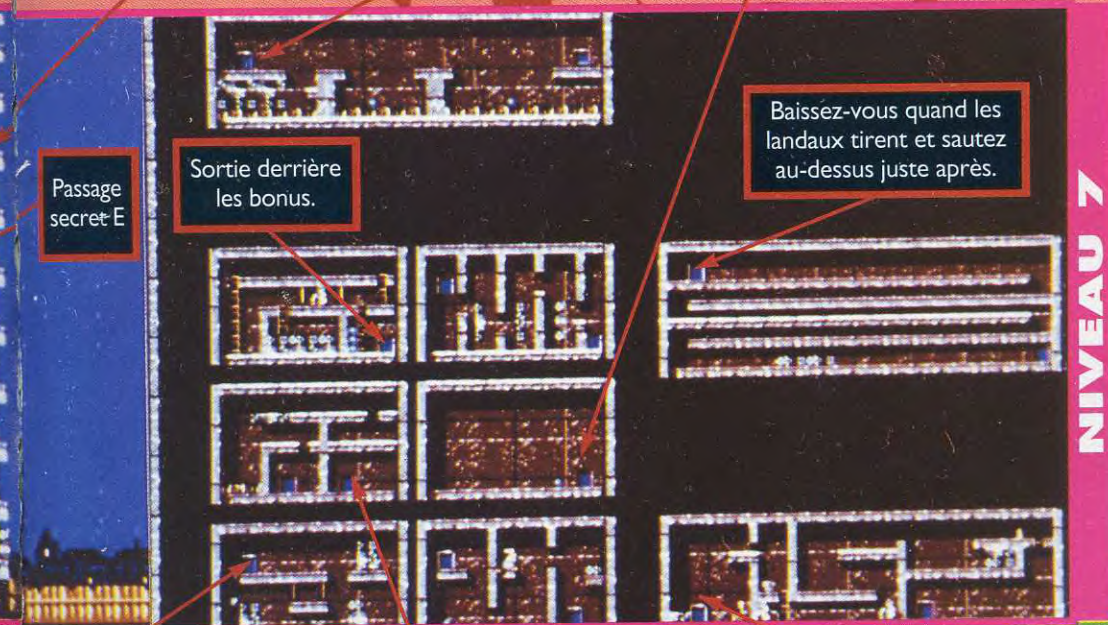
Sortie derrière les bonus.

Baissez-vous quand les landaux tirent et sautez au-dessus juste après.

Sortie derrière les bonus.

Baissez-vous devant la porte, vous monterez d'un étage.

Prenez la caisse et mettez-la sous les bonus, vous passerez à travers les briques.



NIVEAU 7

Pensez à ramasser la lampe  
d'Aladin.

Prenez le  
ballon en  
plaçant une  
caisse  
dessus;  
sautez sur le  
ballon, il se  
retrouvera  
sur la caisse.

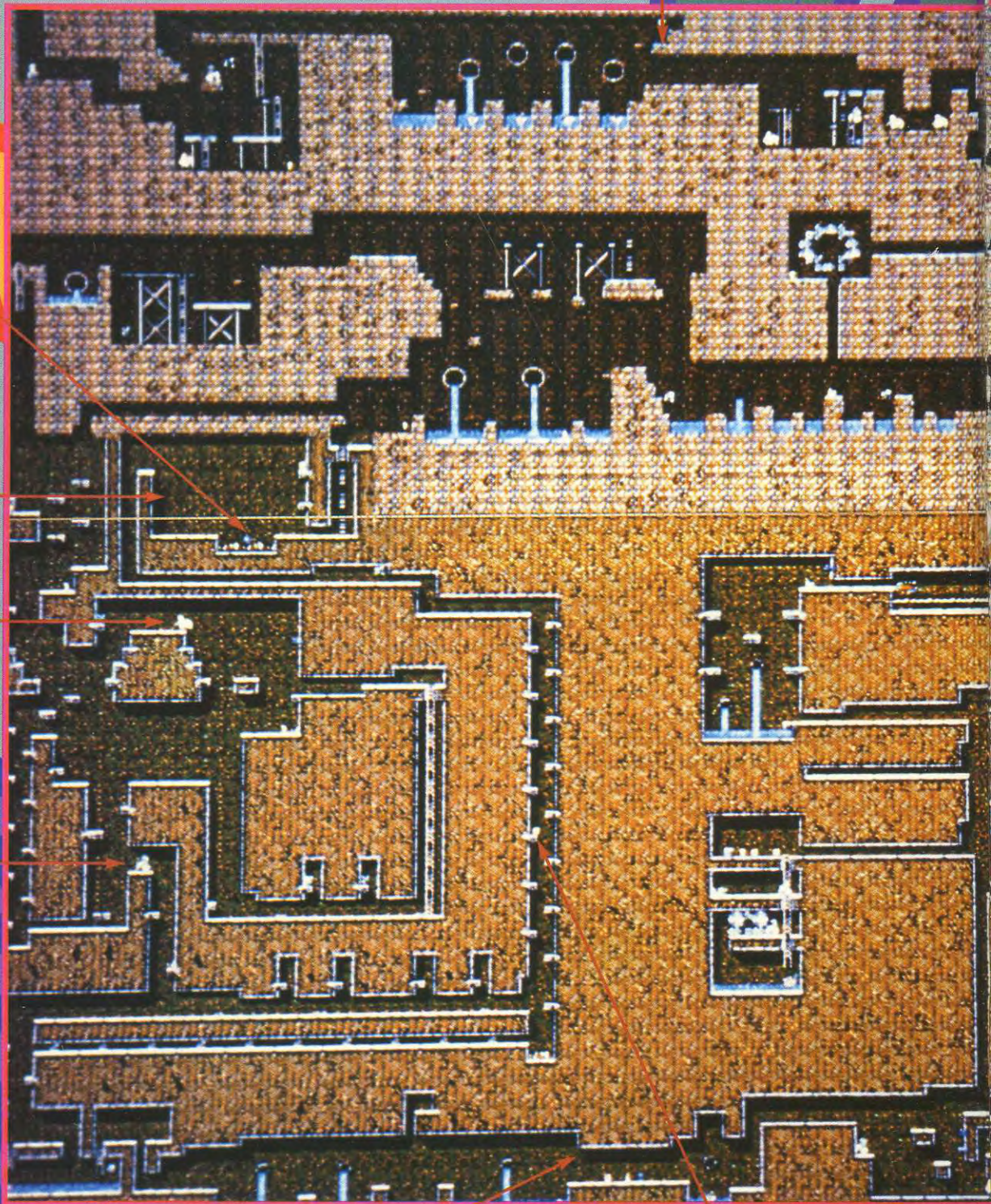
Sautez grâce  
au ballon.

Soulevez le  
gros balaise  
pour le  
jeter...

... sur le  
clodo.

Un pont apparaît sous  
vos pieds enchantés.

Faites chuter la caisse sur les  
piques tout en bas.



Prenez la caisse, elle vous servira à éliminer un clodo mal placé.

Restez impérativement sur la gauche pour éviter les piques tout en bas.

Restez impérativement sur la gauche pour éviter les piques tout en bas.

SUPER!

V'le l'clodo à tuer avec votre caisse. Restez ici, placez une caisse sur le sol, une deuxième à cheval dans le vide, montez sur cette dernière et avancez, accroupi. Joie et bonheur confondus : voici un passage secret pas dégueulasse!

Sautez en l'air, des pierres apparaîtront.

Ce passage n'est possible qu'avec un bon skate-board possédant de bonnes roulettes; chouette!

Prenez les caisses pour grimper.

NIVEAU 8

Arrivée du passage secret B

Attention, ne sautez pas trop haut à cause des piques et sachez que le sol est glissant. Bonne chance, ami.

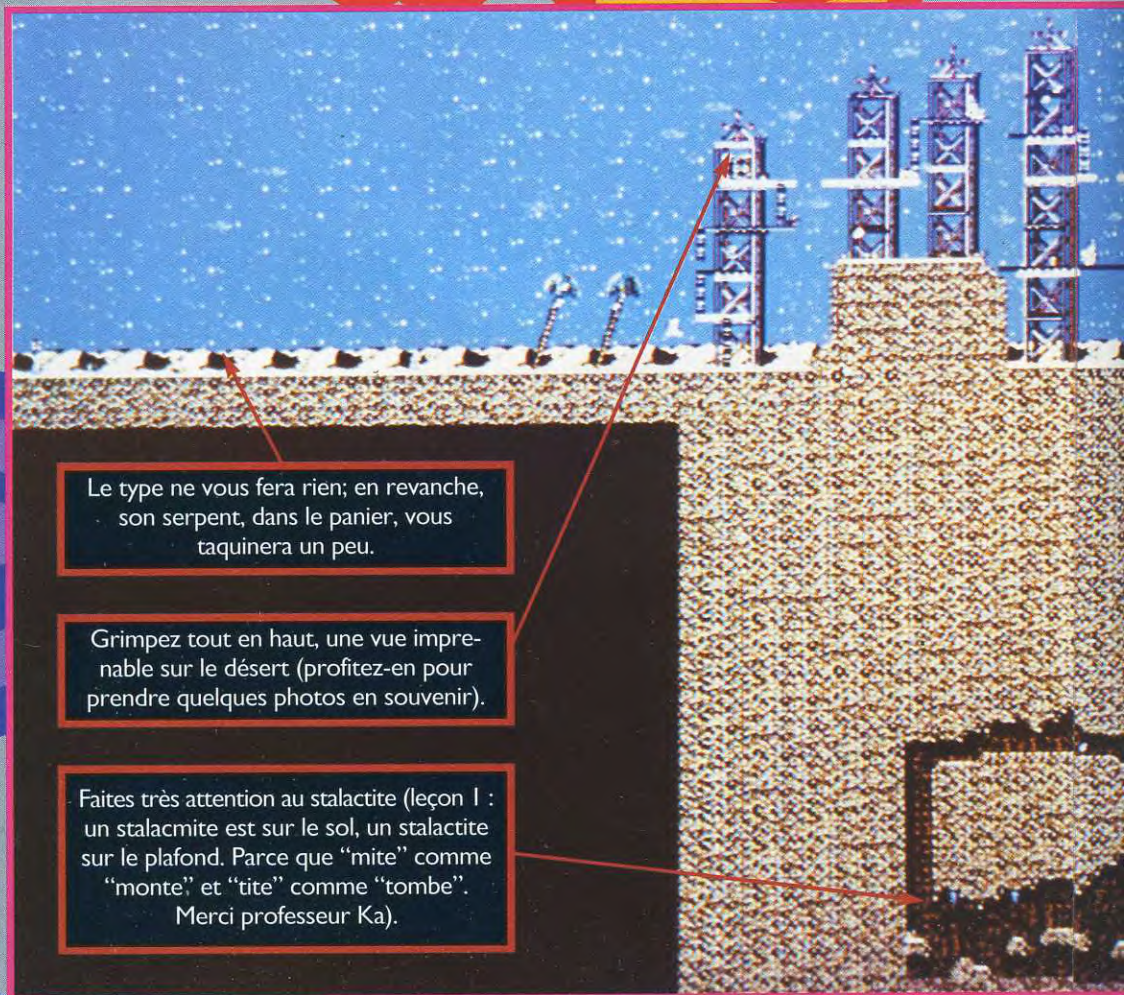
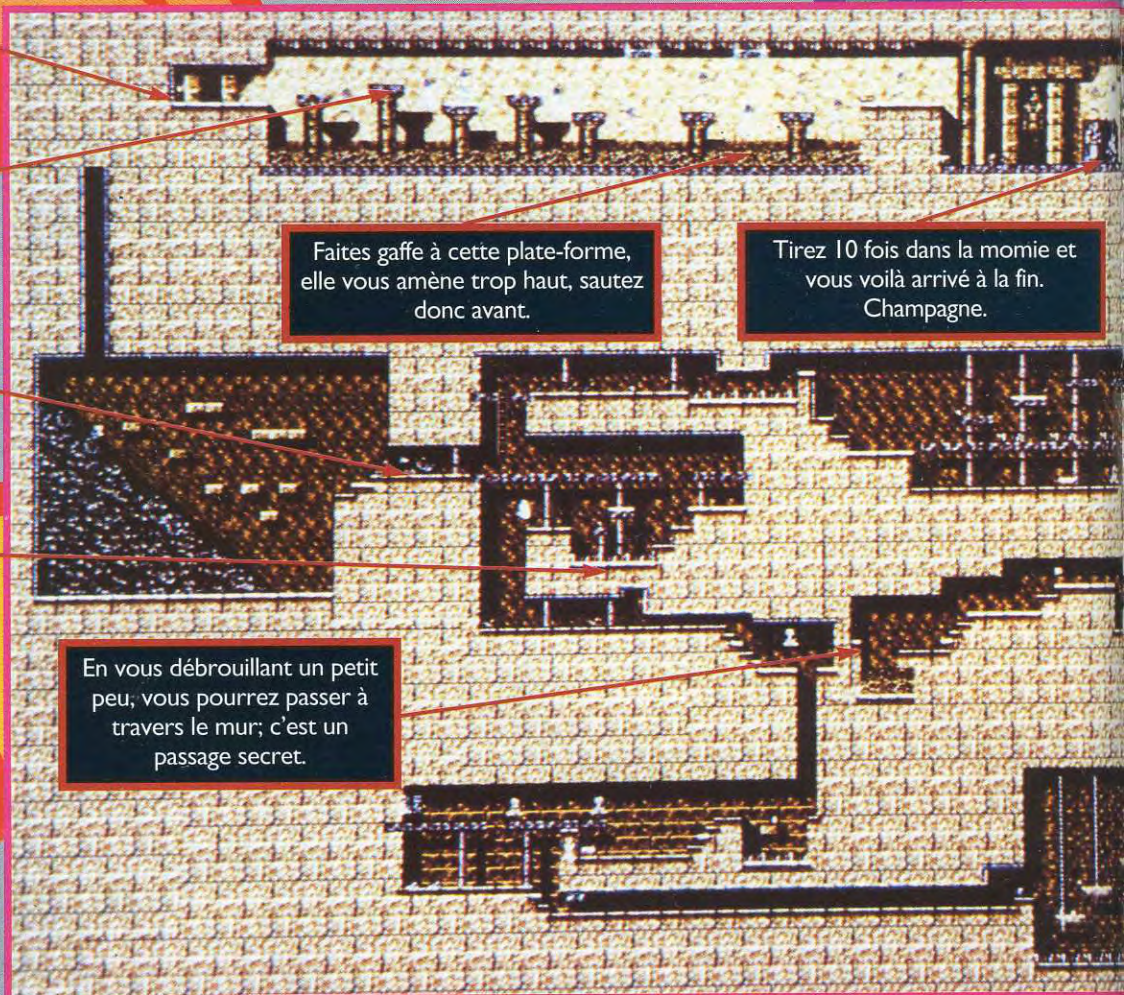
Courez vite vite à donf pour éviter le fantôme, grimpez à l'échelle et une fois le drap volant parti, redescendez.

Prenez le galet, c'est une excellente arme contre les scorpions.

En vous débrouillant un petit peu, vous pourrez passer à travers le mur; c'est un passage secret.

Faites gaffe à cette plate-forme, elle vous amène trop haut, sautez donc avant.

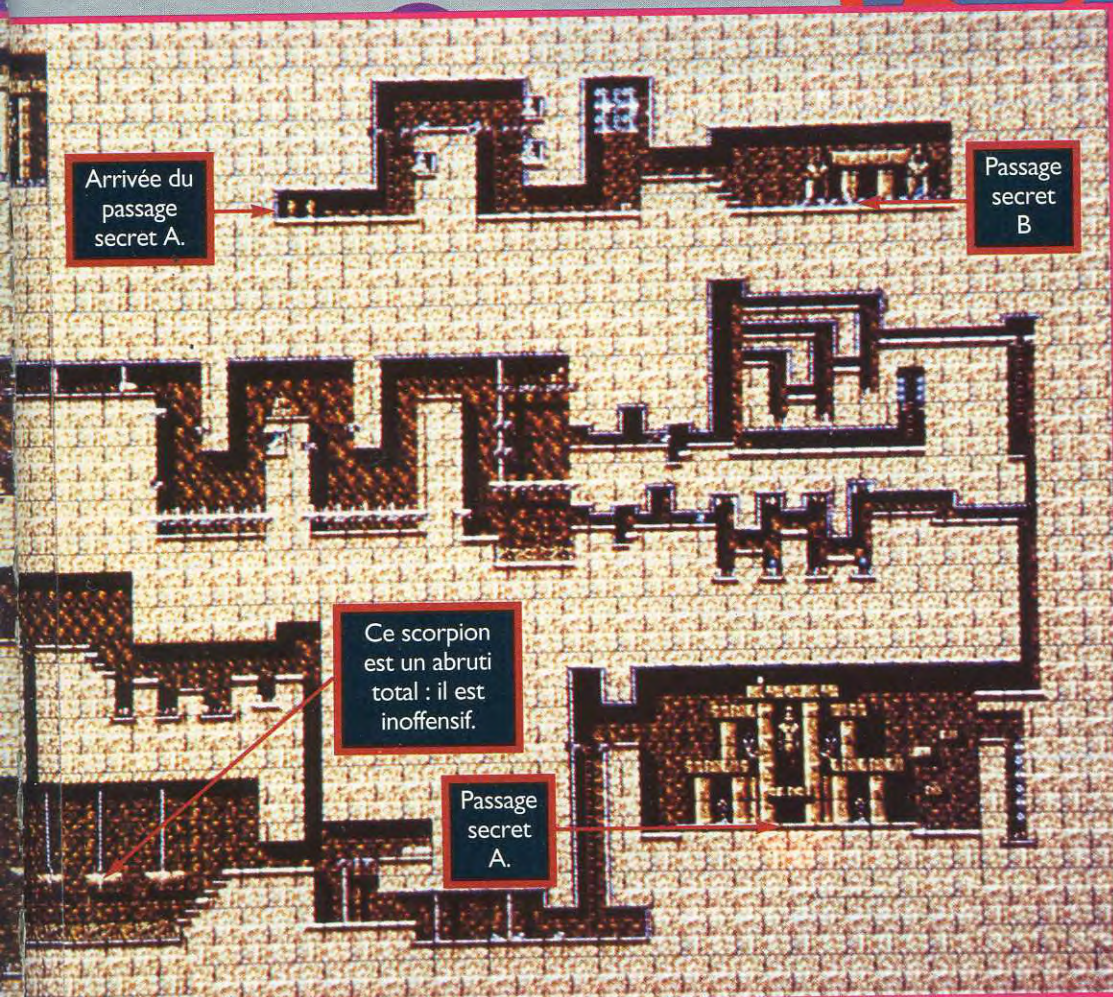
Tirez 10 fois dans la momie et vous voilà arrivé à la fin. Champagne.



Le type ne vous fera rien; en revanche, son serpent, dans le panier, vous taquinera un peu.

Grimpez tout en haut, une vue imprenable sur le désert (profitez-en pour prendre quelques photos en souvenir).

Faites très attention au stalactite (leçon 1 : un stalacmite est sur le sol, un stalactite sur le plafond. Parce que "mite" comme "monte" et "tite" comme "tombe". Merci professeur Ka).



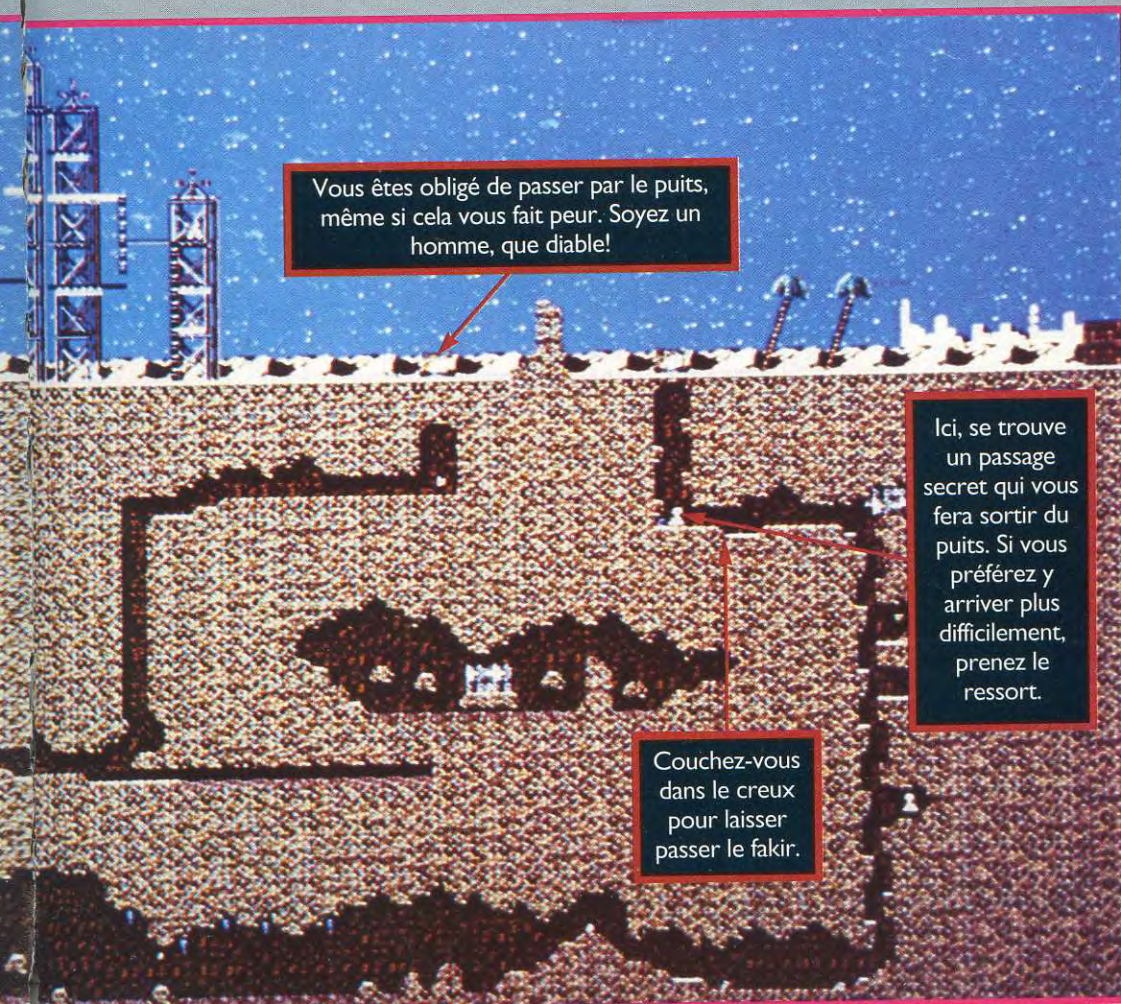
Arrivée du passage secret A.

Passage secret B

Ce scorpion est un abruti total : il est inoffensif.

Passage secret A.

NIVEAU 9



Vous êtes obligé de passer par le puits, même si cela vous fait peur. Soyez un homme, que diable!

Ici, se trouve un passage secret qui vous fera sortir du puits. Si vous préférez y arriver plus difficilement, prenez le ressort.

Couchez-vous dans le creux pour laisser passer le fakir.

NIVEAU 10

Et voilà! Vous savez tout sur les dix premiers niveaux de Moktar. Ce jeu est vraiment long, aussi nous nous arrêtons là. Maintenant c'est à vous de vous débrouiller, car les derniers niveaux ne poseront sans doute pas de problème aux joystickers expérimentés que vous êtes.

# PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald  
75019 PARIS

## Amiga

### Achat

Département 2  
Ach. sue Amiga : F Fight, Super Off, Road Racer, Vroom, Stunt Car, Magic Pockets, Projectx et Robocod : 50 Frs pce. Contacter Fabrice, après 18h, au (16) 23 97 47 27.

Département 18  
Ach. jx, utils, démos à très bas prix. Contacter Nicolas, vers 19h, au (16) 48 51 51 38.

Département 22  
Vds. jx A500 à prix sympas. Contacter Kaelig Le Jan, 10 rue H Bouladoux, 22000 St Briec.

Département 74  
Ach. A500 + écran + jx + joystick : 2000 Frs, ou échange contre Cpc 6128+ et Nbx jx + 2 joysticks + magazines + utils. Contacter Patrice, au (16) 50 26 58 28.

Département 75  
Ach. Ech. jx, démos sur A500 et ST. Vds. meuble informatique : 200 Frs. Contacter Joulin Pascal, 24 rue du soleil, 75020 Paris ou au (1) 44 62 72 65.

Département 78  
Ach. jx sur Amiga. Vds. Action Replay MK3 pour Amiga, étude toutes proposition. Contacter Herve Le Guillaume, 12 Res des thermes, 78230 Le Pecq, ou au (16) 30 87 03 99.

Département 91  
Ach. pour A500, original : West Phaser Steve Mac Queen, en TBE : 150 Frs. Contav-cter Bruno, au (16) 64 56 10 39.

Département 92  
Ach. A500 + moniteur 1084S + Ext 1 Mo + souris + joystick : 2500 Frs. Contacter Jocelyne, avant 18h, au (1) 47 39 21 59.

### Contact

Département 11  
Cherche contact sur Amiga, pour échange de news. Contacter Christophe Pouvillon, 17 rue Gambetta, 11400 Castelnaudary, ou au (16) 68 23 30 99, ou 68 23 25 98.

Département 18  
Cherche contact pour échange jx, util, démos. Contacter Monin Christophe, 1175 Rte de Vouzeron, 18230 St Doulchard.

Département 41  
Cherche contacts sérieux rapides sur A500 + 1 Mo ou A2000, débutant accepté. Contacter Dominique Caudal, 33 rue basse, 41500 Mer.

Département 42  
Cherche contact sérieux sur A500, pour échange de jx et utils. Contacter Depaux Sylbille, Maison 'Choy', 40440 Ondres.

Département 44  
Recherche graphistes, coders, musiciens dans le 44 pour création démos, line disks... Contacter Bail Sylvain, 4 rue des fresnes, 44730 Tharon Plage, ou l'après midi, au (16) 40 48 77 65.

Département 45  
Cherche contacts sur Amiga, sympa, durable et sérieux pour échange de jx. Contacter Thomas Legrand, 893 rue du Pater, Muisseau sur Sauges, 45130 Meung sur Loire.

Département 54  
Cherche coder pour création d'un sound disk (techno). Contacter David Lombard, 1 place Jean Rostand, 54150 Bricy, ou au (16) 82 46 09 36.

Département 54  
Cherche contacts sur A500, sérieux. Contacter Pierron Philippe, 11 rue Ste Anne, 54300 Lunéville, ou après 19h, au (16) 83 73 01 93.

Département 57  
Cherche contacts super cool pour super échanges (jx, démos) sur A500. Contacter Maire Thierry, 13 place de Gaulle, 57157 Marly.

Département 59  
Cherche contacts sur Amiga pour échange de jx et utils, réponse assurée. Envoyer liste à : Boquet François, 38 rue de Rousies, 59600 Maubeuge.

Département 60  
Cherche contact sur Amiga. Contacter Eddy Schiffrin, 24 allée des noisettes, 60000 Beauvais.

Département 62  
A500, cherche contacts pour échange. Contacter Wagon Didier, 34 rue A Zeman, 62190 Lillers, ou au (16) 21 02 46 89.

Département 75  
Cherche contact sur Paris-Ouest (Amiga), pour jx et utils. Contacter Frédéric, au (1) 42 27 06 60.

Département 75  
Ech. news Amiga. Cherche contacts, débutant bien venu. Ach. scanner et imprimante. Ach. notices en français, d'utilitaires ou de jx. Contacter Michel, entre 18 et 20h, au (1) 42 06 92 16 ou au (1) 42 72 03 95.

Département 76  
Ech. jx sur A500+. Ech. MD Fra contre SFC Jap, ou SGX + jx. Contacter Durand Sébastien, 7 lots Beau Soleil, 76400 Fecamp.

Département 77  
Ech. news, démos, ou utilitaires sur Amiga. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 64 52 97 15.

Département 77  
Cherche contact sérieux pour échanges de : démos... Vds. lecteur Atari 3" + Hard Copieur : 500 Frs. Téléphoner, au (16) 64 45 87 91 si possible dans la région parisienne.

Département 87  
Cherche contact sur Amiga, pour échange ou vente de jx. Vds. D Duck sur MS, Columns sur GG. Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 55 58 34 81.

Département 91  
Amiga échange Rack mos, Music Discs, Slides... Contacter Lamaison Emmanuel, 7 résidence Gallieni, 91120 Palaiseau, ou au (16) 69 20 14 80.

Département 93  
Ech. jx sur Amiga, possède John Madden, Steel Empire... Contacter Aldhuy Jean-Claude, 13 res Sevigne, 93390 Clichy sous Bois.

Département 93  
Ech. Ach. jx, utils, démos sur Amiga et Pc vga. Contacter Mr Fournier Stéphane, 11 bis rue de l'église, 93140 Vaujours.

Département 94  
Cherche contacts sur Amiga pour échange de jx, utils, démos. Contacter Dimintri, au (1) 47 06 26 03.

Département 95  
Cherche tout ce qui est bien sur A500 (jx, utils, docs, démos, solution). Contacter Mr Dubedout, 81 bis rue J Jaures, 95870 bezons, ou au (16) 39 47 79 82.

Département 95  
Cherche Super Spruit sur Amiga. Contacter Arnaud Dehu, 8/10 rue de la croix verte, 95130 Franconville.

Département 99  
Débutant sur A500 du Canada cherche contact sympa, toutes régions. Contacter Martin, 111 60e rue lac a la tortue, Gox ILO, Quebec, Canada.

### Vente

Département 6  
Vds. A500 + 1084 S + lecteur externe + Extention 512 Ko + horloge + imprimante + Nbrx logiciels + interface Midi : 5000 Frs. Contacter Erwan, après 18h, au (16) 93 09 10 70.

Département 10  
Vds. A500 + Ext + joystick + souris + 50 originaux : 3000 Frs. Contacter Henri, au (16) 25 39 95 24.

Département 10  
Vds. news à bas prix sur A500. Contacter Henri, au (16) 25 39 95 24.

Département 20  
Je vous propose un super Fanzine Amiga pour la modique somme de 8 Frs en timbre poste. Contacter Alain Trencher, 2 rue du Gal de Gaulle, 20110 Propriano.

Département 22  
Vds. news, tolls, demos... à bas prix. Contacter David Cherel, 14 rue Fardel, 22120 Pommeret.

Département 22  
Vds. jx, démos, et utils pour A500/500+, réponse assurée. Contacter David Cherel, 14 rue Fardel, 22120 Pommeret, ou au (16) 96 34 36 78.

Département 25  
Vds. softs Amiga. Contacter Boinot Alexandre, La Planée, 25160 Malbuisson, ou au (16) 81 69 63 95.

Département 26  
Vds. jx à bas prix. Contacter Alexis Aulagnon, Route de la trésorie, 26120 Malissard, ou au (16) 75 85 20 66.

Département 27  
Vds. jx à bas prix. Contacter Bedu Franck, 55 Clos des Vallons, 27120 Houblec Cocherel.

Département 30  
Vds. A2000 + moniteur + 2ème lecteur + Ext 2 Mo + disks + joystick. Contacter Alain, au (16) 66 39 29 47.

Département 31  
Vds. Nbrx jx Amiga à bas prix (Another World...). Contacter Stéphane, au (16) 61 89 08 87.

Département 35  
Vds. Projets pour Amiga : 200 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 99 57 88 06.

Département 36  
Vds. news et autres à bas prix sur A500. Contacter Yoann Janvier, 8 allée Antoine Wateau, 36000 Ateauroux, ou au (16) 54 27 30 78.

Département 44  
Vds. Epic, Eye 2, Steel Empire, Spave Cruiser, The Manager, Battle Isle Data, Hook, Dune, Jaguar, Fire and Magic 3 : Téléphoner au (16) 40 47 05 55

Département 54  
Vds. news sur Amiga, contacts sérieux et sympas, échange possible. Contacter Cédric, 15 rue Joffre, 54110 Crevic, ou après 17h, au (16) 83 48 28 83.

Département 58  
Vds. news et oldies sur A500. Cherche DD 20 Mo pour A500 avec bouquin. Contacter Modoux Jacques, Le bourg, 58800 Hery.

Département 58  
Vds. A500 + 1084 + 2ème lecteur + 250 disks + Ext 512 Ko + materiel d'entretien + 3 boites de rangement + filtre + bras articulé + souris + tapis... : 6500 Frs femme. Contacter Christophe, au (16) 86 59 38 67.

Département 59  
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur externe + souris et tapis + joystick + Nbrx disks, le tout en TBE : 3500 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 20 92 15 24.

Département 62  
Vds. A500 + moniteur couleur + Ext 512 Ko + Nbrx disks + souris + 3 joysticks + boites de rangement : 4000 Frs. Contacter Frank, au (16) 21 28 48 92.

Département 62  
Vds. A500 + moniteur couleur + Ext 512 Ko + 3 joy + souris + Nbrx discs + boites de rangement : 4000 Frs, ou 3400 Frs sans le moniteur. Téléphoner au (16) 21 28 48 92.

Département 65  
Vds. jx pour Amiga : Prehistorik : 100 Frs, 3D Construction : 200 Frs, ou les 2 : 250 Frs (originaux). Contacter Anthony, après 20h, au (16) 62 37 97 56.

Département 69  
Vds. originaux à prix canon. Contacter P Dumont, 35 rue du Neyrand, 69110 Ste Foy, ou au (16) 78 59 24 03.

Département 69  
Vds. Nbrx jx originaux sur A500. Contacter Bertrand Simon, 253 rue de Crequi, 69007 Lyon, ou au (16) 78 61 09 76.

Département 72  
Vds. jx Amiga : Black Crypt, Vroom, Beholder 2... Contacter Piron Frédéric, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Flèche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 74  
Vds. jx pour A500 : Lotus 2, Another World, Aigle d'or... + joystick (Quickjoy). Contacter J Claude, au (16) 50 26 14 49.

Département 75  
Vds. Amiga 500 (moins d'un an) + ext 1 Mo. + 1 lecteur externe + écran coul. + 1 trentaine de jeux : Monkey Island, Another World, Flight Simulator II, Battle Isle, Vroom, Populous II, Sim Ant, Elvira II, etc. Le tout 5000F. Contacter Nicolas au 48 88 23 20 (le jour) et 48 93 94 31 (le soir).

Département 75  
Vds. A500 gonflé, en TBE + Nbrx jx : 2500 Frs à débattre. Contacter Bruno, au (1) 43 37 58 48.

Département 75  
Vds. Croisière pour un cadavre entre 170 et 200 Frs, avec la solution. Contacter Thomas Missinhoun, 50 av Edison, 75013 Paris, ou entre 17 et 18h, au (1) 45 85 65 68.

Département 75  
Vds. A2000 + écran 1084S + DD 60 Mo + Ext mémoire 4 Mo + 2 joystick + Trackball + Nbrx jx (originaux-X) : 7500 Frs. Contacter Mr Vernaudon de 9h à 18h, au (1) 43 41 14 41.

Département 75  
Vds. A500 + 2joysticks + 10 démos + disks : 2000 Frs à débattre. Contacter Samuel au (1) 43 43 19 24.

Département 78  
Vds. A500 + Nbrx jx originaux + boîte de rangement + revues, le tout en TBE : 2500 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 30 71 20 15.

Département 78  
Vds. A500 + 1083S, TBE (sous garantie) + Ext 512 Ko + joystick + souris + jx + notices + Workbench 1.3 : 4800 Frs. Contacter Laurent, après 18h, au (16) 39 46 06 63.

Département 78  
Vds. A500 + Ext 512 Ko + Nbrx jx (Robocop 3, Final Fight...) + manette + péritel + manuels + souris, sous garantie : 2500 Frs. Contacter Vincent, après 18h, au (16) 39 68 61 99.

Département 79  
Vds. pour Amiga : Batle of Britania, Rail Road, Tycoon, Batle Island, Megalomania : 150 Frs, ou 500 Frs les 4. Vds Turbo Silver (Ray Tracer 3 D) : 500 Frs. Téléphoner, au (16) 49 66 13 78 HR.

Département 89  
News Amiga (je possède un A500 1.3 et 2.0) en un coup de fil. Contacter Philippe, au (16) 86 62 49 40.

Département 90  
Vds. ou Ech. jx originaux entre 100 et 150 Frs (Populous 2, Batte Isle, Celtic Legend...). Contacter Stéphane Dirand, 2 place Schumann, 90000 Belfort, ou au (16) 84 21 89 55.

Département 91  
Vds. ou Ech. jx sur Amiga, entre 80 et 200 Frs. Contacter Patrick, après 18h, au (16) 69 40 67 08.

Département 91  
Vds. A500 + 2 joystick + Nbrx jx + souris + docs + utils + garantie : entre 3000 et 4000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 60 77 80 87.

Département 91  
Vds. Nbrx jx à prix intéressant + recherche notice, démo maker. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 69 30 50 28.

Département 91  
Vds. A500 + souris et tapis + 2 joystick + Nbrx jx + boîte de rangement : 2650 Frs. Vds. Turbo GT + 3 jx : 2200 Frs. Vds. MD + 3 jx + Pro 2 : 1100 Frs. Téléphoner au (16) 69 20 42 29.

Département 92  
Scanner en HAM + utils Graph : 2900 Frs, imprimante Swift, 24 aiguilles couleur, 192 CPS écran de prog. (garantie) : 2500 frs, KCS + Dos 4 : 1100 Frs, DD 4 Mo + 8 Mo Ram : 6000 Frs. Téléphoner au (1) 46 97 17 47.

Département 93  
Vds. jx sur Amiga at A500+. Contacter Caeyman J Noel, 64 rue Robert Keller, 93160 Noisy le Grand, ou au (1) 43 03 74 12.

Département 93  
Vds. A500, Ext 512 Ko + joystick + souris + moniteur Philips CM8521 + Nbrx utils + Nbrx jx : 3200 Frs. Contacter Mikael, au (1) 48 69 06 00.

Département 93  
Vds. A500 + imprimante + lecteur externe + joystick + souris + écran couleur + Nbrx disks. Contacter David, au (1) 48 43 80 50.

Département 94  
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur 1084 + souris + joystick + jx + revues : 3500 Frs. Contacter Franck, au (1) 46 80 58 01.

Département 94  
Vds. moniteur 108 Hz stéréo, très peut servi : 1050 Frs, imprimante couleur MPS 1500 C : 630 Frs, ou le tout : 1500 Frs. Contacter Bruno, après 19h, ou laisser un message, au (1) 43 75 57 37.

Département 95  
Vds. et Ech news. Contacter Laurent, après 18h, au (16) 39 95 47 63.

Département 95  
Vds. A2000 + moniteur couleur 1083S + imprimante Star LC20 + joystick : 5000 Frs. Vds. MSX2 VG8235 + écran couleur + jx : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 32 54 21 85.

## Atari

### Contact

Département 10  
Cherche contacts sérieux sur ST, possède news : Epic, Populous 2, Robocop... Contacter Levy Renaud, 9 rue du Gue de la loge, 10400 Nogent sur Seine.

Département 17  
Vds. 520 STE, 1 Mo + joystick + Freeboot + copieur + Nbrx jx + démos utilitaires : 3000 Frs à débattre. Contacter Sacha, après 19h, au (16) 46 47 48 65.

Département 30  
Demandez le nouveau Fanzine ST-Wordl. Pour tous renseignements contacter Martinez Frédéric, 554 Ter Rte de Generc, 30900 Nimes.

Département 35  
Ech. Baby Jo contre Leisure Suit Larry 3, ou Ultima 5, ou M1 Tank Platoon. Contacter Patrice, 3 allée des sorbiers, 35220 Chateaubourg, ou après 19h, au (16) 99 62 39 31.

Département 41  
Ech. Moktar, Another World, WWF, ou Vroom, contre Battle Islander, ou Magic Pocket... Contacter Thibaud Nicolas, 1 rue Col Robert, 21170 St Jean de Losne.

Département 49  
Cherche contacts sérieux sur ST (Another World, Wroom...). Contacter Cyril Clémenceau, 5 allée des lillias, 49290 Challonnes, ou au (16) 41 78 24 42 (week end, sauf vacances).

Département 51  
Realise vos digitalisations sur ST, d'après vos photos, diapos, ou K7 video. Contacter MOREAU Gerard, 9 rue Fontaine, 51510 Villiers le Chateau, ou au (16) 26 70 91 07.

Département 57  
Ste A500 Pc 3" et 5" cherche contacts pour échange de jx, éducatifs, utils. Contacter J François, Bertheau, 1 rue des myosotis 57420 Fleury, ou au (16) 87 52 54 01.

Département 59  
Ech. news, utils, demos... sur ST, possède Nbrx news, débutants bienvenus. Contacter Megalolang, 7 rue des mésanges, 59229 Teteghem.

Département 66  
Cherche contacts sur ST, liste sur simple demande. Contacter Christophe, au (16) 68 87 29 33.

Département 73  
Echange Nbrx news sur ST : Epic, Robocop... Contacter Gagnepain Jerome, 200 allée des teppes, 73200 Mercury.

Département 75  
Ech. Vds. news et oldies à bas prix, possède de Nbrx news. Contacter Eric Le Coent, 7 rue de la Mare, 75020 Paris.

Département 77  
Ech. Vds. sur ST et Amiga. Vds. jx sur MD et MS. Envoyer liste à Lantoine Bruno, 52 Hameau de Grand Marche, 77510 Rebaix.

Département 77  
Ech. Vds., news sur ST. Contacter Hervé, au (16) 60 66 41 74.

Département 91  
Ech. Vds. news originaux à bas prix : WWF, Tipoff, SSKI 2, Mega Twins, Wolf Child, Magic Pocket... Contacter Jérôme 26 rue du clos, 91190 Gif.

**Vente**

Département 1  
Vds. news. Contacter Steph, le soir, au (16) 74 76 48 59.

Département 3  
Vds. Strider sur Atari STE : 180 Frs. Téléphoner au (16) 70 59 89 87.

Département 13  
Vds. Lynx + adaptateur secteur + screen garde + 21 jx : 2800 Frs. Contacter Mr Bertolini, au (16) 91 92 49 63.

Département 23  
Vds. Another World : 220 Frs, ou échange contre F19 ou F117. Contacter Flavien, après 19h, au (16) 55 52 56 38.

Département 31  
Vds. originaux sur ST (IK + Battle Chess, Kult, Dark Century, Strom Lord...) : 110 Frs pce. Téléphoner au (16) 61 23 62 70.

Département 31  
Vds. originaux de 65 à 150 Frs (Disc, Lotus 2, GP 500...). Contacter Nzabal François, 32 chemin de pins, 31600 Saubens, ou au (16) 61 56 87 03.

Département 33  
Vds. 520 STF double face + moniteur couleur + Nbrx jx + programmes + souris + joystick + kit de téléchargement : 3200 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 57 74 10 65.

Département 35  
Vds. jx ST : Baby Joe (boite et notice) : 170 Frs, ou échange contre Robocop 3. Contacter Patrice Gablin, 3 allée des sorbiers, 35220 Chateaubourg, ou entre 19 et 20h, au (16) 99 62 39 31.

Département 38  
Vds. jx sur ST, originaux : Moktar, Manchester Europe, RB12 : 100 Frs pce + Stos : 200 Frs. Téléphoner au (16) 76 25 66 42.

Département 45  
Vds. jx ST (originaux : Simpsons, Baby Jo...). Contacter Michael, 24 rue de la belle verandaise, 45240 La Ferté St Aubin, ou au (16) 38 64 81 67.

Département 51  
Vds. STF (réviser pour 5 mois) + péritel + souris + jx (Vroom, Moktar...) + utilitaires : 1900 Frs. Contacter Konstanty Eric, Blesme, 51340 Pargny sur Saulx, ou au (16) 26 73 78 12.

Département 54  
Vds. 520 STF, double face + moniteur couleur + lecteur externe + souris + joystick + jx et utils + doc : 3900 Frs. Téléphoner au (16) 83 31 88 77.

Département 56  
Vds. jx originaux : Voyager, R Type, Bio Challenge : 200 Frs, D Dragon, Xenon, Gemini Wings, Silk, Worm : 200 Frs, Nitro : 120 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 97 66 76 78.

Département 57  
Vds. Atari 2600 + 4 manette + 10 jx : 750 Frs, ou le s10 jx + 2 manettes : 600 Frs, ou 2 manettes : 100 Frs. Vds? Nbrx jx sur 520 STE/E. Téléphoner au (16) 87 30 97 46.

Département 58  
Vds. 520 STF, double face, Nbrx jx en prime (originaux sous garantie : Populous, Sim City...) : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 28 42 84 81.

Département 64  
Vds. 520 STE, 2 Mo + moniteur couleur : 4100 Frs port compris. Vds. imprimante Citizen 124D, 24 aiguilles : 1500 Frs. Contacter Patrice, au (16) 59 61 17 17.

Département 70  
Vds. news sur 520 STE/F à tout petit prix, joindre un timbre pour réponse. Contacter Fane Nicolas, rue des canes, 70100 Autrey les Gray.

Département 75  
Vds. 520 STF + Nbrx disks + originaux + cables + livres : 2500 Frs. Contacter Maronns Raphael, 9 villa d'este, 75013 Paris, ou au (1) 45 82 94 75.

Département 75  
Vds. 1040 STF : 2200 Frs et moniteur SC1224 + Freeboot + lecteur externe : 1800 Frs + logiciels + souris. Contacter Frédéric, au (1) 43 65 94 25.

Département 75  
Vds. hits sur STF/E, avec boîtes et notes (Croisière pour un cadavre...) 100 Frs pce. Contacter Fabrice, après 19h, au (1) 42 55 94 88.

Département 75  
Vds. 520 STF, double face, Ext 1 Mo de mémoire+ Nbrx jx + 1 mini cartouche + Nbrx docs + Ext 512 Ko : 1500 Frs à débattre. Contacter Michel, au (1) 42 06 92 16.

Département 75  
Vds. Logiciels de jx sur ST (originaux et didacticiels). Contacter Nicolas, a u (1) 42 52 03 81.

Département 77  
Vds. Gauntlet 3 et Rampage : 150 Frs pce. Ach. cofond alimentation allume cigare, pour Lynx : 90 Frs. Contacter Jonathan, au (16) 60 04 34 60.

Département 77  
Vds. Nbrx jx: Robocop 3, Vroom, Lotus 2... Contacter Thomas, après 17h, au (16) 64 22 77 53.

Département 78  
Vds. 520 STF + moniteur couleur SC 1425 + Nbrx jx + utils + emmulateur Pc + 2 joystick + souris : 4000 Frs à débattre. Contacter Cédric, au (16) 30 44 12 31.

Département 82  
Vds. ST 1040 + Nbrx jx : 3000 Frs. Contacter Dugas Bruno, au (16) 63 31 13 52.

Département 91  
Vds. pour A2600, Nbrx cartouches (Galaxian, Qbert, Donkey Kong...) : 60 Frs pce. Contacter Stéphane, au (16) 60 75 36 80.

Département 91  
Vds. 520 STF + lecteur double face + 1 joy + souris + tapis + Nbrx jx (TBE) : 1600 Frs ou échange contre MD + jx. Contacter Luc, au (16) 69 24 70 45.

Département 91  
Vds. 520 STF + GFA 3.0 + joystick + souris + 40 disks : 3500 Frs sans moniteur. Contacter Julien au (16) 69 38 68 19.

Département 91  
Vds. originaux ST de 50 à 150 Frs (Vroom, First Samourai, Cadaver...). Contacter Patrick au (16) 64 90 06 09.

Département 92  
Vds. 1040 STF + écran couleur : 3200 Frs. Contacter J Pierre, au (1) 47 39 21 59.

Département 92  
Vds. 1040 STE + 2 souris + jx : 2000 Frs. Vds. Pc Engine GT Turbo + 5 jx : 2000 Frs. Téléphoner au (1) 46 55 50 70.

Département 92  
Vds. originaux sur ST et Amiga. Contacter Cyril, au (1) 47 90 84 03.

Département 92  
Vds. 520 STE + 1 joystick + lecteur 720 Ko + hard copieur + Nbrx jx : 3500 Frs. Contacter Stéphane, après 18h, au (1) 45 36 02 77.

Département 92  
Vds. 1040 STF + moniteur couleur SC 1224 + souris + joysticks + jx + utils, en TBE : 3800 Frs. Contacter Olivier, au (1) 41 08 03 00.

Département 92  
Vds. 520 STE + Nbrx jx + joy + mouse : 2500 Frs. Vds. MD + 1 eu : 850 Frs. Vds. Sleague, W War, Fshark, W Cup 90 : 250 Frs, Mario : 350 Frs. Contacter Julien, au (1) 47 90 26 39.

Département 93  
Vds. 520 ST + joystick + souris + Nbrx disks + câble péritel, en TBE : 2000 Frs. Contacter Frédéric, au (1) 48 66 07 05.

Département 93  
Vds. Les Aventures de Moktar sur ST : 150 Frs (original, en TBE). Contacter David, au (1) 48 61 23 32.

Département 93  
Vds. imprimante Citizen 120D+ avec 1000 feuilles + logiciel fe traitement de texte + adaptateur Atari, valeur 1800 Frs, vendu 1000 Frs. Contacter Christophe, au (1) 48 54 25 41.

Département 94  
Vds. Nbrx originaux de 30 à 100 Frs avec boîtes et notices (Bob, Strom Master, Croisière...). Contacter Emilio, au (1) 45 93 12 48.

Département 94  
Vds. 520 STF + moniteur couleur + Nbrx jx : 3000 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 43 97 00 61.

Département 95  
Vds. jx sur STF de 100 à 150 Frs (TBE). Contacter Karim, 4 bis rue des rattrais, 95110 Sannois, ou au (16) 34 11 04 37.

Département 95  
Vds. pour 520 STF Nbrx news (Gods SP of Exc, Lemings...). Contacter Stéphane, au (16) 39 60 68 02.

Département 95  
Vds. 520 STF + jx + manette en bon état, boîte de rangement : 1800 Frs, ou échange contre A500 + jx. Contacter Jordan, au (16) 30 31 37 64.

Département 775  
Vds. 1040 STF + 2 joystick + souris + Nbrx jx + boîtes de rangement + utils + démos, TBE : 2700 Frs. Contacter David, au (1) 43 07 29 45.

**Autres**

**Achat**

Département 13  
Ach. jx et extension pour Mattel Intellivision, CBS Coleco, Nec (CD Rom et carte). Ach. Ghost Goblins Amiga. Vds. R Type, Nec : 150 Frs. Contacter Anthony, au (16) 91 31 22 57.

Département 23  
Vds. Neo-Geo + jx + 2 manettes et memory card : 2500 Frs à débattre. Contacter Clement, au (16) 48 54 68 99.

Département 59  
Ach. Neo-Geo + manettes + jx (si possible). Contacter Brice, à partir de 19h, au (16) 28 68 01 22.

Département 75  
Cherche moniteur couleur pour C64. Contacter Léon, au (1) 43 87 56 58 répondeur.

Département 75  
Ach. tous jx et consoles en TBE sur NES, GB, SFC, MD, MS, GG, Lynx, NEC, et Neo-Geo. Paiement cash. Contacter Julien, sur Paris et région, au (1) 46 56 66 12.

**Contact**

Département 54  
Ech. TO8 DK 35 Thomson + 2 joy + souris + crayon optique + docs + Nbrx jx et utils, contre console de votre choix + 2 jx. Contacter Frédéric, après 18h, au (16) 83 56 04 95.

**Vente**

Département 33  
Vds. CD K7 de Hard Rock à prix intéressants. Contacter Barboni Stéphane, 24 rue St Etienne, 37300 Joue les tours, ou au (16) 47 27 67 11.

Département 33  
Vds. console GX4000 avec 4 jx : 500 Frs. Contacter Vincent, entre 17 et 18h, au (16) 47 24 47 57.

Département 44  
Vds. 1 manette Neo-Geo : 230 Frs. Contacter Fabrice, au (16) 40 32 03 98.

Département 75  
Vds. Lynx + 3 jx : 800 Frs à débattre. Contacter Olivier, au (1) 43 40 41 29.

Département 75  
Vds. Lynx + Electrocop, California Games, Klax : 800 Frs. Contacter Olivier au (1) 43 40 41 29.

Département 83  
Vds. CD Rom M2 + CGX + adaptateur SGX/CD Rom + 4 CD + Shinobi : 3800 Frs à débattre. Ach. jx Neo-Geo : 590 Frs maxi. Contacter Xavier ou Arnaud, au (16) 94 94 01 96.

Département 93  
Vds. pour MSX2/MSX2+ Turbo R, original Dragon Slayer : 450 Frs à débattre. Contacter Christophe, après 19h30, au (1) 48 48 65 02.

Département 94  
Vds. Neo-Geo : Ghost, Pilot, et S Spy : 1750 Frs. Vds. jx Nec et MD. Contacter Christophe, au (1) 43 99 92 72.

Département 94  
Vds. Nbrx jx (pour C64 K7, TBE). Contacter Epailly Karly, au (16) 43 75 72 55.

Département 94  
Vds. imprimante Epson LX 800 avec accessoires, TBE, ruban neuf : 1000 Frs. Contacter Fabien, au (1) 46 80 26 02, ou laisser un message.

**Cpc**

**Achat**

Département 51  
Ach. à bon prix logiciels originaux, pour Cpc 6128 : utils, jx, éducatif et revues. Téléphoner au (16) 26 07 73 66.

**Contact**

Département 21  
Ech. news contre news, possède : Moktar, WWF, B Brothers... Contacter Nicolas Thibaudin, 1 rue Col Robert, 21170 St Jean de Losne, ou au (16) 80 29 00 09.

**DEVENEZ PROPRIÉTAIRE D'UN MAGASIN SPÉCIALISÉ  
EN JEU VIDÉO ET MICRO-INFORMATIQUE  
DANS UNE TRÈS IMPORTANTE VILLE DU SUD DE LA FRANCE  
(RUE SEMIE PIETONNE, PLEIN CENTRE).**

ENSEIGNE DE NOTORIÉTÉ NATIONALE. CHIFFRE D'AFFAIRE DE 5.500.000 FRANCS /AN, EN FORTE PROGRESSION DEPUIS 3 ANS.

Prix demandé : 1.500.000 francs clés en main, comprenant :  
- cession sans frais de 100 % des parts de la SARL d'exploitation  
- agencement, outils de gestion, d'encaissement et communication  
- cession sans frais du droit au bail (il reste 7 ans, loyer de 3500 francs)  
- propriété commerciale comprenant la clientèle et l'exclusivité de l'enseigne sur la région

- contrats d'agréments avec les plus grandes marques : SEGA, NINTENDO, ATARI, AMSTRAD, IBM, PHILIPS, COMMODORE  
- appartenance à une centrale d'achat  
- publicité nationale et régionale pendant 3 mois  
- formation à la gestion et à la vente pendant 3 mois par l'équipe actuelle

Pour tout contact ou informations complémentaires, écrire au journal qui transmettra.

**JOYSTICK - VENTE MAGASIN • 103 BD MAC DONALD 75019 PARIS**

Réponse assurée sous huitaine.



# PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald  
75019 PARIS

Département 7  
Vds. GB + 5 jx (Tetris, S Mario, Side Pocket...) : 1000 Frs à débattre. Contacter Antoine ou Adrien, dans la journée, au (16) 75 93 78 46.

Département 13  
Vds. GB + jx (R Type, Blades of Steel, Tetris) : 900 Frs. Contacter J-Luc, au (16) 91 71 17 91.

Département 21  
Vds. Nes + 4 jx et MS + 3 jx + pistolet pour Nes, valeur : 3400 Frs, vendu : 2300 Frs. Contactez David, sur Dijon, au (16) 80 71 05 10.

Département 23  
Vds. jx Nes : Zelda 1 et 2, Castlevania, Punch Out, Mario 3, Tic et Tac, Robowarrior, entre 250 et 350 Frs. Contacter Mouly Philippe, Rte de Felletin, 23100 La Courtine, ou au (16) 55 66 75 91.

Département 34  
Vds. jx sur SFC (S Tennis, Arthur Quest, Mario 4) : 450 Frs pce. Contacter Nicolas, au (16) 67 03 34 50.

Département 38  
Vds. GB + 10 jx : 2000 Frs à débattre. Contacter Eric, de 18 à 20h, au (16) 76 48 90 98.

Département 59  
Vds. Nes + Zapper + kit de nettoyage + 2 livres de trucs + Nes Advantage + 3 compil : 4500 Frs. Contacter Xavier, au (16) 27 60 52 52.

Département 60  
Vds. GB + 9 jx + Lightboy + accessoires : 1200 Frs (valeur : 2500 Frs). Contacter Nicolas, au (16) 44 86 17 98.

Département 62  
Vds. GB + Tetris, F1 Race, Gremlin 2, World Cup + lightboy : 650 Frs, ou GB + Tetris : 450 Frs. Contacter Thomas David, 20 rue du 8 mai 1945, 62143 Angres.

Département 62  
Vds. GB + 5 jx + housse + illuminateur : 1500 Frs, TBE (avec boîtes et notices, câble). Contacter Matieu, après 18h, au (16) 21 97 67 50.

Département 69  
Vds. Nes + pistolet + duck hunt, Rush'n Attack : 700 Frs. Vds. jx : de 150 à 350 Frs. Achetez adaptateur Cpc sur télé. Contacter Richard, vers 19h, au (16) 74 89 56 02.

Département 70  
Vds. console Nintendo + Soccer : 400 Frs. Vds. jx : Track and Field : 250 Frs, S Mario 3 : 300 Frs. Contacter Costi Eddy, 22 rue des ormeaux, 70400 Hericourt, ou après 19h, au (16) 84 56 72 26.

Département 75  
Vds. jx GB : D Dragon World Cup, 2 jx de Baseball : 100 Frs pce. Contacter Ei, entre 18 et 20h30, au (1) 42 59 12 96.

Département 76  
Vds. S Ghoul's + Ghost : 380 Frs frais de port inclus. Contacter Sébastien, au (16) 35 68 51 22.

Département 77  
Vds. GB, état neuf + écouteur + piles + Tetris + câble + kit de nettoyage complet : 450 Frs port compris. Contacter Sébastien, avant 21h, au (16) 60 01 45 74.

Département 77  
Vds. GB + 7 jx + lightboy + malette : valeur 2665 Frs, vendu à moitié prix, en TBEG. Contacter Thierry, au (16) 64 68 24 43.

Département 77  
Vds. Nes : 350 Frs + 24 jx de 50 à 250 Frs (DD2, SMB 1&2, TMHT, Castlevania, Zelda...). Contacter Gilles, au (16) 60 26 18 11.

Département 77  
Vds. jx GB : R Type, F1 Race, ou échange contre Batman ou Robocop : 150 Frs pce. Contacter Fabrice, après 18h, au (16) 64 25 51 29.

Département 77  
Vds. Nbrx jx Nintendo (Zelda, Mission Impossible...). Contacter Christophe après 17h30, au (16) 60 17 69 10.

Département 78  
Vds. Nes + 2 manettes + Nes Advantage + pistolet + 3 jx : 750 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 34 75 93 11.

Département 78  
Vds. Nes + Zapper + Nbrx jx (Mario 2, Contra, Lifeforce... valeur : 8000 Frs) : 3000 Frs. Contacter Edouard, au (16) 39 16 51 79.

Département 78  
Vds. Ech. jx SFC. Vds. MD + adaptateur + jx, pour les 2 prix intéressant. Contacter Mr Mendes, au (16) 30 56 38 02.

Département 81  
Vds. Nes + pistolet + jx (Duck Hunt, S Mario 1) : 600 Frs, D Dragon 2, Ikari Warriors, Zelda : 200 Frs pce. Téléphoner au x heures de repas, au (16) 63 58 14 68.

Département 85  
Vds. Nes + joysticks + 2 manettes + pistolet + 9 jx (S Mario 1 et 3, Castlevania, Zelda 2...) : 1800 Frs. Contacter Sébastien Royer, au (16) 51 37 63 64.

Département 91  
Vds. 550 Frs : Nes + 2 manettes + 3 jx (Punch Out, S Mario, Simon's Quest. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 69 05 53 04.

Département 92  
Vds. GB avec Tetris... 700 Frs à débattre. Contacter Remy, de 18 à 20h, au (1) 42 42 77 56.

Département 92  
Vds. Nes + 11 jx + 3 manettes. Téléphoner au (1) 42 42 64 82.

Département 92  
Vds. ou Ech. jx sur SFC/S Nes et MD. Vds. MD garantie + jx + Pro 1. Contacter Marc Petitier, au (1) 47 50 84 73.

Département 92  
Vds. GB + jx (Tetris, Metroid ii, Mario...) + piles + sacochette : 900 Frs, ou échange contre MD + jx (si nécessaire + Frs). Contacter Martin, au (1) 46 26 30 34.

Département 93  
Vds. Nes + pistolet + 2 manettes + 8 jx (Mario 3, Batman, Rescue Rangers...) : 1800 Frs, possibilité de vente séparée. Contacter ZArnaud, au (1) 48 31 36 80.

Département 93  
Vds. GB + 8 jx + Linx, TBE : 1300 Frs. Contacter Yann, au (1) 48 41 36 96.

Département 93  
Vds. jx Nintendo, SFC, CGX, et Nec. Contacter Régis, au (1) 42 87 21 67, à partir de 17h.

Département 94  
Vds. GB + 6 jx (Megaman, Dr Mario, Tetris...) + câble : 1200 Frs. Contacter Steve, après 17h, au (1) 48 76 82 49.

Département 94  
Vds. jx Nes : Zelda 1 et 2, Rad Racer, SMB1, Hogan's Alley, G&Goblins et Zapper : 100 Frs pce, le tout en TBE, sous emballage. Contacter Bernard, après 18h, au (1) 43 74 19 23.

Département 94  
Vds. Nintendo, état neuf : 400 Frs. Vends jx : Punch out, Turtle : 300 Frs pce, Mario Bros, Duck Hunt, pistolet : 550 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 45 46 06 39.

Département 95  
Vds. jx GB : World Cup, Nemesis, Tetris + GB + écouteur et câble linx : 700 Frs à débattre. Vds. jx MS. Téléphoner au (16) 39 89 06 76.

## Pc & Compatibles

### Achat

Département 26  
Ach. disks 3 1/2 : 2,50 Frs pce. Ach. Cpc 6128 couleur + jx : 800 Frs. Ach. clavier A500 ou 520 STE : 500 Frs maxi. Contacter Tavares Fernand, 30 Rte de Chateaufort, Le Vercors 2, 26200 Montelimar.

### Contact

Département 27  
Cherche contact sur Pc 3", 720 Ko. Contacter Moreau Sébastien, rue de Verdun, 27930 La Chapelle du Bois des Faulx.

Département 41  
Cherche contacts sérieux sur PC 386, ou compatible Pc. Contacter Caudal Dominique, 33 rue basse, 41500 Mer.

Département 69  
Contacts sur Pc ? Contacter Sébastien Violet, 120 rue Sully, 69006 Lyon.

Département 84  
Cherche contact Pc tous format. Contacter Esteve T, 3 Imp des acacias, 84110 Vaison la Romaine.

### Vente

Département 13  
Vds. news à prix intéressant. Contacter Christine Dancel, 40 allée Carnot, 93190 Livry Gargan.

Département 22  
Vds. Pc avec manuel, écran couleur, double lecteur, souris, joystick, logiciels et jx : 4500 Frs. Contacter Simon, au (16) 96 78 62 94.

Département 24  
Tandon Pca 286, 12 Mhz, DD 20 Mo, lecteur 3" et 5", moniteur VGA couleur, carte VGA paradise, 1 Mo Ram, souris, logiciels (Windows, Word...) : 5000 Frs. Contacter Christophe, après 19h, au (16) 53 57 65 00.

Département 28  
Vds. Pc 1512 DD 5", boîtes de rangements, Nbrx discs, souris, écran mono, le tout en TBE : 3000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 37 35 96 49.

Département 30  
Vds. et cherche contact ECD 5" 20 Mo + souris + jx + utilités + docs + imprimante DMP 3250 DI + revues + 640 Ko EGA, valeur 13000 Frs, vendu 7900 Frs. Contacter Philippe, au (16) 66 64 55 81.

Département 33  
Vds. Pc 640 Ko, VGA, 2 lecteur 3", carte joystick, 1 souris, MS Dos 3.3, Works, Windows + jx + disks vierges, boîte de rangement, garantie 6 mois : 6000 - 6500 Frs à débattre. Contacter Stéphane, après 20h, au (16) 56 72 45 87.

Département 37  
Vds. 8 jx sur Pc 3" : Panza Kick Boxing, Super Ski... de 200 à 250 Frs, ou échange contre MD + Sonic et Donald Q S. Contacter Thierry, entre 18 et 20h, au (16) 47 92 61 93.

Département 44  
Vds. originaux de jx, possède sur Pc VGA : Civilization, King Quest V, Compil, prix à débattre. Contacter Pierre, après 17, au (16) 40 73 05 11.

Département 44  
Vds. Pc 3" Compil Air Sea Supremacy (F15, Silent Service...) + Prehistorik : 100 Frs (originaux + manuel). Contacter J Charles, après 18h, au (16) 40 77 86 60.

Département 59  
Vds. Lemmings : 150 Frs, Falcon 3 : 250 Frs, Dune : 250 Frs, Paris Dakar GP Circuit, Battle Hawk, Schufflepuc Hawaiian Odyssey : 250 Frs. Contacter Paul, au (16) 20 37 31 51.

Département 59  
Vds. originaux sur Pc : Rick 2, The Cycles, Diehard, Loom : 160 Frs pce. Contacter Laurent, au (16) 27 47 08 31.

Département 62  
Vds. Police Quest 3 : 200 Frs, Lemings 2 (data disk) : 150 Frs, Gobelins : 150 Frs, Space Ace : 250 Frs, Sim City : 150 Frs, Willy Beamisa : 250 Frs. Contacter Julien, au (16) 21 66 25 91.

Département 68  
Vds. originaux : Fire & Forget 2, Drakken et Nbrx autres sur Pc, Amiga, et recherche contact sur Atari, Pc, Amiga. Contacter Habib Christophe, 27 rue des fabriques, 68200 Toulouse, ou au (16) 89 43 26 38.

Département 69  
Vds. Pc AT 286, 16 Mhz, 1 Mo, DD 80 Mo, lecteur HD 3" et 5", carte joystick joystick, VGA couleur, Nbrx jx : 9000 Frs à débattre, avec Sound Blaster + 1000 Frs. Contacter Aurélien, au (16) 78 20 11 71.

Département 70  
Vds. Monkey 2 Vds. Carte VGA 8 bits 256 Ko + drivers. Vds. TO16 3" et 5" + 768 Ko + moniteur CGA + Dos 3.2 + Turbo Pascal V 5.5. Téléphoner au (16) 84 30 28 82.

Département 71  
Vds. Pc Tandon 2d6/12Mhz, 3Mo Ram, 3", 2 DD 40 Mo, carte 2 joysticks + joystick + VGA couleur, MS Dos 4.01 : 9500 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 30 44 00 96.

Département 75  
Vds. jx 3"5 ou 5" de 100 à 250 Frs (Advantage tennis, Larry 5, Swot 2...). Win 3.0 : 500 Frs, Winword 1.1 : 200 Frs. Vds. DD 41 Mo, 27ms, 650ko : 1500 Frs. Contacter Pierre, au (1) 45 43 44 80.

Département 75  
Vds. Sound Blaster + Ext (12 voix stéréo) + digitaliseur + orgue + synth vocale (anglais) + kit de développement (Qbasic, Turbo C, Assembleur) : 1000 Frs. Contacter Jérôme, au (1) 44 78 02 03.

Département 76  
Vds. Amstrad 1512, double lecteur 5" + imprimante + logiciels + jx, s. garantie. Contacter Dominique, au (16) 35 33 19 61.

Département 78  
Vds. jx originaux : Star Trek 25 Th, Soccer Challenge, Another World, F 29, WWF, Prehistoric, Robihood, Disk... de 100 à 260 Frs. Contacter Yannick, au (16) 30 43 14 18.

Département 80  
Vds. ou Ech. jx sur Pc tous format. Contacter Abdelkrim Hassan, 14 rue Blin de Bourdon, 80000 Amiens.

Département 91  
Vds. Strider sur Pc (en 5" sans boîte ni notice) : 100 Frs port inclus. Contacter Nicolas, au (16) 64 91 17 35.

Département 91  
Vds. Strider sur Pc : 100 Frs (en 5"). Ach. jx Super Nintendo officielle. Contacter Nicolas, entre 18 et 20h, au (16) 64 91 17 35.

Département 94  
Vds. sur Pc : Baby Joe : 160 Frs jamais servis. Contacter Yann au (1) 48 90 70 91 sauf le lundi.

Département 94  
Vds. Pc AT 286, 12 Mhz, DD 20 Mo, 1 Mo RAM, FD 1,44, VGA couleur + souris, sous garantie + utilités + jx (Startrek, Moktar, B Brother...) : 8000 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 42 07 47 05.

Département 94  
Vds. Pc AT 286 16 Mhz + 2 Mo RAM, 2 ports + port //, DD 80 Mo, lecteur 3" et 5", écran SVGA, carte joystick + souris + Nbrx logiciels et jx : 10600 Frs. Contacter Gilles, au (1) 45 94 08 84.

Département 95  
Vds. Pc XT (1640), moniteur couleur EGA, 5", DD 20 Mo + jx + logiciels : 5500 Frs à débattre. Contacter Mathieu, après 17h, au (16) 34 17 66 81.

Département 95  
Vds. jx originaux sur Pc : Moktar 125 Frs, Simpsons : 175 Frs, Willy Beamish : 225 Frs le tout en 3". Téléphoner au (16) 39 97 17 18.

Département 95  
Vds. Pc 286, 12 Mhz, 4 Mo Ram, 640 Ko, DD 40 Mo, souris, lecteur 3" HD, VGA, moniteur couleur, joystick + jx + logiciels + livres : 5000 Frs. Contacter mikael, au (16) 34 14 26 94.

Département 95  
Vds. imprimante Imagewriter : 2500 Frs à débattre, TBE. Téléphoner au (16) 39 64 81 84.

## Sega

### Achat

Département 75  
Ach. sur MD : EA Hockey, Jhon Madden Football 92, Road Rush : 250 Frs. téléphoner entre 19 et 21h, au (1) 43 67 92 31.

Département 83  
Ach. MD + 1 jeu + manette : 700 Frs. Contacter Mohamed après 17h, au (16) 94 52 1 58.

Département 83  
Ach. manuel d instruction pour Might and Magic, sur MD : 15 Frs. Contacter Perrot Patricia, La muraillette, Bat D, Av. Mendes France, 83500 La Seyne S/mer, ou au (16) 94 30 81 34.

Département 91  
Vds. Victor V286C AT 10Mhz, 640Ko de Ram, lect Disk 3, 1.44Ko. Disk dur 32Mo, compatible EGA, Ecran Monochrome type hercul (IBM) : 3000Frs, carte VgC Artline : 750Frs. Contacter Pascal après 20h au (16) 60 79 40 75.

Département 92  
Ach. jx MS à prix intéressant (entre 20 et 150 Frs suivant les jx). Contacter Guillaume entre 17h45 et 19h, les mardis et les jeudis, au (16) 47 78 4 63.

Département 95  
Ach. sur MS : Moonwalker : 200 Frs et Populous : 200 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 39 88 63 70.

### Contact

Département 75  
Ech. ou Vds. Sega 8 bits + jx. Nec + jx, GB + jx, Lynx II jx, tout cela contre Neo-Geo + jx ou Super Nintendo + jx. Téléphoner après 18h, sur Paris uniquement, au (1) 47 05 0 87.

Département 81  
Ech. MD + 2 jx (Donald Duck Sonic), contre SFC + 2 pads si possible avec jx. Contacter Morgan, après 18h, au (16) 61 18 62.

Département 93  
Ech. MS + GB contre SFC + jx, valeur : 3910 Frs. Contacter Thior, entre 19 et 21h, samedi et jeudi, au (1) 45 2 07 10.

### Vente

Département 1  
Vds. MD + 8 jx Jap et Fr (Super MGP, Thunder Force 3, Budokan...) + spécial période : 2500 Frs à débattre. Contacter Frédéric, après 18h, au (16) 74 36 97 39.

Département 6  
Vds. MD + jx + Nes + jx d'échange. Contacter Frédéric, au (16) 93 39 52 85.

Département 24  
Vds. MD + A Beast, Sonic Mickey, Quackshot + 1 manette + cables : 1500 Frs (consos sous garantie). Contacter Fabrice, au (16) 53 08 59 98.

Département 27  
Vds. MD + 2 pads + 19 (Sonic, Donald, EA Hockey) : 3500 Frs. Contacter Antoine, au (16) 32 45 81 20.

Département 29  
Vds. jx MD (Shadow Dancer, Populous...). Contacter Stéphane, au (16) 98 47 06 00.

Département 29  
Vds. jx MD (Sword Vermillon, Budokan). Contacter Denis, au (16) 98 47 71 70.

Département 31  
Vds. MD Jap + 16 jx (Sonic, St of Rage, Shadow Dancer + arcade power stick + joystick) : 4000 Frs. Contacter Christophe, au (16) 61 06 64 12.

**Département 32**

Vds. MD Jap + 2 joystick + 6 jx (Sonic, Moonwalker...), ou échange contre SFC + 2 ou 3 jx. Contacter Stéphane, après 18h, au (16) 62 65 57 84.

**Département 44**

Vds. ou Ech. sur MD : Arcus Odyssey, Faery Tale : 200 Frs pce, ou les 2 : 350 Frs, ou contre une nouveauté. Contacter Sébastien, le dimanche matin uniquement, au (16) 40 49 67 77.

**Département 44**

Vds. MS + jx + phaser + cables : 1200 Frs, ou échange contre GG + 3 jx + adaptateur. Contacter Jean Pierre, au (16) 42 07 25 58.

**Département 44**

Vds. MS + 5 jx. Vds. MO6 + 21 jx. Vds. synthé. Vds. Amiga et logiciels. Vds. Bicross. Vds. magnéscope. Contacter Régis Meunier, 14 rue Charles Gochineau, 44600 St Nazaire.

**Département 45**

Vds. GG neuve, TBE, Doc+2 jeux (Sonic et Columns) + adaptateur secteur : 1000 Frs. Contacter Frederic, après 18h, au (16) 38 31 28 28.

**Département 50**

Vds. MS II + 7 jx (Mickey, G&G, Moonwalker...) : 1200 Frs, valeur : 2250 Frs, en TBE. Contacter Gregory, au (16) 33 55 16 18.

**Département 54**

Vds. MS + 3 jx + 2 joysticks + phaser, TBE : 500 Frs, 18 jx (WB3, Shinobi...) de 99 à 150 Frs, ou le tout : 2000 Frs, jx MD : prix à débattre. Contacter Xavier, sur Nancy uniquement, au (16) 83 22 77 64.

**Département 59**

Vds. MS + 2 manettes + 8 jx : 1200 Frs. Contacter Vincent, après 18h30 sauf week-end, au (16) 27 87 66 88.

**Département 59**

Vds. sur MD : DJBoy : 150 Frs. Eswat : 200 Frs. G Axe 1 et 2, H Unit, Out run... sur le 59. Contacter Frederic, après 19h, au (16) 20 52 51 15.

**Département 62**

Vds. MD Fra 16 bits + 1 manette + 4 jx (Castle of illusion, Mickey...) + boîtes : 1400 Frs. Contacter François, au (16) 21 41 75 76.

**Département 63**

Vds. GG sous garantie + 2 jx (Columns, D Duck) + sacoches + adaptateur secteur : 1100 Frs. Contacter Patrice Smolen, 20 rue du 11 Novembre, 63650 La Monnerie, ou au (16) 73 51 45 32.

**Département 65**

Vds. jx MD et At neufs : Alex kid, Thunder Force II, Decap Attack : 200 Frs pce, Star Fly : 350 Frs, Twinhawk : 150 Frs... Contacter Aldo, aux heures de repas, au (16) 62 99 26 36.

**Département 68**

Vds. MD Jap + 2 manettes + 9 jx : 2500 Frs. Contacter Gregory, au (16) 21 29 18 67.

**Département 71**

Vds. MD TBE + 2 manettes + Nbrx jx (Shinobi, S of Rage...), achète ou échange Neo-Geo et jx Nec. Contacter François, au (16) 85 47 76 52.

**Département 73**

Vds. jx MD Fra à 250 Frs pce (The Immortal, J Madden, Rambo 3, Out Run...). Téléphoner après 17h, au (16) 79 32 69 26.

**Département 75**

Vds. MD Fra + 2 manettes + 6 jx + 1 adaptateur jx Jap : 1500 Frs. Vds. jx à partir de 250 Frs (Merces, PS III, S of Rage...). Contacter Fabrice, au (1) 43 21 20 44.

**Département 75**

Vds. MD Jap + 2 joy + 12 jx : 5500 Frs, ou échange contre Neo-Geo + 1 jx + 1 joystick. Vds. 6 autres jx MD à 200 Frs pce. Téléphoner au (1) 43 66 70 22.

**Département 75**

Vds. GG (garantie jusqu'à 23/11/92) + 4 jx (G Loc, Columns, Dragon Crystal, Castle of Illusion) : 1400 Frs à débattre. Contacter Sylvain, après 18h, au (1) 43 70 37 74.

**Département 75**

Vds. Immortal, Shadow of the beast et Rolling Thunder (sur MD Jap). Contacter ou laisser un message à Patrick, au (1) 43 36 86 33.

**Département 75**

Vds. MD Jap + hits au choix (Kid Kameleon, Tecmo, FI GP, Wonderboy 5), ou vends hits. Vds. GG + jx. Contacter Jérôme, au (1) 43 74 25 41 vente sur Paris.

**Département 75**

Vds. jx MD : S monaco : 250 Frs, S Real Basket Ball : 250 Frs, ou échange contre Devil Crash, ou FI Circus, ou Marble Madness. Contacter Sam, au (16) 45 82 02 90.

**Département 75**

Vds. MD + 2 manettes + 5 jx (Sonic, PS 3...), garantie 6 mois, valeur : 3000 Frs, vendu 1700 Frs à débattre. Contacter Jérémie, au (1) 42 24 16 67.

**Département 75**

Vds. MD Fra en TBE + S of Rage, Sonic, Golden Axe + Pro 1 + adaptateur carte Jap : 1790 Frs. Contacter Steve, au (1) 45 65 26 13.

**Département 75**

Vds. MD + 3 jx + 1 pad + 1 arcade power : 1300 Frs, ou vends MD + 16 jx + 2 pads : 5200 Frs. Vds. jx MD de 100 à 300 Frs ou échange contre jx SFC. Vds. jx GB. Contacter Alexandre, au (1) 42 85 27 04.

**Département 75**

Vds. Ach. Ech. news sur MD. Vds. Joe Montana : 190 Frs, World Cup : 150 Frs. Vds. GG + jx. Contacter Jérôme, au (1) 43 74 25 41.

**Département 75**

Vds. MD + 6 jx : 1900 Frs. Vds. Nec + 5 jx : 1900 Frs. Vds. WPB 3, PS2, E Swat, Foot, Baseball, Strider, Hellfire et Shadow Dancer : de 250 à 350 Frs pce. Contacter Pierre, au (1) 42 88 67 33.

**Département 76**

Vds. sur MD et MS Nbrx jx (Fra et Jap) + adaptateur 8 bits. Téléphoner au (16) 35 51 62 89.

**Département 77**

Vds. MD Fra + 2 manettes + adaptateur Jap + 9 jx (JM 92, EA Hockey...), valeur : 4500 Frs, vendu : 2850 Frs. Téléphoner au (16) 60 67 23 45.

**Département 77**

Vds. MS 2 + 1 manette + 1 pistolet + 7 jx (Sonic, Donald, Shinobi...), TBE, ss garantie : 1500 Frs. Contacter Cédric, après 18h, au (16) 64 41 09 02.

**Département 77**

Vds. MS + 4 jx (Sonic, Donald, Shinobi, Spiderman) : 700 Frs, garantie 1 an, TBE, prix à débattre. Contacter Frédéric, en semaine seulement, au (16) 60 690 60 39.

**Département 77**

Vds. MS 2 + pistolet + 7 jx (Sonic, Donald, Shinobi...), en TBE sous garantie : 1500 Frs. Contacter Cédric, au (16) 64 41 09 02.

**Département 77**

Vds. MD Fra complète + 3 jx + 2 manettes : 1500 Frs. Vds. Lynx complète + 3 jx : 1100 Frs, ou échange MD ou Lynx contre Super Nintendo Fra. Téléphoner après 19h, au (16) 60 01 84 77.

**Département 77**

Vds. MD Jap, état neuf sous garantie + manette + 2 jx : 1300 Frs. Contacter David, après 17h, au (16) 64 34 83 75.

**Département 78**

Vds. ou Ech. jx MD : Populous : 250 Frs, Out Run : 200 Frs, Budokan : 220 Frs, Thunder Force II : 200 Frs, Immortal : 280 Frs, Shining : 350 Frs. Contacter Guilhem, au (16) 30 43 03 92.

**Département 78**

Vds. MD + 2 manettes + 8 jx (Alien Strom...) : 2000 Frs, possibilité de vente séparée. Vds. jx originaux pour Amiga. Contacter Stéphane, au (16) 39 76 34 69.

**Département 78**

Vds. D Duck sur GG : 100 Frs. Contacter Philippe, au (16) 60 43 06 99.

**Département 78**

Vds. Nbrx jx MD à 200 Frs : Alien Strom, Wrestle War, Rin Angel... en TBE. Vds. Last Battle : 500 Frs. Contacter Alex, après 19h, au (16) 30 64 78 94.

**Département 78**

Vds. D Duck, sur GG : 100 Frs. Contacter Philippe, au (16) 30 43 06 99.

**Département 83**

Vds. MD Fra + 9 jx (S Monaco, S Shinobi, Sonic...) + 2 pads : 3200 Frs à débattre. Contacter Sébastien, au (16) 94 45 86 13.

**Département 91**

Vds. MD Jap + 2 joypads + 12 jx (Donald, Mickey, F22...) : 2000 Frs à débattre. Contacter Philippe, au (16) 69 00 23 85.

**Département 91**

Vds. MD Jap, bon état + 6 jx + revues : 1700 Frs. Contacter Eric, au (16) 64 97 75 07.

**Département 91**

Vds. GG (TBE) + 6 jx et adaptateur MS : 1500 Frs. Contacter Cédric, au (16) 64 69 83 91 19.

**Département 91**

Vds. MD + 5 jx : 1500 Frs. Contacter Cyril, au (1) 60 75 22 83.

**Département 91**

Vds. SMS + 10 jx (Mickey, Psycho Fox...), TBE : 1500 Frs, valeur : 3000 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 69 38 66 16.

**Département 91**

Vds. MD + 4 jx + adaptateur Jap : 1200 Frs, valeur : 2565 Frs. Vds. adaptateur 8 bits : 200 Frs + jx : 100 Frs. Contacter Yacine, au (16) 69 00 91 72.

**Département 91**

Vds. MS + mickey, Sonic, Moonwalker, Donald, Alex Kid : 850 Frs. Contacter Yann, entre 17h30 et 19h30, au (16) 60 86 03 96.

**Département 92**

Vds. MD Jap + Pro 2 + 5 jx (S of Rage, Sonic, Disk Tracy...) le tout en TBE : 1500 Frs. Contacter Frédéric, après 17h, au (1) 42 04 55 57.

**Département 92**

Vds. MD + Pro 1 + jx (Sonic, Shinobi, El Viento...) : 1700 Frs à débattre (ou vente séparée), ou échange contre Super Nes + jeu. Contacter Guillaume, au (1) 40 96 83 58.

**Département 92**

Vds. MD Fra, avec adaptateur pour jx Jap + 2 jx, le tout sous garantie : 1500 Frs. Contacter Alexandre au (1) 40 96 98 19.

**Département 92**

Vds. MS + 5 jx + 1 manette. Contacter Christophe, au (1) 47 50 80 61.

**Département 92**

Vds. MD + 6 jx + 2 manettes, le tout en TBE : 1800 Frs. Contacter Jean-Michel, avant 21h, au (1) 46 64 55 14.

**Département 92**

Vds. MD + Altered Beast, Sonic + 2 pads : 1250 Frs + autres jx de 200 à 300 Frs. Contacter Benoît, après 18h, au (1) 47 81 34 56.

**Département 93**

Vds. MD + 5 jx (Sonic, Shinobi, Quackshot...) : 1800 Frs. Téléphoner après 17h, au (1) 48 65 04 70.

**Département 94**

Vds. jx MD : Sonic : 260 Frs, Moonwalker : 200 Frs. Contacter Olivier, après 20h, au (1) 48 54 79 40.

**Département 94**

Vds. MD Fra + 10 jx : 2500 Frs, TBE (Sonic, Wonderboy V, Mystic...) Téléphoner après 18h, au (1) 48 71 47 68.

**Département 94**

Vds. Sega 8 bit + joy + pad + 2 jx + 8 cartouches + cables : valeur réelle 3000 Frs, vendu : 1300 Frs, échange possible. Contacter Frédéric, au (1) 45 76 05 78.

**Département 94**

Vds. MD Jap + 2 manettes dont une infra-rouge + 2 jx (Mickey et Tatsujin), TBE. Contacter Robin, au (1) 43 39 91 43.

**Département 94**

vds. MD + Mega CD + jx : 2600 Frs. Contacter Olivier, au (1) 48 86 40 69.

**Département 94**

Vds. MS + 9 jx (Sonic, Mickey, Fantasy Star...) : 1800 Frs au lieu de 3300 Frs. Contacter Olivier, après 18h, au (1) 45 46 23 49.

**Département 95**

Vds. MD Jap + 2 manettes + 7 hits (S of Rage, EA Hockey...) : 2300 Frs. Vds. GG + Ninja Gaiden + transfo : 950 Frs. Contacter Xavier, au (16) 39 91 20 83.

**Département 95**

Vds. MD Jap + 2 manettes + 8 jx (sonic, Rolling T2...) TBE : 3200 Frs. Contacter Xavier, au (16) 39 80 18 09.

**Joystick et Consoles News**  
sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.  
Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.  
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

**Directeur de la publication**  
Marc Andersen  
**Rédacteur en chef**  
Alain Huyghues-Lacour  
**Rédacteur en chef adjoint**  
Michel Desangles  
**Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique Mac**  
Henri Legoy  
**Coordination technique**  
Claude Lucas

**Joystick**

**COURRIER DES LECTEURS**  
Michel Desangles  
**NEWS**  
Toute l'équipe  
**PRELIMINAIRES**  
Derek De La Fuente  
**MEGA DOSSIER**  
Olivier KA  
**JEUX CRACK**  
Danboss  
Danbiss  
**ILLUSTRATEUR**  
Yacine  
**TESTS**  
Cyrille "Moulinex" Baron  
Sébastien Hamon

**Consoles News**  
AHL & aviateur Destroy

**Correspondants permanents à l'étranger**  
Derek De La Fuente (G.B.)  
SENDAI Publications (USA)  
SOFT BANK (Japon)

**Mise en page**  
Pixel Press Studio  
LINOS

**Secrétariat**  
Antonio Da Silva  
**Chefs de Publicité**  
Marc Andersen  
Isabelle Weill  
**Abonnement et anciens numéros**  
Laurence

**Directeur des ventes**  
Promevente-Michel Yataca  
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6  
**Modifications de service et reasort**  
N° vert: (1) 05 19 84 57

**Télématique**  
3615 Joystick  
Centre serveur Sipress  
**Journaliste Télématique**  
Mic Dax  
**Sysanim**  
SOUK SABAÏ

**Photogravure**  
RPM, PPO, INTEGRAAL  
**Imprimé en France**  
**Distribution**  
Sports Presse.

Tous droits de reproduction réservés  
Publication inscrite à l'OJD.  
Commission paritaire N° 70725.  
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

**Illustration de couverture**  
PUSHOVER

Ce numéro comporte un **supplément gratuit**:  
**ABUS DANGEREUX**  
Format tabloïde 8 pages, folioté de 1 à 8, encarté entre les pages 34 et 35 et EXCLUSIVEMENT pour la diffusion en métropole et les abonnés.

# IL EST NÉ LE DIVIN BOUQUIN



UNE  
EXCLUSIVITÉ  
JOYPAD

La Bible des Astuces pour consoles contient des milliers de trucs, astuces, codes, plans, solutions complètes pour tous les jeux sur toutes les consoles

## LA BIBLE DES ASTUCES volume 1 de A à L

### A SAISIR D'URGENCE

En vente dès le 15 avril chez tous les marchands de journaux ou par correspondance

**BON DE  
COMMANDE  
(À DÉCOUPER,  
PHOTOCOPIER  
OU RECOPIER)**

Oui ! je veux recevoir "LA BIBLE DES ASTUCES" chez moi.  
Je joins un chèque de .....F à l'ordre de JOYPAD, 103 Boulevard McDonald, 75019 Paris

**VOLUME 1 DE A à L : 40F\*** LE PORT EST GRATUIT

\*Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

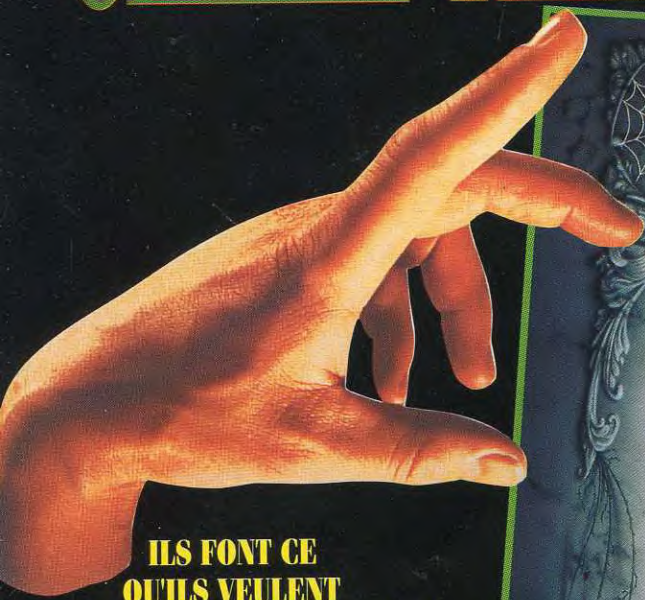
NOM:..... PRENOM:.....

ADRESSE:.....

CODE POSTAL:..... VILLE:.....

ÂGE:..... CONSOLE:.....

# CREEPY, KOOKY, OOKY, SPOOKY!



## ILS FONT CE QU'ILS VEULENT

Mais plus maintenant; ils ont été expulsés! Morticia, Lurch, Granny, Pugsley, and Wednesday sont revenus dans leur inquiétant manoir pour en reprendre possession.

## ILS DISENT CE QU'ILS VEULENT...

Mais plus maintenant, car ils ont disparu! Comme Gomez tu dois retrouver tes chers folinques dans leur hotel particulier, tres particulier.

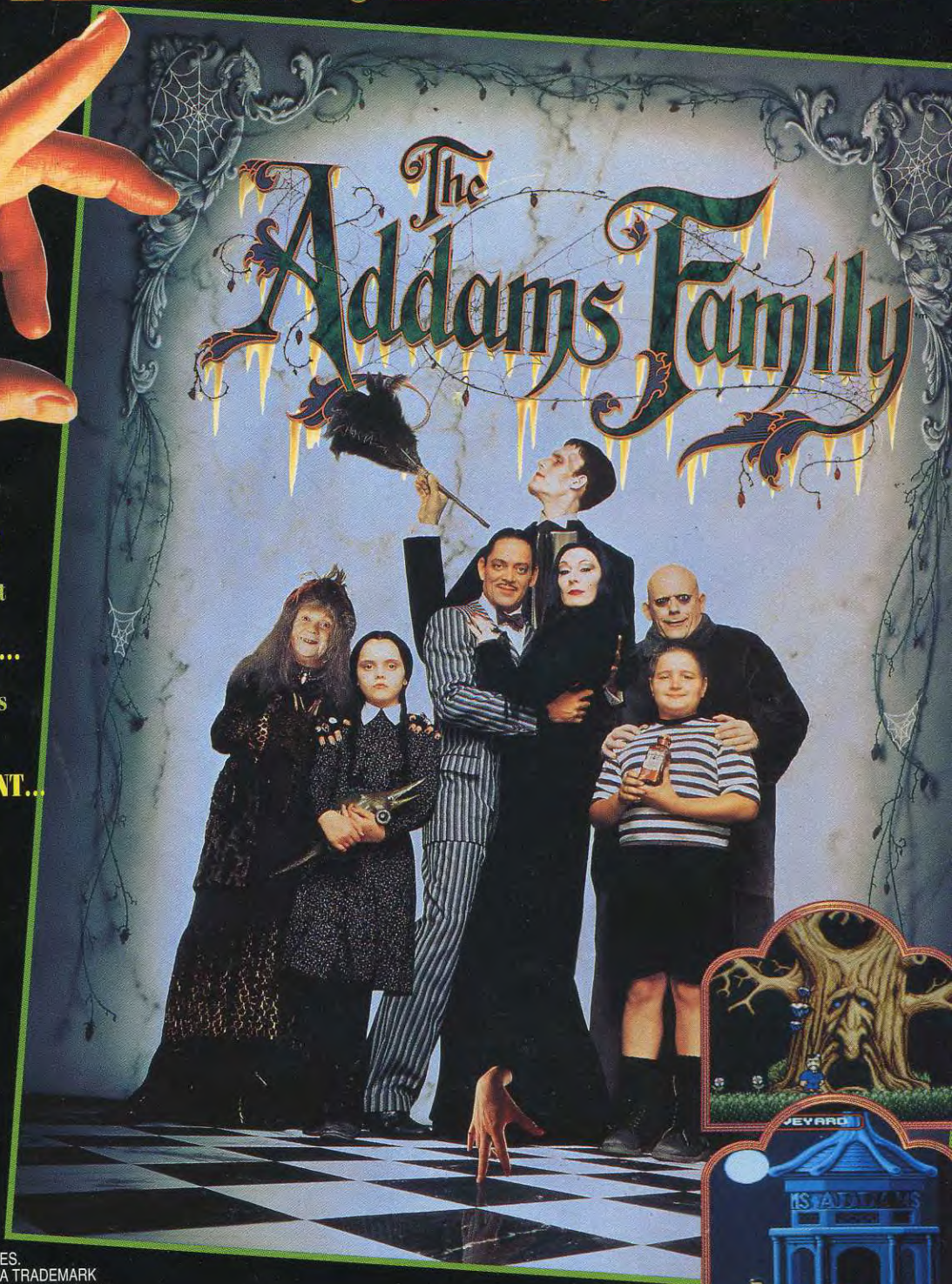
## ILS JOUENT COMME ILS VEULENT...

Mais prends garde a Tully Alford - il joue sérieux. Tully est le perfide avocat de la famille, voulant lui voler sa fortune. Il a plus d'un sale tour dans son sac.

## ILS DANSENT COMME ILS VEULENT...

Et tu vas blémir, frémir, tréssaillir, car les dagues, monstres et fantomes ne te laisseront aucun moment de Répis. Si tu resouds les enigmes en suivant les indices tu pourrais sauver la Famille Adams, pour qu'ils puissent...

## VIVRE COMME ILS VEULENT!



THE ADDAMS FAMILY TM & © 1991 PARAMOUNT PICTURES.  
ALL RIGHTS RESERVED. THE ADDAMS FAMILY LOGO IS A TRADEMARK  
OF PARAMOUNT PICTURES. OCEAN SOFTWARE LTD. AUTHORIZED USER.

**AMSTRAD - ATARI ST**  
**CBM AMIGA**  
Disponible sur

**Nintendo®**

**ocean®**