

joystick  
NUMERO 29

NUMERO 29 - JUILLET-AOUT 1992 - 30 F

# joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

## CHICAGO

100 pages de NEWS

### Tests:

(sur Micro & CD)  
INDY, CRAZY CARS III  
SENSIBLE SOCCER, HOOK,  
ACES OF THE PACIFIC  
STREET FIGHTER II (sur SFC)  
etc...



**DUNE**  
le guide stratégique

36 15  
JOYSTICK  
LE GUIDE  
COMPLET

# 292 PAGES

## FALCON: la fin d'un MIRAGE

SPECIAL ÉTÉ

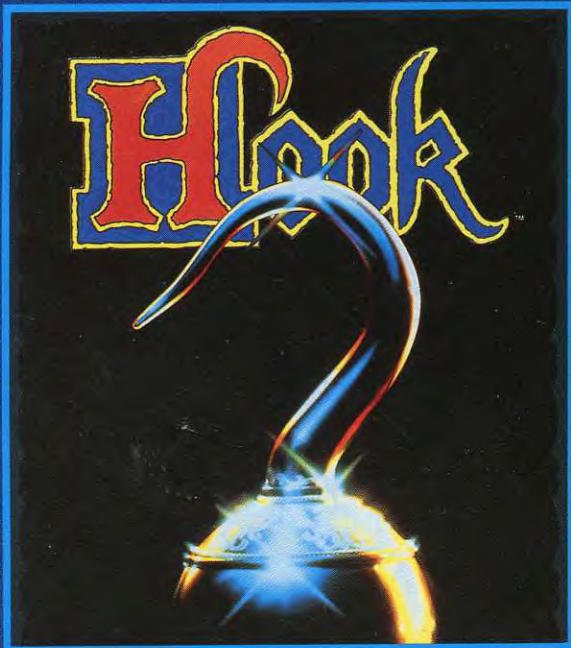


# PLONGEZ DAN

# DES

# OCC

## LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER VOS MICROS



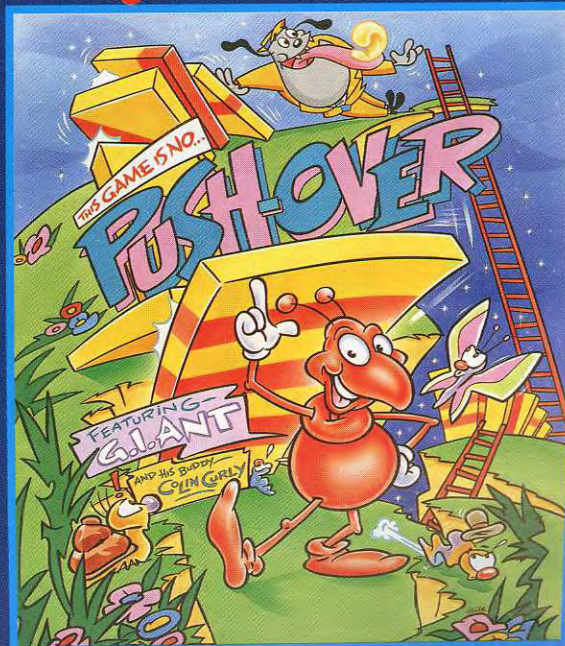
Retrouvez la féerie du film de SPIELBERG dans un fabuleux jeu d'aventure interactif. L'horrible Capitaine Crochet a kidnappé les enfants de PETER. Aidé par la Fée Clochette PETER part à la recherche de ses enfants dans l'univers imaginaire de NEVERLAND.

LE MAGAZINE JOYSTICK a dit: "Hook est un jeu d'aventure très impressionnant."



## LA PUSH-OVER MANIA DEBARQUE EN FRANCE

Vous n'avez jamais joué à un jeu aussi fou ! Vous ne pourrez plus vous arrêter d'y jouer ! Aidez notre héros à passer les 120 tableaux du jeu. Chaque tableau est encore plus dément que le précédent. Le magazine JOYSTICK A DIT: "Aussi puissant que LEMMINGS."



ATARI  
IBM PC &



OCEAN SO  
25 BOULEVARD E  
TEL: 476630

# L'IMMENSITE

# EUX

# oon

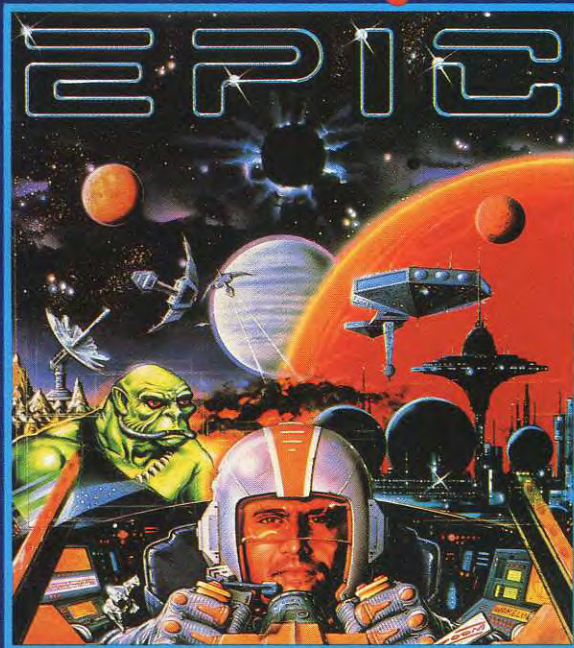
## APRES SIM CITY, VOICI SIM ANT

Dans le nouveau jeu des auteurs de SIM CITY, vous dirigez une colonie de fourmis. Il faut développer la colonie, la nourrir, et la protéger contre les agressions extérieures.

JOYSTICK MEGASTAR 94%:  
"SIM ANT est un jeu extraordinaire... du jamais vu."



## EPIC LA LEGENDE DES JEUX 3D



Aux commandes de votre chasseur intergalactique prenez part à la plus grande épopée spatiale jamais réalisée. Grâce à sa technologie 3D incomparable, EPIC vous emmène au delà de vos rêves les plus fous.

JOYSTICK MEGASTAR 98%, TILT HITS 19/20, GENERATION 4 GEN D'OR 93%



AMIGA  
COMPATIBLES



RE LIMITED  
ER · 75017 PARIS  
X: 42279573

# Sommaire

JOYSTICK n°29  
JUILLET - AOÛT 1992

## EDITO

Très gros numéro, ce mois-ci, pour la bonne raison qu'il devra vous faire deux mois: le prochain ne sortira que fin août. Comme c'est un double, d'ailleurs, il coûte 30 francs. Nous avons tellement bossé (enfin, joué) comme des chiens qu'il nous a été impossible de faire le récapitulatif des compatibilités Commodore comme nous vous l'avions promis le mois dernier. C'est repoussé en septembre, patience!

Vous trouverez, au centre de ce numéro, un superbe guide du 3615 Joystick qui vous permettra de rester en contact avec nous à travers de ces deux mois d'absence, et de continuer à trouver des vies infinies, de dialoguer entre vous et avec nous, etc.

Tiens, Abus Dangereux (ex-l'Eclectique Super Valable) est sorti en kiosque. 10 francs, 16 pages grand format. Ça serait sympathique de votre part d'aller acheter immédiatement ce rejeton de l'estimable revue que vous tenez entre les mains.

Quoique. Réflexion faite, n'allez l'acheter que dans dix minutes. Entretiens, lisez le référendum qui est en page 8 (c'est la mode des référenda, on s'y met aussi, y a pas de raison), répondez-y, postez-le et ensuite seulement allez acheter Abus Dangereux. C'est très très important de répondre le plus vite possible, pour une raison très simple: on se casse en vacances, on revient à la fin du mois de juillet, et on change tout. Nouvelles rubriques, nouvelle maquette, nouveau tout. Alors on prendra les réponses qui sont arrivées à ce moment-là, on comptera, et on agira en fonction. Celles qui seront arrivées après n'influeront plus sur notre décision; si vous voulez faire entendre votre voix, faites-le vite. Merci infiniment.

En attendant cette nouvelle formule à la rentrée, portez-vous bien et passez de bonnes vacances.

PETITES ANNONCES	285
ABONNEMENT	284
CHICAGO CES, NEWS, PREVIEWS	9
LE FALCON:	
LA FIN D'UN MIRAGE	88
CD ROM NEWS	90
REPORTAGES :	
SILMARILS	104
COKTEL VISION	108
CONCOURS :	
UBI SOFT	124
KONIX	86
HUDSON SOFT	206

### JEUX CRACK 128

ST	134
PC	146
AMIGA	140
CPC	128
SOLUTIONS:	
ETERNAM	152
DRAGON WARS	140
THE ADDAMS FAMILY	144
DUNE : LE GUIDE STRATEGIQUE	275

### CONSOLES NEWS 154

<b>GAME BOY</b>	
FOOTBALL INTERNATIONAL	201
SPY VS SPY	177

<b>GAME GEAR</b>	
HYPER BASEBALL 92	175
OLYMPIC GOLD	189
SUPER KICK OFF	200
WIMBLEDON	200

<b>LYNX</b>	
BATMAN RETURNS	203

<b>MEGADRIVE</b>	
AYRTON SENNA'S	170
DAVID ROBINSON	174
EUROPEAN CLUB SOCCER	188

FI HERO	164
TAZMANIA	202
<b>NINTENDO</b>	
ADVENTURE ISLAND II	198
CRACKOUT	166
FOUR PLAYERS	
TENNIS	178
HOOK	194
JOE & MAC	186
TERMINATOR II	192

<b>MASTER SYSTEM</b>	
ARCADE SMASH HITS	184
AYRTON SENNA'S	176
CHUCK ROCK	172
MARBLE MADNESS	205
NINJA GAIDEN	180
PUTT AND PUTTER	204
WIMBLEDON	182
AIR RESCUE	168

<b>NEC</b>	
MACROSS 2036	196

<b>SUPER FAMICOM</b>	
MAGIC SWORD	190
SHANGHAI II	173
STREET FIGHTER II	162

### TESTS MICRO 208

<b>AMIGA</b>	
G-LOC	230
APIDYA	248
BARGON ATTACK	270
COOL CROC	263
CRAZY CARS III	208
D GENERATION	274
EYES OF BEHOLDER II	270
HOI	252
HOOK	216
MONKEY ISLAND 2	271
RISKY WOODS	214
SENSIBLE SOCCER	212
STRIKER	254
SWORD OF HONOUR	250
WINTER SUPERSPORTS	236
WIZKID	264

<b>MAC</b>	
HEART OF CHINA	226
HELLCAT	
OVER THE PACIFIC	246
PGA TOUR GOLF	260
SPACE QUEST IV	262
SPACEWARD HO	242

<b>PC</b>	
ACES OF THE PACIFIC	210
AIR BUCKS	238
BUMPY'S	256
COOL CROC	263
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92	251
FLIGHT SIM HAWAI	232
GATEWAY	228
GLOBAL EFFECT	270
GRAND PRIX UNLIMITED	258
INDY AND THE FATE OF ATLANTIS	218
LIVERPOOL F.C.	256
MEGALOMANIA	271
OMAR SHARIF'S BRIDGE	253
POWERMONGER	274
PROPHECY OF THE SHADOW	268
THE CHESSMASTER 3000	224
TRACON	244
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	220
HOUND OF BASKERVILLE	230
SHERLOCK HOLMES	234

<b>ST</b>	
CHALLENGE FOOT	237
FIRE AND ICE	272
LAST NINJA III	274
SPACE CRUSADE	272
THE ADDAMS FAMILY	272
WINTER SUPERSPORTS	236

<b>CPC</b>	
ADDAMS FAMILY	240

# 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

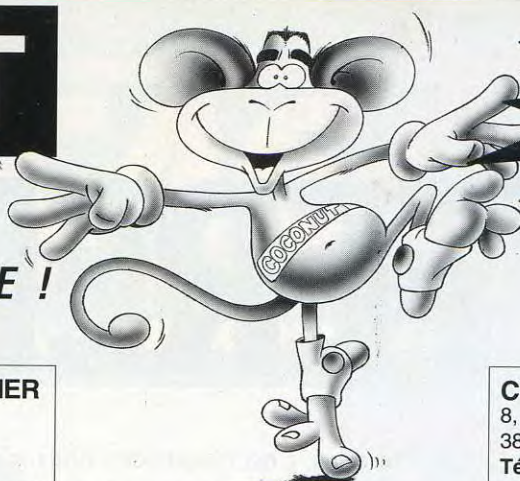




# COCONUT

**LE  
MEGA CD  
EST LA !**

**1er REVENDEUR DE  
CONSOLES EN FRANCE !**



**SPECIAL  
CONSOLES**

## COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS  
Tél : (1) 43.55.63.00  
M<sup>0</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.  
RENSEIGNS TOI DANS NOS  
MAGASINS.

### MATERIEL ET ACCESSOIRES

MEGADRIVE JAPONAISE 1190  
MEGA CD ET JEUX NOUS CONSULTER  
ADAPTEUR CART. JAPONAISES 99  
JOYPAD 149  
RO 1 225  
RO 2 AVEC MANCHE 190  
ARCADE POWER STICK 379  
CEINTEES AMPLIFIEES 3 VOIES 569

### NOUVEAUTES A PARAITRE

LIEN 3  
HILLS VS LAKER  
LIVID ROBINSON BASKET  
DOUBLE DRAGON  
RRARI GRAND PRIX  
HAND SLAM TENNIS  
MMINGS  
ARBLE MADNESS  
ONACO GRAND PRIX II  
EEDBALL II 50Hz  
LATTERHOUSE II  
IPER OFF ROAD  
RMINATOR

### TITRES

ASIA DRAGON 459  
NTURION 449  
HNA 490  
SERT STRIKE 490  
VIL CRUSH 475  
NALD DUCK / QUACKSHOT 449  
CIRCUS 495  
GRAND PRIX 495  
2 INTERCEPTOR 449  
ERY TALE 475  
NTASIA 399  
HTING MASTER 449  
LDEN AXE 2 445  
MORTAL 449  
HN MADDEN FOOTBALL 92 449  
CHAMELEON 449  
RIO LEMIEUX HOCKEY 475  
RCS 449  
CKEY 399  
L HOCKEY / EA HOCKEY 449  
TRUN 445  
A TOUR GOLF 449  
FIGHTER 490  
AD RASH 449  
BOCOD 449  
ADOW OF THE BEAST 499  
NIC 449  
DERMAN JAP 390  
REET OF RAGE 449  
PER MONACO GP 449  
MO WORLD CUP SOCCER 479  
ST DRIVE II 395  
UNDERFORCE III 475  
JAM AND EARL 475  
KI 449  
RBO OUTRUN 490  
D CRUDE DUDES/CRUDE BUSTER 449  
ITER 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 BAISSÉ !!!  
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 640  
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  
CHOPFLIFTER 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 195  
KUNG FU MASTER 290  
NAVY SEALS 270  
RC PRO AM 230  
ROBOCOP 265  
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 399  
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 399  
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  
MICKEY 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 : .....

Réglement : 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

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. NOS PRIX SONT DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVISES SANS PREAVIS

# RÉFÉRENDUM

Chacun son référendum. Certains, c'est Maastricht; nous, c'est Consoles News. Il est temps de prendre une décision ferme, qui conditionnera le contenu de Joystick pendant deux ou trois ans. Faut-il, ou non, garder Consoles News dans Joystick? Il y a du pour et du contre, et Joystick s'est même scindé en deux partis politiques rivaux qui militent activement pour leur camp. Voici leurs arguments; lisez-les, jugez en votre âme et conscience, puis découpez le bulletin de vote au bas de la page et renvoyez-le LE PLUS VITE POSSIBLE (on va commencer très vite à travailler sur le prochain numéro qui sera entièrement refait à neuf, nouvelle formule, comme on dit) à Référendum Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris. Si vous ne répondez pas, vous ne pourrez pas vous plaindre que Joystick ne correspond plus à ce que vous en attendiez. Merci!

## LE PARTI «GARDEZ LES CONSOLES!»

SECRÉTAIRE GÉNÉRAL: LIEUTENANT J'M DESTROY

Mes amis, votez pour moi. Joystick est, avant tout, un magazine de jeux vidéo; ça dit bien ce que ça veut dire. Le jeu avant tout, quelle que soit la machine utilisée. Les consoles ne sont pas les parents pauvres des ordinateurs, et vu l'interaction, je dirais même la synergie qui existe entre eux (puisque les jeux micros sortent souvent sur consoles et réciproquement); il n'y aucune raison de faire une différence. Je conçois que certains possesseurs d'ordinateurs n'aient pas de console; aussi, voilà mon programme, que je vous expose succinctement.

Je propose de monter le prix de Joystick à 28 francs, une augmentation minimale. Pour ce prix, nous pourrions réduire un tout petit peu la pagination des consoles, et augmenter beaucoup le nombre de pages dédiées aux micros. Car il faut que chacun puisse s'exprimer, nous sommes tout de même, faut-il le rappeler, en démocratie!

Mes amis, il est important de voter "Oui"; oui, gardons les consoles dans Joystick, oui, gardons l'esprit ouvert, oui, soyons tolérants les uns envers les autres.

**VOTEZ OUI**

## LE PARTI «VIREZ LES CONSOLES!»

SECRÉTAIRE GÉNÉRAL: MICHEL DESANGLES

Mes amis, votez pour moi. Joystick est avant tout un journal de micro-informatique ludique.

Ça fait dix ans que je suis dans la micro-informatique. J'ai tout vu: ZX, Oric, Spectrum, C64, Amstrad, ST, Amiga, PC, Mac... C'est un monde qui bouge, et de plus, c'est un monde sur lequel on a prise, pas une vague entité japonaise inaccessible qui fabrique des produits polissés et inintéressants.

Je vais vous dire pourquoi Consoles News me dérange. D'abord, il y a Joypad, pour les consoles. Le nombre de pages pris par Consoles News nous empêche de détailler plus les tests de jeux, nous empêche de donner suffisamment de place aux tests ST et Amstrad, et avec l'arrivée des CD-Roms et autres CD-TV, croyez-moi, on va avoir besoin de beaucoup de pages.

Voici donc ce que je vous propose. On vire Consoles News sans ménagement, on laisse le prix de Joystick à 25 francs (mon camarade Destroy est devenu fou; payer trois francs de plus pour les consoles? Au secours!), et on consacre toute la place gagnée aux micros. Des tests sur quatre, voire six pages, plus en profondeur, des dossiers, des tests d'utilitaires, plus de "Jeux... Crack", plus d'infos...

Bref, votez "Non". Non, ne gardons pas Consoles News, restons entre nous. Il vaut mieux deux magazines distincts bien faits plutôt qu'un seul qui soit un compromis.

**VOTEZ NON**

## BULLETIN DE VOTE

À découper (nous ne prenons en compte que les originaux), et à renvoyer avant le 30 juillet à:  
Référendum Joystick, 103 bd Mac Donald, 75013 Paris.

OUI GARDONS CONSOLES NEWS DANS JOYSTICK

NON CONSACRONS-NOUS EXCLUSIVEMENT À LA MICRO

QUELLE(S) BÉCANE(S) AVEZ-VOUS?.....

# CHICAGO 92

ENVOYE SPECIAL: DEREK DELA FUENTE



**C**ette année encore, le CES de Chicago était le grand rendez-vous mondial de la micro, mais, pour la première fois, ce salon n'était plus uniquement réservé aux professionnels. Les organisateurs du CES ont voulu tenter une expérience en ouvrant le salon au public (durant le week-end seulement) et, à ce niveau, ce fut une réussite totale car le public est venu en masse découvrir toutes les nouveautés de ces prochains mois. Toutefois, les organisateurs n'ont pas encore décidé si cette expérience sera renouvelée par la suite, car les exposants sont très partagés sur ce sujet. Certains estiment qu'il est bon pour l'industrie ludique que le public puisse participer au CES, tandis que d'autres s'y opposent en déclarant que ce n'est pas le but de ce salon. En tout cas, le salon de Las Vegas ne sera pas ouvert au public, mais cela n'est pas exclu en ce qui concerne Chicago l'année prochaine. Cela dit, il n'est pas certain que le CES d'été se déroule à Chicago l'année prochaine car de nombreux rumeurs semblent indiquer que Chicago devrait être abandonné, au profit d'une autre ville américaine,

La Nouvelle Orleans sans doute (NDC: ou Los Angeles, pour son calme, hin hin).

Pas de surprise au niveau du hard au cours de ce CES: le PC règne toujours en maître sur le marché américain, l'Amiga assure une présence discrète et le ST est totalement absent. Du reste, Commodore et Atari avaient choisi de ne pas participer à ce CES. Mais cela ne signifie pas pour autant que les deux constructeurs baissent les bras. Commodore croit toujours à l'avenir du CDTV (nous testerons ENFIN les produits sur cette bécane à la rentrée, pas trop tôt!) et Atari s'apprête à remplacer le STE par le Falcon. Ce nouvel ordinateur, que nous vous présentons dans ce numéro, n'était bien sûr pas visible au CES de Chicago, mais on devrait le voir cet été à Düsseldorf.

En ce qui concerne le soft, les nouveautés étaient assez nombreuses et la qualité était généralement au rendez-vous. Les deux jeux qui nous ont le plus marqué cette année sont Guest de Virgin sur CD Rom PC ( nous vous en avons déjà largement parlé dans les numéros précédents, mais au fur et à mesure que le développement progresse, ce programme est de plus en

plus impressionnant) et Strike Commander d'Origin. Au CES de Chicago, on pouvait découvrir une nouvelle préversion de ce jeu mythique; ça fait très mal! Après s'être rendu compte que d'autres éditeurs étaient fortement tentés de s'inspirer des précédentes préversions de Strike Commander, Origin a décidé de ne plus rien montrer en public jusqu'à la sortie de ce jeu. Alors, ne vous étonnez pas si Strike Commander ne figure pas dans les pages suivantes, mais croyez-moi sur parole: c'est un grand jeu!

Alors que certains annoncent la fin prochaine de la micro ludique au profit des jeux vidéo sur consoles, les cent pages de news réalisées par notre envoyé spécial Derek de La Fuente démontrent indiscutablement que vous n'avez pas de soucis à vous faire pour l'avenir. Entre les jeux présentés à Chicago et ceux que nous avons découverts en rendant visite aux éditeurs anglais, nos chers micros ne risquent pas de se retrouver relégués sur une étagère poussiéreuse faute de logiciels. Bien au contraire, vous allez vous régaler d'ici la fin de l'année; jugez-en par vous-même.

# ZOOL

news, previews CES Chicago

**C**e jeu risque bien d'être le titre majeur, le hit de l'année pour Gremlin, et beaucoup de temps a été consacré à son développement pour rendre un jeu d'arcade qui devrait captiver les fans de Sonic ou de Mario. Gremlin espère bien que le personnage de Zool deviendra aussi célèbre que le hérisson et le maçon réunis. Le titre complet du jeu est plutôt amusant: Zool the Ninja of the NTH Dimension.

Vous aurez 7 mondes à explorer, chaque monde étant divisé en 3 niveaux, le tout dans un scénario absolument captivant. Avec Zool, vous aurez la joie de rebondir sur des balles, de sauter sur des monstres pour les éliminer.

Le niveau des fruits est particulièrement amusant, vous foncez à travers les écrans en sautant sur les grappes de raisin qui se balancent, en ramassant les fraises pour les manger,



Le programmeur et le graphiste de Zool. Heureux, mais un peu fatigués.

quent Zool s'il marche dessus. Inutile de préciser que d'énormes monstres de fin de niveaux vous attendent.

Vous ferez face à une énorme guitare électrique qui remplit une pièce

Chaque niveau propose tout un jeu de sprites et de graphismes différents, les sprites sont d'ailleurs plus gros que ceux que l'on a l'habitude de voir, avec des animations rapides et fluides. En plus de toute l'action à la Sonic, où notre héros court, saute, fonce dans les murs, où il est catapulté dans les airs, une section du jeu propose carrément un shoot'em up vertical, coupant avec les autres parties du jeu.

Le jeu le plus proche de Zool que nous connaissons n'est autre que James Pond 2, Zool proposant, lui aussi, de nombreux sprites colorés, des fonds différents et de l'action sans arrêt et de tous les côtés.

**Prévu sur Amiga, ST, PC.**

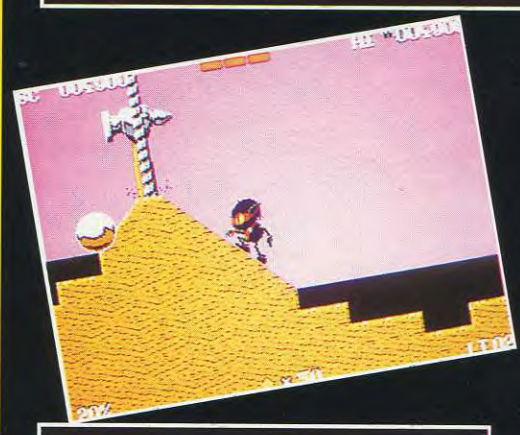
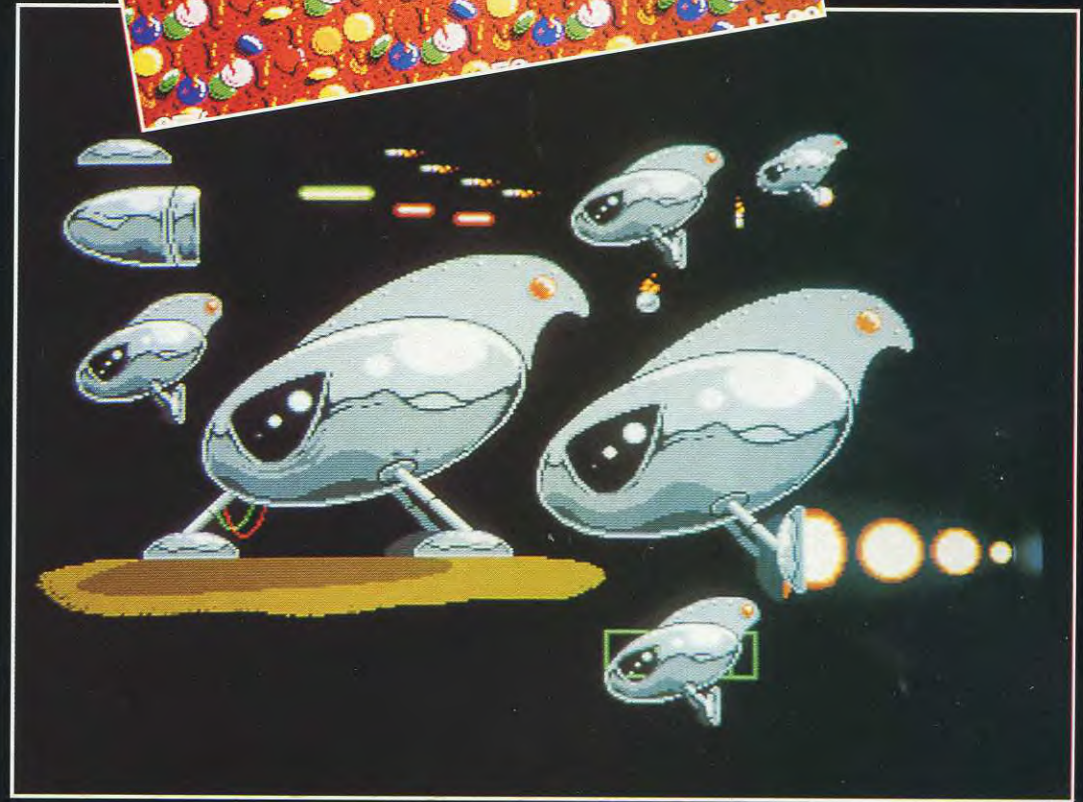
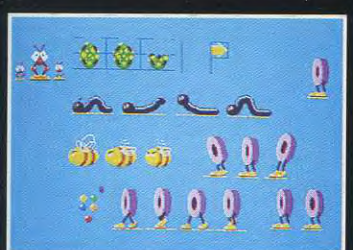
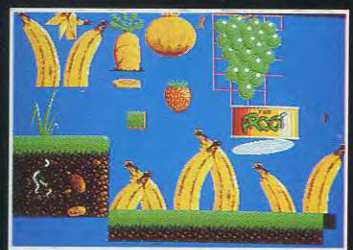
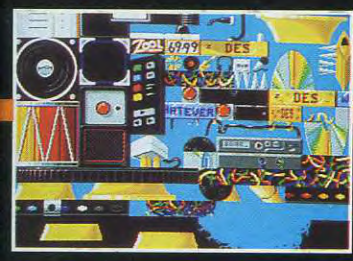
**PREVIEW**



et ceci, au milieu de tous les monstres qui tentent de vous freiner dans votre progression. Le niveau des outils vous réserve quelques bonnes surprises, les marteaux volent bas et les clous pi-

toute entière, le son des cordes que l'on frappe parviendra jusqu'à vos oreilles pendant que des décharges électriques fonceront sur Zool. Il va falloir être rapide.



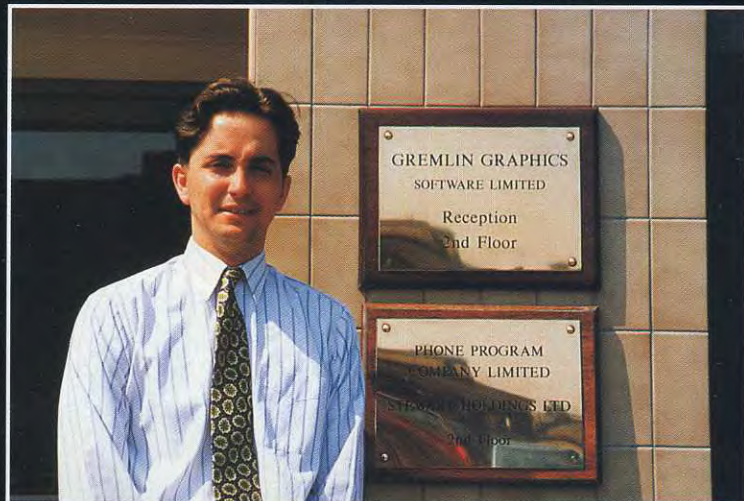


# NIGEL MANSSELL WO

**A** l'heure actuelle, il semblerait bien que le pilote de formule 1 Britannique, Nigel Mansell, soit bien parti pour remporter le titre mondial, avec ses 5 victoires de suite. Gremlin ne pouvait pas choisir meilleur pilote pour soutenir son produit. Nigel n'est pas intervenu dans la réalisation du soft, mais l'utilisation de son nom assure un challenge aussi rapide que vous pouvez l'espérer.

Tout le jeu tourne autour de Nigel Mansell, et vous prenez sa place dans le championnat, tout au long des 16 courses, en vue de finir à la première place du classement. Quelques petites différences subtiles apparaissent entre le jeu et la réalité. Par exemple, vous n'aurez pas à faire autant de tours que les pilotes réels, chaque course n'en nécessitera, en moyenne, que 5 ou 6.

Vous pourrez effectuer quelques réglages sur votre voiture Williams/Renault. Avant chaque course, vous déciderez du type de



Paul McConnell, responsable des relations publiques en Europe pour Gremlin.

données auront énormément d'importance sur le déroulement de votre course. Vous devrez aussi gérer les arrêts au stand, qui auront d'autant plus d'importance que les conditions climatiques changent d'une course à

maximum les spécifications réelles de chaque circuit, mais quelques différences seront tout de même présentes, comme la vitesse d'exécution d'un tour, par exemple.

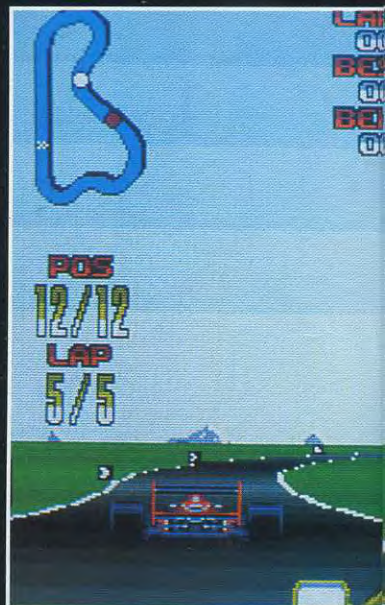
D'autre part, vous ne lutterez pas contre 26 autres véhicules, mais contre une dizaine, tout cela pour garder une vitesse la plus élevée possible. Il est en effet difficile, sur ordinateur, d'avoir beaucoup de voitures en même temps à l'écran sans que cela provoque ralentissements et animations saccadées.

A l'écran, le pilote disposera de diverses informations, comme: la vitesse enclenchée (il y en a 6), un



pneus à utiliser, lisses, gommes durs, vous choisirez la position des ailerons pour obtenir une meilleure entrée aérodynamique. Même le rapport des vitesses peut être modifié. Toutes ces

l'autre, tenant compte du pays où vous courez: très mouillé en Angleterre et chaud et piste collante en Afrique du Sud. Les programmeurs ont tenté de respecter au



# ORLD CHAMPIONSHIP

chrono, le temps qui vous sépare du concurrent qui vous précède, et votre vitesse.

L'écran vous présente l'action avec une vue qui vous met au volant du véhicule, vous voyez donc les roues de devant ainsi que le volant et votre paire de mains dessus. Vous pourrez aussi voir vos adversaires dans les deux rétroviseurs installés sur votre véhicule.

Il y aura un minimum d'objets dans les décors, toujours pour garder une vitesse maximum, mais vous trouverez tout de même les habituels murs sur les bords de la route, ainsi que quelques chicanes. Un grand nombre de niveaux de difficultés assureront aux joueurs, même très expérimentés, quelques problèmes pendant leurs courses, pour garder un intérêt de jeu au plus haut niveau. Chaque circuit demande des règles différentes pour votre voiture.

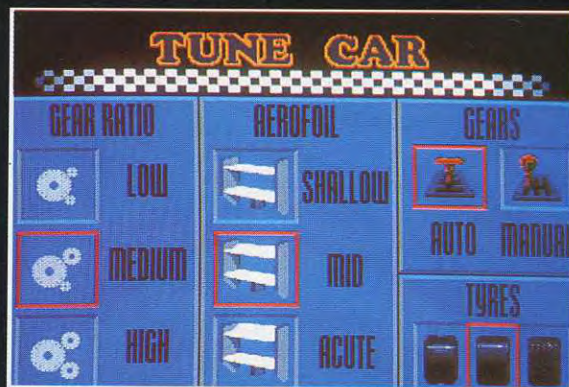
Une option intéressante, le joueur pourra admirer le circuit avant la course, observer tous les virages, et Nigel vous indiquera le parcours idéal à suivre. Une vue aérienne, comme à la télé, sera proposée juste avant le départ de la course. Des effets intéressants sont aussi intégrés, comme les gerbes d'eau projetées par vos pneus qui peuvent vous causer des problèmes et vous envoyer dans les décors. Vous contrôlez votre véhicule à l'aide de la souris ou du joystick, au

choix. Quand vous arriverez dans les tunnels, le son de votre moteur sera amplifié, pour apporter un peu plus de réalisme au jeu.

Les voitures adverses conduisent intelligemment, ce qui, là aussi, apporte plus de crédibilité à Nigel Mansell World Championship. Visuellement, ce jeu ressemble un peu à Vroom, ce qui ne peut être qu'un compliment. Pour l'instant, il n'y a ni ralenti ni possibilité d'avoir différentes vues, mais le jeu étant encore loin de la fin du développement, cela peut changer.

A noter qu'une version Super Famicom est en cours de développement, avec une fenêtre de jeu plus grande et davantage de couleurs à l'écran.

**PRE  
VIEW**



Prévu sur  
AMIGA/ST



# HERO QUEST II

**L**e premier Hero Quest ayant eu beaucoup plus de succès que prévu, Gremlin se lance donc dans la suite qui sera bien plus imposante, avec des zones de jeux plus grandes, plus de personnages avec davantage d'attributs et de possibilités. Les animations, dans la phase de résolution des combats, seront beaucoup plus réalistes, l'ensemble du jeu étant d'ailleurs beaucoup plus porté sur l'action.

De très nombreux sorts seront à votre disposition, et les monstres, vos ennemis, pourront en lancer aussi. L'intelligence des créatures et des monstres a, elle aussi, été améliorée; par exemple, si vous tirez sur l'un d'entre eux et que vous le manquez, il y a de grandes chances pour qu'il s'enfuit.

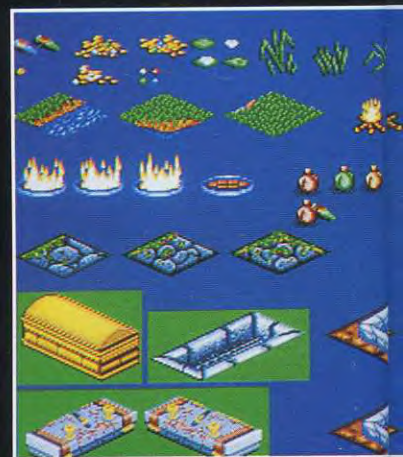
La peste a dévasté votre pays et le sorcier responsable de la région, celui qui dirige, a toutes les raisons de croire que ce fléau n'est pas d'origine naturelle mais qu'il aurait été causé par une force maléfique. Vous avez été choisi pour trouver qui est à l'origine de ce malheur. Pour arriver au bout de l'aventure, vous n'avez pas d'actions à réaliser dans un ordre précis, mais certains objets s'avèreront essentiels pour avancer dans votre voyage.

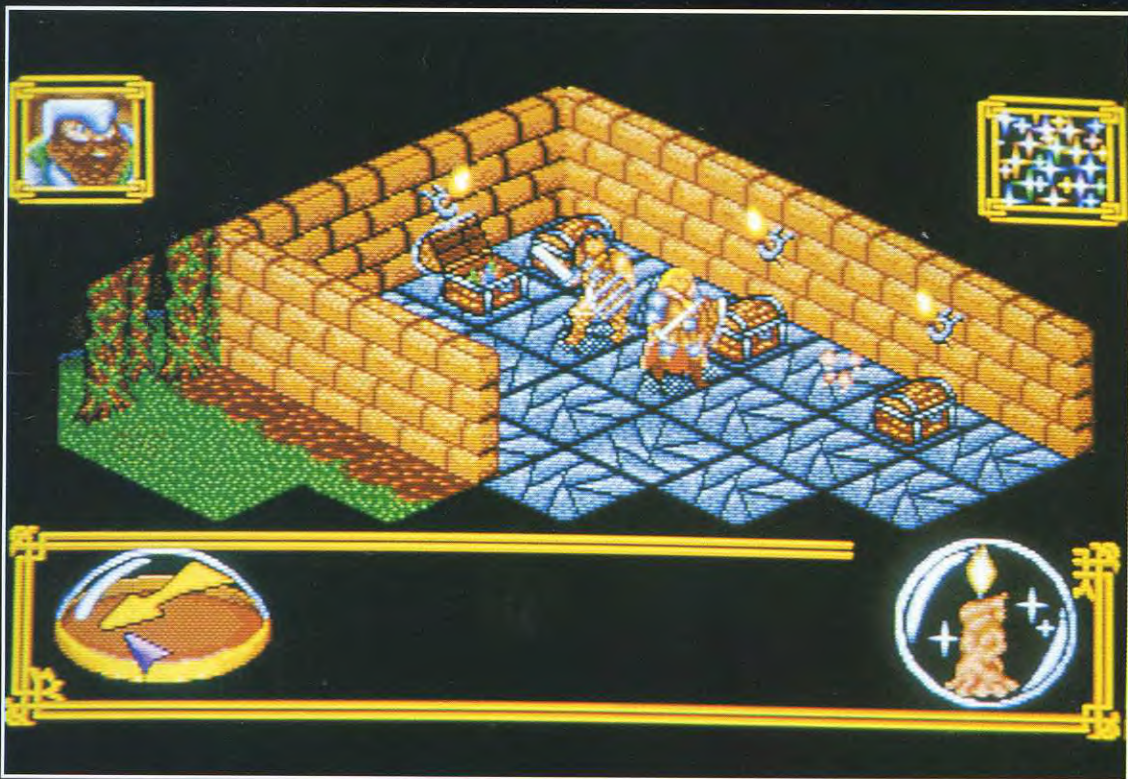
Le jeu est inspiré du jeu de plateau War Hammer, reprenant tous les principes de l'original, Hero Quest II devrait séduire jeunes et anciens amateurs de jeux de rôles. Par l'intermédiaire de la souris ou du joystick, vous évoluerez dans des mondes en 3D isométrique. Le bouton droit de la souris sert à dérouler les menus, et le gauche à sélectionner l'option désirée à l'aide de divers petits icônes. Voici quelques-unes des options proposées: entrer dans le mode combat, fouiller une pièce pour trouver de l'or ou un un trésor, afficher une carte vous montrant ce qui vous entoure, envoyer des sorts, et tout un tas d'autres



possibilités qui ne sont pas encore intégrées au jeu. Comme dans tous les autres jeux de ce type, vous pourrez consulter un menu qui vous informera sur votre état de santé, vous indiquera le nombre de points que vous avez obtenus et qui affichera une liste des objets que vous avez en votre possession.

**PRE  
VIEW**





Prévu sur PC, AMIGA, ST



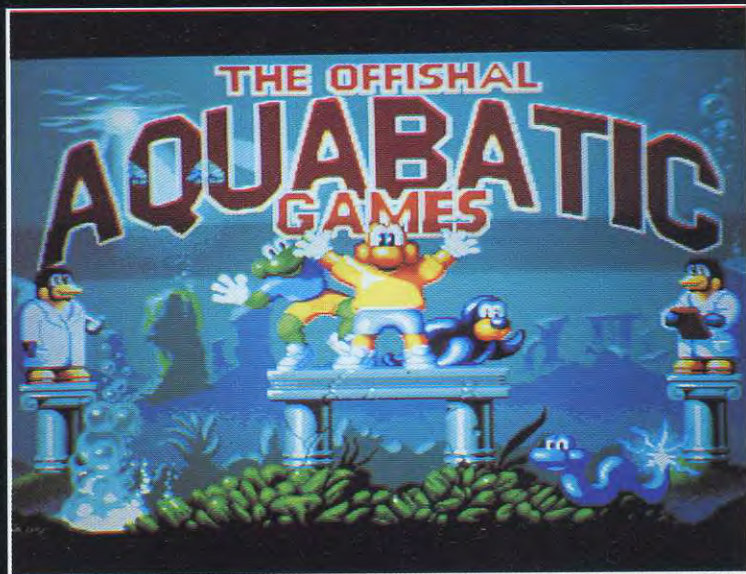
# JAMES POND IN THE OFF

news, previews CES Chicago

**L**e titre de ce jeu a légèrement évolué depuis la dernière fois où nous en avons parlé. Ce troisième volet de James Pond est en cours de programmation simultanément sur Amiga et sur Megadrive, la plupart des graphismes sont identiques sur les deux machines.

Comme dans les épisodes précédents, ce jeu est plein d'humour, de sprites colorés, et propose un intérêt de jeu très fort. Le jeu intègre diverses épreuves sportives, même si leurs noms et les lieux où elles se déroulent paraissent normales, ce n'est pas le cas. Chaque épreuve a de grandes qualités et pourrait faire l'objet d'un jeu à part entière.

James devra affronter d'autres agents poissonneux —grenouilles,



jeu par équipes vous aurez trois personnages à contrôler, chacun ayant sa spécialité: la grenouille est experte en

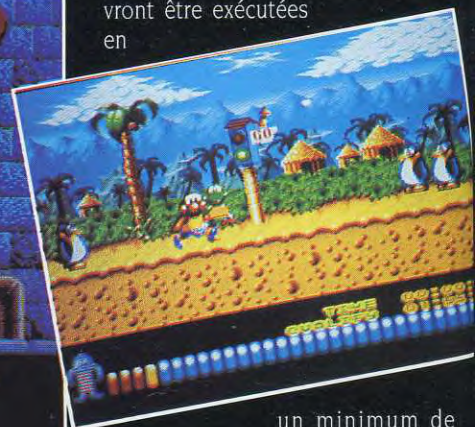
Les joueurs passent, tour à tour, dans les diverses épreuves, à chaque fois, il faut se qualifier pour passer à l'épreuve suivante. Trois essais sont autorisés pour les épreuves sur terrain tandis que les épreuves sur piste devront être exécutées en



calmar, requins, phoques, etc... — et le mode par équipes mettra aux prises The Cofathers (jeu de mot à «hurler de rire») et The Shrimps (autre jeu de mot à «hurler de rire»). Dans la plupart des épreuves, il sera possible de jouer à deux simultanément. La ville d'Atlantis héberge la compétition, et la plupart des épreuves se déroulent dans le stade principal construit à l'intérieur d'une grande baleine, d'autres à l'extérieur. Dans le mode de

saut en hauteur et en longueur, alors qu'un poisson costaud sera parfaitement adapté aux épreuves de lever de poids et de lancers divers.

un minimum de temps. Chaque joueur a droit à une épreuve manquée. Les épreuves se suivent en boucle, à chaque fois le temps, la distance ou le poids de qualification est augmenté. Si vous gagnez une épreuve, vous aurez la chance d'admirer votre bestiole recevoir une



MILLENNIUM

# SPLASH AQUABATICS GAMES



médaille sur le podium avec, en fond sonore, l'hymne qui se joue.

En tout, il y aura 10 épreuves, toutes agrémentées de touches d'humour. Le 100 mètres Splash propose aux concurrents de courir sur la surface de l'eau d'une piscine, avec dérapages et personnages faisant n'importe quoi si vous perdez le contrôle. Les sportifs ratés pourront même couler. La course de haies est assez particulière, les joueurs devront courir et sauter par dessus des haies électrifiées, vous imaginez les conséquences d'un contact involontaire. Le tir sur poisson est assez évolué: vos cibles, vivantes, seront éjectées de la machine à grande vitesse, vous devez

leur sauter dessus et les frapper pour les envoyer en direction de ballons placés dans les airs, ballons qui vous rapporteront des points. Une autre épreuve qui n'a pas encore de nom vous proposera de stopper des balles qui foncent en direction de baleines endormies. Si une baleine est touchée, elle se réveille et elle se déplace. Si deux d'entre elles quittent l'écran, c'est perdu. Vous devez protéger le sommeil des baleines pendant un temps donné, de 1 à 4 minutes.

Actuellement la plupart des épreuves n'ont pas de nom, au départ elles portaient l'appellation des épreuves olympiques, mais les choses ont changé, pour le mieux. Une des

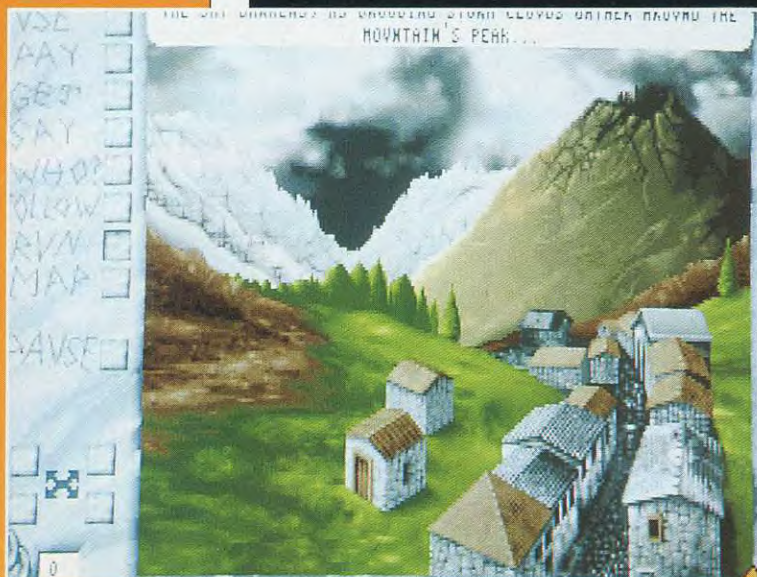
nouvelles épreuves vous fera sauter sur des éponges pour attraper des coquillages. Des méduses apparaissent et vous permettent d'atteindre des pièces bonus, en hauteur, si vous leur sautez dessus. Tout au long du jeu, vous verrez des objets étranges qui peuvent sembler inutiles à première vue mais qui vous aideront par la suite si vous découvrez leur fonction. Par exemple, les oiseaux sur les fils électriques ne sont pas là pour rien, mais vous devrez trouver tout seul le moyen de profiter de leur présence. Résoudre toutes ces énigmes prendra du temps, et il vous faudra de nombreuses parties pour découvrir tous les écrans cachés.

Six des jeux proposés, approximativement, seront des jeux d'arcades/plates-formes, les autres demanderont des manipulations de gauche à droite, à l'aide du joystick, une barre d'énergie indiquera alors votre vitesse.

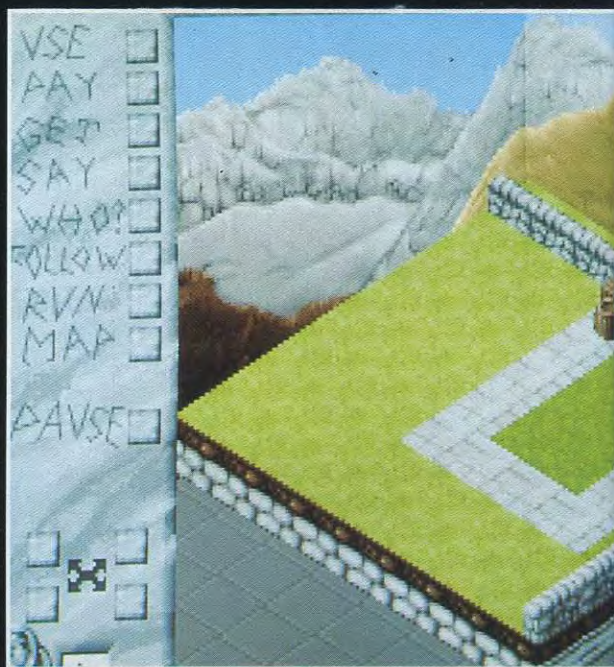
**PREVU SUR AMIGA  
ET MEGADRIVE  
SORTIE EN JUILLET**

**PRE  
VIEW**





# ROME



**D**ans ce jeu d'aventure vous êtes dans la peau d'Hector, un jeune esclave qui a pour ambition de grimper dans l'échelle sociale et de devenir empereur, carrément. Ce soft est basé sur un jeu de plateau créé par un membre de Millenium en association avec Steven Grand, auteur de Robin Hood pour le même éditeur, reprenant les routines et le cœur principal du programme de ce dernier. Visuellement, Rome rappelle beaucoup Populous, avec cette vue isométrique et ces scrollings sur les décors quand vous vous déplacez, mais là s'arrêtent les similitudes. Le jeu est composé de plus de 4 niveaux, incluant Rome, la Grande-Bretagne et l'Egypte, vous devez arriver au bout de chaque niveau pour passer au suivant et monter dans l'échelle sociale. Si nous n'avions pas peur des étiquettes à rallonge, nous nommerions Rome comme un jeu d'aventure-rôle à énigmes épisodiques.

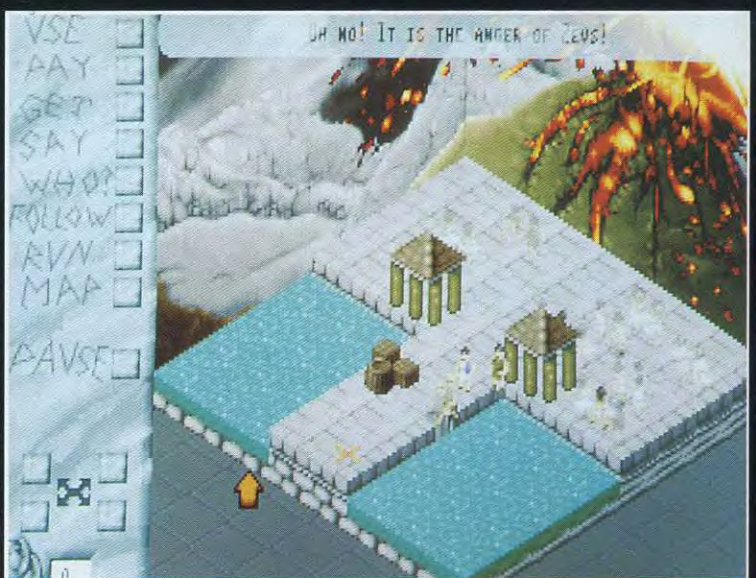
Hector devra accomplir de nombreuses tâches tout au long de son périlleux voyage. Tout d'abord, Hector doit apporter un message à l'Empereur, en mains propres. Le problème étant que l'Empereur n'acceptera jamais de parler à un simple esclave, vous devez donc trouver un moyen de vous surclasser au moins au niveau de l'apparence. Alors que vous traînez dans les rues, vous passerez devant un établissement de bains,

des vêtements traînant sur le côté. Il ne reste plus qu'à les dérober et à les mettre rapidement sur vous, maintenant vous avez l'air d'une personne présentable. Le message que vous transportez se trouve dans votre inventaire, tous les objets que vous ramasserez, porterez ou volerez seront placés là pour une utilisation ultérieure.

L'interface utilisateur, très simple à manier, reprend les maintenanants classiques techniques du curseur à déplacer à la souris, et du cliquer; sur le côté de l'écran le joueur peut cliquer dans une zone où sont répertoriées les actions ainsi que les informations

nécessaires au bon déroulement de l'aventure. Voici quelques-unes des actions: utiliser, payer, prendre, afficher une carte (qui vous montre où vous êtes ainsi que tous les décors qui vous entourent), parler (à l'intérieur de ce menu des sous-options sont disponibles, comme flatter, acquiescer, refuser etc...), courir, suivre, et d'autres.

Une fois que vous aurez accompli votre première tâche, porter le message à l'empereur, il vous restera mal-





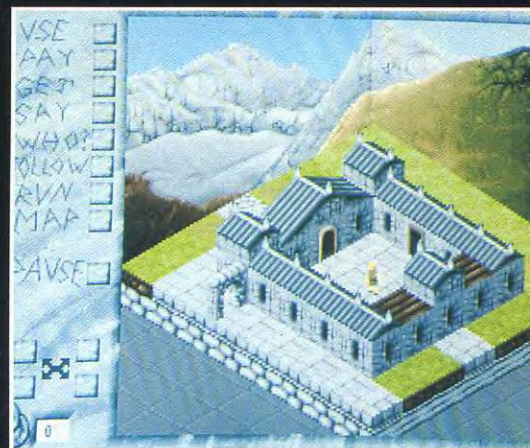
heureusement de nombreuses actions périlleuses à effectuer. Vous devrez quitter votre île pour ne pas être dévoré par la lave d'une éruption volcanique, chose peu aisée puisqu'il n'y a qu'un bateau et qu'il n'a pas l'intention de vous attendre si vous êtes en retard. D'ailleurs, même si vous réussissez à atteindre le bateau à temps, vous serez confronté à un autre problème qui est de payer votre embarquement.

En effet, vous n'avez pas d'argent. Toute l'essence du jeu est constituée de petits défis comme ceux-là, pour trouver la solution à chaque petit ou gros problème qui débarque, vous devrez donc emmagasiner un maximum d'informations en parlant à toutes les personnes que vous rencontrez, et en fouillant, fouinant, furetant partout également. Rome se joue en temps réel, vous n'avez donc qu'un temps limité avant

que la première catastrophe ne vous tombe sur le coin de la figure. Durant votre ascension dans l'échelle sociale, vous passerez par l'échelon «Centurion d'une grande armée», ce qui est déjà une sacrée promotion pour un homme qui n'était encore qu'esclave quelque temps auparavant. Dans cette partie, l'orientation du jeu diffèrera quelque peu, vous trouverez alors au milieu de quelques scènes d'action pure. Vous



**PRE  
VIEW**



# ROME

devrez utiliser toute votre astuce stratégique pour stopper les Bretons, vous pouvez diriger vos soldats un à un, ou donner des ordres généraux qui seront exécutés par toute votre armée. Cette phase stratégique sera générée par l'ordinateur, une fois que vous aurez effectué chacun de vos mouvements.

Chaque nouvelle partie du jeu bénéficie de graphismes et de décors différents, ainsi que d'une introduction décrivant rapidement le lieu où vous êtes, ainsi que la mission que vous devez accomplir. L'ordinateur ne vous donnera que très peu d'informations, vous devrez découvrir pratiquement tout vous-même. A l'aide du curseur, vous pourrez vous déplacer librement, et vous pourrez parler aux personnes que vous rencontrez en faisant apparaître une bulle au-dessus de votre tête, pensez toujours à noter quelque part les réponses que vous donneront les passants, chaque détail a son importance. L'interaction avec les objets est une des priorités du jeu, vous avez pu trouver des défauts à Robin Hood à ce niveau là, dans Rome tout a été corrigé. Les routines ont été améliorées, et le scénario est bien plus consistant.

Une version Amiga sera bien sûr programmer, mais le programme principal est en cours de développement sur PC.



PREVU SUR PC ET AMIGA  
SORTIE OCTOBRE



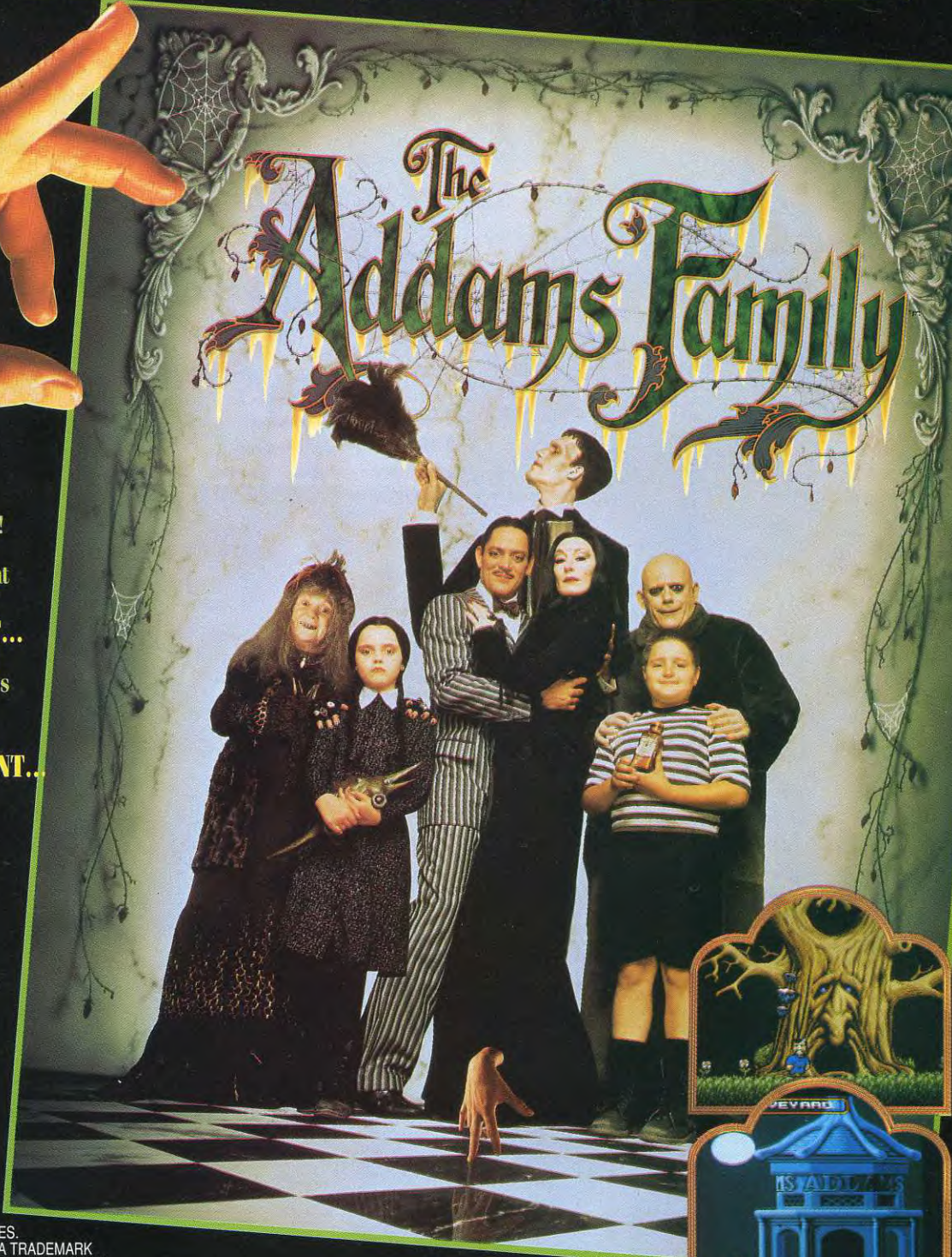
**PRE  
VIEW**

MILLENNIUM

# Creepy, Kooky, Ooky, Spooky!



## The Addams Family



### ILS FONT CE QU'ILS VEULENT

ils 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...

ils plus maintenant, car ils ont disparu! Comme Gomez tu dois retrouver tes chers trésors perdus dans leur hotel particulier, tres particulier.

### ILS JOUENT COMME ILS VEULENT...

ils prends garde a Tully Alford - Il joue dangereux. Tully est le perfide avocat de la famille, voulant lui voler sa fortune. Il a dans son sac un sale tour dans son sac.

### ILS DANSENT COMME ILS VEULENT...

tu vas blémir, frémir, tréssaillir, car les cadavres, monstres et fantomes ne te laisseront aucun moment de Répit. Tu résouds les enigmes en suivant les indices tu pourrais sauver la Famille Addams, pour qu'ils puissent...

### VIVRE COMME ILS VEULENT!



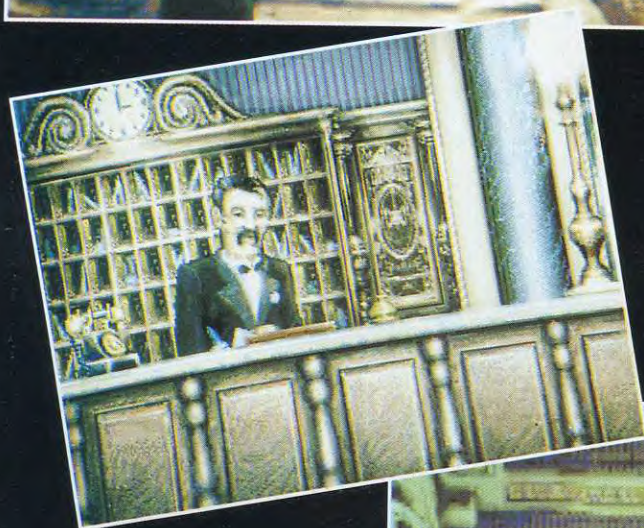
THE ADDAMS FAMILY TM & © 1991 PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. THE ADDAMS FAMILY LOGO IS A TRADEMARK OF PARAMOUNT PICTURES. OCEAN SOFTWARE LTD. AUTHORIZED USER.

COMPTON - ATARI ST  
CBM AMIGA  
Disponible sur  
**Nintendo**



# DAUGHTER OF SERPENTS

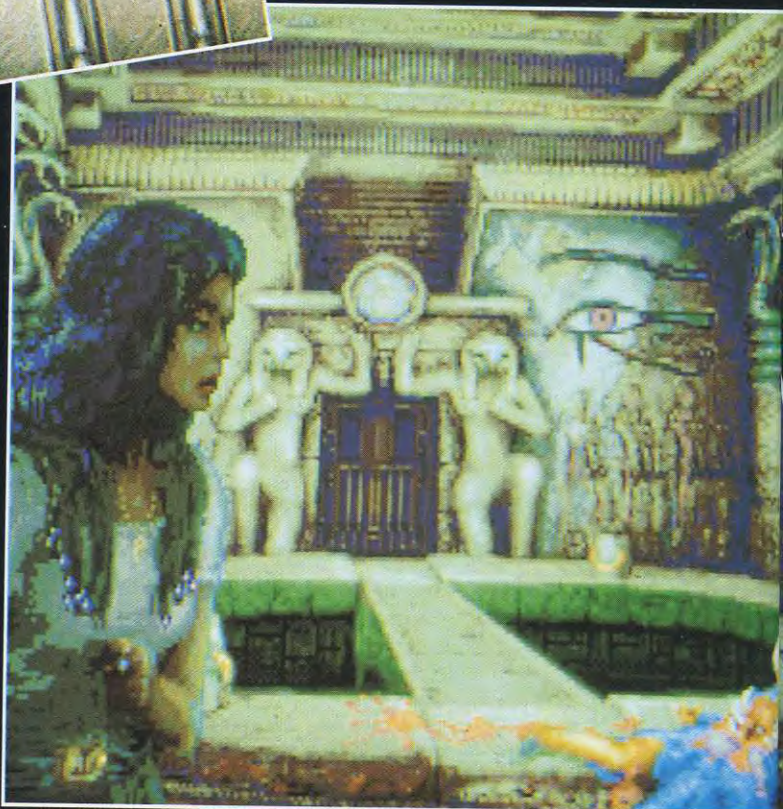
news, previews CES Chicago



Richard Joseph, l'un des meilleurs musiciens du marché, ainsi qu'une équipe de graphistes/designers qui ne se sont pas contentés de dessiner des pages superbes, mais qui ont développé une nouvelle interface utili-

Il ne faut pas confondre Eldrich Games et Eldrich the Cat, cette équipe de programmeurs et de graphistes de hauts niveaux s'est réunie pour développer l'un des jeux les plus étonnants du monde PC. Leur travail précédent portait le titre de *Shadow of the Hounds*, jeu particulièrement difficile à cataloguer. On pourrait l'appeler un jeu de Crime, de Mystère et d'Aventure, mais l'appellation *Drame Interactif* serait plus approprié.

Parmi ceux qui travaillent sur *Daughter of Serpents*, on trouve Peter Lyons, un vétéran du monde micro,



MILLENNIUM



retrouve l'habituelle trio souris-curseur-clique, mais ce manie- ment est plus évolu- é, et permet au joueur de rentrer plus directement dans le monde et l'ambience de Daughter of Serpents. Tout d'abord, la plupart des textes sont affichés dans des bulles au dessus des personnages du jeu, ce qui donne un côté beaucoup plus vi-

vant et réaliste au jeu, les personnages parlent tout seul, commentent le monde qui les entoure et les actions des autres. Ces textes peuvent être coupés, augmentant alors énormément la difficulté du jeu. Alors que vous déplacez le curseur à l'écran, diverses options vous seront proposées, le curseur change de forme pour vous indiquer les actions que vous pouvez exécuter. Des jambes indiquent que vous pouvez vous déplacer dans cette direction, un point d'interrogation indiquera que vous pou-

vez obtenir des informations ou une descriptions de l'objet que pointez en ce moment.

Vous ne verrez jamais les per- sonnages se déplacer à l'écran, mais la plupart des images sont animées. Chaque écran propose de nombreuses énigmes à découvrir. Si vous déplacez



sateur appelée Signos: Scripted Interactive Graphic Novel Operating System, système de contrôle interac- tif du scénario d'un roman graphique. Avant de vous en dire plus sur le scé- nario, il est intéressant de préciser le fonctionnement de cette nouvelle in- terface utilisateur.

A première vue on

**PRE  
VIEW**



## DAUGHTER OF SERPENTS

le curseur sur le bas de l'écran, vous ferez apparaître trois livres: le premier sert de référence et présente le scénario assez rapidement, le second reporte tous les textes que vous avez pu lire, y compris les conversations, et le troisième vous fait bénéficier d'une carte d'Alexandrie qui vous permet de vous rendre directement d'un lieu à l'autre, rien qu'en cliquant.

Au début du jeu vous choisissez votre personnage parmi les 6 proposés, qui vont du détective au mystique cinglé. Comme dans les jeux de rôles, vous pourrez déterminer certains attributs de votre personnage, très facilement, les capacités intellectuelles d'un détective doivent être plus développées que celles d'un voyageur, par exemple.

Trois scénarios différents vous sont proposés, tous les trois se déroulent dans le même monde, mais votre façon de résoudre l'aventure déterminera les séquences auxquelles



vous assisterez, les lieux que vous visiterez. Il y a de nombreux points communs de lieux et d'actions entre les trois scénarios. L'un d'entre eux vous place sur un bateau débarquant à Alexandrie, et vous fait assister à un combat entre un Arabe et un Turque. L'un des deux hommes se fait tuer. Même si cette scène n'a pas d'incidence immédiate sur le jeu, vous constaterez que tout au long de l'aventure des événements se rapportent à se fait.

Tout le jeu tourne autour des convoitises provoquées par des objets archéologiques et par des parchemins. Vous rencontrerez de nombreux



individus et tenterez de découvrir pourquoi certaines personnes se font tuer, et pourquoi des pièces archéologiques sont dérobées. Vos objectifs changeront selon chaque scénario, mais le dénouement final sera le même, ce ne sont que des approches différentes pour un même jeu.

Vous démarrez dans un lieu, et il n'y a pas de lien séquentiel direct entre celui-ci et tous les autres lieux, vous pourrez évoluer d'un point à un autre de diverses façons. Tous les objets que vous découvrirez auront une importance à un moment ou un autre du jeu, trouver le moyen de les utiliser est l'un des défis majeurs du jeu. Dans certains

lieux, quand vous trouverez qu'il est impossible d'avancer plus loin, des textes s'afficheront à l'écran et viendront vous aider, des phrases du genre: "jeter un coup d'oeil dans cette poterie pourrait être une bonne idée".

Le jeu comprend de nombreux éléments qui auraient pu être tirés d'une nouvelle de HP Lovecraft, et plus vous avancerez plus les énigmes seront complexes, plus les événements seront sinistres. Daughter of Serpents peut sonner comme une aventure d'Indiana Jones, mais le jeu vous réserve de très nombreuses surprises.

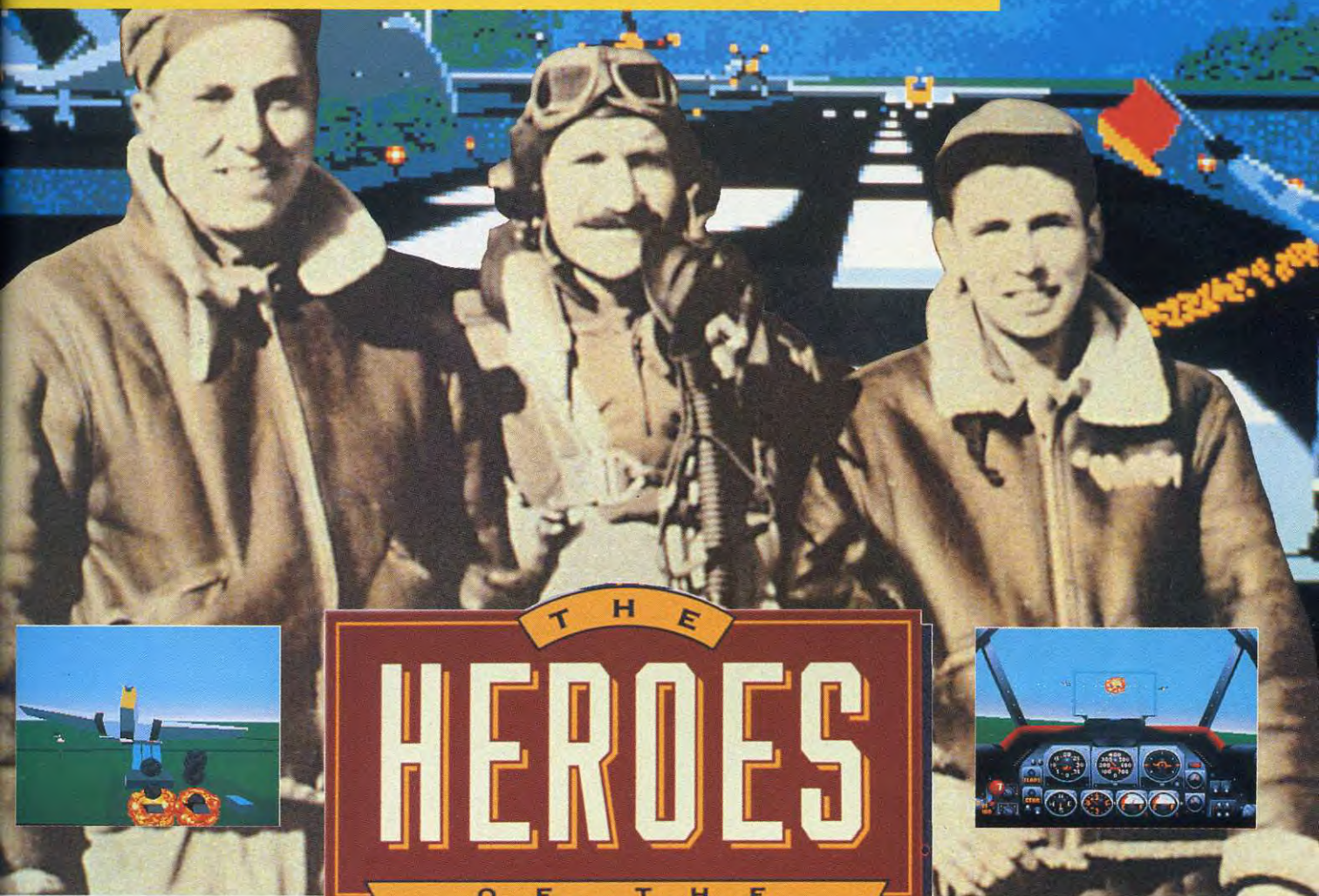
PREVU SUR PC ET AMIGA

**PREVIEW**



MILLENNIUM

DU TEMPS OU VOTRE SEUL SIEGE ETAIT LE  
FOND DE VOTRE PANTALON ET VOTRE SEULE  
COMMANDE VOTRE MOUSTACHE EN GUIDON



# THE HEROES OF THE 357<sup>TH</sup>



Il est temps d'enfiler votre vieux blouson en cuir, d'ouvrir un paquet de chewing-gum avec les dents et de promettre à une douzaine de filles de la région de les aimer pour la vie avant de disparaître dans le vaste horizon bleu.

Nous sommes en 1944 et vous êtes pilote dans la légendaire 357<sup>ème</sup> Escadrille, surnommée "les Yoxford Boys". La première unité américaine à piloter le P-51 Mustang, qui escortait les B-17/B24 en mission de bombardement dans les cieux les plus dangereux de la Seconde Guerre Mondiale.

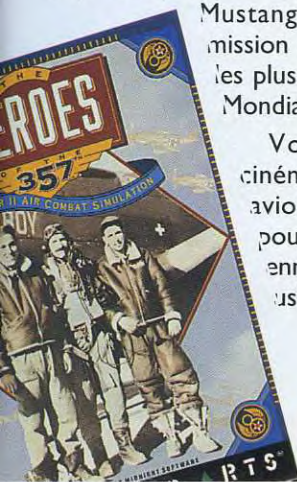
Vous participez à des briefings cinématiques réalistes, équipez votre avion d'armes spécialement conçues pour mitrailler les avions et bateaux ennemis, et bombardez en piqué les usines d'armement.

Vous avez la chance de voler en compagnie d'as de l'aviation légendaires tels que Chuck Yeager, enregistrez les instructions de vol dans le Club des Officiers et planifiez le déroulement général de la guerre grâce à des rapports top-secrets détaillés.

"Heroes" possède des graphiques VGA 256, reçoit AdLib, et à d'uniques angles de caméra multivision et une fonction «Instant Replay».

C'est également l'un des jeux sélectionnés dans la super promotion sportive d'Electronic Arts... A vous de repérer les boîtes participantes à cette promotion.

Alors qu'attendez-vous? Sautez dans votre avion et donnez-leur une leçon!



EL ■ C T R O N I C ▲ A R T S ®

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre, Tel: (44) 753 549442, Fax: (44) 753 546672

# CARL LEWIS TRACK



news, previews Chicago

**P**sygnosis a réussi à obtenir l'une des plus grandes figures du sport que l'on pouvait rêver pour sponsoriser un soft d'athlétisme, et même si le jeu s'avèrait minable, avec Carl Lewis sur la jaquette, les ventes étaient assurées. En fait, le jeu est développé par Teque et n'est rien d'autre qu'une des meilleures simulations de sports, et l'un des jeux les plus attendus de l'année. Le jeu ne propose pas uniquement des phases d'arcade, mais un côté management est aussi disponible, ces deux facettes rendent Carl Lewis Track and Field Challenge tout à fait unique.

Il est possible de jouer à quatre joueurs humains ou moins, les autres sportifs étant dirigés par l'ordinateur. En mode deux joueurs, chaque sportif joue à son tour, il n'y a pas d'épreuves se déroulant simultanément, même si les éléments des finales risquent bien de surprendre la plupart des joueurs habitués aux simulations sportives.

Le programme est divisé en 3 parties. Vous pouvez vous occuper uniquement de l'aspect management, et chacun des 10 sportifs de votre équipe a ses propres attributs: agilité, vitesse, force et résistance. Vous ob-

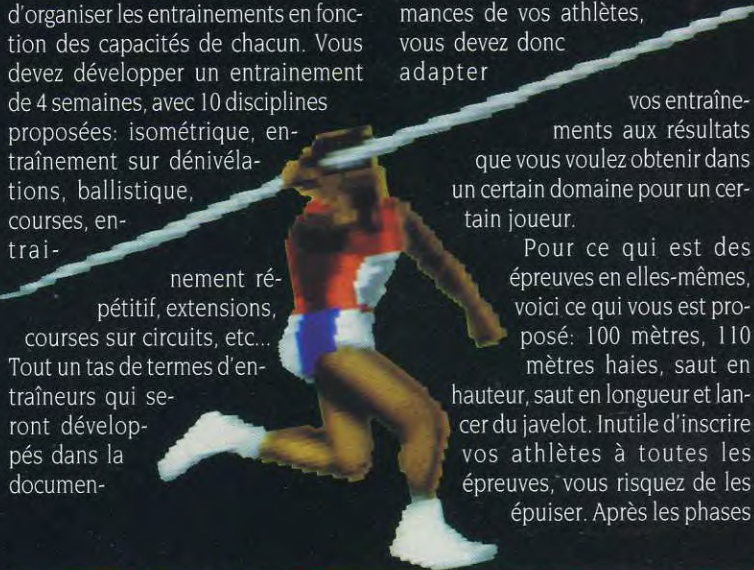
tiendrez un compte rendu de l'état de chacun de vos sportifs, et c'est à vous d'organiser les entraînements en fonction des capacités de chacun. Vous devez développer un entraînement de 4 semaines, avec 10 disciplines proposées: isométrique, entraînement sur dénivellations, ballistique, courses, entrai-

nement répétitif, extensions, courses sur circuits, etc... Tout un tas de termes d'entraîneurs qui seront développés dans la documen-

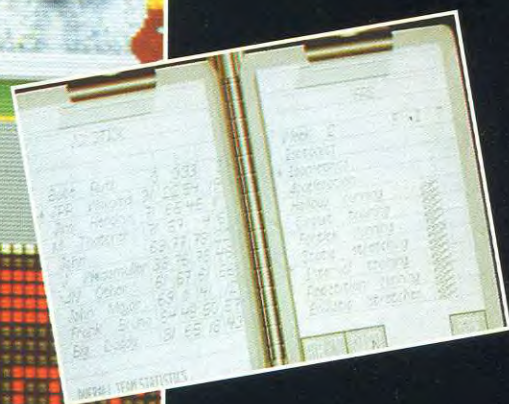
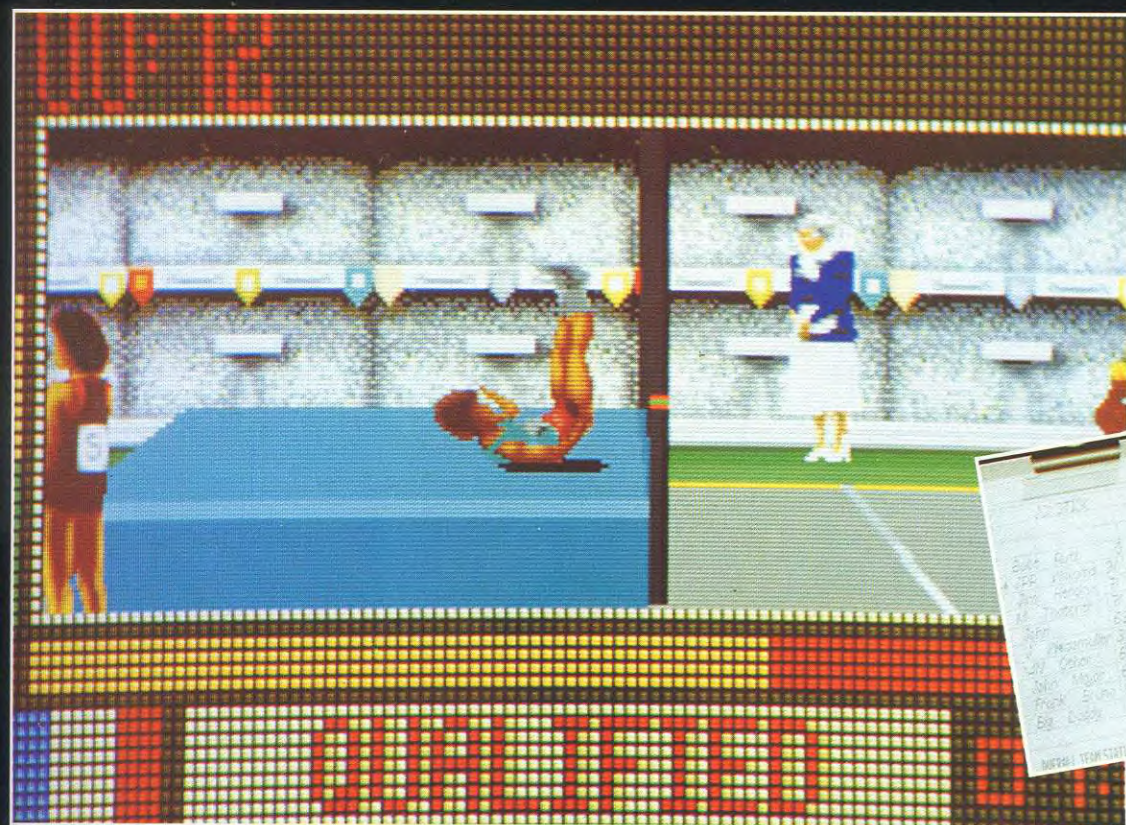
tation du jeu. Chaque exercice a des effets particuliers sur les performances de vos athlètes, vous devez donc adapter

vos entraînements aux résultats que vous voulez obtenir dans un certain domaine pour un certain joueur.

Pour ce qui est des épreuves en elles-mêmes, voici ce qui vous est proposé: 100 mètres, 110 mètres haies, saut en hauteur, saut en longueur et lancer du javelot. Inutile d'inscrire vos athlètes à toutes les épreuves, vous risquez de les épuiser. Après les phases



# IND FIELD CHALLENGE



d'entraînements, vous pouvez sauver les paramètres de votre équipe, ce qui vous permettra de recommencer une compétition sans passer à nouveau par l'entraînement. Vous pourrez observer que certains sont plus forts que d'autres — inscrivez-les alors au lancer du javelot — tandis que certains athlètes auront plus agilité et de vitesse, ce qui convient parfaitement au 110 mètres haies.

Quand vous avez inscrit chacun de vos athlètes, vous pouvez entrer dans le mode Arcade et contrôler votre équipe vous-même, ou laisser l'ordinateur s'occuper des joueurs, et ne profiter que des résultats. Vous pourrez alors vérifier si votre entraînement était efficace. Une autre option vous permet d'entrer directement dans le mode Arcade avec des sportifs aux capacités définies par l'ordinateur.

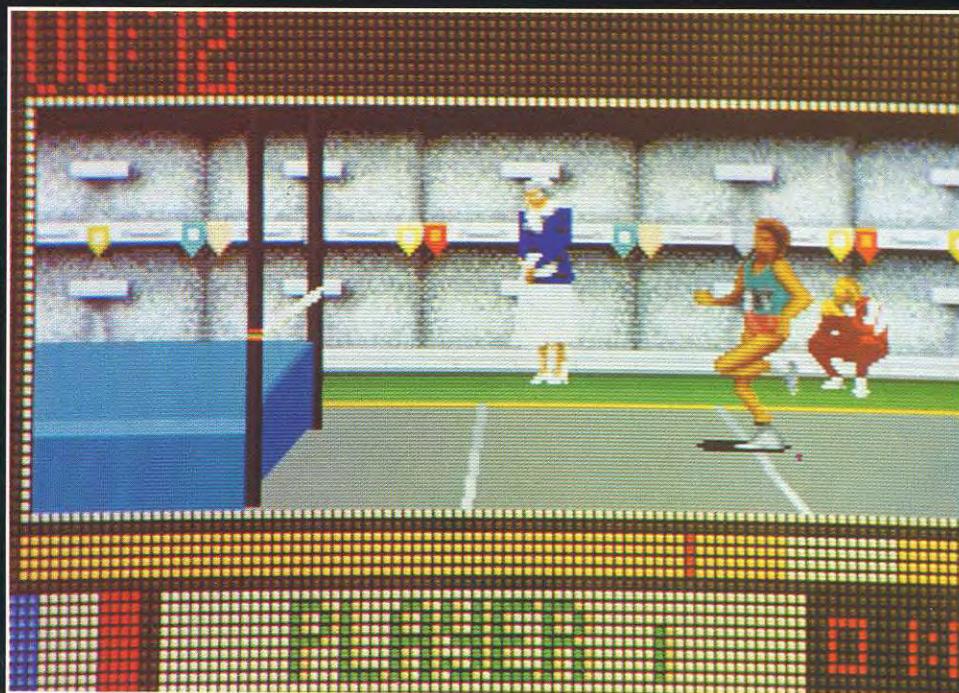
La compétition est divisée en quatre séries, vous devrez vous qualifier en obtenant une certaine distance ou un temps maximum donné. Pour chaque série, les performances minimums sont réhaussées, la difficulté augmente. Vous ne luttez pas directement contre vos concurrents

jusqu'à la finale. Autre élément, si vous n'obtenez pas la distance ou le temps de qualification, même avant la finale, le jeu s'arrête.

En finale, si vous jouez à deux, le deuxième joueur verra son adversaire

en même temps que lui sur la piste, c'est l'ordinateur qui contrôle le personnage en tenant compte des mouvements exacts exécutés par le joueur précédemment. Si, par exemple, le premier joueur court, trébuche sur la

**PRE  
VIEW**



## CARL LEWIS TRACK AND FIELD CHALLENGE

# PREVIEW



la course sous un autre angle de vue.

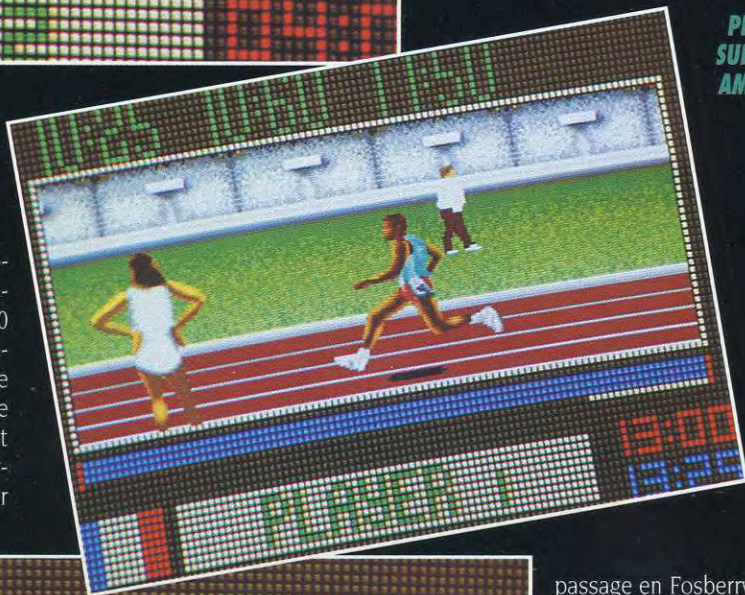
Le jeu, sur PC, sera contrôlé à l'aide de la souris et sur Amiga, du clavier et du joystick. Trois modes de contrôle sont proposés, l'un demande d'agiter le joystick à toute vitesse, de droite à gauche, l'autre demande de tourner régulièrement, et le troisième propose de suivre le système du changement de vitesses des voitures.

Au départ vous choisissez votre pays, 17 sont proposés, et vous pouvez même nommer chacun de vos athlètes. Des images digitalisées de véritables athlètes ont été utilisées pour créer les sprites, autant dire que les animations sont saisissantes de réalisme. Le saut en hauteur, avec le

news, previews Chicago

dernière haie, et finit la course en 15 secondes, alors le second joueur, pendant sa course, verra son adversaire tomber à la dernière haie et finir la course en 15 secondes.

Tout est en temps réel, et les programmeurs ont intégré tous les records du monde. Si vous finissez le 100 mètres en 9"20, vous obtiendrez le record du monde plus des points de bonus. Après chaque épreuve, une vue au ralenti fixée sur le gagnant est proposée, ainsi, si vous finissez dernier, vous aurez la chance d'admirer



PREVU  
SUR PC,  
AMIGA,  
ST.



passage en Fosberry est tout à fait étonnant.

Le gagnant de la compétition est celui qui a obtenu le plus de médailles et de points, ce qui dépend directement de votre façon de jouer. Carl Lewis Track and Field Challenge est l'un des jeux de sports les plus classiques qui existe, et propose de nouvelles techniques de programmation encore jamais vues. De nombreux éléments du jeu non mentionnés dans cette preview vont être ajoutés par la suite, ne manquez le test prochainement.

# LOCOMOTION



Si vous êtes encore nostalgique du temps où les jeux n'étaient pas très impressionnants au niveau graphique et technique, mais où l'intérêt du jeu était très important, alors vous allez être tout à fait satisfait avec Locomotion, le dernier produit Kingsoft. Déjà sorti en Allemagne, Locomotion est en cours d'adaptation en français et a reçu des notes exceptionnelles outre rhin. Quand on jette un coup d'oeil rapide sur les graphismes, on a l'impression que le jeu sort tout droit d'un Commodore 64, ce qui est déjà très bien, mais qui ne contente pas les possesseurs de micros 16 bits en général.

Le jeu tourne autour du monde des trains, et le but dans chaque ni-

veau est d'acheminer une locomotive à une station donnée, à travers le réseau complexe des voies ferrées. Vous avez 8 trains à mener jusqu'à 8 stations différentes, chaque train porte une lettre, chaque station aussi, et vous devez mener chaque train dans sa station. Si deux trains se trouvent sur la même ligne, vous n'avez qu'à espérer qu'il y ait des jonctions que vous pourrez manœuvrer pour éviter les catastrophes. Si vous provoquez trop d'accidents, le jeu s'arrête et c'est perdu. Vous manipulez les aiguillages à l'aide d'icônes, c'est là toute l'essence du jeu. Le joueur doit réagir très rapidement.

Certains tactiques sont à adopter, vous pouvez, par exemple, envoyer un train dans une impasse, il repart alors dans l'autre sens, mais cette temporisation vous aura laissé le temps de faire passer un autre train au croisement. Le fonctionnement du jeu, les règles, sont très simples, mais résoudre certains tableaux s'avèrera très difficile. Dans les niveaux avancés, Locomotion devient un vrai cauchemar avec les boucles, les nom-

breux croisements et tous les trains qui foncent tout droit.

Le temps est limité et une horloge vous nargue tout en haut de l'écran. Les seuls effets sonores du jeu sont les sifflements des trains, option intéressante de Locomotion, le mode construction kit qui vous permettra de construire vos tableaux vous-même, en plaçant les tronçons, mais aussi les arbres et les rivières.

Des mots de passe sont donnés à la fin de chaque tableau pour vous permettre de reprendre directement une partie au niveau où vous aviez perdu précédemment; il y a plus de 100 niveaux.



**PRE  
VIEW**



**KINGSOFT**

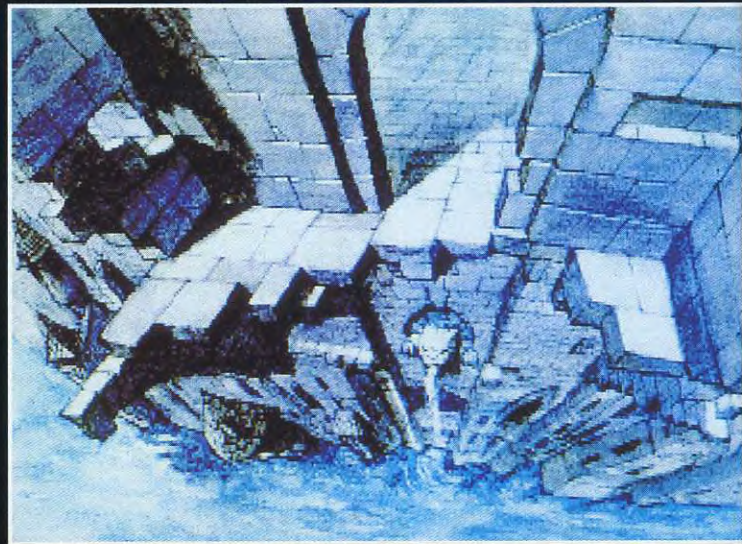
PREVU SUR  
- PC-AMIGA-ST -  
(Sortie en Août)

# CURSE OF ENCHANTIA

news, previews CES Chicago

**V**oici le premier jeu d'aventure de Core Design, et déjà, même au stade de la preview, celui-ci semble très impressionnant. Le programmeur nous a précisé que Curse of Enchantia était deux fois plus vaste qu'un jeu Sierra, et, d'après lui, beaucoup plus agréable au niveau de la "jouabilité". Le scénario de Curse of Enchantia met en avant une méchante sorcière déterminée à garder sa jeunesse. Le problème est que les ingrédients nécessaires pour fabriquer la potion de jouvence sont difficiles à trouver. Les ingrédients principaux sont des enfants mâles vivant dans un autre monde, dans une autre dimension. Pas simple. Par chance, notre sorcière trouve deux autres collègues prêtes à l'aider en échange d'un peu de jeunesse regagnée. Les pouvoirs des sorcières combinés réussissent à faire venir dans leur monde un jeune garçon qui était tranquillement occupé à jouer au baseball dans le sien de monde, à savoir le nôtre, la terre des années 90. Le jeune malheureux se retrouve enchaîné au fond d'un château terrifiant, il doit s'échapper, et c'est là que le jeu commence vraiment, vous êtes ce jeune garçon enchaîné, anachronisme vivant dans un monde de magie et de monstres.

Le jeu a de nombreuses similitudes avec les productions Sierra, notamment au niveau de la présentation graphique et du mode de contrôle. L'interface utilisateur est très agréable, avec son curseur à déplacer à travers l'écran, et ses cliques sur les 10 boîtes d'icônes: inventaire, ramasser, regarder, aider, parler, utiliser et bien d'autres possibilités comme les sauvegardes diverses. Le jeu vous offrira de nombreuses



énigmes à résoudre, notamment en discutant avec les divers personnages qui évoluent dans le jeu.

Au début, vous, Brad, le jeune garçon, commencez à pousser des cris au fond de votre geôle. Le garde s'approche pour vous dire de la fermer, et laisse tomber une clé en partant. Vous devrez vous arranger pour la récupérer et constater que même si elle n'ouvre pas la porte de votre cellule, elle ouvre la serrure de vos menottes. Il ne vous reste plus qu'à trouver et à utiliser l'objet qui vous permettra de vous évader.

A tout moment, vous devez faire attention à tout ce qui vous entoure, une flaque d'eau peut sembler

inintéressante, mais elle permettra de résoudre une énigme. Brad devra accomplir de nombreuses missions pour continuer à avancer et traverser les diverses régions qui n'attendent que lui, du château aux grottes en passant par le monde sous-marin ou la ville. La section sous-marine, d'ailleurs, posera quelques problèmes, comment Brad réussira-t-il à respirer sous l'eau? Là aussi il faudra faire preuve de beaucoup d'ingéniosité, et utiliser un poisson providentiel qui vous fournira en oxygène.

Trouver un extincteur sera une autre de vos priorités dans le palais des glaces. La reine se promène tranquillement, et jette des sorts de tous

les côtés, tandis que ses gardes multiplient les rondes à la recherche des intrus. Le lac rempli de requins vous causera bien des problèmes lui aussi, plus loin, Brad devra trouver une Gitane qui l'aidera à avancer. Il y a tellement de lieux à explorer qu'il faudra des heures et des heures aux meilleurs joueurs pour arriver à la fin de Curse of Enchantia.

Le joueur déplace Brad en cliquant sur le point où il veut que le personnage se rende. Grâce aux boîtes d'icônes, de nombreuses actions sont disponibles.



**CORE**  
DESIGN LIMITED

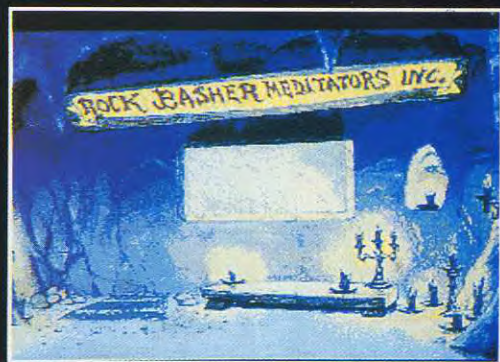
# NTIA



L'utilisation des objets est permis de diverses façons, ce qui rend le jeu bien plus passionnant, et offre une certaine liberté au joueur.

**PREVU SUR AMIGA, PC**

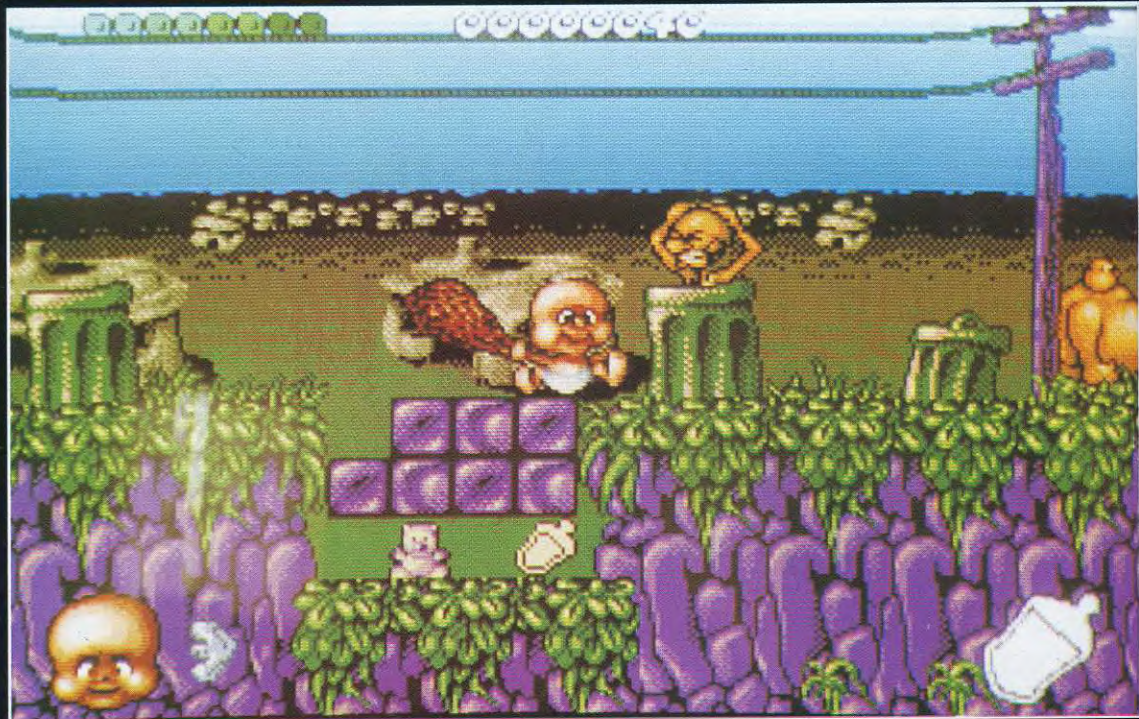
Les graphismes et les animations sont vraiment excellents, et Curse of Enchantia est vraiment un croisement entre un jeu Sierra et un jeu Lucas Film. Les manœuvres se font à l'aide du joystick, du clavier ou de la souris. Une version PC en Super VGA 256 couleurs est prévue.



**PRE  
VIEW**

# CHUCK ROCK 2

news, previews CES Chicago



Cela fait 18 mois que l'on n'a pas vu notre homme pré-historique au grand ventre rond, depuis sa victoire contre le terrible Gary Gritter, Chuck n'a pas cessé de faire des bonds de joie de tous les côtés. Maintenant, Chuck possède une voiture moderne, il est même propriétaire de l'usine qui fabrique ces voitures, Chuck est marié et le couple heureux a eu récemment un enfant charmant.

Le jeu démarre avec une séquence d'introduction tout à fait impressionnante où 5 scrollings différentiels s'animent pour laisser place aux diverses options de difficulté du jeu. Votre tâche, en tant que Chuck Junior est d'arriver au bout de 5 niveaux différents, tous divisés en plusieurs scènes, pour délivrer Chuck des horribles mains de Brick Jagger. Ne soyez pas attendri par le visage charmant de Chuck Junior, il manie aussi bien le bâton que son père. Fracasser les dinosaures, exploser les rochers qui bloquent le passage, tout cela Chuck Junior le fait aisément, brute qu'il est. Junior peut aussi mettre le feu à son bâton pour

s'en servir de torche dans certaines zones particulièrement sombres. Junior peut aussi sauter sur son bâton et tomber sur des objets à la verticale, pour détruire les plus résistants.

Certaines bestioles accepteront d'aider notre cher sale môme, ainsi, il pourra monter sur le dos d'un dinosaure, et continuer à avancer comme cela jusqu'à ce que l'animal reçoive 5 coups. Le dinosaure fera trembler la terre, en sautant, ce qui aura pour effet

de faire apparaître des pièces secrètes. Le jeu sera rempli de difficultés diverses pour être certain que le joueur passera des heures sur Chuck Rock II, mais actuellement, Core Design garde toutes les idées secrètes. L'énergie de Chuck Junior est symbolisée par une bouteille de lait qui se vide, et notre héros pourra regagner de l'énergie en ramassant d'autres bouteilles. Une vue permanente sur le score et sur les options



CORE  
DESIGN LIMITED



à votre disposition vous permet d'avancer sans contraintes, sans manipulations superflues.

Un effort tout particulier a été porté sur les manipulations et la maniabilité du personnage. Chuck Junior pourra sauter et tirer dans toutes les directions. Chuck pourra aussi jouer à Tarzan très facilement en saisissant les lianes qui se balancent et passent près de lui. De plus, une fois sur le dos d'un dinosaure, les commandes sont modifiées pour vous offrir encore plus de possibilités.

Les cinq niveaux vous mèneront dans divers décors de: banlieue, jungle, volcan, falaise. Chaque sous-niveau vous mettra face à un pommier, au centre de l'écran, plein de pommes que vous devrez décrocher pendant qu'un compte à rebours défile. Il y aura aussi un dinosaure qui se déplacera d'un bord de l'écran à l'autre, que vous pourrez utiliser comme trempline pour atteindre les pommes. L'autre partie du jeu offre les habituelles plates-formes où vous devrez sauter et bondir de tous côtés. Vous



lave, et tout un tas d'autres pièges fous. Les effets sonores, avec les cris de bébés, les chants d'oiseaux, les dérapages, les grenouilles qui croassent, sont tout à fait superbes. Si tout cela vous semble merveilleux, n'oubliez pas que vous devrez lutter contre des monstres de fin de niveaux, par 5 fois.

**PRE  
VIEW**

PREVU SUR AMIGA ET ST



**SPECIAL VACANCES**

**10 Super Nintendo**

**10 Megadrive à gagner**

**chez Micromania !!**

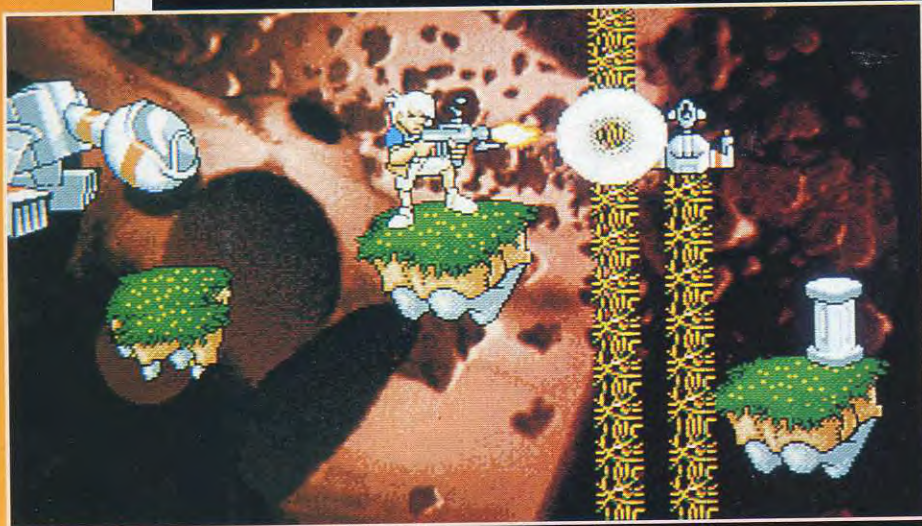
**MICROMANIA**  
**70, Champs-Élysées**

Tél. 45 62 76 18

Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

**Un espace 100%  
consoles ouvert  
pendant tout l'été !**

# PREMIER



news, previews CES Chicago

**L**a prochaine réalisation de Core Design s'appelle Premier, un jeu de plates-formes avec scrollings dans les 8 directions, et aux graphismes brillamment dessinés par celui qui a reçu la récompense, en angleterre, du meilleur artiste micro pour Heimdall. C'est le premier soft complet pour le programmeur, qui avait déjà réalisé des sous-jeux dans Heimdall ainsi que l'introduction de Wolfchild. Premier n'est pas un jeu de plates-formes tout à fait classique, ce soft est rempli de surprises et d'idées originales.

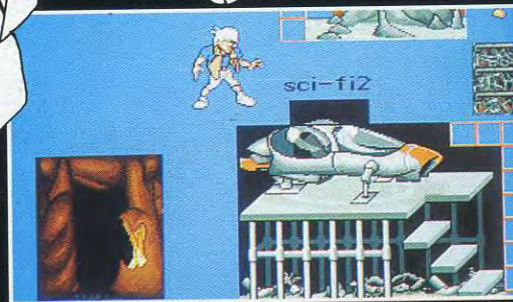
Il y aura 6 niveaux dans le jeu, avec autant de sous-sections, où vous lutterez contre les monstres de fin de niveaux, et chaque niveau est composé de 8 écrans de large sur 8 écrans de haut, ce qui donne 768 écrans au total, 768 écrans remplis d'action. Le scénario du jeu, agrémenté d'effets tout à fait intéressants, captivera le joueur, l'introduction entièrement graphique entre parfaitement dans la lignée des dernières réalisations de Core Design. Toute l'histoire tourne autour de Clutch Gable,

qui a eu le malheur de constater que 6 de ses films avaient été dérobés et cachés dans les lieux mêmes de leur action. Chaque film a ses propres décors, ses propres méchants et grands-méchants, et contient un film à récupérer. Vous allez être plongé dans des mondes de science-fiction, de dessin-animé, de western, d'horreur et de série B.

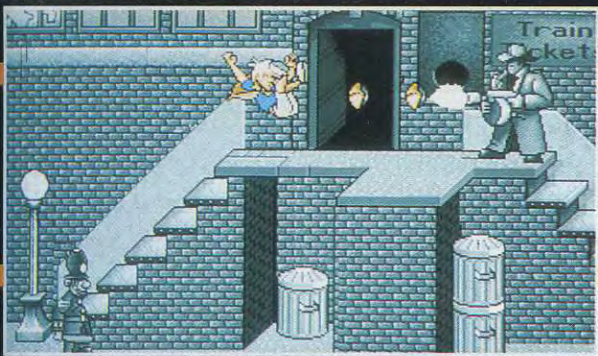
Certains mondes auront d e s

décors en monochrome, ce qui ajoute beaucoup à l'atmosphère du jeu. Clutch, tout au long de son périple, devra tirer des manettes pour activer des plates-formes mobiles, des ascenseurs, il devra ramasser divers objets, en éviter d'autres qui foncent dans les airs, et participer à tout un tas d'actions imaginables. Dans chaque niveau, Clutch aura une arme à sa disposition, une arme en rapport, évidemment, avec le monde dans lequel il évolue. Par exemple, dans le western, Clutch pourra descendre ses ennemis à l'aide du revolver mis à sa disposition. Notre héros démarre la partie avec 3 vies et un certain quota d'énergie qu'il pourra remplir à nouveau en récupérant et en mangeant des pizzas, des hamburgers, des hot-dogs, etc... Une barre à niveau variable vous informera en permanence de l'état de santé de Clutch, si cette barre approche de zéro, pensez à trouver quelque chose à manger.

Chaque niveau propose une succession d'actions variées à effectuer, et les capacités de Clutch à courir, sauter, shooter et se déplacer habilement seront très sollicitées. Devant certains ennemis, comme les fantômes ou les démons qui sortent des portes, l'idéal consiste à leur sauter par dessus, plutôt que d'essayer de combattre.



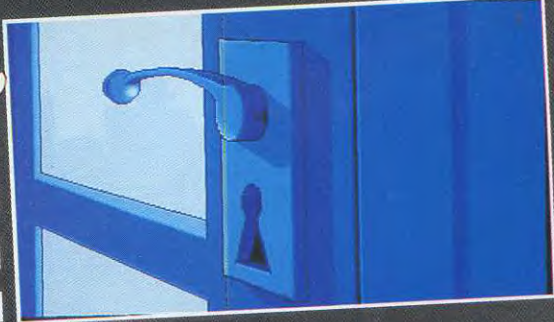
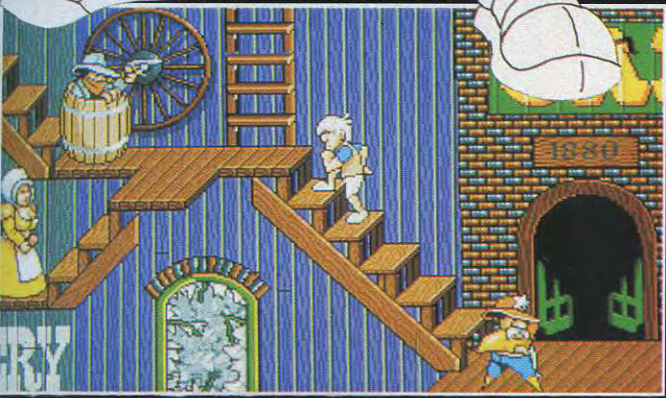
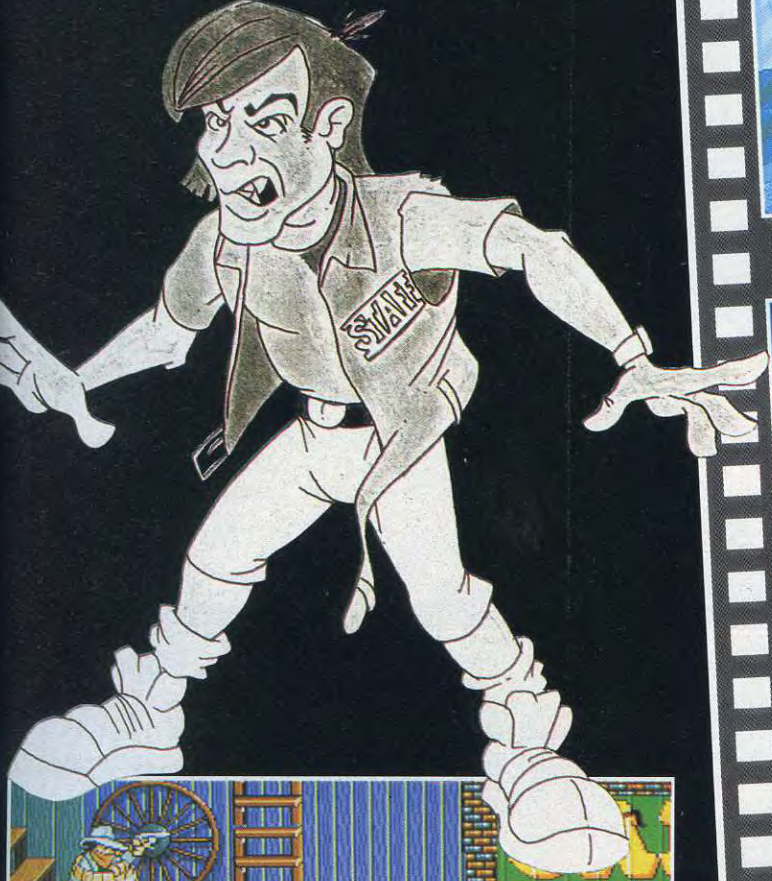
**CORE**  
DESIGN LIMITED



Les séquences de fin de niveau sont aussi passionnantes que les niveaux eux-mêmes. Vous vous trouverez, par exemple, sur une voie de chemin de fer, poursuivi par une locomotive qui tente de vous écrabouiller; des trous dans la voie apparaissent, vous devez donc sauter au bon moment pour ne pas mourir dans un accident, il est vrai, assez peu banal. Si le train vous touche dix fois, vous êtes mort; mais vous aussi pouvez le détruire en ramassant des objets et en les lui jetant dessus, là aussi il faut le toucher un certain nombre de fois pour l'éliminer et passer au niveau suivant.

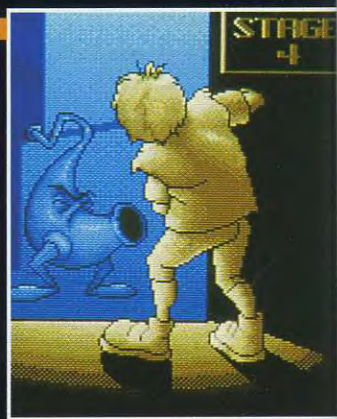
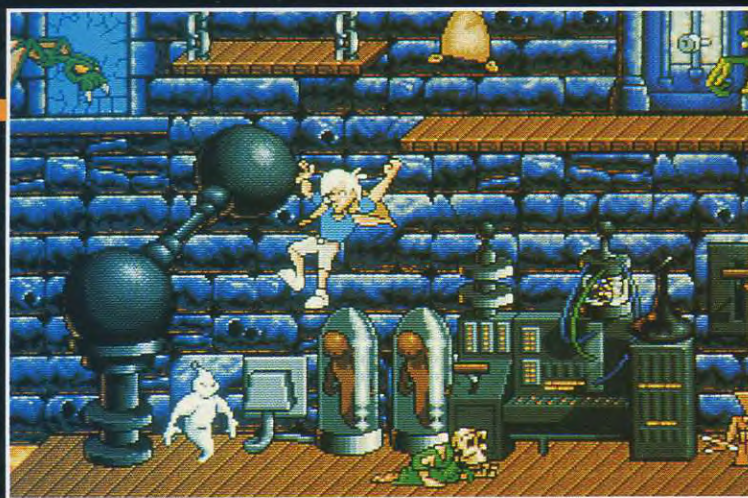
Premier propose aussi des scènes interactive, et des séquences animées, notamment entre les niveaux, pleines d'effets sonores, comme cette porte qui s'ouvre, les bruits de pas qui se rapprochent, une comète qui apparaît, et... surprise, ne dévoilons pas tout.

**PRE VIEW**

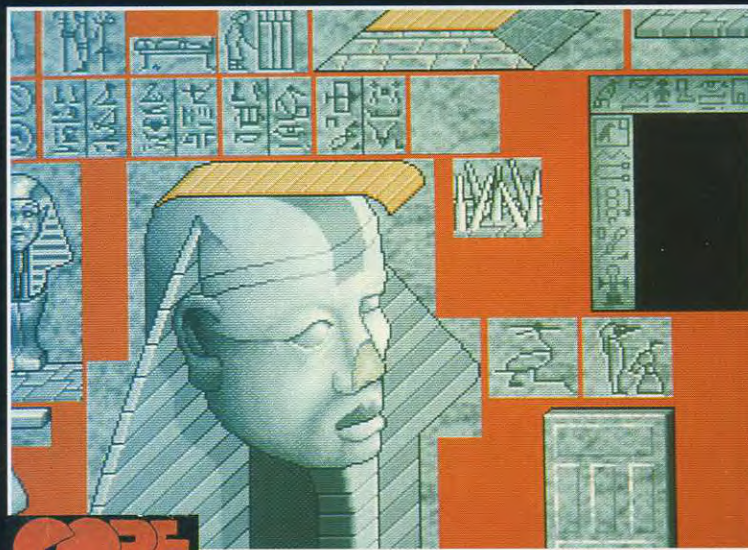
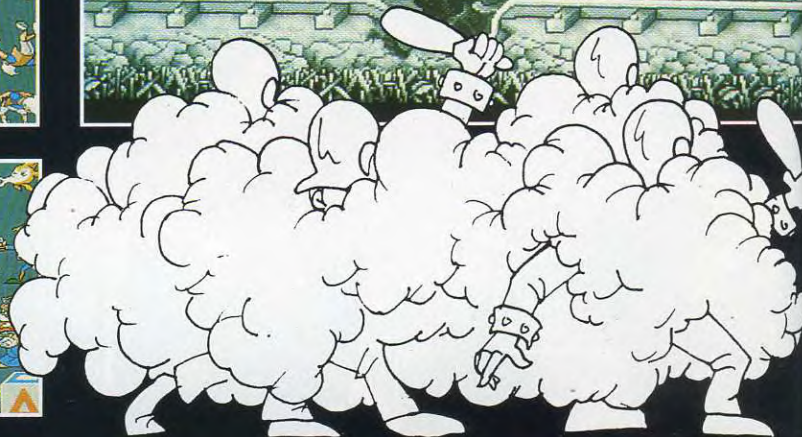
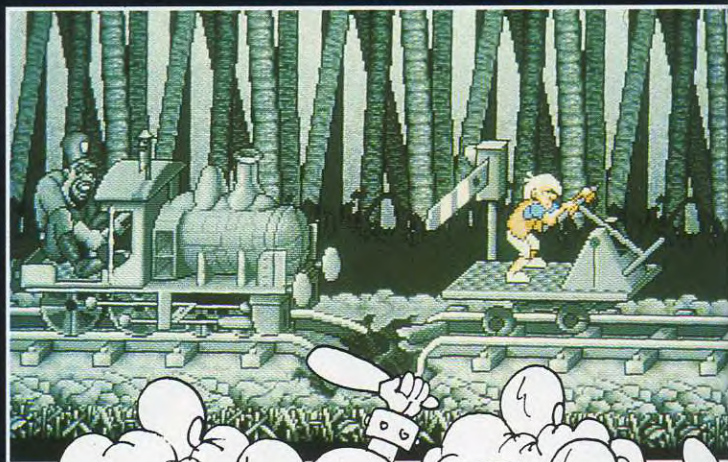


# PREMIER

PREVU SUR AMIGA, ST, PC



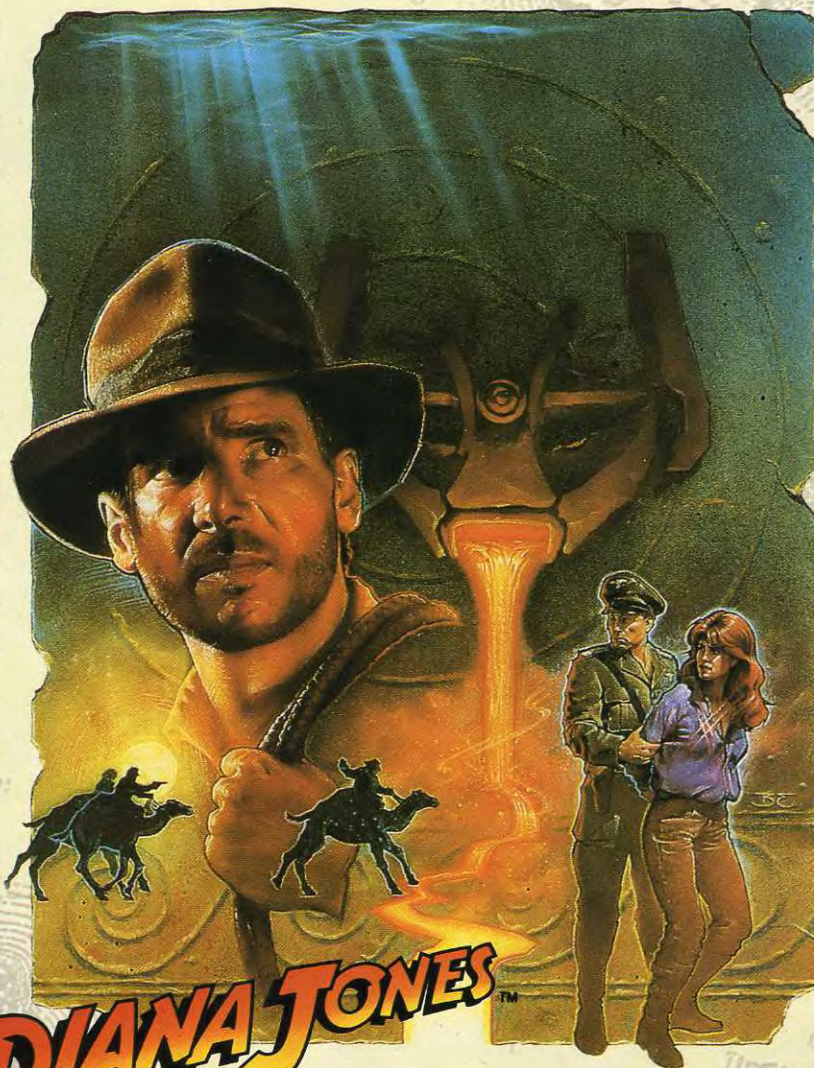
Quelques éléments de présentation rappellent les jeux Cinemaware, ce qui n'est pas la moindre des comparaisons, avec beaucoup plus d'actions en faveur de Premier. Un jeu qui promet beaucoup d'amusement, de joie et de bonheur.



**CORE**  
DESIGN LIMITED

# PARTEZ AVEC INDIANA JONES ET DECOUVREZ LE MYSTERE DE L'ATLANTIDE...

Un écrit perdu  
de Platon  
mentionnait  
l'existence  
d'une ville :  
l'Atlantide qui  
bénéficiait  
d'une richesse  
nommée  
Orichalcum.  
L'orichalcum  
peut servir à la  
réalisation d'une  
arme fatale.  
Les Nazis ont  
trouvé cet écrit  
et souhaitent  
prendre  
possession de  
l'orichalcum.



Sophia connaît le  
mystère  
de l'Atlantide  
grâce à un collier  
découvert lors de  
recherches  
archéologiques.  
Indy dispose  
d'une clé  
ancienne  
mais ne  
connaît  
pas le mystère  
de l'Atlantide...



## INDIANA JONES™ and the FATE of ATLANTIS

Bientôt disponible sur PC et AMIGA

3615 UBI

Indiana Jones and the Fate of Atlantis TM and ©  
1991 LucasArts Entertainment Company. INDIANA  
JONES ® : Registered trademark of Lucasfilm Ltd.  
Used under authorization. All right reserved.

Distribué par UBI SOFT : 8 -10 Rue de  
Valmy 93100 Montreuil-sous-Bois

Disponible dans les fnac et vos  
meilleurs points de vente.



# PALLADIN 2

**Impressions va sans  
cesse de l'avant, et son  
catalogue de jeux de  
stratégie vient de  
grossir de deux  
nouveaux titres qui  
sortiront en  
septembre.**



**P**alladin 2 est une aventure commune entre Impressions et la compagnie américaine Omnitrend Software qui a écrit le brillant Rules of Engagement. Breach II a été acclamé et présenté comme l'un des meilleurs jeux de ce type. Palladin II en reprendra les lignes directrices, utilisant les mêmes ingrédients de jeu de rôle et le même système de contrôle avec des graphismes et une présentation de meilleure qualité.

Le premier Palladin fut la plus forte des ventes d'Omnitrend, et le deuxième volet reprendra les mêmes techniques, tous les éléments ayant tout de même été améliorés. Vous

trouverez aussi un Construction kit intégré dans Palladin II qui vous permettra d'adapter des scénarios ou de créer les vôtres. Les joueurs pourront donc rester sur Palladin II pendant des mois, en refillant des scénarios tordus à leurs copains.

La quête qui vous attend relate les faits de Brandon, un jeune homme qui se lance à l'aventure pour prouver ce dont il est capable, et, ainsi, entre dans le corps de la chevalerie. Brandon traversera de nombreuses contrées et luttera contre des démons, des trolls, des zombies et des dragons.

Pour arriver jusqu'à la victoire finale, Brandon et ses compagnons devront lutter sans merci et éliminer tous ceux qui se présentent à eux. Des musiques très réussies

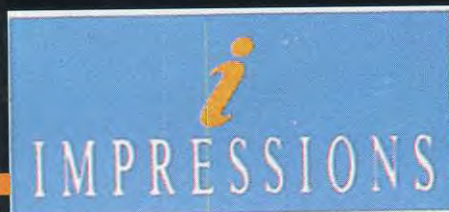
et des sons digitalisés accompagnent le jeu. Palladin II dispose aussi d'un niveau d'intelligence artificielle très intéressant et d'une interface utilisateur parfaitement maniable et rapide.



**PRE  
VIEW**

Prévu sur PC-AMIGA

news, previews CES Chicago

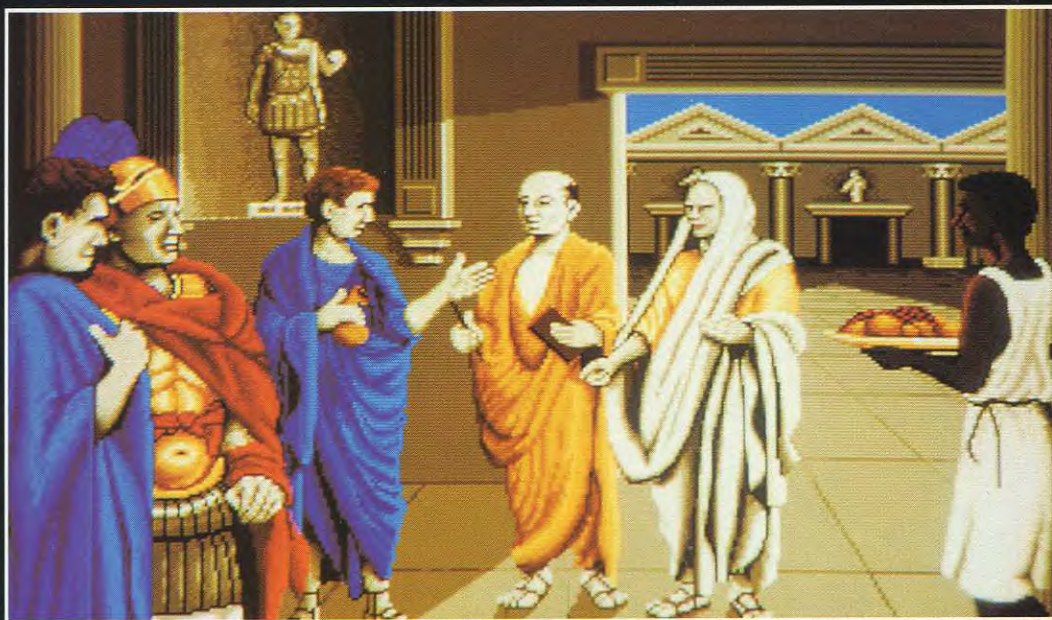


# CAESAR

Caesar est un jeu de construction, de défense et de pacification. Vous démarrez en tant qu'officiel Romain très ambitieux et vous devez vous débrouiller pour finir empereur. Pour arriver jusque là et grimper dans l'échelle sociale, vous devez montrer de quoi vous êtes capable. Vous serez jugé par rapport à divers critères: le niveau de paix qui règne dans votre ville, la satisfaction de vos citoyens, leur niveau culturel, et enfin, si vous faites bien passer la splendeur et la gloire de Rome.

Quand vous excellez sur certaines facettes, vous montez alors d'un niveau, directement. Le jeu est entièrement contrôlé par icônes et pourrait être comparé, dans une certaine mesure, à Populous.

Au début du jeu, on vous donne du terrain et de l'argent et vous devez construire une ville. Vous devez placer des théâtres pour satisfaire les habitants, ainsi que toutes les commodités nécessaires à la vie d'une grande ville. Tout cela coûte de l'argent, mais c'est à vous de faire la balance avec les bénéfices que vous pouvez gagner par ailleurs. Vous devez placer aussi les murs d'enceinte qui entourent la ville et les industries



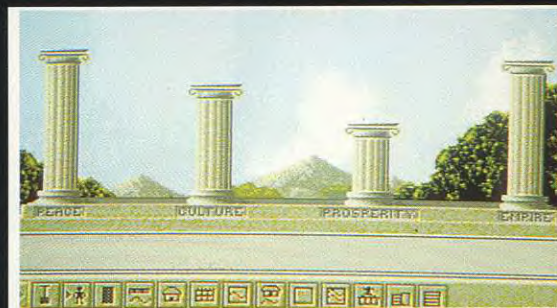
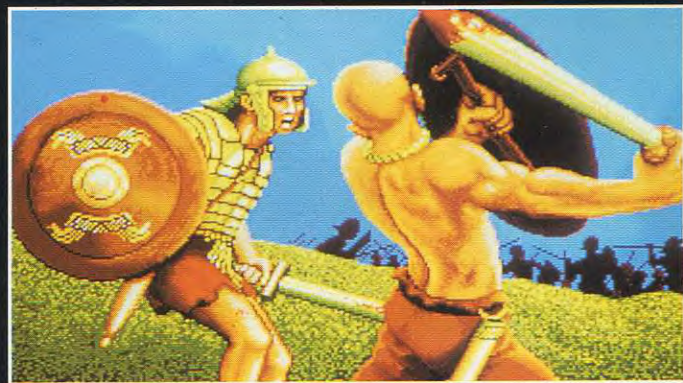
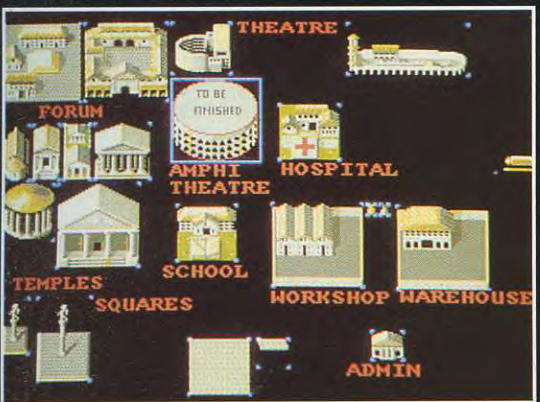
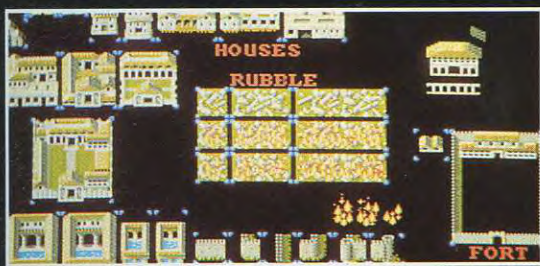
qui vous rapporteront de l'argent. Des marchés pour les commerçants, des forums pour la culture et des camps pour les militaires qui assureront la sécurité de la ville.

Vous pouvez jouer contre d'autres humains, ou contre l'ordinateur. Si votre ville est attaquée, vous devez lever des troupes. A ce stade du jeu, il est possible de charger Cohort, un autre produit Impressions, les fichiers de données de Caesar sont effectivement compatibles avec ce dernier.

Construire des murs hauts et résistants deviendra vite une

facette très importante du jeu. Quand vous avancez dans la hiérarchie, on vous donne plus de terrains à contrôler, le jeu devient alors de plus en plus difficile, vous devez satisfaire plus de monde, construire plus de bâtiments et participer à de plus grandes batailles.

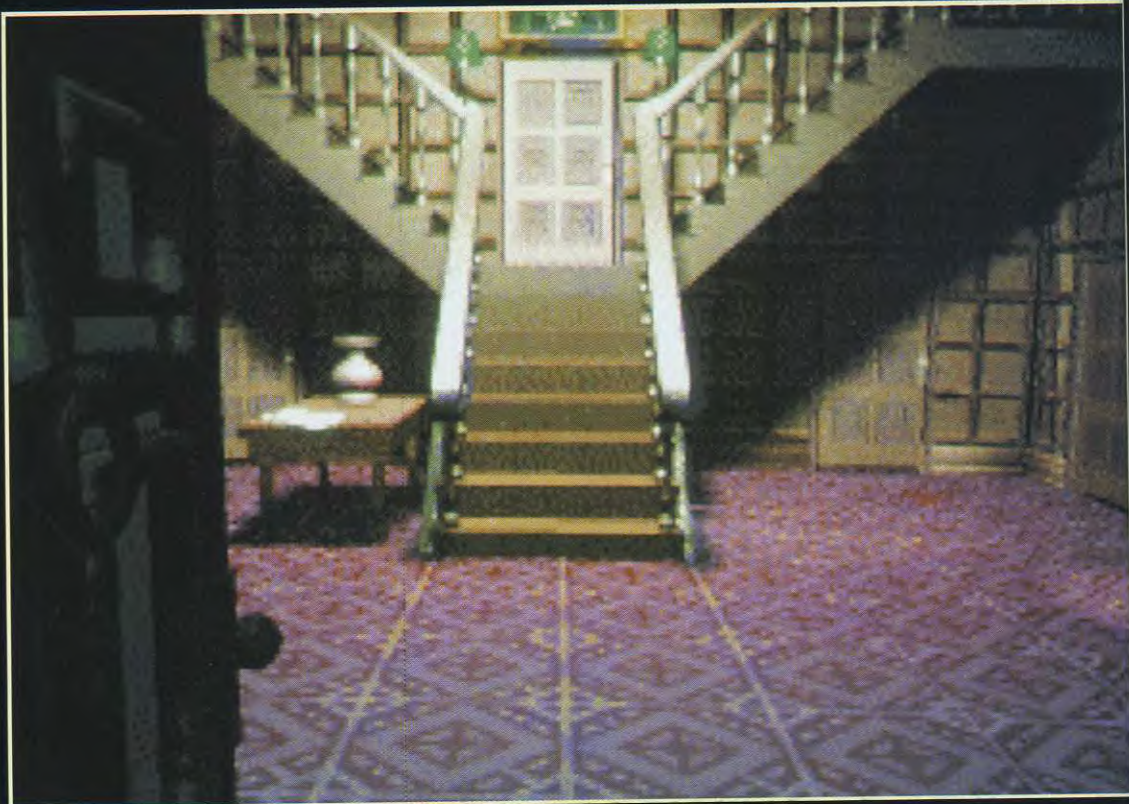
Prévu sur PC-AMIGA



**PREVIEW**

# THE LEGACY

news • previews CES Chicago



**L**e prochain jeu d'aventure de Microprose est écrit en collaboration avec Magnetic Scrolls, et a demandé plus d'un an de travail avant programmation. John Oldham, project manager chez Microprose, nous a expliqué que *The Legacy* ouvrira une nouvelle voie dans le monde du PC. Graphiquement de superbes animations pousseront plus loin ce qu'on a l'habitude de voir sur PC, et des mouvements au pixel près, parfaitement fluides, et avec de très grands

objets à l'écran seront présentés. Quand vous aurez vu rien qu'une des séquences d'animations, celle où l'on voit une méduse se déplacer et onduler, vous comprendrez ce que veut dire "beau à tomber par terre".

Récemment, ce jeu a été présenté à l'ECTS sous un autre titre: *Haunted*. L'histoire du jeu reprend celle de la famille Winthrop. En 1639, la famille toute entière a dû abandonner sa maison située en haut d'une falaise de Nouvelle Angleterre aux USA. Ils ont été chassés par la communauté locale

pour sorcellerie, ils s'adonnaient au culte du Leviathan. Année après année, la famille s'est trouvée amputée de ses membres par une succession d'accidents.

Le jeu commence de nos jours, et un membre de la famille, qui n'est pas du tout au courant du passé de ses

ancêtres, vient d'obtenir la maison en héritage. Dès les premières secondes dans cette baraque, le joueur s'aperçoit que quelque chose ne tourne pas rond. En fait, les forces du mal sont enfermées dans la maison. La tâche principale pour le joueur est donc de trouver l'entité diabolique qui émet cette force puissante. Une fois que vous l'aurez trouvée la paix reviendra sur la famille.

Le jeu se contrôle grâce à un curseur que l'on déplace à la souris, et avec de nombreux menus. La présentation ressemble énormément au système Macintosh, avec la possibilité de déplacer des fenêtres, de les fermer, de changer leur taille.

La maison est composée de 10 niveaux, et vous aurez quelques tâches à accomplir obligatoirement pour pouvoir continuer à avancer dans le jeu. Les solutions aux énigmes sont tout à fait logiques, mais vous devrez examiner tous les objets pour avoir une chance de les trouver. Même de simples images contre les murs peuvent devenir des éléments essentiels au déroulement de l'histoire. Tout au long du jeu, vous serez confrontés à des fantômes et autres apparitions maléfiques, vous pourrez bien sûr les attaquer et tenter



**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

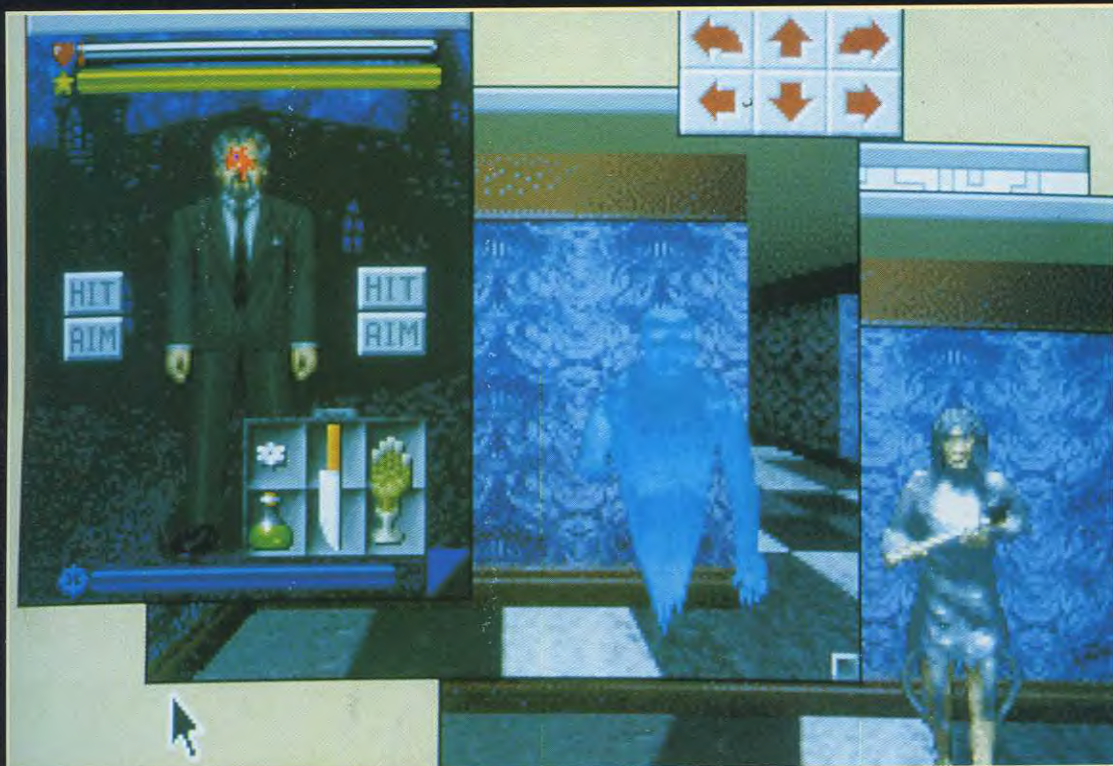


**PRE  
VIEW**

de les tuer. La plupart des objets que vous trouverez et que vous utiliserez proviennent de notre époque, et les programmeurs ont tenté de leurs donner des fonctions différentes de celles qu'on a l'habitude de voir dans les jeux. Vous pourrez, d'autre part, obtenir des sorts et les utiliser. Le jeu propose aussi un grand nombre d'interactions avec les objets. Vous serez informé sur la qualité de vos actions grâce à l'augmen-

tation éventuelle de vos points d'expérience. A tout moment, vous pouvez vous faire attaquer par des créatures atroces.

L'aspect le plus novateur du jeu, qui réserve pourtant bien des surprises, se déroule dans les pièces dessinées en bitmap qui réagissent aux mouvements du joueur. Tout le jeu se passe dans la maison, et The Legacy est à voir absolument.



**PREVU SUR PC  
SORTIE A  
LA FIN DE L'ANNEE**

# GLOBAL CONQUEST

news, previews CES Chicago



**A**vec Crisis in the Kremlin (voir test dans ce numéro), Global Conquest est un autre jeu basé sur la domination. Dans Crisis in the Kremlin vous devez garder le contrôle de la Russie, alors que dans Global Conquest c'est le monde tout entier que vous tentez de conquérir. Le jeu est développé par Dan Burden, créateur de Command HG.

Global Conquest allie stratégie et action avec des phases d'exploration. Le jeu peut être pratiqué par quatre joueurs humains par modem, ou n'importe quel nombre de joueurs, plus l'ordinateur. Contre l'ordinateur, vous aurez l'occasion de tester l'intelligence de l'ordinateur, d'expérimenter ses tactiques de jeu très évoluées.

Dans votre conquête du monde, vous lèverez des armées en les envoyant dans des régions peu habitées



pour essayer de déloger vos ennemis de leurs cachettes. Des tas d'informations vous sont données au fur et à mesure que vous avancez, informations sur vos bateaux, vos avions, votre infanterie. Seul problème, vos adversaires feront la même chose, ainsi, chaque mouvement que vous effectuerez sera une information pour vos adversaires.

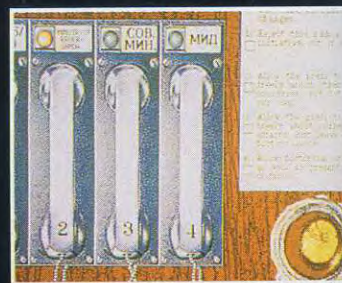
Vous pourrez donner des ordres à toutes vos unités, infanterie, porte-avions, croiseurs, sous-marins, avions, espions, et

centres de commandement.

Pour satisfaire tous les verts dans l'âme, il n'y aura pas d'armes nucléaires. Vous lutterez dans des mondes infinis générés aléatoirement par l'ordinateur que vous pourrez visualiser de trois façons différentes, avec des fonctions de zoom. Déplacez le curseur autour du monde pour admirer les villes et voir qui les occupe et de quelles forces elles disposent, ce qui vous permettra de construire vos plans, vos tactiques.

La présentation proposera des menus et des images du monde, des tableaux de pourcentage et même des bulletins d'informations dans la presse, sur la situation actuelle.

**PREVIEW**



**MICRO PROSE**  
SIMULATION SOFTWARE

PC-SORTIE PRÉVUE EN JUILLET

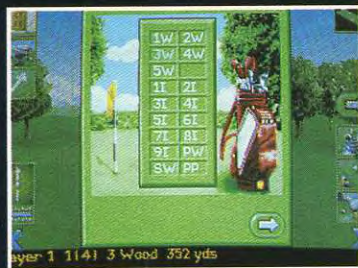
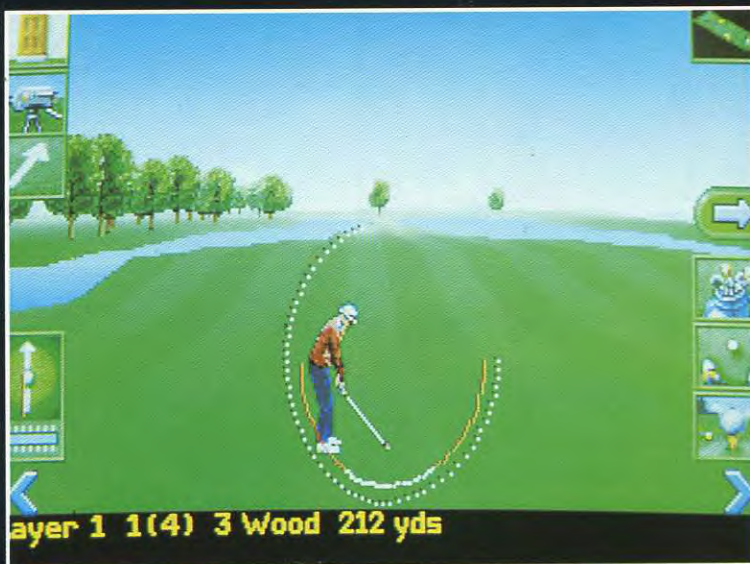
# MICROPROSE GOLF

**M**icroprose Golf existe déjà sur Amiga et ST et c'est l'une des meilleurs simulations du genre. Les possesseurs de PC attendent depuis longtemps que ce soft sorte sur leurs bécanes, c'est maintenant chose imminente, et Microprose Golf devrait sortir à la fin du mois de juin.

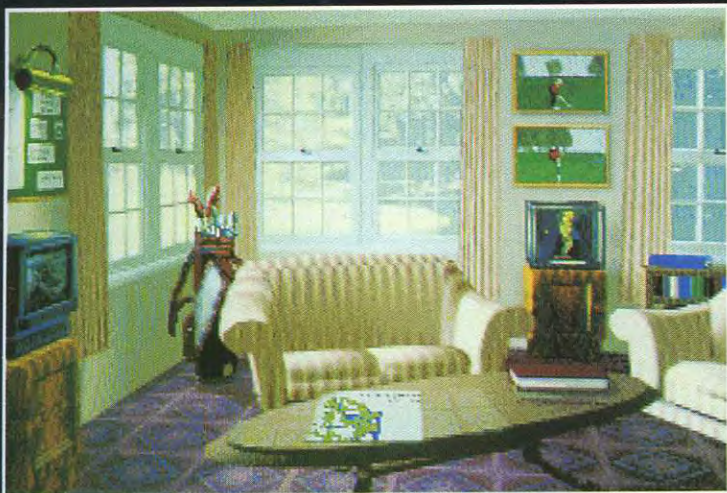
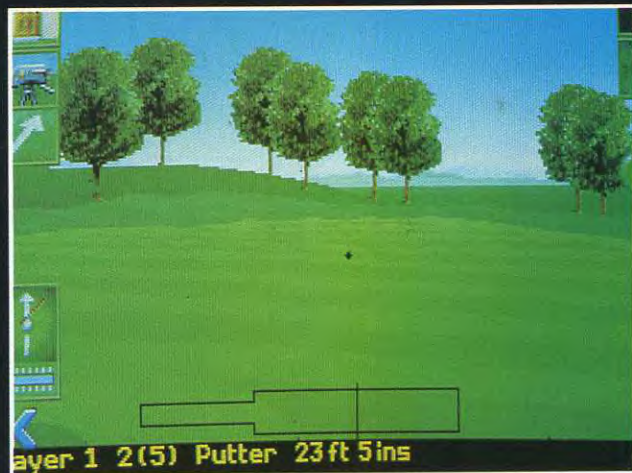
Des défilements du décor en 3D, très impressionnants, des aspects pointus et réalistes et six circuits à parcourir, voilà ce que nous propose Microprose. Jusqu'à 4 joueurs humains peuvent s'affronter en même temps contre 10 joueurs classés dirigés par l'ordinateur, chacun avec son style de jeu personnel.

Quatre niveaux de jeux différents sont aussi proposés, de professionnel, en passant par toute une gamme allant du début au mode 4 balles. Quand vous envoyez la balle, les ondulations du terrain vous sont montrées, vous pouvez, bien sûr, positionner le joueur où vous le désirez avant de frapper la balle. Un choix très varié de clubs vous est offert. Des vues différentes du joueur sont disponibles. Un jeu vraiment superbe et passionnant pour tous les fans de sport en général.

**PRE  
VIEW**

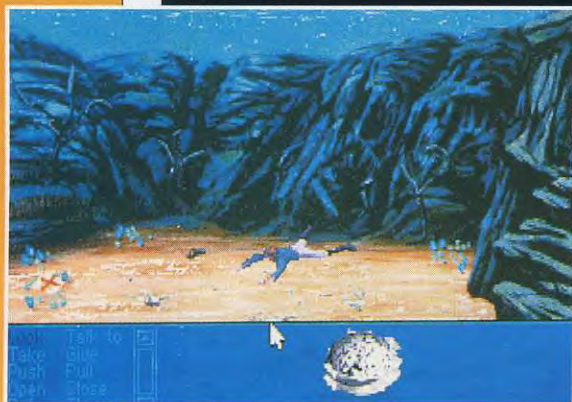


**PREVU SUR PC -SORTIE FIN JUIN**



# MICROPROSE

REX NEBULAR

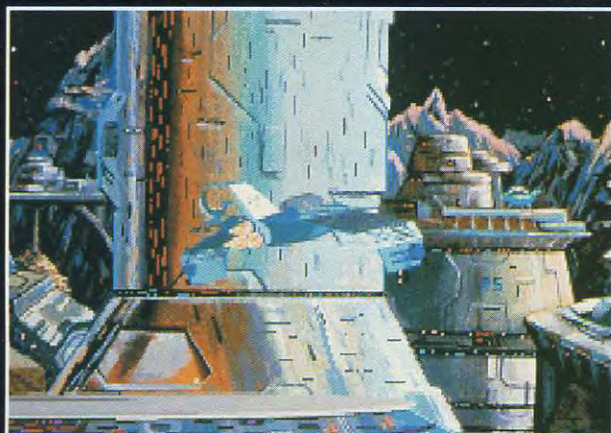


L'éditeur spécialiste de la simulation est en train de concocter dans le plus secret une bonne poignée de logiciels qui vont défrayer la chronique et les chroniqueurs d'ici peu (ici peu, cela signifie n'appellez pas pour demander quand).

## REX NEBULAR

Rex Nebular, une aventure spatiale, va vous mettre à la recherche d'un vase, non pas étrusque ni même made in Soissons, mais caché quelque part sur la planète Nebula, bien nommée puisqu'a priori elle n'existe pas. Prévu sur PC, ce logiciel vous donnera également l'opportunité de découvrir les curieuses habitantes de la planète Androgena. Au programme de ce jeu, images VGA et voix digitalisées.

REX NEBULAR



REX NEBULAR

## F 15 III

Dans un genre beaucoup plus "microprosoien", F 15 III va permettre aux fanas de simulation de vol de s'éclater. C'est fou le nombre de simulateurs de vols qui sortent! Nouveauté, ce logiciel est à tel point complexe qu'il

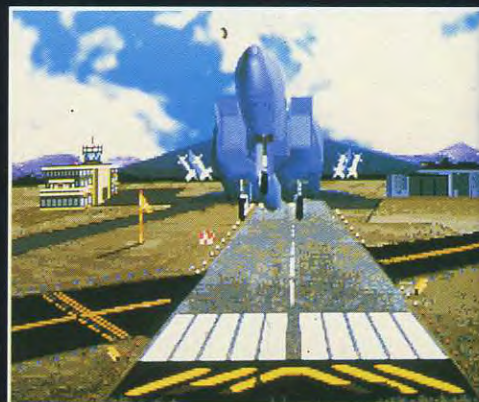


F 15 III

offrira à deux joueurs l'opportunité de piloter le même appareil à deux, l'un au pilotage, l'autre à l'armement.



F 15 III



**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

news, previews CES Chicago

# TASK FORCE

TASK FORCE



Toujours dans le genre belliqueux, mais au niveau de la mer, Task Force, dont on vous a déjà parlé, est décidément très beau. Allez, hop! De belles images.

JUMP JET



# JUMP JET

Tenez, à propos de belles images, revenons-en aux combats aériens avec Jump Jet, dont on ne sait rien si ce n'est qu'il tournera sur PC, sera en VGA 256 couleurs et bénéficiera de sons Adlib et compagnie.



JUMP JET

HAUNTING



HAUNTING

COMMAND HQ

# HAUNTING

Dans la série "C'est beau mais l'éditeur ne veut rien dire", même à nous, Haunting est l'un des projets majeurs de Microprose. A l'origine prévu sous le nom de Haunted House, ce logiciel pour PC comportera de superbes graphismes et animations, comme on peut le voir ici.

# COMMAND HQ

Mine de rien, ce jeu est une petite révolution pour l'éditeur Microprose. En effet, si ce jeu n'est pas nouveau, c'est cette version pour Macintosh qui, elle, l'est. Ce jeu de simulation qui vous place dans le poste de commande principal de la maison blanche, vous permet de jouer à la guerre sans quitter votre fauteuil. Heureusement que les gens de Microprose sont plus sympathiques que leur conception de la détente. Trêve de plaisanterie -bien que-, espérons que ce logiciel sera suivi de beaucoup d'autres sur Macintosh, car c'est la première fois que l'éditeur s'intéresse à cette machine.



# PREVIEW

# HARRIER ASSAULT

La lutte est dure dans le monde des simulations de vol, et Microprose ayant déjà produit une simulation mettant en scène des Harriers, le but est d'en sortir une encore plus performante. L'équipe de développement qui travaille sur Harrier Assault s'appelle Simis, ils ont déjà développé des simulations; leur dernier titre pour Domark était Super Mig/Fulcrum. La qualité d'expert d'Alan Tomkins est ici très utile, auparavant il travaillait pour Mirrorsoft, et offre maintenant ses services à l'équipe The Kremlin. Un des membres de l'équipe Simis a même travaillé pour British Aerospace!

Beaucoup d'efforts de recherche ont été portés pour rendre cette simulation parfaitement authentique, les programmeurs se sont beaucoup documentés pour obtenir un graphisme réaliste, et ils sont même montés dans de véritables Harriers.

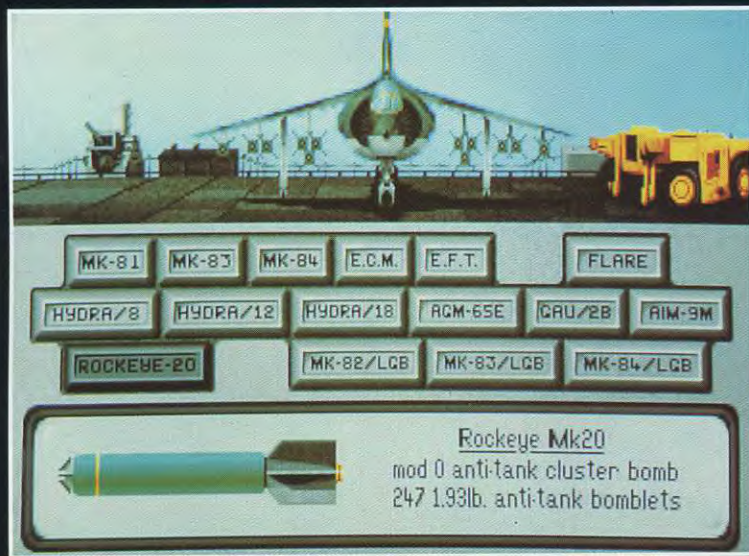


Alan Tomkins, graphiste d'Harrier.

Les spécifications du jeu sont assez impressionnantes. Vous ne prenez pas seulement le contrôle d'un Harrier AV 88, la version américaine de l'avion, mais vous pouvez prendre

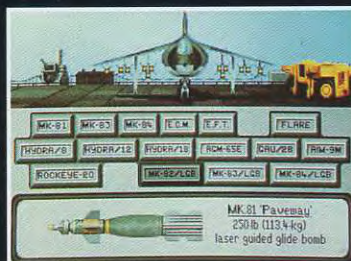
plie par l'ordinateur si vous le désirez pour que vous puissiez bien vous concentrer sur ce que vous faites.

Le scénario du jeu est le suivant: des forces mal intentionnées ont envahi une île tout à fait pacifique, vous devez déployer vos propres forces pour intervenir et sauver l'île en question. Le jeu ne propose qu'un vaste scénario et non pas une succession de missions. Avant d'être capable d'aborder le jeu tout entier, avec son aspect stratégique, vous pouvez vous entraîner au combat aérien en mode



J'ai demandé à Russel Ferrier de Domark/Kremlin s'il pensait qu'il était possible d'améliorer les simulations de vol de façon significative sans passer par une évolution du hardware. Il m'a répondu qu'Harrier Assault serait le programme le plus rapide et le plus maniable du genre à ce jour.

indépendamment les rôles du pilote et du commandant. L'une ou l'autre de ces deux fonctions peut être rem-



news, previews CES Chicago

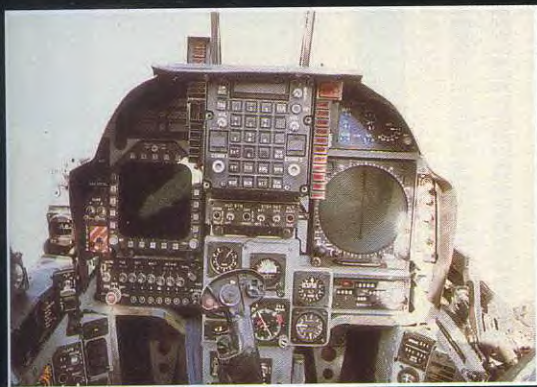


# PRE VIEW



duel, pour bien prendre l'avion en mains et essayer des opérations délicates comme le ravitaillement en vol, le tir de missiles guidés ou le lâcher de bombes. Tout est en temps réel, avec des vols de jour comme de nuit.

Le mode Commandement vous permet d'organiser l'attaque, en plaçant les forces terrestres (l'ordinateur se chargera de les diriger par la suite),



et en donnant des ordres à vos avions, en dirigeant l'orientation de leurs combats. Les forces terrestres ne sont pas à négliger, elles sont aussi importantes que les forces aériennes, même si vous ne les dirigez pas directement. Vous avez des informations satellites à votre disposition, ainsi que des renseignements venant

des intelligences supérieures de votre administration. D'ailleurs, vous aurez un certain boulot de papperasse à effectuer à la fin du jeu. Votre principale source d'information sera composée de photos et de cartes.

Avant de décoller vous passez par la salle de briefing où vous seront présentées les diverses tâches que vous aurez à remplir. Ensuite vous devez armer votre Harrier, et c'est là qu'apparaît la première innovation significative. Toutes les armes que l'Harrier peut utiliser sont affichées, et chaque fois que vous cliquez sur l'une d'elles, s'affichent les endroits où vous pouvez les placer sur votre avion. Vous pouvez même ajouter des réservoirs de fuel supplémentaires.

Des vues de côté, et même d'extérieur sont disponibles, et si vous passez près d'une tour de contrôle, vous pouvez regarder votre avion à partir de ce point. Côté action, vous avez une vaste panoplie de façons de détruire vos ennemis; en général vous détruisez l'ennemi, au sol ou dans les airs.

Missiles, canons, bombes, tout un tas de jouets prêt à vous servir.

Vous pouvez aussi programmer la navigation de vos forces, par le mode commandement, mais rien ne vaut le combat réel, au cœur de l'action. Sur le porte-avion, vous pouvez vous déplacer partout, passer dans les différentes pièces, prendre l'ascenseur, visiter les soutes, les sites d'atterrissages, ici encore, tout est parfaitement réaliste, résultat d'une recherche poussée dans le domaine. Le réalisme est si poussé que vous pouvez, par exemple, décoller, aller bombarder un site donné, le voir brûler, partir et revenir 5 minutes plus tard

pour admirer un point calciné.

Harrier Assault est effectivement une simulation de vol, mais aussi un jeu de stratégie, n'oubliez pas que votre ennemi peut être mieux équipé que vous, avec, notamment, des hélicoptères de combat. L'une des phases importantes consiste à bombarder ses moyens de ravitaillements, en détruisant les voies de chemin de fer, par exemple.

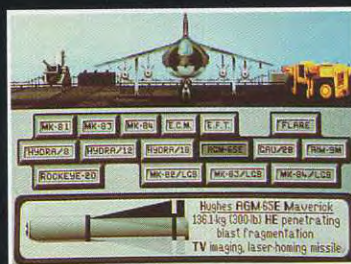
Visuellement, le jeu est superbe, avec des effets de lumières et d'ombres saisissants et toutes les échelles possibles pour les éléments du jeu; les ennemis n'apparaissent donc pas à l'écran d'un seul coup, mais progressivement, ils viennent de loin. Sur un PC 486, tout cela est parfaitement impressionnant, l'ennemi qui fonce vers vous, comme ça, de très loin.

Malheureusement, il n'y aura pas de version 286, mais des versions Amiga en 32 couleurs et ST sont déjà en cours. Les sons ont été échantillonnés, assurant une autre dose de réalisme à vos combats. Domark espère bien qu'Harrier Assault devien-



dra la référence en matière de simulation de vol, ce qui pourrait bien être le cas.

## Prévu sur PC-AMIGA-ST





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
ADAPTATEUR MAGIC	135
ADAPTATEUR CARRY ALL	149
ADAPTATEUR SECTEUR	95
ADAPTATEUR AUTO	79
ADAMS FAMILY	225 .. 150 .. 100
ADVENTURE ISLAND	220 .. 150 .. 100
ALWAY	160 .. 100 .. 70
ATOMIC PUNK	215 .. 120 .. 80
BURBIE	220 .. 150 .. 100
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
BEELEJUICE	215 .. 160 .. 110	PACMAN	195 .. 100 .. 70
BILL AND TED	230 .. 130 .. 90	PLAY ACTION FOOTBALL	160 .. 90 .. 60
BLADES OF STEEL	230 .. 150 .. 100	PRINCE OF PERSIA	215 .. 150 .. 100
BLASTER MASTER BOY	225 .. 120 .. 80	Q BERT	195 .. 120 .. 80
CASTLEVANIA II	230 .. 120 .. 80	ROBOCOP II	215 .. 120 .. 80
CHESSMASTER	215 .. 120 .. 80	ROGER RABBIT	225 .. 140 .. 100
DAYS OF THUNDER	215 .. 150 .. 100	SIMPSONS	215 .. 150 .. 100
DOUBLE DRIBBLE	215 .. 150 .. 100	SIMPSONS 2	225 .. 170 .. 120
DR MARIO	195 .. 120 .. 80	SOCCER MANIA	215 .. 130 .. 90
DRAGON'S LAIR	200 .. 150 .. 100	SOLAR STRIKER	190 .. 100 .. 70
DUCK TALES	225 .. 150 .. 100	SPIDERMAN 2	190 .. 100 .. 70
F 1 RACE	240 .. 150 .. 100	Q'BERT	195 .. 120 .. 80
FACE BALL 2000	240 .. 120 .. 80	ROBOCOP II	215 .. 120 .. 80
FERRARI	220 .. 150 .. 100	ROGER RABBIT	225 .. 140 .. 100
FINAL FANTASY	245 .. 120 .. 80	SIMPSONS	215 .. 150 .. 100
FINAL FANTASY ADV	275 .. 150 .. 100	SIMPSONS 2	225 .. 170 .. 120
FINAL FANTASY II	275 .. 140 .. 100	SOCCER MANIA	215 .. 130 .. 90
G FOREMAN BOXING	220 .. 130 .. 90	SOLAR STRIKER	190 .. 100 .. 70
GOLF	215 .. 100 .. 70	SPIDERMAN	190 .. 100 .. 70
GREMLINS II	215 .. 120 .. 80	SUPER OFF ROAD	220 .. 130 .. 90
HOOK	225 .. 160 .. 110	SUPER RC PRO AM	195 .. 120 .. 80
HUDSON HAWK	215 .. 150 .. 100	SUPERHUNCHBACK	195 .. 100 .. 70
HUNT FOR RED OCTOBER	215 .. 150 .. 100	TECHNO BOWL	230 .. 130 .. 90
JACK NICKLAUS GOLF	220 .. 150 .. 100	TERMINATOR II	215 .. 150 .. 100
JOE ET MAC	215 .. 160 .. 110	TINY TOONS	230 .. 140 .. 100
KID ICARUS	160 .. 120 .. 80	TOM ET JERRY	220 .. 150 .. 100
MEGAMAN II	215 .. 120 .. 80	WORLD CIRCUIT	215 .. 130 .. 90
METROID II	160 .. 100 .. 70	WWF SUPERSTARS	215 .. 150 .. 100
MICKY	215 .. 120 .. 80		
MISSILE COMMAND	175 .. 100 .. 70		
NBA 2	225 .. 160 .. 110		
NBA ALLSTARS	195 .. 150 .. 100		
NFL FOOTBALL	225 .. 120 .. 80		
NINJA GAIDEN SHADOW	235 .. 150 .. 100		
NINJA TURTLES II	250 .. 150 .. 100		
NINTENDO WORLD CUP	215 .. 90 .. 60		
OPERATION C	215 .. 120 .. 80		

## SEGA MASTER SYSTEM

### JEUX MASTERSYSTEM

TITRES	UTILISES VENTE ACHAT	TITRES	UTILISES VENTE ACHAT
ADAPTATEUR KID	120 .. 80	SHADOW OF THE BEAST	260 .. 180
ADAPTATEUR FERRY	290 .. 200	SONIC	260 .. 180
ADAPTATEUR TOX TO THE FUTURE II	230 .. 160	SPIDERMAN	140 .. 100
ADAPTATEUR LITTLE OUT RUN	120 .. 80	STRIDER	170 .. 120
ADAPTATEUR DOUBLE BOBBLE	170 .. 120	SUMMER GAMES	230 .. 160
ADAPTATEUR CHASE HQ	140 .. 100	SUPER KICK OFF	290 .. 200
ADAPTATEUR DONALD DUCK	290 .. 200	SUPER MONACO	260 .. 180
ADAPTATEUR DOUBLE DRAGON	140 .. 100	TOM AND JERRY	260 .. 180
ADAPTATEUR ROCK TALES	200 .. 140	ULTIMA IV	200 .. 140
ADAPTATEUR GOULS N GHOSTS	230 .. 160	WONDERBOY III	140 .. 100
ADAPTATEUR GOLDEN AKE WARRIOR	230 .. 160	MICKY	260 .. 180
ADAPTATEUR ANY WEIGHT BOXING	170 .. 120	MOONWALKER	200 .. 140
ADAPTATEUR BROTHERS OF THE LANCE	230 .. 160	OUT RUN EUROPA	170 .. 120
ADAPTATEUR POSSIBLE MISSION	230 .. 160	PACMANIA	140 .. 100
ADAPTATEUR PHANNA JONES	230 .. 160	PHANTASY STAR	230 .. 160
ADAPTATEUR UNDER BOARD GOLF	140 .. 100	RC GRAND PRIX	140 .. 100
ADAPTATEUR PRCS	290 .. 200	ROCKY	170 .. 120
		SHADOW DANCER	260 .. 180

## NEO-GEO

### JEUX NEO-GEO

TITRES	UTILISES VENTE ACHAT	TITRES	UTILISES VENTE ACHAT
ADAPTATEUR BALL STARS	1250 .. 890 .. 630	LAST RESORT	1250 .. 890 .. 630
ADAPTATEUR FAL PURY	1250 .. 890 .. 630	MUTATION NATION	1250 .. 890 .. 630
ADAPTATEUR METBALL FRENZY	1250 .. 890 .. 630	NAM 75	1250 .. 890 .. 630
ADAPTATEUR RLF	1250 .. 890 .. 630	ROBO ARMY	1250 .. 890 .. 630
ADAPTATEUR MONSTERS	1250 .. 890 .. 630	SOCCER BRAUL	1250 .. 890 .. 630
		THRASH RALLY	1250 .. 890 .. 630

## SEGA GAMEGEAR

### JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS UTILISES VENTE ACHAT
WIDE GEAR	99
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM	195
ADAPTATEUR SECTEUR	95
ADAPTATEUR 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
MICKY MOUSE	230 .. 170 .. 120
NINJA GAIDEN	245 .. 120 .. 80
OUT RUN	230 .. 100 .. 70
PACMAN	230 .. 100 .. 70
PENGO	230 .. 100 .. 70
PSYCHIC WORLD	210 .. 100 .. 70
SHINOBI	245 .. 140 .. 100
SLIDER	230 .. 120 .. 80
SONIC	245 .. 170 .. 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

# GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

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.

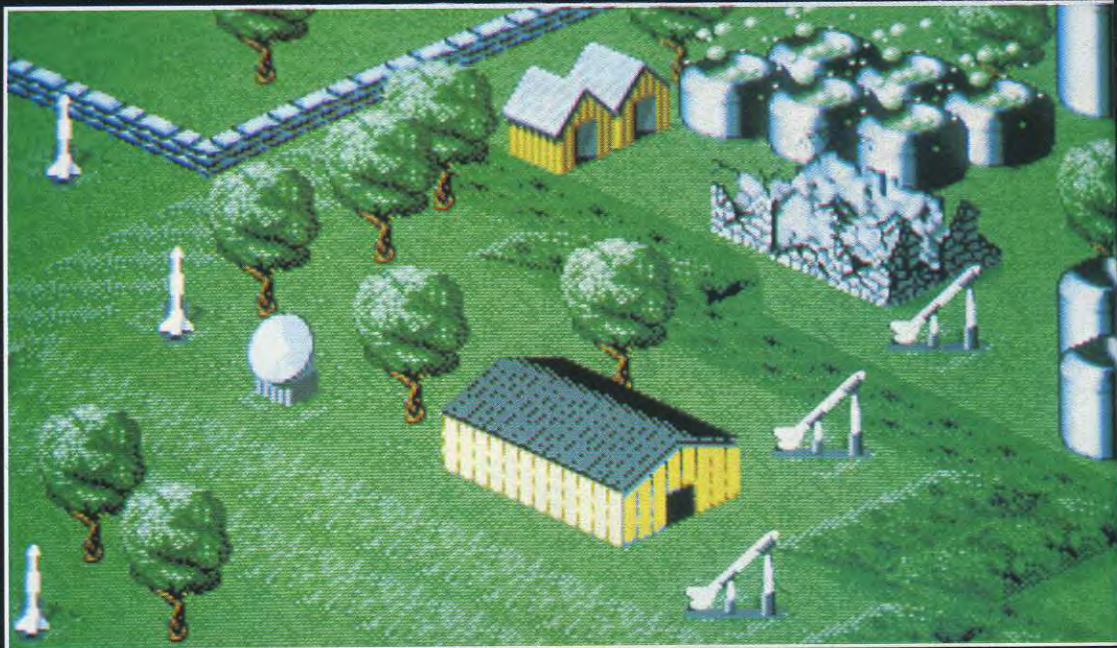
# ENVOI

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

# ROOKIES



**C**e jeu offre une vue en 3D isométrique au joueur, et lui donne le contrôle d'un petit groupe de Rookies, des bleus, à travers 100 missions qui deviendront de plus en plus difficiles. Les rookies pourront se déplacer à travers de très vastes régions, et pourront lutter contre leurs ennemis de diverses façons: avec des mitrailleuses, des bombes, des lance-flammes et même au combat au corps à corps, tout cela grâce au système de contrôle très bien fait qui vous offre un curseur et l'opportunité de cliquer un peu partout.

L'objectif, comme dans tous les jeux de ce type, est de gagner toutes les missions en gardant ses hommes vivants. Les diverses missions qui vous sont proposées vont de la prise d'un poste de commandement ennemi à la destruction d'un barrage pour inonder une île toute entière. Chaque soldat a ses propres caractéristiques physiques et ses propres

capacités, le but du jeu est aussi de créer un lien entre le joueur et les hommes qu'il dirige.

L'intelligence artificielle des rookies ainsi que celle des ennemis assure une action réaliste à tout moment. La possibilité d'embuscades, d'attaques par surprise avec l'ennemi à n'importe quel endroit imaginable est à prendre en compte, en permanence.

Pour déplacer vos hommes, vous cliquez sur l'un des soldats ou sur un groupe de soldat, puis vous cliquez sur l'endroit où vous voulez qu'ils se rendent. Si vous les placez sur l'eau, ils se mettront à nager.

Tous les scénarii se déroulent en temps réel, si vous faites nager vos hommes trop longtemps, ils vont

fatiguer et risquent de couler. Les actions qui ne sont pas réalistes ne peuvent être exécutées, comme tirer sur un homme caché par des objets.

Vous aurez divers rookies à votre disposition, du simple soldat à l'espion. Une fenêtre d'informations s'affiche quand vous cliquez sur l'un de vos hommes, vous montrant toutes les

données intéressantes sur l'individu. Vous pouvez aussi obtenir des informations, à l'aide d'icônes, sur tous les objets et les armes, sur leur état, leur chargement, ainsi, vous pourrez contrôler la qualité de votre équipement, les explosifs, les bombes, les lance-flammes, les mortiers.

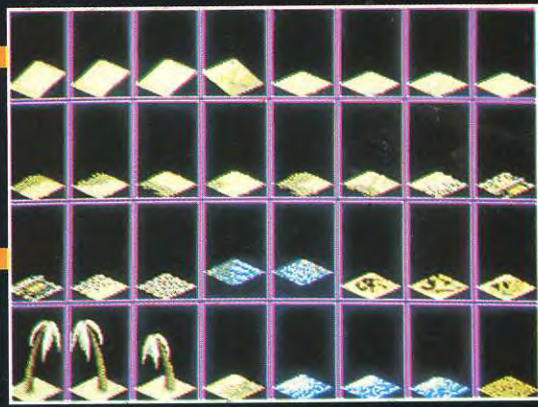
Des décors changeants rehausseront encore la qualité du jeu, des scènes de nuit sont même prévues. Comme dans tous les jeux, vous obtenez des récompenses quand vous accomplissez une mission. Un récapitulatif du nombre d'hommes tués



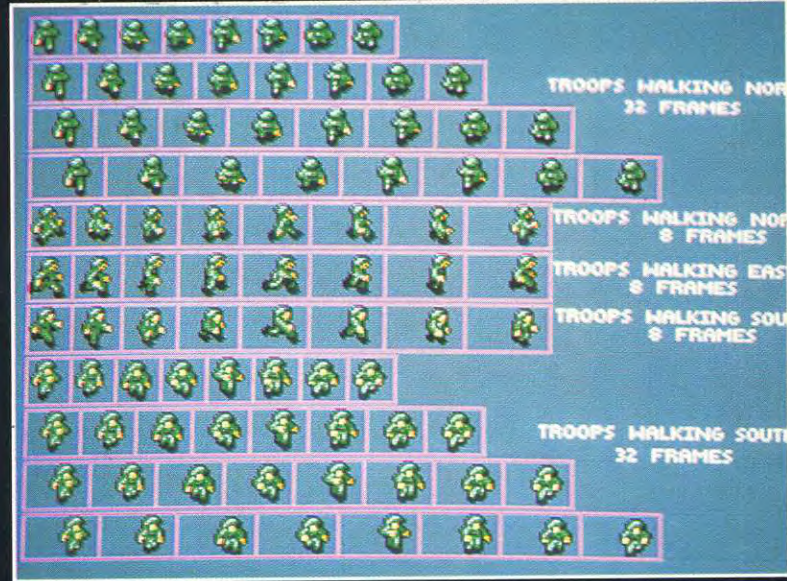
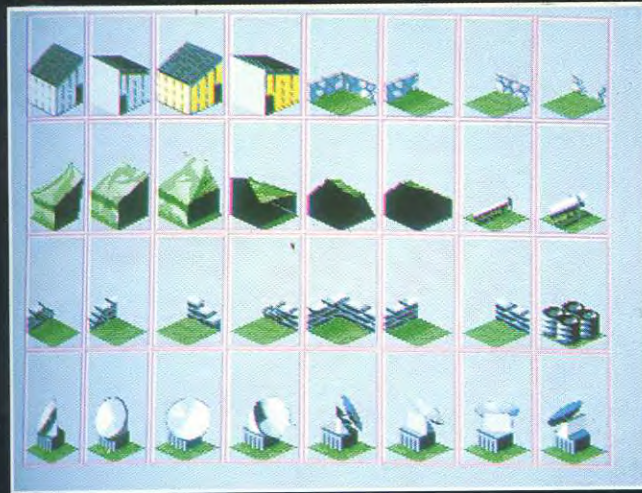
des tanks et des bâtiments détruits chez l'ennemi, vous est donné à chaque fin de mission.

Tout au long du jeu des séquences animées viennent motiver le joueur, chaque nouvelle mission sera présentée avec des cartes et des animations montrant vos objectifs, la position des bâtiments à détruire, la



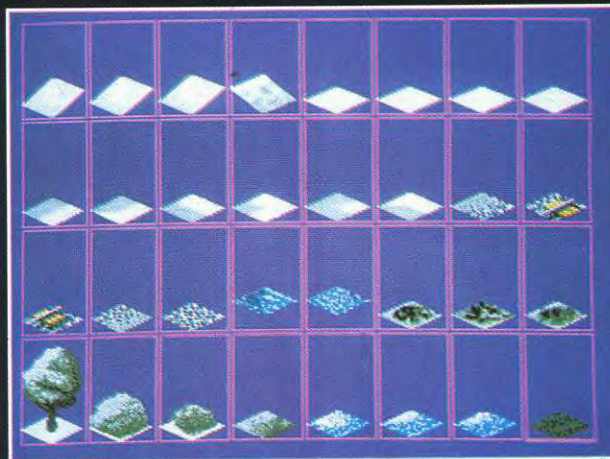


**PREVU  
SUR AMIGA**

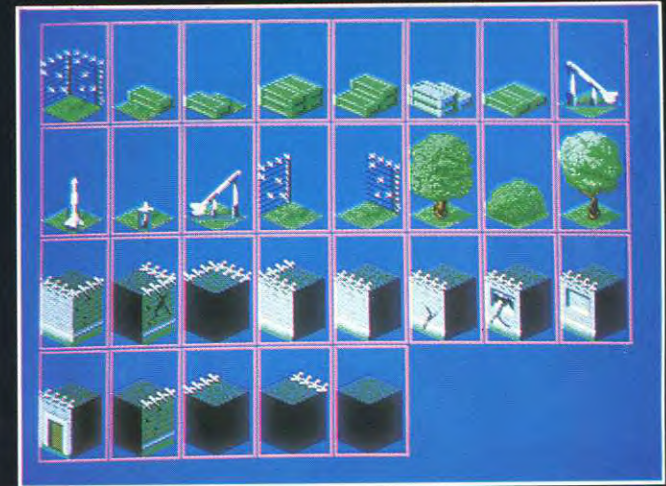
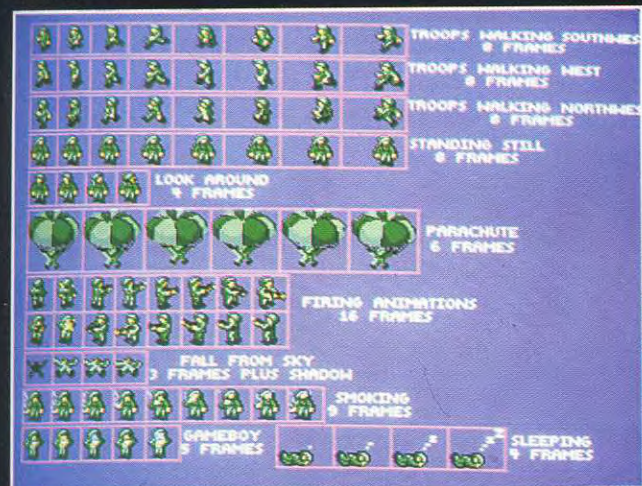


position de vos rookies, etc... Décomposer une mission pourrait donner ceci: acheminer ses hommes jusqu'aux pieds d'un barrage, les faire nager sans qu'ils soient repérés, placer les explosifs et s'enfuir toujours sans éveiller l'attention des gardes ennemis. Vous pourrez aussi détruire des usines chimiques, délivrer des prisonniers de guerre, tout un tas de joyusetés militaires.

Avec ses grands décors, ses animations, Rookies semble tout à fait exceptionnel, nous aurons l'occasion de vous parler prochainement de ce produit qui n'en est qu'au début du développement.



**PRE  
VIEW**



# WAXWORKS

L'équipe de développement qui nous avait donné Elvira I et II est de retour, avec une nouvelle épopée, un nouveau jeu d'aventure savamment saupoudré d'action, de sang et d'horreur. Horrorsoft, justement, dirigé par le vieux routard du monde micro Mike Woodruff, promet que Waxworks sera encore meilleur que les softs précédents, avec des scènes si tordues et sinistres que même les joueurs les plus endurcis seront étonnés et inquiétés. Le système de développement mis au point par Horrorsoft permet de finir un jeu comme celui-ci en 9 ou 10 mois, alors qu'en temps normal, il faudrait près de 2 ans. Leur système est si flexible qu'ils n'ont pas besoin de mettre beaucoup de monde sur le coup, une équipe uniquement



ment. Waxworks offrira toutes les informations qu'on a l'habitude de voir à l'écran d'un jeu de ce type, mais avec

grotte. Vous étiez près de lui... et hop! Comme ça, d'un coup, il avait disparu! La police l'avait recherché pendant des semaines, en vain. Depuis tout ce temps, vous n'avez pu vous faire à l'idée que votre frère pouvait être mort. Tout au long de votre croissance, depuis sa disparition, vous avez eu la sensation de rester en contact télépathique avec lui.

Alors que vous arrivez à Irontown, les souvenirs rejaillissent à grand galop, vous vous souvenez que l'oncle Boris a toujours été étrange, qu'il avait une fascination macabre pour tout ce qui touchait au démon, de la torture aux massacres de masse. Il était tellement obsédé

par le monde des ténèbres qu'il avait transformé sa vieille maison victorienne en une sorte de musée Grévin rempli de sorcières, de monstres, et d'apparitions diaboliques, tous en cire, bien sûr.

Peu après que l'oncle Boris avait commencé sa collection, des bruits étranges, des cris s'échappaient de la maison, si bien que tous les gens de la région restaient bien loin de l'habitation de votre oncle. Alex, votre frère disparu, était fasciné par toutes les figurines de cire de votre oncle, et



composée de 3 graphistes a travaillé sur Waxworks.

C'est leur troisième programme pour Accolade, et Mike qui habite à Birmingham, au centre de l'Angleterre, est obligé de soumettre chaque étape du storyboard aux Etats-Unis, avant de pouvoir continuer le développe-

ment. Waxworks offrira toutes les informations qu'on a l'habitude de voir à l'écran d'un jeu de ce type, mais avec

des animations plus rapides, beaucoup plus d'action et un scénario si macabre qu'il devrait enchanter tous les amateurs de films d'horreur. Votre vie a bien changé depuis que l'oncle Boris est mort; vous êtes sur la route, vers Irontown, votre première visite depuis que votre frère jumeau, il y a bien des années, a disparu. C'était il y a très longtemps...vous étiez alors âgé de 8 ans et votre frère, Alex, avait disparu dans une

## ACCOLADE

# PRE VIEW



il venait dès qu'il pouvait, rendre visite à son parrain. Après la disparition d'Alex, vos parents avaient déménagé, effrayés et craignant aussi de voir leur second fils disparaître.

Sur le chemin du cimetière, le temps change, il se met à pleuvoir. Un petit groupe de personnes entoure une tombe. Tout à coup, une boule de lumière descend du ciel et frappe le cercueil; avant que l'écho du tonnerre ne disparaisse complètement, un son terrifiant s'échappe de la tombe. Le son augmente, et vous pouvez constater avec horreur que le fond du trou est vide, le cercueil a disparu. Très furtivement, vous avez aperçu votre image -ou plutôt celle d'Alex- se déplacer, tout au fond. Le scénario continue et vous réserve bien des surprises.

Tout le jeu tourne autour de cet événement : votre frère est-il vivant? Pourquoi toutes ces apparitions? Votre quête vous mènera jusqu'au plus profond du vieux manoir de votre enfance.

Le visage du vieil oncle Boris apparaît à l'une des fenêtres de la maison, empalé sur un pieu en bois. Pour la première fois depuis que vous avez l'âge de 8 ans, vous entendez la voix de votre frère: «Je sais pourquoi tu es là mon très cher frère, et je te conseille de partir le plus vite possible».

Celui-ci vous informe des nombreux pouvoirs et sorts qu'il a en sa possession, mais vous supplie toujours de partir. Malgré tout, vous décidez de rester pour essayer de le sauver.

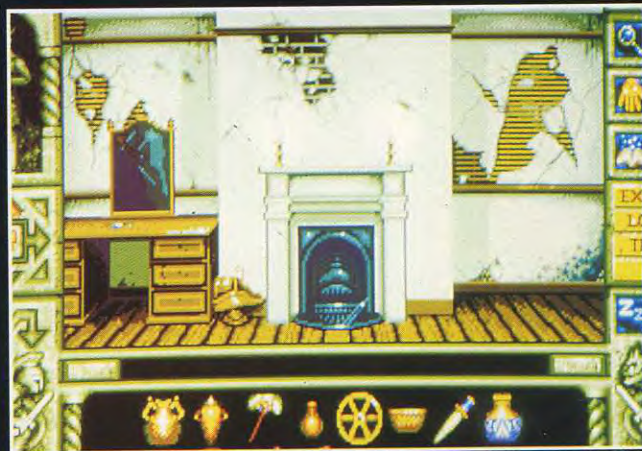
Le but est de prendre le contrôle des forces du diable qui se sont emparées de la maison de votre oncle, et de trouver ce qui est arrivé à Alex. Le scénario du jeu est énorme et



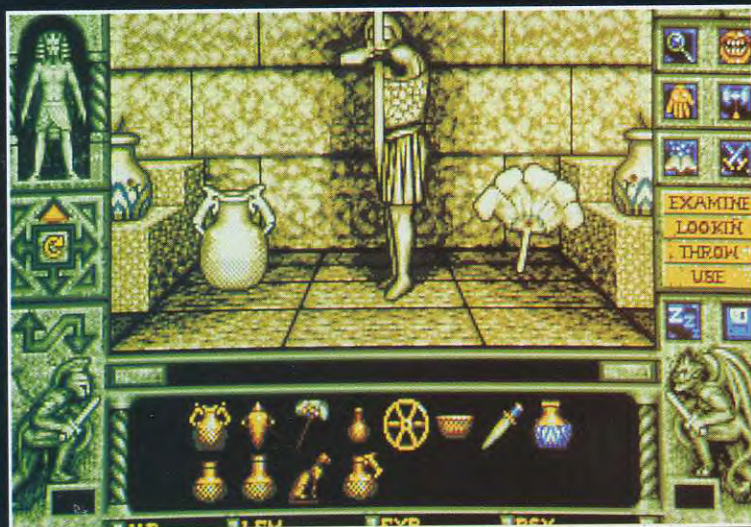
vous devrez visiter de très nombreux lieux en ville. Vous combattrez aussi contre de très nombreuses créatures, chaque séquence de combat vous met face à l'ennemi avec votre barre d'énergie bien en vue; vous pouvez perdre à tout moment, attention.

Un icône donnant votre état général, sous la forme d'un visage qui est le vôtre, est disponible à tout moment. Le système de curseur et de cliques vous permet de ramasser des objets, de les examiner ou de les utiliser. Vous vous déplacez grâce à des pointeurs directionnels. L'habituelle présence des niveaux d'expérience, d'état psychique et du nombre de coups reçus n'étonnera pas les habitués des jeux de ce type. On peu aborder Waxworks de plusieurs façons, comme un jeu d'aventure linéaire, comme un véritable jeu de rôle, ou même comme un jeu

d'action, grâce à toutes les scènes de combats. Si vous avez aimé Elvira, vous serez conquis par Waxworks qui propose des animations plus rapides et serez captivé par son scénario, beaucoup plus riche.

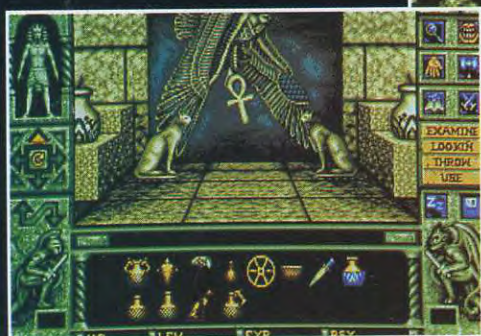


# Waxworks



**SORTIE PRÉVUE SUR PC  
FIN SEPTEMBRE OCTOBRE**

**news, previews CES Chicago**



**PRE  
VIEW**



**ACCOLADE**



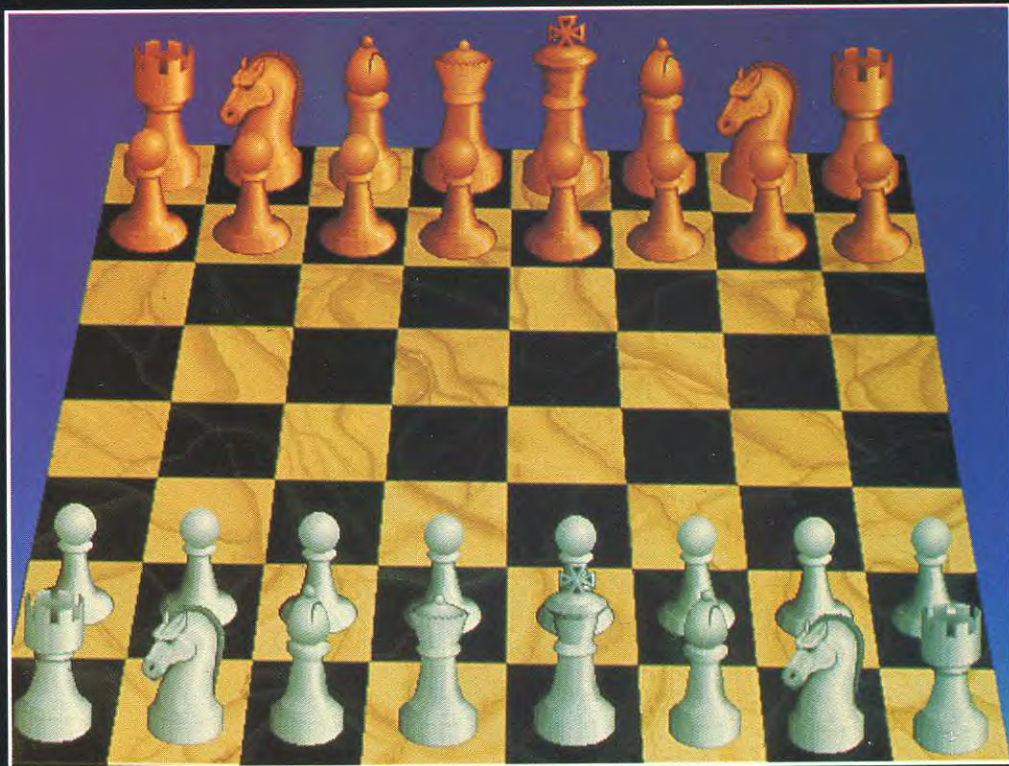
# GRANDMASTER CHESS

**V**oici un autre jeu d'échecs sur PC, celui-ci sera disponible en juillet, et dispose de très nombreux paramètres pour augmenter le plaisir de jeu, si vous disposez d'une carte sonore, par exemple. Grandmaster Chess est le résultat d'une licence signée entre Accolade et Capstone, et propose des algorithmes tirés de 12 années de parties de Grands Maîtres entrées dans le programme. Capstone promet que Grandmaster Chess battra les meilleurs softs du genre sur PC, par exemple Chessmaster 3000 ou Sargon V, si ce n'est pas le cas vous serez remboursé.

Le jeu a aussi pour but de vous apprendre toutes les subtilités des échecs, en vous guidant pas à pas, depuis les bases des mouvements des pièces, jusqu'à l'élaboration de stratégies compliquées.

Grandmaster Chess propose 5 niveaux de difficulté différents, avec de nombreuses options sur la gestion du temps, sur les écrans d'aide, d'analyse, ainsi que des tuyaux sur les ouvertures classiques de début de partie. Vous disposez donc d'un excellent joueur face à vous, mais aussi d'un professeur exceptionnel.

Vous pouvez choisir entre la vue en 2D ou en 3D, avec tout une



gamme de textures et de couleurs différentes pour les pièces et l'échiquier, traditionnel, fantastique ou médiéval.

Avec ses graphismes en Super VGA (mais compatible avec le VGA inférieur), ses paroles digitalisées, ses musiques, Grandmaster Chess devrait enchanter tous les joueurs

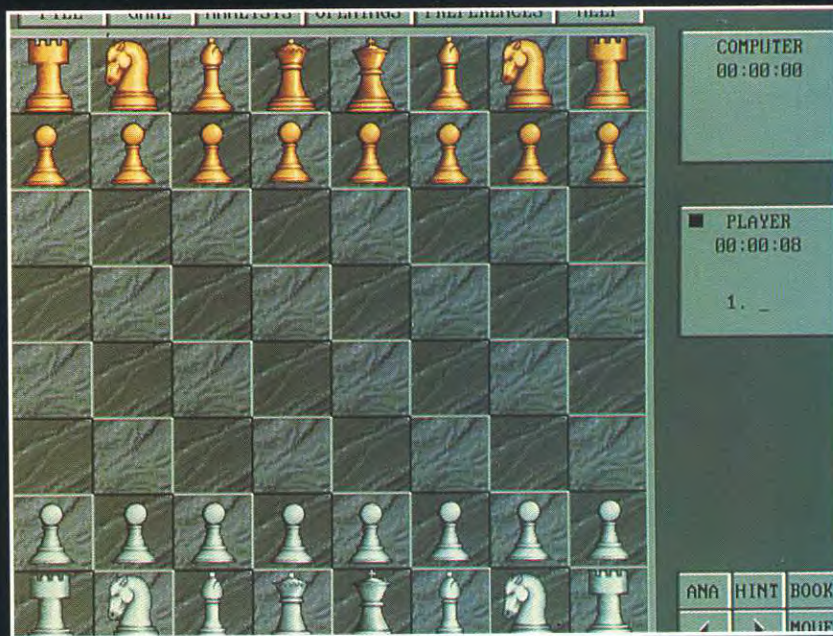
d'échecs, quel que soit leur niveau.

Vous pourrez aussi visualiser une partie complète que vous avez effectuée auparavant, grâce à l'utilisation des fonctions d'un magnétoscope. Un challenge intéressant, essayer de trouver un programme sur ordinateur capable de battre Grandmaster Chess.



PREVU SUR PC

**PRE  
VIEW**



# SIERRA, LES PROCHAINS TITRES A VENIR...

L'éditeur Sierra On Line et Dynamix préparent de véritables bijoux pour le standard PC. Sont annoncés, outre les jeux dont Derek nous parlais le mois dernier (Quest for Glory III, Laura Bow et **King Quest VI**), le très attendu **Space Quest V**, intitulé Roger Wilco in the Next Mutation. Ce jeu, qui disposera tout naturellement d'un affichage VGA 256 couleurs permettra au joueur dirigeant Roger de découvrir un monde encore plus étrange que précédemment dans lequel, muni de l'holograme trouvé à la fin du précédent, il devra sauver l'univers, excusez du peu. De plus, la bande son utilisera les ressources de la stéréo si vous possédez une carte sonore.

Dans un autre genre, **Aces Over Europe** est l'équivalent européen de Aces Over the Pacific testé dans ce même numéro. Vous pourrez piloter de nombreux appareils Anglais ou Allemand tels que les P-51 Mustangs, Focke-Wulf ou Messerschmitt 190 (s). Là aussi, même souci du détail. Dans



Aces Over Europe

la famille simulation, des Data Disks sont également annoncés: **Great War Planes** Expansion Disk, qui rajoute appareils et détails dans les logiciels Red Baron et la série Aces et **RAF in the Pacific** qui permet de piloter les appareils de L'US Air Force dans Aces of the Pacific, à la fin de la guerre. Enfin World War II: **1946**, permettra, toujours utilisé conjointement avec Aces of the Pacific, de continuer la guerre (brrr...) comme si elle n'avait jamais



Kings Quest VI

cessé à bord d'appareils de plus en plus sophistiqués.

Pour Windows, Sierra on Line propose également une toute nouvelle série de logiciels, exploitant les capacités multimédia des versions les plus récentes, intitulée Take a Brake.

Tout ces jeux, qui exploiteront le VGA et les cartes sonores (bruits digitalisées) tournent avec Windows 3.0 et 3.1. Sont annoncés **Pinball**, un très beau flipper reprenant l'imagerie de l'éditeur (Larry, Roger Wilco, etc.) et **Sreen Antics**, un économiseur d'écran affichant (en tenant compte de la date du système) une histoire animée qui évolue dans le

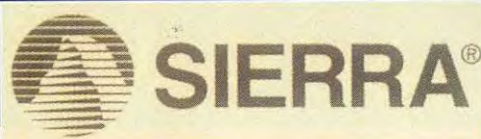


Space Quest V

temps. Enfin, la série **Crazy Nick Lauch Budget** proposera à prix réduit les jeux d'actions présents dans les autres jeux Sierra ainsi que des déclinaisons: vous pourrez jouer au Casino avec Larry, vous entraîner au bâton dans Conquest of Longbow et toutes ces sortes de choses. Pour information, et seulement pour ça car ce service n'existe pas en France, rêvons un peu avec **Sierra Network**. Il s'agit d'un service permettant de participer à Red Baron ou Sierraland (simulation de parc d'attraction) en mode Multijoueur.

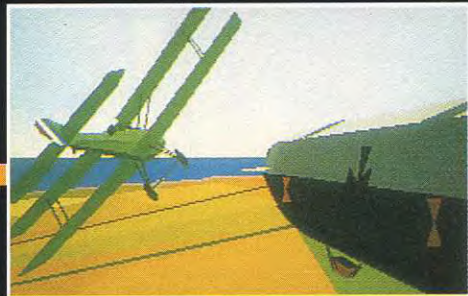


Pinball





The Betrayal at Krondor



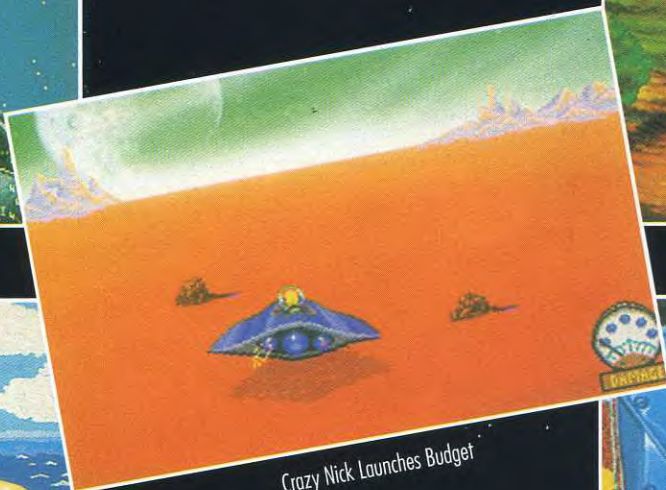
Great War Planes



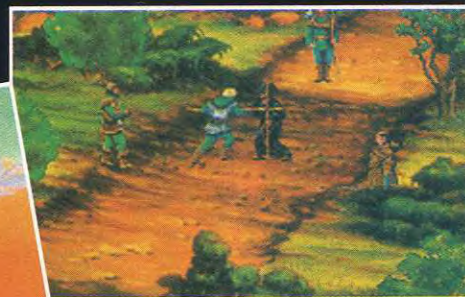
RAF in the Pacific



1946



Crazy Nick Launches Budget



Roger Wilco's Spaced-Out Game Pack



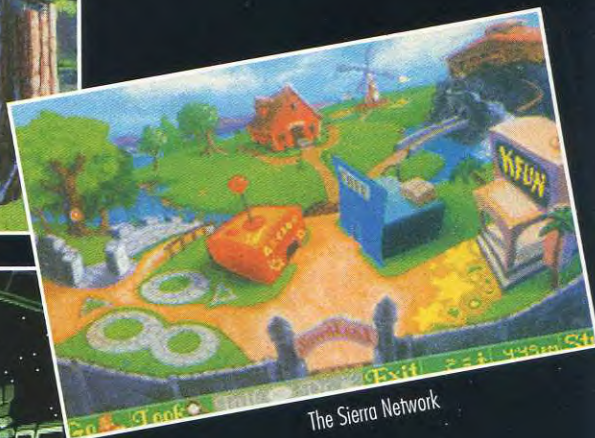
Screen Antics: Johnny Castaway



Nick's Picks



Kings Quest VI



The Sierra Network



Pinball



Space Quest V



The Sierra Network

# THE ESPANIAC

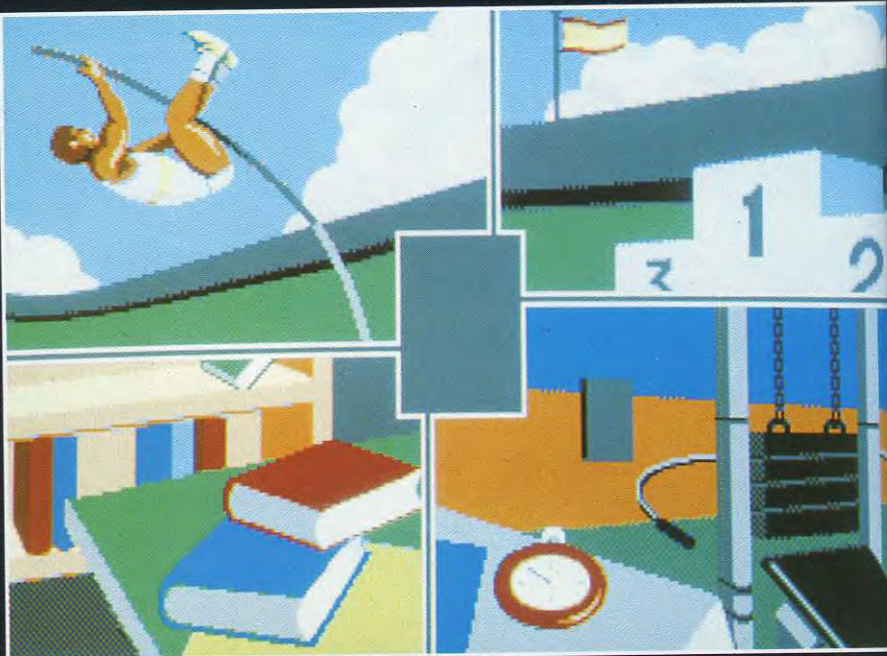
news, previews CES Chicago

**L**a compétition est rude entre les éditeurs, chacun veut sortir la meilleure simulation sportive pour coïncider avec le départ des Jeux Olympiques de Barcelone. Celui proposé par Ocean offre deux aspects, l'action et le management, il est d'ailleurs possible de ne pratiquer que le management et de faire diriger l'athlète que vous avez entraîné par l'ordinateur contre ses propres joueurs.

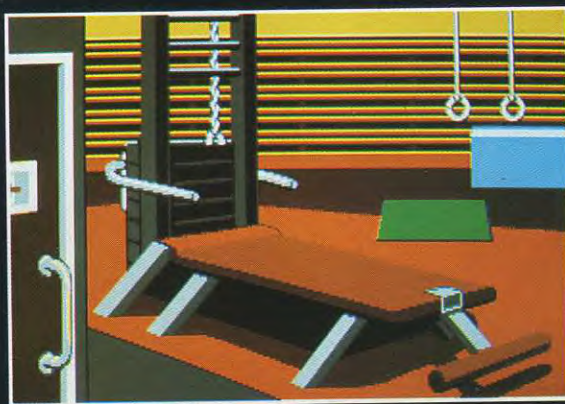
Toutes les épreuves officielles des compétitions olympiques sont présentes dans le jeu, hormis quelques petites épreuves mineures comme le dressage et le saut d'obstacles, mais l'escrime, l'altérophilie, la boxe et tout le reste sont accessibles.

Pour rendre le jeu plus intéressant les déclinaisons d'épreuves sont elles aussi intégrées dans le jeu. Pour la nage, par exemple, toute la gamme des distances vous est proposée de 100 à 1500 mètres, ainsi que les nages papillon, brasse et crawl.

Avant de vous lancer dans la compétition, vous pouvez vous entraîner à n'importe laquelle des épreuves. La section management joue une part très importante dans le jeu, et vous commencez par choisir vos sportifs parmi une très longue liste d'athlètes. Ils ont tous des capacités et des attributs différents, et vous devez vous assurer de faire le bon choix avant d'engager un athlète dans une épreuve, l'agilité est utile pour le saut



en longueur et la force doit être élevée pour participer à une épreuve d'altérophilie. Une fois votre joueur choisi, vous pouvez vous rendre à la salle de gym pour vous entraîner. Les poids donneront plus de force et d'en-



durance, ce qui peut être utile pour certaines épreuves, à vous de déterminer l'entraînement adéquate.

Un programme d'entraînement peut être planifié sur deux semaines, qui passeront alors en quelques minutes grâce à l'utilisation de l'horloge du calendrier. Après cela, vous pouvez emmener votre athlète voir le mé-

decin sportif, celui-ci vous donnera une étude complète de l'état de santé de votre joueur et une liste de certains attributs spécifiques qui sera donnée. L'Espania Games propose tout une gamme de statistiques à consulter et manipuler.

Le journal des épreuves vous permettra de consulter les temps obtenus par les autres concurrents. Comme dans la réalité il faut participer et se qualifier dans plusieurs séries d'épreuves pour arriver à la finale. La plupart des épreuves disposent de vues de côté ou de face. Si votre athlète a un haut niveau d'endurance, vous pouvez mettre l'ordinateur en mode automatique et l'ordinateur prendra alors le contrôle du joueur, mais si vous voulez faire vous-

**PRE  
VIEW**

**ocean**

# GAMES 92

même les efforts à l'aide du clavier, du joystick ou de la souris vous obtiendrez sûrement de meilleurs résultats.

Des menus vous permettent d'obtenir de l'aide et, notamment, d'obtenir des informations précises sur les épreuves qui se sont déjà déroulées en revenant jusqu'au tout début de la compétition. Chaque sport demande des techniques différentes. Pour le saut en hauteur, vous devrez d'abord prendre de la vitesse puis effectuer le saut, deux caractéristiques entrent donc en compte: la rapidité et la détente, à vous d'en tenir compte pour l'entraînement.

Le système de contrôle tient compte des synchronisations des commandes au clavier, à la souris ou au joystick. Il ne vous est donc pas demandé de secouer le joystick à toute vitesse de droite à gauche, spécialité de certains jeux de sports qui avaient une forte consommation de manettes. Les scores, les temps et les points que vous obtenez ainsi que ceux de vos adversaires sont affichés à tout moment. Une chose amusante dans la phase management, vous pouvez interagir avec les éléments qui vous entourent, prendre un stylo, utiliser le



téléphone, ouvrir un tiroir et prendre le dossier d'un athlète, etc... Que vous aimiez l'action ou tout ce qui tourne autour du sport, tous les ingrédients indispensables ont été intégrés dans The Espania Games 92.

**PREVU SUR**  
- PC-AMIGA-ST -  
- Photos PC -



**PREVU SUR -PC-AMIGA-ST-**

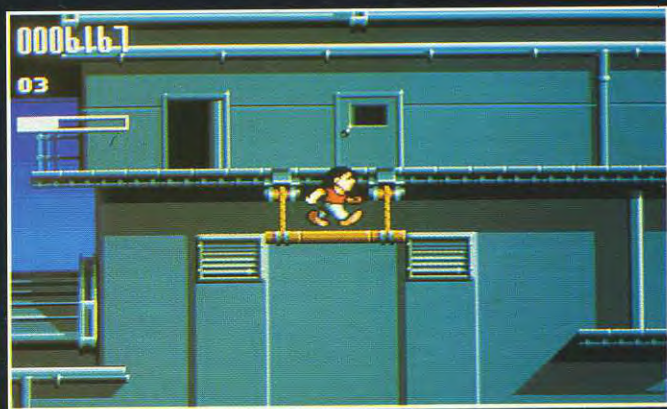
## LETHAL WEAPON III

**PRE  
VIEW**



Ocean a obtenu les droits d'exploitation pour L'Arme Fatale III «qui reprendra les grandes lignes du jeu Hudson Hawk», nous dit Ken Lockly, project manager (NDLR: C'est un responsable de projet), de ce titre. Ce sera un jeu d'action et de plates-formes bourrés de touches humoristiques et qui reprendra les di-

rections des 3 films. Le travail vient juste de débuter depuis quelques semaines sur ce produit, nous en parlerons donc après la rentrée.



# SLEEPWALKER

news, previews CES Chicago

**O**n risque de beaucoup parler de Sleepwalker, ce jeu très mignon propose des nouveautés en matière de techniques d'animation. Malgré que le jeu ne soit encore qu'au tout début de son développement, il semble déjà très jouable et propose déjà six grands niveaux à parcourir.

Sleepwalker est un jeu de plates-formes/arcade à scrollings multi-directionnels.

Vous dirigez un chien, et votre tâche consiste à vous assurer que votre maître, un petit garçon, ne subisse aucun péril. Léger problème, le jeune garçon est somnambule. Vous devez donc dégager les chemins que le garçon emprunte de tous les obstacles qui peuvent les encombrer.

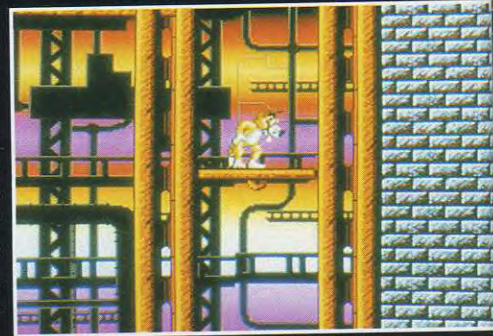
Tout au long des niveaux, vous devrez traverser une usine, des égouts et un chantier, entre autres. Le chien se déplace juste devant le petit garçon et doit déplacer des ascenseurs, juger à quel moment sauter, le petit garçon vous imitera. Dans l'usine, vous aurez quelques ennuis avec le gardien de



nuit, vous devrez nager dans l'énorme piscine et éviter tout un tas de dangers qui vont des clous qui sortent du sol aux gargouilles qui crachent le feu, en passant par tout une série d'objets qui vous foncent ou vous tombent dessus. Vous devrez marcher sur une corde de funambule, et vous serez même confronté à un vampire qui tentera de vous transformer en chien-chauve-souris. Bien d'autres mauvaises rencontres vous attendent.

Vous ne devrez pas uniquement vous déplacer et éviter des dangers,

il faudra aussi interagir avec différents objets présents dans les tableaux. Vous vous ferez projeter dans les airs par un pistolet à rivets mais attention de ne pas tomber sur les câbles des poteaux électriques. Pour éliminer le grand méchant vampire, vous devez lui planter un pieu dans le cœur, mais avant cela vous devrez trouver une croix en bois, pour l'ef-



frayer et l'approcher. Dans le niveau de l'usine, vous devrez éviter d'énormes balanciers, ce qui demande beaucoup d'adresse. Vous devrez manipuler des leviers, des manettes pour faire monter des plates-formes tout en gardant un œil vers le ciel pour vous assurer qu'aucun poids énorme ne se dirige sur vous pour vous écrabouiller comme une crêpe. Des effets visuels à la Sonic sont présents dans Sleepwalker, avec notamment les célèbres effets d'accélération. Un jeu réellement amusant qui propose différents décors de fond, le jeu paraît déjà excellent et pourtant il n'est qu'à la moitié de son développement.

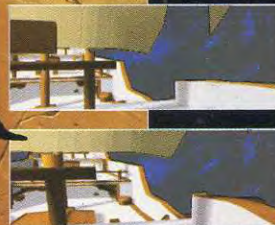
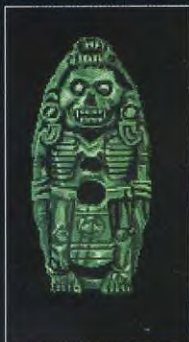


ocean

PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-

**PRE  
VIEW**

# INCA



RETROUVE LES  
POUVOIRS DES  
INCAS ET  
VENGE CINQ  
SIECLES D'OUBLI,  
EL DORADO.

## L'événement MULTIMEDIA

### IMAGE

Les images utilisent toutes les techniques et les associations possibles :

- palette graphique
- synthèse 3D précalculée
- vidéo pure ou incrustée sur l'image synthétique...

### INTERACTIVITE

L'interactivité s'appuie sur une technologie d'avant-garde. Elle permet par exemple au joueur de circuler librement sur le pont d'une caravelle en image de synthèse précalculée, d'y combattre des conquistadors, filmés et incrustés sur ces images, de piloter un Tumi dans l'espace ou sur des planètes, d'errer entre les murs "mégolithiques" d'une ville INCA...

### MUSIQUE

La musique, originale, est une véritable bande son qui apporte au produit informatique chaleur et sensibilité.

Chanteurs et musiciens interprètent de nombreux thèmes, de styles différents : classique, folklore andin, jazz, etc. (versions CD)

**PHILIPS**

Disponible sur PC HD, PC CDROM - septembre 1992  
Et un événement sur vos écrans : INCA CDI en novembre 1992  
INCA CDI : une coproduction PHILIPS Interactive Media et Coktel Vision

**COKTEL VISION**

5, rue Jeanne Braconnier  
92 366 Meudon-la-Forêt

# TENEBRAE

news, previews CES Chicago



**D**&H n'est pas une maison d'édition très célèbre en Europe; pourtant, ils ont obtenu un certain succès avec des jeux de stratégies et de statistiques. Des jeux de management de Football et de Cricket les ont menés en haut des classements d'un marché extrêmement limité. Leur prochain défi est d'imiter Team 17, une petite société qui sort un très grand jeu. Le premier grand jeu commercial de D&H sort en Septembre et s'appelle Tenebrae. Tenebrae est un jeu d'aventure entièrement dirigé par l'intermédiaire d'icônes. L'écran principal montre le lieu où vous vous trouvez, et une ligne de texte vous renseigne sur le nom de l'endroit où vous êtes et où vous regardez. Au fur et à mesure que le temps passe, vous verrez la nuit tomber. Des effets spéciaux comme

les ombres viendront s'ajouter à la présentation générale. Les monstres apparaîtront tout d'abord comme des silhouettes au loin, puis, quand ils seront assez près, vous pourrez les combattre en utilisant les objets qui se trouvent dans votre inventaire, ou en lançant un sort.

En bas de l'écran, se trouve le panneau des caractéristiques de votre personnage. Les trois carrés à gauche contiennent, le cas échéant, les éléments avec lesquels vous pouvez interagir dans le lieu: objets, personnages, monstres. Il suffit de cliquer dans ces carrés pour déclencher les

actions. Les deux icônes en haut, à droite de ces trois carrés, permettent de scroller quand il y a plus de trois éléments dans un lieu.

Comme dans la plupart des jeux de rôles sur micro, vous aurez la possibilité de créer votre personnage vous-même, en lui donnant ses propres attributs. A tout moment du jeu, vous pouvez obtenir des informations sur le nombre de pièces d'or que vous possédez, vous pouvez aussi obtenir l'heure et la date. Les autres informations sont votre état de santé, votre force, votre agilité, votre endurance, votre charisme et tout un tas d'autres informations.

Le jeu est surtout basé sur l'exploration, et ceci peut être exécuté grâce aux pointeurs de directions. Cliquez sur une direction et vous vous retrou-



Kievel's Ridge, looking towards Port Taneling.



Kievel's Ridge, looking towards rocky ground.



Kievel's Ridge, looking towards the Field of Gwydion.



Kievel's Ridge, looking towards the Field of Gwydion.



The Field of Gwydion, looking towards the Dream River.



**Preview sur AMIGA  
sortie en septembre**

**PRE  
VIEW**

vez immédiatement là-bas. Le jeu propose de nombreux ingrédients vus et revus, mais toujours efficaces: envoyer des sorts, entrer dans des magasins et acheter des armes et des munitions.

Les combats sont très simples à utiliser; il suffit de cliquer sur l'arme que vous désirez utiliser pour frapper votre adversaire et vous n'avez plus qu'à regarder sa barre d'énergie diminuer. Ce jeu rappelle beaucoup les softs comme Bard's Tales et Alternative Reality, ou même les premiers Infocom. La première surprise qui vous attend est une attaque de goblins, préparez-vous.



Suspicious Cargo, Viking Child, Daemongate, Humans, rien que des productions originales, mais la liste des adaptations développées par Imagitec est elle aussi, très longue, Stratego, Night Breed, Ultima V et VI,



Le nom de cette société de développement ne vous est peut-être pas familier, pourtant, de toutes les compagnies anglaises que j'ai l'habitude de visiter, c'est celle qui est la plus impressionnante. Probe, qui développe pour de nombreuses compagnies, comme Acclaim et Ocean, est connu pour être le programmeur le plus prolifique dans le monde de la console, mais ses produits sont quasiment tous développés par des free-lance. A Imagitec, tout le personnel travaille sous le même toit, et bosse sur un nombre de formats assez conséquent. Leurs titres récents incluent

Captain Blood, Team Suzuki, Airbourne Ranger, et la liste continue. En fait, Imagitec a travaillé pour quasiment tous les éditeurs qui vivent en Grande-Bretagne.

Actuellement, ils viennent juste de terminer la version micro de Humans et adaptent ce jeu sur consoles. Le plus étonnant chez Imagitec n'est pas qu'ils bossent sur tous les 16 bits, mais aussi sur Super NES, NES, Gameboy, Gamegear, Megadrive, ainsi que sur divers formats en rom. Ils seront aussi parmi les premiers à travailler sur les nouveaux ordinateurs qui vont débarquer dans les quelques mois.

Roger Hooley dirige l'une des plus vastes équipes de programmeurs, développeurs et graphistes, il est peut-être aussi le plus sévère chez Imagitec, aux dires de son équipe. Chez Imagitec, il faut traverser de nombreux couloirs,

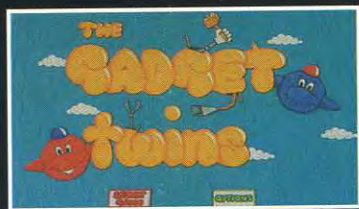
passer d'étage en étage, un véritable labyrinthe; dans chaque pièce des équipes travaillent comme des fous. Chaque pièce est dédiée à une machine, on se croirait dans la caverne d'Ali Baba, et il est très facile de se perdre dans ce bâtiment gigantesque.

Le développement de toutes leurs créations commence par un storyboard composé de nombreux dessins parfaitement représentatifs de ce qu'il y aura à l'écran. Quasiment tous les graphismes, même pour Gameboy, sont réalisés avec Deluxe Paint puis convertis et adaptés sur la machine désirée pour être enfin retouchés. Il faudrait plusieurs visites pour s'informer de tout ce qu'Imagitec va développer dans les prochains mois. Actuellement, la plupart de leurs productions sont destinées à Mirage en Europe et Gametek Inc. en Amérique.



# GADGET TWINS

Ce jeu est développé en parallèle sur les deux médias, consoles et micros. Bien qu'il y ait tout un tas de jeux de ce genre dans le monde d'Imagitec, celui-ci est tout à fait unique par son fonctionnement. Vous pourrez jouer en mode deux joueurs simultanément, ou bien rejoindre un ami pour lutter contre un monstre particulièrement coriace, ou encore, jouer l'un contre l'autre.



Il y a trois personnages principaux dans le jeu, les deux jumeaux appelés Bop et Bump, et un troisième qui porte le nom de Thump, responsable du vol d'un objet spécial en provenance du Palais du pays de Gadget. Les jumeaux doivent donc poursuivre Thump à travers six mondes complètement différents: l'eau et l'air, l'attaque aérienne, la terre brûlante, l'attaque sur mer, le pays gelé et le labyrinthe.



Bop et Bump sont deux vaisseaux particuliers qui peuvent aussi voler que foncer sous l'eau. Le but du jeu



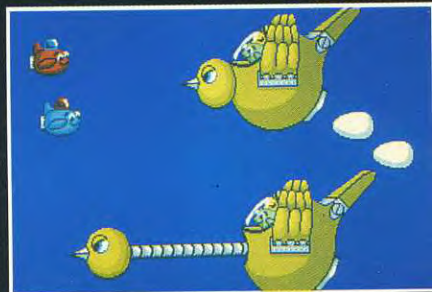
est de capturer Thump, mais ils ne pourront le faire avant la fin du sixième niveau. Les jumeaux disposent d'un nombre impressionnant d'armes qu'ils peuvent attacher à leurs vaisseaux. Chaque niveau présente des ennemis et de grands méchants différents; il faudra acheter les armes les mieux appropriées dans les magasins de fin de niveau avant d'entrer dans le monde suivant.

Au début du jeu, les jumeaux sont équipés de gants de boxe qui sortent



de leurs vaisseaux, dans la direction de leur choix pour frapper les méchants. Vous pourrez ramasser des bonus, comme le Yoyo qui élargit la surface de l'écran et détruit tous les ennemis présents. Le Marteau, sous la forme d'un énorme gant équipé de métal pour détruire les ennemis. Le Voleur qui pique les objets qui trainent et les installe sur votre vaisseau. La liste est très longue, et cela passe par les mines, les poids et les vaisseaux miniatures qui vous accompagnent.

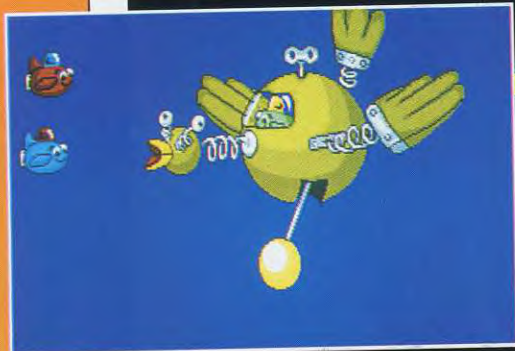
Vous pouvez dévaliser les vaisseaux rapides grâce au Voleur et bénéficier de cette option d'accélération pour votre propre vaisseau. Vous pourrez aussi récupérer



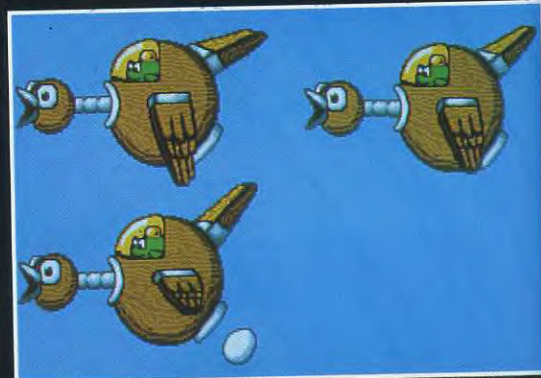
**PREVIEW**

# GADGET TWINS

## PREVIEW



des bombes et des boucliers, certains ennemis laisseront tomber de l'argent quand vous les détruirez, il faudra alors plonger pour ramasser les pièces. Divers obstacles évoluent à l'écran, comme ces machines à vent qui vous repoussent vers l'arrière, les aimants qui, au contraire, vous attirent vers eux, ou les générateurs qui



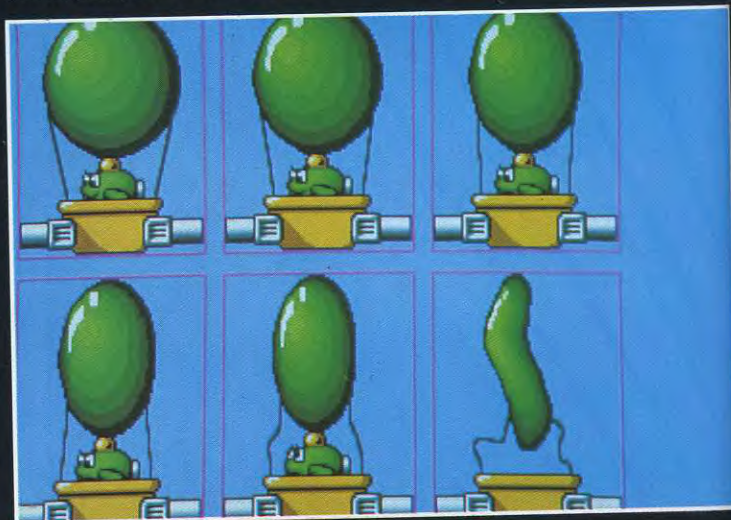
rendent votre vaisseau incontrôlable. Passer ces obstacles est l'un des challenges principal du jeu. Des bloqueurs vous empêcheront d'avancer, des sprites vous réduiront en miettes si vous les touchez, des rochers vous tomberont sur la tête et vous aurez aussi le malheur de vous engager dans ce qui s'avèrera être une impasse.

Les ennemis à l'écran sont grands, gros et puissants, des ballons avec des clous, des baleines qui se jeteront sur vous, etc... Tous les niveaux scrollent dans toutes les directions et, bien manier votre vaisseau, est aussi important que réussir à zapper les ennemis.

Dans ce jeu, il n'y a pas que des monstres de fin de niveau, mais aussi des monstres de milieu de niveau. Au

niveau 1, par exemple, c'est un sous-marin qui tend des mains immenses pour vous attrapper, vous ne pouvez le toucher que d'un seul point et il vous suit partout. Un bombardier bloquera la fin du niveau et vous devrez détruire son moteur pour continuer à avancer.

Le jeu est plein de surprises; dans le niveau du labyrinthe vous ferez face à des diables à ressort, des cerf-volants, des grenouilles, qui réagissent tous de façon différente. Le look très dessin-animé du jeu est, lui aussi, très amusant.



PREVU SUR AMIGA, ST, PC.

news, previews CES Chicago

# IMAGITEC

# RAGNAROK

PREVU SUR  
AMIGA, PC, ST.



**PRE  
VIEW**

**D**epuis la dernière fois où nous avons parlé de ce programme, de nombreuses choses ont été rajoutées. Ragnarok est un croisement entre Battle Chess et le jeu de Go. Les graphismes et les pièces sont tirés de la mythologie nordique et les règles sont tirées d'un jeu très ancien que pratiquaient les rois scandinaves et qui a été joué par les populations nordiques pendant des générations.

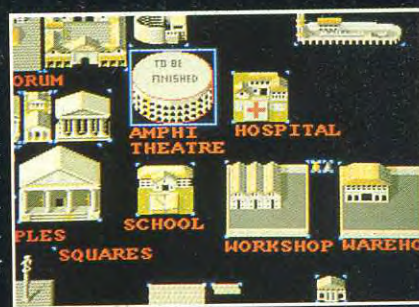
Les objectifs du jeu sont assez complexes, mais pour résumer succinctement, le joueur doit tout simplement battre son adversaire. Ragnarok oppose encore le bien (les blancs) au mal (les noirs).

Au début du jeu, l'ordinateur vous présente les différentes pièces avec les mouvements qu'elles peuvent effectuer, sur le plateau, en les animant pour bien illus-

trer le concept. Le plateau est magnifique, des écrans d'informations apparaissent, le tout pour donner un peu plus de vie à un jeu qui devient un peu plus qu'un jeu de plateau. Quand vous déplacez une pièce, le visage de votre adversaire apparaît et lâche des commentaires. Son expression change selon qu'il gagne ou perd, ses propos aussi, votre adversaire peut très bien se moquer de vous. Tous ces affichages,



ces changements, assurent au joueur de ne pas s'ennuyer, et il faudra bien se concentrer pour lutter contre le haut niveau d'intelligence artificielle de l'ordinateur. Ragnarok étant le jeu des dieux, le paradis peut s'ouvrir et lâcher des torrents de lumière et de bonheur sur le plateau.



# MORTIMAR IN THE BIG CITY

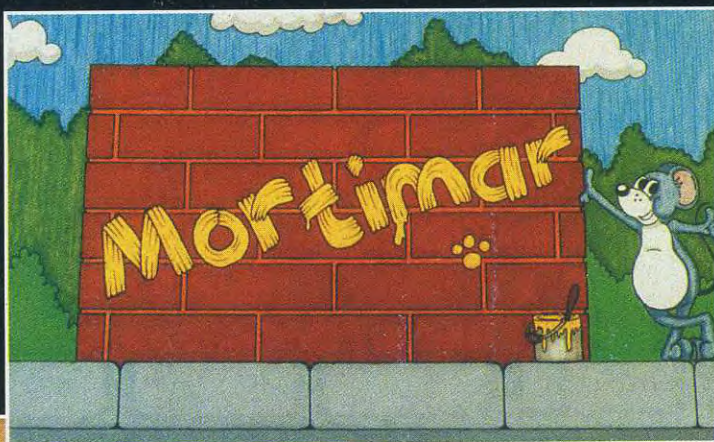
**L**e travail vient tout juste de démarrer sur ce jeu. Le personnage s'appelle Mortimar et vit dans une grande ville, ce qui explique le titre tout à fait directement. Mortimar est une souris prudente qui a un petit problème: sa petite amie, Maria Mouse, a été kidnappée par Rufus le rat.

Mortimar in the Big City est un autre jeu d'arcade plein d'action qui vous fera traverser six niveaux principaux, truffés de pièces secrètes. Chaque niveau sera composé de scrollings différentiels et proposera des pièges et des énigmes différentes. L'échelle des

objets qui entourent Mortimar est assez colossale comparée à lui, pauvre petite souris. Ses ennemis aussi sont énormes, les oiseaux, les animaux divers, les insectes, tous lui voudront du mal. Les humains apparaitront aussi dans le jeu, mais vous ne verrez que leurs mains et leurs pieds.

Inspiré des dessins-animés traditionnels comme Tom & Jerry, Mortimar Big City offrira tout une panoplie d'objets à ramasser, des options, des bonus. Vous luttez contre la montre aussi, le temps est limité. A chaque contact, Mortimar perd un peu d'énergie, l'énergie étant la seule indication affichée à l'écran.

Les niveaux vous feront traverser la ruelle où les éboueurs lâchent des poubelles, Mortimar devra sauter sur des plates-formes, éviter les boîtes électriques, foncer sur les lignes téléphoniques, bondir sur les plates-formes mobiles, le



PREVIEW SUR AMIGA

tout très rapidement pour arriver à temps et sauver Maria.

Nous reparlerons de ce jeu, lorsque le travail sera un peu plus avancé et que nous pourrons présenter des graphismes.

# AMERICAN GLADIATORS

PREVIEW SUR AMIGA ET PC

Ce jeu est basé sur un programme télé américain extrêmement populaire que l'on pourrait décrire comme un "Jeux sans frontières" des sports futuristes. On a aussi la sensation d'observer un croisement de Smash TV et Speedball, sauf que cela existe réellement et que des millions suivent cette émission. Le jeu peut être joué par équipes ou contre des joueurs dirigés par l'ordinateur.

Premier constat, le sportif que vous dirigez, homme ou femme, est composé d'un sprite de très grande taille. Il y a plusieurs sports, plusieurs épreuves, tous au look très Américain. Les joutes, le canonball, le powerball et les combats de gladiateurs sont quelques-unes des épreuves qui vous attendent.

La joute place deux joueurs sur une plate-forme, le but pour le joueur étant de faire tomber l'autre, ce qui

n'est pas toujours simple. Une autre compétition consiste à escalader des murs pour arriver le premier tout en haut. Un autre jeu est un croisement du basketball et du hockey sur glace, vous devez placer la balle dans certains trous qui sont gardés par des adversaires féroces. Le Cannonball rappelle un peu les jeux de Shuffle Pack, la balle traverse l'écran, vous devez la frapper pour la renvoyer sur votre adversaire. Bref, tout un tas d'épreuves variées aux représentations changeantes, de la vue de dessus ou de côté en passant par les vues subjectives et de face. Ce jeu est à surveiller, les programmes télé risquent d'ailleurs d'envahir nos chaînes.

**PRE  
VIEW**



# B-17

*Flying Fortress*



"Je n'oublierai jamais la première fois. J'avais dix-huit ans et je manquais encore d'expérience. Ce formidable engin me fit traverser en douceur cette période de tension et d'anxiété. Fier, orgueilleux et insouciant de tout danger."

B-17. une expérience de vol que vous n'oublierez jamais.

#### B-17 FLYING FORTRESS

Sortira d'abord sur  
Compatibles IBM PC, puis sur  
Commodore Amiga et  
Atari ST.

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

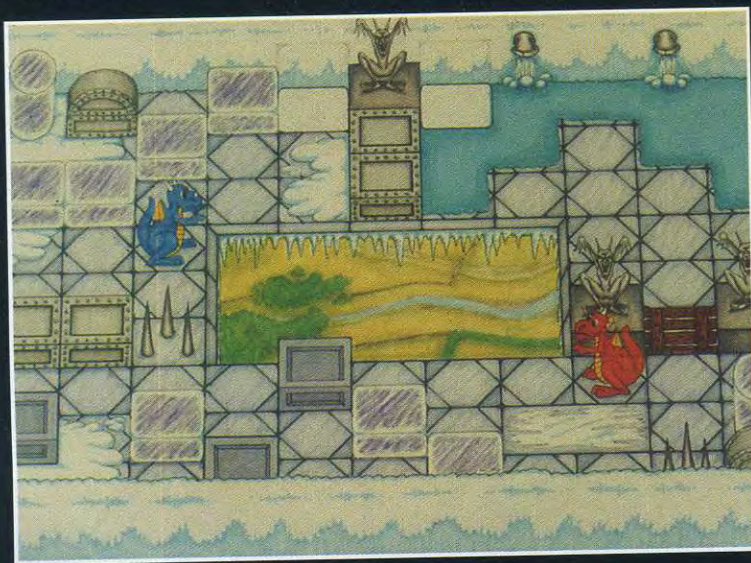
**MICROPROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

# DWAGONS

news, previews CES Chicago

Ce jeu tout mignon reprend les bases de Pengo, l'un des plus vieux principes des jeux vidéo. La différence existe tout de même, Dwagons intégrant tout un tas de nouvelles idées mais toujours en proposant au joueur de pousser des blocks. Plein d'astuces et de pièges Dwagons combine arcade, stratégie et aussi aventure puisque l'écran se divisera pour afficher textes et graphismes.

empilés, ce qui donne un effet de profondeur intéressant. Des sprites sont parfois empilés tout en haut des blocs, chacun ayant sa fonction propre. Des sorts magiques, des sols gluants, des torrents et des générateurs d'ennemis viennent animer les pièces déjà encombrées. Les pièces de feu sont dangereuses et des champignons se mettent à pousser en partant de la boue pour remplir tout la pièce, rendant l'action très difficile

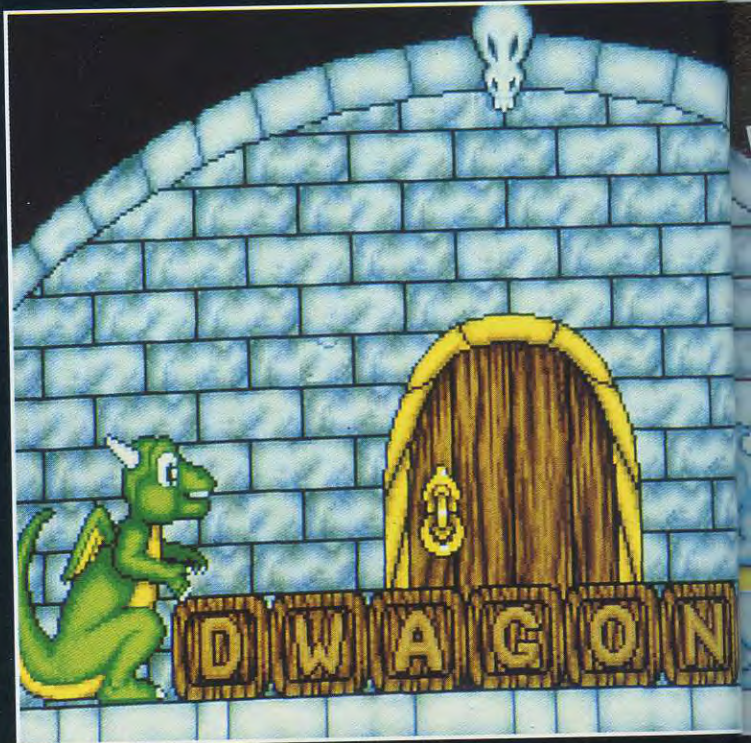


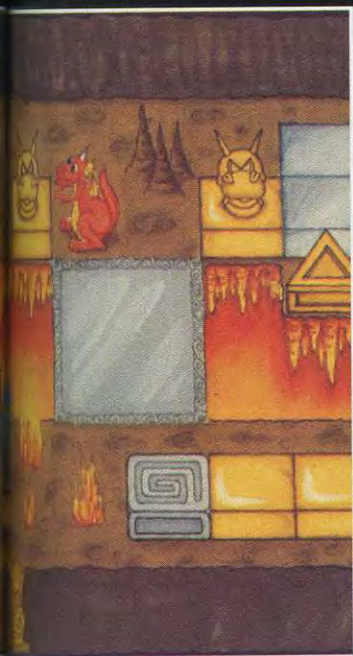
pour nos charmants Dwagons. certains niveaux sont dans des décors naturels, d'autres disposent d'éléments fabriqués par l'homme. Les Dwagons peuvent utiliser de petites embarcations pour traverser les étendues d'eau, et d'autres embarcations de métal permettent de passer sur les tranchées de lave. Des leviers et des

Deux personnages principaux sous la forme de Dwagons aux noms de Snort et Snail vont évoluer dans un monde fantastique et plein de couleurs, à la manière du dessin-animé. Lord Flame a enlevé leur frère Snarf et s'est emparé du talisman magique qui protège leur pays de Dwagonia depuis des siècles. le jeu est divisé en six niveaux et vous mènera des terres de Dwagonia aux temples Aztèques en passant par la jungle, la montagne, le palais des glaces, pour finir dans la demeure de Lord Flame.

Chaque tableau présente un écran statique, pas de scrolling donc, où vous devrez résoudre des énigmes et trouver les stratégies adaptées pour passer au tableau suivant. Chaque pièce est composée de blocs

IMAGITEC



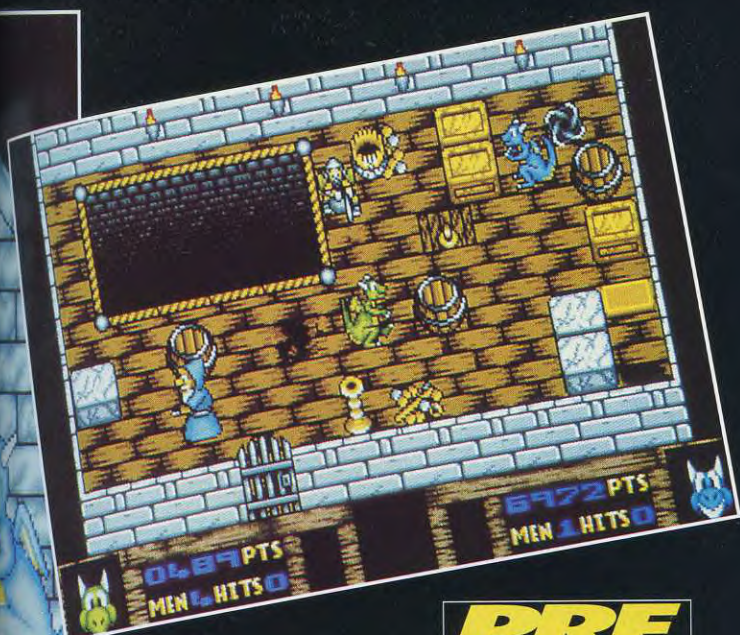


PREVU SUR AMIGA, PC.

boutons-poussoirs trainent dans certains niveaux et sont utilisés pour accéder à d'autres pièces. Vous tomberez aussi sur des blocs de téléportation et sur des escaliers qui permettent de changer d'étage. Certaines dalles sont piégées, et si un Dwagon marche dessus, elles disparaissent et projettent notre ami à

l'étage en dessous.

Chaque niveau est différent du précédent et demande une autre stratégie pour être terminé. Des ennemis de toutes les formes et de toutes les tailles viendront vous agresser, des gardiens qui vous poussent dans la lave, des créatures de glace qui lancent des boules de neige.



**PRE  
VIEW**

**SPECIAL VACANCES**  
Des prix déments pour  
des hits déments dans  
tous les magasins  
**Micromania !!**

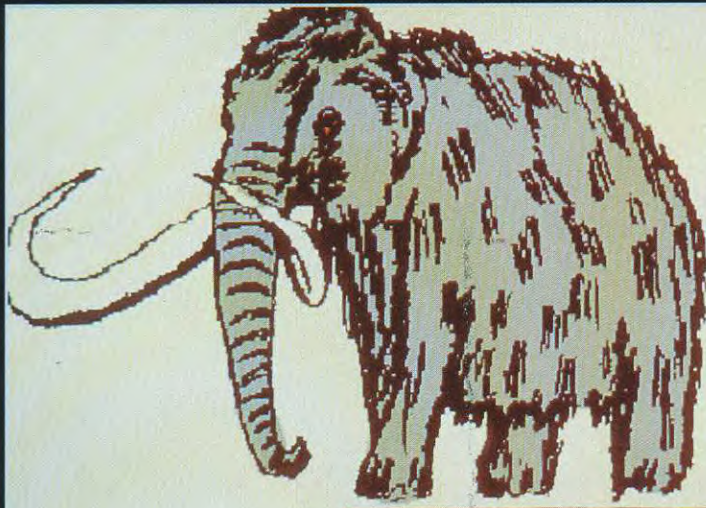
**MICROMANIA**  
**70, Champs-Élysées**

Tél. 45 62 76 18

Métro GeorgeV - RER Charles de Gaulle-Etoile

**Un espace 100%  
consoles ouvert  
pendant tout l'été !**

# DOMINANT SPECIES



Dominant Species  
PLEISTOCENE EPOCH

Woolly mammoth

Use PgUp, PgDn to scroll text; Esc, ENTER to exit.

Pleistocene Epoch (2 million years ago to 20,000 years ago):

The end of the Neogene period ushered in the Quaternary period, consisting of the Pleistocene epoch and the Holocene epoch. The Pleistocene heralded the start of a series of Ice Ages, during which glaciers advanced from the North and South poles. In between the ice ages were warm interglacial lulls, when temperate conditions prevailed.

The mammals on the land evolved to these conditions. Woolly mammoths and bison evolved, as did the polar bear. Modern predators such as the

**D**ominant Species propose un challenge très intellectuel avec, en plus, de bonnes grosses touches éducatives. Ce jeu de stratégie tourne autour du thème de l'évolution des espèces et peut être utilisé par 8 joueurs simultanément, mais le soft est étudié pour être intéressant en mode un seul joueur. Une simulation absolument réaliste qui a demandé plus de 5 ans de développement et qui n'est pas encore tout à fait fini.

Un conseiller expert en géologie, autour d'un livre best-seller sur la terre, a assuré la réalité scientifique de toutes les données intégrées dans le jeu. L'objectif du jeu est de créer une nouvelle espèce animale et de

la faire traverser les nombreuses catastrophes climatiques de la pré-histoire.

Vous démarrez du stade de la vie le plus basique, d'une amibe, et vous dirigez le développement de la vie sur Terre.

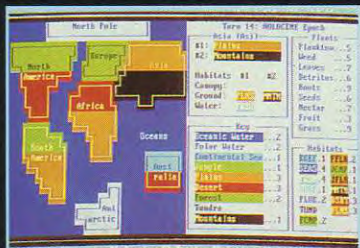
Les possibilités sont infinies: plus de 30 billions d'espèces peuvent être développées,

mais toutes ne peuvent survivre et seulement les plus adaptées seront compétitives dans la course à l'évolution.

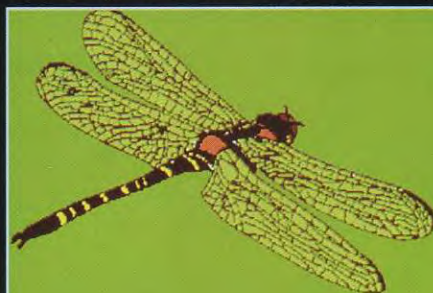
La compétition est d'ailleurs sur un autre plan, n'oubliez pas que vous pouvez lutter contre d'autres joueurs qui développeront leurs espèces autour de vous. A partir de la très grande masse



Use PgUp, PgDn to scroll text; Esc, ENTER to exit.



Internicine



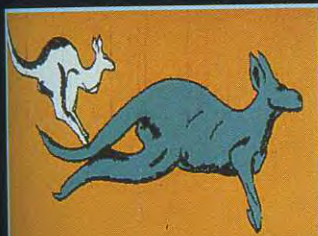
Dominant Species  
CARBONIFEROUS PERIOD  
Dragonfly

Use PgUp, PgDn to scroll text; Esc, ENTER to exit.

Carboniferous Period (360 to 286 million years ago):

In the Carboniferous Era, the continents of Euramerica and Gondwana were moving back into a single land mass (Pangaea). Jungles and swamps covered the lowlands of the northern half of this supercontinent, while in the southern half conditions were worse with several ice ages and deserts. In North America, the Carboniferous is regarded as two periods (the Mississippian and the Pennsylvanian).

# PECIES



Dominant Species  
HOLOCENE EPOCH

Kangaroos

Use PgUp, PgDn to scroll text; Esc, ENTER to exit.

Holocene Epoch (20,000 years ago to the present day):

In geological and climatic terms, the present day, North and South America have become joined at the Panama Isthmus, allowing animals to migrate from one continent to the other (and causing the extinction of many of the South American mammals).

The most significant changes in flora and fauna are caused by the influences of man; the domestication and breeding of dogs from wolves is a



Dominant Species  
PRECAMBRIAN PERIOD

Jellyfish

Use PgUp, PgDn to scroll text; Esc, ENTER to exit.

Precambrian Period (more than 500 million years ago):

The Earth was formed about 4,500 million years ago, from the debris left behind in the gas cloud that formed the sun. As the force of gravity collected this debris, the Earth began to take form, as a molten rocky ball. Gradually, over the millions of years, the surface of the Earth cooled, until a solid crust layer formed ("plates" of solid rock floating on molten magma beneath). This cooling is still continuing, even today the Earth's surface is several thousand degrees centigrade hotter than the surface.

d'informations disponibles, vous devez planifier, adapter et améliorer vos espèces pour qu'elles dominent la planète. Réussirez-vous à créer l'espèce dominante, ou deviendrez-vous la proie des grands carnivores?

De plus, le jeu sera proposé dans un packaging très intéressant.

Ce jeu demandera beaucoup d'adresse pour arriver à la fin, et vous ne risquez pas de réussir en quelques parties.

Très instructif expliquant en détail les causes des disparitions ou des montées des espèces. Dominant Species convient à la fois aux enfants et aux adultes.

**PREVIEW**



Dominant Species  
ORDOVICIAN PERIOD

Sea lily or crinoid

Use PgUp, PgDn to scroll text; Esc, ENTER to exit.

Ordovician Period (505 to 438 million years ago):

Warm shallow seas spread across the surface of the continents and formed the ideal environment for life to evolve. Pangaea had split into several continents, Gondwana (South America, Africa, Antarctica and Australia combined), North America, Europe and Angara (Asia east of the Urals).

During Ordovician times the invertebrates increased in abundance and diversity. Trilobites remained common but brachiopods were the commonest



Dominant Species  
CRETACEOUS PERIOD

Pterodactyls

Use PgUp, PgDn to scroll text; Esc, ENTER to exit.

Cretaceous Period (144 to 65 million years ago):

During the Cretaceous period, the process of continental drift that had begun in the Jurassic continued, with the breakup of Gondwana. It was a time of spreading shallow seas. Climatic conditions remained largely warm and moist. Mountain building in the second half of the period started to form the Alps and Himalayas.

The seas of the Cretaceous were rich in microscopic limey algae, the shells



Dominant Species  
TRIASSIC PERIOD

Ammonites

Use PgUp, PgDn to scroll text; Esc, ENTER to exit.

The Triassic Period (248 to 213 million years ago):

The Triassic period saw a continuation of the desert conditions that had been established during the Permian. Seas and lakes were mainly warm. Mountain ranges that had arisen during the Permian were worn down to arid hills and plains with scattered salt lakes. High scrub-covered mountains rose to the north and south of the supercontinent.

The land was dominated by mammal-like reptiles or proto-mammals. As the

**PREVU SUR PC  
SORTIE A LA FIN DE L'ANNEE**

**SPECIAL VACANCES**

**10 Super Nintendo**

**10 Megadrive à gagner**

**chez Micromania !!**

**MICROMANIA  
70, Champs-Élysées**

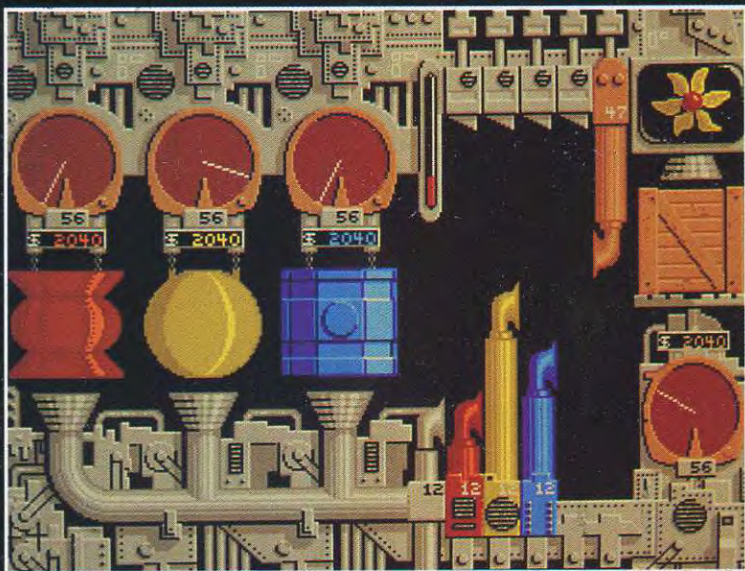
Tél. 45 62 76 18

Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

**Un espace 100%  
consoles ouvert  
pendant tout l'été !**

# TRADERS

Liné, l'éditeur Suisse, n'a pour l'instant réalisé que très peu de jeux et se prépare à lancer de nouveaux titres sur le marché, sur tous les formats.



Enfin, un jeu de commerce, de gestion et de comptabilité qui n'affiche pas la moindre colonne de chiffres. Quatre joueurs peuvent participer en même temps à la compétition, ils pourront être dirigés par l'ordinateur ou par des joueurs humains. Une interface est fournie avec le jeu permettant de brancher quatre joysticks sur l'ordinateur.



Tout est basé sur les graphismes, omniprésents dans le jeu. Vous devez donc vendre et acheter divers biens en votre possession. Quand vous vendez, vous fixez un prix qui aura pour but d'inciter les autres joueurs à acheter. Pour acheter, le concept est identique. Vous pouvez produire vos propres denrées et transformer votre champ de fleurs en bouteilles de parfum.

Des séquences assez délirantes sont intégrées au jeu, comme la possibilité d'envoyer une fusée sur une autre planète pour aller chercher des escargots et les revendre sur le marché. Vous serez aussi en contact avec des aliens, ce qui vous permettra d'acheter des produits assez rares dans votre région.

Si vous sentez que les choses ne vont pas très bien pour vous, vous pouvez toujours attaquer vos ennemis en envoyant des armées de mites. Vous pourrez acheter des armes dans un magasin spécialisé, et divers petits jeux sont intégrés à Traders, comme la roulette qui

## GAME OF LIFE

Les programmeurs assurent que ce jeu vous apportera de nouvelles sensations. Le but est de construire des cellules complexes à partir de formes de base. Vous devez influencer les cellules pour les faire évoluer dans le bon sens et les utiliser pour diverses fonctions. Vous

devez construire cinq formes de cellules différentes. Il faut constamment être sur ses gardes en faisant attention aux virus qui risquent de ruiner votre travail.

Le programme en lui-même est assez complexe et présente des vertus éducatives non négligeables, mais

tout cela reste un jeu. Il y a plus de 70 niveaux et les 15 premiers ont pour but d'apprendre toutes les ficelles du jeu à l'apprenti biologiste que vous êtes. Après ces niveaux, vous devrez construire des cellules vraiment complexes qui auront pour but de lutter contre les virus et les maladies.

PREVU SUR  
PC-AMIGA-ST-

**PRE  
VIEW**

Liné



vous permet de parier de l'argent. Chaque joueur a une portion de l'écran et joue tour à tour.

Ce jeu, très attrayant graphiquement parlant et au fonctionnement loufoque, pourrait bien avoir un succès surprenant.

**PRE  
VIEW**



PREVU SUR - AMIGA-PC-ST -



**Echanger vos cartouches sur consoles?**

**Connaître les prochains jeux pour consoles?**

**Des centaines d'astuces pour jeux sur consoles?**

**Perdu dans un jeu sur console?**

**Les nouveautés sur consoles?**

**CONNECTEZ-VOUS SUR 3615 JOYPAD**

Ah, ça vous énerve, ça, hein, qu'on vous parle de consoles dans la partie des jeux sur micros? Ça vous escagasse hein? Vous avez la haine, ça vous flanque la chair de poule vous avez envie de cogner, c'est plus fort que vous?

Ca ne vous fait rien? Vous avez un micro ET une console vous êtes très content de lire des infos sur vos deux bécanes, il y a de la place pour tout le monde, c'est bien fini le temps où on tapait sur la gueule du voisin pour une simple raison qu'il n'avait pas la même machine?

Bon. Dites-nous tout ça, nous avons besoin de votre avis. Nous allons faire des changements, on veut que ça bouge il faut que vous y participiez et que nous sachions quelle nouvelle formule vous souhaitez voir dans le prochain numéro de Joy à la rentrée.

Pour toutes ces raisons et bien d'autres encore, foncez sur la page 8 et lisez notre grand Référendum. C'est pas pour être pompeux, les mecs, mais le devenir de Joy est entre vos mains.

# THOMAS THE TANK ENGINE

Aussi surprenant que cela puisse paraître, Alternative Software est présent dans le monde micros depuis 1986 et n'a pratiquement développé que des jeux sur formats 8 bits. Ces deux dernières années, leurs jeux ont été adaptés sur 16 bits avec un succès confortable en Grande Bretagne mais une réussite commerciale limitée dans le reste de l'Europe.

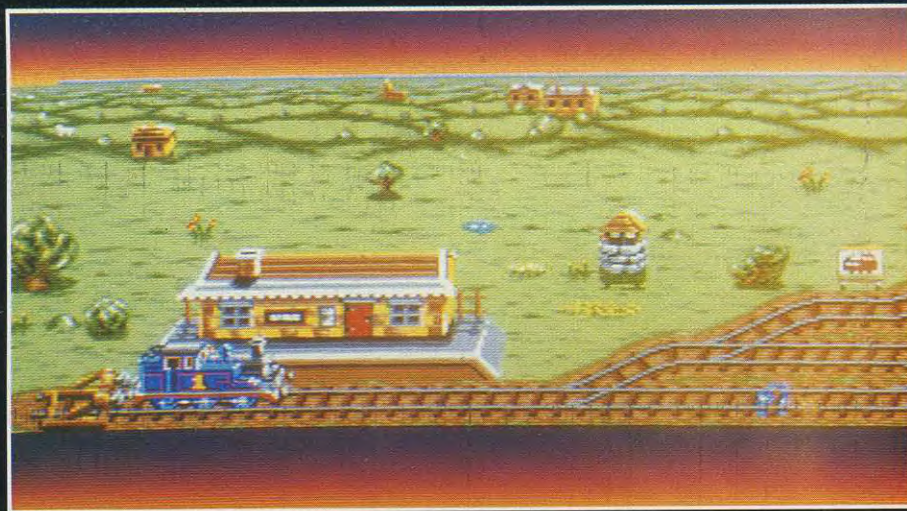
Deux raisons principales expliquent ce demi échec: d'une part Alternative Software n'a pas poussé ses produits dans les autres pays, et d'autre part la plupart des titres étaient tirés de séries télévisées anglaises parfaitement inconnues du grand public étranger.

Les prochains titres de l'éditeur sont aussi inspirés de programme télé, mais beaucoup plus universels ceux-là, quant aux titres typiquement anglais, le public à plus de chance de les connaître maintenant grâce, notamment, au satellite et au câble. L'une des plus grosses adaptations à venir est Dr Who, adaptation d'une série TV Anglaise de science-fiction présente sur les chaînes depuis environ 20 ans, et qui pourrait être comparée à la série culte Américaine StarTrek. Sans les budgets monstrueux de cette dernière.

Voici une autre série télé adaptée sur ordinateur, à noter que le narrateur de la série n'est autre que Ringo Star, l'ex-Beatles. Ce jeu est destiné à ceux qui ont gardé un cœur d'enfant, aux nostalgiques du train électrique. Votre boulot est simple, vous devez vous assurer que le train avance tranquillement pour transporter les enfants au bord de la mer, un tracteur dans une gare, et des médicaments dans un hôpital.

Votre tâche est définie en début de partie, et vous contrôlez Thomas le train en surveillant bien sa vitesse pour ne pas avoir d'accident. Si vous allez trop vite dans les virages, vous risquez de dérailler. Le jeu peut paraître simple, mais il disposera de deux niveaux, un pour les plus jeunes, l'autre pour les joueurs expérimentés. Les textes à l'écran seront en Français.

news, previews CES Chicago



**PRE  
VIEW**

PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-

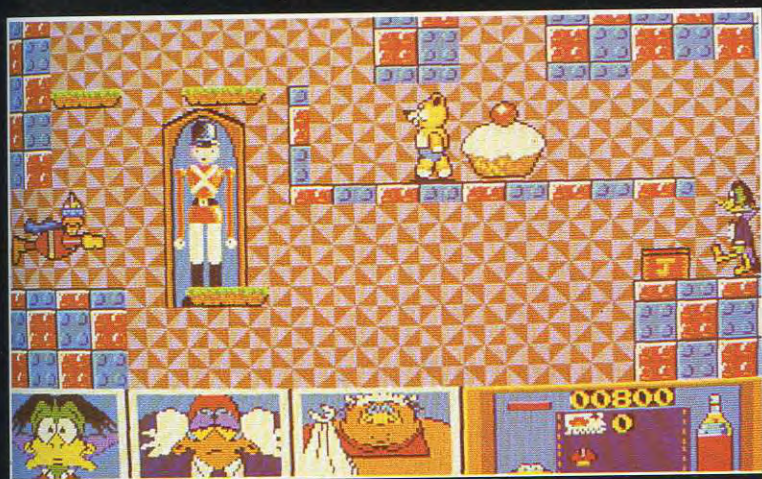
ALTERNATIVE  
SOFTWARE



# COUNT DUCKULA II

Le conte Duckula, Nanny et Igor sont tranquillement installés dans l'une des tours du château de Duckula, en train de déguster le dernier repas préparé par Nanny. Non loin de là, Von Goosewing, l'ennemi juré du conte Duckula, a fixé une fusée à la base de la tour, pour envoyer Duckula et ses ennemis dans l'espace, et, ainsi, se débarrasser d'eux. Une fois dans l'espace, nos amis se trouvent en bien mauvaise posture, le jeu peut commencer.

Il y a deux jeux distincts dans Count Duckula II. Dans la première partie, le joueur doit guider la fusée



à travers les astéroïdes, en les évitant, et en tirant pour les réduire en miettes. Une fois cette mission accomplie vous entrez dans l'autre partie du jeu, l'atterrissage sur une planète, suivi de l'exploration de celle-ci. Malheureusement, cette planète est habitée de gentils petits jouets. Chaque fois que le conte Duckula entre en contact avec l'un d'eux il devient un peu plus gentil, et ça lui déplaît énormément, lui, le vampire. Le joueur doit diriger Duckula pour le faire éviter tout ces gentils jouets. Sur son chemin, il peut ramasser des objets spéciaux qui le rendent invincible pendant un temps limité, ce qui l'empêche de devenir gentil. Duckula peut aussi ramasser des bouteilles de ketchup pour arro-

ser ses ennemis et ainsi bloquer leur avancée. Cette section est remplie d'énigmes étranges que vous devrez déjouer rapidement avant de devenir complètement adorable, et, par là même, perdre la partie.

PREVU SUR  
-ST-AMIGA-PC-

**PREVIEW**

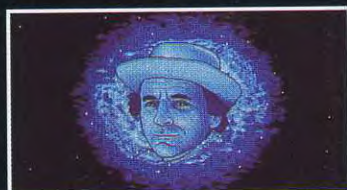


# DR. WHO

PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-



per la menace sur la couche d'ozone. Vous disposez de 24 heures, pas une minute de plus, sinon il sera trop tard. Les Daleks ne peuvent pas sauter d'une plate-forme à l'autre, tandis que vous bondirez de bâ-



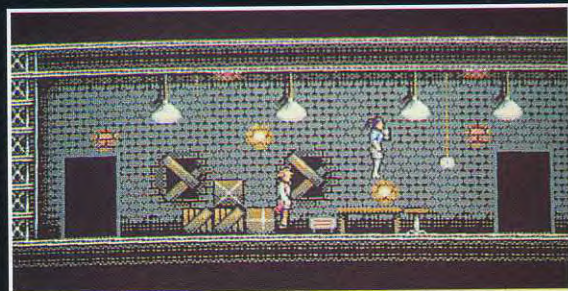
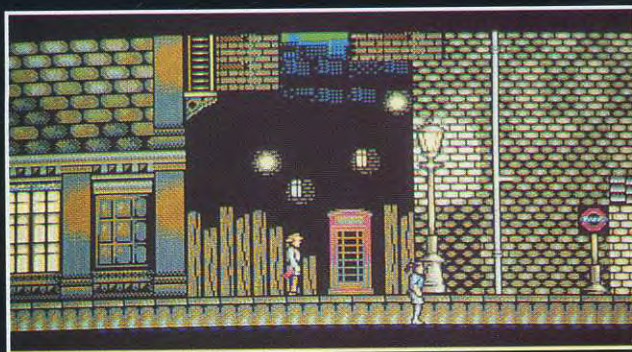
**N**ous sommes en l'an 2254 et l'univers tout entier est menacé par une invasion monstrueuse. Les Daleks (des robots) et Davros (mi-robot, mi-humain), leur leader observent la terre depuis 1950, ils ont maintenant décidé qu'il était temps de prendre le contrôle de notre planète. Davros sent que le peuple terrien pourrait devenir une menace, dans le futur, pour l'empire Dalek, autant anéantir la terre tout de suite avant qu'il ne soit trop tard. Davros envoie donc des vaisseaux dans l'atmosphère pour détruire la couche d'ozone.

Dr. Who, le héros de cette histoire, voyage dans le temps à l'aide de son propre vaisseau, le Tardis (appareil qui ressemble aux cabines téléphoniques des années 60, cabines qui servaient à appeler la police), et se pose sur la Terre pour essayer de sauver notre peuple.

Dr. Who est un jeu de plates-formes, et, en fait, c'est vous et l'un de vos amis (en mode deux joueurs) qui allez sauver la planète. Les deux lieux principaux que vous allez explorer sont les égouts et le centre de Londres. Les Daleks peuvent vous tuer facilement si vous êtes pris dans leur champ de force, et le Dr. Who doit les éviter au maximum, le temps de fabriquer un rayon capable de stop-

per la menace sur la couche d'ozone. Vous disposez de 24 heures, pas une minute de plus, sinon il sera trop tard. Les Daleks ne peuvent pas sauter d'une plate-forme à l'autre, tandis que vous bondirez de bâ-

timen en bâtiment, sur les rebords des fenêtres, sur les devantures des portes. Le jeu en est encore à sa toute première phase de réalisation, et les programmeurs d'Alternative Software sont occupés à rajouter des tas d'éléments pour rendre Dr. Who plus intéressant, afin que ce jeu devienne leur plus grosse licence. Sortie prévue en novembre.

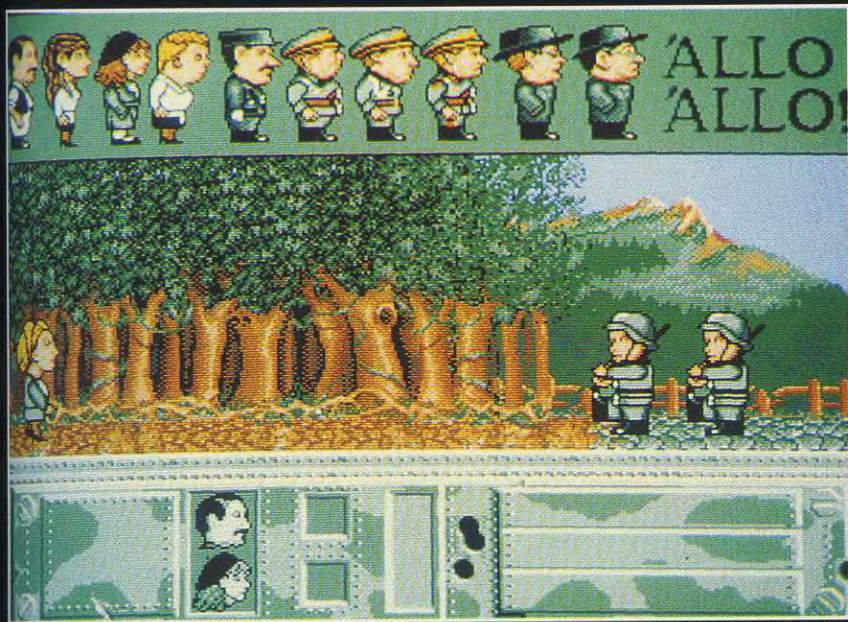


news, previews CES Chicago

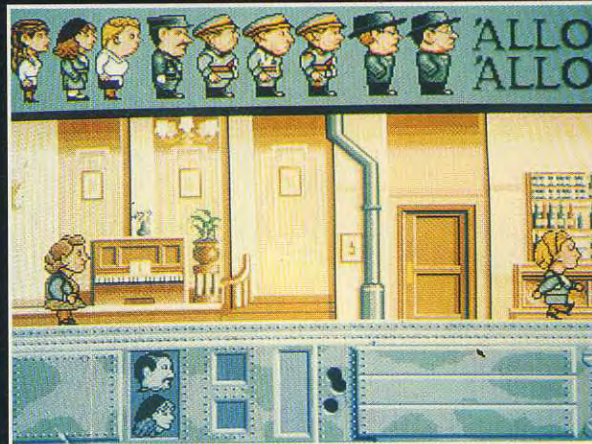
**PRE  
VIEW**

ALTERNATIVE  
SOFTWARE

# ALLO ALLO



PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-



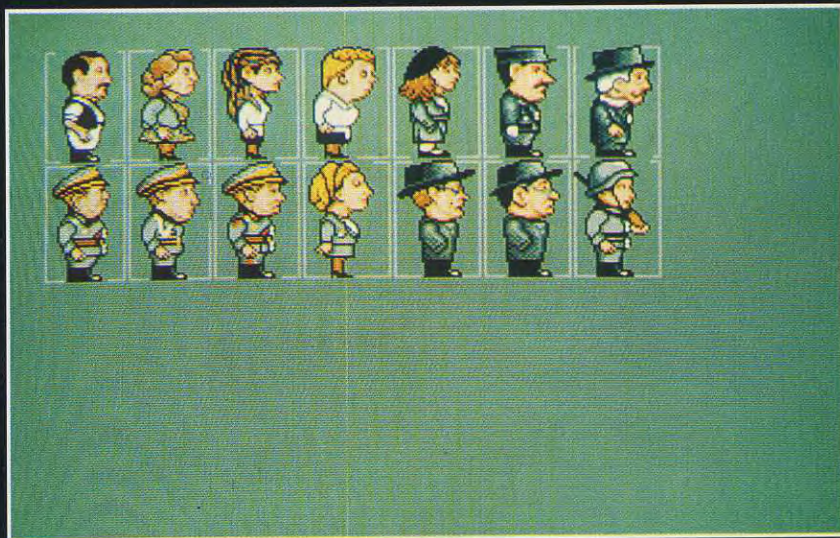
**PRE  
VIEW**

**A**llo Allo est aussi tiré d'un programme de télé hebdomadaire qui, chaque semaine, atteint le haut des classements d'audience. Typiquement anglais, Allo Allo ne peut être compris par la plupart des Européens, on peut d'ailleurs le comparer aux Monty Python avec toute cette dose d'humour, et toutes ces insinuations à chaque phrase.

L'action se passe pendant la seconde guerre mondiale et tourne autour de la résistance Française, des soldats Britanniques que l'on cache, et de l'armée allemande qui occupe le pays. Précisons que toutes les nationalités, dans cette série, s'entendent à merveille, et que Allo Allo n'est qu'une vaste parodie des événements de la seconde guerre. En fait, tout le monde risque de trouver les gags de Allo Allo amusants.

L'histoire du jeu est la suivante: un tableau représentant la Madone aux Gros Seins a été dérobé. Ce tableau vaut une fortune et tous les personnages de l'histoire veulent se le procurer; malheureusement, de nombreuses contrefaçons ont été réalisées, et il sera difficile de trouver l'original. Avec des personnages comme le baron Von Clinkerhoffen, Heir Flick, et le héros du jour, René, le patron du bar français, Allo Allo devrait plaire à tous.

Il est possible de voir cette série à l'aide du satellite dans la plupart des pays Européens (Note de Roger le traducteur: il n'y a pas si longtemps, Allo Allo était programmé sur Canal Plus). Beaucoup d'éléments du jeu sont basés sur l'interactivité entre les personnages, mais les textes à l'écran seront limités pour ne pas gêner les joueurs ne maniant pas trop la langue Anglaise. Allo Allo, est un mixage de jeu de plates-formes et de jeu d'aventure, l'écran scrollera sans interruption dans les 8 directions (en même temps?). Des points seront attribués pour l'obtention de certains objets. Autre moyen de gagner des points, embrasser certains personnages, mais attention, René ne doit pas se faire prendre par sa femme en train d'embrasser une autre femme. Si vous trouvez la peinture, et que vous réussissez à la garder suffisamment longtemps, alors la partie sera gagnée. Tout cela peut sembler simple, mais de nombreuses surprises, de très nombreuses épreuves vous attendent.



# SCOOTY AND SWEEP

news, previews CES Chicago

Les héros de ce jeu sont deux marionnettes tirées d'une série TV là aussi, ce jeu est donc destiné aux plus jeunes des joueurs micro. Vous pouvez diriger chaque personnage, et le fonctionnement du jeu, comme les autres softs présentés par

Alternative Software, est encore sur la base de plates-formes. En mode deux joueurs, vous pouvez jouer l'un avec l'autre, ou l'un contre l'autre, ce qui rend Scooty and Sweep encore plus difficile.

Alors que leur maître était sorti de la maison, Scooty et Sweep ont foutu un souk pas possible dans toutes les pièces. Ils réalisent alors qu'il doivent tout ranger et nettoyer avant le retour de leur maître sinon ils vont avoir de

gros problèmes. Scooty dispose d'une baguette magique, et Sweep d'un pistolet à eau qu'ils utiliseront pour lutter contre toutes les bestioles, les araignées, qui traînent dans tous les coins de la maison.

Des os traînent partout, sur le sol, sur les étagères, et même cachés en divers endroits, réussir à atteindre ces os est souvent une énigme à part entière. Vous devrez lutter contre l'horloge, ce qui rend l'action trépidante.

Vous avez de nombreuses pièces à visiter, mais vous ne pourrez passer de l'une à l'autre qu'une fois tous les os ramassés et placés dans une corbeille. Si les deux joueurs décident de se battre l'un contre l'autre, et non pas de coopérer, c'est celui qui a ra-

massé le plus d'os qui gagne. Le jeu est très simple, mais l'accent a été porté sur les graphismes, très colorés, et sur les musiques très réussies qui accompagnent les péripéties de Scooty et Sweep. De nombreuses options, des bonus, des pouvoirs sont présents dans le jeu, ainsi que des sous-sections qui changent complètement l'action du jeu.

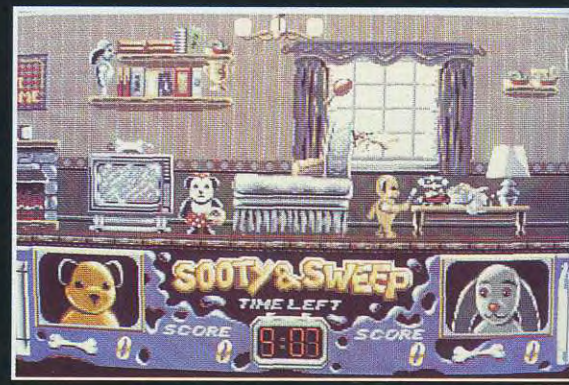


**PREVIEW**

PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-



Alternative Software dispose d'une longue liste d'adaptation pour l'année à venir, et l'un des plus gros titres sera Suburban Cowboy, le film mettant en scène Hul Hogan la star de catch WWF. Viendront aussi Popeye II et bien d'autres. La plupart des titres seront adaptés sur PC et Alternative projette de les porter sur consoles également.



ALTERNATIVE SOFTWARE

# SPECIAL VACANCES

## 10 Super Nintendo 10 Megadrive + Sonic à gagner\* chez Micromania

Un espace 100% consoles  
ouvert pendant tout l'été

**MICROMANIA - 70, Champs-Élysées**  
Tél. 45 62 76 18 - Mo George V - RER Ch. de Gaulle-Etoile



**MICROMANIA LYON LA PART-DIEU**  
Niveau 1 . Face-sortie Métro  
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82 **NOUVEAU**

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

**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<sup>o</sup> Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

\* Pour  
**GAGNER**  
**1 Megadrive**  
ou  
**1 Super Nintendo**  
remplissez le bon ci-dessous  
et déposez-le dans l'urne à  
votre disposition dans tous  
les magasins MICROMANIA  
(tirage en juillet)



**Le cadeau de l'été !**

**La Casquette MICROMANIA  
GRATUITE\*\* pour 300€ d'achats**

\*\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

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. Téléphoner ou taper 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

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

**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) + 28 F	F
Précisez Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> <b>Total à payer =</b>	<b>F</b>

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

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN  
DIRECT SUR MINTEL  
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 25 F) pour frais de remboursement

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

N° de membre (facultatif) \_\_\_\_\_



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

**1290F**

**3615  
MICROMANIA  
DES JEUX  
DEMENTS !!**

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

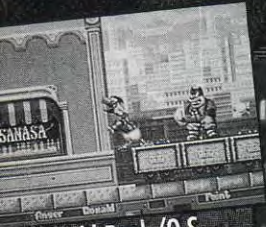


**LES  
NOUVEAUX  
D'ABO**

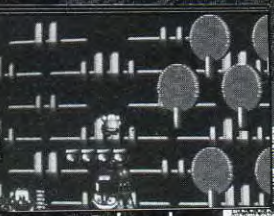
**VERSIONS FRANCAISES  
OFFICIELLES GARANTIES PAR LE CONSTRUCTEUR**

**SPECIAL VACANCES**

**Des Hits déments à  
des prix  
déments**



**Donald Duck / Q.S.  
399F**



**Robocod  
399F**



**Rolling Thunder n°2  
399F**



**Wings of War  
349F**

J. Buster Boxing	395F	249F
World Cup Italia	395F	249F
Ghouls 'n Ghost	475F	249F
Decapattack	395F	249F
Golden Axe	475F	399F
Mercs	475F	399F

**MICROMANIA**

<b>A venir</b> Krusty's Fun House	<b>A venir</b> Terminator	<b>A venir</b> Olympic Gold
<b>NEW</b> D.R. Robinson Supr. Court	<b>NEW</b> Lakers VS Bulls	<b>NEW</b> Kid Chameleon
<b>NEW</b> Wonderboy in Monter. 475F	<b>NEW</b> Two Crudes Dudes 449F	<b>NEW</b> Desert Strike



**La Manette seule 145F 99F**

**SPECIAL VACANCES**

**Le Remote  
Controller** **295F 199F**

**Manette sans fil**  
permettant de vous éloigner à 6  
mètres de votre console.

**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



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

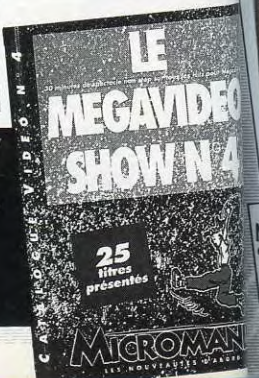
**LES HITS MEGADRIVE**

**suite**

John Madden n°2	449F	Toki (Plateforme)	42
Street of Rage	449F	Gynoug (Shoot'em up)	38
EA Hockey	449F	Rings of power (Aventure)	49
Marble Madness	449F	Carmen San Diego (Enquête)	49
Turbo Out Run	449F	Centurion (Stratégie)	47
Mario Lemieux Hockey	395F	Shinning and Darkness (Dungeons)	44
Jordan VS Birds	449F	Immortal (Action)	44
Devilish (Arcade)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	47
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	44
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Wrestler War (Sim.Catch)	39
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Populous (Stratégie)	44
Road Rash (Course Moto)	449F	F22 Interceptor	44
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Out Run (Course Auto)	47

**99F ou  
GRATUITE**

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



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

**175F 99F**

**La GAMEGEAR**  
 + le jeu Sonic  
 + adaptateur secteur **1 290F**  
 + la banane  
 + la sacoche Micromania gratuite

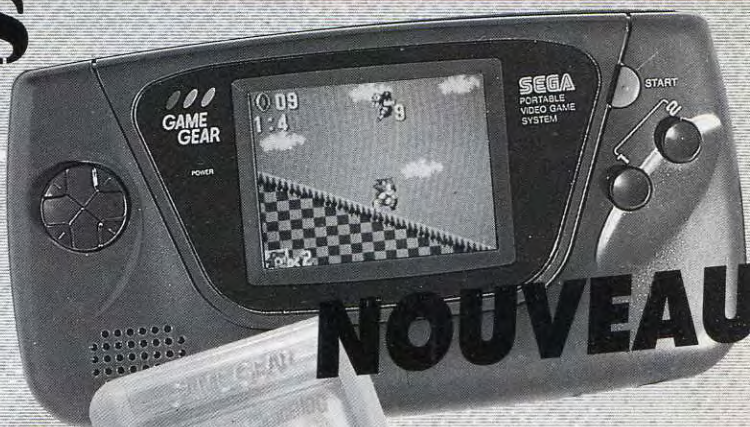
**SPECIAL VACANCES**

**LE WIDE MASTER**  
 agrandit l'écran de votre Gamegear

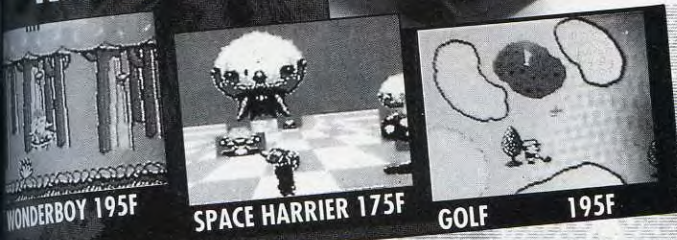
**PROMOTIONS  
 SPECIAL  
 VACANCES**



**145F 99F**



**NOUVEAU**



WONDERBOY 195F

SPACE HARRIER 175F

GOLF 195F

**GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR - TOP GAMEGEAR HITS A VENIR - HITS A VENIR**

<b>NEW</b> Golden Axe 245F	<b>NEW</b> Chessmaster 245F	<b>NEW</b> Crystal Warriors 325F	 Sonic Hedgehog 245F	 Donald Duck 245F	<b>A venir</b> D.R. Robinsons Supr. Court	<b>A venir</b> Olympic Gold
<b>NEW</b> Ninja Gaiden 245F	 Joe Montana 245F	 Mickey Mouse 245F	 Super Monaco GP 215F	 Shinobi 245F	<b>A venir</b> Spiderman	<b>A venir</b> Princess of Persia
 Air Gun 245F	 Fantazy Zone 245F	 Halley wars 245F	 Slider 245F	 G Loc 245F	<b>A venir</b> Wimbledon Tennis	<b>A venir</b> Senna Grand Prix

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



TOP 20 SEGA		OFFRE SPECIALE	
Astérix	395F	Action Fighter	149F
Sonic Hedgehog	395F	Aztec Adventure	149F
Donald Duck	395F	Enduro Racer	149F
Wimbledon Tennis	365F	Fantazy Zone 1	149F
Sagaia	365F	Global Defense	149F
Super Kick Off	345F	Hang on	149F
Mickey Mouse Castle.	395F	Ninja	99F
Populous	365F	Secret Command	149F
Moonwalker	395F	Super Tennis	99F
Heavy Weight Champ.	325F	Teddy Boy	149F
Mercs	395F	Transbot	149F
Sega Chess	395F	World Grand Prix	99F
Wonderboy 3	395F		
California Games	345F		
Super Monaco GP	395F		
Pacmania	395F		
Golden Axe Warrior	365F		
Double Dragon	395F		
Bubble Bobble	285F		
Klax	395F		

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 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**

**A paraître**

Ninja Gaiden  
 Olympic Gold  
 Air Rescue  
 Predator 2  
 Senna Grand Prix

Wonderboy in  
 Monsterworld  
 Chuck Rock  
 Marble Madness

**En juillet/août votre émission préférée Epasse sur FR3 tous les jours du lundi au vendredi vers 13h30.**

**SPECIAL VACANCES**



# SPECIAL VACANCES

**LIGHT MASTER**  
175F  
**99F**

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



**GAME KEEPER**  
175F  
**99F**

En tissu plastifié pour transporter partout votre Game Boy et ses accessoires



**3615 MICROMANIA  
UNE GAME BOY  
A GAGNER CHAQUE  
SEMAINE !!**

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

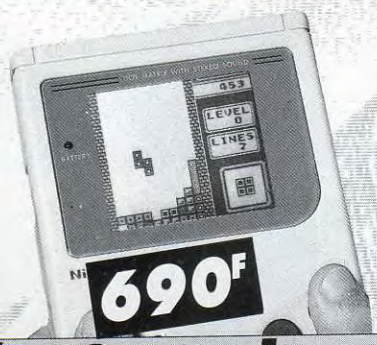


# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD



**OFFRE SPECIALE  
MICROMANIA**



**690F**

## La Console Gameboy

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

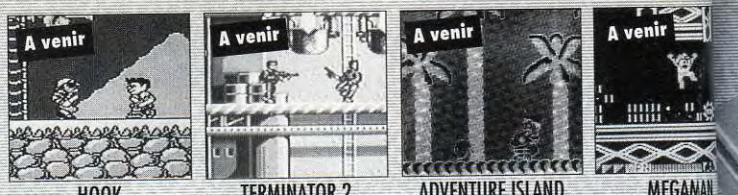
### Les HITS (suite)

F1 Race	289F	Navy Seals	269F	Radar Mission	229F
Bubble Bobble	249F	Nemesis	269F	Revenge of Gator	225F
Ghostbusters 2	269F	Oihello	229F	Snoopy's Magic World	249F
Skate or Die	269F	Hyperload Runner	195F	Soloman's Club	269F
Amazing Spiderman	229F	Dyna Blaster	229F	Wizards and Warriors	229F
Boulder Dash	229F	Football International	249F	Bubble Ghost	249F
Boxxle	249F	Fortified Zone	269F	Soccer	269F
Burai Fighter	229F	Kung Fu Master	229F	Golf	229F
R Type	229F	Qix	229F	Princesse Blobette	229F

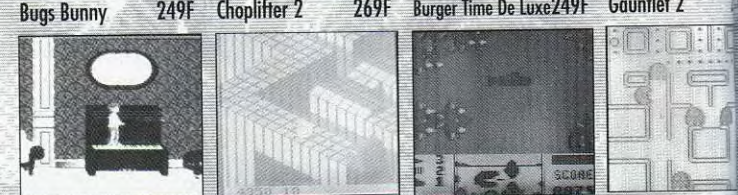
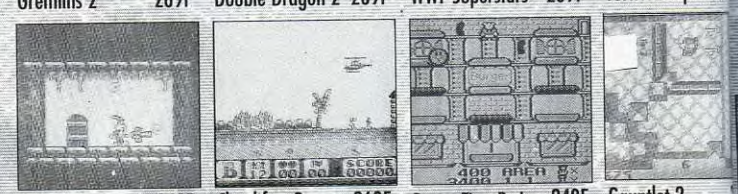
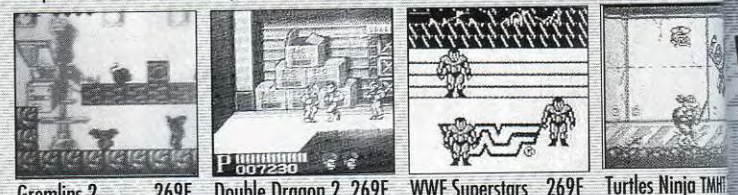
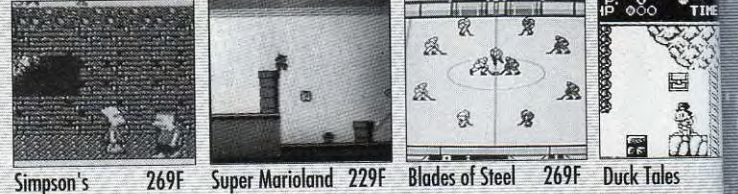
En juillet/août, votre émission préférée passe sur FR3 tous les jours du lundi au vendredi vers 13h30.



# SPECIAL VACANCES



## Les HITS sur GAME BOY



# La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes  
+ Super Mario 4

Version française officielle  
garantie par le constructeur



Super Mario 4

**DERNIÈRE MINUTE**  
L'ADAPTATEUR pour  
utiliser les cartouches américaines  
sur la Super Nintendo Française  
**EST ARRIVÉ!!!**

**99F**

AVEC DES DIZAINES DE TITRES:  
CONTRA 3 • ACTRAISER • SUPER GHOULS'N GHOSTS • PILOT WINGS etc...

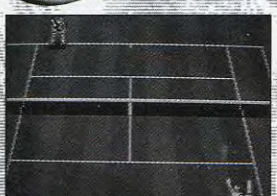
**1290F**

# MICROMANIA

Le cadeau de  
l'été!



F-Zéro 449F



Super Tennis 449F



Super Soccer 449F



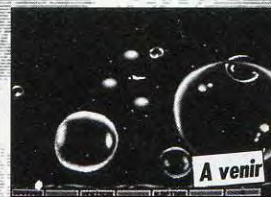
Super R Type 449F



Castlevania 4 (Plateforme)  
Combattez avec votre fauget  
les monstres terrifiants sur  
4 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.

**La Casquette  
MICROMANIA  
GRATUITE\* pour  
300F d'achats**  
\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

## CONSOLE N.E.S + Super Mario + 2 Manettes de jeu



**690F**

MANETTES	
MANETTE NES ADVENTAGE	395F
MANETTE MAX	295F
MANETTE DOUBLE PLAYER	489F

### LES HITS

Rescue Rangers (TIC ET TAC)	449F	Snake's Revenge	389F
Bugs Bunny Birthday	449F	Track & Field 2	389F
Simpsons	389F	TMHT 2 (Turtle Ninja 2)	549F
Super Mario Bros 3	449F	Little Nemo	389F
Super Mario Bros 2	389F	Tetris	349F
Jack. Chan Action Kung	449F		

### A PARAÎTRE

#### LES NOUVEAUTES

North and South	449F
Track Out	349F
Hook	449F
Super Soccer	389F
Super Player tennis	389F

Adventure Island 2	Terminator 2
Deja Vu	Battletoads
Immortal	Megaman 3
NES Open Golf	Robocop 2
Paperboy 2	

Adventure of Lolo 2	349F	Faxanadu	389F	New Zealand Story	449F
Battle of Olympus	389F	Fester's Quest	185F	Punch Out	349F
Batman	449F	Ghostbusters 2	389F	Road Fighter	289F
Blastar Master	349F	Goal	449F	Rad Racer	389F
Captain Planet	449F	Godzilla	389F	Solstice	389F
Days of Thunder	449F	Gremlins 2	489F	Star Wars	489F
Donkey Kong Classics	195F	Hunt for Red October	449F	Top Gun 2nd Mission	449F
Double Dragon 2	449F	Kung Fu	289F	Totally Rad	449F
Double Dragon 3	449F	Legend of Zelda	389F	World Cup	389F
DR Mario	349F	Lunar Pool	349F	Zelda 2 (Adventure of Link)	389F
Dragon's Lair	449F	Maniac Mansion	549F		
Dragonball	349F	Megaman 2	489F		
Duck Tales	449F	Metroid	185F		

# CONCOURS

## JOYSTICK ET KONIX VOUS OFFRENT

# 20 CARTOUCHES GAME BOY™ ET 20 HOLSTER

Concours sans obligation d'achat.

**REGLEMENT**  
1/ KONIX et JOYSTICK organisent un concours  
2/ Les membres de JOYSTICK et de KONIX n'ont pas le droit d'y participer.  
3/ Ce concours sera clos le 29 août à minuit.  
4/ Les gagnants seront prévenus individuellement.  
5/ En cas d'ex-æquo, les gagnants seront désignés par tirage au sort, par KONIX



HOLSTER



Rien n'est plus précieux à vos yeux que votre GAME BOY™. Alors protégez-la des rayures, des chutes et des chocs et gardez-la toujours avec vous, sans risquer de l'abîmer.

**POUR GAGNER UNE CARTOUCHE ET UN HOLSTER, REPONDEZ AUX QUESTIONS SUIVANTES:**

1/ KONIX EST UNE SOCIÉTÉ:

- A : ANGLAISE
- B : FRANÇAISE
- C : SERBO CROATE

2/ HOLSTER SIGNIFIE EN ANGLAIS:

- A : PROTECTION ANTI CHOC
- B : ÉTUI
- C : SUPPORT ANTI CHOC QUI SE FIXE À LA CEINTURE (si l'on veut), ET QUI PERMET DE SE PROMENER PARTOUT SANS S'INQUIETER POUR SA CONSOLE GAME BOY™

3/ QUESTION SUBSIDIAIRE:

- EN UNE LIGNE MAXIMUM, CRÉEZ LE SLOGAN PUBLICITAIRE DU HOLSTER DE KONIX.

GAME BOY™ est une marque déposée par NINTENDO CO. Ltd

### BULLETIN DE PARTICIPATION

À DÉCOUPER OU À PHOTOCOPIER ET À ADRESSER À JOYSTICK • CONCOURS KONIX • 103 Bd. Mac DONALD • 75019 PARIS.

RÉPONSE 1  A  B  C

RÉPONSE 2  A  B  C

RÉPONSE 3 .....

NOM.....PRENOM.....AGE.....

ADRESSE.....CP.....

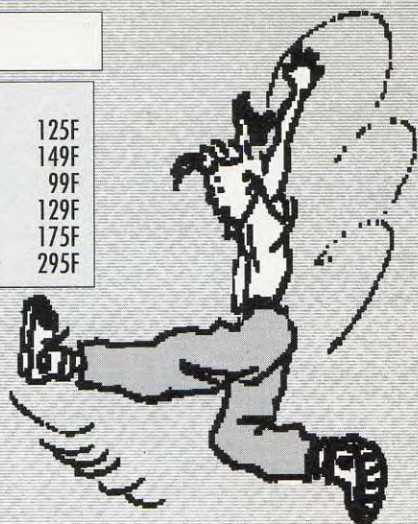
VILLE.....CONSOLE .....

# 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

**MANETTES**  
Manette SPEEDKING 125F  
Manette NAVIGATOR 149F  
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99F  
QUICKJOY VI JET FIGHTER 129F  
QUICKJOY V SUPERBOARD 175F  
QUICKJOY TOPSTAR 295F



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

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Amiga Cars 3	299/299F
Amiga Civilization	ND/349F
Amiga Global Effect	349/349F
Amiga Quik	259/259F
Amiga Fish Over	259/259F
Amiga Grim Hood (Sierra)	ND/349F

## TOP ST/AMIGA

EPIC	299/299F
The Manager	309/309F
Airbus	359/359F
Vroom-Data disc	149/149F
Grand Prix (Microprose)	349/349F
Ishar	299/299F
Jaguar	ND/259F
Eye of Beholder 2	ND/359F
Sim Ant	ND/349F
Vroom	249/249F
Spécial Forces	349/349F
Superski 2	299/299F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Populous 2	299/299F
Giants of Europe	ND/79F

## AUTRES NOUVEAUTES

Amiga 10 Tank Killer	ND/349F
Amiga Championship Manager	249/249F
Amiga Demonsgate	ND/349F
Amiga Graham Taylor Challenge	299/299F
Amiga Knight of the Sky	349F/ND
Amiga Lords	ND/359F
Amiga Lord of Rings	ND/259F
Amiga The Of Tempress	ND/309F
Amiga Pacific Islands	299/299F
Amiga The 9	349/349F
Amiga The Zone	ND/259F
Amiga Crazy Woods	259/259F
Amiga Tales of Engagement	ND/259F
Amiga Super Tetris	349/349F
Amiga Pentacle	249/249F
Amiga Aventura	ND/259F
Amiga The Isle	ND/299F
Amiga Tales of Prey	ND/349F
Amiga Tales	299/299F
Amiga Secret Action	349/349F
Amiga Insurance	259/259F
Amiga Recovery	299/299F
Amiga Eye of Beholder	ND/299F
Amiga The Lord of the Rings	349/349F
Amiga Football Crazy	259/259F

John Barnes	259/259F
Might and Magic 3	ND/399F
Moonstone	ND/299F
Pinball Dreams	ND/259F
Police Quest 3	ND/349F
Pool of Darkness	ND/329F
Populous Editor	149/149F
Project X	ND/259F
Return to Europa	79/79F
Rise of the Dragon	ND/349F
Robocop 3	259/259F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Space Crusade	259/259F
Space Quest 4	ND/399F
Steel Empire	299/299F
Ultima VI	ND/309F
Vengeance of Excalibur	309/309F
Wayne Gretsky	ND/259F
Winning Tactics	79/79F

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

## SPECIAL VACANCES

Addams Family	<del>259/259F</del>	225/225F
Parasol Stars	<del>259/259F</del>	225/225F
Black Crypt	<del>ND/259F</del>	ND/225F
John Madden Football	<del>ND/259F</del>	ND/225F
Sim Ant	<del>ND/349F</del>	ND/299F
Lemmings	<del>259/259F</del>	149/149F
Lemmings Data Disc	<del>159/159F</del>	119/119F
Another World	<del>299/299F</del>	229/229F
Croisiere pour 1 Cadavre	<del>299/299F</del>	229/229F
Master Golf	<del>ND/349F</del>	ND/199F
Power data Disk	<del>ND/149F</del>	ND/79F
Elvira 2	<del>299F/ND</del>	199F/ND
Rail Road Tycon	<del>349F/ND</del>	299F/ND

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

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

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

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

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

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Amiga 17 Fortresse Volante	449F
Amiga Quik	349F
Amiga The Bow	399F
Amiga Lord of the Rings 2	349F
Amiga The Overmonger	349F
Amiga Fish Over	299F
Amiga The Manager	309F

## TOP PC COMPATIBLES

Aces of the Pacific	399F
Dune	399F
Ultima VII	399F
Ultima Underworld	399F
Star Trek	349F
Civilisation	399F
Falcon 3.0	449F
Airbus	459F
Ishar	299F
Ishar	299F
Eternam	349F
Eye of Beholder N2	349F
Another World	349F
Epic	349F
Wing Commander N2	399F
Wing Com. 2 Spécial	199F
Harpoon	399F

## SPECIAL VACANCES

Sim Ant	349F	299F
Heimdall	349F	299F
Realms	299F	199F
Super Ski 2	329F	279F
Midwinter 2	399F	299F
Lemmings	299F	199F

## AUTRES NOUVEAUTES

Amiga Slaver	359F
Amiga Championship Manager	299F
Amiga Conspiracy Dead Lock	399F
Amiga Demonsgate	399F
Amiga The Lord of the Rings	449F
Amiga Global Effect	399F
Amiga Grand Prix Unlimited	349F
Amiga Tales of the 357Th	349F
Amiga The Of Tempress	359F
Amiga Pacific Islands	349F
Amiga The 9	399F
Amiga The Part	299F
Amiga Crazy Woods	299F
Amiga The Babes	359F
Amiga The Seige	299F

## MANETTES

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

Bard's Triple Pack (1+2+3)399F	LES Manley Lost in L.A.	349F	Space Quest IV	399F	
Castles	349F	Les Aventures de Moktar	299F	Steel Empire	349F
Castles Data Disk	149F	Links	399F	Super Tetris	349F
Chessmaster 3000	359F	Links Bayhill, etc...	159F	Treasure to Savage Frontier	329F
Croisiere pour un cadavre	229F	Links Hyatt, etc...	179F	Vengeance of Excalibur	359F
F117A NightHawk	399F	Martian Memorandum	299F	Wayne Gretsky 2	309F
Hyperspeed	449F	Might and magic 3	399F	Wing Commander	349F
Immortal	199F	Monkey Island 2	359F	Wing Com. 2 Speach Disk	179F
Jetfighter 2	399F	PGA Course Disk	149F	World Class Chess	359F
Lemmings data disk	149F	Shangai 2	359F		

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

# FALCON:

## LA FIN D'UN MIRAGE

Industriel leader des grandes heures de la micro-informatique, Jack Tramiel (avec le PET 2001, le Commodore 64 et l'ATARI 520 ST) voulait prendre quelque repos bien mérité pour savourer tranquillement ce plaisir propre aux visionnaires de cette fin du 20ème siècle. Et bien non... la passion du challenge l'a fait sortir de sa tanière pour nous concocter, avec une équipe hi-tech basée en Israël (Tonton Tramiel en a profité pour virer quasiment tous les concepteurs du TT et du Mega STE et pour débaucher deux ingénieurs de chez Next et un de chez Apple), un produit riche en couleurs à l'image de ses phantasmes: le FALCON était né.

### QUELLE GUEULE ÇA A ?

Les protos ont été présentés à l'intérieur de boîtiers de 1040 STE, mais la version finale bénéficiera d'un nouveau design, l'une des exigences étant de faire cohabiter une alimentation, un lecteur de disquettes (haute densité), un disque dur, un microprocesseur 32 bits, un blitter, un DSP (le même que sur le Next...), une horloge interne, un peu de mémoire, une interface SCSI et un chip vidéo à faire pâlir les moniteurs les plus synchros: pas mal.

Comme le présente le schéma ci-contre (diagramme 1), le FALCON dispose d'un microprocesseur MC68030 cadencé à 16 petits Mhz, d'un support pour coprocesseur MC68882, d'une mémoire centrale extensible à 14 Mo, d'un processeur de traitement numérique du signal DSP 56001 (à 32 Mhz, ce qui rattrape les 16 Mhz du 68030 qui auraient pénalisé la machine), de deux processeurs sonores (l'un étant le vieux Yamaha 2149 pour assurer la compatibilité, l'autre étant archi top secret. Il s'agissait du Rascal sur les prototypes, mais il a été finalement supprimé car jugé trop médiocre).

En ce qui concerne la Ram, on passera de 1 à 4 par simple remplacement de barrettes SIMM (de 256Ko à 1Mo) mais Atari a fait appel à une nouvelle (inédite, plutôt) technologie pour le passage à 14Mo.

Trois grands domaines se dégagent rapidement: le son, l'image et le monde extérieur. Et ce ne sont que les parties visibles de l'iceberg: l'imagination fertile des développeurs nous promet de belles soirées en perspective. En attendant de voir apparaître sur les rayonnages la concrétisation de leurs délirantes respectsifs, faisons un rapide tour d'horizon.

### OH OUI TIENS, UN RAPIDE TOUR D'HORIZON

Le son, malgré l'interface MIDI en standard, n'était pas à la hauteur de ses ambitions sur les ST. Une amélioration sensible était arrivée avec les STE. Là, le FALCON se surpasse car il offre, en plus de ses possibilités d'enregistrement et de restitution en stéréo, de 8 canaux 16 bits dont la fréquence d'échantillonnage peut atteindre 50 Khz et ce en lecture/enregistrement. La première application qui vient à l'esprit est le mixage et la spatialisation du son en temps réel (voir diagramme 2).

L'image, ou du moins l'ensemble du pack vidéo, est pour le moins surprenant. Le Falcon offre de nombreuses facilités pour la réalisation d'un genlock peu coûteux: synchro externe, affichage en mode 15 ou 16 bits (chaque point est codé sur 16 bits, avec un format RRRRRGGGGBBBBB, X servant à définir à quel mode on fait appel). La machine peut fonctionner sur tous les écrans cathodiques de la planète: NTSC, PAL, PERITEL et SECAM.

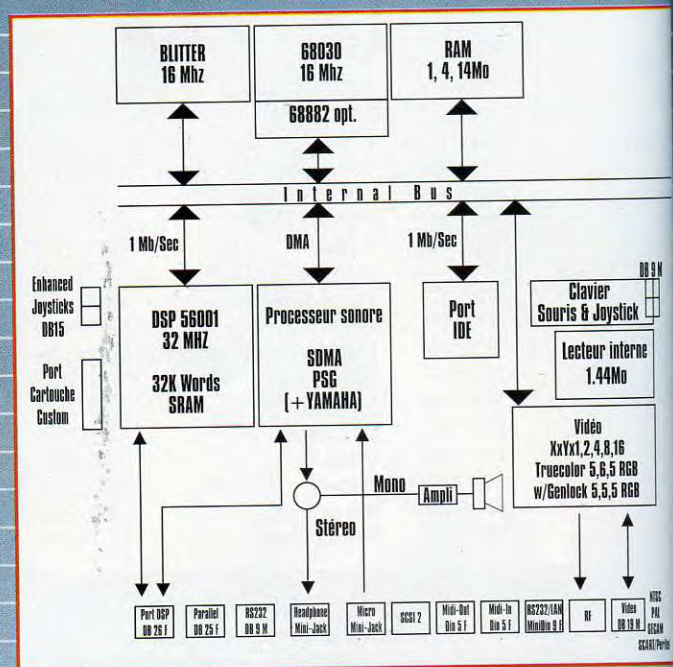


Figure 1

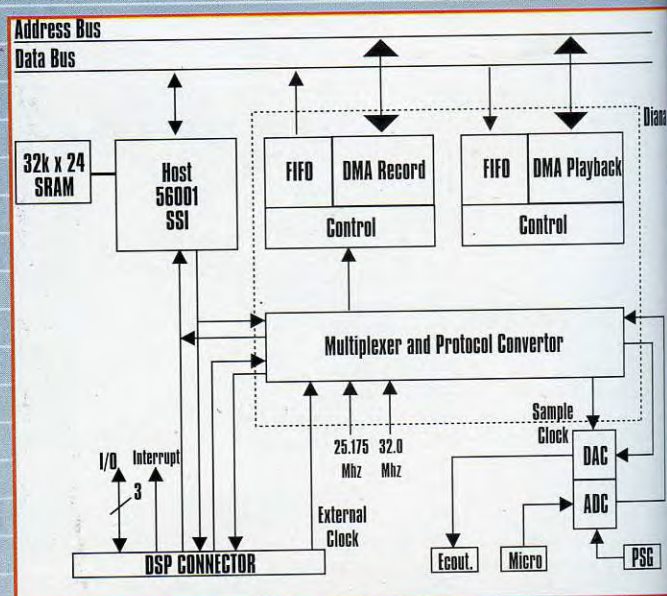


Figure 2

Le Falcon supporte évidemment les résolutions traditionnelles du ST. Et celles-ci s'ajoutent deux nouveaux modes: un mode VGA et un mode "True Color" allant d'une résolution de 320 x 200 en 15 plans avec 32768 couleurs jusqu'à 640 x 480 en 8 plans avec 256 couleurs parmi 262144. Les versions non finalisées remises aux développeurs comportent un processeur vidéo capable de pondre jusqu'à 65536 couleurs pour une résolution de 640 x 480, mais aucun moniteur ne supportant une telle largeur de bande passante et, fort logiquement, aucun développeur n'ayant tiré parti de cette capacité. Atari hésite à garder un chip aussi puissant et aussi peu utilisable.

## LES SORTIES/ENTRÉES

La liaison avec le monde extérieur permet la communication avec d'autres produits (du synthétiseur au scanner en passant par l'imprimante et le disque optique numérique sans oublier le modem). Retenons que les mémoires de masse se connectent au FALCON grâce à l'interface SCSI II, le disque dur interne est à la norme IDE, d'un format de 2 1/2 comme dans le monde du PC, qui présente l'inconvénient de ne pas supporter une capacité supérieure à 200-220 Mo, mais qui a l'avantage d'être peu coûteux, avec une vitesse de transfert d'un Mo par seconde, un peu plus lent que le SCSI, mais comme il y a une interface SCSI 2 pour les disques externes, on ne râle pas.

Bien évidemment, tout ceci n'aurait aucun sens si le FALCON se satisfaisait à lui-même de sa puissance. Donc, non content d'avoir rempli l'intérieur, les mêmes ingénieurs ont redoublé d'énergie pour utiliser le moindre petit espace disponible à l'adjonction d'un connecteur. Tout autour de cette séduisante blackbox, des prises permettent la liaison en entrée et en sortie avec les principaux standards du marché. À l'arrière: deux prises DIN 5 femelles pour l'interface MIDI, une prise DB 25 femelle pour l'imprimante, une prise DB 9 mâle pour le MODEM (comme sur les Mega-STE et sur les TT. À propos de TT, le slot VME a disparu mais reviendrait sur le Falcon 040), une prise SCSI 50 femelle pour l'interface SCSI 2, une prise DB19 mâle pour le moniteur/téléviseur/magnétoscope, un mini-jack stéréo pour le casque hi-fi, un mini-jack stéréo pour le micro(phone), une prise DB 26 femelle pour l'interface audio numérique (il devrait être possible de rajouter des DSP!), une prise MiniDin 9 pour la connexion en réseau local, un bouton poussoir pour le Reset. Sur le côté gauche: un connecteur 40 broches communément appelé "Port Cartouche" (avec des cartouches de 128 Ko, ça n'a pas changé), deux prises DB15 pour toute manette prévue à cet effet. En dessous: deux prises DB 9 pour la souris et la manette de jeu. On va encore se casser les ongles pour les brancher, mauvais plan.

Un coup d'œil sur la documentation, destinée aux développeurs agréés, laisse entrevoir quelques règles, non pas de programmation, mais d'homogénéisation de l'environnement utilisateur. Espérons que, pour une fois, l'ensemble des logiciels pour le FALCON ouvriront un fichier lorsque l'on utilisera simultanément les touches "Control-O". Ce n'était pourtant pas compliqué de suivre des règles d'une logique à toute épreuve, la standardisation des softs ayant fait ses preuves sur le Mac, par exemple.

Le multitos (système d'environnement multitâche) ne sera pas prêt à l'heure pour être intégré au Falcon, mais Atari se chargera de le diffuser sur disquettes le moment venu, et ce pour toutes les machines.

## LE ST: RECONNU OU RENIÉ

Côté jeux, il est probable qu'une majorité des titres sortis sur ST(E) ne pourront pas tourner sur la nouvelle bête, en grosse partie à cause du joli lecteur haute densité qui déconcertera bien des protections anti-pirates. Atari se refuse à dire quoi que ce soit à propos de la gestion des sprites, c'est plutôt bon signe. À ce stade de la conception de la machine, si elle sait gérer l'overscan (le plein écran), rien n'est prévu en ce qui concerne le câblage hard d'effets de zoom et de rotation. Quant aux scrollings, le Falcon reprend ce qui existait déjà sur STE.

Les plus grands éditeurs ont été contactés (Sierra On Line, Electronic Arts, LucasFilm, etc...) et certains ont déjà commencé à travailler. Atari Corp a restructuré son propre label, les développeurs Lynx étant intégrés à une nouvelle équipe chargée d'assurer de réaliser des titres sur Falcon et, fait nouveau, sur ST/STE.

À propos de nouveautés, nous savons de source sûre qu'il est fort possible qu'un lecteur de CD-Rom vienne compléter le Falcon quelques semaines après sa sortie, sans qu'aucune interface pour ST ou TT ne soit encore envisagée sérieusement. Quant à la Jaguar, Atari consacrera toute son énergie (et son budget de promotion) au Falcon pendant le premier semestre 1993.

Fin de ce rapide tour du propriétaire d'un produit plein de promesses: la date de disponibilité réelle est connue, mais, vous connaissez les constructeurs, il vaut mieux prendre des gants et annoncer la machine pour la fin de l'année, c'est beaucoup plus prudent. La bécane coûtera 3990 francs pour une version de base avec 1 Mo de Ram et sans disque dur interne. Alors FALCON veut-il dire "Faites Attention Les Copains ON arrive"? Il n'en reste pas moins une conviction majeure: c'est un rapace adroit, puissant et rapide. C'est aussi l'une des dernières cartes d'Atari, on en est presque au "Quitte ou Double".

Yannick Hallo'ch et la rédaction.

Date: 30/06/92

To Fax No:

Message for: Joustick

From Jack Tramie!

Number of pages sent including this page: 1

Salut Marc  
Viens boire un coup à la maison quand tu veux,  
je serai en vacances les 10 premiers jours de septembre.

Repose-toi bien,

JACK

PS: refile-moi des crédits 3614, stp!

Atari Corporation  
1196 Borregas Avenue  
Sunnyvale, CA 94089-1302  
Tel (408) 745-8824  
Fax (408) 745-8861



"Mince, c'est quoi, déjà, son pseudo?" (Marc)

## LE COMMENTAIRE DE L'INCRÉDULE

Mouais... Ça fait un paquet de temps qu'on parle du Falcon, et malgré les récentes précisions qui nous ont été apportées, je ne suis toujours pas convaincu. Qui va en acheter un? Les Atariistes? Ceux qui se sont achetés des TT à plus de 15.000 balles et qui voient sortir le Falcon, cinq fois plus puissant pour la moitié du prix doivent se dire: ras-le-bol de me faire arnaquer et de passer pour un cocu, je vais aller voir ailleurs.

Les musiciens? Ils ont déjà un ST ou un STE, pourquoi iraient-ils changer? Ils se servent de Cubase ou de Creator, n'ont pas besoin de DSP ni d'overscan. Ils bossent en monochrome et ne veulent pas de couleur. Les graphistes? Quel graphiste professionnel irait acheter autre chose qu'un Mac? Qu'est-ce que c'est que ce mode "True Color" dont parle Atari qui est capable de sortir 256 couleurs simultanément à l'écran, alors que dans le monde Macintosh, "True Color" signifie 16 millions de couleurs simultanées, avec un moniteur étalonné avec les épreuves papier?

Les joueurs? L'expérience du Lynx les a peut-être échaudés, avec un jeu nouveau tous les 32 de chaque mois. Et on n'a pas besoin de plus qu'un STE pour jouer.

Les programmeurs? Ouais, peut-être. Encore que quand on compare les 27 pages photo-

copiées de doc développeur offertes par Atari, aux 6 volumes (totalisant 4000 pages grand format) d'Inside Macintosh, on se demande.

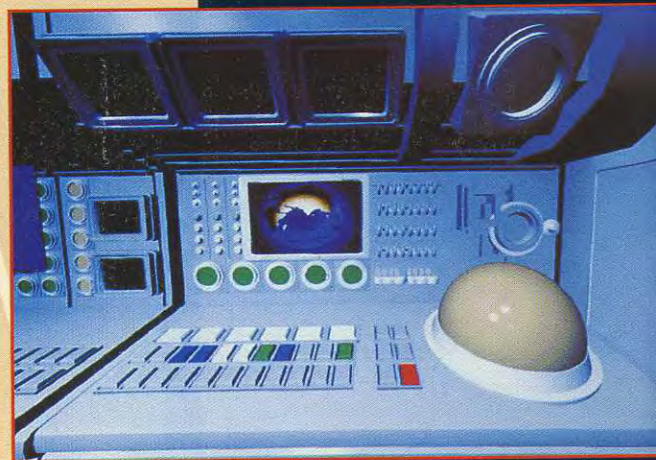
Les sociétés? Allons, soyons sérieux. On parle business: c'est PC ou rien. C'est pas un joli DSP tout neuf qui va faire leur compta. Et le DSP, tiens. C'est l'argument-massue d'Atari pour dire: vous voyez, on est aussi bien que le NeXT. Mais ça sert à quoi, un DSP? À traiter des informations numériques. Autant dire que pour l'utiliser, il faut un disque dur d'un Giga-octet au cul, plus une sauvegarde magnéto-optique. Et si on compte ça dans le prix, ça revient au même prix qu'un NeXT, qui lui, bénéficie de toute la logithèque Unix... Au fait, chez NeXT, ils ont annoncé qu'ils abandonnaient le DSP.

Un dernier truc. Les softs, ils sont où? J'achèterai un Falcon quand il y aura Microsoft Word et Excel, Photoshop ou Photostyler, Stratavision, Adobe Illustrator, Quark Xpress, Page Maker, PC Tools, et surtout, une vraie interface graphique. Pas un Gem, même revu complètement, parce que le meilleur moyen d'améliorer Gem, c'est de le foutre à la poubelle et d'acheter la licence du système d'exploitation de Taligent, la filiale commune d'Apple et d'IBM.

# CD NEWS

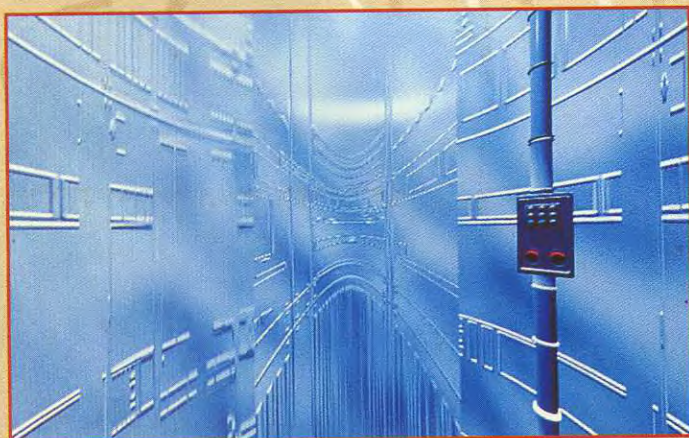
CD NEWS Eh bien je dois une fois de plus me lamenter du manque de dynamisme des éditeurs en matière de CD ROM. Je dois une fois de plus entretenir la flamme en disant "Vous allez voir ce que vous allez voir". Je dois une fois de plus garder mon self contrôle... !!! Ah... ça soulage. On savait ce support lent mais à ce point là...

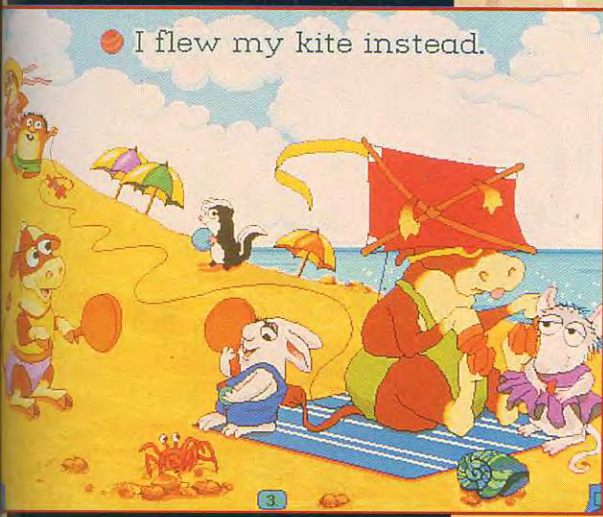
Ce mois-ci, une merveille côté Mac et des trucs plus ou moins tordus côté PC. A tout seigneur tout honneur, commençons, pour le plaisir des yeux, par **L-Zone** de Sinerqy. Entièrement réalisé en images de synthèse dont certaines comptent des animations, ce logiciel futuriste dans le fond et la forme vous entraîne dans un monde sous-terrain gorgé de machines musicales. Le but du jeu est de les découvrir et comme il est question de musique, la bande son est elle aussi à la hauteur; entendez par là qu'elle est tout bonnement parfaite. Les déplacements sont fluides et rapides. Les commandes, entièrement gérées à la souris because Mac, sont d'une redoutable simplicité. Vous me direz,



L-Zone

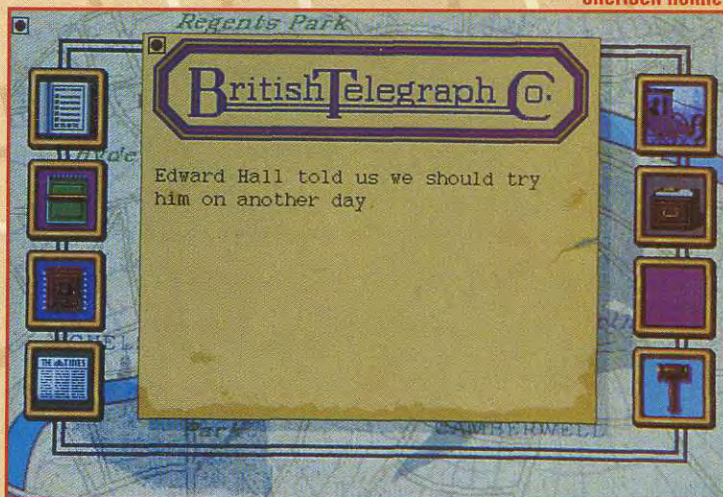
c'est facile de mettre des tonnes de couleurs lorsque la machine suit. Vous aurez tort, en effet, le graphisme est beau artistiquement parlant et ça, la machine n'y est pour rien. Et puis franchement, quel souci du détail dans les écrans. On en redemanderai presque.





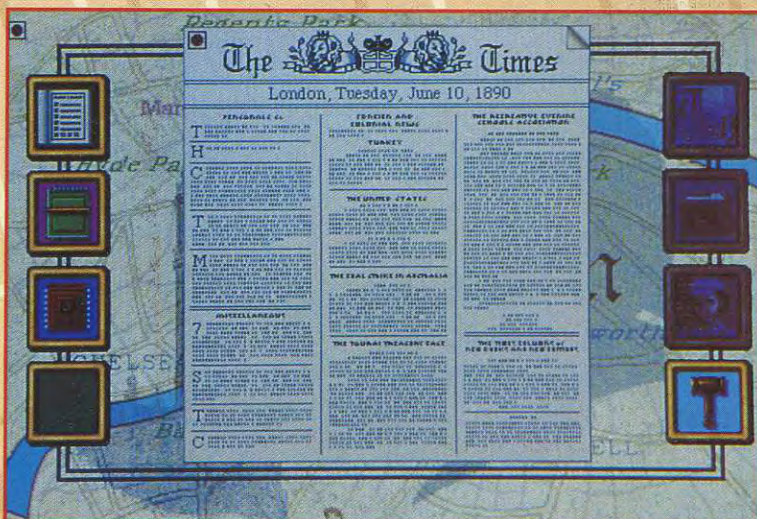
Just Grand'ma and me

Sherlock Holmes



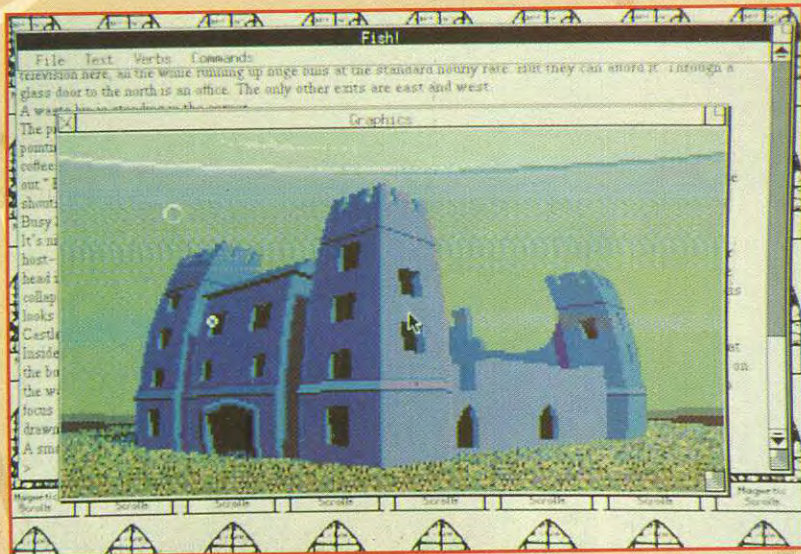
Dans un genre moins frime, on trouve **Just Grand'ma and me**, logiciel d'éveil pour les tout petits équipés d'un Mac couleur avec CD. Doit pas y en avoir des masses, des 3/5 ans avec autant de matos. Mais bon, imaginons que papa ou maman soit branché informatique, allez savoir... Livré avec un bouquin de coloriage (pour faire patienter le même pendant que les parents jouent), ce logiciel est très bien fait. Il permet de colorier sur écran, d'apprendre à reconnaître les formes et toutes ces sortes de choses. De mon temps les mêmes n'étaient pas aussi gâtés. A Noël on avait une orange avec du papier de soie autour et le papier on le gardait des mois comme un trésor et puis aussi on n'avait pas grand chose à manger. Ouaip'. Des fois on avait juste des graviers à manger et en plus on vivaient dans une boîte en carton posée sur la route et il fallait déménager à chaque passage de voiture. Ouaip'. Et une fois mon père il nous avait perdu mes 31 frères et sœur et moi-même dans la forêt et puis... Pardon ? Ah oui, c'est donc un logiciel en plusieurs langues et comme CD il y a, son en plusieurs langues il y a aussi.

A propos de langues, en voici une bien dure et bien rêche, celle de l'époque victorienne en grande Bretagne. **Sherlock Holmes**, de Icom, pêche par excès de zèle. En effet, la bande son est tellement parfaite que les programmeurs se sont abstenus de mettre les textes à l'écran. Manque de chance, ce qui, pour un Anglais, passerait pour un logiciel parlant dans un style ampoulé devient, outre Chanel, une sorte de musée linguistique dans lequel on ne retrouve pas ses petits. Bref, même lorsqu'on parle bien anglais, on ne comprend strictement rien aux dialogues, l'accent et le vocabulaire étant beaucoup trop riches et obsolètes (ça veut dire tombé en désuétude). Justement, c'est ce genre de mots, mais en anglais, auxquels vous aurez à faire face dans ce logiciel. Reste la possibilité de se promener au petit bonheur dans ses trois aventures de Sherlock Holmes en admirant les animations, véritables films digitalisés tournés pour l'occasion avec des acteurs.

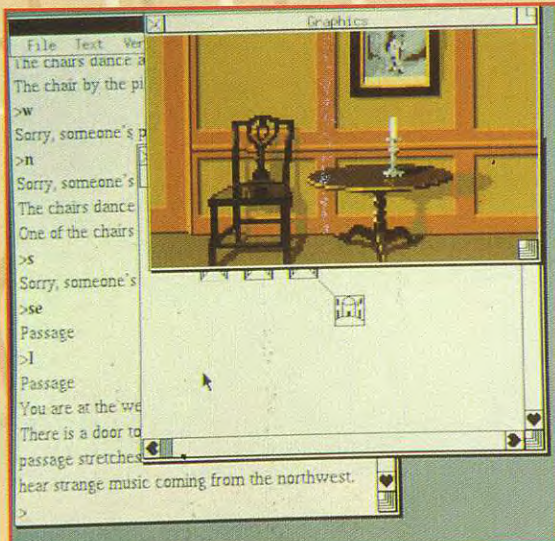
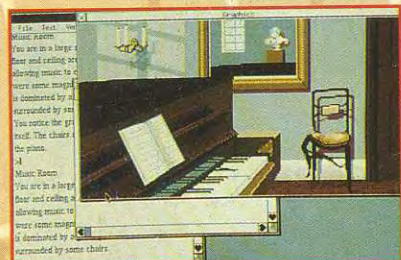
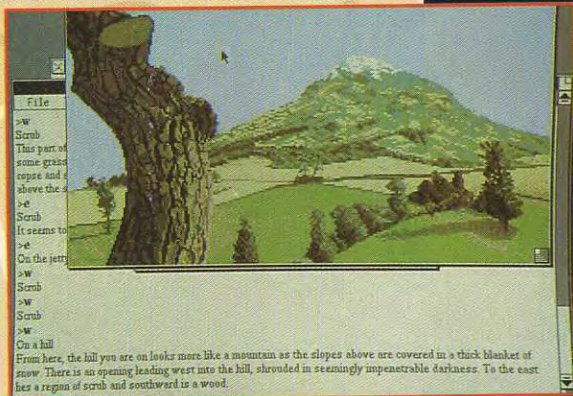
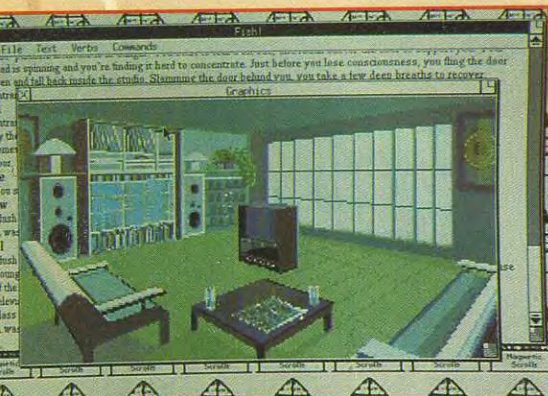


Sherlock Holmes

## Screaming Metal



Magnetic Scroll Collection



Wonderland

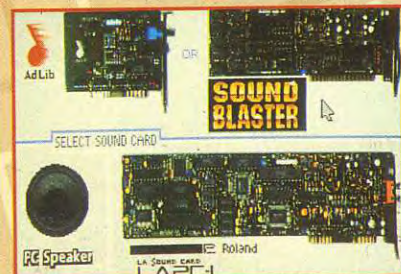
Afin de rester sur une bonne impression, grande nouvelle: l'équipe de Reactor, dont on vous a déjà vanté Spaceship Warlock, prépare la sortie sur CD ROM Macintosh de **Screaming Metal**. Comme d'habitude, c'est en 3D de la mort et comme d'habitude, il s'agit plus d'un logiciel démontrant les capacités du Mac que d'un jeu au sens où on l'entend.

En fait, la chose se résume à un ensemble de labyrinthes mais grande nouveauté, on pourra effectuer un panoramique afin d'avoir une vue d'ensemble du décor.

Passons en maintenant au pire, à savoir la production PC CD ROM du mois. Chez Virgin, trois sorties de bons jeux mais sans aucun soucis d'exploiter le support. Heureusement qu'il y a une démo de Guest pour tenir le client en haleine parce que pour le reste, c'est tristesse. Encore que. Il est vrai que si l'on s'en tient à l'objectif premier du CD ROM, à savoir le support, la compilation **Magnetic Scroll Collection** est un superbe pack: au menu, Fish!, Corruption et Guild of Thieves, grands hits sur ST. Pour l'occasion, on profite d'une présentation par fenêtre à la Wonderland du meilleur effet mais hélas, le graphisme, transféré curieusement, est moins beau en VGA que sur Atari ST! un comble! tenez,

pour la peine, je rajoute un point d'exclamation! Voilà. Bref, pas de musique, pas d'effets incroyables et même mieux, le logiciel propose au début d'installer le jeu sur disque dur! Franchement, mis à part la fiabilité du support - et dans l'univers du jeu, qui se soucie de recharger un machin dans dix ans? - pas de chamboulement. Enfin, reste l'humour, very British et les textes en VO, very very British too. Puisqu'on en est à parler

d'humour, de british, de textes et du mélange de tout ça, voici **Wonderland**, sorti il y a plus d'un an sur PC (disque) et qui je l'avoue sans honte, est avec FS4. LE jeu m'ayant décidé à m'équiper de cette machine aussi puissante que versatile. Le temps passant, ce logiciel tiré des aventures d'Alice au Pays des Merveilles est très agréable à jouer et l'aventure, qui se permet quelques privautés avec l'original, n'en est que plus complexe (Lewis Carroll. L'intégrale existe chez GF Flamarion, N° 312 et vous allez me faire le plaisir de lire ce chef d'oeuvre qui n'est pas, je le répète, un livre pour les petits, comme le fit croire Walt Disney avec son joli dessin animé gnangnan). Là aussi donc, puisque c'est lui l'oeuf-de-lapoule - qui, présentation par fenêtre. On peut, comme dans la trilogie précitée, afficher une carte des lieux visités qui permet de retourner

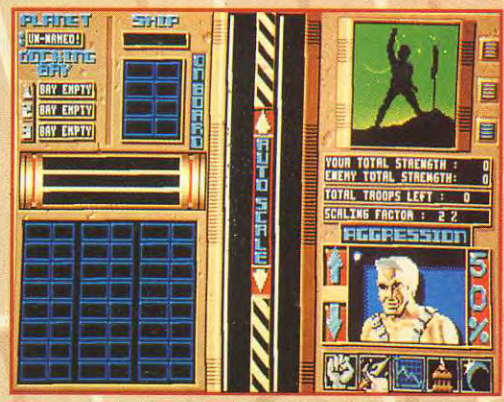


sur ses pas d'un simple clic. se déplacer à l'aide d'une rose des vents, voir dans une fenêtre les objets disponibles dans un lieu et même couper/coller le texte descriptif des scènes, l'analyseur de syntaxe étant à même de comprendre des phrases d'une redoutable complexité. C'est du Magnetic Scroll, quoi, et loin de moi l'idée de critiquer le produit. Si vous ne le possédez pas encore

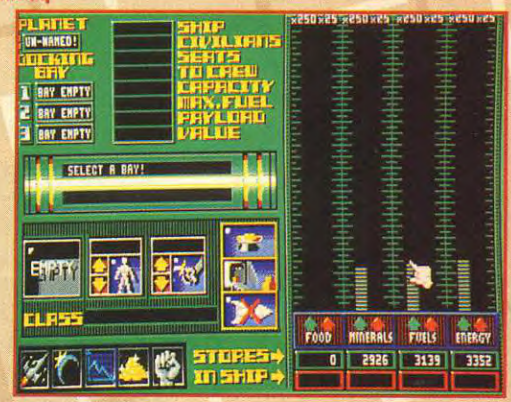
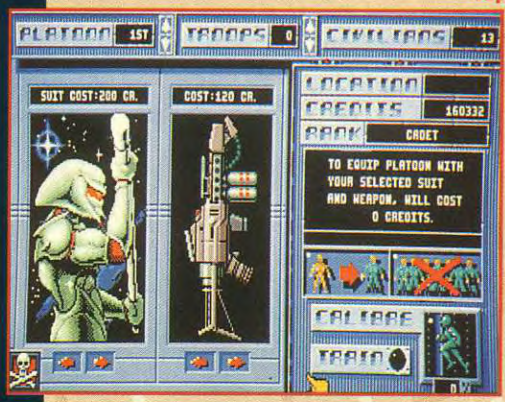
en disquette, vous aurez beaucoup de plaisir à l'utiliser en CD mais qu'on ne vienne pas me dire que l'achat d'un lecteur de ce type s'impose car la seule nouveauté consiste en un écran de configuration de carte sonore représentant une Sblaster et une LapPC (mal) digitalisées. Toujours chez Virgin, toujours avec le même enthousiasme en ce qui concerne le jeu, et les mêmes restrictions en ce qui concerne le support, mais cette fois-ci programmé par Probe, **Supremacy** est un jeu de stratégie économique se passant dans l'espace. Après avoir acheter du matériel et construit votre armée, vous partez à la conquête de la galaxie. C'est beau (moins que sue Amiga) et la musique Soundblaster est sumpa. Très prenant, ce logiciel vous tiendra en haleine des heures durant mais attention, il faut faire un minimum d'efforts pour maîtriser les nombreuses commandes.

Voilà la livraison du mois. Au chapitre des prévisions sur PC, on annonce chez Virgin la sortie prochaine de **Spirit of Excalibur** dont on nous promet qu'il exploitera les capacités du lecteur de CD et possèdera des voix digitalisées. On m'a déjà fait le coup avec **Wonderland** et compagnie chat échaudé craint l'eau froide, méfiance. J'espère me tromper de température. Chez Doctor T's, anciennement spécialiste du ST, **Composer Quest** pour PC et Windows est un quid portant sur les musiciens classiques et Jazz. Le jeu, pas vraiment fascinant en lui-même permet cependant d'admirer des écrans et des extraits de morceaux digitalisés. Beuh! quand j'serais grand, j'aurais un lecteur de CD ROM et plein de jeux super qui exploitent ses capacités...

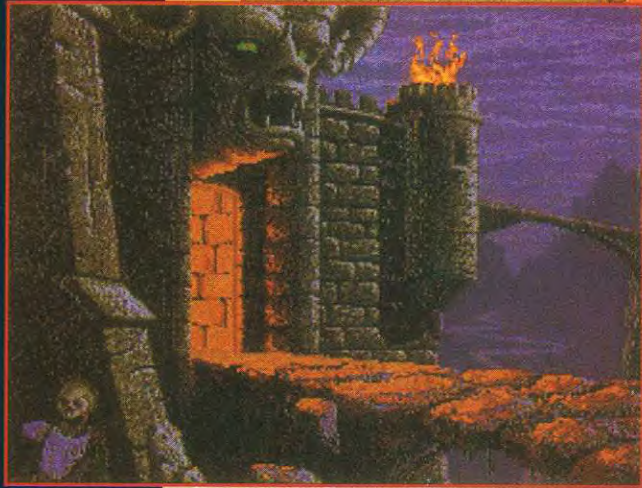
Pour l'instant, il n'est pas évident de se procurer des CD ROM mais à la FNAC, même si les rayons ne sont pas pour l'instant très étoffés, on se fera un plaisir de passer votre commande à Euro CD. D'ailleurs, c'est en les remerciant tout deux que je vous quitte.



Supremacy



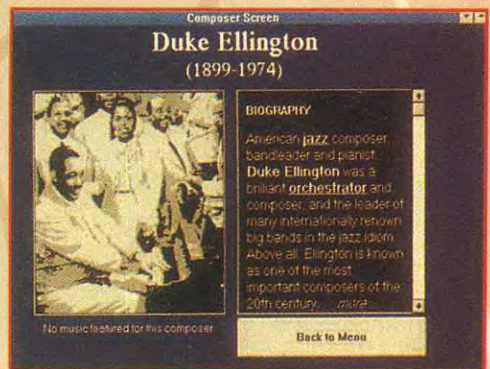
Spirit of Excalibur



MOULINEX



Composer Quest



# THIS IS THE END... MY A500, THE END...

Eh oui. L'Amiga 500 tout bête, tout vieux et qui marchait si bien, et qui avait un si beau pavé numérique, c'est fini dans pas longtemps. Les quelques rares stocks restants s'écouleront d'ici

Noël, et après ça, macache, y en aura plus. Commodore a la ferme intention de vendre désormais ses A600. C'est une bonne chose, parce que ça obligera les éditeurs à faire des jeux compatibles.

## TOUT LE MONDE EST D'ACCORD

*L'accord de la semaine: Sega vient de signer avec Sony. Pas pour grand chose, juste des contrats de développement, mais quand même. Quand on sait que par ailleurs Sony a des accords avec Nintendo, Apple, Warner, IBM et Philips, pour n'en citer que quelques-uns; que Nintendo a des accords avec Sharp, qu'IBM en a avec Apple et Warner (depuis peu, d'ailleurs; but de l'opération pour IBM: trouver un moyen vite fait d'obtenir des banques de données d'images et de sons pour le multimédia), que l'ensemble de ces gens-là sont maqués avec toutes les banques et qu'en bref tout le monde couche avec tout le monde, on peut se dire que finalement, comme il existe des liens entre chaque multinationale, ça forme une sorte de réseau au-dessus de nous qui manipule tout; qu'un certain pourcentage de la population travaille déjà pour ces multinationales, et ce pourcentage va augmenter exponentiellement dans les années qui viennent; que le fait qu'il s'agisse de plusieurs multinationales différentes ne change pas grand chose à l'affaire et que ça pourrait tout aussi bien en être une seule, puisque de toutes façons elles sont tellement liées qu'elles agissent de concert; et qu'en conséquence, vous je sais pas, mais moi, j'ai l'impression d'être dans 1984. Pas l'année, le bouquin. Et bientôt, on sera dans le Meilleur des mondes. Pas la locution adverbiale, le bouquin.*



## NUAGES



News World Computing, l'éditeur de l'excellent *Might and Magic*, nous concocte pour bientôt, le quatrième volet de la série (ne téléphonez pas pour demander quand. Si je ne mets pas de date, c'est qu'on ne me l'a pas communiquée. Si, à une date annoncée, un jeu n'est pas dispo, même remarque, ce n'est pas moi qui programme et importe les jeux. Fin de la parenthèse). Bénéficiant d'une nouvelle présentation, ce jeu, intitulé *Clouds of Xeen*, vous permettra d'utiliser de nouveaux sorts et de découvrir de nouveaux décors et sons car, on nous l'a promis, la qualité technique de ce logiciel sera exceptionnelle.



# UPTOWN

## SUITE DES EVENEMENTS

L'éditeur de jeux d'aventure

Le mois dernier, dans les news, nous vous avons rapidement présenté les œuvres de deux jeunes graphistes sur Amiga. La démo de présentation qu'ils préparaient est maintenant terminée, et les vaisseaux en images de synthèse, les jeux de lumière et les défilements des décors sont toujours aussi superbes. Les auteurs vont maintenant pouvoir présenter leur travail aux éditeurs, leur but étant de réaliser des séquences d'introductions exceptionnelles. Mais ce mois-ci, ce sont les premières images de deux produits complets qu'ils sont venus nous présenter. Le premier est un utilitaire extrêmement simple à utiliser, mais très complet, qui permet de construire ses propres jeux d'aventure. Il suffira de cliquer dans les menus et sur les icônes pour définir les directions offertes aux joueurs, les objets présents, les objets à prendre et les actions à effectuer. L'utilisateur devra, bien sûr, dessiner lui-même tous les graphismes, mais pas une ligne de programme ne lui sera demandée. Le soft intégrera des options d'animations de décors et sera composé de différents modules qui permettent l'élaboration de jeux de trois styles différents: genre Dungeon Master, genre Monkey Island ou bien jeu d'aventure écran par écran. Pour l'option "à la Dungeon Master", l'utilisateur peut intégrer des couloirs animés, réalisés en synthèse, et défilant à grande vitesse sans à-coups. L'autre jeu s'appelle My Quest. Pour l'instant, il ne présente que quelques images, quelques planches des sprites et les routines principales, notamment les scrollings. Les



My Quest

graphismes sont exceptionnels, superbes, et offriront 16 couleurs de fond et 32 autres couleurs pour les sprites qui s'animeront devant, le tout en 25 images/seconde. Au passage, les graphistes d'Uptown cherchent un programmeur Amiga performant, habitant Paris ou la région Parisienne. Vous pouvez prendre contact en écrivant à Uptown Création, 5 allée Joachim du Bellay, 94370 Sucy en Brie.

## RIEN QUE CA

On-line, plus connu pour ses CD ROM, annonce sur PC, Amiga, ST et Macintosh la meilleure simulation de vol jamais réalisée. C'est bien les gars, il faut croire en soi, sinon qui le ferait ? Ca va s'appeler Air Warrior, comporter 23 types d'avions et 5 types d'engins terrestres et c'est tout ce que je sais.



CDTV. Il s'agit, le devineriez-vous, d'une guerre spatiale. Le jeu, assez remuant, permettra de tout casser à un ou deux. Comme on ne remplit pas 550 Mo aussi facilement que, euh, que moins, la place restante sera consacrée à une démo du prochain produit de l'éditeur. Ca, c'est une bonne idée et même si l'on préférerait des jeux remplissant tout le disque, pourquoi pas.

## MICROPROSE EXPANSE

Microprose poursuit son expansion effrénée, d'une part en ouvrant de nouveaux locaux de développement dans le nord de l'Angleterre, employant 15 programmeurs, graphistes et musiciens; d'autre part, en achetant Vektor Grafix, l'équipe de développement responsable de "Shuttle". Prochains projets à voir le jour: "Flying Fortress", un simulateur de bombardier, et "Death or Glory".

## SPACE WARS

L'éditeur Odissey ne va pas tarder à mettre sur orbite son logiciel Space War pour



## MIEUX QUE LE TAC-O-TAC

On vous l'avait dit le mois dernier, un américain du nom de Jan Coyle avait attaqué Sega pour vol de brevet; il avait déposé dans les années 70 un brevet pour un modulateur vidéo, or Sega utilise une technique très similaire. Il a eu raison de tenter le coup: il a gagné. Sega a préféré ne pas faire appel et lui a payé la coquette somme (je ne sais pas pourquoi on dit qu'une somme est coquette, tiens; elle se maquille, peut-être?) de 43 millions de dollars, soit environ 235 millions de francs actuels bien de chez nous, soit encore 783.000 cartouches optiques de 128 Mo, et est-ce que tu pourrais pas m'en refiler une ou deux, msieur Coyle, steplait, je suis à court en ce moment. Le montant en question représente, tenez-vous bien, presque la moitié des bénéfices de Sega pour l'année 91 (100 millions de dollars et des brouettes). Sega a demandé à payer en deux fois, à deux mois d'intervalle. Accordé. Grand seigneur, Jan Coyle.

## L'ARME FATALE D'OCEAN

C'est, comme on peut le supposer au vu du titre, Ocean qui a gagné les droits de «L'arme fatale 3», dans lequel Glover prend sa retraite, non, ne pars pas, tu nous manques déjà, bon, ok, casse-toi.



## DE LA VITESSE POUR UBI SOFT ET CORE DESIGN

Marie-Thérèse Cordon, Ubi Soft.

Pour fêter la sortie de Jaguar XJ220, et aussi pour marquer le coup d'une collaboration de distribution qui se passe bien, Core Design et Ubi Soft ont organisé une sorte de baptême de la route. Sur un circuit d'essai officiel, des voitures de Formule Ford, de vrais bolides, attendaient nos testeurs ainsi que des membres d'Ubi Soft, de Core Design et nos confrères de Generation 4 et de Tilt.



La séance était prise en charge par l'écurie Française Mygale, et leur équipe sympathique était accompagnée d'un de leur pilote, Bertrand Godin, Québécois finaliste du volant Elf, vice champion de Formule 125.

Après un tirage à la courte paille habilement truqué, nous avons envoyé Seb sur les lieux. Celui-ci s'est plaint d'avoir mal aux genoux, aux dents, de devoir aller chercher sa grand-mère à l'aéroport d'Abidjan en côte d'ivoire, qu'il était en retard, que tchao les gars, qu'on avait le droit de rêver très fort qu'il allait monter dans une petite bagnole rouge qui n'attendait que de le planter dans le premier virage venu et qu'il s'écraserait contre un arbre, même pas un sapin en plus, qu'il voulait pas mourir parce que ça sert à rien et c'est nul et que d'abord il n'avait pas le permis. Nous l'avons envoyé quand même.

Richard Barclay, Core Design.



# GLOUGLOUGLOU

SSG et Electronic Arts ont uni leurs forces afin de créer, sur PC VGA 256 couleurs et C64 (ça alors, un revenant! Salut CBM, ça roule?) un jeu de stratégie vous permettant de revivre la guerre du Pacifique côté mer. Carriers at War, qui offre au joueur l'opportunité d'incarner les héros du camp japonais et du camp américain (MacArthur, Halsey, Yamamoto, en tout une quinzaine de personnalités), s'attache à recréer six des plus grandes batailles de

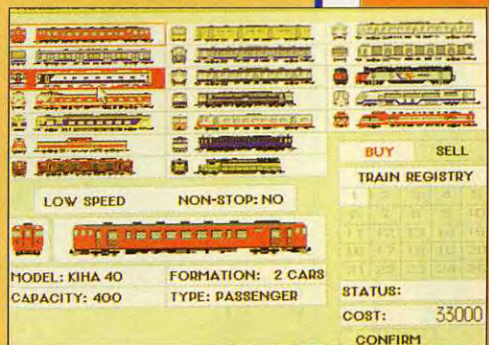


*L'époque dans des endroits tristement célèbres: Pearl Harbour, la mer de corail, Midway, les îles Salomon (région Est), Santa Cruz, la mer des Philippines, la grande fusillade des îles Mariannes. Le jeu, très beau graphiquement, comporte de nombreux algorithmes d'intelligence artificielle, recréant des situations particulièrement complexes à résoudre. Non, je n'ai pas de date de sortie précise, mais ça devrait débarquer vers Noël.*



# MAXIS CHANGE DE TRAIN

Maxis vient de mettre fin à son contrat de distribution avec Ocean; il sera désormais distribué en Europe par Mindscape. Prochains titres: Sim City version Windows pour PC, et «A Train» qui est un simulateur d'ensemble de véhicules ferroviaires traînés par une ou plusieurs machines attelées au même convoi (hé! les copains, vous avez vu comment j'évite les répétitions avec classe? classe?).



# JPP's Goal Busters

Jean-Pierre PAPIN

**KICK OFF 2**  
**INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE**  
**WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER**  
**MANCHESTER UNITED**

**UBI SOFT**  
Entertainment Software

**ATARI**  
ATARI ST/STE  
920, 1040  
Joystick monitor required  
Bubble disk  
312 k required

# COMPILES ET BUDGETS MEME COMBAT

Au rayon "j'ai pas envie de mettre des tonnes de fric dans un jeu parce que là, si vous voulez, chui un peu à court... Enfin, c'est-à-dire que j'ai pas beaucoup d'argent, sur moi, j'veux dire, c'est pour ça que je ne peux pas le prendre, votre simulateur d'additions jusqu'à 10 pour 500 frs", voici une compiles et des ressorties dans la catégorie Budgets.

**Ubi Soft** nous propose une compilation spécial Roger le Footballeur, **JPP's Goal Busters**. Si vous êtes un passionné du ballon rond vous avez tout de suite compris que JPP voulait dire Jean-Pierre Papin qui, décidément, est très présent dans le monde des jeux micros et consoles. Sur Amiga et ST, cette compile regroupe **Kick Off 2, International Soccer Challenge, World**

**Championship Soccer et Manchester United**. Sur CPC disquette, cette même compile propose **Fighting Soccer** à la place d'International Soccer Challenge, et sur cassette **Kick Off 1** remplace **World Championship Soccer**. C'est tout pour les compiles ce mois-ci, étonnant, celles-ci doivent avoir peur de l'été. Côté Budget, les fans de **Sim City** vont bondir au plafond. **Premier** ressort Terrain Editor, Architecture 1 et Architecture 2 dans sa collection Action Sixteen pour PC, Amiga et Atari ST. Chez **Code Masters**, deux nouveautés: **Spike**, un jeu de d'aventure arcade à la sauce Code Masters habituelle, truffé d'énigmes, et **Seymour goes to Hollywood**, un jeu de plates-formes avec Seymour, le héros nouveau qui vise la

place de Dizzy. Sur Amiga et ST. Du côté de chez GBH, deux rééditions Budgets: **Horror Zombies from the Crypt** et **Team Suzuki** sur Atari ST et Amiga.

Chez Kixx, trois rééditions à des prix défiant toute concurrence: **Turrican II, Rick Dangerous, et Microprose Soccer**. Le tout sur ST et Amiga. Espérons que la rentrée sera plus animée dans le monde des compilations.

**SPIKE AND THE BANSHEES OF INVIDIA**

91% SILVER MEDAL

Code Masters

AMIGA 920 & 1040/STE 920/1040

**RICK DANGEROUS**  
THE ADVENTURE STARTS

Kixx

ATARI ST/STE

**SIM CITY**

**TERRAIN EDITOR**

PREMIER

Action Sixteen

IBM PC & COMP. 3.5" Hercules COA-EGA 18 Columns

**HORROR ZOMBIES**  
FROM THE CRYPT

GBHB

86%  
"... a challenge that you will want to keep coming back to... will keep you playing all night!"

ATARI ST/STE



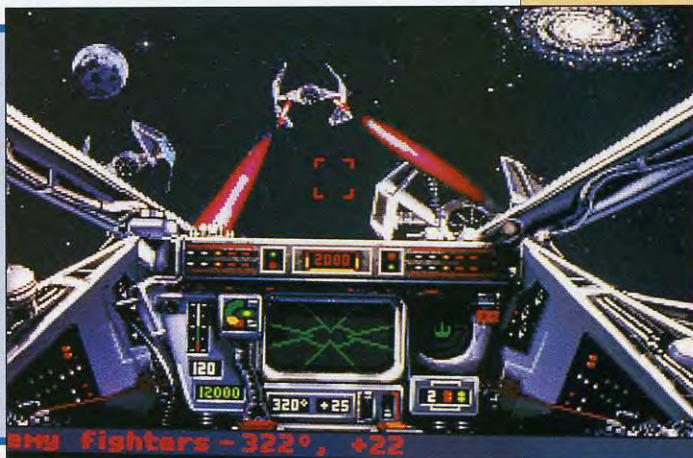
# M...

SSI annonce plein de trucs, en fait. Ainsi, M, qui entraîne le joueur sur la planète Monsoon, assez inhospitalière, permettra prochainement de découvrir un jeu de rôles de SF, genre peu prisé par l'éditeur jusqu'alors. C'est prévu sur PC, Amiga et Macintosh.

## LA FORCE EST AVEC LUCAS ARTS

Le créateur de "Secret Weapons of the Luftwaffe" et de "Their Finest Hour", Lawrence Holland, est en train de travailler comme un fou sur son prochain jeu: X-WING. Ce jeu qui sera édité par LucasArts est basé sur la série de films cultes de La Guerre des Etoiles. Vous allez enfin lutter contre Dark Vador dans un jeu en 3D faces pleines bourré d'action et de combats.

Sortie annoncée pour Noël 92 sur PC et compatibles.



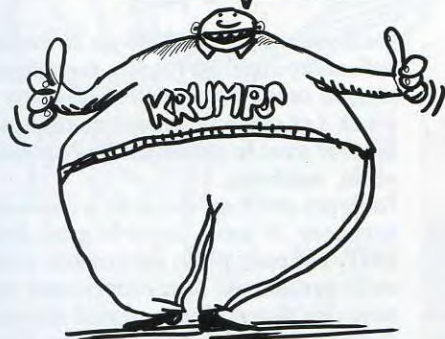
## US GOLD

*Sir Tech et US GOLD ont signé un accord portant sur la distribution des logiciels de la mythique série Wizardry (Sorcellerie), dont les superbes emballages en on fait rêver plus d'un sur Apple II. Les jeux, qui sont déjà ressortis aux USA sur PC, devraient arriver prochainement. Naturellement, le graphisme a été refait et les écrans VGA 256 couleurs devraient réjouir les plus exigeants. Bientôt annoncés, deux nouveaux volets: Bane of the Cosmic Forge et Crusaders of the Dark Savant.*

## ONE MILLION AMIGAS

PUB: POUR CHAQUE  
TABLETTE DE KRUMPS MANGÉE,  
KRUMPS VOUS EN OFFRE  
UNE AUTRE!...

ΣΥΝΤΡΑ ΚΡΥΜΠΣ!



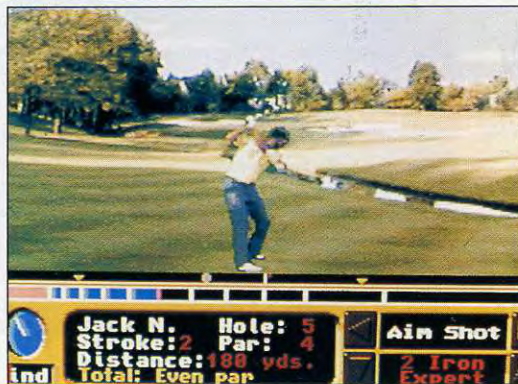
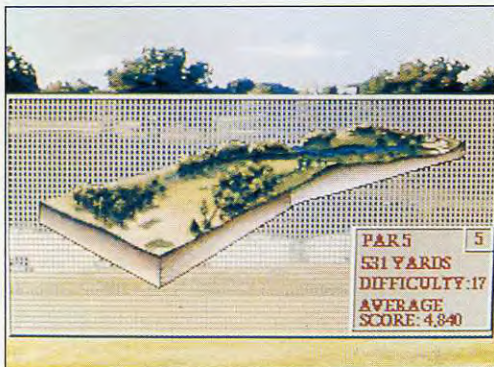
Comodore Angleterre offre un Amiga au millionième acheteur de cette machine sur le sol britannique. Ce qui est un peu bête, parce que s'ils l'offrent, il n'y en aura que 999.999 qui auront été vendus. Je ne vous fais pas tout le raisonnement, c'est comme Achille et la tortue, Comodore ne pourra jamais vendre un million d'Amiga, même s'ils en ont déjà vendu 999.999, c'est un paradoxe. Bref, l'heureux gagnant remportera aussi 800 jeux. J'espère que ce ne sera pas quelqu'un qui déteste les jeux. Ce serait un peu gâché (soyons honnête: Comodore a effectivement vendu plus d'un million d'Amiga en Grande-Bretagne, et a organisé un concours ouvert à tous, au cours duquel il sera offert un Amiga et 800 jeux. C'est pas au millionième acheteur, qu'il sera offert. Je disais juste ça pour rigoler un peu avec les paradoxes. Enfin, rigoler, c'est beaucoup dire. Glousser nerveusement).

# PSYGNOSIS RATTRAPE LEWIS

*Psygnosis a signé un contrat de licence avec Carl Lewis, l'homme le plus rapide du monde à part Ben Johnson quand il est anabolisé, pour l'exploitation de son nom dans les jeux vidéo, micros et consoles. Entendons-nous bien: ce n'est pas Carl Lewis qui a le droit de marquer Psygnosis dans ses jeux, c'est le contraire. J'ai l'impression de devenir dislé... dysléxi... et merde.*

## PREMIER JANVIER

Après le Jeu de Rôles en entreprise, le mimodrame en entreprise, le saut à l'élastique en entreprise, mais dehors, et le spot en image de synthèse, voici le premier film de communication d'entreprise basé sur un jeu vidéo. Réalisé par l'agence Premier Janvier, avec un scénario de J.L. Fromental et des dessins de Imagex exécutés sur CyberPaint pour le compte de la Mutuelle Générale de l'équipement et des transports, ce film utilise les qualités pédagogiques du jeu. Et pendant ce temps, les joueurs font de la simulation d'entreprise pour se détendre. La vie est mal faite.



## CHINOISERIES

Exocet annonce sur Amiga la sortie de Chinese Chess. Comme on s'en doute un peu, il s'agira d'un jeu d'échecs chinois, dont les règles sont différentes de celles de nos échecs (inventés par les Perses mais ce sont les nôtres, na). Ce dont on ne se doute pas à la lecture du titre, c'est que le jeu pourra être affiché en 2 et 3D et qu'un cours autodocumenté vous permettra de comprendre les règles. On nous promet aussi un mode d'emploi tellement super qu'il méritera le nom de manuel d'utilisation. Toujours chez le même éditeur, on annonce Distant Armies sur Amiga, comportant 10 versions du jeu d'échecs ainsi que leur historique, dont une chinoise. Aussi. Je m'interroge.

## JACQUOT SUR CDTV

*Les nouveautés sur CDTV ne se bousculent pas tellement dans les rayons des magasins, chaque sortie devient alors presque un évènement. Les choses risquent de changer très bientôt avec la sortie du CD-Rom pour Amiga, enfin, espérons.*

*Toujours est-il qu'Accolade a une nouveauté à proposer, et pas n'importe quoi, Jack Nicklaus CDTV, s'il vous plaît. Carrément. Cette nouvelle version est tout simplement superbe, avec des décors d'une qualité étonnante. Patientons encore un peu avant d'avoir la version finale entre les mains.*

# MANDELBROT

Fractal Universe, développé par On Line, va permettre aux possesseurs de CDTV de créer de nombreuses images utilisant la technologie CD mise au service des fractales. Rappelons en deux mots que l'un des principes de la chose est que pour générer, par exemple, une image de désert réaliste, il "suffit" de dessiner un grain de sable et d'indiquer à la machine comment celui-ci s'assemble dans la nature et selon quelle loi les formes se reproduisent. Autre exemple, pour dessiner un arbre, il suffit de connaître l'algorithme de génération d'une seule branche; tout le reste n'est qu'arborescence... Comme justement la nature regorge de formes aisément traductibles en équations fractales, ça tombe très bien. Pour l'anecdote, ajoutons que pendant très longtemps, les fractales étaient considérées comme des objets mathématiques rigolos dont on ne savait trop que faire jusqu'à l'avènement de l'imagerie de synthèse. Si le sujet vous passionne, lisez-donc "La théorie des Fractales" de Pierre Mandelbrot, justement.

# A570

**Donc, pour résumer, l'A570 est le lecteur (je répète: lecteur) de CD-Rom (je répète: de CD-Rom) pour A500 (je répète: A500) qui permet de le transformer en CD-TV (je répète: CD-TV). C'est bien compris? Parfait. Sachez donc que cette petite merveille devrait être disponible ce mois-ci dans quelques magasins triés sur le volet (c'est-à-dire qu'on met les magasins sur un très très grand volet, et on les trie, et les pas bons, on les jette).**



# 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.

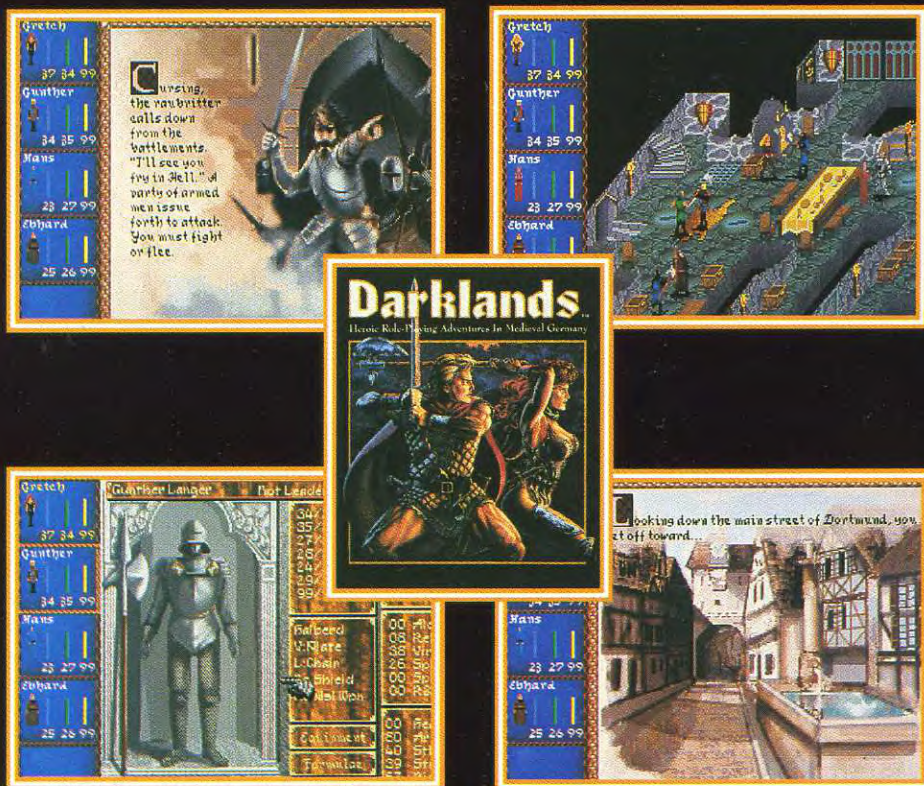
**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

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



# Darklands™

## Le Voyage de votre vie



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

**E**nfoncés dans la pénombre de la Forêt Noire, vous et vos compagnons êtes tapés devant la tour du chevalier-pillard. Hans, l'alchimiste, place une potion mystérieuse près de la lourde porte de chêne. Ebhard, le moine, implore Saint Dunstan de bénir vos armes et armures. Gretchen et vous dégainez vos glaives, prêts à vous jeter dans la bataille.

Dans un grand fracas, la porte éclate en mille morceaux. Vous et vos compagnons chargez à l'intérieur, brandissant épées et massues.

Gerhard, dit le Loup Rouge, l'infâme chevalier-pillard, vous attend,

entouré de ses compagnons diaboliques. Ils sont prêts, leurs armes sont menaçantes. Soudain, Hans leur jette une potion suffoquante au visage. Tandis qu'ils sont encore sous le choc, vous profitez de ce précieux moment pour passer à l'attaque. La tour solitaire, située au cœur de l'immense Forêt Noire, résonne des bruits d'épées qui s'entrechoquent.

**D**arklands. Le premier jeu de rôle à la fois fantastique et réaliste. En guidant un groupe d'aventuriers dans l'Allemagne sinistre du 15<sup>ème</sup> siècle, vous rencontrez le vrai Moyen

Age, imprégné de craintes, mythes et légendes. Parcourez des centaines de kilomètres, visitez plus de quatre-vingt dix villes, et regardez de féroces combats se dérouler sous vos yeux!

A la recherche de gloire et de richesse, vos quêtes vous conduiront dans des rues sordides, au fond de puits de mine humides et froids ou dans des repaires de sorcières. N'attendez plus pour découvrir les merveilles et les mystères de Darklands!

**MICROPROSE**

Darklands est disponible sur compatibles IBM PC. Guettez-le dans tous les bons magasins de logiciels ou téléphonez-nous maintenant pour avoir votre Catalogue MicroProse gratuit. 19-44 666 504 326.

# Silmarils

**L**es éditeurs ont beau se cacher dans les régions les plus reculées, dans les coins les plus inaccessibles, nous réussissons toujours à les retrouver pour leur soutirer des informations, pour prendre leurs jeux en photo et embarquer des disquettes de previews. Récemment, nous avons dévalisé Silmarils, voici le résultat de notre petite excursion.

Par Seb, notre envoyé spécial en métro, boulot et pas dodo.

## «OUVREZ, OU ON CASSE TOUT!»

Quand ils ont ouvert la porte et qu'ils nous ont découvert triomphants sur le pas de la porte, les gens de Silmarils ont fait une drôle de tête. Il faut dire qu'il y avait eu une fuite, quelqu'un, un traître, les avait prévenu que nous avions l'intention de venir les dévaliser de leurs previews. Du coup, ils avaient tout déménagé ailleurs, dans un bâtiment encore plus reculé, au beau milieu d'une Sécurité Sociale. C'était sans compter sur nos capacités d'investigations, et il ne nous avait pas fallu bien longtemps pour les retrouver.

La première surprise passée, ils se sont précipités dans tous les sens, ils ont jeté les disquettes compromettantes dans les toilettes, celles qui contenaient les preuves que leurs programmeurs travaillaient actuellement sur des jeux superbes, et se sont mis à poser de la moquette par terre.

- Allez, les gars, arrêtez de déconner, montrez-nous vos prochains jeux, quoi! Avons-nous dit des larmes dans la voix.

- Hein? Des jeux? Vous voyez pas qu'on pose la moquette, messieurs. Laissez-nous travailler.

Un dialogue de sourd s'est alors installé, puis une avons commencé à danser sur la moquette pour finir par un défi sur une partie de belote. Comme nous avons gagné, les programmeurs de Silmarils se sont enfin décidés à nous montrer leurs prochains produits.



L'équipe de Silmarils au grand complet, chacun portant son chapeau réglementaire et obligatoire sur la tête. Tout contrevenant est plongé dans un tonneau de goudron la tête en bas, et se voit vidé un sac de plumes sur le corps.



**Louis-Marie Rocques**, co-fondateur de Silmarils. Programmeur, Louis-Marie est l'auteur du célèbre L'Aigle d'Or, rien que ça. Après quelques autres collaborations avec Loricel, il décide de monter sa propre boîte d'édition et l'aventure Silmarils peut commencer.

Actuellement, Louis-Marie développe notamment des routines PC pour la gestion des différentes cartes et des modes graphiques routines qui seront ensuite utilisées par les programmeurs.

Sa fonction principale au sein de Silmarils consiste, bien sûr, à prendre les décisions et s'occuper de tout l'aspect commercial de la société.

**André Rocques**, co-fondateur de Silmarils avec son frère, André est aussi programmeur. Il a commencé en travaillant pour Loricel, Ere Informatique ou Chip.

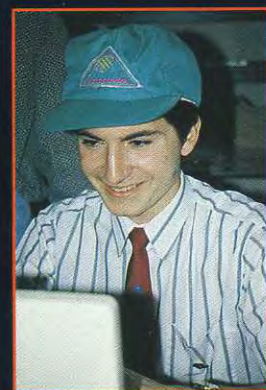
André programme encore sur tous les produits Silmarils, depuis le début, mais il s'occupe aussi de tout ce qui est relation avec les distributeurs, avec les journaux, de tout l'aspect marketing, en fait.

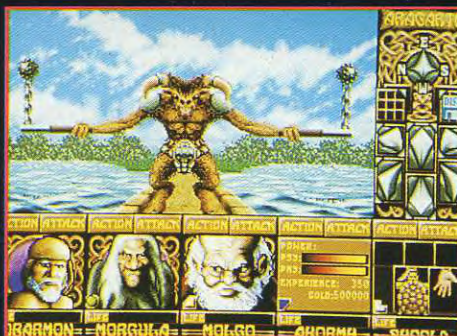
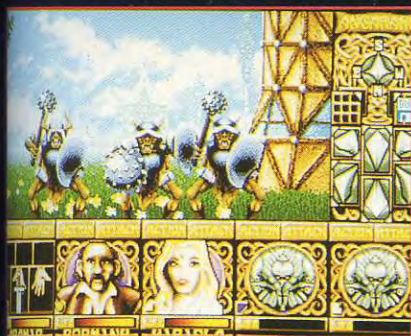


**Stéphane Mathiot**, chez Silmarils depuis novembre 91, s'occupe de presque tout ce qui touche à l'administration: S.A.V., gestion du stock, gestion des commandes.

Agé de 21 ans, il alterne ce boulot avec les études en BTS Action Commerciale.

**Thierry Falcoz** est dans la famille depuis très peu de temps, il y fait un stage. Passionné de micro, il s'est tout naturellement dirigé vers Silmarils. Son stage entre dans le cadre de ses études en D.U.T. de Technique de Commercialisation





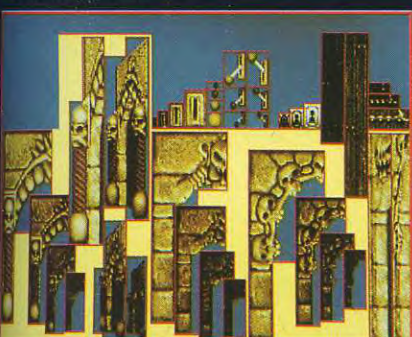
## ISHAR Version PC 256 Couleurs

Ce jeu de rôle a déjà été testé, mais la version que vous pouvez admirer dans ces pages a entièrement été retravaillée pour exploiter le mode VGA 256 couleurs sur PC. Pascal, le graphiste de la version PC, nous a expliqué qu'il avait du reprendre les planches de sprites une par une pour les redessiner. C'est plus qu'un travail de colorisation, il faut vraiment repenser l'intérieur de chaque élément pour exploiter les capacités de ce nouveau mode graphique. Profitons-en pour présenter l'un des graphistes principal de Silmarils.

**Pascal Einsweiler** - 27 ans, travaille avec Silmarils depuis 3 ans. Pascal a fait son premier pas dans la société en tant qu'indépendant. A l'époque, il avait présenté Thargan qui, encore maintenant, reste un des titres qui s'est le plus vendu chez Silmarils. Il est vrai qu'à l'époque, le marché était plus juteux. Pascal Einsweiler fait partie de l'équipe de Nancy, Silmarils disposant en effet de deux bureaux séparés, un en Seine-et-Marne où nous nous sommes rendus, et un à Nancy,

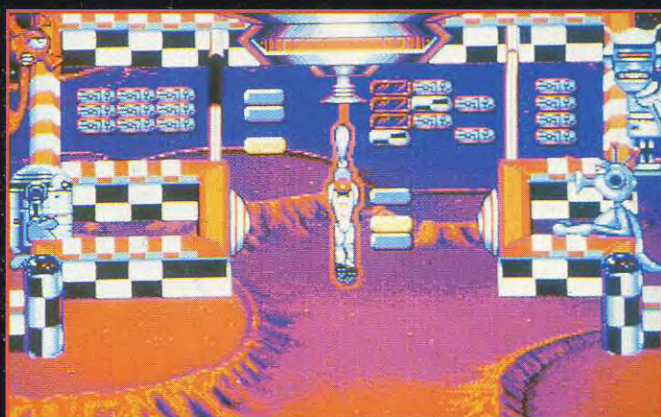
donc Pascal a commencé le développement de Thargan alors qu'il était encore étudiant en BTS Informatique. A l'époque, il portait un très grand intérêt pour la programmation, actuellement il ne tape plus une ligne de programme, le boulot de graphiste ne lui en laisse pas le temps. Mais il s'est juré de s'y remettre.

Contrairement à certains de ses collègues, Pascal travaille très rarement sur papier avant de dessiner à l'écran, il préfère se mettre directement sur l'ordinateur. Pour certains décors, Pascal utilise des photographies, mais sans les digitaliser ou les scanner, il s'en inspire en



les regardant et en dessinant à l'écran en même temps.

Toutes les planches d'Ishtar ont été retouchées, retravaillées entièrement pour créer la version PC 256 couleurs.

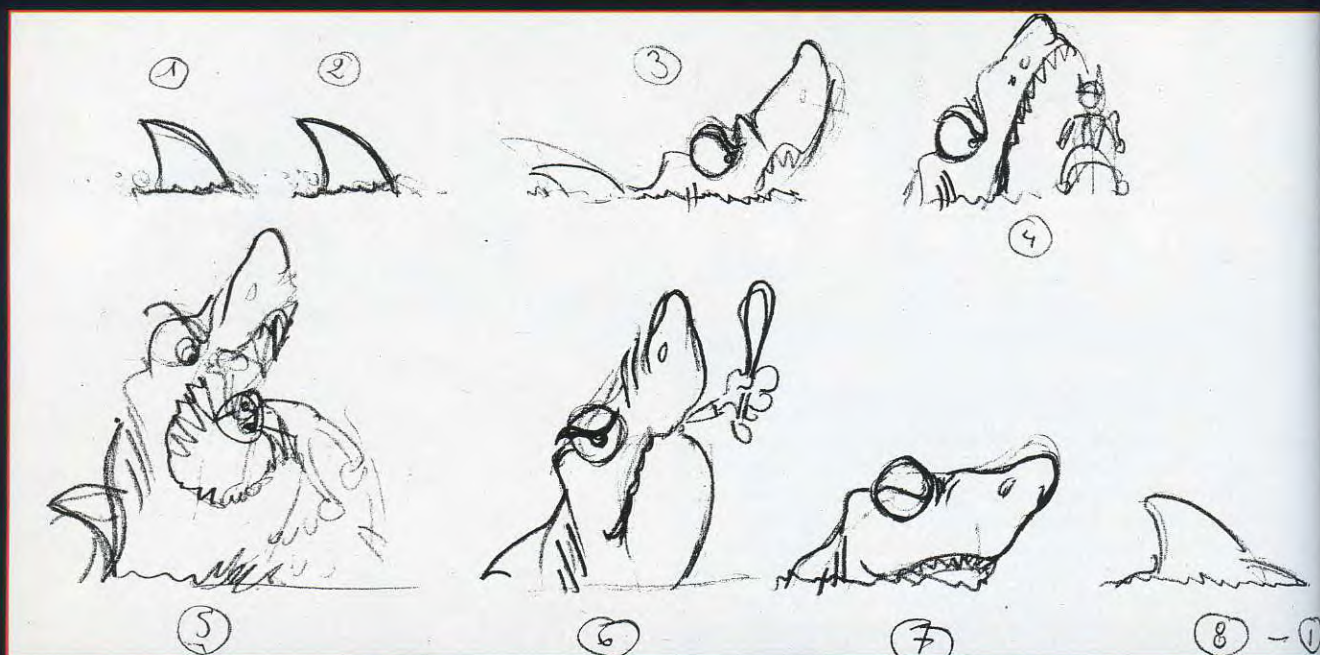


## BUNNY BRICKS

ST-AMIGA-PC-MAC MONOCHROME - Photos ST  
Sortie prévue en Septembre.

Mélange savant entre un casse-briques et un jeu de baseball, Bunny Bricks met en scène un lapin nerveux armé d'une batte de baseball qui a bien l'intention de tout casser. La version finale proposera 6 mondes comportant 6 tableaux chacun. Dans chaque tableau Bunny doit frapper une balle pour la renvoyer vers des briques afin de les détruire. Certaines briques laisseront tomber des options, comme la mitrailleuse qui permet de tirer directement sur les briques, ou, entre autres, le gant qui permet de garder la balle en main et de la renvoyer ou vous désirez.

Les mondes que vous allez traverser sont les suivants: la plage, avec Sharkouin le requin, qui viendra vous dévorer si vous laissez passer la balle, le paradis avec Napoléon qui tentera de détourner vos tirs, l'espace où des Aliens tenteront de vous aspirer dans leur vaisseau, la jungle, l'enfer et le terrain de baseball.



Les tableaux vous poseront souvent des énigmes plus ou moins complexes, vous devrez taper sur tel ou tel levier pour ouvrir une barrière, qui donne accès à d'autres briques à détruire; sur tel personnage qui se mettra à tirer et à détruire des briques que vous ne pouvez atteindre tout seul, et tout un tas d'autres difficultés tordues.

Actuellement, Bunny Bricks tourne complètement et la plupart des tableaux sont terminés, il ne rest plus qu'à faire les réglages de vitesse et de maniabilité.

Mais qui a travaillé sur ce logiciel?



**Jean-Christophe Charter** - graphiste depuis 1988, Jean-Christophe s'est présenté chez Silmarils avec ses dessins alors que l'éditeur cherchait des gens à prendre à l'essai. Jean-Christophe n'avait jamais dessiné sur ordinateur avant le jour de l'entretien,

et ce sont des dessins sur papier qu'il a présentés.

Depuis il a travaillé sur Mad Show, Fétiche Maya, Colorado, Starblade, Metal Mutant, Storm Master, Ishar et maintenant Bunny Bricks. Jean-Christophe travaille d'abord sur ST, puis retouche les écrans sur Amiga pour les passer en 32 couleurs.

Jean-Christophe apprécie tout particulièrement de changer de thème d'un soft à l'autre, passer d'Ishar à Bunny Bricks lui convient parfaitement.



**Michel Pernot** - programmeur depuis 3 ans, Michel est arrivé en même temps que Pascal Einsweiler, en fait ils se connaissent depuis le lycée et ont développé Thargan ensemble. Depuis il a travaillé sur Starblade, Crystals of Arborea, Boston Bomb Club, Ishar et maintenant Bunny Bricks.

Michel programme depuis six ans environ, une année d'étude en école d'Informatique de Gestion lui a donné des bases qu'il apprécie encore maintenant. Dans l'avenir il aimerait continuer dans le sens d'Ishar, approfondir le travail sur les reliefs. Michel Pernot

joue aux échecs, pratique un peu les arts martiaux et aime écouter Nina Hagen ou les Stranglers en bossant.

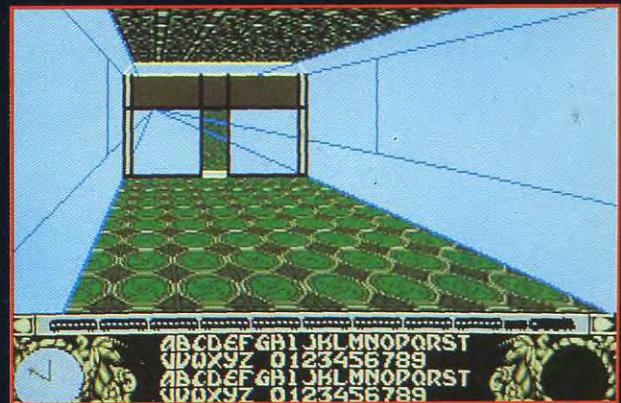


## HELL'S EXPRESS

AMIGA-ST-PC-MAC - Sortie fin 93 - Photos PC

Le développement d'Hell's Express vient tout juste de démarrer, pour l'instant il n'y a que trois écrans graphiques visualisables, mais ils sont déjà superbes. Hell's Express est un jeu de stratégie-simulation-aventure, où vous luttez aux commandes d'un train contre un pouvoir totalitaire qui veut votre peau. L'action se passe plusieurs siècles après l'Apocalypse, sur la Terre maintenant recouverte de glace. Votre but est de redonner vie au Soleil, vous ne savez pas encore comment, mais l'acharnement que montre la compagnie des Trains à vous en empêcher semble indiquer que c'est possible, et que cela dérange beaucoup. La compagnie des Trains règne en maîtresse absolue sur la planète, et la disparition des glaces serait synonyme de sa disparition à elle.

Dans la lignée de Storm Master du même éditeur, Hell's Express a le mérite de nous emmener dans un monde et une action très originale, rappelant un peu la série de La Compagnie des Glaces.



Un grand travail de recherche et de documentation a été effectué pour élaborer le scénario d'Hell's Express. Les gens de Silmarils ont même été jusqu'à lire la collection complète de La Vie du Rail, faut en vouloir.

### « ALLEZ TCHAO, ET DESOLE POUR LA PORTE »

Mais après tout cela, hum? Que nous prépare Silmarils? Eh bien, Ishar II devrait sortir début 93 sur ST, Amiga PC 256 et Mac. Le jeu reprendra les personnages du premier épisode et les enverra dans une aventure se déroulant sur plusieurs îles.

Dans le courant 93, devrait sortir une version PC CD-Rom de L'Odyssée où vous prendrez le rôle d'Ulysse. Silmarils annonce déjà qu'Ishar sortira sur le Falcon 030 d'Atari dès la sortie nationale de cette machine. Ça risque de

faire très mal vu les capacités techniques de cette machine. Capacités annoncées et donc à prendre avec des pincettes.

Depuis quelque temps, Silmarils est suffisamment bien installé en Europe pour vivre et continuer à sortir des produits de qualité. Mais l'activité de Silmarils devrait s'étendre au monde entier très bientôt, de grandes sociétés américaines que nous ne pouvons encore citer ont en effet pris contact avec l'éditeur français pour distribuer Ishar aux States. Une sacré nouvelle qui risque bien de propulser Silmarils très haut dans la scène internationale! Bref, de nombreux softs devraient sortir dans les mois à venir, mais nous aurons l'occasion d'en reparler à l'occasion des previews et des tests.



# COKTEL VISION



**ROLAND OSKIAN**  
Co-fondateur de la société, Roland Oskian en est aussi le premier programmeur puisqu'il a réalisé Business+, le premier soft sorti sous le label Coktel Vision.

Depuis le premier jeu sorti en 85, Coktel Vision a bien évolué, restant toujours le plus proche possible de l'évolution technologique. Il n'est donc pas étonnant de constater que les prochains produits Coktel auront tous le CD-Rom et le CDI comme support. Petit tour chez un éditeur qui prend des allures de pionnier.

En 1985, Roland Oskian et un de ses amis créent Coktel Vision. La société démarre en éditant des jeux sur Thomson, développe plusieurs jeux, des éducatifs aussi, et décide au début de l'année 89 d'investir massivement dans la réalisation d'une gamme d'éducatifs de qualité. C'est la naissance d'ADI, un logiciel au principe modulaire, à l'environnement évolué et intelligent. Toute la boîte se met à travailler sur ce projet de grande envergure, allant jusqu'à organiser des réunions hebdomadaires avec un conseiller

en ergonomie. Le développement demande quasiment 2 ans de travail et ADI est lancé sur le marché en 1990. Le succès s'affirme aussitôt, depuis sa sortie ADI s'est vendu à plus de 100 000 exemplaires rien qu'en France. Chiffre colossal et unique dans le genre.

Ces ventes donnent la force suffisante à Coktel Vision de se lancer dans des développements de longue durée permettant l'expérimentation dans de nouvelles technologies. C'est le cas avec la réalisation de jeux sur CD-Rom PC (AGE, Fascination,...), mais aussi avec la création de titres sur CDI, ce qui, pour l'instant, est encore assez peu courant.

Plusieurs titres sont en cours de finition chez Coktel et devraient sortir à la rentrée. Passons-les en revue, en commençant par Inca dont nous avons déjà parlé dans les previews, et qui est maintenant terminé.



## SABINE DAVID

La gamme ADI passionne tous les gens de Coktel, tous ont d'ailleurs participé à sa réalisation à un niveau ou un autre. Mais Sabine David, chargée des relations publiques et s'occupant de toute la gamme ADI, est peut-être la plus acharnée. Il faut dire qu'elle aussi attend un petit Adibou qui devrait arriver très bientôt.

## INCA - PC CD-ROM

1992, El Dorado se réveille dans la ville de Paititi. Encore groggy, El Dorado sort d'un sommeil de 500 ans, mais il ne sait pas encore qu'il a dormi tout ce temps. Bientôt une boule dorée apparaît devant lui, à l'intérieur un vieil inca le regarde amusé: c'est Huaynacapac, son grand-père, père de son père Atahualpa, tué par les conquistadors. Huaynacapac explique qu'El Dorado est l'élu, rien que ça, et qu'il est maintenant temps qu'il retourne lutter contre ceux qui ont fait disparaître son peuple. El Dorado devra retrouver les Pouvoirs, disséminés en plusieurs endroits de l'espace temps, pour devenir l'Inca, le dieu vivant.

Malheureusement, l'ennemi juré du peuple Inca, Aguirre, est lui aussi à la recherche des Pouvoirs, et il dispose de nombreux hommes à son service prêts à remuer l'univers tout entier pour obtenir les montagnes d'or qu'on leur a promis depuis longtemps. A bord de son vaisseau en forme de Tumi, à l'origine un couteau sacrificiel, El Dorado part en quête du premier Pouvoir: le temps.



# COKTEL VISION

En direction de la planète où est caché le Pouvoir, le joueur, aux commandes du Tumi, doit éviter des météorites qui lui foncent dessus. Dans l'espace, les conquistadors viendront souvent embrouiller notre héros, leurs vaisseaux sont en forme de dagues. Une fois sur la planète, El Dorado sera confronté à de nombreuses énigmes, il devra déjouer tout

un tas de pièges conçus, il y a maintenant bien longtemps, par ses ancêtres.

Plus tard, à la recherche d'un autre Pouvoir, El Dorado sera attiré sur la caravelle d'Aguirre, celui-ci réussira à emprisonner notre héros naissant, et tentera de le corrompre, de le faire travailler pour lui. Enfermé dans la cale, El Dorado a quelques heures pour réfléchir, mais c'est tout vu, il n'y a qu'une chose à faire: s'évader. Ce sera l'occasion de se promener dans une caravelle gigantesque à l'aspect "labyrinthesque", avec des ennemis cachés dans tous les coins.

D'autres séquences pleines d'action et d'énigmes attendent El Dorado, il devra se rendre dans une pyramide maya, il disputera de nombreux combats dans l'espace contre les Conquistadors et rencontrera et sauvera une jeune et charmante demoiselle qui l'appellera à l'aide.

Plus qu'un jeu, Inca est un véritable film interactif.

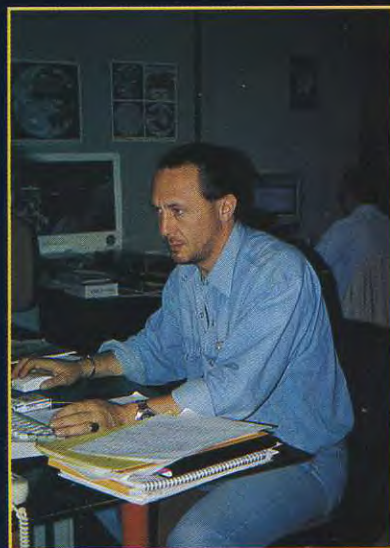
Actuellement développé sur PC CD-Rom, Inca devrait sortir en septembre en version disque dur (un peu remaniée, avec moins de graphismes) et en version CDI. D'autres versions micros ou consoles sont envisagées.

Ce qui frappe le plus dans Inca, c'est bien sûr la très haute qualité graphique, toutes les images que vous voyez en photo sont animées avec une fluidité époustouflante. Les vaisseaux, les lieux comme le pont de la caravelle, la cale, la pyramide, ont été réalisés en images de synthèse sur du matériel dédié à ce genre de projets. Toutes les images sont calculées à l'avance sur cette grosse machine, transférées suivant les différentes versions (CDI, PC 256 couleurs...) puis enregistrées sur le CD-Rom. A partir de là, le programme n'aura plus qu'à lire et afficher les images, et non pas à les calculer, ce qui permet une grande rapidité d'exécution. De plus, les images sont de meilleure qualité, proposent de meilleures textures puisque le problème de stockage est beaucoup moins préoccupant sur CD que sur disque dur.

Les personnages apparaissant dans le jeu ont été digitalisés et retravaillés avec Deluxe Paint, utilisant les techniques de la vidéo, autant dire que les animations sont superbes. Certains décors, plus classiques, ont directement été dessinés sous Deluxe.

Côté son Inca réserve de très bonne surprise à l'utilisateur qui le fait tourner pour la première fois. Coktel Vision n'a pas lésiné sur les moyens, et des séances en studio d'enregistrement avec des musiciens professionnels ont été organisées. résultat, 35 minutes de musiques destinées à vous accompagner tout au long du jeu, et des voix digitalisées qui font parler les personnages à l'écran. Malheureusement, ces voix sont en Anglais, la version CDI par contre proposera toutes les langues.

De nombreux outils de programmation internes à la société ont été développés pour Inca, ces outils serviront pour les prochains produits Coktel de ce genre.



## YANNICK CHOSSE

scénariste et directeur artistique d'Inca

Yannick est rentré à Coktel Vision il y a quatre ans de cela, avec son book d'aéros sous le bras. Il a donc commencé à faire des jaquettes de jeux, mais très vite, lui qui n'avait jamais touché un ordinateur, il s'est mis à tâter de la souris et du programme de dessin. Yannick Chosse a plusieurs cordes artistiques à son arc; designer, illustrateur, réalisateur vidéo, Yannick a intégré tout ce qu'il a appris, toute l'expérience qu'il a accumulé par la pratique de plusieurs métiers pour la réalisation d'Inca.



# COKTEL VISION



## GOBLIINS 2 - LE PRINCE BOUFFON - PC

Vous connaissez déjà les Gobliins, peut être avez-vous eu la chance de les mener jusqu'au bout de leur aventure. Voici deux nouvelles figures qui vont avoir pas mal d'aventures aussi: Fingus et Winkle.

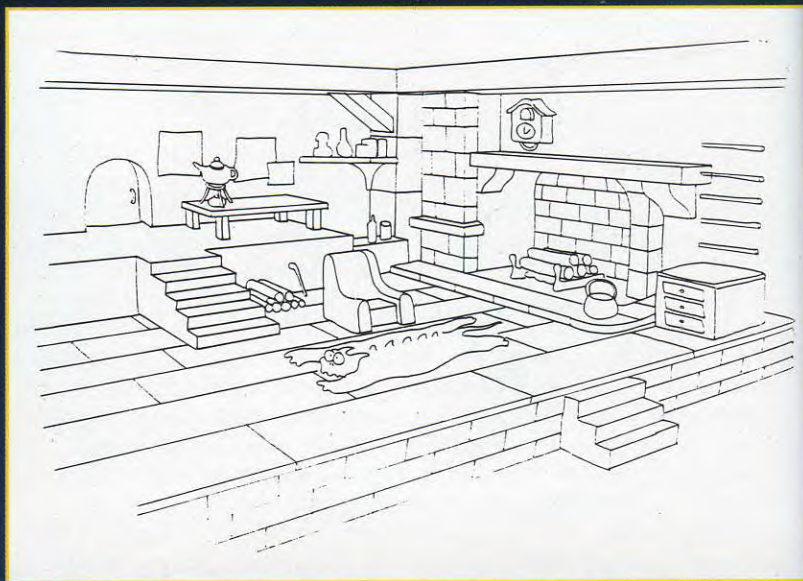
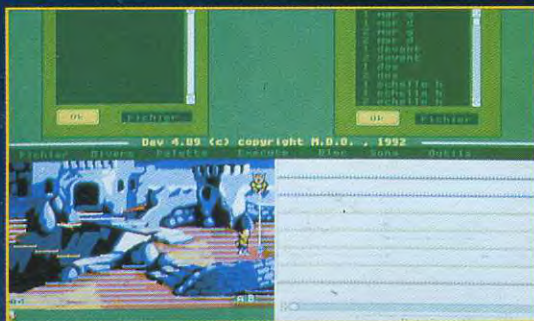
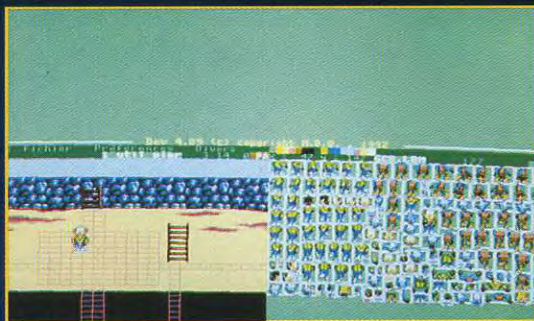
Fingus est sérieux, prudent, sympathique mais pas trop courageux. Winkle est un oiseau bleu étrange, courageux, fonceur et destructeur, il est le complément idéal de Fingus. Tous les deux ont été attirés dans cette aventure par l'argent, par la récompense promise par le roi. Le fils du roi a été enlevé par un sorcier qui s'est installé sur le trône d'un royaume lointain. Le fils du roi des Gobliins a été transformé en bouffon, et nos deux amis Fingus et Winkle doivent le délivrer et le ramener dans le pays des Gobliins.

Gobliins 2 reprend les principales caractéristiques du premier épisode mais cette fois les deux personnages peuvent agir simultanément. Vous

pouvez, par exemple, cliquer sur Fingus, le faire se déplacer, et pendant qu'il se rend sur le lieu que vous lui avez indiqué, cliquer sur Winkle et lui faire faire une autre action. Cette technique de simultanéité est utilisée dans pratiquement toutes les énigmes, le jeu demande donc encore plus d'adresse et de réflexion.



Pour la réalisation des deux épisodes des Gobliins, des utilitaires maison ont été utilisés. Développés par les programmeurs installés à Bordeaux, ces soft permettent de régler toutes les animations et leurs enchaînements très aisément. En fait, tout marche comme un séquenceur musical, avec un trois pistes pour les animations, une piste pour le son, une piste pour les animations de décors et une autre pour les éventuels changements de palette. Les graphistes travaillent sur les animations et les placent sur les pistes pour qu'elles enchaînent les autres animations adéquates.



Pierre Gilhodes travaille d'abord sur papier, il dessine chaque tableau et étudie toutes les actions que devra effectuer le joueur avant de digitaliser le croquis et commence le travail graphique.

**PIERRE GILHODES:** scénariste et graphiste de Goblins et Goblins 2. Pierre Gilhodes travaille à Coktel Vision depuis maintenant trois ans. Au début, Pierre a travaillé sur divers éducatifs puis sur des jeux Coktel de l'époque en apportant quelques touches graphiques. Très vite, l'idée de Goblins germe dans sa tête, même si au départ il voulait en faire un jeu d'arcade où trois personnages tiraient de trois façons différentes. Il se met à travailler sur les graphismes mais n'est pas satisfait du résultat et laisse le projet de côté. La seconde tentative quelque temps après sera la bonne, et intègrera la notion de jeu d'aventure, ainsi que tout le côté amusant qui fait le charme du jeu que nous connaissons maintenant. Le premier Goblins présentait 3 personnages, le second en proposait deux, le troisième n'en mettra qu'un en action.



vous pourrez alors demander à Winkle de le faire. Le contraire peut aussi se passer, Winkle est une brute peu diplomate, dans certains cas cela lui causera des problèmes, alors que Fingus rentre plus facilement en contact avec les autres personnages.

Toujours aussi maniable et mignon graphiquement parlant, Goblins 2 est moins linéaire que son prédécesseur. Vous pourrez, par exemple, passer un tableau pour y revenir plus tard et y faire d'autres actions avec des objets récupérés ailleurs. Les deux personnages ne meurent pas, ce qui laisse une liberté totale au joueur qui, maintenant, osera tenter des actions un peu loufoques sans craindre de stopper sa partie.

Il y a encore plus d'animations que dans le premier volet, et celles-ci sont toujours aussi drôles. Les personnages de Goblins sont vraiment attachants, et il n'est pas étonnant que l'équipe de Coktel prévoit déjà un troisième épisode.

Goblins 2 sortira début Octobre en version PC Disk Dur, puis en Novembre sur PC disquettes, ST et Amiga. Des versions CD-Rom et CDI devraient voir le jour en 93.

## WEEN - PC

Autre produit qui sortira à la rentrée chez Coktel Vision: Ween, un jeu d'aventure médiévale fantastique.

Okhram vieillit, il commence à perdre ses pouvoirs, lui qui protégeait le royaume des Roches Bleues avec sa magie ne peut plus faire grand chose. Bien sûr, l'abominable sorcier Kraal en profite pour envahir le pays.

Le joueur prend le contrôle de Ween, le petit fils d'Okhram, qui a été choisi pour délivrer le royaume en accomplissant la prophétie. Ween devra réunir trois grains de sable puis les porter dans un sablier gardé dans le sanctuaire.

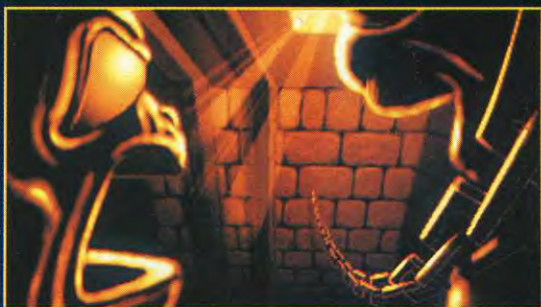


La différence de caractère des deux personnages est gérée pour garder une certaine logique du jeu.

Par exemple, Fingus qui est plutôt trouillard peut très bien refuser de faire certaines actions,

### Christian Laly:

graphiste, au travail. Il participe à la réalisation de certains tableaux de Goblins 2. Pierre Gilhodes lui donne les planches de sprites et les décors qu'il a réalisés, et Christian Laly est chargé de régler les animations qui seront présentes dans ce tableau.



# COKTEL VISION

La prophétie a un effet immédiat, tous les ennemis de celui qui place les grains de sables disparaissent. Si Ween réussit à placer les trois grains de sable alors Kraal ne sera plus qu'un mauvais souvenir.

Plusieurs personnages tournent autour de Ween: Petroy, son meilleur ami, et Urm la chauve-souris vampire qui raffole des fraises. Si Ween lui en donne Urm fabrique tout de suite de l'or, c'est comme ça, Urm a un fonctionnement, il est vrai, un peu particulier.

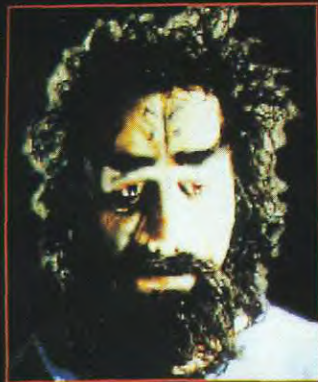
Pour que le jeu reste passionnant sans stresser ou énerver le joueur, il est impossible de mourir dans Ween. Vous pourrez être plus ou moins bloqué, mais jamais votre personnage ne disparaîtra. Là encore, cela permet de laisser toutes les libertés au joueur qui n'a pas peur d'essayer des tas d'actions variées sans craindre de représailles trop définitives.

Les graphismes de Ween sont superbes, ils ont été directement pensés et travaillés en 256 couleurs, et les écrans utilisent réellement ces possibilités. De nombreuses animations sont présentes dans le jeu, notamment quand vous rencontrez des personnages. Ces anims ont été réalisés à partir de digitalisations retravaillées.

Le mode de contrôle du jeu est simple et instinctif, le joueur déplace un curseur qui se transforme selon les actions que vous pouvez faire avec ce que vous pointez sur le moment. Ce principe sera désormais utilisé dans tous les jeux d'aventure de Coktel Vision. Trois jokers sont offerts au joueur en début de partie, ils pourront être utilisés pour obtenir des aides dans des lieux vraiment trop difficile à votre goût, mais attention, il n'y en a que trois, il s'agit donc de ne pas les dilapider.

Elément très intéressant dans Ween, de nombreux passages, de nombreuses difficultés peuvent être résolues de plusieurs façons, toujours par souci de liberté du joueur. Les énigmes proposées tout au long du jeu sont sacrément coriaces, et le joueur devra faire preuve d'une très grande imagination.

Ween sort fin septembre en versions PC Disk Dur et Disquettes, puis en 93 sur CD-Rom et CDI.

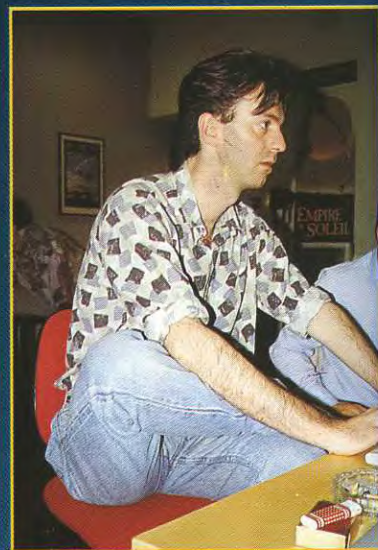


Pour la réalisation de certains écrans graphiques des masques en plastique ont été utilisés. Digitalisés puis retravaillés ils ont permis l'élaboration d'animations réalistes.

## JOSEPH KLUYTMANS:

scénariste et graphiste de Ween

Joseph Kluytmans travaille à Coktel Vision depuis 4 ans. Il a déjà participé à la réalisation d'un certain nombre de jeux, il a bossé en temps que scénariste et graphiste sur: Adibou, Cougar Force, Indian Mission, Legend of Djel, et maintenant Ween. Avant de bosser dans le monde de la micro, Joseph était créateur de petits jeux de rôles pour Super Picsou Géant, et de jeux cartonnés pour Mickey. Si votre petit frère joue tous les jours avec un flipper en carton qu'il a eu dans Mickey, c'est Joseph qui en est l'auteur.



# DORALICE

Avec Doralice, Coktel Vision se lance dans une toute nouvelle aventure, la réalisation d'un jeu axé à un pourcentage très élevé vers la vidéo. Des comédiens et des figurants ont été filmés en vidéo pour ensuite être digitalisés et portés sur ordinateur. Ces personnages seront intégrés dans des décors eux aussi filmés et digitalisés, ou bien dans des décors en images de synthèse. Le résultat devrait donner quelque chose de tout à fait étonnant au niveau graphique.

Pour mener à bien un projet comme celui-ci, il faut aborder le développement d'une manière radicalement nouvelle. Si d'habitude on fait des plans, on écrit le scénario et on note la plupart des éléments d'un jeu d'aventure avant de commencer la réalisation, ici il faut carrément se lancer dans l'écriture d'un story-board. L'équipe de tournage ira ensuite filmer tous les objets, dans toutes les positions, ainsi que les lieux avec toutes les combinaisons d'ouvertures de portes, de chaises déplacées, de lumière allumée, éteinte, bref, tout doit être prévu. Chose peu commune, un mannequin professionnel a été engagé pour tenir le rôle du personnage principal du jeu, Doralice. Il n'est ici pas question de dessiner les personnages.

Mais parlons un peu du scénario très bien ficelé qui sert de charpente au jeu. Doralice, l'héroïne de Fascination que vous connaissez peut-être déjà, est de retour. Elle se rendra dans un manoir breton complètement isolé, et lors d'une visite dans la cave, elle verra apparaître un homme très étrange. Sans trop dévoiler le scénario, disons que les voyages dans le temps ont une importance primordiale dans Doralice, et que des incidents généalogiques risquent d'être provoqués par l'héroïne qui se retrouve dans le passé et croise des membres plus ou moins éloignés de sa famille.

Pour l'instant rien n'a été porté sur ordinateur, mais nous avons pu admirer les images déjà tournées, et plus particulièrement l'actrice qui tient le rôle de Doralice. Les auteurs semblent bien penser à tous les petits détails, et Doralice risque bien d'être un des jeux d'aventures les plus riches qu'il soit.

Sortie prévue en octobre 92 sur PC Disk Dur 256 couleurs, Amiga, ST et PC 16 couleurs. En 93 sur PC CD-Rom et CDI.

Par Seb, notre envoyé spécial en patins à roulettes avec turbo intégré.

# COKTEL VISION



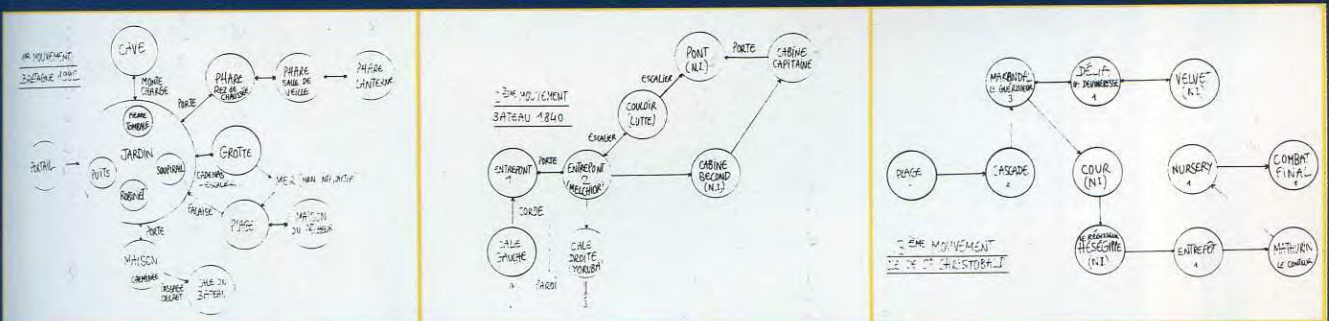
### RASHEED:

Graphiste sur Ween et Doralice. Rasheed a bossé sur bon nombre de produits Coktel Vision. En ce moment, il participe à la réalisation de Ween, il dessine certains tableaux, certaines animations, et s'occupera des graphismes de Doralice. Il connaît déjà bien le personnage puisqu'il a travaillé sur Fascination, et devrait nous offrir d'autres images, disons émouvantes, comme il y en avait dans ce précédent épisode.



### MURIEL TRAMIS:

Scénariste de Doralice. Ce n'est pas le premier jeu d'aventure que Muriel Tramis couche sur le papier avant qu'il ne prenne vie sur ordinateur, Doralice en fait partie, mais avant il y avait déjà Fascination. Muriel définit tous les lieux, écrit un scénario complet et détaillé avant de présenter à l'équipe qui sera chargée de le développer. Ensuite, la collaboration reste permanente, pour que le jeu garde ses orientations d'un bout à l'autre.

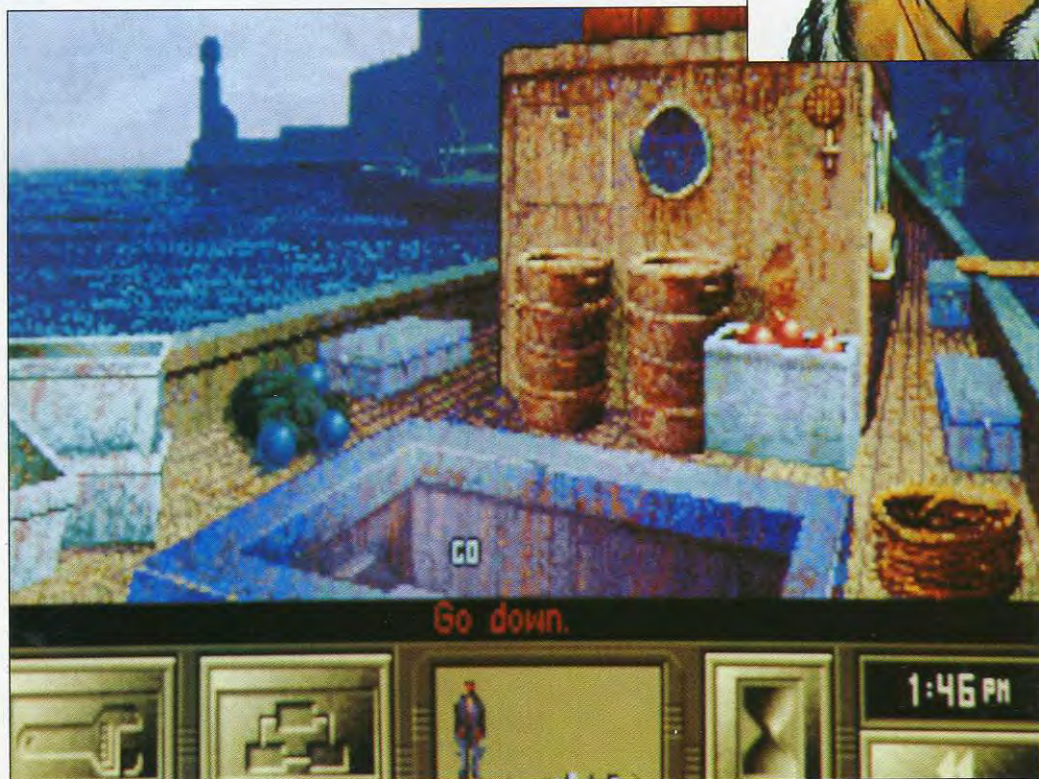


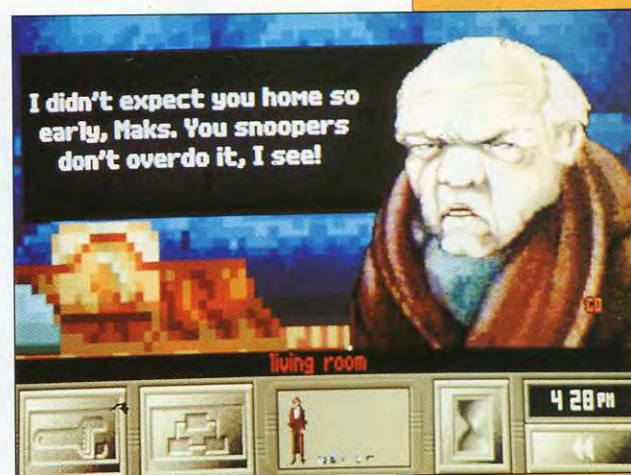
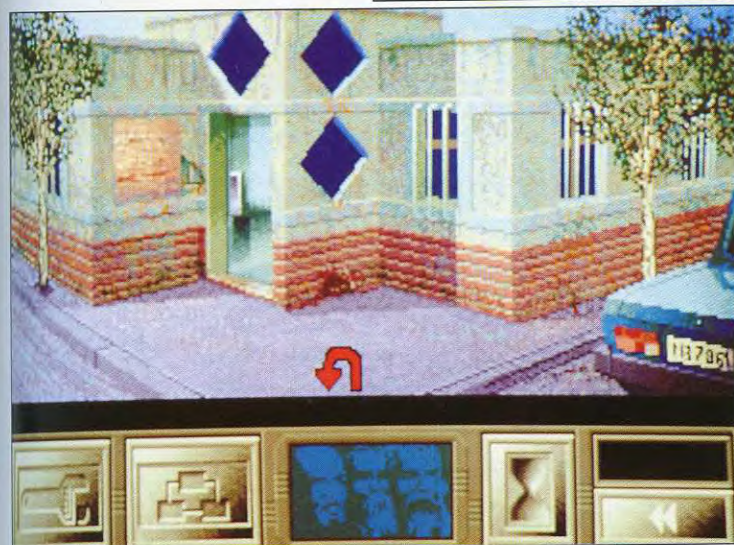
# KGB

preview sur **PC** Editeur : VIRGIN



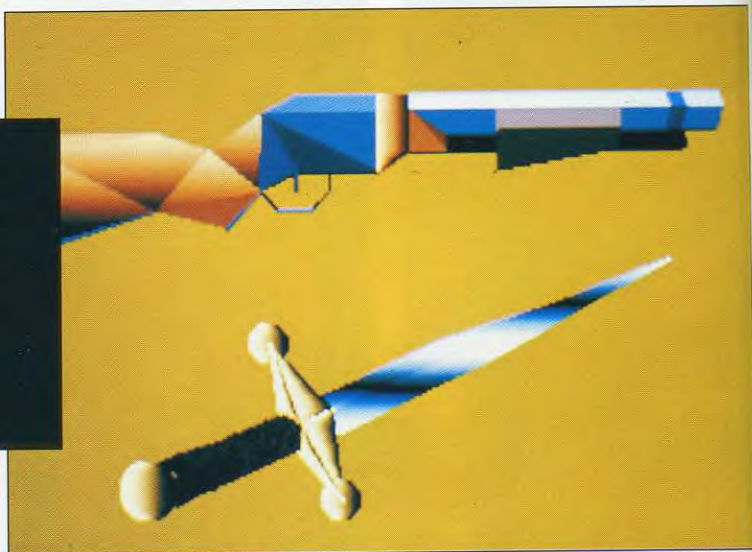
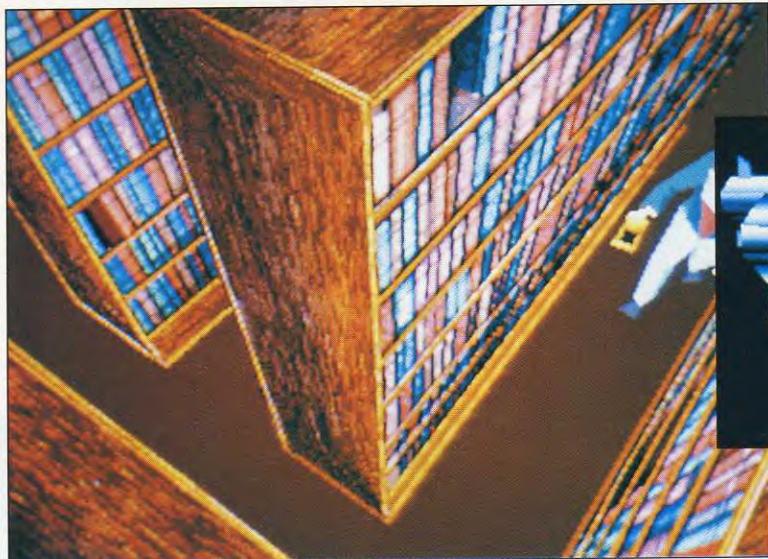
news • preview





A la rentrée sortira sur PC le jeu KGB édité par Virgin et réalisé par l'excellente équipe de Cryo. Le scénario, qui fait plus d'une centaine de pages, est l'un des plus complexe jamais écrit pour un jeu. Il s'agira en effet de démêler un complot ourdi par des membres du KGB, avec tout le background "film d'espionnage" habituel, à savoir agents doubles, triples, quadruples et paranoïa à tous les étages. Pendant la partie, il sera possible d'imprimer ses propres aventures. Attention, quand je parle d'imprimer, il ne s'agit d'une simple copie des fichiers textes mais d'un véritable roman écrit en bon français se modifiant au fur et à

mesure de votre progression. Le jeu, du genre "plus orienté objet, tu meurs", est conçu comme un gigantesque patchwork d'éléments de décors, de personnages et de lieux. Naturellement, ce sera en français à l'écran. Le graphisme, réalisé d'après des dessins du type de ceux que nous vous présentons ici est entièrement digitalisé et retravaillé. Le scénario est de Johan "Crash Garrett" Robson, la programmation de Yves Lamoureux, les graphismes de Michel Rho et Didier Bouchon, les animations de Sohor Ty et la musique de Stéphane Picq. Une révolution d'Octobre, somme toutes.



# CALL OF CTHULHU

preview sur **PC** Editeur : INFOGRAMES



L'action se passe en Louisiane dans les années 20. Oh, pas la Louisiane des romans de plage, avec l'allée de bougainvilliers conduisant au fronton blanc, mais un pays fétide où sont posées de vieilles maisons pourisantes. C'est dans l'une d'elles que le héros du logiciel emménage à la nuit tombée. Derceto, c'est le nom de cette demeure, est une maison étrange dont le précédent locataire, Jeremy Hartwood, s'est récemment suicidé au grenier, apparemment sans raison. Dans ce jeu d'arcade/aventure, votre mission sera de démêler le mystère, et surtout, de survivre dans un univers terrifiant où H.P. Lovecraft, écrivain dont l'oeuvre vacille toujours au bord du gouffre de l'horreur la plus indicible a créé un fond de tourments éternels et chute

folle. Oui, c'est lourd comme phrase mais il faut avouer que ce brave Howard n'a jamais fait dans la dentelle, que les grands molosques me pardonnent. Cela dit, le jeu en 256 couleurs VGA à l'air très beau. Lors de vos déplacements d'une pièce à l'autre, vous serez suivi comme si vous étiez filmé. Faute d'avoir pu admirer à temps une démo de la chose, je me garderai de tout commentaire mais si le ramage (les animations) est aussi beau que le plumage (les écrans fixes), on devrait tenir un grand titre, digne de figurer dans la bibliothèque d'Arkham et dont on parlera même au-delà des sept mers, là où rampent le chaos et les serviteurs infernaux de Dagon que seul fait fuir Yog Sototh et les Grands Anciens lorsque tombe du ciel la couleur.

# Les Top

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

## TOP 8 bits

### 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

INFOGRAMES, AMSTRAD CPC, CPC +

COMPIL JOYSTICK MEGASTAR N°15

CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +

### AIGLE D'OR 2

LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +

**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

INFOGRAMES, 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

INFOGRAMES, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC

### ANOTHER WORLD

DELPHINE, AMIGA, IBM PC

### GOBLIINS

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

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35 66 93 99  
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 56 11 00  
64600 ANGLÈT C. Cial Mercure - Av. J.-L. Laporte T. 59 52 40 69  
71000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50 51 47 22  
76600 ANTIBES 2205, 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  
85000 BESANCON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81 52 26 03  
63100 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 10  
63100 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21 83 14 15  
13100 CABRIES C. Cial Barneoud, Bat B T. 42 02 54 45  
14000 Caen 57/91, rue de Bernières T. 31 86 65 30  
63100 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77  
86000 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93 38 82 83  
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79 70 08 05  
57170 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  
71600 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55

76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35 82 99 84  
58150 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81  
69150 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01  
27000 EVREUX 17, rue Isambard  
83600 FREJUS 805, av. De Latrè de Tassigny T. 94 53 32 02  
72000 LE MANS 19, rue National 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 89 57 57  
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93 62 56 59  
30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 86  
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 Escarquet T. 68 34 07 62  
59494 PETITE FORET C. Cial. Petite Forêt T. 27 29 36 90  
86000 POITIERS Place du Marché N-Dame la Grande T. 49 41 63 40  
17135 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  
69250 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2, les B. Barolles T. 78 56 43 35  
45140 ST JEAN DE LA RUE C. Cial Auchan T. 38 45 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

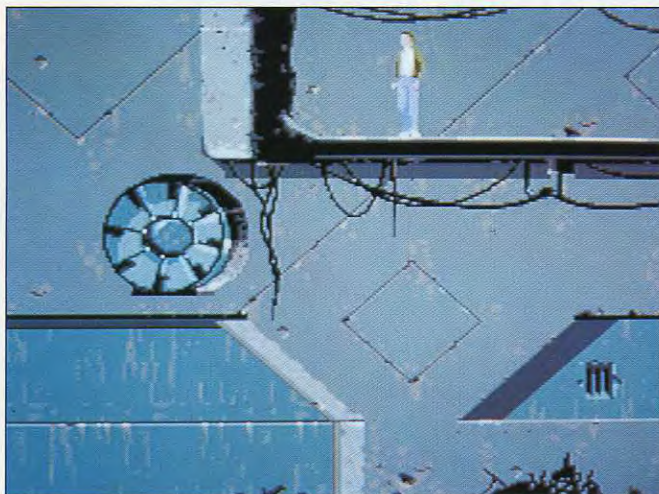
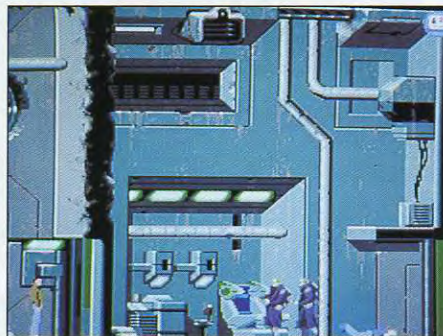
Chez **Inter Discount**, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs **NATHAN**

# LE NOUVEAU DELPHINE

preview sur **PC/AMIGA** Editeur : DELPHINE SOFTWARE



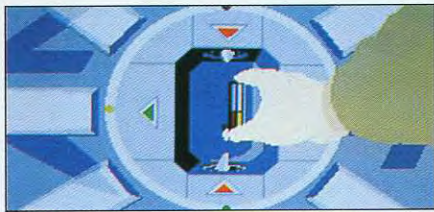
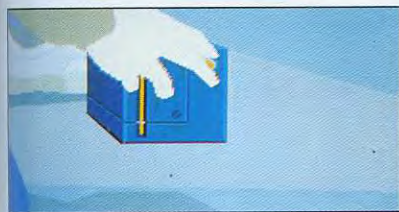
L'introduction est longue et composée de très nombreuses animations superbes. Michael est poursuivi, s'enfuit et s'écrase au milieu de la jungle.



news • preview

*Cette preview est quelque peu particulière. D'une part, elle n'a pas de titre, celui-ci n'ayant pas encore été choisi par l'éditeur, et d'autre part les photos ont été prises sur Megadrive. J'entends déjà les fanatiques des guerres consoles/micros aboyer. Si nous montrons des photos console de ce jeu, qui devrait sortir sur micro l'année prochaine, c'est tout simplement parce que les graphismes seront identiques.*

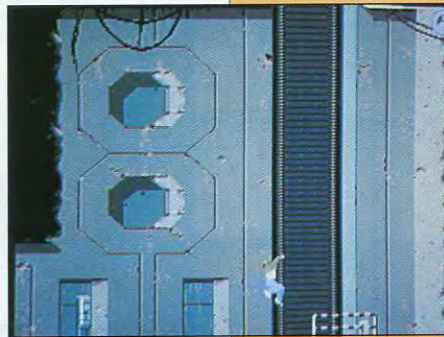
*Au premier coup d'œil, il n'est pas difficile de voir l'influence du sublime Another World, et c'est tant mieux, mais ce nouveau produit est déjà beaucoup plus impressionnant qu'Another World. Imaginez un petit peu. Pour l'instant, il n'y a que deux niveaux, plus l'introduction entièrement graphique et animée. Le scénario du jeu est très bien ficelé. En résumé, ce soft*



Certaines actions déclenchent l'affichage d'animations sur tout l'écran. C'est le cas quand le joueur ramasse un objet ou manipule un appareil.



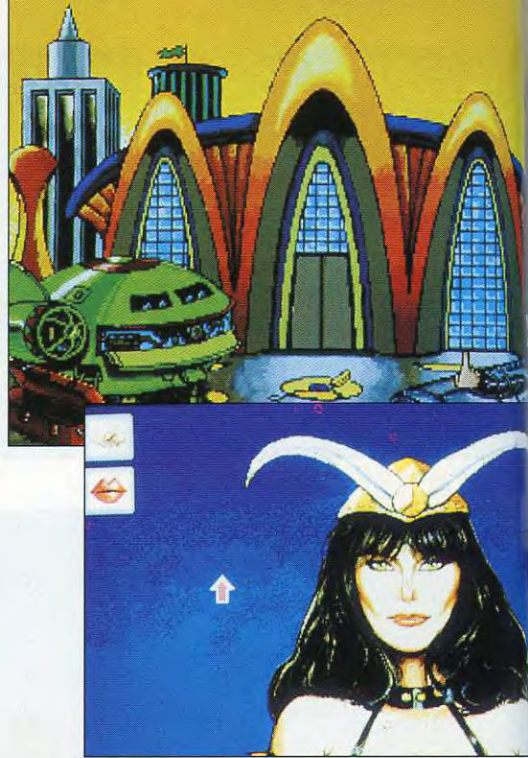
Il perd son holocube qui contient des instructions très importantes, il doit donc s'enfoncer dans la forêt pour le récupérer. Le jeu peut commencer.



vous mettra dans la peau d'un jeune étudiant en dernière année de faculté de sciences sur la planète Titan, une colonie de la Terre. Le jeune homme a mis le doigt dans une affaire de la plus haute importance qui le dépasse un petit peu. Victime manquée de deux attentats, il se fait attrapper par des hommes mystérieux qui lui effacent la mémoire. La quête de Michael, le jeune étudiant, est donc évi-

dente, il doit retrouver sa mémoire qu'il avait heureusement dupliquée, puis tenter d'élucider l'affaire qui met en cause tous les dirigeants de la planète.

Ceci n'est qu'un résumé du scénario, qui est beaucoup plus riche et intéressant. Surveillons tous ce produit Delphine Software, la preview offre déjà des animations, et des graphismes époustouffants.



# LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II

preview sur **PC** Editeur : INFOCOM

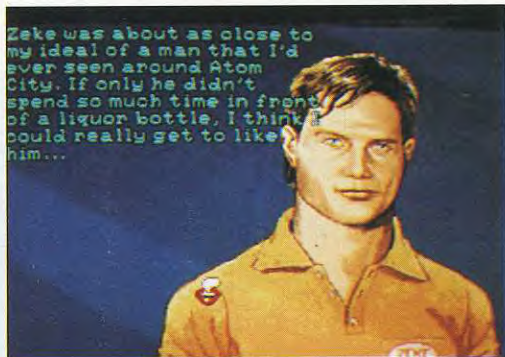
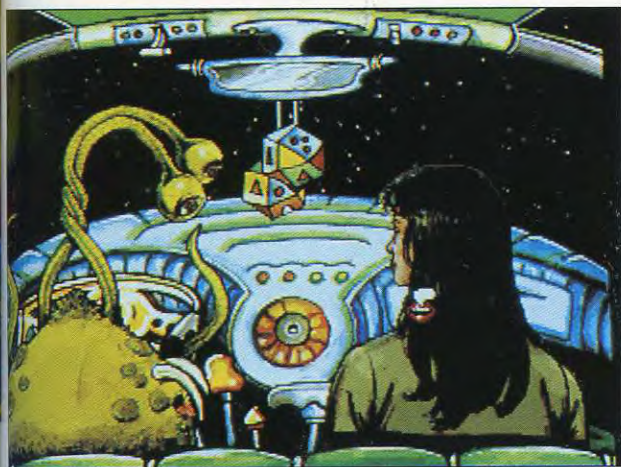
news • previews



Les Déesse de cuir de la planète Phobos ont enchanté des milliers de joueurs sur Apple et C64. A l'époque, ce jeu très hot était entièrement en mode texte. Quelques années plus tard, grand retour des belles sanglées dans leurs corset de chevreau glacé avec le deuxième volet de l'histoire, distribué par Activision sous le label Infocom. Prévu pour la rentrée sur PC disque et un peu plus tard sur CD ROM, *Leather II* permet de retrouver l'ambiance loufingue des creeps, ces bandes dessinées des années 50. Le graphisme, en VGA 256 couleurs, est rehaussé par une centaine de scènes animées et surtout une bande sons à tomber par terre: 40 per-

sonnages parlent de façon intelligible soit en Allemand, Anglais ou Français. Le jeu, très très drôle, permet de jouer au choix l'un des trois héros de l'aventure. Serez-vous garagiste, jolie pompiste en mini-jupe ou extra-terrestre ?

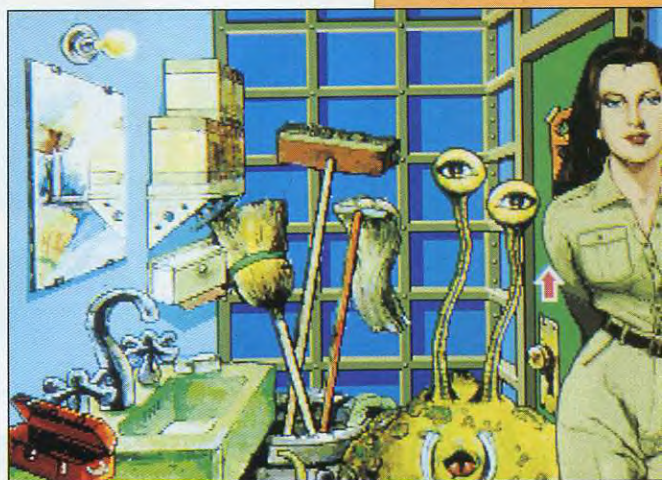
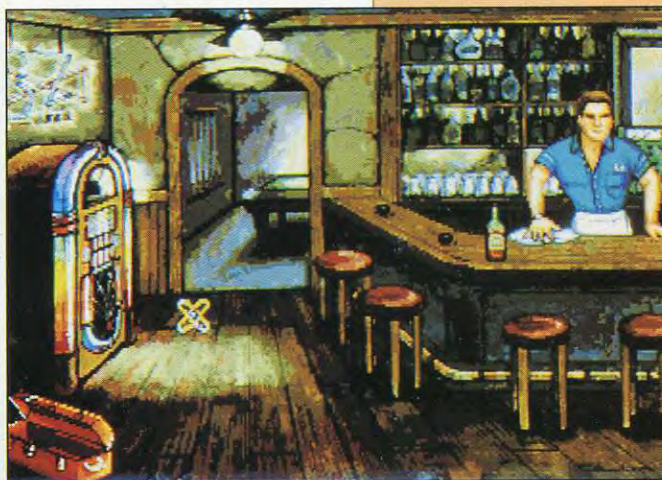
Compressé à 15 Mo, ce jeu, qui comporte en réalité une trentaine de Mo s'annonce comme l'un des événements majeurs de la rentrée. A noter que le logiciel sera livré avec une minuscule carte sonore s'enfichant dans le port de votre machine. Petit, l'engin n'en est pas moins à même de reproduire des voix digitalisées avec la même qualité qu'une Adlib (ou qu'une Sblaster à 11 Khz).

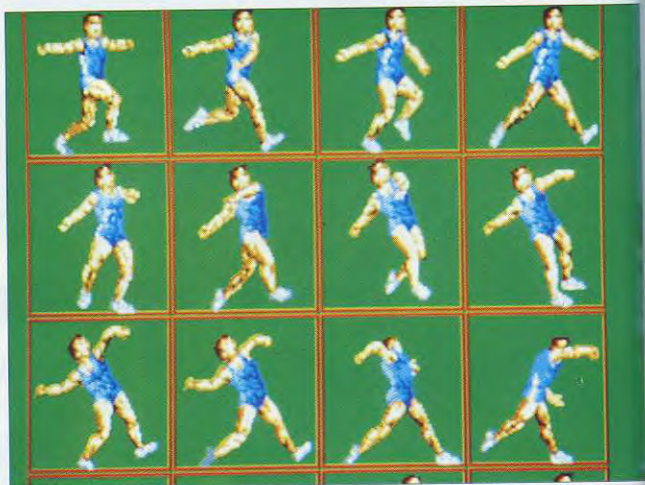
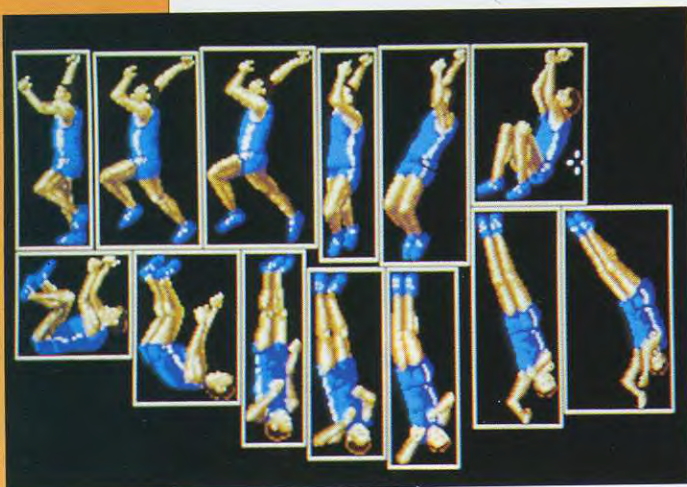


Zeke was about as close to my ideal of a man that I'd ever seen around Atom City. If only he didn't spend so much time in front of a liquor bottle, I think I could really get to like him...



Zoe was already unbuttoning her uniform as she climbed into the general's car.





# SUPER SPORTS CHALLENGE

preview sur **AMIGA** Editeur : MICROÏDS

Les jeux Olympiques d'été approchent à grandes enjambées et, depuis quelques mois, on nous annonce de nombreuses simulations reprenant les épreuves qui seront disputées à Barcelone. Microïds est sur la ligne de départ avec une simulation qui propose 12 épreuves: le 100 mètres, le 110 mètres haies, le javelot, le poids, le saut en hauteur, le saut en longueur, le saut à la perche, le triple saut, le 100 mètres nage libre, le relais 4x100 mètres nage libre, le kayak et le funboard.

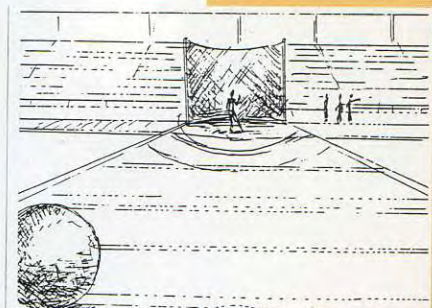
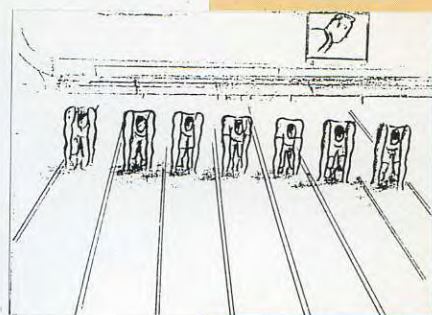
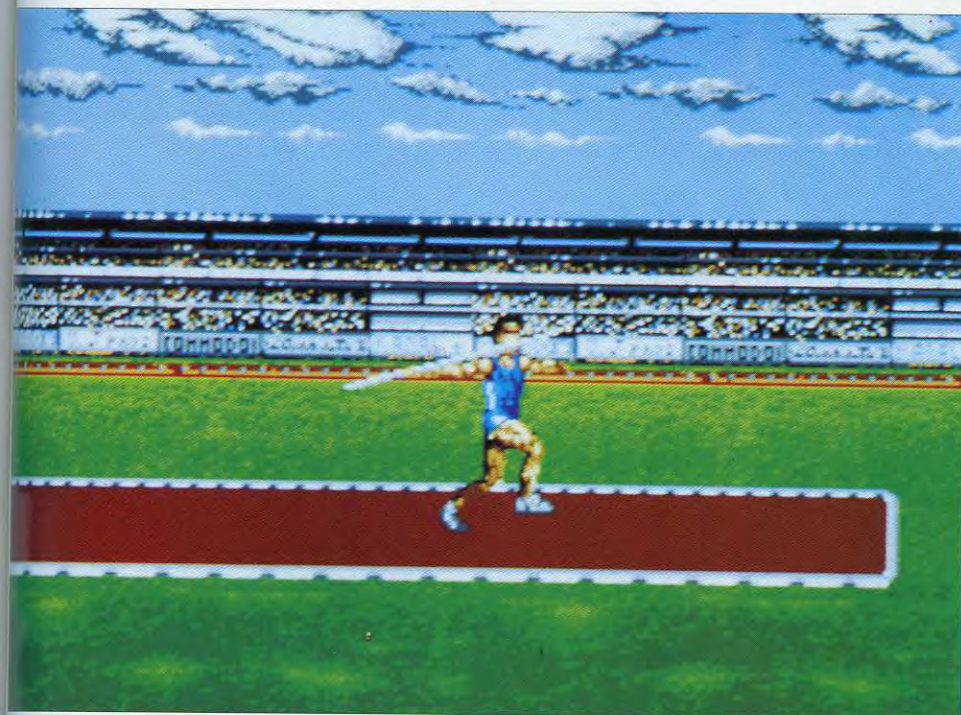
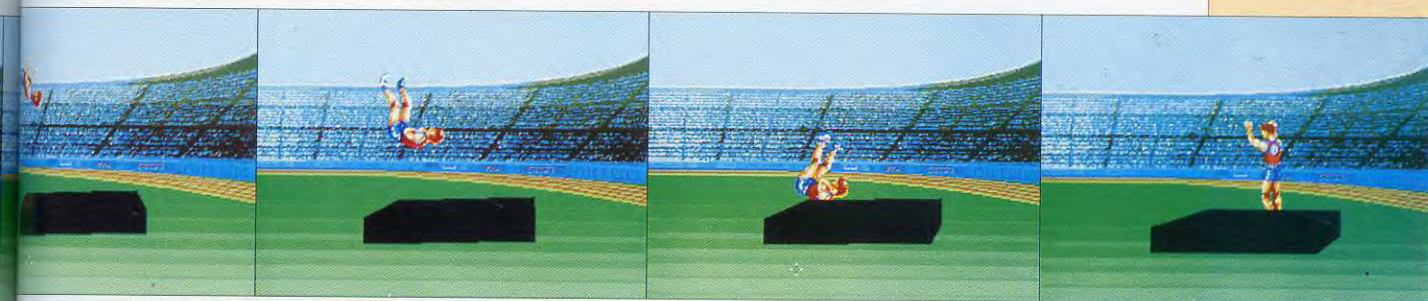
Chaque épreuve propose des vues différentes et il n'est pas rare qu'une seule épreuve offre jusqu'à trois vues à elle seule. Cette décomposition devrait donner beaucoup plus de rythme, un aspect réaliste et cinématographique qui retiendra l'attention des joueurs.

Les représentations graphiques sortent souvent des sentiers battus; ainsi, Microïds a évité les classiques

vues de profil, et, par exemple, la course de 100 mètres sera vue de face en gros plan pour le départ, de dos en contre-plongée pour la course elle-même et enfin, de profil en gros plan pour l'arrivée.

Les graphismes sont très réalistes, et des documents de Fédération Française d'Athlétisme, des livres décomposant, en images, toutes les positions des athlètes ont été utilisés pour obtenir des animations parfaites. Certaines épreuves offriront de véritables petites prouesses techniques, comme le saut en hauteur réalisé en 3D où la caméra est située juste derrière le sauteur pendant toute sa course d'élan. Super Sports Challenge devrait sortir sur tous les standards à la mi-août, nous vous présenterons dans un test complet dans le prochain numéro.

Sortie prévue mi-août

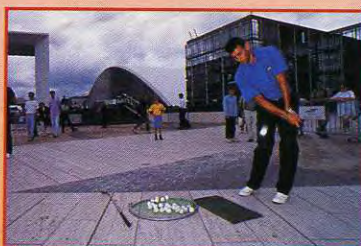


# PLANETE SPORTS



L'année dernière se déroulait la première édition de «Planète Sports», gigantesque manifestation où des milliers de visiteurs ont pu s'initier à de nombreux sports plus ou moins populaires. Très satisfaits du résultat obtenu (300 000 visiteurs et 25 000 personnes initiées), les organisateurs ont décidé de remettre ça.

Planète Sports version



Football, Basket-Ball, Golf, Volley-Ball, Tennis, Judo, mais aussi à d'autres disciplines plus originales comme le Frisbee, l'Escalade, le Jorky Ball (où il faut shooter dans un chien prénommé Jorky), le Kung-Fu ou le Tumbling (sport canadien qui consiste à sauter du haut d'une tour en criant «TUMB!» et à tomber en faisant «BLING!»). La Défense va changer radicalement de tronche, et les costards-cravates-attaché-case seront tout surpris de voir des équipements sportifs sur le parvis et dans l'enceinte du CNIT.

Rendez-vous donc à la Défense du 9 au 19 juillet avec vos baskets, vos shorts et votre pin's "je garde la forme".



92 prendra la Défense d'assaut, avec l'installation d'un stade de 100 000 m<sup>2</sup>, pendant dix jours les visiteurs pourront découvrir, gratuitement, plus de 50 disciplines sportives différentes. Des exhibitions avec des champions seront organisées, ainsi que des compétitions et bien sûr les séances d'initiation.

Vous pourrez goûter aux sports classiques,

# Concours



I

Quel est le système principal utilisé par REVOLUTION pour développer LURE OF THE TEMPTRESS ?

II

Quel est le nom du héros de LURE OF THE TEMPTRESS ?

- a) Armie
- b) Diernot
- c) Paul Atreides

III

A quelle époque se déroule l'histoire de LURE OF THE TEMPTRESS ?

- a) Préhistoire
- b) Moyen âge fantastique
- c) contemporaine

IV

Le héros de LURE OF THE TEMPTRESS est-il ?

- a) un dragon
- b) un throll
- c) un paysan

V

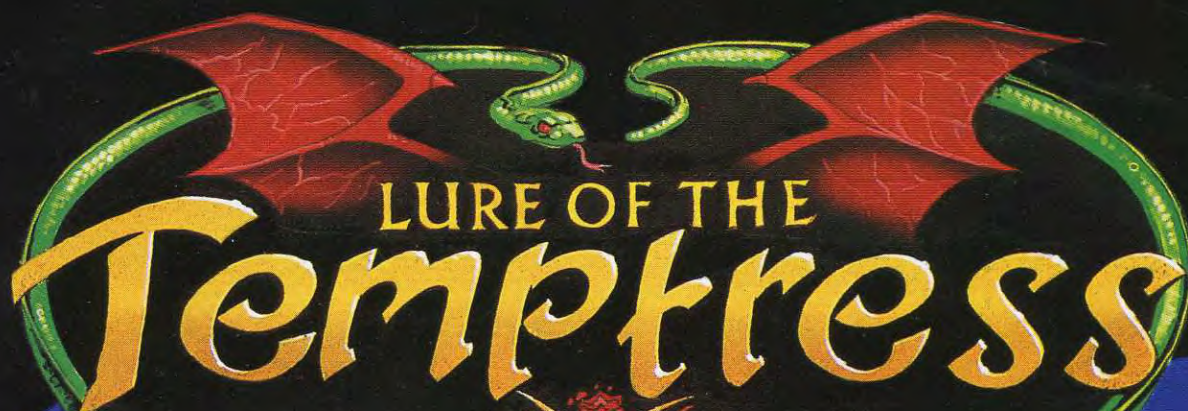
Un de ces trois titres n'est pas un jeu VIRGIN GAMES. Lequel ?

- a) Shuttle
- b) Dune
- c) Sean's Quest
- d) Realms

3615 UBI

**UBI SOFT**  
Entertainment Software

  
VIRGIN  
GAMES



# LURE OF THE Temptress

**1<sup>ER</sup> PRIX**

UN LECTEUR CD ROM EXTERNE  
SONY

**2<sup>EME</sup> PRIX**

VOTRE NOM EN PERSONNAGE ANIME  
DANS LE PROCHAIN JEU DE CHEZ  
REVOLUTION.

**3<sup>EME</sup> au 5<sup>EME</sup> PRIX**

UN BLOUSON BOMBER  
VIRGIN GAMES

**6<sup>EME</sup> au 10<sup>EME</sup> PRIX**

1 TEE-SHIRT ET 1 PIN'S  
VIRGIN GAMES

**11<sup>EME</sup> au 50<sup>EME</sup> PRIX**

UN POSTER LURE OF THE TEMPTRESS

**51<sup>EME</sup> au 100<sup>EME</sup> PRIX**

UNE DEMO PC/ST OU AG  
LURE OF THE TEMPTRESS

**BOULANGER**

**Auchan**

Les bulletins réponses sont disponibles dans toutes les  
boîtes LURE OF THE TEMPTRESS en vente dans tous les  
magasins AUCHAN et BOULANGER ou sur simple  
demande auprès d' UBI SOFT : concours  
LURE OF THE TEMPTRESS 8-10, rue de Valmy  
93100 MONTREUIL sous BOIS

Réponse possible sur papier libre. Règlement disponible sur simple  
demande à UBI SOFT. (Date limite de participation : le 30 09 92)

# JEUX CRACK

## BANDE DE VEINARDS !

**GAGNEZ JUSQU'A  
1 000F**

**PAR CHEQUE,  
EN NOUS ENVOYANT  
VOS ASTUCES,  
PATCHES, PLANS,  
POKES, SOLUCES, ETC...**

*Salut les fêlés du JOY,*

Ça y est les cours sont finis! Les examens se sont bien passés? Tant mieux, comme ça, vous allez pouvoir vous défoncer pendant vos vacances et nous envoyer des thunes... euhhh, des tonnes d'astuces.

En attendant vos astuces on vous souhaite des méga bonnes vacances, et on vous donne rendez-vous début septembre pour de nouvelles aventures, avec une nouvelle maquette.

Si vous partez en vacances, n'oubliez pas de nous envoyer une petite carte! Merci les potes!

**Danbiss & Danboss**



### COMMENT DEVENIR RICHE ET CELEBRE !!!

Vous voulez devenir riche et en plus célèbre? Vous avez trouvé des bidouilles inédites (que vous avez trouvés tout seul, et pas recopiés 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

# 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.

# AMSTRAD CPC

## HEROQUEST EXTENDED DISK

Pour avoir des points de corps et d'esprit infinis, recherchez les octets fd 2a d4 e7 fd 7e 06 c6 30 32 f0 3e fd 7e 07 c6 30 et remplacez-les 2a d4 e7 11 06 00 19 36 09 23 36 09 3e 39 32 f0 3e c9.  
(BIG MAG)

## TIME SCANNER

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets 0c 34 c3 6c 10 23 be 20 69 34 et remplacez-les 2 '34' par des '00'.  
(BIG MAG)

## TORTUES MUTANT NINJA TURTLES II

Pour devenir invincible lorsque vous perdez une vies, recherchez les octets 28 a7 c8 fd 35 28 et remplacez le c8 par c9.  
(BIG MAG)

## HEROQUEST EXTENDED DISK

Pour avoir des points de corps et d'esprit infinis, faites:

POKE &B12,&2A  
POKE &B13,&D4  
POKE &B14,&E7  
POKE &B15,&11  
POKE &B16,6  
POKE &B17,0  
POKE &B18,&19  
POKE &B19,&36  
POKE &B1A,&9  
POKE &B1B,&23  
POKE &B1C,&36  
POKE &B1D,&9  
POKE &B1E,&3E  
POKE &B1F,&39  
POKE &B20,&32  
POKE &B21,&F0  
POKE &B22,&3E

POKE &B23,&C9  
(BIG MAG)

## TIME SCANNER

Pour avoir des balles infinies, faites :  
POKE &1211,0  
POKE &1219,0  
(BIG MAG)

## TORTUES MUTANT NINJA TURTLES II

Pour devenir invincible lorsque vous perdez une vie, faites pendant le jeu :  
POKE &1665,&C9  
(BIG MAG)

## CHASE H.Q.

Pour activer le cheat mode, dans le tableau de redéfinition des touches, tapez 'SHOCKED':  
Gear= 'S'  
Accelerate= 'H'  
Brake= 'O'  
Left= 'C'  
Right= 'K'  
Pause= 'E'  
Turbo= 'D'

En bas de l'écran apparaîtra le mot "TEST".

Voici la liste des touches actives:  
'Shift' + '1'= Recommencer le niveau.  
'Shift' + '2'= Passer au niveau suivant.  
'Shift' + '3'= Voir l'image de fin.  
(Yannick FOUQUET)

## RICK DANGEROUS

Pour accéder au 5ème niveau, il vous suffit lors du menu proposant le choix des niveaux, d'appuyer sur la touche '5'.  
Mais attention, pour voir la

fin du jeu, vous êtes obligé de faire les 5 niveaux à la suite!  
(Yannick FOUQUET)

## NORD ET SUD

Pour tuer les fantassins de l'ennemi sans se faire tuer, il vous suffit lorsque qu'ils sont parallèles à vos joueurs et qu'ils vont tirer, de vous décalez d'un pixel, ainsi il ne vous toucheront pas alors que vous si!  
(Yannick FOUQUET)

## OPERATION THUNDERBOLT

Pour activer le cheat mode, tapez à la place de votre nom dans les High-Scores : 'EFI'.  
Maintenant pour changer de niveau, il vous suffit pendant le jeu d'appuyez simultanément sur les touches 'JPD'.  
(Raphaël CHEYNET)

## ARKANOID I

Pour avoir une surprise dès le début du jeu, prenez un éditeur de secteurs et recherchez les octets E3 A9 F9 A7 et remplacez-les par E3 00 F9 A7. Si vous ne trouvez pas cette chaîne, recherchez simplement A7 et remplacez-le par 00. Attention cette astuce est à faire (comme toutes les autres) sur une copie de sauvegarde.  
(Lolota NIHAD)

## TANK

(Compil Ocean All Star Hits N°2)

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'T', les octets C6 D6 3D 32 C6 et remplacez-les par C6 D6 00 32 C6.  
(Lolota NIHAD)

**20000 AV J.C.****(COMPIL)**

```
10 REM ENERGIE INFINIES SUR 20 000 AV J C
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:OPENOUT"TM":MEMORY &51D
60 |USER,2:LOAD"JEU":POKE &64F,0:POKE &650,0
70 POKE &651,0:CALL &600
```

**AFTER THE WAR****(COMPIL)**

```
10 REM BIDOUILLE POUR AFTER THE WAR PARTIE 1
20 REM VERSION DK COMPILE 'TOP 25'
30 REM PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
50 CALL &BB00:CALL &BB06:MEMORY 9999
60 OPENOUT"d":MEMORY 999:CLOSEOUT
70 LOAD "after1",1000
80 FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT:LOAD"m1",&C000
90 POKE &804E,0:POKE &9B7A,0:CALL 32700
```

**ASTRO MARINE CORPS****(COMPIL)**

```
10 REM BIDOUILLE POUR AMC PARTIE 1
20 REM VERSION DK COMPILE 'TOP 25'
30 REM PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
50 CALL &BB00:CALL &BB06
60 MODE 1:OPENOUT "d":MEMORY 2500:CLOSEOUT
70 LOAD "AMC1.2",49152:LOAD "AMC1.1"
80 POKE 35687,4:POKE 35688,9:POKE 35689,57
90 POKE &929B,&18:CALL 2534
```

**ANDY CAPP****(COMPIL)**

```
10 REM ALCOMETRE ET TOUJOURS GAGNER
20 REM DANS ANDY CAPP
30 REM COMPILE 'TOP 25'
40 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
50 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
60 CALL &BB06:MEMORY &1AEF:MODE 1:INK 0,13
70 BORDER 13:INK 1,0:INK 2,20:INK 3,6
80 LOAD"fs",&8000:LOAD"fexp",&A000:CALL &A000
90 LOAD"fcode":POKE &1E72,0:POKE &34B1,&B3
100 POKE &34A5,&A7:CALL &149B
```

# AMSTRAD CPC

## COMBAT ZONE

(COMPIL)

```
10 REM LA TOTALE SUR COMBAT ZONE
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
50 MODE 1:FOR A=&BE80 TO &BE87:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>834 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:MEMORY &1EAF:LOAD"LOADER",&A300
100 POKE &A457,&80:POKE &A458,&BE:CALL &A300
110 DATA 3e,c3,32,e0,2c,c3,40,00
```

## EXOLON

(COMPIL)

```
10 REM LA TOTALE SUR EXOLON
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
50 MODE 1:FOR A=&50 TO &5C:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>922 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:MEMORY &1EAF:LOAD"LOADER",&A000
100 POKE &A034,&50:CALL &A000
110 DATA af,32,59,11,32,7a,1f,32,25,2a,c3,40,00
```

## GUNBOAT

(COMPIL)

```
10 REM ENERGIE ET FUEL INF SUR GUNBOAT
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
50 MODE 1:FOR A=&40 TO &7C:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>5465 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CALL &40
100 DATA 21,77,00,11,FB,01,06,06,D5,CD,77,BC,E1,CD
110 DATA 83,BC,CD,7A,BC,3E,C3,32,16,BD,21,00,01,22
120 DATA 17,BD,21,6C,00,11,00,01,01,0B,00,ED,B0,C3
130 DATA 26,02,3E,C9,32,00,7C,32,AD,7C,C3,00,03,47
140 DATA 55,4E,42,4F,41
```

jeux crack



# AMSTRAD CPC

## HERO QUEST EXTENDED DISK

```
10 REM POINTS DE CORPS ET D'ESPRIT INFINIS
20 REM DANS HERO QUEST EXTENDED DISK
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 REM BEN OUI POURQUOI SE FATIGUER
50 REM (HELLO THE PUNISHER)
60 MODE 1:FOR A=&40 TO &8A:READ A$
70 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
80 IF C<>4499 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
100 CALL &BB00:CALL &BB06:CALL &43
110 DATA 66,C6,07,F3,0E,41,21,00,01,06,09,11,00,00
120 DATA DF,40,00,0C,24,24,10,F8,21,00,11,11,00,01
130 DATA 01,00,10,ED,B0,21,6A,00,22,67,01,C3,03,01
140 DATA 21,78,00,11,12,0B,01,12,00,ED,B0,C3,00,03
150 DATA 2A,D4,E7,11,06,00,19,36,09,23,36,09,3E,39
160 DATA 32,F0,3E,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

## NETHERWORLD

(COMPIL)

```
10 REM LA TOTALE SUR NETHERWORLD
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:FOR A=&40 TO &5B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2685 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1EAF:LOAD"ATFLOA"
90 POKE &8165,&40:POKE &8166,0:CALL &8100
100 DATA AF,32,BF,27,32,CF,25,32,B2,64,21,00,00,22
110 DATA D4,25,32,D6,25,22,DD,26,32,DF,26,C3,00,C0
```

## OPERATION HORMUZ

(COMPIL)

```
10 REM VIES INFINIES SUR OPERATION HORMUZ
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGŪ
50 MODE 1:FOR A=&40 TO &46:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>788 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:MEMORY &1EAF:LOAD"HLOAD",&A000
100 POKE &A0BE,&40:POKE &A0BF,&0:CALL &A000
110 DATA af,32,0E,6b,c3,64,93
```

jeux crack

## MALEFICES DES ATLANTES

(COMPIL)

```
10 REM ENERGIE INF MALEFICE DES ATLANTES
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:OPENOUT"TM":MEMORY &51D
60 |USER,1:LOAD"JEU":POKE &64F,0:POKE &650,0
70 POKE &651,0:CALL &600
```

## ASTRO MARINE CORPS

(COMPIL)

```
10 REM VIES INFINIES SUR POPEYE 1
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGŪ
50 MODE 1:FOR A=&40 TO &7A:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>5387 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CALL &40
100 DATA 21,74,00,11,FB,02,06,07,D5,CD,77,BC;E1,CD
110 DATA 83,BC,CD,7A,BC,21,40,00,22,17,BD,3E,C3,32
120 DATA 16,BD,21,6C,00,11,40,00,01,08,00,ED,B0,C3
130 DATA 26,03,3E,C3,32,95,2B,C3,00,04,50,4F,50,4C
140 DATA 4F,41,44
```

## JAWS

(COMPIL)

```
10 REM VIES INFINIES SUR JAWS
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:OPENOUT"TM":MEMORY &51D
60 LOAD"JAWSCODE":POKE &33BA,&C3:CALL &1000
```

## SKATE WARS

(COMPIL)

```
10 REM BIDOUILLE POUR SKATEWARS
20 REM VERSION DK COMPIL 'TOP 25'
30 REM PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
50 CALL &BB00:CALL &BB06:MEMORY &17FF:MODE 1:BORDER 0
60 INK 0,0:INK 1,9:INK 2,26:INK 3,18:LOAD"skatecod"
70 CLS:LOCATE 4,4:PRINT "Press"
80 LOCATE 4,6:PRINT "1 = CPC Plus computer"
90 LOCATE 4,8:PRINT "2 = grey CPC computer"
100 a$=INKEY$
110 IF a$="1" THEN POKE &8726,&82:GOTO 130
120 IF a$<>"2" THEN GOTO 100
130 POKE &3265,&18:CALL &A32A
```

# ATARI ST

## TAKE TWO

Le code pour accéder au 2ème niveau est :

ASIC

(Thierry LAMARLE)

## TANGRAM

Voici des codes d'accès au différents niveaux:

Level 1 : 72538

Level 2 : 4892Ø

(Benoît TISSERAND)

## STORM MASTER

Pour avoir des sous à gogo, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier ".SAV" qui correspond à votre partie. Mettez à l'offset \$Ø2 les octets 7F FF.

(Benoît TISSERAND)

## ISHAR

Pour avoir des sous à gogo, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier ".SAV" qui correspond à votre partie. Mettez à l'offset \$ØF99 les octets 7F FF.

(Benoît TISSERAND)

## MEGALOMANIA

Voici le code de la bataille mère, trop souvent inaccessible :

HZCDAPACCAY

(Yan KAROUTCHI)

## HOSTAGES

Au lieu de se prendre la tête à essayer de placer ses hommes sur chacun des emplacements prévu au niveau 1, il faut placer les 3 hommes à la première porte. Vous aurez ainsi plus de chance de survivre et donc de réussir la mission.

(Yan KAROUTCHI)

## LEANDER

Pour avoir des vies infinies, tapez dans les options 'LTUS' et pour passer au niveau suivant pressez 'F9' + 'Fire' (en même temps).

(Xavier MONDOLONI)

## RUBICON

Pour changer d'armes, lorsque vous voyez un parachute tomber, appuyer sur 'F1' ou... 'F5', puis ramasser le parachute. Mais dépêchez-vous car il ne reste pas longtemps.

(Frédéric CACHART)

## RAILROAD TYCOON

Pour avoir 15 ou même 3Ø millions, en un coup de baguette magique. Il faut charger le jeu normalement et après avoir choisi l'Europe ou l'Angleterre. Sauvegardez la partie dès le départ, et la rechargez aussitôt. Cherchez une usine de 'textile', et faites y construire dessus la voie ferrée, en commençant d'une ville à proximité. Et la, oh miracle. Vous verrez qu'en passant sur l'usine, vous aurez 15 millions, et et vous pouvez continuer jusqu'à 3Ø millions. Mais pas plus. Faites aussi attention de ne pas virer les rails aux endroits où sont les usines de textiles, sinon au lieu d'avoir 15 millions vous aurez -15 millions!

(Armel FOLGOAS)

## STORM MASTER

Quant vous êtes à la bourse, achetez de la nourriture jusqu'à 1ØØØ unités et c'est vous qui gagnez!

(Benjamin BERNARD)

## FINAL FIGHT

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536C ØØØA et remplacez-les par 6ØCA 4E71.

Pour tuer les ennemis en un seul coup, recherchez les octets 936D ØØ2A et remplacez-les par 4E71 4E71.

Enfin, si vous voulez du temps infini, recherchez les octets 5378 Ø61A et remplacez-les par 4E71 4E71.

(Stéphane PEREZ)

## SAINT DRAGON

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536E ØØ84 et remplacez-les par 4E71 4E71. Puis recherchez les octets 536E Ø1Ø4 et remplacez-les par 4E71 4E71.

(Stéphane PEREZ)

## YOLANDA

Pour avoir des vies infinies au joueur 1, recherchez les octets Ø46D ØØØ1 Ø764 et remplacez-les par 6ØØ6 ØØØ1 Ø764.

Pour avoir des vies infinies au joueur 2, recherchez les octets Ø46D ØØØ1 Ø766 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 Ø766.

(Stéphane PEREZ)

## STORMTROOPER

Pour recommencer au niveau où vous avez perdu, il vous suffit d'appuyer sur la barre d'espace quand vous verrez s'afficher en bleu 'STORM-TROOPER' et appuyez de nouveau sur 'space' quand vous verrez le vaisseau. Le tour est joué!

(Olivier AUGE)

## NIGHT SHIFT

Voici les différents codes des niveaux:

Niveau 2 :	1610
cerise banane banane citron	1516
Niveau 3 :	1704
banane cerise ananas prune	7564
Niveau 4 :	5027
ananas citron ananas ananas	5269
Niveau 5 :	7235
ananas ananas citron cerise	4794
Niveau 6 :	0413
cerise prune prune ananas	9411
Niveau 7 :	6855
cerise ananas citron banane	9591
Niveau 8 :	4269
ananas banane ananas cerise	4640
Niveau 9 :	4412
ananas citron citron cerise	2436
Niveau 10 :	8883
citron banane prune prune	5564
(Julien MOREAUX)	1902

## INDIANA JONES

Lorsque vous inscrivez un score, mettre "PASS WORD" à la place de votre nom et vous recommencez au tableau où vous aviez perdu.

(Olivier AUGE)

## HOLLYWOOD POKER PRO

Pour avoir du fric comme s'il en pleuvait et voir les jolies filles perdre leurs habits! Pendant une partie appuyez sur 'H' et sans relâcher cette touche, appuyez sur 'F9' une ou plusieurs fois.

(Peire LEGRAS)

## TERMINATOR II

Pour pouvoir changez de niveau à volonté, il vous suffit d'appuyez sur la touche 'P' (pause) puis successivement sur les touches de 'F1' à 'F10'. Appuyez sur le bouton du joystick pour reprendre le jeu. Maintenant appuyez sur la touche 'ESC' à chaque fois que vous voulez changez de niveau!

(Peire LEGRAS)

## PSYBORGS

Voici une tonne de codes:

### ARACHNEON

1610  
1516  
1704

### KRYPTON

7564  
5027  
5269

### KALGAN

0413  
9411  
6855

### ZORGON

9591  
4269  
4640  
4412

2436  
8883  
5564  
1902

### TERMINUS

0722  
4464  
9802  
9972  
2937  
5805

### TRANTOR

6619  
7627  
6765

0218  
9336  
3704  
4970  
SOL

3610  
2349  
3482

2613  
7292

2022  
4425

(Paul BOMPART)

# 20th CENTURY SOFT

**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

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

ATARI	AMIGA																																																																																																																																																																																																																																																																	
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <table border="0"> <tr><td>3D CONSTRUCTION KIT.....</td><td>299 359</td></tr> <tr><td>3D MASTER GOLF.....</td><td>322 329</td></tr> <tr><td>ADDDAMS FAMILY.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ADVANTAGE TENNIS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>AGE.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>AIR BUCKS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>AIRBUS A320 simulat v.....</td><td>369 369</td></tr> <tr><td>ANOTHER WORLD.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>ASHES OF EMPIRE.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>AVENTURE DE MOKTAR.....</td><td>279 279</td></tr> <tr><td>B.A.T. 2.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>BARGON ATTACK.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>BATTLE OF BRITAIN.....</td><td>280 280</td></tr> <tr><td>BATTLE ISLE.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>BATTLE ISLE scenario.....</td><td>ND 199</td></tr> <tr><td>BLACK CRYPT.....</td><td>ND 269</td></tr> <tr><td>BLUE MAX.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>BOMBER MAN.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>BONANZO BROS.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>CAPTAIN PLANET.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>CARL LEWIS challenge.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>CARTHAGE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>CELTIC LEGEND.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>CHAMPIONSHIP manag.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>CIVILIZATION.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>CONQUEST LONGBOW.....</td><td>ND 369</td></tr> <tr><td>COOL CROC TWINS.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>COVER GIRL POKER.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>COVER ACTION.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>CRAZY CARS 3.....</td><td>ND 249</td></tr> <tr><td>CROISIERE CADAVRE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>D GENERATION.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>DAEMONSGATE.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>DELIVRANCE.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>DEUIEROS.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>DOUBLE DRAGON 3.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>DUNE.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>DUNGEON + CHAOS.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>ELVIRA 2 v.....</td><td>299 299</td></tr> <tr><td>EPIC 1 mo.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>EURO CHAMPIONSHIP.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>EURO FOOT CHAMP.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>EYE OF THE BEHOLDER 2.....</td><td>ND 289</td></tr> <tr><td>F 1 GRAND PRIX.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>F 15 STRIKE EAGLE 2.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>F 19 STEALTH FIGHTER.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>FASCINATION.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>FINAL FIGHT.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>FIRE &amp; ICE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>FIRST SAMOURAI.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>FLIGHT OF THE INTRUDER.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>GLOBAL EFFECT v.....</td><td>ND 289</td></tr> <tr><td>GOBLINS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>GODS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>GREAT COURTS 2 v.....</td><td>245 245</td></tr> <tr><td>HARLEQUIN.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>HEIMDALL v.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>HOOK v.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>HUMANS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>HUNTER.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>INDY 4 action.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>INTER SPORT challenge.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ISHAR.....</td><td>269 269</td></tr> </table> </td> <td style="width: 50%;"> <table border="0"> <tr><td>JAGUAR.....</td><td>ND 259</td></tr> <tr><td>JIMMY WHITE'S pooler.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>JIM POWER.....</td><td>ND 269</td></tr> <tr><td>KILLER BALL.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>KING QUEST V.....</td><td>ND 369</td></tr> <tr><td>KNIGHTS OF THE SKY.....</td><td>329 289</td></tr> <tr><td>LAST NINJA 3.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>LEANDER.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>LEGEND.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>LEISURE SUIT LARRY 5.....</td><td>ND 369</td></tr> <tr><td>LEMMINGS.....</td><td>189 189</td></tr> <tr><td>LURE OF THE TEMPTRESS ND.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>MI TANK PLATOON v.....</td><td>280 280</td></tr> <tr><td>MONSTONE.....</td><td>ND 249</td></tr> <tr><td>MADDEN FOOTBALL.....</td><td>ND 249</td></tr> <tr><td>MAGIC POCKETS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>MANCHESTER EUROPE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>MEGA LO MANIA v.....</td><td>249 289</td></tr> <tr><td>MIDWINTER 2.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>MIDWINTER.....</td><td>ND 289</td></tr> <tr><td>MYTH.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>PACIFIC ISLANDS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>PARASOL STAR.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>PERFECT GENERAL.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>PLAN 9.....</td><td>339 339</td></tr> <tr><td>POPULOUS.....</td><td>249 269</td></tr> <tr><td>POWERMONGER.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>POWERMONGER DATA.....</td><td>139 139</td></tr> <tr><td>PROJECTX.....</td><td>ND 269</td></tr> <tr><td>PUSHOVER.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>RACE CRUSADE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>RADAR.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>RAILROAD TYCOON v.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>REALMS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>RETURN OF MEDUSA.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>RISKY WOODS.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ROBOCOD.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ROBOCOP 3D.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>RUGBY THE WORLD CUP.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>SECRET monkey isla v.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>SECRET monkey isla 2.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>SENGIBLE SOCCER.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>SHADOWLAND.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>SHADOW SOCCER v.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>SILENT SERVICE 2 1 mo.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>SIM ANT.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>SIMCITY + POPULOUS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>SIMPSONS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>SPACE CRUSADE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>SPACE QUEST IV.....</td><td>ND 369</td></tr> <tr><td>SPECIAL FORCES.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>STEEL EMPIRE.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>STORM MASTER.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>STRICKER.....</td><td>ND 269</td></tr> <tr><td>SUPER SKI 2.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>THE MANAGER.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ULTIMA VI.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>UTOPIA.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>VENGEANCE excalibur.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>VIDEO KID.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>VRROOM.....</td><td>339 339</td></tr> <tr><td>VRROOM SCENARIO.....</td><td>149 149</td></tr> <tr><td>WOLFPACK.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>WORLD CLASS RUGBY.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>WWF SUPERS STARS.....</td><td>249 249</td></tr> </table> </td> </tr> </table>	<table border="0"> <tr><td>3D CONSTRUCTION KIT.....</td><td>299 359</td></tr> <tr><td>3D MASTER GOLF.....</td><td>322 329</td></tr> <tr><td>ADDDAMS FAMILY.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ADVANTAGE TENNIS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>AGE.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>AIR BUCKS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>AIRBUS A320 simulat v.....</td><td>369 369</td></tr> <tr><td>ANOTHER WORLD.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>ASHES OF EMPIRE.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>AVENTURE DE MOKTAR.....</td><td>279 279</td></tr> <tr><td>B.A.T. 2.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>BARGON ATTACK.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>BATTLE OF BRITAIN.....</td><td>280 280</td></tr> <tr><td>BATTLE ISLE.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>BATTLE ISLE scenario.....</td><td>ND 199</td></tr> <tr><td>BLACK CRYPT.....</td><td>ND 269</td></tr> <tr><td>BLUE MAX.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>BOMBER MAN.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>BONANZO BROS.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>CAPTAIN PLANET.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>CARL LEWIS challenge.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>CARTHAGE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>CELTIC LEGEND.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>CHAMPIONSHIP manag.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>CIVILIZATION.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>CONQUEST LONGBOW.....</td><td>ND 369</td></tr> <tr><td>COOL CROC TWINS.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>COVER GIRL POKER.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>COVER ACTION.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>CRAZY CARS 3.....</td><td>ND 249</td></tr> <tr><td>CROISIERE CADAVRE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>D GENERATION.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>DAEMONSGATE.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>DELIVRANCE.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>DEUIEROS.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>DOUBLE DRAGON 3.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>DUNE.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>DUNGEON + CHAOS.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>ELVIRA 2 v.....</td><td>299 299</td></tr> <tr><td>EPIC 1 mo.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>EURO CHAMPIONSHIP.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>EURO FOOT CHAMP.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>EYE OF THE BEHOLDER 2.....</td><td>ND 289</td></tr> <tr><td>F 1 GRAND PRIX.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>F 15 STRIKE EAGLE 2.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>F 19 STEALTH FIGHTER.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>FASCINATION.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>FINAL FIGHT.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>FIRE &amp; ICE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>FIRST SAMOURAI.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>FLIGHT OF THE INTRUDER.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>GLOBAL EFFECT v.....</td><td>ND 289</td></tr> <tr><td>GOBLINS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>GODS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>GREAT COURTS 2 v.....</td><td>245 245</td></tr> <tr><td>HARLEQUIN.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>HEIMDALL v.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>HOOK v.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>HUMANS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>HUNTER.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>INDY 4 action.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>INTER SPORT challenge.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ISHAR.....</td><td>269 269</td></tr> </table>	3D CONSTRUCTION KIT.....	299 359	3D MASTER GOLF.....	322 329	ADDDAMS FAMILY.....	249 249	ADVANTAGE TENNIS.....	239 239	AGE.....	269 269	AIR BUCKS.....	289 289	AIRBUS A320 simulat v.....	369 369	ANOTHER WORLD.....	239 239	ASHES OF EMPIRE.....	329 329	AVENTURE DE MOKTAR.....	279 279	B.A.T. 2.....	329 329	BARGON ATTACK.....	249 249	BATTLE OF BRITAIN.....	280 280	BATTLE ISLE.....	289 289	BATTLE ISLE scenario.....	ND 199	BLACK CRYPT.....	ND 269	BLUE MAX.....	289 289	BOMBER MAN.....	269 269	BONANZO BROS.....	249 249	CAPTAIN PLANET.....	239 239	CARL LEWIS challenge.....	249 249	CARTHAGE.....	249 249	CELTIC LEGEND.....	289 289	CHAMPIONSHIP manag.....	249 249	CIVILIZATION.....	ND 329	CONQUEST LONGBOW.....	ND 369	COOL CROC TWINS.....	249 249	COVER GIRL POKER.....	249 249	COVER ACTION.....	329 329	CRAZY CARS 3.....	ND 249	CROISIERE CADAVRE.....	249 249	D GENERATION.....	249 249	DAEMONSGATE.....	329 329	DELIVRANCE.....	259 259	DEUIEROS.....	259 259	DOUBLE DRAGON 3.....	239 239	DUNE.....	ND 329	DUNGEON + CHAOS.....	259 259	ELVIRA 2 v.....	299 299	EPIC 1 mo.....	259 259	EURO CHAMPIONSHIP.....	239 239	EURO FOOT CHAMP.....	239 239	EYE OF THE BEHOLDER 2.....	ND 289	F 1 GRAND PRIX.....	329 329	F 15 STRIKE EAGLE 2.....	289 289	F 19 STEALTH FIGHTER.....	269 269	FASCINATION.....	269 269	FINAL FIGHT.....	239 239	FIRE & ICE.....	249 249	FIRST SAMOURAI.....	239 239	FLIGHT OF THE INTRUDER.....	289 289	GLOBAL EFFECT v.....	ND 289	GOBLINS.....	239 239	GODS.....	239 239	GREAT COURTS 2 v.....	245 245	HARLEQUIN.....	249 249	HEIMDALL v.....	329 329	HOOK v.....	259 259	HUMANS.....	289 289	HUNTER.....	259 259	INDY 4 action.....	249 249	INTER SPORT challenge.....	249 249	ISHAR.....	269 269	<table border="0"> <tr><td>JAGUAR.....</td><td>ND 259</td></tr> <tr><td>JIMMY WHITE'S pooler.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>JIM POWER.....</td><td>ND 269</td></tr> <tr><td>KILLER BALL.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>KING QUEST V.....</td><td>ND 369</td></tr> <tr><td>KNIGHTS OF THE SKY.....</td><td>329 289</td></tr> <tr><td>LAST NINJA 3.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>LEANDER.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>LEGEND.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>LEISURE SUIT LARRY 5.....</td><td>ND 369</td></tr> <tr><td>LEMMINGS.....</td><td>189 189</td></tr> <tr><td>LURE OF THE TEMPTRESS ND.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>MI TANK PLATOON v.....</td><td>280 280</td></tr> <tr><td>MONSTONE.....</td><td>ND 249</td></tr> <tr><td>MADDEN FOOTBALL.....</td><td>ND 249</td></tr> <tr><td>MAGIC POCKETS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>MANCHESTER EUROPE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>MEGA LO MANIA v.....</td><td>249 289</td></tr> <tr><td>MIDWINTER 2.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>MIDWINTER.....</td><td>ND 289</td></tr> <tr><td>MYTH.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>PACIFIC ISLANDS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>PARASOL STAR.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>PERFECT GENERAL.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>PLAN 9.....</td><td>339 339</td></tr> <tr><td>POPULOUS.....</td><td>249 269</td></tr> <tr><td>POWERMONGER.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>POWERMONGER DATA.....</td><td>139 139</td></tr> <tr><td>PROJECTX.....</td><td>ND 269</td></tr> <tr><td>PUSHOVER.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>RACE CRUSADE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>RADAR.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>RAILROAD TYCOON v.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>REALMS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>RETURN OF MEDUSA.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>RISKY WOODS.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ROBOCOD.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ROBOCOP 3D.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>RUGBY THE WORLD CUP.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>SECRET monkey isla v.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>SECRET monkey isla 2.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>SENGIBLE SOCCER.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>SHADOWLAND.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>SHADOW SOCCER v.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>SILENT SERVICE 2 1 mo.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>SIM ANT.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>SIMCITY + POPULOUS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>SIMPSONS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>SPACE CRUSADE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>SPACE QUEST IV.....</td><td>ND 369</td></tr> <tr><td>SPECIAL FORCES.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>STEEL EMPIRE.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>STORM MASTER.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>STRICKER.....</td><td>ND 269</td></tr> <tr><td>SUPER SKI 2.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>THE MANAGER.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ULTIMA VI.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>UTOPIA.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>VENGEANCE excalibur.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>VIDEO KID.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>VRROOM.....</td><td>339 339</td></tr> <tr><td>VRROOM SCENARIO.....</td><td>149 149</td></tr> <tr><td>WOLFPACK.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>WORLD CLASS RUGBY.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>WWF SUPERS STARS.....</td><td>249 249</td></tr> </table>	JAGUAR.....	ND 259	JIMMY WHITE'S pooler.....	289 289	JIM POWER.....	ND 269	KILLER BALL.....	239 239	KING QUEST V.....	ND 369	KNIGHTS OF THE SKY.....	329 289	LAST NINJA 3.....	249 249	LEANDER.....	249 249	LEGEND.....	289 289	LEISURE SUIT LARRY 5.....	ND 369	LEMMINGS.....	189 189	LURE OF THE TEMPTRESS ND.....	289 289	MI TANK PLATOON v.....	280 280	MONSTONE.....	ND 249	MADDEN FOOTBALL.....	ND 249	MAGIC POCKETS.....	239 239	MANCHESTER EUROPE.....	249 249	MEGA LO MANIA v.....	249 289	MIDWINTER 2.....	289 289	MIDWINTER.....	ND 289	MYTH.....	269 269	PACIFIC ISLANDS.....	289 289	PARASOL STAR.....	239 239	PERFECT GENERAL.....	ND 329	PLAN 9.....	339 339	POPULOUS.....	249 269	POWERMONGER.....	239 239	POWERMONGER DATA.....	139 139	PROJECTX.....	ND 269	PUSHOVER.....	249 249	RACE CRUSADE.....	249 249	RADAR.....	289 289	RAILROAD TYCOON v.....	289 289	REALMS.....	289 289	RETURN OF MEDUSA.....	269 269	RISKY WOODS.....	249 249	ROBOCOD.....	249 249	ROBOCOP 3D.....	249 249	RUGBY THE WORLD CUP.....	239 239	SECRET monkey isla v.....	289 289	SECRET monkey isla 2.....	ND 329	SENGIBLE SOCCER.....	269 269	SHADOWLAND.....	289 289	SHADOW SOCCER v.....	269 269	SILENT SERVICE 2 1 mo.....	329 329	SIM ANT.....	ND 329	SIMCITY + POPULOUS.....	289 289	SIMPSONS.....	239 239	SPACE CRUSADE.....	249 249	SPACE QUEST IV.....	ND 369	SPECIAL FORCES.....	329 329	STEEL EMPIRE.....	289 289	STORM MASTER.....	269 269	STRICKER.....	ND 269	SUPER SKI 2.....	249 249	THE MANAGER.....	249 249	ULTIMA VI.....	289 289	UTOPIA.....	259 259	VENGEANCE excalibur.....	329 329	VIDEO KID.....	249 249	VRROOM.....	339 339	VRROOM SCENARIO.....	149 149	WOLFPACK.....	249 249	WORLD CLASS RUGBY.....	239 239	WWF SUPERS STARS.....	249 249
<table border="0"> <tr><td>3D CONSTRUCTION KIT.....</td><td>299 359</td></tr> <tr><td>3D MASTER GOLF.....</td><td>322 329</td></tr> <tr><td>ADDDAMS FAMILY.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ADVANTAGE TENNIS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>AGE.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>AIR BUCKS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>AIRBUS A320 simulat v.....</td><td>369 369</td></tr> <tr><td>ANOTHER WORLD.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>ASHES OF EMPIRE.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>AVENTURE DE MOKTAR.....</td><td>279 279</td></tr> <tr><td>B.A.T. 2.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>BARGON ATTACK.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>BATTLE OF BRITAIN.....</td><td>280 280</td></tr> <tr><td>BATTLE ISLE.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>BATTLE ISLE scenario.....</td><td>ND 199</td></tr> <tr><td>BLACK CRYPT.....</td><td>ND 269</td></tr> <tr><td>BLUE MAX.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>BOMBER MAN.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>BONANZO BROS.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>CAPTAIN PLANET.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>CARL LEWIS challenge.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>CARTHAGE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>CELTIC LEGEND.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>CHAMPIONSHIP manag.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>CIVILIZATION.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>CONQUEST LONGBOW.....</td><td>ND 369</td></tr> <tr><td>COOL CROC TWINS.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>COVER GIRL POKER.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>COVER ACTION.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>CRAZY CARS 3.....</td><td>ND 249</td></tr> <tr><td>CROISIERE CADAVRE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>D GENERATION.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>DAEMONSGATE.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>DELIVRANCE.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>DEUIEROS.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>DOUBLE DRAGON 3.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>DUNE.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>DUNGEON + CHAOS.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>ELVIRA 2 v.....</td><td>299 299</td></tr> <tr><td>EPIC 1 mo.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>EURO CHAMPIONSHIP.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>EURO FOOT CHAMP.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>EYE OF THE BEHOLDER 2.....</td><td>ND 289</td></tr> <tr><td>F 1 GRAND PRIX.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>F 15 STRIKE EAGLE 2.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>F 19 STEALTH FIGHTER.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>FASCINATION.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>FINAL FIGHT.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>FIRE &amp; ICE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>FIRST SAMOURAI.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>FLIGHT OF THE INTRUDER.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>GLOBAL EFFECT v.....</td><td>ND 289</td></tr> <tr><td>GOBLINS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>GODS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>GREAT COURTS 2 v.....</td><td>245 245</td></tr> <tr><td>HARLEQUIN.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>HEIMDALL v.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>HOOK v.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>HUMANS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>HUNTER.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>INDY 4 action.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>INTER SPORT challenge.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ISHAR.....</td><td>269 269</td></tr> </table>	3D CONSTRUCTION KIT.....	299 359	3D MASTER GOLF.....	322 329	ADDDAMS FAMILY.....	249 249	ADVANTAGE TENNIS.....	239 239	AGE.....	269 269	AIR BUCKS.....	289 289	AIRBUS A320 simulat v.....	369 369	ANOTHER WORLD.....	239 239	ASHES OF EMPIRE.....	329 329	AVENTURE DE MOKTAR.....	279 279	B.A.T. 2.....	329 329	BARGON ATTACK.....	249 249	BATTLE OF BRITAIN.....	280 280	BATTLE ISLE.....	289 289	BATTLE ISLE scenario.....	ND 199	BLACK CRYPT.....	ND 269	BLUE MAX.....	289 289	BOMBER MAN.....	269 269	BONANZO BROS.....	249 249	CAPTAIN PLANET.....	239 239	CARL LEWIS challenge.....	249 249	CARTHAGE.....	249 249	CELTIC LEGEND.....	289 289	CHAMPIONSHIP manag.....	249 249	CIVILIZATION.....	ND 329	CONQUEST LONGBOW.....	ND 369	COOL CROC TWINS.....	249 249	COVER GIRL POKER.....	249 249	COVER ACTION.....	329 329	CRAZY CARS 3.....	ND 249	CROISIERE CADAVRE.....	249 249	D GENERATION.....	249 249	DAEMONSGATE.....	329 329	DELIVRANCE.....	259 259	DEUIEROS.....	259 259	DOUBLE DRAGON 3.....	239 239	DUNE.....	ND 329	DUNGEON + CHAOS.....	259 259	ELVIRA 2 v.....	299 299	EPIC 1 mo.....	259 259	EURO CHAMPIONSHIP.....	239 239	EURO FOOT CHAMP.....	239 239	EYE OF THE BEHOLDER 2.....	ND 289	F 1 GRAND PRIX.....	329 329	F 15 STRIKE EAGLE 2.....	289 289	F 19 STEALTH FIGHTER.....	269 269	FASCINATION.....	269 269	FINAL FIGHT.....	239 239	FIRE & ICE.....	249 249	FIRST SAMOURAI.....	239 239	FLIGHT OF THE INTRUDER.....	289 289	GLOBAL EFFECT v.....	ND 289	GOBLINS.....	239 239	GODS.....	239 239	GREAT COURTS 2 v.....	245 245	HARLEQUIN.....	249 249	HEIMDALL v.....	329 329	HOOK v.....	259 259	HUMANS.....	289 289	HUNTER.....	259 259	INDY 4 action.....	249 249	INTER SPORT challenge.....	249 249	ISHAR.....	269 269	<table border="0"> <tr><td>JAGUAR.....</td><td>ND 259</td></tr> <tr><td>JIMMY WHITE'S pooler.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>JIM POWER.....</td><td>ND 269</td></tr> <tr><td>KILLER BALL.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>KING QUEST V.....</td><td>ND 369</td></tr> <tr><td>KNIGHTS OF THE SKY.....</td><td>329 289</td></tr> <tr><td>LAST NINJA 3.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>LEANDER.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>LEGEND.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>LEISURE SUIT LARRY 5.....</td><td>ND 369</td></tr> <tr><td>LEMMINGS.....</td><td>189 189</td></tr> <tr><td>LURE OF THE TEMPTRESS ND.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>MI TANK PLATOON v.....</td><td>280 280</td></tr> <tr><td>MONSTONE.....</td><td>ND 249</td></tr> <tr><td>MADDEN FOOTBALL.....</td><td>ND 249</td></tr> <tr><td>MAGIC POCKETS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>MANCHESTER EUROPE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>MEGA LO MANIA v.....</td><td>249 289</td></tr> <tr><td>MIDWINTER 2.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>MIDWINTER.....</td><td>ND 289</td></tr> <tr><td>MYTH.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>PACIFIC ISLANDS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>PARASOL STAR.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>PERFECT GENERAL.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>PLAN 9.....</td><td>339 339</td></tr> <tr><td>POPULOUS.....</td><td>249 269</td></tr> <tr><td>POWERMONGER.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>POWERMONGER DATA.....</td><td>139 139</td></tr> <tr><td>PROJECTX.....</td><td>ND 269</td></tr> <tr><td>PUSHOVER.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>RACE CRUSADE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>RADAR.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>RAILROAD TYCOON v.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>REALMS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>RETURN OF MEDUSA.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>RISKY WOODS.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ROBOCOD.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ROBOCOP 3D.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>RUGBY THE WORLD CUP.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>SECRET monkey isla v.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>SECRET monkey isla 2.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>SENGIBLE SOCCER.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>SHADOWLAND.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>SHADOW SOCCER v.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>SILENT SERVICE 2 1 mo.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>SIM ANT.....</td><td>ND 329</td></tr> <tr><td>SIMCITY + POPULOUS.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>SIMPSONS.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>SPACE CRUSADE.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>SPACE QUEST IV.....</td><td>ND 369</td></tr> <tr><td>SPECIAL FORCES.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>STEEL EMPIRE.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>STORM MASTER.....</td><td>269 269</td></tr> <tr><td>STRICKER.....</td><td>ND 269</td></tr> <tr><td>SUPER SKI 2.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>THE MANAGER.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>ULTIMA VI.....</td><td>289 289</td></tr> <tr><td>UTOPIA.....</td><td>259 259</td></tr> <tr><td>VENGEANCE excalibur.....</td><td>329 329</td></tr> <tr><td>VIDEO KID.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>VRROOM.....</td><td>339 339</td></tr> <tr><td>VRROOM SCENARIO.....</td><td>149 149</td></tr> <tr><td>WOLFPACK.....</td><td>249 249</td></tr> <tr><td>WORLD CLASS RUGBY.....</td><td>239 239</td></tr> <tr><td>WWF SUPERS STARS.....</td><td>249 249</td></tr> </table>	JAGUAR.....	ND 259	JIMMY WHITE'S pooler.....	289 289	JIM POWER.....	ND 269	KILLER BALL.....	239 239	KING QUEST V.....	ND 369	KNIGHTS OF THE SKY.....	329 289	LAST NINJA 3.....	249 249	LEANDER.....	249 249	LEGEND.....	289 289	LEISURE SUIT LARRY 5.....	ND 369	LEMMINGS.....	189 189	LURE OF THE TEMPTRESS ND.....	289 289	MI TANK PLATOON v.....	280 280	MONSTONE.....	ND 249	MADDEN FOOTBALL.....	ND 249	MAGIC POCKETS.....	239 239	MANCHESTER EUROPE.....	249 249	MEGA LO MANIA v.....	249 289	MIDWINTER 2.....	289 289	MIDWINTER.....	ND 289	MYTH.....	269 269	PACIFIC ISLANDS.....	289 289	PARASOL STAR.....	239 239	PERFECT GENERAL.....	ND 329	PLAN 9.....	339 339	POPULOUS.....	249 269	POWERMONGER.....	239 239	POWERMONGER DATA.....	139 139	PROJECTX.....	ND 269	PUSHOVER.....	249 249	RACE CRUSADE.....	249 249	RADAR.....	289 289	RAILROAD TYCOON v.....	289 289	REALMS.....	289 289	RETURN OF MEDUSA.....	269 269	RISKY WOODS.....	249 249	ROBOCOD.....	249 249	ROBOCOP 3D.....	249 249	RUGBY THE WORLD CUP.....	239 239	SECRET monkey isla v.....	289 289	SECRET monkey isla 2.....	ND 329	SENGIBLE SOCCER.....	269 269	SHADOWLAND.....	289 289	SHADOW SOCCER v.....	269 269	SILENT SERVICE 2 1 mo.....	329 329	SIM ANT.....	ND 329	SIMCITY + POPULOUS.....	289 289	SIMPSONS.....	239 239	SPACE CRUSADE.....	249 249	SPACE QUEST IV.....	ND 369	SPECIAL FORCES.....	329 329	STEEL EMPIRE.....	289 289	STORM MASTER.....	269 269	STRICKER.....	ND 269	SUPER SKI 2.....	249 249	THE MANAGER.....	249 249	ULTIMA VI.....	289 289	UTOPIA.....	259 259	VENGEANCE excalibur.....	329 329	VIDEO KID.....	249 249	VRROOM.....	339 339	VRROOM SCENARIO.....	149 149	WOLFPACK.....	249 249	WORLD CLASS RUGBY.....	239 239	WWF SUPERS STARS.....	249 249	
3D CONSTRUCTION KIT.....	299 359																																																																																																																																																																																																																																																																	
3D MASTER GOLF.....	322 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
ADDDAMS FAMILY.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
ADVANTAGE TENNIS.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
AGE.....	269 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
AIR BUCKS.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
AIRBUS A320 simulat v.....	369 369																																																																																																																																																																																																																																																																	
ANOTHER WORLD.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
ASHES OF EMPIRE.....	329 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
AVENTURE DE MOKTAR.....	279 279																																																																																																																																																																																																																																																																	
B.A.T. 2.....	329 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
BARGON ATTACK.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
BATTLE OF BRITAIN.....	280 280																																																																																																																																																																																																																																																																	
BATTLE ISLE.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
BATTLE ISLE scenario.....	ND 199																																																																																																																																																																																																																																																																	
BLACK CRYPT.....	ND 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
BLUE MAX.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
BOMBER MAN.....	269 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
BONANZO BROS.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
CAPTAIN PLANET.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
CARL LEWIS challenge.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
CARTHAGE.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
CELTIC LEGEND.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
CHAMPIONSHIP manag.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
CIVILIZATION.....	ND 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
CONQUEST LONGBOW.....	ND 369																																																																																																																																																																																																																																																																	
COOL CROC TWINS.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
COVER GIRL POKER.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
COVER ACTION.....	329 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
CRAZY CARS 3.....	ND 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
CROISIERE CADAVRE.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
D GENERATION.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
DAEMONSGATE.....	329 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
DELIVRANCE.....	259 259																																																																																																																																																																																																																																																																	
DEUIEROS.....	259 259																																																																																																																																																																																																																																																																	
DOUBLE DRAGON 3.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
DUNE.....	ND 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
DUNGEON + CHAOS.....	259 259																																																																																																																																																																																																																																																																	
ELVIRA 2 v.....	299 299																																																																																																																																																																																																																																																																	
EPIC 1 mo.....	259 259																																																																																																																																																																																																																																																																	
EURO CHAMPIONSHIP.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
EURO FOOT CHAMP.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
EYE OF THE BEHOLDER 2.....	ND 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
F 1 GRAND PRIX.....	329 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
F 15 STRIKE EAGLE 2.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
F 19 STEALTH FIGHTER.....	269 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
FASCINATION.....	269 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
FINAL FIGHT.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
FIRE & ICE.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
FIRST SAMOURAI.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
FLIGHT OF THE INTRUDER.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
GLOBAL EFFECT v.....	ND 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
GOBLINS.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
GODS.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
GREAT COURTS 2 v.....	245 245																																																																																																																																																																																																																																																																	
HARLEQUIN.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
HEIMDALL v.....	329 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
HOOK v.....	259 259																																																																																																																																																																																																																																																																	
HUMANS.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
HUNTER.....	259 259																																																																																																																																																																																																																																																																	
INDY 4 action.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
INTER SPORT challenge.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
ISHAR.....	269 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
JAGUAR.....	ND 259																																																																																																																																																																																																																																																																	
JIMMY WHITE'S pooler.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
JIM POWER.....	ND 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
KILLER BALL.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
KING QUEST V.....	ND 369																																																																																																																																																																																																																																																																	
KNIGHTS OF THE SKY.....	329 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
LAST NINJA 3.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
LEANDER.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
LEGEND.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
LEISURE SUIT LARRY 5.....	ND 369																																																																																																																																																																																																																																																																	
LEMMINGS.....	189 189																																																																																																																																																																																																																																																																	
LURE OF THE TEMPTRESS ND.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
MI TANK PLATOON v.....	280 280																																																																																																																																																																																																																																																																	
MONSTONE.....	ND 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
MADDEN FOOTBALL.....	ND 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
MAGIC POCKETS.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
MANCHESTER EUROPE.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
MEGA LO MANIA v.....	249 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
MIDWINTER 2.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
MIDWINTER.....	ND 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
MYTH.....	269 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
PACIFIC ISLANDS.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
PARASOL STAR.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
PERFECT GENERAL.....	ND 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
PLAN 9.....	339 339																																																																																																																																																																																																																																																																	
POPULOUS.....	249 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
POWERMONGER.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
POWERMONGER DATA.....	139 139																																																																																																																																																																																																																																																																	
PROJECTX.....	ND 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
PUSHOVER.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
RACE CRUSADE.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
RADAR.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
RAILROAD TYCOON v.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
REALMS.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
RETURN OF MEDUSA.....	269 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
RISKY WOODS.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
ROBOCOD.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
ROBOCOP 3D.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
RUGBY THE WORLD CUP.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
SECRET monkey isla v.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
SECRET monkey isla 2.....	ND 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
SENGIBLE SOCCER.....	269 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
SHADOWLAND.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
SHADOW SOCCER v.....	269 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
SILENT SERVICE 2 1 mo.....	329 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
SIM ANT.....	ND 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
SIMCITY + POPULOUS.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
SIMPSONS.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
SPACE CRUSADE.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
SPACE QUEST IV.....	ND 369																																																																																																																																																																																																																																																																	
SPECIAL FORCES.....	329 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
STEEL EMPIRE.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
STORM MASTER.....	269 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
STRICKER.....	ND 269																																																																																																																																																																																																																																																																	
SUPER SKI 2.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
THE MANAGER.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
ULTIMA VI.....	289 289																																																																																																																																																																																																																																																																	
UTOPIA.....	259 259																																																																																																																																																																																																																																																																	
VENGEANCE excalibur.....	329 329																																																																																																																																																																																																																																																																	
VIDEO KID.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
VRROOM.....	339 339																																																																																																																																																																																																																																																																	
VRROOM SCENARIO.....	149 149																																																																																																																																																																																																																																																																	
WOLFPACK.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	
WORLD CLASS RUGBY.....	239 239																																																																																																																																																																																																																																																																	
WWF SUPERS STARS.....	249 249																																																																																																																																																																																																																																																																	

PC COMPATIBLES	3D CONSTRUCTION KIT																																																																																																																																																																												
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <table border="0"> <tr><td>CARTES SONORES</td><td></td></tr> <tr><td><b>SOUND MASTER + COMPATIBLE ADLIB</b></td><td><b>490 F</b></td></tr> <tr><td><b>SOUND BLASTER PRO MULTI MEDIA</b></td><td><b>1850F</b></td></tr> <tr><td><b>VERSION 2</b></td><td><b>1150F</b></td></tr> <tr><td><b>LECTEUR + CD ROM</b></td><td><b>2690 F</b></td></tr> </table> </td> <td style="width: 50%;"> <table border="0"> <tr><td>3D CONSTRUCTION KIT.....</td><td>359</td></tr> <tr><td>3D MASTER GOLF.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>ACE OF THE PACIFIC.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>AH 73M thunderhawk.....</td><td>329</td></tr> <tr><td>AIRBUS A320 v.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>ANOTHER WORLD.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>BARGON ATTACK.....</td><td>249</td></tr> <tr><td>B 17.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>BATTLE ISLE.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>CARL LEWIS challenge.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>CHESSMASTER 3000.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>CHUCK YEAGER'S AIR.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>CIVILIZATION v.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>CONQUEST OF LONGBOW.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>CROISIERE CADAVRE.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>D-GENERATION.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>DARKLANDS.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>DARK SEED.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>DUNE.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>DUNGEON MASTER.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>ECO QUEST.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>ETERNAM.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>ELVIRA 2 v.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>EPIC CHAMPIONSHIP.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>EURO CHAMPIONSHIP.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>EYE OF THE BEHOLDER 2.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>FALCON 3 v.....</td><td>399</td></tr> <tr><td>FLIGHT SIMULATOR IV.....</td><td>435</td></tr> <tr><td>GLOBAL EFFECT v.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>GODS.....</td><td>329</td></tr> <tr><td>GREAT COURTS 2 v.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>GUNSHIP 2000.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>HEIMDALL v.....</td><td>359</td></tr> <tr><td>HOOK v.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>HUMANS.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>INDY 4 action.....</td><td>299</td></tr> </table> </td> </tr> </table>	<table border="0"> <tr><td>CARTES SONORES</td><td></td></tr> <tr><td><b>SOUND MASTER + COMPATIBLE ADLIB</b></td><td><b>490 F</b></td></tr> <tr><td><b>SOUND BLASTER PRO MULTI MEDIA</b></td><td><b>1850F</b></td></tr> <tr><td><b>VERSION 2</b></td><td><b>1150F</b></td></tr> <tr><td><b>LECTEUR + CD ROM</b></td><td><b>2690 F</b></td></tr> </table>	CARTES SONORES		<b>SOUND MASTER + COMPATIBLE ADLIB</b>	<b>490 F</b>	<b>SOUND BLASTER PRO MULTI MEDIA</b>	<b>1850F</b>	<b>VERSION 2</b>	<b>1150F</b>	<b>LECTEUR + CD ROM</b>	<b>2690 F</b>	<table border="0"> <tr><td>3D CONSTRUCTION KIT.....</td><td>359</td></tr> <tr><td>3D MASTER GOLF.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>ACE OF THE PACIFIC.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>AH 73M thunderhawk.....</td><td>329</td></tr> <tr><td>AIRBUS A320 v.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>ANOTHER WORLD.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>BARGON ATTACK.....</td><td>249</td></tr> <tr><td>B 17.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>BATTLE ISLE.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>CARL LEWIS challenge.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>CHESSMASTER 3000.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>CHUCK YEAGER'S AIR.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>CIVILIZATION v.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>CONQUEST OF LONGBOW.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>CROISIERE CADAVRE.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>D-GENERATION.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>DARKLANDS.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>DARK SEED.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>DUNE.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>DUNGEON MASTER.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>ECO QUEST.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>ETERNAM.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>ELVIRA 2 v.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>EPIC CHAMPIONSHIP.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>EURO CHAMPIONSHIP.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>EYE OF THE BEHOLDER 2.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>FALCON 3 v.....</td><td>399</td></tr> <tr><td>FLIGHT SIMULATOR IV.....</td><td>435</td></tr> <tr><td>GLOBAL EFFECT v.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>GODS.....</td><td>329</td></tr> <tr><td>GREAT COURTS 2 v.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>GUNSHIP 2000.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>HEIMDALL v.....</td><td>359</td></tr> <tr><td>HOOK v.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>HUMANS.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>INDY 4 action.....</td><td>299</td></tr> </table>	3D CONSTRUCTION KIT.....	359	3D MASTER GOLF.....	339	ACE OF THE PACIFIC.....	369	AH 73M thunderhawk.....	329	AIRBUS A320 v.....	369	ANOTHER WORLD.....	289	BARGON ATTACK.....	249	B 17.....	389	BATTLE ISLE.....	339	CARL LEWIS challenge.....	339	CHESSMASTER 3000.....	369	CHUCK YEAGER'S AIR.....	349	CIVILIZATION v.....	339	CONQUEST OF LONGBOW.....	389	CROISIERE CADAVRE.....	289	D-GENERATION.....	349	DARKLANDS.....	389	DARK SEED.....	389	DUNE.....	339	DUNGEON MASTER.....	339	ECO QUEST.....	389	ETERNAM.....	339	ELVIRA 2 v.....	349	EPIC CHAMPIONSHIP.....	349	EURO CHAMPIONSHIP.....	289	EYE OF THE BEHOLDER 2.....	339	FALCON 3 v.....	399	FLIGHT SIMULATOR IV.....	435	GLOBAL EFFECT v.....	389	GODS.....	329	GREAT COURTS 2 v.....	289	GUNSHIP 2000.....	339	HEIMDALL v.....	359	HOOK v.....	339	HUMANS.....	339	INDY 4 action.....	299	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;"> <table border="0"> <tr><td>ISHAR.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>JET FIGHTER 2 v.....</td><td>299</td></tr> <tr><td>KING QUEST V v.....</td><td>385</td></tr> <tr><td>LEGEND.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>LEISURE SUIT LARRY 5 v.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>LURE OF THE TEMPTRESS v.....</td><td>359</td></tr> <tr><td>MANCHESTER EUROPE.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>MANSLEY LOST IN L.A.....</td><td>329</td></tr> <tr><td>MAUPITI ISLAND.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>MEGAFORTRESS.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>MIDWINTER 2 v.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>MIDWINTER.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>PACIFIC ISLANDS.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>PERFECT GENERAL.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>POLICE QUEST 3.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>PUSH OVER.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>REALMS.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>RED BARGON.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>RAMPART.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>SECRET MONKEY ISLA v.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>SECRET MONKEY ISLA 2 v.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>SECRET WEAPON isla v.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>SHUTTLE.....</td><td>449</td></tr> <tr><td>SILENT SERVICE 2.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>SIM ANT.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>SPACE QUEST 4 v.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>STAR TREK 25th.....</td><td>329</td></tr> <tr><td>STEEL EMPIRE.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>THE MANAGER.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>ULTIMA 4.5 GI 6.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>ULTIMA VII.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>ULTIMA UNDERWORLD.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>V FOR VICTORY.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>WILLIE BEAMISH v.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>WING COMMANDER 2v.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>WORLD CLASS RUGBY.....</td><td>289</td></tr> </table> </td> <td style="width: 50%;"> <table border="0"> <tr><td>F 29 retaliator.....</td><td>189</td></tr> <tr><td>BETRAYAL.....</td><td>179</td></tr> <tr><td>LOTUS TURBO 2.....</td><td>189</td></tr> <tr><td>DECLIC compilation.....</td><td>189</td></tr> <tr><td>BAD CO.....</td><td>129</td></tr> <tr><td>SHADOW DANCER.....</td><td>129</td></tr> <tr><td>SORCERER LORD.....</td><td>129</td></tr> </table> </td> </tr> </table>	<table border="0"> <tr><td>ISHAR.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>JET FIGHTER 2 v.....</td><td>299</td></tr> <tr><td>KING QUEST V v.....</td><td>385</td></tr> <tr><td>LEGEND.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>LEISURE SUIT LARRY 5 v.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>LURE OF THE TEMPTRESS v.....</td><td>359</td></tr> <tr><td>MANCHESTER EUROPE.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>MANSLEY LOST IN L.A.....</td><td>329</td></tr> <tr><td>MAUPITI ISLAND.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>MEGAFORTRESS.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>MIDWINTER 2 v.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>MIDWINTER.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>PACIFIC ISLANDS.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>PERFECT GENERAL.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>POLICE QUEST 3.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>PUSH OVER.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>REALMS.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>RED BARGON.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>RAMPART.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>SECRET MONKEY ISLA v.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>SECRET MONKEY ISLA 2 v.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>SECRET WEAPON isla v.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>SHUTTLE.....</td><td>449</td></tr> <tr><td>SILENT SERVICE 2.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>SIM ANT.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>SPACE QUEST 4 v.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>STAR TREK 25th.....</td><td>329</td></tr> <tr><td>STEEL EMPIRE.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>THE MANAGER.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>ULTIMA 4.5 GI 6.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>ULTIMA VII.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>ULTIMA UNDERWORLD.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>V FOR VICTORY.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>WILLIE BEAMISH v.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>WING COMMANDER 2v.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>WORLD CLASS RUGBY.....</td><td>289</td></tr> </table>	ISHAR.....	339	JET FIGHTER 2 v.....	299	KING QUEST V v.....	385	LEGEND.....	369	LEISURE SUIT LARRY 5 v.....	389	LURE OF THE TEMPTRESS v.....	359	MANCHESTER EUROPE.....	289	MANSLEY LOST IN L.A.....	329	MAUPITI ISLAND.....	289	MEGAFORTRESS.....	339	MIDWINTER 2 v.....	369	MIDWINTER.....	339	PACIFIC ISLANDS.....	339	PERFECT GENERAL.....	339	POLICE QUEST 3.....	389	PUSH OVER.....	289	REALMS.....	349	RED BARGON.....	389	RAMPART.....	289	SECRET MONKEY ISLA v.....	289	SECRET MONKEY ISLA 2 v.....	349	SECRET WEAPON isla v.....	389	SHUTTLE.....	449	SILENT SERVICE 2.....	339	SIM ANT.....	339	SPACE QUEST 4 v.....	389	STAR TREK 25th.....	329	STEEL EMPIRE.....	339	THE MANAGER.....	289	ULTIMA 4.5 GI 6.....	389	ULTIMA VII.....	389	ULTIMA UNDERWORLD.....	389	V FOR VICTORY.....	339	WILLIE BEAMISH v.....	349	WING COMMANDER 2v.....	369	WORLD CLASS RUGBY.....	289	<table border="0"> <tr><td>F 29 retaliator.....</td><td>189</td></tr> <tr><td>BETRAYAL.....</td><td>179</td></tr> <tr><td>LOTUS TURBO 2.....</td><td>189</td></tr> <tr><td>DECLIC compilation.....</td><td>189</td></tr> <tr><td>BAD CO.....</td><td>129</td></tr> <tr><td>SHADOW DANCER.....</td><td>129</td></tr> <tr><td>SORCERER LORD.....</td><td>129</td></tr> </table>	F 29 retaliator.....	189	BETRAYAL.....	179	LOTUS TURBO 2.....	189	DECLIC compilation.....	189	BAD CO.....	129	SHADOW DANCER.....	129	SORCERER LORD.....	129
<table border="0"> <tr><td>CARTES SONORES</td><td></td></tr> <tr><td><b>SOUND MASTER + COMPATIBLE ADLIB</b></td><td><b>490 F</b></td></tr> <tr><td><b>SOUND BLASTER PRO MULTI MEDIA</b></td><td><b>1850F</b></td></tr> <tr><td><b>VERSION 2</b></td><td><b>1150F</b></td></tr> <tr><td><b>LECTEUR + CD ROM</b></td><td><b>2690 F</b></td></tr> </table>	CARTES SONORES		<b>SOUND MASTER + COMPATIBLE ADLIB</b>	<b>490 F</b>	<b>SOUND BLASTER PRO MULTI MEDIA</b>	<b>1850F</b>	<b>VERSION 2</b>	<b>1150F</b>	<b>LECTEUR + CD ROM</b>	<b>2690 F</b>	<table border="0"> <tr><td>3D CONSTRUCTION KIT.....</td><td>359</td></tr> <tr><td>3D MASTER GOLF.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>ACE OF THE PACIFIC.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>AH 73M thunderhawk.....</td><td>329</td></tr> <tr><td>AIRBUS A320 v.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>ANOTHER WORLD.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>BARGON ATTACK.....</td><td>249</td></tr> <tr><td>B 17.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>BATTLE ISLE.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>CARL LEWIS challenge.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>CHESSMASTER 3000.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>CHUCK YEAGER'S AIR.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>CIVILIZATION v.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>CONQUEST OF LONGBOW.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>CROISIERE CADAVRE.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>D-GENERATION.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>DARKLANDS.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>DARK SEED.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>DUNE.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>DUNGEON MASTER.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>ECO QUEST.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>ETERNAM.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>ELVIRA 2 v.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>EPIC CHAMPIONSHIP.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>EURO CHAMPIONSHIP.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>EYE OF THE BEHOLDER 2.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>FALCON 3 v.....</td><td>399</td></tr> <tr><td>FLIGHT SIMULATOR IV.....</td><td>435</td></tr> <tr><td>GLOBAL EFFECT v.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>GODS.....</td><td>329</td></tr> <tr><td>GREAT COURTS 2 v.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>GUNSHIP 2000.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>HEIMDALL v.....</td><td>359</td></tr> <tr><td>HOOK v.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>HUMANS.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>INDY 4 action.....</td><td>299</td></tr> </table>	3D CONSTRUCTION KIT.....	359	3D MASTER GOLF.....	339	ACE OF THE PACIFIC.....	369	AH 73M thunderhawk.....	329	AIRBUS A320 v.....	369	ANOTHER WORLD.....	289	BARGON ATTACK.....	249	B 17.....	389	BATTLE ISLE.....	339	CARL LEWIS challenge.....	339	CHESSMASTER 3000.....	369	CHUCK YEAGER'S AIR.....	349	CIVILIZATION v.....	339	CONQUEST OF LONGBOW.....	389	CROISIERE CADAVRE.....	289	D-GENERATION.....	349	DARKLANDS.....	389	DARK SEED.....	389	DUNE.....	339	DUNGEON MASTER.....	339	ECO QUEST.....	389	ETERNAM.....	339	ELVIRA 2 v.....	349	EPIC CHAMPIONSHIP.....	349	EURO CHAMPIONSHIP.....	289	EYE OF THE BEHOLDER 2.....	339	FALCON 3 v.....	399	FLIGHT SIMULATOR IV.....	435	GLOBAL EFFECT v.....	389	GODS.....	329	GREAT COURTS 2 v.....	289	GUNSHIP 2000.....	339	HEIMDALL v.....	359	HOOK v.....	339	HUMANS.....	339	INDY 4 action.....	299																																																																																										
CARTES SONORES																																																																																																																																																																													
<b>SOUND MASTER + COMPATIBLE ADLIB</b>	<b>490 F</b>																																																																																																																																																																												
<b>SOUND BLASTER PRO MULTI MEDIA</b>	<b>1850F</b>																																																																																																																																																																												
<b>VERSION 2</b>	<b>1150F</b>																																																																																																																																																																												
<b>LECTEUR + CD ROM</b>	<b>2690 F</b>																																																																																																																																																																												
3D CONSTRUCTION KIT.....	359																																																																																																																																																																												
3D MASTER GOLF.....	339																																																																																																																																																																												
ACE OF THE PACIFIC.....	369																																																																																																																																																																												
AH 73M thunderhawk.....	329																																																																																																																																																																												
AIRBUS A320 v.....	369																																																																																																																																																																												
ANOTHER WORLD.....	289																																																																																																																																																																												
BARGON ATTACK.....	249																																																																																																																																																																												
B 17.....	389																																																																																																																																																																												
BATTLE ISLE.....	339																																																																																																																																																																												
CARL LEWIS challenge.....	339																																																																																																																																																																												
CHESSMASTER 3000.....	369																																																																																																																																																																												
CHUCK YEAGER'S AIR.....	349																																																																																																																																																																												
CIVILIZATION v.....	339																																																																																																																																																																												
CONQUEST OF LONGBOW.....	389																																																																																																																																																																												
CROISIERE CADAVRE.....	289																																																																																																																																																																												
D-GENERATION.....	349																																																																																																																																																																												
DARKLANDS.....	389																																																																																																																																																																												
DARK SEED.....	389																																																																																																																																																																												
DUNE.....	339																																																																																																																																																																												
DUNGEON MASTER.....	339																																																																																																																																																																												
ECO QUEST.....	389																																																																																																																																																																												
ETERNAM.....	339																																																																																																																																																																												
ELVIRA 2 v.....	349																																																																																																																																																																												
EPIC CHAMPIONSHIP.....	349																																																																																																																																																																												
EURO CHAMPIONSHIP.....	289																																																																																																																																																																												
EYE OF THE BEHOLDER 2.....	339																																																																																																																																																																												
FALCON 3 v.....	399																																																																																																																																																																												
FLIGHT SIMULATOR IV.....	435																																																																																																																																																																												
GLOBAL EFFECT v.....	389																																																																																																																																																																												
GODS.....	329																																																																																																																																																																												
GREAT COURTS 2 v.....	289																																																																																																																																																																												
GUNSHIP 2000.....	339																																																																																																																																																																												
HEIMDALL v.....	359																																																																																																																																																																												
HOOK v.....	339																																																																																																																																																																												
HUMANS.....	339																																																																																																																																																																												
INDY 4 action.....	299																																																																																																																																																																												
<table border="0"> <tr><td>ISHAR.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>JET FIGHTER 2 v.....</td><td>299</td></tr> <tr><td>KING QUEST V v.....</td><td>385</td></tr> <tr><td>LEGEND.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>LEISURE SUIT LARRY 5 v.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>LURE OF THE TEMPTRESS v.....</td><td>359</td></tr> <tr><td>MANCHESTER EUROPE.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>MANSLEY LOST IN L.A.....</td><td>329</td></tr> <tr><td>MAUPITI ISLAND.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>MEGAFORTRESS.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>MIDWINTER 2 v.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>MIDWINTER.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>PACIFIC ISLANDS.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>PERFECT GENERAL.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>POLICE QUEST 3.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>PUSH OVER.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>REALMS.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>RED BARGON.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>RAMPART.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>SECRET MONKEY ISLA v.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>SECRET MONKEY ISLA 2 v.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>SECRET WEAPON isla v.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>SHUTTLE.....</td><td>449</td></tr> <tr><td>SILENT SERVICE 2.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>SIM ANT.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>SPACE QUEST 4 v.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>STAR TREK 25th.....</td><td>329</td></tr> <tr><td>STEEL EMPIRE.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>THE MANAGER.....</td><td>289</td></tr> <tr><td>ULTIMA 4.5 GI 6.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>ULTIMA VII.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>ULTIMA UNDERWORLD.....</td><td>389</td></tr> <tr><td>V FOR VICTORY.....</td><td>339</td></tr> <tr><td>WILLIE BEAMISH v.....</td><td>349</td></tr> <tr><td>WING COMMANDER 2v.....</td><td>369</td></tr> <tr><td>WORLD CLASS RUGBY.....</td><td>289</td></tr> </table>	ISHAR.....	339	JET FIGHTER 2 v.....	299	KING QUEST V v.....	385	LEGEND.....	369	LEISURE SUIT LARRY 5 v.....	389	LURE OF THE TEMPTRESS v.....	359	MANCHESTER EUROPE.....	289	MANSLEY LOST IN L.A.....	329	MAUPITI ISLAND.....	289	MEGAFORTRESS.....	339	MIDWINTER 2 v.....	369	MIDWINTER.....	339	PACIFIC ISLANDS.....	339	PERFECT GENERAL.....	339	POLICE QUEST 3.....	389	PUSH OVER.....	289	REALMS.....	349	RED BARGON.....	389	RAMPART.....	289	SECRET MONKEY ISLA v.....	289	SECRET MONKEY ISLA 2 v.....	349	SECRET WEAPON isla v.....	389	SHUTTLE.....	449	SILENT SERVICE 2.....	339	SIM ANT.....	339	SPACE QUEST 4 v.....	389	STAR TREK 25th.....	329	STEEL EMPIRE.....	339	THE MANAGER.....	289	ULTIMA 4.5 GI 6.....	389	ULTIMA VII.....	389	ULTIMA UNDERWORLD.....	389	V FOR VICTORY.....	339	WILLIE BEAMISH v.....	349	WING COMMANDER 2v.....	369	WORLD CLASS RUGBY.....	289	<table border="0"> <tr><td>F 29 retaliator.....</td><td>189</td></tr> <tr><td>BETRAYAL.....</td><td>179</td></tr> <tr><td>LOTUS TURBO 2.....</td><td>189</td></tr> <tr><td>DECLIC compilation.....</td><td>189</td></tr> <tr><td>BAD CO.....</td><td>129</td></tr> <tr><td>SHADOW DANCER.....</td><td>129</td></tr> <tr><td>SORCERER LORD.....</td><td>129</td></tr> </table>	F 29 retaliator.....	189	BETRAYAL.....	179	LOTUS TURBO 2.....	189	DECLIC compilation.....	189	BAD CO.....	129	SHADOW DANCER.....	129	SORCERER LORD.....	129																																																																																						
ISHAR.....	339																																																																																																																																																																												
JET FIGHTER 2 v.....	299																																																																																																																																																																												
KING QUEST V v.....	385																																																																																																																																																																												
LEGEND.....	369																																																																																																																																																																												
LEISURE SUIT LARRY 5 v.....	389																																																																																																																																																																												
LURE OF THE TEMPTRESS v.....	359																																																																																																																																																																												
MANCHESTER EUROPE.....	289																																																																																																																																																																												
MANSLEY LOST IN L.A.....	329																																																																																																																																																																												
MAUPITI ISLAND.....	289																																																																																																																																																																												
MEGAFORTRESS.....	339																																																																																																																																																																												
MIDWINTER 2 v.....	369																																																																																																																																																																												
MIDWINTER.....	339																																																																																																																																																																												
PACIFIC ISLANDS.....	339																																																																																																																																																																												
PERFECT GENERAL.....	339																																																																																																																																																																												
POLICE QUEST 3.....	389																																																																																																																																																																												
PUSH OVER.....	289																																																																																																																																																																												
REALMS.....	349																																																																																																																																																																												
RED BARGON.....	389																																																																																																																																																																												
RAMPART.....	289																																																																																																																																																																												
SECRET MONKEY ISLA v.....	289																																																																																																																																																																												
SECRET MONKEY ISLA 2 v.....	349																																																																																																																																																																												
SECRET WEAPON isla v.....	389																																																																																																																																																																												
SHUTTLE.....	449																																																																																																																																																																												
SILENT SERVICE 2.....	339																																																																																																																																																																												
SIM ANT.....	339																																																																																																																																																																												
SPACE QUEST 4 v.....	389																																																																																																																																																																												
STAR TREK 25th.....	329																																																																																																																																																																												
STEEL EMPIRE.....	339																																																																																																																																																																												
THE MANAGER.....	289																																																																																																																																																																												
ULTIMA 4.5 GI 6.....	389																																																																																																																																																																												
ULTIMA VII.....	389																																																																																																																																																																												
ULTIMA UNDERWORLD.....	389																																																																																																																																																																												
V FOR VICTORY.....	339																																																																																																																																																																												
WILLIE BEAMISH v.....	349																																																																																																																																																																												
WING COMMANDER 2v.....	369																																																																																																																																																																												
WORLD CLASS RUGBY.....	289																																																																																																																																																																												
F 29 retaliator.....	189																																																																																																																																																																												
BETRAYAL.....	179																																																																																																																																																																												
LOTUS TURBO 2.....	189																																																																																																																																																																												
DECLIC compilation.....	189																																																																																																																																																																												
BAD CO.....	129																																																																																																																																																																												
SHADOW DANCER.....	129																																																																																																																																																																												
SORCERER LORD.....	129																																																																																																																																																																												

**CENTURY SOFT BP 454**  
**03004 MOULINS CEDEX**

NOM.....

ADRESSE.....

VILLE.....

CODE POSTAL.....

TELEPHONE.....

TITRES.....

Total

ATARI 520  ATARI 1 MEGA FRAIS DE PORT

AMIGA 500  500  1 MEGA  NORMAL 15 F

PC XT  PC AT  51/4  3 1/2  CGA  EGA  VGA  COLLISSIMO 25 F

CARTE BLEUE No..... livraison garantie 48 H

CHEQUE  CONTRE REMBOURSEMENT

Signature..... Date d'expiration..... + port colissimo 60 F

**TOTAL A PAYER**

# 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.

- EDEITEUR 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 MOUVEMENT 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.

- REDEMARRAGE 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 EDEITEUR 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 TRACER.

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 : 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 lecteur 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 DES Lignes DEUX SENS.

\* Assembleur/Désassembleur M68000 \* Edition plein écran \* Block save/load \* Calculatrice \* Ecriture chaîne de mémoire \* Saut à adresses spécifiques \* Exécution d'échantillons résidents \* Affichage de texte en RAM. Affichage d'images cartées \* Affichage et édition tous les registres et flags du CPU \* Moyens complets de recherche \* Commande "help" \* Note \* Manipulation dynamique de breakpoint \* Editeur de circuits intégrés permettant de lire et de modifier tous les registres des chips. Même les registres "write only" \* Manipulation des disques \* Indication de la piste actuelle de la synchro, du modèle, etc... \* Affichage de mémoire en hex, ascii, assembleur, deci. \* Copper assemble/désassemble (avec maintien des suffixes.)

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

PLUS FORT QUE TOUT  
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!  
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!

**NOUVEAU ACTION REPLAY PRO**

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

Sert aussi d'adaptateur pour les cartouches japonaises

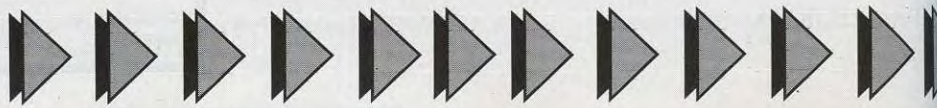
# ACTION REPLAY PRO

Pour MEGADRIVE  
ou SNES/SUPERFAMICOM

**549<sup>F</sup>**



DISTRIBUTEUR EXCLUSIF  
**JESSICO**  
REVENDEURS CONTACTEZ NOUS.





# ATARI ST

## OH! NO! MORE LEMMINGS!

Une méga astuce qui consiste à rentrer à la place de son code : SLAMRACING  
Et ensuite pendant le jeu d'appuyez sur la touche 5.  
(Gwen)

## XENON II

Pour pouvoir changer de niveau à volonté, pendant le jeu activez la pause et tapez 'RUSSIAN AIR', retirez la pause. Maintenant, il vous suffit d'appuyez sur la touche 'N' pour changer de niveau.  
(Julien MOREAUX)

## RBI BASEBALL

Quand l'ordinateur lance la balle appuyez sur 'P', vous vous retrouverez sur l'écran des changements de joueurs, échangez son joueur contre un mauvais joueur!  
(Julien MOREAUX)

## SPACE ACE II

Pour avoir des vies infinies, durant la présentation tapez en un seul mot "ABLOUMFF".  
(Gwenaël HERY)

## SPACE ACE II

Pour avoir des vies infinies. En tout début de partie appuyez sur 'L' ("LOAD"), insérez le disque 2, appuyez sur fire le disque 2 se charge, après remettre le disque 1 et le nombre de vos vies seront à 7, une fois le compteur de vies revenu à 0 ne pas s'inquiéter il reviendra à 7!  
(Jonathan BERTOLA)

## DELIVRANCE

Dès le premier niveau, allez tout en bas à gauche et foncez dans le mur. Voilà une salle secrète!  
(Gwenaël HERY)

## BARBARIAN II

Appuyez sur la touche 'HELP', 'M' et 'E' en même temps (à tout moment) et vous aurez le bonheur de voir votre barre d'énergie remonter!  
(Julien MOREAUX)

## F-29 RETALIATOR

Dans la mission 4 : "Plunge", du Pacifique (situation 1), au lieu de détruire les réserves de pétroles en 1D, détruisez celles de votre propre île. Ainsi, la mission sera accomplie.

Dans n'importe quel mission, lorsque vous avez localisé un avion mais que vous ne pouvez pas le voir de votre cockpit, tirez un missile, appuyez sur la touche 5 (vue missile), puis lorsque vous voyez l'ennemi, tirez un autre missile. Répétez cette opération jusqu'à l'avoir descendu. Grâce à cette méthode vous ne pourrez pas vous faire descendre.  
(Eric POURTAU)

## R-TYPE II

Vers le milieu du 3ème stage, il y a un trou dans le sol, essayez d'y entrer sans vous faire toucher par les tirs ennemis et tirez un boulet spécial (barre remplie de rouge) et vous voilà invincible jusqu'au dernier monstre.  
(Gwenaël HERY)

## SUPER CARS II

Lorsque vous entrez dans le magasin, achetez tout ce qui est bon marché pour le revendre plus tard et faire des bénéfices (NDDanboss: Oh!Mon batôo!).

## FINAL BLOW

Pour avoir de l'énergie, appuyez sur pause et appuyez 6 fois sur la touche 'F10'.  
(Boris et Cédric EVANO)

## HUDSON HAWK

Pour avoir des vies infinies, tapez 'SAMITYCLAWSISCO-MINGTOTOWN'.  
(Boris et Cédric EVANO)

## ROBOCOP III

Pour battre facilement et rapidement Otomo il faut, dès qu'il vous parle, vous tourner un peu sur la gauche pour pouvoir le frapper. Une fois remis de ses émotions, il vous fera un gros cinéma avec son sabre. Tourner pour qu'Otomo soit bien au milieu de l'écran, puis sortez votre arme (RETURN) et appuyez longuement sur la barre d'espace pour tirer. Voilà, il est mort, et vous auriez du mettre une bonne dizaine de seconde en temps normal!  
(Jean-Xavier GAUTHIER)

## DEUTEROS

Pendant le jeu, appuyez 2 fois sur les touche 'SHIFT' + 'C' (en même temps) vous voilà avec tout à l'infini.  
(Julien MOREAUX)

## **F-29 RETALIATOR**

Pour avoir des missiles infinis sur certains grades, il vous suffit de taper 'CHUCK\_YEAGER' à la place de votre nom, tout au début!  
(Nicolas HOULIE)

## **TAKE TOW**

Tapez à la place des passwords 'EFFCCCC'. Vous irez à n'importe quel niveau.  
(Jean-François MICHEL)

## **GREMLINS II**

(Compilation FUN RADIO)

Pour avoir des vies infinies, tapez 'GIZMO' dans la table des High-Scores.

Pour activer le cheat mode, tapez 'BILLY' dans la table des High-Scores.  
(Elise et Nicolas PALMIER)

## **ROBOCOP**

(Compilation les stars d'Hollywood)

Pour avoir des vies infinies, tapez 'AMURPHY' à la place de votre nom dans les High-Scores.  
(Elise et Nicolas PALMIER)

## **POPULOUS II**

Pour avoir une méga surprise, prenez un de vos codes et remplacez la 3ème et la 4ème lettre par 'GG'.  
Par la même occasion voici le code de dieu à Tristan:  
LKHFBDXZONJCAICP  
(Tristan MARTIN)

## **SKULLDIG**

Pour avoir de la musique pendant le jeu appuyez sur la touche 'T'.  
Pour avoir plus de vie, appuyez sur la touche 'TAB' mais attention de ne pas dépasser les 99!  
(Sylvain CRESTO)

## **BACK TO THE FUTURE II**

(Compilation FUN RADIO)

Pour avoir des vies infinies, tapez 'DOC' à la place de votre nom dans les High-Scores.

Pour avoir du temps infinis, tapez 'MARTY' dans la table des High-Scores.  
(Elise et Nicolas PALMIER)

## **RODLAND**

Pendant le jeu, faites une pause et pressez 5 fois la touche 'Help'. Vous voilà avec les vies infinies.  
(Julien MOREAUX)

## **TERMINATOR II**

Vous avez des problèmes à terminer le jeu? Dans ce cas la voici une petite aide:

### **Niveau 1**

Pendant que vous tirez sur le T1000, profitez des chutes pour vous rapprocher de lui, au corps à corps, utilisez surtout les coups vers le haut et vers le bas.

### **Niveau 2**

Profitez des bonus, essayez d'en ramasser un maximum, ne vous éloignez pas trop du camion; ainsi vous pourrez voir les embûches de loin.

### **Niveau 3**

Pour le puzzle, repérez-vous d'abord par rapport aux chiffres, puis par rapport aux tâches de sang et enfin par rapport aux veines.

### **Niveau 4**

Rapprochez-vous de lui et faites comme au niveau 1. Mais privilégiez surtout les coups vers le haut, à chaque fois que le T1000 est KO, déplacez-vous très légèrement, de façon à ne plus avoir le pied au milieu du

mercure, mais un peu plus vers le bord, ainsi vos chances de le surprendre sont plus nombreuses!

### **Niveau 5**

Pour cet autre puzzle, assemblez d'abord le nez et le front, puis la mâchoire et enfin les yeux.

### **Niveau 6**

Ce niveau ne devrait pas poser de problèmes. Essayez de mémoriser l'emplacement des hommes qui tirent de face, afin de les surprendre. Pour tuer le dernier homme, avancez par à-coups en tirant 2 rafales chaque fois.

### **Niveau 7**

Ne vous laissez pas impressionner pas l'hélicoptère! C'est sur Sarah qu'il tire, pas sur vous! Tirez souvent mais privilégiez surtout la route, ne heurtez pas les voitures!

### **Niveau 8**

Même technique que pour le niveau 4, à la différence qu'il ne faut que tirer vers le haut.  
(Aline LIROT)

## **MEGALOMANIA**

Après avoir choisi son île, pendant le chargement, se placer à l'endroit où se trouve l'icône d'accélération du temps. Dès que l'écran de jeu apparaît, cliquer 2 fois sur le bouton de droite de votre souris. Vous aurez alors 5 ou 6 personnes en plus et tous les matériaux présents sur le terrain seront alors ramassés.  
Mais attention cette astuce est à réaliser très vite, sinon elle ne marchera pas!  
(Fabrice DORCHENE)

# DRAGON WARS

*Cette solution contient tout les endroits stratégiques où l'on peut trouver les sorts, les items, les trésors et bien sur, comment finir le Jeu. Je vous recommande de jouer dans le même ordre.*

## Purgatory

Il y a l'arène dans laquelle, vous avez un combat à effectuer. Si vous le réussissez vous obtiendrez un CITIZEN PAPER. Maintenant il y a le grand HUMBABA qui se trouve à l'Est. Battez-le et allez au Sud-ouest pour obtenir les 1000 golds de récompense.

## Slave Estate

La il n'y a pratiquement rien d'intéressant: des miroirs et des Dragons Stones qui sont situé dans une salle au Nord-est. Le miroir sera utile pour tuer le Gaze Demon.

## Slave camp

Vous aurez l'occasion de trouver une arme cachée et des Dragon Stones. Lorsque vous arriverez à la maison où l'on vous dit qu'un homme vous regarde du haut de la maison, vous devrez utiliser un de vos magiciens. Faites : USE, KNOWLEDGE, LOW MAGIC. Le vieil homme vous laissera entrer dans sa maison. Dans une autre maison vous trouverez un homme souffrant. Utilisez l'un de vos personnages possédant le SKILL BANGAGE et vous obtiendrez des sorts et un ou deux items.

## Ruins

Il y a un combat à l'Est et aussi une entrée secrète pour descendre dans la TARS RUIN. En longeant la côte (Près de l'océan à l'Est) vous y trouverez quelques sorts.

## Tars Ruin

Tout en faisant votre petite marche de santé, consultez votre carte (MAP) en appuyant sur le point d'interrogation. Vous vous rendrez compte qu'il y a deux cases vides, essayez de rentrer dedans en traversant les murs. Vous y découvrirez un des quatre morceaux de la statue de LANACTOOR. (Il est très important de ne pas jeter ces morceaux, si vous voulez avoir accès au Lanactoor Lab) et dans l'autre pièce vous trouverez des Dragon Stones.

## Mystic Wood

Faites-en le tour et vers le centre de la carte vous allez trouver des champignons (MUSHROOMS) qui vous seront utiles pour nourrir NERGAL le prince des morts. Dirigez-vous au Nord-ouest et utiliser le Beast Horn sur la statue. Prenez votre aventurier le plus de fort et battez-vous. Votre aventurier obtiendra du DRUIS MAGIC.

## Phoebus

Avant de continuer, assurez vous que vos aventuriers sont assez puissant car vous aurez des STROSS TRUPENS et un magicien qui se nomme MYSTAL VISION. Vous trouverez des Dragon Stones, des armes et quelque sorts. Pour accéder au PHOEBIAN DUNGEON, il faut que vous vous battiez avec MYSTAL VISION et ses STROSS TRUPENS.

## Phoebus Dungeon

Une fois dans ce dangereux donjon vous serez emprisonner. Pour vous en sortir rapidement, foncez dans la porte qui se trouve devant vous. Faites le tour de la prison. Vous arriverez à une place où il vous donne un paragraphe à lire, utilisez le SKILL, HABILTY, HIDE avec l'un de vos personnage, si aucun de vos personnage possède cette

habilité, donnez au minimum 4 lefts et vous pourrez passer. Continuez à faire le tour, vous arriverez à un endroit où il y a un pendu, lancez-le au dragon. Ça y est vous avez sauvé la ville de PHOEBUS. Toujours en continuant votre tournée, vous arriverez à une porte où il vous demande le mot de passe "HALIFAX" qui est le même pour en ressortir. Dans cette salle, il y a un trésor qui contient des items. Voici les plus important:

- une autre pièce de la statue
- des Dragon Stones
- une Magic Quiver (il est important de ne pas le vendre ou de le Jeter car vous pourrez l'agencer avec la GATLIN BOW, il vous donnera l'option FULL AUTO qui fera de la Gatlin Bow une arme destructrice (63 flèches dans un seul coup). Toujours dans le donjon, continuez votre ballade, vous rencontrerez MYSTAL VISION. Après le combat vous obtiendrez des sorts de Sun Magic.

## Bridge

Vous n'y trouverez pas grand chose :

- 500 golds
- le sort "Big Chill"
- des flèches.

## Lansk

Allez chercher vos VISITOR PAPERS et dirigez-vous au Lubrication Departement et montrez vos papier. Il se fera un plaisir de les estamper. Retournez là où vous avez pris vos papiers, montrez-les lui et il vous donnera un GOVERNOR PASS. Retournez au bureau de Lubrication, utiliser le Skill Bureaucracy, donnez lui 500 golds, rendez-vous à l'endroit ou il vous a dit de lire un paragraphe. Descendez les escaliers.

### Lansk Undercity

Il y a le Dragon Gem que vous ne pouvez obtenir que si vous avez le HANK qui se trouve au YELLOW MUD TOAD dans une boutique minable. Il y a aussi les sorts :  
CRETE WALL : 1000 golds  
WOOD SPIRIT : 1000 golds  
CURE ALL : 1000 golds  
DRAGON STONES : 250 golds  
Longer les murs de la boutique qui est supposé être en faillite, entrer dans la salle secrète et vous trouverez les items ci-dessus.

### Quag

Téléportation pour Mystic Wood qui peut aller aussi au King Island. Faites attention, il y a des Murk Tree's qui sont très dangereux.

### Yellow Mud Toad

Longez les murs et arrêtez-vous dès que l'on vous signale une faille dans un mur, évoquer le sort CREATE WALL et le mur est supposé se refermer.

Deuxième étape:

Dirigez-vous au temple et il y a un prêtre qui va vous faire cadeau d'une paire de GOLDEN BOOTS. Un item à ne pas vendre ou jeter. Troisième étape:

Allez à la taverne faites en le tour, un homme vous y attendra et vous donnera des sorts puis disparaîtra pour toujours. Quatrième étape:

Allez au petit magasin minable qui est tenu par un vieil homme achetez lui une HANK des LANTERNS pour économiser vos points de sort. Pour vous divertir allez donc à l'endroit où il est dit qu'il y a une HUGE STABS OF STONES BLOCK YOUR WAY et faites: Use, Skill, Hability, Climb et allez chercher le trésor mais soyez vigilant, le combat n'est pas aussi facile qu'il en a l'air. Après sortez de la ville et retournez dans la ville de LANSK. Descendez encore dans le LANSK UNDER CITY. Il va y avoir une partie que vous n'avez pas encore découverte. Longez le murs et à chaque fois que vous avancez

d'une case, tournez-vous pour faire face à ce mur et rentrez-lui carrément dedans. Si vous avez de la chance vous découvrirez la porte secrète. Maintenant que vous avez trouvé la porte, barrez-la et entrez dans la salle secrète. Dans un des coins, il y a un vieux dragon qui est sur le point de mourir, prenez votre HANK et utilisez la sur lui. Il vous donnera une DRAGON GEM qui est indispensable pour l'un des combats finaux. Ressortez du LANSK UNDER-CITY et rendez-vous au bidule qui vous téléportera au KING'S HOME.

### King's Home

Essayez d'y rentrer, si vous n'y arrivez pas, évoquer le sort Soften Stone sur un des murs. Vous pourrez entrer. Faites le tour du château avant de descendre au souterrain. Vous trouverez dans le château des items qui peuvent être utiles et d'autre absolument pas. Gardez les quand même et revendez-les pour faire du bénéfice (NDDanboss: Oh! Meine Boaten!), maintenant que vous avez fait une visite complète du château vous pouvez descendre au souterrain. L'escalier se trouve au milieu de la carte.

### King's home dungeon

Il y a un passage secret qui se situe à l'Ouest, trouvez-le et allez récupérer la couronne du défunt KING DRAK. Au Nord-est il y a un trésor, voici les items:

- Black Helm
- Fire Shield
- Grey Arrows
- Gatlin Bow
- Trow Mace
- Mage Ring
- Magic Axe
- (20) Dragons Stones

### Camp

Vous êtes obligés de vous enrôler dans l'armée de NANTAR pour pouvoir libérer BYZANOPLE qui est à l'extrémité du CAMP. Il y a deux trésors qui sont protégés par des gardes, voici les items:

- Silver Gauntlet
- Silver arrows

### Byzanople

Vous devez sans plus tarder délivrer les pauvres habitants de Byzanople. Pour ce faire, faites-vous capturer par les rebelles et attendez que quelqu'un vienne vous ouvrir la porte. Ils vous demanderont si vous voulez aller avec eux. Vous connaissez déjà la réponse "OUI". Il y a un trésor dans une des pièces du donjon. Vous y trouverez :

- des Dragons stones
- et quelques items complètement inutiles. Vous aurez un glorieux combat à effectuer contre le général BUCK IRON-HEAD pas de la tarte! Si vous êtes victorieux les citoyens de Byzanople vous seront reconnaissants. De toute façon, vous devez le gagner pour libérer le pays au complet. Entrer dans les murs de Byzanople, vous trouverez:
- une Fire Sword

### Snake Pit

Il y a une petite maison où il y a un carre non-découvert, fouillez dans les murs et vous aurez accès à une salle secrète et vous y découvrirez le squelette du défunt KING DRAK. Vous trouverez des items dans un coffre. Après avoir longé la côte, vous découvrirez un autre morceau de la statue de Lanactoor. Pour en ressortir il suffit d'aller au Nord-ouest. Vous y rencontrerez un enfant qui tient une Pole Arm, utilisez la signet ring, si vous ne la possédez plus évoquer le sort Soften Stone. Entrer et ressortez par l'autre porte vous pourrez quitter l'île sans problème. Prenez la téléportation pour QUAG et dirigez-vous au Smuglers Cove.

Smuglers Cove

Allez dans la baraque (pour y entrer il faut que vous utilisiez le KNOWLEDGE, BUREAUCRACY et que vous leur donniez 1000 golds (malheureux de gaspiller du pognon comme ça).

# DRAGON WARS (suite)

N'allez surtout pas à la porte qu'ils vous ont assigné. Si vous faites cette erreur, vous pourrez aller à NECROPOLIS mais jamais en revenir. Donc allez directement à l'autre (Je vous conseille vivement de sauvegarder votre partie, vous constaterez que ce n'est pas de la tarte!) et battez-vous. Quand on parle de pirate, il y a un trésor, voici les items que vous obtiendrez :

- Un perroquet
- des Jade Eyes (qui sont importants pour entrer dans le DRAWF RUINS)
- de l'or
- d'autres choses inutiles.

Il reste encore le plus important du magot leur gigantesque bateau qui pourra vous amener à plusieurs destinations.

## Necropolis

La porte se trouve à l'Ouest, entrez et fouillez la pièce vous trouverez un coffre il contient :

- une autre partie de la statue
- des flèches

Continuez votre chemin en longeant le mur de droite et essayez de trouver le passage secret. Maintenant que vous l'avez trouvé, continuez jusqu'au bout de ce passage et vous aurez un autre combat à effectuer. Une fois terminé, donnez les champignons à NERGAL et il apparaîtra un trésor contenant :

- la SILVER KEY (ne la jetez jamais car elle vous aidera à libérer IRKALA)
- le sort INFERNO qui est très puissant (il existe en un seul exemplaire donc ne le perdez pas)

Allez prendre le bateau et rendez-vous au Sunken Ruins, puis au Dragon Valley.

## Dragon Valley

Allez en haut de la carte, vous rencontrez la très gracieuse DRAGON QUEEN, montrez lui le Dragon Gem que vous avez obtenu du dragon du LANSK UNDER CITY. En lui montrant le Dragon Gem vous partirez aller avec elle. Plus bas au Sud-est, il y a un trésor de caché qui contient :

- des DRAGON THOOTH (qui vont vous permettre d'attaquer vos ennemis à une distance de 60 mètres maximum)
- Au Nord-ouest il y a un autre trésor qui contient des sorts comme :
- VORNS GARDS
  - etc...

Allez à RUSTIC en bateau.

## RUSTIC (Game Preserve)

Au Sud-est, il y a un sort gardé par des voleurs et des goblins. Combattez-les, vous obtiendrez les sorts :

- COLUMN OF FIRE
- FIRE STORM

Montez au Nord-est et traversez le pont, ne tuez surtout pas le chevreuil car vous seriez obligé de tuer le gardien du Game Preserve. Vous pourrez de plus le voir dans sa hutte au bord de la rivière, vous aurez juste à lui montrer votre Signet Ring et il vous donnera son :

- arc magique (qui vous permettra de tirer sur un ennemi à une distance de 120 mètres maximum)

Allez à FREEPORT en bateau.

## Freeport

Allez où est écrit "THE ORDER OF THE SWORD", entrez dans la baraque et battez-vous. Vous y trouverez un coffre avec :

- la dernière pièce de la statue. (Il y a une rumeur qui dit que la FREEDOM SWORD est à Freeport, ce n'est pas vrai, elle est très dure à avoir)

Prenez le bateau pour retourner au Smugler Cove, puis au YELLOW MUD TOAD.

## Yellow Mud Toad

Rendez-vous au podium avec des pieds de statue.

Utilisez les morceaux de la statue sur le podium et surprise, vous avez maintenant accès au laboratoire de Lanactoor.

## Lanactoor's Lab

Faites en le tour et évoquez le sort Soften Stone sur une des pièces qui est rectangulaire dans le milieu de cette pièce, vous trouverez un coffre. Voici les sorts qu'il contient :

- FIRE STORM
- ZAK'S SPEED
- KILL RAY
- MAGE FIRE
- DAZZLE
- SUN STROKE
- BATTLE WAND
- ICE CHILL
- FIRE LIGHT
- CLOAK ARCANE

et les items :

- DRAGON SHIELD
  - HEALING POT
  - SPECTACLES (qui vont être utile pour entrer dans le MAGIC COLLEGE)
- Sortez et direction le SMUGGLER COVE. Retournez au Smugler Cove, allez sur l'île de Rustic et rendez-vous au MAGIC COLLEGE ou le Strange Building.

## Magic College

Rendez-vous au mur où ils disent que les traces de pieds s'arrêtent au pied du mur. Utilisez les SPECTACLES sur ce mur et vous pourrez y entrer. Voici les différentes actions à effectuer pour les énigmes :

Première énigme, évoquez le sort ICE CHILL pour 2 points.

Deuxième énigme, évoquez le sort FIRE LIGHT pour 2 points.

Troisième énigme, évoquez le sort CLOAK ARCANE pour au moins 6 points

Quatrième énigme, combattez un guerrier.

Si vous parvenez à le tuer, un mage vous fera un cadeau. Il vous donnera le choix entre trois items, vous devez choisir la SOUL OWL. Ensuite retournez au King's Island près du Snake Pit. Fouillez bien et vous trouverez une place cachée c'est la DRAWF RUIN.

### Drawf Ruin's

Avant que vous puissiez entrer dans les Ruins, il faut que vous installiez les JADE EYES sur la statue et un passage vous apparaîtra. Il ne vous reste plus qu'à y entrer. Vous faites le tour du donjon, vous découvrirez un piège ou il y a des DRAWFS qui sont glacés alors vous évoquez le sort SOFTEN STONES sur eux. Ils seront décongelés et vous aurez droit de prendre leur trésor qui est au Nord-est dans une autre salle secrète. ATTENTION ne vous emparez pas de leur trésor quand ils ne sont pas encore libérés du mauvais sortilège, car vous serez obligé de combattre des AUTOMATONS qui sont des robots indestructibles. Après allez dans le MAGAN UNDERWORLD.

### Magan Underworld

Dirigez-vous dans le IRKALA REALM et allez où ils disent que vous apercevez une île, utilisez votre personnage qui possède les GOLDEN BOOTS et HOP! Vous voilà sur l'île d'IRKALA (Isle of Moe), il ne vous reste plus qu'à la libérer avec l'aide de la SILVER KEY, après vous obtiendrez une WATER POTION. Maintenant direction le Smugler Cove, puis SUNKEN RUIN.

### Sunken Ruin

Faites-en le tour et vous arriverez à une place où ils disent que vous voyez une ancienne ville sous l'eau. Utilisez votre WATER POTION et vous pourrez respirer sous l'eau.

### Sous l'eau:

Vous avez à faire le tour et à un moment vous trouverez une CLAM avec le ROBA SKULL. Pour sortir le ROBA SKULL de la Clam, il faut que vous preniez la Clam et remontiez à la surface. Et hop! La Clam est restée dans l'eau et vous possédez toujours le Skull. Après prenez la direction du DRAWF RUIN.

### Drawf Ruin

Allez à l'endroit où ils vous disent qu'il y a une chaleur insupportable et utilisez le Skull sur la forge. Si cela ne fonctionne pas retournez rendre une petite visite à IRKALA et montrez lui le ROBA SKULL et en suite retournez voir les DRAWFS.

Allez sur le KINGS ISLAND pour prendre le bateau et allez à NISIR THE MOUNTAIN OF SALVATION.

### NISIR

#### (The Mountain of Salvation)

Faites-en le tour et vous découvrirez un trésor mais faites attention il y a des STROSS TRUPEN qui le protège. Allez où ils vous disent de lire le paragraphe 52 et n'avancez plus car sinon vous allez tomber dans le trou. Utilisez vos GOLDEN BOOTS, et hop! Vous avez traversé de l'autre côté du CHASM. Il y a deux portes, vous prenez celle qui vous plaît, ça n'a pas d'importance. Vous continuez et vous tombez directement dans les DEPHT OF NISIR. Vous évoquer le sort Soften Stone sur le mur qui est derrière vous, et vous continuez à descendre au Sud, car le chemin pour trouver NAMTAR se trouve au Sud. Il faut que vous trouviez une place où ils disent que le plancher fond sous vos pieds.

Bon, vous avancez dans le tunnel et ils vont vous dire que vous êtes seul contre une armée entière, à ce moment vous utilisez la DRAGON GEM et surprise l'armée est anéantie. Mais NAMTAR, lui, est encore vivant, il faut le tuer six ou sept fois. Quand vous êtes revenu dans le MAGAN UNDERWORLD, il faut que vous alliez le pousser dans le PIT. Voici où il est situé, il y a un pont où ils disent que des esprits vous demande quelque chose, bon vous dites oui et refaites le plein d'énergie de l'autre côté, vous continuez et il va revenir à lui encore une fois. Vous le tuez encore une fois et après vous le jetez dans le Pit au bout du couloir. Et voilà c'est fini, avec cette soluce vous êtes supposé finir ce jeu en un temps record.

(Charles LANGLOIS)

**Bravo Charles de nous avoir envoyé cette soluce du Quebec!**

**-25% de REMISE  
PERMANENTE  
sur tous les  
logiciels,  
consommables et  
accessoires!  
Au CLUB 25,  
c'est moins cher  
365 jours/an**

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez VOUS
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1<sup>ère</sup> commande)

**TEL: 93 09 67 24  
NEWS-INFOS-TARIFS**



DEMANDE DE  
RENSEIGNEMENTS OU  
D'ADHESION AU CLUB 25

à retourner à Logiciels Service - CLUB 25  
cixex 434 06330 Roqueford les Pins  
Tél: 93 09 67 24)

Nom Prénom : .....

N° ..... Rue .....

..... Code Postal .....

Ville .....

Veuillez enregistrer mon adhésion pour 1 an au CLUB 25. Ci joint mon règlement (100 F), versé par chèque/CCP/mandat.

Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.

Ordinateur(s) utilisé(s):  AMIGA

ST  AMSTRAD CPC  PC

CONSOLE(Précisez) .....

# LA FAMILLE ADDAMS

**Ce jeu est gigantesque et difficile, c'est pourquoi nous allons vous aider! Nous avons réunis une tonne d'astuces pour vous dépanner, les voici!**

Pour simplifier la vie, suivez ces quelques instructions:

- En premier lieu, la difficulté étant principalement due au peu de 'coeurs' dont on dispose, il est nécessaire d'en trouver de supplémentaires. Le plus simple à obtenir, de ceux-ci, est sans nul doute celui détenu par le 'BIG BIRD'. Ce 'Boss' se trouve au sommet du 'vieil arbre' (1ère étage à gauche). Pour en venir à bout, il vous suffit de monter tout en haut à gauche de l'arbre, puis au moment propice, de lui sauter sur le carafon tout en maintenant le bouton de tir enfoncé; cette méthode permet de le toucher facilement 4 fois de suite. A vous de le finir...

- Le second coeur à obtenir se trouve dans la partie 'Pôle Nord' du jeu (2ème étage à droite et sortir à gauche de la cuisine). Ce coeur est nettement plus dur, à cause de la longueur du tableau à parcourir mais du 'boss'. Celui-ci peut être vaincu en attendant sur la gauche, puis en lui sautant dessus juste avant que, de boule de neige, il ne se transforme en bonhomme de neige (on peut alors le toucher). Cette méthode permet de le toucher 2 fois de suite par rebond. Il vous faudra ensuite revenir sur la gauche et recommencer jusqu'à sa fonte...

- La méthode suivante, fer de lance de ma solution pour vaincre ce jeu de fous, doit, à partir de maintenant, être appliquée (ou même avant le second coeur). Elle consiste à récupérer une bonne trentaine de vies (1up) après chaque 'continue'. Pour ce, attrapez en tout premier lieu les 4 qui se trouvent dans la salle secrète sur la gauche de la salle 'CONTINUE OR QUIT', et cela avant même de prendre la

porte 'CONTINUE'. Ensuite prenez-la, puis sortez du manoir et allez prendre le 'Fezcopter' qui se trouve au-dessus de la potence sur la gauche. Récupérez les dollars (\$) autour du manoir puis entrez dans l'une des cheminées. Celle de droite à un passage secret en bas à gauche, celle de gauche en a un au milieu à droite, auquel on accède en sautant sur les ressorts de droites puis en allant sur la droite (je persiste à croire que les auteurs sont malades!). Il y a là en tout une dizaine de vies. Retournez ensuite au 'Fezcopter' et allez choper l'immortalité qui se trouve à l'extrême gauche du manoir. Une fois dans le sous-terrain, descendez tout en bas et prenez le passage secret qui se trouve sur la gauche. Ressortez-en en sautant pour passer le couloir secret qui contient des '1000 points', ensuite aller sur la droite, montez, ne sortez pas par la sortie verticale, mais passer par le passage secret qui se trouve dans le mur à sa droite. Récupérez les dollars et continuez sur la droite. Une fois au bout de ce tableau, récupérez les dollars et la vie et passer au tableau suivant par le passage à droite. Continuez tant que possible sur la droite, puis montez, prenez au passage l'immortalité en rebondissant sur le lapin. Allez sur la gauche et tombez dans le trou pour prendre un petit passage à gauche, descendez puis prenez le petit ascenseur de terre et attrapez les dollars et le 'Fezcopter'. Revenez alors sur vos pas, en reprenant le petit passage, montez grâce au 'Fezcopter' et attrapez les dollars protégés par 2 crânes. Passez par le passage suspendu où il y a 3 vies. Redescendez et cherchez un passage en bas à droite, suivez celui-ci. Vous verrez bientôt de l'eau, allez sous l'eau au maximum à gauche, sortez et allez prendre des vies dans le passage à gauche. Retournez à l'eau et allez cette fois-ci sur la droite,

ne ressortez pas par où vous vous êtes baigné la première fois, mais un peu plus loin à droite. Prenez le point d'eau suivant, descendez au fond et allez dans le passage secret sur la gauche. Ouf! Vous voici de retour dans le manoir.

Voilà avec ça vous pouvez attaquer la suite. Sachez simplement que le dernier coeur se trouve dans la serre protégée par deux 'Centipedes'. Le reste est assez facile mais il faut penser à chercher les passages secrets qui sont nombreux (il y a notamment des portes secrètes au-dessus des autres portes).

(Marc CORDIER)

Voici encore des conseils :

Dans la cage d'escalier, en bas et à gauche de la porte menant devant la maison, levez le joystick et... magie! Une porte s'ouvre, devant un Gomez ébahit, lui donnant la possibilité d'avoir en plus 3 vies et un coeur : &1Y1M.

Sachez aussi que si vous allez à la cuisine, vous pouvez prendre le chemin de droite (qui mène à une chaudière puis plus haut un interrupteur, qui si vous le positionnez sur 'OFF', vous permet de rentrer dans la chaudière et de continuer vos recherches pour retrouver Grany (la grand-mère), si vous-prenez le chemin de gauche, il vous mènera au réfrigérateur avec, à la fin, un coeur de plus en 1 vie.

Le plus intéressant est la serre (le jardin), en dessous de la porte, derrière les lianes, une porte est cachée et elle vous permet d'accéder directement à la fin du tableau. Pour ceux qui prennent le 'long chemin', vous trouverez un interrupteur qui si vous le positionnez sur 'OFF', vous donnera accès à une autre porte (encore à mieux tester). En prenant la dernière porte, (au dessus des lianes), vous accéderez à des niveaux qui seront largement payant en bonus. Lorsque vous arriverez devant une pierre qui bouge,

engouffrez-vous dans le bois sous la porte et vous aurez des bonus.

Lorsque vous serez à un niveau difficile ou les dalles tombent et où il faut grimper à des cordes (toujours dans la serre), engouffrez-vous encore dans la mince épaisseur de bois et vous trouverez plein d'argent, et un bonus vous rendant invincible (cette salle se trouvant en dessous et à droite de la coccinelle à 'pics', ou en dessous de la porte).

Encore un conseil: foncez toujours lorsque vous êtes encore 'clignotant', et lorsque (dans la serre), un vide vous paraîtra infranchissable, sautez et des dalles apparaîtront sous vos pieds (la serre vous mène à la crypte, puis à Wednesday).

Lorsque vous irez devant la maison, toujours vers la droite, vous tomberez dans un 'trou', faites le parcours (avec les lapins), puis ne ressortez pas. Derrière le mur à droite du 'trou' de sortie se cache la suite du niveau.

(Catherine RIEMAN)

**Sur Atari**, pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 0000 3BCA 676E et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71. Ou rendez-vous au secteur 158.

(Séverine DRICOT)

**Sur Atari**, pour avoir une tonne de vies :

Lorsque vous trouvez une salle avec une vie, ramassez la puis sortez et revenez, elle sera toujours la. Ramassez la à nouveau et recommencez autant de fois que vous le voulez!

(Gwenaël HERY)

A la première porte, au lieu d'y entrer sautez par dessus vous verrez ensuite un passage sautez par dessus la 2ème porte. Vous obtiendrez des points, des coeurs d'énergie, une vie. Retournez dans la 1ère porte sortez puis entrez, prenez les points, les coeurs, et recommencez jusqu'à ce que vous ayez assez de vies.

(Joël GAUTHIER)

Pour avoir plus de vies, il faut aller dans le manoir en bas à gauche et entrer dans la salle secrète, prenez les 3 vies. Allez en haut à gauche de cette salle et entrez dans une autre porte secrète. Là, prenez la chaussure dans la salle du milieu. Vous prendrez les 20 vies puis vous sortirez du château. A l'aide du chapeau, entrez dans la cheminée de gauche. Allez en bas à gauche. Allez dans le mur et prenez les 3 vies au bout du couloir.

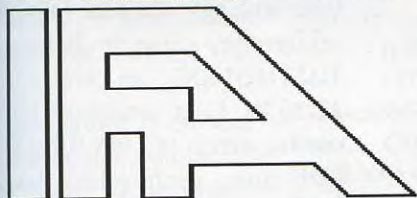
(Laurent HELIN)

## DANS LA SERIE DONNE-MOI DES CODES

Nous tenons à remercier, les joyeux donneur de codes :  
Mickaël SPORTOUCH  
Marc CORDIER

Les codes pour avoir:

- accès au deuxième niveau:  
&1H67
- une énergie plus costaud:  
V1KK3
- un coeur supplémentaire  
&1Z10
- un coeur supplémentaire plus Mercredi:  
&ZK13
- un coeur supplémentaire plus Mercredi et Pigsle:  
6Z91B
- deux coeurs supplémentaires:  
?IHKV
- deux coeurs supplémentaires plus Pigsle :  
V11KD
- deux coeurs supplémentaires plus Pigsle et Mercredi :  
VZY1J
- trois coeurs supplémentaires plus Pigsle et Mercredi :  
BZR1G
- trois coeurs supplémentaires plus Pigsle, Mercredi et Grany :  
BDIKD
- trois coeurs supplémentaires plus Pigsle, Mercredi, Grany et Fester :  
BLAKK



# 3615 IFA - 3615 GRATICIEL

## DOMAINE PUBLIC et SHAREWARES

Des milliers de logiciels à TRES BAS PRIX pour Atari, Amiga et Comp. PC

Bon à découper ou à recopier et à renvoyer à : IFA 549, route nationale 59680 Cerfontaine

Je désire recevoir :

Le catalogue des meilleurs logiciels Domaine Public et Sharewares (contre 10Fr en timbres)  
pour :  Atari  PC et Comp.  Amiga

Le logiciel de téléchargement (contre 10Fr en timbres) :  
MOON 3615 GRATICIEL :  Atari  PC et Comp.  Macintosh  Amiga  
QUICKER 3615 IFA :  Atari  PC et Comp.  Macintosh

Le câble de téléchargement à 149 Frs

Le catalogue Matériel et Consommables (contre 10 Frs en timbres) Disks durs, extension, plus de 400 types de rubans d'imprimante, joysticks, etc...

Catalogue Logiciels d'occasion (contre 10 Frs en timbres)

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

Code postal.....Ville.....

# PC & COMPATIBLES

## METHODE D'UTILISATION DES PROGRAMMES

Eh, les PCistes, vous en avez marre d'aligner des datas et de passer des heures les yeux à 5 cm de votre écran, en train de vérifier pour la n-ième fois vos lignes BASIC sans trouver l'erreur. Eh bien à partir de maintenant, tout cela est révolu: grâce au petit programme qui suit (allez, courage, ce sont les dernières), vous allez désormais, à l'instar des Amiga, rentrer facilement et rapidement les données, et en exécutant le programme générer un nouveau programme .COM. Le lancement de ce .COM commute mode Trainer/mode Normal à chaque appel. Entrez FastPatch avec un éditeur de texte ou avec votre BASIC, puis sauvegardez le sur un disquette vierge. Copiez FastPatch de la disquette vers le disque dur (ou une autre disquette) et rajoutez les datas avant de lancer votre BASIC.

**WARNING!!!: En rentrant vos datas, assurez vous que le nom du fichier avec le point et l'extension comporte bien 12 caractères.**

## FASTPATCH V1.0

©JOYSTICK 1992  
par Guillaume PERNOT

```
1 'FastPatch V1.0 (C) JOYSTICK 1992
10 C=0
20 INPUT "Nom du programme destination (avec
   l'extension .COM)";NOM$
30 OPEN "O",#1,NOM$
40 FOR I=1 TO 136
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>15458 THEN PRINT "ERREUR DANS LES
   DATAS":CLOSE #1:KILL NOM$:END
100 READ LIGNE
110 PRINT #1,CHR$(LIGNE);
120 FOR I=1 TO LIGNE
130 READ BYTES$:B=VAL("&H"+BYTES$):PRINT #1,CHR$(B);
140 READ NOM$:PRINT #1,NOM$;
150 PRINT #1,CHR$(0);
160 FOR J=1 TO B*2
170 READ A$:PRINT #1,CHR$(VAL("&H"+A$));
180 NEXT J
190 FOR J=1 TO 4
200 READ ADDS
210 PRINT #1,CHR$(VAL("&H"+ADDS$));
220 NEXT J
230 NEXT I
240 SYSTEM
250 DATA 8A,0E,88,01,32,ED,BE,89,01,51,B8,02,3D,8B
260 DATA D6,42,CD,21,73,03,EB,60,90,8B,D8,8B,FE,83
270 DATA C7,0E,8A,04,32,E4,03,F8,03,F8,8B,0D,83,C7
280 DATA 02,8B,15,B8,00,42,51,52,CD,21,B4,3F,B9,01
290 DATA 00,BA,00,80,CD,21,5A,59,B8,00,42,CD,21,8B
300 DATA FE,83,C7,0E,8A,05,38,06,00,80,74,29,8B,D6
310 DATA 83,C2,0E,8A,0C,32,ED,B4,40,CD,21,B4,3E,CD
320 DATA 21,8B,FE,83,C6,0E,8A,05,32,E4,03,F0,03,F0
330 DATA 83,C6,04,59,E2,93,B8,00,4C,CD,21,8B,D6,83
340 DATA C2,0E,8A,04,32,E4,03,D0,EB,CF
350 'Ajoutez ici les DATAS
```

### EYE OF THE BEHOLDER II

Pour avoir les vies infinies, dans START.EXE, recherchez 08 26 29 47 1B et remplacez par 08 90 90 90 90.  
(Guillaume PERNOT)

### KNIGHTS OF THE SKY

Pour avoir les munitions infinies, recherchez dans FLIGHT.EXE FF 4F 6A et remplacez par 90 90 90.  
(Guillaume PERNOT)

### ARKANOID II - REVENGE OF DOH

Pour avoir les vies infinies, recherchez dans REVOF-DOH.EXE 80 3E 97 04 00 75 F3 et remplacez par 80 3E 97 04 00 EB F3.  
(Guillaume PERNOT)

### SAND OF FIRE

Pour avoir les vies infinies, éditez SOF.EXE et remplacez FE 8F 11 27 par 90 90 90 90.  
(Guillaume PERNOT)

### CASTLES

Pour avoir de l'argent infini, recherchez dans le fichier 'CASTLES1.EXE', les octets 83 2E 16 81 32 et remplacez les par les octets 90 90 90 90 90, puis recherchez les octets 29 06 16 81 et remplacez-les par 90 90 90 90, recherchez encore les octets 59 A3 16 81 et remplacez-les par 59 90 90 90, et enfin, recherchez les octets 29 36 16 81 et remplacez-les par 90 90 90 90.  
(Guillaume PERNOT)

jeux crack



# PC & COMPATIBLES

## SAMURAI

Pour le koku infini, dans SAMURAI.EXE, recherchez 8B 87 96 44 2B C6 et remplacez par 8B 87 96 44 90 90.  
(Guillaume PERNOT)

## WRATH OF THE DEMON

Pour choisir son level de départ, éditez le fichier 'WRATH.EXE' et recherchez C6 06 61 0C 01 et remplacez le 01 par le level.  
(Guillaume PERNOT)

## THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS

Tapez le listing suivant, sauvez le sous SIM.DEB et lancez le en tapant DEBUG <SIM.DEB >NUL pour avoir les vies et l'argent infini.

```
nsimpsons.exe  
l  
g128  
t  
g20D  
t  
ecs:758A  
90 90 90  
ecs:7AB8  
90 90 90 90  
ecs:413C  
90 90 90  
ecs:4190  
90 90 90  
ecs:4D99  
90 90 90 90
```

g  
(Guillaume PERNOT)

## ANOTHER WORLD

Voici les codes d'accès aux différents niveaux de ce jeu: HTDC, CLLD, LBKG, XDDJ, KRFK, KLFb, DDRX, HRTB, BRtD, TFBB, TXHF, CKJL, LFCK.  
(Stéphane KOHNTOPP)

## PREHISTORIK

Tapez "CHEAT" au clavier pour lancer le jeu (comme si cela était le nom du jeu sur votre disquette ou votre disque-dur) puis tapez Return (envoi, entrée, retour chariot, retour etc). Le jeu va se charger. Quand le personnage apparaît, appuyez sur les touches 1, 2, 4 et 5 (NDLR: Notre cher lecteur n'a pas précisé si on taper les touches en même temps ou à la suite... donc essayez les deux). Vous aurez ainsi le temps, les vies, la bouffe et l'énergie infinis.  
(Dang Bor N'GUYEN)

## CIVILIZATION

Faites une sauvegarde de votre partie sur une disquette vierge puis prenez un éditeur de secteur et éditez-la. Allez aux offsets 314 et 315 et mettez les octets 79 79 (un pour chaque offset). Cela vous permet d'avoir 30000\$ en poche.  
(Stéphane SUROWKA)

## LEMMINGS

Tapez ce programme avec un éditeur de texte et sauvegardez le sous LEM.DEB, puis exécutez le en tapant DEBUG <LEM.DEB >NUL:

```
nvgaemmi.exe  
l  
g12C  
t  
g20F  
t  
ecs:4724  
EB  
g  
1 (mettre 2 si vous êtes en EGA)  
q  
(Guillaume PERNOT)
```

## CRACK DOWN

Faites une sauvegarde de votre partie dès le niveau 1. Ensuite, prenez un éditeur de secteur et éditez la sauvegarde. Le premier octet de la sauvegarde représente le niveau dans lequel vous jouez. Remplacez la valeur de l'octet par un chiffre hexadécimal de 01 (niveau 1) à 10 (niveau 16 car en hexadécimal). L'octet 028 représente le nombre de crédits dont vous disposez. Mettez-y FF ainsi qu'à l'octet 128 (qui sert à peut être à la même chose). Sauvegardez le tout et reprenez votre jeu et la partie sauvegardée. Vous aurez ainsi le choix du niveau et les crédits infinis.  
(Ahmed ZEDIAR)

## ROCK'N'ROLL

Pour avoir les vies et l'argent infinis: prenez un Debugger (genre TD386), chargez ROCK'N'ROLL.EXE, allez en cs:002A (avec TD386, déplacez le curseur bleu vers le bas jusqu'à cs:002A et faites F4), exécutez le RETF (faites F8), allez en cs:0155, exécutez le JMP, allez en cs:010D, allez dans le CALL (faites F7), allez en cs:0D0F (Ctrl-G, puis tapez cs:0D0F), remplacez le "dec word ptr [4894]" par "nop nop nop nop", puis allez en cs:13BC, remplacez le "sub word ptr [0016],0007" par "nop nop nop nop", puis allez enfin en 11E8:2B07 et remplacez le "mov [0016],ax" par "nop nop nop". Lancez le programme (F9).  
(Guillaume PERNOT)

jeux crack

# 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 DRIVING	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-1 FLYING FORTRESS *		249	249
BATMAN CAPED CRUSADER	89	89	
BATMAN THE MOVIE	89	89	
BEACH VOLLEY	89	89	
BEASTBUSTERS	199	199	
BIRDS OF PREY	299	299	
BLACK CRYPT *	249	249	
BLUE MAX	249	249	249
BLUE BROTHERS	199	199	189
BONANZA BROS *	199	199	
BUBBLE BOBBLE	89	89	
BUDOKAN	89	89	
CABAL	89	89	
CALIFORNIA GAMES	89	89	89
CAPCOM COLLECTION	299	299	
CAPTAIN PLANET	199	199	
CASTLES	249	249	
CENTURION	199	199	249
CHAOS ENGINE *	199	199	
CHUCK YEAGER COMBAT			299
CISCO HEAT	199	199	
CIVILISATION		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
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (1 MEG)		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
ELWA 2	299	299	
EPIC *	249	249	249
EURO SOCCER *	199	199	
EYE OF THE BEHOLDER		249	249
EYE OF THE STORM *	249	249	249
FIFA NIGHTHAWK		349	
FIS STRIKE EAGLE 2	299	299	299
FIS STRIKE EAGLE SCENARIO DISK	199	199	
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
GICC *	199	199	
GAUNTLET 3	199	199	
GHOSTBUSTERS 2	89	89	
GLOBAL EFFECT (1 MEG) *		249	249
GODFATHER ACTION	199	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	
I +	89	89	
IMMORTAL	199	199	199
INDY HEAT	199	199	
INDY JONES CRUSADE ACTION		89	89
JAGUAR XJ220 *	199	199	
JIMMY WHITES SNOOKER	249	249	
JOHN BARNES (1 MEG) *	199	199	
JOHN MADDEN *			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	249
M1 TANK PLATOON	249	249	399
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	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
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	119	
PREDATOR	89	89	
R TYPE	89	89	
R TYPE 2	199	199	
RACE DRIVEN	199	199	
RAILROAD TYCOON	299	299	299
RAINBOW COLLECTION	189	189	
RAMBO 3	89	89	
RED 2 BASEBALL	249	249	249
RED BARON		349	349
RED HEAT	89	89	
RENEGADE		69	69
ROBIN HOOD	199	199	
ROBOCOP	199	199	
ROBOCOP 3	249	249	249
RODLAND	199	199	
RUGBY WORLD CUP	199	199	
RULES OF ENGAGEMENT		199	
RUN THE GAUNTLET	89	89	
SECRETS OF THE LUFTWAFFE		349	
SENSIBLE SOCCER *	249	249	
SHADOWLANDS	249	249	249
SHADOW SORCEROR	249	249	
SHINOBI	89	89	
SHUFFLEPUCK CAFE	89	89	
SILENT SERVICE 2	299	299	
SIM ANT *	249	249	249
SIM CITY + POPULOUS	249	249	249
SIM EARTH		249	249
SIX OR DIE		89	89
SMASH TV	199	199	
SPACE 1889	249	249	249
SPACE ACE 2	299	299	299
SPACE GUN	199	199	
SPACE CRUSADE		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 TANKEE 2	249	249	299
TERMINATOR		299	299
TERMINATOR 2	199	199	
TEST DRIVE 2 COLLECTION		249	299
TEST DRIVE 3		299	299
THE SIMPSONS	199	199	
THUNDERHAWK	249	249	299
TIP OFF	199	199	199
TOOBIN	89	89	
TURBO CHALLENGE 2	199	199	
TURBO OUTRUN	89	89	
ULTIMA 6	249	249	249
UNTOUCHABLES		69	69
WILD WHEELS	199	199	
WOLFCILD	199	199	
WORLD CLASS RUGBY	199	199	
WORLD CUP CRICKET		199	
WORLD SERIES CRICKET	249	249	
WORLD WRESTLING FED	199	199	249
ZOO-STATION *	199	199	

## SEGA MEGADRIVE

3D BLOCK OUT	249	PACMANIA	349
ABRAHAM TANK	349	PGA TOUR GOLF	349
ALIEN STORM	299	PITFIGHTER	349
ALISIA DRAGON	399	RAMBO 3	299
BATMAN	349	REVENGE OF SHINOM	299
BATTLE SQUADRON	349	RINGS OF POWER	399
BONANZA BROTHERS	249	ROBOCOP/JAMES POND 2	349
BUCK ROGERS	349	ROLLING THUNDER 2	349
CRACKDOWN	349	SAINT SWORD	349
DE CAP ATTACK	349	SENNA SUPER MONACO *	399
DESERT STRIKE	349	SHADOW DANCER	299
DICK TRACY	349	SHADOW OF THE BEAST	349
DJ BOY	349	SONIC THE HEDGEHOG	349
DONALD DUCK/QUACK SHOT	349	SPIDERMAN	349
EA SWAT	349	STREET SMART	349
EA HOCKEY/NHL HOCKEY	349	STREETS OF RAGE	349
F22 INTERCEPTOR	449	STRIDER	399
FANTASIA	349	SUPER HANG ON	299
FATEL LABYRINTH	299	SUPER MONACO GP	299
GAIN GROUND	299	SUPER OFF ROAD	349
GALAXY FORCE *	399	SUPER THUNDERBLADE	299
GHOSTBUSTERS	299	TEST DRIVE 2	399
GHOULS AND GHOSTS	349	THE IMMORTAL	349
GOLDEN AXE	299	TOE JAM AND EARL	349
HARDBALL	349	TOKI	349
JOE MONTANA 2	349	TWO CRUDE DUDES	349
JOHN MADDEN 92	349	TURBO OUTRUN *	349
KA GE KAI	349	TURRICAN	349
LAST BATTLE	299	TWIN HAWK	299
MARIO LEMIEUX HOCKEY	349	WINTER CHALLENGE	349
MERCUS	299	WONDERBOY 5	349
MICKEY MOUSE	349	WRESTLE WAR	349
MIDNIGHT RESISTANCE	349	XENON 2 *	349
MOONWALKER	349	ZANY GOLF	349
M5 PACMAN	299	ZOOM	299

## GAME GEAR

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

## MASTER SYSTEM

ACE OF ACCESS	279	MOONWALKER	279
AFTERBURNER	279	M5 PACMAN *	279
ALIEN STORM	299	OPERATION WOLF	279
ASTERIX *	299	OUTRUN	279
BACK TO THE FUTURE 2	279	PACMANIA	299
BASKETBALL NIGHTMARE	279	PAPERBOY	299
BATTLE OUTRUN	279	POPULOUS	299
BONANZA BROS	279	RAMBO 3	299
BUBBLE BOBBLE	279	RAMPAGE	279
CALIFORNIA GAMES	279	RASTAN	279
CASINO GAMES	279	RC GRAND PRIX	279
CHASE HQ	279	RUNNING BATTLE *	279
DOUBLE DRAGON	279	SHADOW DANCER	279
DRAGON CRYSTAL *	279	SHADOW OF THE BEAST	299
DUCK TALES	279	SLAPP SHOT	279
FLINTSTONES	279	SONIC THE HEDGEHOG	279
G LOC	279	SPEEDBALL	279
GAUNTLET	279	SPIDERMAN	279
GOLDEN AXE WARRIOR	279	SUMMER GAMES	279
GOLFMANIA	299	SUPER KICK OFF *	279
HEROES OF THE LANCE	279	SUPER MONACO	279
INDIANA JONES	279	TENNIS ACE	279
JOE MONTANA	279	TURBO OUT RUN	279
KLAX *	279	THUNDERBLADE	279
LASER SQUAD *	279	TIME SOLDIERS	279
LEADERBOARD	299	VIGILANTE	279
LINE OF FIRE	299	WONDERBOY 3	279
MICKEY MOUSE	299	XENON 2	279

## GAME BOY

ADDAMS FAMILY	229	NAVY SEALS	229
BASEBALL	229	NEMESIS	229
BATMAN	229	NFL FOOTBALL	229
BATTLE BALL	229	NINJA GARDEN	229
BATTLETOADS	229	NINJA TURTLES II	229
BEETLEJUICE	229	PAPERBOY	229
BILL AND TED	229	PRINCE OF PERSHIA	229
BILL ELLIOTT	229	R TYPE	229
BLADES OF STEEL	229	ROBOCOP	229
BUBBLE BOBBLE	229	ROBOCOP 2	229
BUGS BUNNY	229	ROBOCOP II	229
BURIAL FIGHTER	229	ROGER RABBIT	229
CASTLEVANIA 2	229	SIDE POCKET	229
CHASE HQ	229	SIMPSONS	229
CHESSMASTER	229	SNOW BROTHERS	229
DAYS OF THUNDER	229	SPIDERMAN	229
DOUBLE DRAGON 2	229	SUPER KICK OFF	229
DOUBLE DRAGON II	229	SUPER MARIO LAND	229
ELEVATOR ACTION	229	SUPER RC PRO AM	229
GREMLINS 2	229	TECMOBOWL	229
HOME ALONE	229	TENNIS	229
HUNT FOR RED OCTOBER	229	TERMINATOR 2	229
JORDAN V BIRD	229	TINTY TOON	229
KILLER TOMATOES	229	TURRICAN	229
MEGA MAN	229	WORLD CUP	229
MICKY'S DANGEROUS CHASE	229	WWF	229

Pour les titres marques \*, téléphonez pour confirmation de disponibilité.

Pour commander, veuillez envoyer un cheque bancaire ou le numero de votre carte de credit (MasterCard, Visa, Carte Bleue) en indiquant la date d'expiration. a:

**Trybridge Ltd., 8 Buckwinds Square, Burnt Mills, Basildon, Essex SS13 1BJ, Angleterre.**

Commandes Telephoniques: 19.44.268.590.766 Lun-Vend 9H00 à 17H00, Samedi 10H00 à 16H00. Fax: 19.44.268.590.076

Possesseurs de PC, veuillez mentionner 3/2 ou 5/4.

# PC & COMPATIBLES

## SUPER SPACE INVADERS

Dans INVGAME.EXE, recherchez FF 0E EB 02 et remplacez par 90 90 90 90, puis recherchez FF 0E ED 02 et mettez 90 90 90 90. Ensuite, recherchez 00 74 48 et remplacez par 03 90 90 et un peu avant, vous trouverez un 80 BD a remplacer par C6 85.  
(Guillaume PERNOT)

## WILD STREETS

Pour avoir les vies infinies: avec un éditeur de texte ASCII, tapez le texte suivant, sauvegardez le en WILD.DEB et sous DOS, tapez DEBUG <WILD.DEB >NUL.  
nwild.com  
l  
g304  
t  
g0029  
t  
g0102  
t  
g02A5  
t  
ecs:0801  
90 90  
g  
q  
(Guillaume PERNOT)

## MAGIC CANDLE 2

Pour avoir l'énergie infinie et les trésors infinis, avec un éditeur de secteur, recherchez dans MC2.EXE 33 C9 88 07 80 3E et remplacez par 33 C9 90 90 80 3E, puis dans fffar.mco, recherchez 02 C6 2B 46 0E 79 12 et mettez 02 C6 90 90 90 79 12 et enfin dans P06.MCO remplacez 88 87 CA 00 8A 44 0C par 90 90 90 90 8A 44 0C.  
(Guillaume PERNOT)

## D/GENERATION

Pour avoir les vies infinies, recherchez FE 0E 46 38 A0 et remplacez par 90 90 90 90 A0.  
(Guillaume PERNOT)

## GOLDEN AXE

Enfin les vies infinies: Sous DOS, tapez REN AXE.DAT AXE.EXE puis tapez le listing suivant avec un éditeur de texte, sauvegardez le comme AXE.DEB et lancez le en faisant DEBUG <AXE.DEB >NUL.  
naxe.exe  
l  
g2A  
t  
g155  
t  
g8  
t  
ecs:3240  
EB 0A  
ecs:2A04  
90 90 90  
g  
q  
(Guillaume PERNOT)

## THE GODFATHER

Qui n'est pas arrivé à la fin de Godfather? Peut être celui qui n'a pas recherché dans GOD.EXE FF 90 74 0B C7 06 EA et qui ne l'a pas remplacé par FF 90 90 90 C7 06 EA.  
(Guillaume PERNOT)

## CATACOMB

Pour activer un cheat mode, qui vous permettra d'augmenter vos fioles, clés, trésors, missiles B et missiles N. Il vous suffit pendant le jeu d'appuyer sur les touche 'R' et 'E' simultanément.  
(Julien LOUYOT)

## LOGICAL

Pour avoir les vies infinies et passer le niveau à chaque fois, avec un éditeur de texte (E.COM du DOS), entrez le listing suivant, sauvegardez le en LOGICAL.DEB suivant et lancez le en faisant DEBUG <LOGICAL.DEB >NUL.  
nlog.exe  
l  
g2A  
t  
g155  
t  
g1F  
t  
ecs:03BF  
90 90 90 90 90  
g  
q  
(Guillaume PERNOT)

## TORTUES MUTANT NINJA TURTLES

Afin de sauter beaucoup plus haut, accroupissez-vous avant de sauter, ceci permettra d'éviter de longs détours.  
(Fabrice VERASTEGUI)

## MARIO ANDRETTI

Pour avoir plein de sous, éditer votre fichier de sauvegarde au secteur 0 à l'offset 126 et tapez 50C3.  
(Cyril POISSONIER)

## ELITE

Pour avoir plein de sous, éditer votre fichier de sauvegarde au secteur 0 à l'offset 136 et tapez 40420F. Votre compteur ne sera correcte que lorsque vous ferez un achat. Pour avoir tout plein de matos, allez au secteur 0 offset 120 et tapez 04 01 01 01 00 01 01 01 01 01.  
(Cyril POISSONIER)

## THE GODFATHER

(FASTPATCH V1.0)

999 'Vies infinies pour The Godfather par Guillaume PERNOT  
1000 DATA 1,2, "GOD .EXE", 74, 0B, 90, 90, 00, 00, 0A, 3A

## MAGIC CANDLE II

(FASTPATCH V1.0)

999 'Uses et énergie infinie pour Magic Candle 2 par G. PERNOT  
1000 DATA 3  
1010 DATA 2, "mc2 .exe", 88, 07, 90, 90, 00, 00, 79, C0  
1020 DATA 3, "fffar .mco", 2B, 46, 0E, 90, 90, 90, 00, 00, AE, 1D  
1030 DATA 4, "p06 .mco", 88, 87, CA, 00, 90, 90, 90, 00, 00, B0, 02

## SUPER SPACE INVADERS

(FASTPATCH V1.0)

999 'Tout infini pou Super Space Invader de Domark par G. PERNOT  
1000 DATA 4  
1010 DATA 4, "invgame .exe", FF, 0E, EB, 02, 90, 90, 90, 90, 00, 00, 14, 4F  
1020 DATA 4, "invgame .exe", FF, 0E, ED, 02, 90, 90, 90, 90, 00, 00, 28, 4F  
1030 DATA 2, "invgame .exe", 80, BD, C6, 85, 00, 00, 35, 78  
1040 DATA 3, "invgame .exe", 00, 74, 48, 03, 90, 90, 00, 00, 39, 78

FORMATIQUE  
UE  
UE  
UE  
UE  
UE  
FORMATIQUE

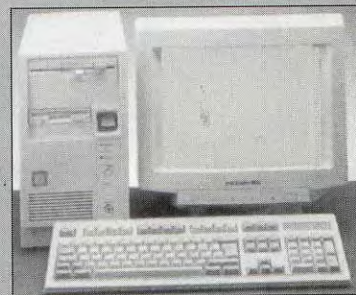
# ULTIMA ESPACE COMPATIBLE PC

PARIS : 5, Bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31

LILLE : 72/74, Rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

MARSEILLE : 26, Rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

Matériel testé 72 heures, garantie 1 an, les prix sont TTC et révisibles sans préavis, les promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences.



### 386 SX 25 MHz

Disque dur 45 Mo - Boîtier mini tower  
Alimentation 200 W  
2 Mo Ram exten. à 8 Mo sur carte mère  
1 lecteur HD au choix  
2 ports séries - 1 port parallèle  
1 port joystick - Carte contrôleur 2HD 2FD  
Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)  
Clavier 102 touches

**7280 FTTC**

(avec carte sonore  
Sound Blaster 8280<sup>F</sup>)

+ 1 souris  
et 30 jeux

### même configuration avec 486 DX 33 MHz

256 ko de mémoire cache  
2 Mo Ram ext. à 32 Mo sur carte mère  
configuration de base

**11480 FTTC**

(avec carte sonore  
Sound Blaster 12480<sup>F</sup>)

+ 1 souris  
et 30 jeux

### 386 DX 33 MHz

- Disque dur 45 Mo - 128 ko cache  
- Boîtier mini tower - Alimentation 200 W  
- 2 Mo Ram exten. à 32 Mo sur carte mère  
- 1 lecteur HD au choix  
- 2 ports séries - 1 port parallèle  
- 1 port joystick - Carte contrôleur 2HD 2FD  
- Carte et écran SVGA (1024 x 768 max)  
- Clavier 102 touches

**7980 FTTC**

(avec carte sonore  
Sound Blaster 8980<sup>F</sup>)

+ 1 souris  
et 30 jeux

même configuration avec

### 486 DX 50 MHz

- 256 ko de mémoire cache  
- 2 Mo Ram ext. à 32 Mo sur carte mère  
+ configuration de base

**15180 FTTC**

(avec carte sonore  
Sound Blaster 16180<sup>F</sup>)

+ 1 souris  
et 30 jeux

### OPTIONS :

supplément à ajouter aux configurations  
à la place du disque dur de 45 Mo

- Disque dur 85 Mo + 700<sup>F</sup>  
- Disque dur 105 Mo + 1200<sup>F</sup>  
- Disque dur 120 Mo + 1700<sup>F</sup>

**PROMOTION :** à la place du Moniteur SVGA

Moniteur Multisynchro 17", 1280 x 1024  
non entrelacé, 0,26 pitch + 5990<sup>F</sup>

### DIVERS :

- Lecteur supplémentaire 420<sup>F</sup>  
- 1 Mo Ram supplémentaire 330<sup>F</sup>  
- MS Dos 5.0 650<sup>F</sup>  
- Windows 3.1 + MS Dos 5.0 1690<sup>F</sup>  
- Joystick Gravis 320<sup>F</sup>  
- Moniteur 14" SVGA 2490<sup>F</sup>  
- Moniteur 17" Multisynchro  
1280 x 1024 non entrelacé 8990<sup>F</sup>  
- Carte Vidéo 1 Mo  
Orchid Prodesigner II 1490<sup>F</sup>  
- Carte Vidéo Orchid  
Fahrenheit 1280° 3590<sup>F</sup>  
- Sound Blaster II 1090<sup>F</sup>  
- Sound Blaster Pro II 1890<sup>F</sup>

# ETERNAM



ternam, gigantesque parc d'attractions virtuelles à l'échelle d'une planète, est la proie d'un virus qui a dérégulé tout le système. Chacune des îles correspond à une époque. Cette fois-ci, nous sommes à la révolution française et pour sortir de cette île, il faudra avoir l'autorisation des deux Barons.



**1 •** Allez, avant de nous y mettre, voici la photo que tu avais demandée. Eh oui, j'étais ainsi avant d'être digitalisée dans le complexe informatique d'Eternam. Remarque, à chaque chose malheur est bon puisque je peux maintenant t'aider.

**2 •** Avant de rentrer dans la ville, il faut se rendre au temple de la Rose et surtout récupérer une lettre. Cette dernière, donnée à Mariane, vous permettra de récupérer une cocarde révolutionnaire qui fait office de laissez-passer. Sans elle, tu ne pourrais circuler librement dans la ville.



**3 •** Si jamais tu rencontres Régis qui te demande le mot de passe, essaye de ruser. Ce ne

sera pas très difficile puisque Régis est décidément très con. Et méfie-toi des voleurs. A dire vrai, seul le comptable est honnête.

**4 •** Avant de traverser le pont, discute avec le pêcheur. Il t'apprendra sûrement que deux Barons, c'est deux fois plus de taxes et que le peuple en a assez. Cela dit, ne le dérange pas trop et méfie-toi de l'eau, extrêmement ferrugineuse dans la région.

**5 •** En route pour la ville. Au bout de ce pont, tu trouveras un marchand de boussoles exhibant sa marchandise à l'air libre. Achète-lui en une, elle te sera utile pour continuer.





**6 •** Si tu n'as pas de quoi acheter la boussole, il faudra gagner des sous. Essaie de te battre contre la terreur locale.

Pour le vaincre, tu devras sortir ton petit couteau et en profiter pour lui

sectionner sauvagement... l'élastique de son short ! Même si tu as de quoi payer, tu dois te battre.

**7 •** A l'époque, on ne rigolait pas avec l'écologie. En marchant sur une pelouse interdite bordant la propriété du Baron de Basseville, tu l'exposes à de très graves problèmes et l'aventure risque de tourner court. C'est bête, il s'en fallait d'une tête.



**11 •** Retourne chez le Baron de Basseville afin d'obtenir ta première autorisation, puis vas faire un tour à la cuisine.

Tu devrais trouver des graines qui te permettront de délier la langue du perroquet de l'entrée.



**12 et 13 •**

Une fois chez hauteville, écoute bien ce qu'il te demande.

Eh oui ! j'espère pour toi que tu as bien l'appareil photos...



**14 •** Cache-toi derrière le paravent de la Baronne et prends la photo compromettante. Si tu souhaites voir les dessous de l'affaire (il paraît que c'en est une!), patiente un peu avant de la flasher.

Parle ensuite au pianiste qui t'apprendra que la fille du Baron a été kidnappée.



**15 •** Dans cette ruelle, prends la raquette, le thermomètre, la boule et ensuite la carte solaire, puis

va à la Guilde, dans l'auberge. Au barman, réponds 2, 2, bois une bière pour te remettre puis réponds encore 2.

**9 et 10 •**

Une fois en prison, écoute ce qui se dit dehors et soit généreux avec les enfants. Ils t'indiqueront un passage secret qui permet de sortir de la cellule.

Ouf ! tu l'as échappé belle. En effet, contrairement à l'île de départ dans laquelle il n'est pas possible de mourir, ici on ne te fera pas de cadeaux.

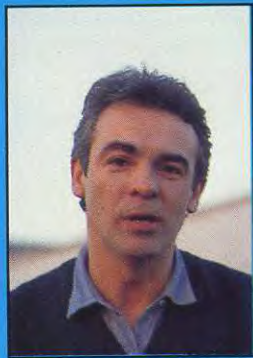


Voilà, tu peux prendre le bateau pour le dungeon suivant. Bonne route et rendez-vous le mois prochain avec un niveau plus compliqué.

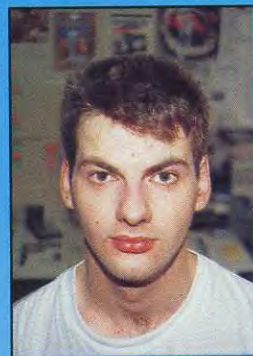


# CONSOLES NEWS

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY



Alain Huyghues-Lacour



J'm Destroy

## LE CES : UNE V

### EDITO

Même si je vous le dis, vous n'allez pas me croire. Allez on se risque malgré tout, ne dit-on pas qui ne tente rien n'a rien? Ces quelques lignes sont écrites à l'armée sur l'ordinateur que j'ai au préalable bourré de jeux —c'est un PC d'accord, mais c'est déjà mieux que rien!—, dans mon bureau (ah ouais, je ne vous l'avais pas dit, je bosse dans un bureau), il n'y a personne pour l'instant, ce qui me permet d'écrire ce petit édito. Je ne me gêne donc pas. Si un jour vous avez le malheur de partir pour défendre la France et si l'armée ça vous prend un peu la tête, demandez autant que possible de vous faire muter à la base de Balard, vous verrez c'est super nickel. Les adjudants, chefs et autres adjudant-chefs sont tous très gentils. Particulièrement ceux de mon bureau. Laissez-moi vous les présenter. Mon adjudant-chef est une personne charmante, avec ces grandes moustaches, il ressemble comme deux gouttes d'eau à un gentleman Grand-Breton, toute la journée il travaille dur et fait du bon travail pour notre mère patrie. Adjudant-chef Zebu est un homme bien. Ensuite, nous avons la sous-chef, l'adjudant chef Balaise. C'est une jeune femme dans la fleur de l'âge, toujours de bonne humeur et prête à chaque instant à aider son prochain. Toute la journée, elle travaille dur et fait du bon travail pour notre mère patrie. Toujours suivant la hiérarchie, je suis extrêmement fier de parler de l'adjudant Poulet. Cet homme est un véritable citoyen, toujours la cigarette à la bouche, il adore respirer les gaz d'échappement, vivre dans le béton et rester enfermé dans son bureau pour trouver des nouveaux plans d'attaque en cas d'invasion ennemie, c'est un fou, une bête de guerre et en plus il aime ça, le bougre! Toute la journée, il travaille dur pour notre mère patrie. Voilà, voilà, enfin nous arrivons à la dernière personne de ce bureau et pas la moindre puisqu'il s'agit du (de la) chef Gibier, un top modèle qui ne ferait pas honte au magazine Playboy en poster central celui qui reste toujours collé. Elle aussi, elle travaille dur pour notre mère patrie. Toute cette équipe est extraordinaire et travaille comme des forçonnés. Jamais, ô grand Dieu non jamais, ils ne se servent de moi pour des corvées, comme coller des trucs inutiles sur des boîtes qui ne servent jamais ou comme passer l'aspirateur sur la moquette qui vient d'être posée. Voilà je voulais que cela soit dit, c'est dit.

Aviateur J'm Destroy

Le couteau sous la gorge.

Oui, le CES de Chicago fait en quelque sorte office de détonateur. Alors que le nombre de jeux testés est un petit faiblard ce mois-ci, les sorties étant plutôt annoncées pour le courant de l'été, le CES de Chicago a complètement dynamisé le marché.

Une tonne de société, présentaient une tonne de milliard de jeux sur tous les formats, sur portables ou sur seize bits les

nouveautés étaient nombreuses et les yeux des badauds, dont je faisais partie, s'écarquillaient de façon étonnante. Faut dire que la joie de voir autant de titres et d'annonces était un plaisir, presque incommensurable. Alors ne perdons plus un instant et annonçons de ce pas, ce qui doit être annoncé. Et bordel de nom de Zeus qu'est ce qu'il y en a !!!

consoles news

# HERITABLE DYNAMITE

## SUPER FAMICOM

On commence par un titre qui n'est pas un jeu. Comment donc sur console, il n'y a pas que des jeux?! Eh bien oui sur console, il n'y a pas que des jeux. **Mario Paint and Mouse** est la contrepartie Super Famicom de Art Alive sur Megadrive. Avec la possibilité d'ajouter des sons aux images, Mario Paint And Mouse comme son nom l'indique introduit également dans le monde des produits sur console, un périphérique qui a largement fait ses preuves sur micro: la souris. Très pratique et très simple d'utilisation, la souris est d'une précision et d'une aisance tout à fait exemplaire. Dans un avenir proche, nous devrions également voir de nombreux jeux utilisant cette accessoire.

Dans **Super Mario Kart**, le personnage fétiche de Nintendo est une fois de plus à l'honneur. Cette course de karting se déroule à la manière de F-Zero. Là, où Super Mario Kart se différencie par rapport à ce dernier, c'est par la possibilité de pouvoir jouer à deux simultanément, chacun contrôlant son propre écran. Avec des options de jeu intéressantes et très originales, Super Mario Kart est annoncé pour la fin de l'année. Un gros hit en perspective chez Nintendo qui entre parenthèse continue à faire très fort.

Peut être moins intéressant pour nous Français, Nintendo prévoit également pour une sortie dans le courant de cette année une simulation de football américain : **Super Play Action Football**. Avec une scrolling assez novateur et des dizaines de tactiques de jeu disponibles, cette simulation



Blaze on

permet également, à chaque instant, au joueur d'avoir la position de chacun des membre de l'équipe sur le terrain. Excellément réalisé, cette production devrait recevoir les faveurs du public américain. Mais je doute fort une fois de plus qu'en France, Super Play Action Football fassent de nombreux adeptes.

**Alien Vs Predator** est une des formules d'Activision pour essayer de dynamiser les ventes. En ajoutant les droits de deux films de science-fiction à grand spectacle, Activision espère beaucoup. Le jeu lui n'est rien d'autre qu'un vulgaire jeu de baston dans lequel vous êtes la bête.

**Mechwarrior** est un jeu un peu spécial dans lequel vous êtes un aventurier futuriste en lutte avec d'autres pilotes inter-sidéraux. A mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu d'aventure, Mechwarrior propose des graphismes à en faire tomber plus d'un sur son derrière!



Hit the Ice



The mystical Quest

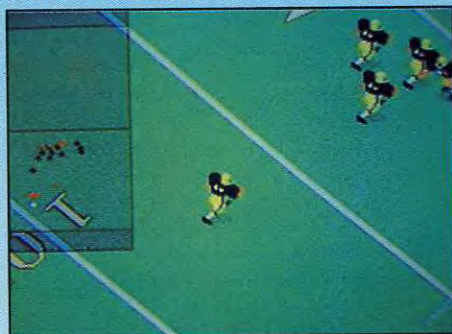
**Blaze on** est un Shoot'Em Up des familles comme on en connaît des milliards sur Megadrive. Vous me direz que nous sommes sur Super Famicom, n'empêche... Aux commandes d'un vaisseau spatial hyper sophistiqué et sur-armé de bombes thermonucléaires et de laser incroyable, vous devrez dynamiter net sur place tous les adversaires tous les asticots pervers et puants qui se présenteront à l'horizon. Avec d'excellents graphismes et une bande sonore tout à fait exemplaire, ce jeu de dire devrait se placer dans une bonne moyenne de jeux sur Super Famicom.

Issu de la PC Engine, **Hit The Ice** est un jeu de Hockey haut de gamme dans lequel pour gagner il ne suffit pas de savoir manier que la crosse et le palet. Pour vaincre dans Hit The Ice, il faut également savoir jouer des pieds et des poings tant cette simulation est violente. Utilisant le mode 7 de la Super Famicom, cette simulation devrait être remarquable.

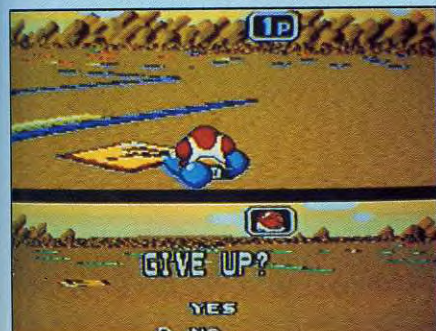
Voilà, désormais la Megadrive n'est plus la seule console à avoir l'exclusivité des adaptations de dessins animés. En effet, la vedette de Walt Disney, Mickey Mouse débarque sur Super Famicom dans **The Mystical Quest** de Capcom. Ô combien célèbre pour son adaptation de Street Fighter II, Capcom récidive dans le brio avec ce titre...



Mario Paint and Mouse



Super Play Action Football



Super Mario Kart



Mechwarrior

**Shoot'Em Up**  
la référence  
consoles



**Super Buster Brothers**

haut en couleur. Bien embêté par ce qui lui arrive Mickey, se verra confié une mission très périlleuse. En traversant des paysages d'une excellente qualité graphique, The Mystical Quest devrait être un des jeux les plus appréciés sur la console seize bits de Nintendo. Issu des salles d'arcade et des micros sous le nom de Pang,

**Super Buster Brothers** est un jeu hyper rigolo. Vous êtes un chasseur, mais pas n'importe quel type de chasseur: un chasseur de bulle. Pour marquer des points et pour passer au niveau supérieur vous devrez tirer avec votre pistolet sur toutes les bulles qui se présentent à vos yeux. Le problème est que lorsque vous en touchez une, celle-ci se subdivise en deux bulles plus petites, c'est une véritable galère, mais c'est rudement efficace.

les problèmes qui l'obstinent à ne plus en dormir la nuit. Se déroulant entièrement en trois dimensions isométriques, Shadowrun est un jeu d'une nouvelle catégorie sur la Super Famicom. Une production signée Data East tout comme **Ultrabots** qui devrait également pointer le bout de son nez vers les mois de Septembre-Octobre. Après l'atterrissage d'un vaisseau spatial sur notre bon vieux sol, des machines ennemies partent en guerre pour la conquête de notre Terre. La principale force de ce jeu d'action réside dans le fait que tout se déroule en 3D et que les graphismes sont tous réalisés suivant une méthode de tracé entièrement calculée: le Ray Tracing. Très complet aussi bien au niveau graphique qu'au niveau intérêt, Ultrabots devrait faire parler de lui.



**Desert Strike**



**NHL Hockey**

L'un des jeux qui a fait beaucoup parler sur Megadrive est en cours de réalisation sur Super Famicom, il s'agit de **Desert Strike**. Dans votre lutte contre la paix, vous avez été dépêché par le haut commandement pour sauver vos concitoyens maintenus captifs par un malade mental à la tête d'un pays arabe. Inspiré par des événements réels, Desert Strike est un jeu d'action dans lequel vous serez aux commandes d'un hélicoptère de combat. Entièrement réalisé en 3D isométriques se jeu devrait recevoir de la part du public le même accueil que sur la seize bits de Sega. Toujours chez Electronic Arts, les connaisseurs devraient exploser de joie à l'annonce de l'adaptation de NHL Hockey sur Super Famicom. A l'époque cette simulation de hockey sur glace nous avait complètement transcendé de plaisir tant elle était réaliste et techniquement remarquable. Que les passionnés de SFC se rassurent **NHL Hockey** est tout aussi dément sur leur machine. Un bon point pour Electronic Arts qui nous étonne de plus en plus par la qualité global de leurs titres sur console.

Prévu sur Master System et sur Megadrive, **Rampart** devrait également voir le jour sur Super Famicom. Ce jeu de stratégie avec des phases d'action est assez inhabituel sur console. Pour gagner, il faut asseoir sa position et renforcer les défenses de son

château tout en positionnant très stratégiquement les canons qui vous sont offerts. Profitant des avantages de la SFC et des zooms dont elle dispose, Rampart est un jeu que l'on devra dans un avenir proche suivre de très près.

Disponible dans les meilleures boutiques d'importation parallèle à l'heure où vous lirez ces lignes NCAA Basket Ball est au Japon connus sous le nom de **Super Slam Dunk**. Cette simulation se déroule un peu à la manière de Super Formation Soccer, c'est à dire que toute l'action est vue comme si un caméra filmait le joueur en possession de la balle. Tout cela pour un effet fabulait et un perception du jeu tout à fait remarquable et incroyablement réaliste. On a vraiment l'impression d'être sur le terrain. Un jeu fantastique qu'il faudra vous procurer de toute urgence.



**Super slam Dunk**

C'est IGS qui se voit confié la difficile mission de la conversion de **Shadow Of The Beast** sur Super Famicom. D'après ce que j'ai pu en voir, cette réalisation est l'une des meilleures. Bien plus arcade que la version Megadrive par exemple, Shadow Of The Beast bénéficie d'une bande sonore et d'une animation toutes deux remarquables. Dans la peau de la bête vous devrez retrouver votre personnalité en parcourant des paysages remplis d'animaux étonnant et de créature étranges.



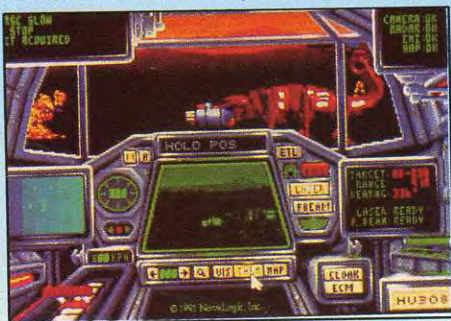
**Shadowrun**

Connu principalement pour être un jeu de plateau, **Shadowrun** est un jeu de rôle futuriste qui se déroule dans les années 2050 et des cacahuètes ou des caramels mous, je ne sais plus vraiment. Le héros de cette aventure devra chercher la cause du malheur de ses congénères et résoudre



**Shadow Of The Beast**

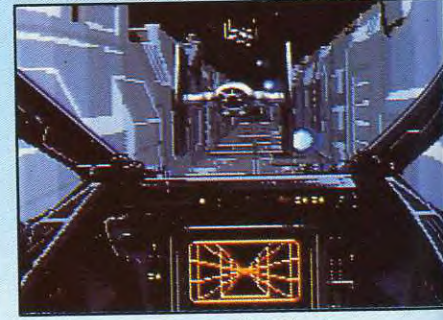
Déjà célèbre rien que par le nom, **Super Star Wars** devrait arriver en France dans le courant du mois de Septembre (ou d'Octobre). Composé de quatorze niveaux, Super Star Wars vous mettra dans la peau de Luke Skywalker, de Han Solo ou de Chewbaka, le gros gorille rempli de poils, fidèle compagnon de lutte de Han Solo.



**Ultrabots**



**Rampart**



**Super Star Wars**

Avec des scènes d'action utilisant le mode de la Super Famicom des zooms et des rotations dans tous les sens, cette production est à l'image de la trilogie de Georges Lucas. Extraordinaire de diversité, Super Star Wars sera assurément le titre de l'année. Revenez, croyez-moi c'est du béton armé. **Universal Soldier** est un jeu guerrier



**Universal Soldier**

est une conversion de film qui n'est pas encore sortie dans les salles dans lequel joueront en même temps Jean Claude Van Damme et Dolph Lungren (le Mastodonte de Rocky IV). Reprenant le thème de l'Américain, The Universal Soldier est un jeu qui pète le feu. Avec des centaines de

ennemis qui s'alignent dans tous les sens, vous aurez fort intérêt à monter vos muscles pour vous débattre des situations dangereuses dans lesquelles ce jeu vous placera. Avec des dizaines d'armes et des décors post-apocalyptiques très bons, ce jeu d'action au scrolling multi-directionnel est annoncé pour une sortie

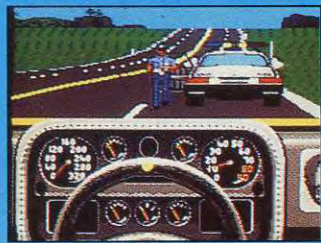
dans le courant de cette année.

Restons un petit peu chez Accolade qui nous apporte également une simulation automobile avec **The Duel** qui actuellement est disponible sur Megadrive. Vous êtes au commande d'une petite voiture de sport et vous devrez arriver en temps et en heure à bon port. Evitez les véhicules qui traversent la route et qui arrivent d'en face tout en fonçant le plus vite possible et contrecarrer ainsi les plans des flics qui vous attendent au bord de la route pour vous flanquer un PV.

Puisqu'on est chez Accolade, on y reste encore un peu avec **Warspeed**, une aventure spatiale qui demandera au joueur non seulement des réflexes (lors des combats spatiaux), mais également un bonne dose de réflexion, pour négocier avec les extra-terrestres. Utilisant le mode 7, Warspeed risque bien de vous surprendre par sa richesse.



**Warspeed**



**The Duel**

Formule Un n'aient pas l'air de vous passionner des masses (ce qui est dommage), vous devriez tout de même faire très attention à cette simulation de Lozc Of Japon se dénommant: **F-1 Super Driving**. Sponsorisé par l'un des meilleurs pilotes de Formule Un du Japon Guri Suzuki, cette simulation permet à deux joueurs de s'affronter sur deux écrans à la fois - à la manière de Final Lap sur PC Engine - et ce sur dix huit circuits. En secret, Konami travaille sur un nouveau jeu de tir qui risque fort de décoiffer, son nom: **Cybernator**. Vous êtes le pilote d'un vaisseau cybernétique avec à

bouclier d'énergie hyper-puissant. Au cours de votre mission, vous devrez passer par l'atmosphère terrestre, survoler les océans et éviter les crashes de météorites sur la surface de la Lune. Disponible au Japon dans le courant du mois d'octobre, à mon avis il vaudrait mieux faire confiance à Konami quant à la qualité de ce titre.

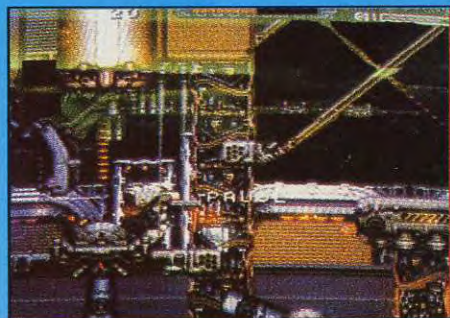
**Super Strike Eagle** est la première simulation de vol sur Super Famicom. Issu du PC, cette simulation est l'une des plus performantes du marché. Graphiquement excellent, cette réalisation est également très complète. Un très bon titre sur cette machine signé Micropose. Railroad Tycoon vous permettra de devenir l'un des hommes les plus riches de la terre. En construisant des chemins de fer, vous devrez faire fortune. Passionnant lorsqu'on a compris toutes les règles de ce jeu, **Rail Road Tycoon** est une très bonne simulation économique.

Un très bon titre sur cette machine signé Micropose. Railroad Tycoon vous permettra de devenir l'un des hommes les plus riches de la terre. En construisant des chemins de fer, vous devrez faire fortune. Passionnant lorsqu'on a compris toutes les règles de ce jeu, **Rail Road Tycoon** est une très bonne simulation économique.

Un très bon titre sur cette machine signé Micropose. Railroad Tycoon vous permettra de devenir l'un des hommes les plus riches de la terre. En construisant des chemins de fer, vous devrez faire fortune. Passionnant lorsqu'on a compris toutes les règles de ce jeu, **Rail Road Tycoon** est une très bonne simulation économique.



**F-1 Super Driving**



**Cybernator**



**Super Strike Eagle**



**Rail Road Tycoon**

## MEGADRIVE

Dans **Greendog** contrairement aux apparences, vous n'êtes pas un chien et en plus vous n'êtes pas vert ce qui est pour le moins complètement étonnant, surtout en considérant le titre. En fait, vous êtes un surfeur aux grandes jambes qui sait ce qu'est la vie. Allez la découvrir avec lui dans cet excellent jeu de plates-formes au scrolling multi-directionnel.



**Greendog**

Tiré d'un conte d'Andersen, vous êtes **Ariel, la petite sirène**. Pour sauver un peuple sous-marin, vous devrez prendre tous les risques. Avec votre chant extraordinaire bon, bercez les marins et mettez-les dans votre poche.

Un jeu amusant et sympathique qui tranche singulièrement avec les autres productions sur ...

**Shoot Again**  
la référence  
consoles



**Ariel, la petite sirène**

Megadrive. Tiré d'un film Numéro Un au box-office américain, dans **Home Alone** vous jouez le rôle d'un gamin oublié par ses parents partis pour un voyage en France. Agresseur des voleurs, vous êtes seul à la maison pour défendre les richesses qu'elle contient. Un jeu rigolo et qui n'a rien à voir avec la version que l'on connaît sur Super Famicom.

Edité par Sega, **The Young Indiana Jones Chronicles** met en scène la vedette de la trilogie de Steven Spielberg lorsqu'il n'était encore qu'un jeune adolescent. Armé de votre fouet, vous allez devoir affectuer des miracles pour trouver et récupérer des pièces très recherchées par tous les archéologues de prestiges qui peuplent le monde. Un jeu de plates-formes superbe qui comporte des animations géniales.

Enfin, serait-on tenté de dire, **Streets Of Rage II** est annoncé chez Sega. La suite de cet excellent jeu de combat comportera encore plus de coups et de meilleures animations. Outre des graphismes supérieurs, on retrouvera également la possibilité de jouer à deux en même temps, ce qui ne



**The young Indiana Jones Chronicles**

deplaira pas aux amateurs de baston que vous êtes tous et toutes.

deplaira pas aux amateurs de baston que vous êtes tous et toutes.

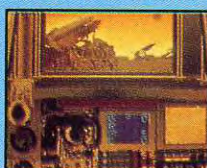
**Super Battle Tank: War In The Gulf** est un jeu de guerre dans lequel vous dirigerez un char d'assaut dans les plaines désertiques du Moyen Orient. Inspiré par des événements réels, cette réalisation se déroule entièrement en trois dimensions. Un jeu réaliste (peut être trop réaliste!) et captivant.

Anoncé au même titre que sur Super Famicom, **David Crane Amazing Tennis** est comme vous vous en doutez

une simulation de Tennis. Comportant une animation du joueur d'avant plan complètement sidérante de réalisme (on voit même la chemise du tennisman se soulever), cette réalisation est gigantesque. Malheureusement aucune date de sortie ne nous a été communiquée pour la sortie de ce titre. Chez Sega, on devrait également voir avant la fin de l'année **World Of Illusion Starring Donald And Mickey**.



**Amazing Tennis**



**Super Battle Tank : War in the Gulf**

une simulation de Tennis. Comportant une animation du joueur d'avant plan complètement sidérante de réalisme (on voit même la chemise du tennisman se soulever), cette réalisation est gigantesque. Malheureusement aucune date de sortie ne nous a été communiquée pour la sortie de ce titre. Chez Sega, on devrait également voir avant la fin de l'année **World Of Illusion Starring Donald And Mickey**.



**Street of Rage II**



**World of Illusion**

Reprenant le thème de Castle Of Illusion World Of Illusion permettra à deux joueurs de s'aider à affronter les nombreuses difficultés qui se dresseront sur le parcours de nos deux petites vedettes. D'une animation parfaitement, la possibilité de jouer à deux devrait permettre à World Of Illusion d'augmenter le plaisir du jeu. C'est vrai, à deux, c'est deux fois plus marrant.



**Predator II**

Adapté du Film du même nom, **Predator II** est une sorte de commando urbain qui se déroule dans les rues de New York, dans les stations de métro, sur les toits des buildings. Tout en évitant les lasers de la bête qui rôde, vous devrez délivrer des prisonniers éparpillés ça et là tout au long du jeu.



**Captain America & The Avengers**



**Chester Cheetah**

Chez Data East, nous ne devrions plus trop tarder à voir **Captain America & The Avengers**, un Beat'Em Up qui vous fera revivre les aventures de l'une des plus célèbres vedettes des Marvel Comics. Pour un ou deux joueurs, ce titre sera disponible dans le courant du mois de Septembre.

**Chester Cheetah** est un jeu de plates-formes complètement étrange qui met à l'honneur une sorte de panthère hyper bizarre. Avec des graphismes enfantins, Chester Cheetah est un jeu d'action plein de rebondissements. Chez Sunsoft, on retrouvera deux des plus grands héros de bande dessinée, Superman et Batman. Dans **Superman** vous serez en lutte contre Brainiac qui projette de détruire la Terre. La raison? On ne la connaîtra peut-être jamais. Tout ce que vous savez c'est qu'il faut absolument que vous



Superman

ite possible, de griller les feux et de ne pas se faire prendre par des handicapés du crâne qui pourraient venir vous chercher les noises.

**Mick And Mack's Global Gladiators** devrait devenir l'un des jeux les plus côtés et les plus réputés sur Megadrive tant cette réalisation est remarquable. Dans des décors somptueux dignes des meilleurs réalisations sur cette bécane, les

aventures de nos deux petits héros sont étonnantes. Armé d'un pistolet assez étrange, il faudra sauter, bondir et éviter toutes les embuches qui pourront intervenir tout au long du jeu. Du Virgin, du très grand Virgin.

Après David Crane Amazing Tennis, une seconde simulation de ce sport est annoncé sur Megadrive. Il s'agit de Jimmy Connors Tennis. Sur terre battue, sur herbe, ou sur



Outlander

quick, vous livrez une lutte sans pitié contre les meilleurs joueurs du monde. Superbement bien animé, Jimmy Connors permettra à deux joueurs de faire des échanges comme dans la réalité.

endiguez les projets de cet horrible cauchemard vivant.

Dans **Batman: Revenge Of The Joker**, prévu pour le mois de Novembre, vous vous retrouvez une nouvelle fois dans la peau du célèbre homme chauve-souris. Ce jeu de plates-formes au scrolling multi-directionnel est d'une facture extraordinaire. Surpassant graphiquement Batman première version, les amateurs de la vedette auront vite fait de choisir tant cette réalisation m'a séduite.

Dans **Chakan the Forever Man**, vous jouez le rôle d'un aventurier qui ne peut pas mourir. En récupérer différents éléments vous pourrez au fur et à mesure des niveaux, construire et mettre au point des potions magiques qui vous seront fort utiles tout au long de votre périple. Armé de vos deux épées, je vous souhaite bien du courage pour parvenir au terme de cette aventure graphique superbe.

**Outlander** est une course de voiture qui ressemble d'assez près à The Duel également annoncé ici. Le but est bien évidemment d'aller le plus



Batman



Chakan the Forever Man

## UN CONFREERE QUI A LA PECHE

Super Power est un tout nouveau magazine, entièrement destiné aux fous, tarés, cinglés des consoles Nintendo.

Dans le premier numéro de Super Power, vous retrouverez toutes les dernières nouveautés sur Gameboy, Super Nintendo, Super Nes, Super Famicom et sur NES.

Comme Super Power est un magazine entièrement indépendant, il sera libre de dire ce qu'il veut, quand il veut et comme il veut, ce qui n'est pas le cas de toutes les publications dédiées, et ceci est un avantage indéniable pour le lecteur. Outre les derniers tests en date, vous retrouverez également dans Super Power un dossier génial sur Street Fighter II, le jeu de l'année, des mega-dossiers sur Super Mario World sur Super Nintendo et sur Snake's Revenge sur NES. Avec des astuces comme s'il en pleuvait et un reportage complet sur le salon de Chicago, le premier numéro de Super Power s'annonce comme le magazine référence des possesseurs de consoles Nintendo. De plus, vous pourrez même gagner jusqu'à 50 consoles seize bits. Quelle aubaine! Disponible chez tous les libraires à partir du 26 juin, ne ratez pas l'occasion de devenir un Powerman tout puissant et d'avoir la culture Nintendo



**Shoot Again**  
la référence  
consoles

# ARKADOID

## MEGADRIVE

- Alimentation secteur 150 F
- Wonder Mega 4 990 F
- Donald Duck 345 F
- CD heavy nova 390 F
- Desert strike 449 F
- Street of rage 395 F
- Turbo out run 449 F
- Exile (Jap) 419 F
- Sonic 395 F
- David Robinson's 449 F
- Spots Talk Baseball 449 F
- Test Drive II 449 F
- Atomic Runner 449 F
- Splater house II 449 F
- CD Sol Feace 390 F
- Exile (US) 449 F
- Arch Rival 449 F
- Adaptateur jeu jap 99 F
- Console MD jap. 949 F
- James Pond II 449 F
- CD Funky horrorband 390 F
- Two crude dudes 449 F
- Kid Cameleon 449 F
- Bad O Men 449 F
- CD Ernest's heavens 390 F
- Bulls Vs Lakers 449 F
- Fantasia 299 F
- F1 Hero (2 players) 395 F
- The Simpsons 449 F
- Krusty's fun house 449 F
- Grand slam tennis 449 F
- Thunder pro wrestlin 449 F
- CD Pit Fighter II 449 F
- CADASH 395 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
- Ninja Commando 1 090 F

**GENIAL !!!  
ADAPTEZ LES JEUX  
SUPERFAMICOM  
ET  
SUPERNES  
SUR VOTRE SUPERNINTENDO 50Hz  
AVEC  
LE SUPER ADAPTER 390 FRF**

## 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 Garden 250 F
- Donald 250 F
- Buster Ball 250 F
- Spiderman 250 F
- Paperboy 250 F
- Out Run Europa 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
- The Simpsons 250 F
- Olympic Gold 250 F
- Terminator 250 F

## GAME BOY

- Console GB + Tetris 590 F
- Battletoads 245 F
- Castlevania II 245 F
- Attack of the Killer tomatoes 245 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 Let 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

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU SOULBLADER

1 690 Frs

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU STREET FIGHTER II

2 250 Frs

# SUPER FAMICOM

Street Fighter II	790 F	● Adaptateur SNES	190 F	● RGB cable	390 F
Battle Tank	549 F	● Mario World IV	499 F	● F-Zero	390 F
Soulblader	590 F	● Joe & Mac	590 F	● Super Ghouls'n ghost	499 F
Castelvania IV	499 F	● Zelda III	590 F	● Contra	590 F
Exhausted	590 F	● Wrestle Mania (US)	590 F	● Rushing beat	590 F
Gamma 1 2	590 F	● Shangai	590 F	● Battle Blaze	590 F
Magic Sword	590 F	● Magic Sword	590 F	● The Simpsons	590 F
Musty's fun house	590 F	● Tortue Ninja IV	590 F	● Mario kart	590 F

Cassette vidéo Spécial Salon de Chicago "Super News" MD + SFC 100 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs. sauf Neo Geo



Metz: 8 rue des Augustins Tél: 87 36 36 05

Chalon sur Saône: 12 rue de la Citadelle 71100 Tél: 85 93 07 77

Besançon: 7 Avenue du Parc 25000 Tél: 81 51 74 73

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
- ARKADOID: 7, Avenue du Parc 25000 Besançon Tél: 81 51 74 73

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

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

CODE POSTAL: \_\_\_\_\_ VILLE: \_\_\_\_\_ TEL: \_\_\_\_\_

Titre _____	Qté _____	Prix _____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Frais de port + Total à payer  Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

REGLEMENT:  CHEQUE  MANDAT  CONTRE REMBOURSEMENT  
 CARTE BANCAIRE N° \_\_\_\_\_ Date d'expiration: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_  
 SIGNATURE \_\_\_\_\_

Valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis. Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO

# STREET FIGHTER II

**Q**ui l'eût cru, enfin, Street Fighter II est parmi nous. Cela faisait bien longtemps qu'on l'attendait celui-là. Pour nous, c'est un peu comme une sorte de libération. Tous les jours à la rédaction, le téléphone n'arrêtait pas de sonner, le courrier était tellement important que le facteur refusait de monter les quatre étages qui nous séparent de la terre ferme. Même à 22 heures, tard dans la nuit, il y avait toujours quelqu'un pour nous demander: "Excusez-moi de vous déranger. Savez-vous quand Street Fighter II sera disponible sur Super Famicom. Savez-vous s'il est bien, etc...". Voilà enfin la réponse à tous vos problèmes de conscience et de subconscient sous la forme de ce test.

Allez, inutile de vous leur-rer d'avantage, vous le savez déjà puisque ce jeu est un coup de coeur, Street Fighter II est méga canon. Et encore, ce n'est pas un propos en l'air. Aussi important que fut le tapage, fait partout sur ce jeu, cela était grandement

## COUP DE COEUR

mérité car Capcom a réalisé là un must absolu. A la rédaction, on en est même à se demander si Street Fighter II ne serait pas le jeu de l'année tant sa réalisation est parfaite.

Au départ, vous avez le choix entre huit combattants, tous à forme humaine mais aux aptitudes bien particulières, nous le



verrons par la suite. Chacun de ces lutteurs à une d'origine et une nationalité différente. Ainsi, on retrouvera des affreux de tous les pays, du Japon, des Etats-Unis, de CEI, du Brésil, etc... Du fait des très nombreuses techniques de combat de chaque individu, au départ, vous ne pourrez bien vous comporter en face des colosses qui vous menaceront de toutes leurs dents et gencives que si vous optez pour un lutteur en vous y tenant un petit moment. De la sorte, vous en aurez une meilleure maîtrise et les différentes attaques viendront plus naturellement. Ce n'est, enfin





seule envie: vous foutez une branlée d'enfer dont toute votre vie vous vous souviendrez. Pour vous défendre, vous aurez à votre disposition les traditionnels coups de poings, coups de pieds sautés, directs, balayages, etc... Au total, vous avez environ 18 mouvements possibles pour chaque combattant sans parler des coups spéciaux. Ah ouais, les coups spéciaux sont ceux que vous pouvez réaliser avec un enchaînement de positions sur la manette. Au départ, ils sont assez difficiles à réaliser car ils demandent une grande promptitude des doigts et une parfaite connaissance des diverses positions. Ce n'est qu'avec l'expérience que vous arriverez à les faire avec perfection, car il ne faut pas compter sur la doc en japonais pour vous aider sur ce plan. Cette diversité dans le nombre des attaques, des défenses, des coups est la très grande force de Street Fighter II. L'autre force de ce titre, de ce hit, de ce sommet en matière de jeux vidéo, est

est la qualité des graphismes et des animations. C'est simple, lorsqu'on les compare à la version originale, on a bien des difficultés à les différencier. A peu près tous les éléments graphiques de fond sont présents et, comble de bonheur, ils sont animés. Le seul domaine dans lequel Street Fighter II est un peu léger, et encore, c'est beaucoup dire, c'est au niveau sonore. Bien sûr, les bruits des coups sont digitalisés ce qui les rend réalistes, mais par rapport au reste de la réalisation, c'est dans ce secteur qu'il est le moins impressionnant. Gigantesque, colossal, extraordinaire, mirobolant, fantastique, tous les qualificatifs sont bons pour définir Street Fighter II, un jeu qui fera assurément vendre un maximum de Super Famicom

**J'm DESTROY**

à mon sens, que par la suite que vous pourrez débiter avec l'un sept autres combattants qui vous seront proposés par un menu graphique. Disons que c'est ma technique à moi perso et qu'elle fonctionne plutôt bien, alors je vous la soumetts, vous en faites ce que vous voulez!

Pour être le professionnel des combats de rues, celui que toute la terre admire, celui qui tant de fois a fait trembler son empire, tant de fois affermi le trône de son roi, vous allez devoir remporter des victoires dans huit régions du globe, contre des enfoirés bestiaux qui n'auront qu'une



EDITEUR: CAPCOM  
 GRAPHISME: 18  
 ANIMATION: 19  
 SON: 18  
 MANIABILITE: 19  
 VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN







# CRACKOUT

Je le demandais depuis longtemps; et je n'étais pas le seul, loin de là : un casse-briques sur console! Ca y est, c'est fait, et c'est sur la Nintendo avec Crackout. Dois-je réellement vous en expliquer le principe?

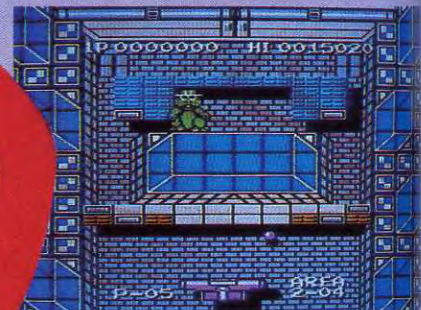
Certainement pas, mais les à-côtés, valent, quant à eux, que l'on s'y arrête quelques instants. Au risque de vous surprendre, Crackout ne résume pas à un simple jeu de casse-briques où l'on envoie une balle à l'aide d'une raquette contre des murs de briques.

Même le Breakout de la VCS 2600 possédait plus de variantes! Crackout est un casse-briques accompagné d'une masse de petits plus qui viennent rendre le jeu moins monotone (franchement débile pour certains autres). On retrouve ici les bonus à la Arkanoid, jeu dont le seul nom évoque chez les amateurs une inégalable félicité au casse-briques. Ces bonus tombent en effet des murs de briques lorsque certaines briques sont détruites. Les effets de ces bonus sont multiples, mais pour l'exemple, en voici quelques-uns : balle double qui accélère la destruction en accentuant la difficulté croissante de raquette, raquettes tirant des missiles, balles tirant en tir multidirectionnel, ou bien encore, balle diamant que rien n'arrête ou presque! De quoi varier sensiblement les plaisirs du vulgarus casse-bricus. Les écrans, eux aussi, possèdent leur propre originalité. C'est tantôt de petits dragons verts très godzilliaques, tantôt des gobeurs de balles qui recrachent la sphère sans prévenir, qu'il faudra éviter ou abattre selon le cas. Dans certaines salles, il faudra aussi briser des verrières afin d'obtenir des lettres qui, en fin de jeu, devront composer un password essentiel pour gagner la partie. La liste pourrait encore être bien longue, mais je m'arrête là, je pense que vous



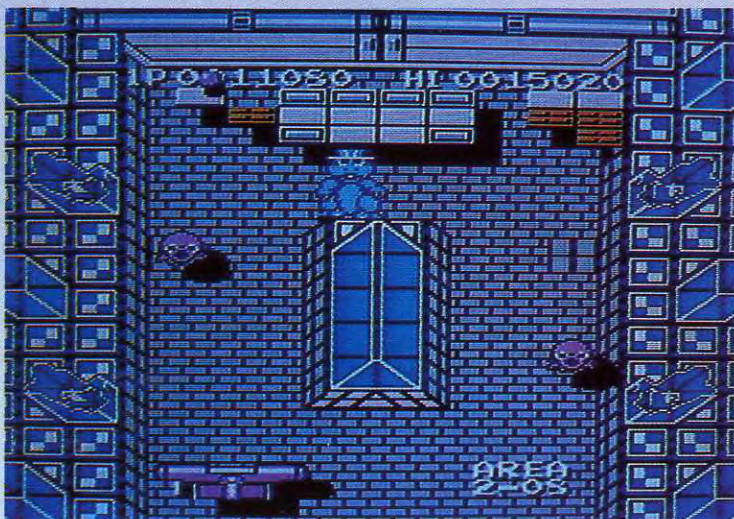
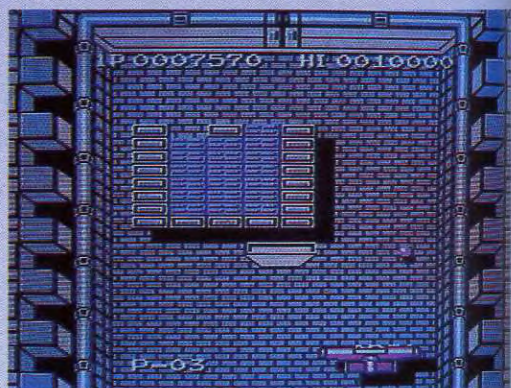
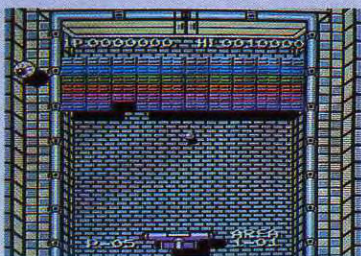
avez saisi de quoi il retourne. Passons maintenant au chapitre de la technique. Tout d'abord, il faut signaler la quasi absence d'une quelconque bande sonore. Il ne faut pas s'attendre à avoir l'ouïe pleinement satisfaite. Autant jouer avec un walkman sur les oreilles, ce serait sans doute beaucoup moins

pénible. Faut-il parler de l'animation? Animer deux ou trois sprites de monstres qui se baladent, une balle et une raquette d'une façon plus que correcte, n'est certainement pas un exploit, mais sachons l'apprécier à sa juste



valeur. Les programmeurs auraient été capables de faire pire! Les graphismes sont, quant à eux, sobres à souhait, mais lorsque l'on fait un casse-briques, il est dur de rivaliser avec Rembrandt ou Van Gogh. Si vous aussi vous attendiez ce casse-briques laissez-vous tenter, vous ne serez certainement pas déçu, en attendant que l'on nous mette Arkanoid sur console, il faut bien se mettre quelque chose sous la dent!

T.S.R.



EDITEUR: PALCOM  
 GRAPHISME: 14  
 ANIMATION: 16  
 SON: 05  
 MANIABILITE: 11



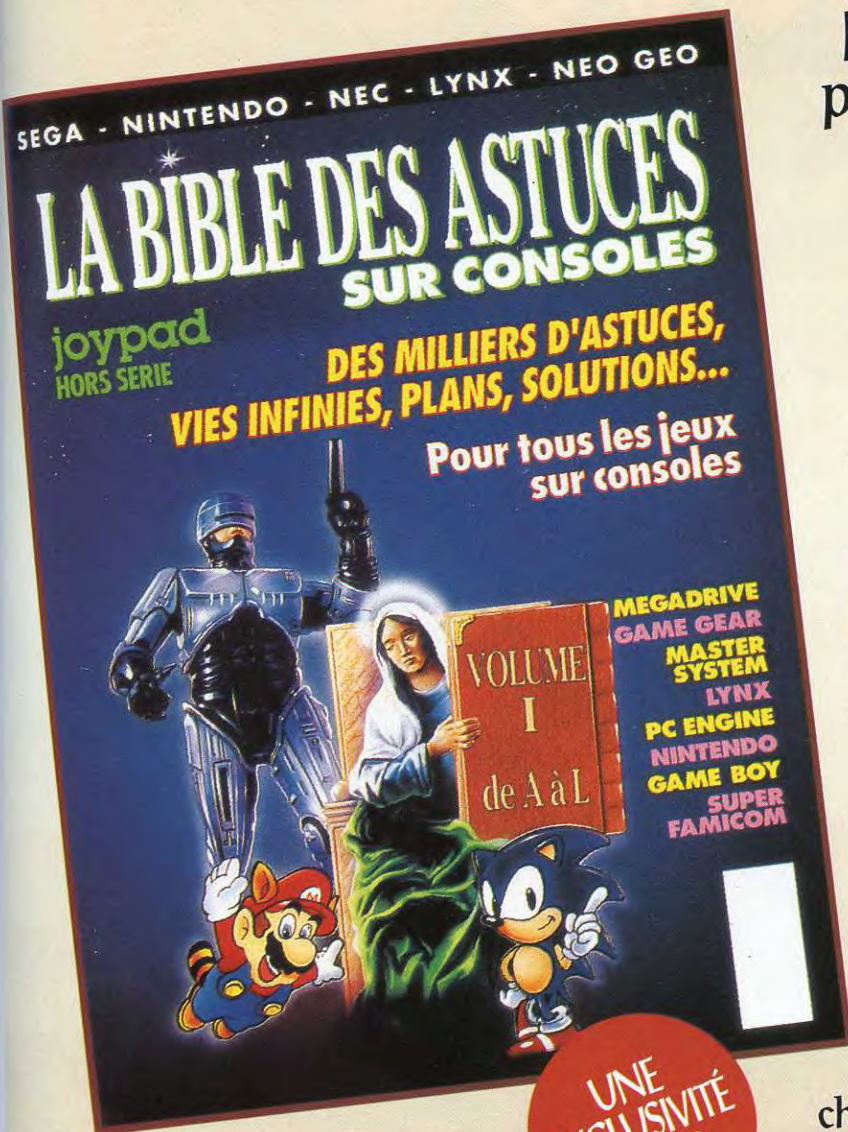
# IL EST NÉ LE DIVIN BOUQUIN

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



**UNE  
EXCLUSIVITÉ  
JOYPAD**

**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:.....

# Air Rescue

Une bande de terroristes sans foi ni loi retient des otages innocents dans divers endroits d'une fête foraine! Il ne s'agit là, que de votre toute première mission, mais elle vous donne le ton. A bord d'un hélicoptère, vous devez abattre les terroristes et ramener sept otages sains et saufs au campement. Le plus dur, dans cette affaire, est de piloter correctement. Il faut faire attention aux bâtiments, aux parois dans les grottes et aux mines volantes... Plus que de bons réflexes, il faudra jouer avec calme et précision. Même si le principe de ce jeu se rapproche d'une étrange façon de l'ex-

cellent Choplifter, il ne s'agit pas, ici, d'un jeu 100% action. Pour chaque mission, le temps sera bien entendu limité, ce qui vous obligera à agir aussi rapidement qu'avec précision. Ce qui peut paraître simple au regard de la première mission, ce complique substantiellement dès la deuxième où vous devrez ramener des otages, prisonniers d'un immeuble en flammes (le terroriste, c'est l'immeuble cette fois! Méfiez-vous des immeubles!). Plus question d'éviter des tirs ennemis, mais des pans de murs enflammés

qui vous tomberont sur les pales sans prévenir! Au fur et à mesure, les missions se diversifieront tout en se

compliquant. Les embûches changeront de formes, mais le principe n'en demeure pas moins totalement identique. Classique quoi. Hormis une ressemblance étonnante dans le principe, avec Choplifter, le jeu ne possède qu'un intérêt limité. Se déroulant en fonction d'un scrolling multi-directionnel, essentiellement horizontal, la partie verticale étant réservée aux changements d'altitude le jeu, même s'il y a tentative de diversifier à chaque niveau, revient toujours sensiblement au même. Il faut aussi signaler un détestable choix dans les couleurs, on ne se croirait pas sur Master System, mais sur une autre console 8 bits dont je vous laisse deviner le nom. Les sons qui accompagnent le jeu laissent totalement indifférents, ce

qui n'est déjà pas trop mal, puisqu'ils auraient pu être nuls! Il faut savoir prendre le bon côté des choses. Un jeu comme Rescue Mission ne fera pas date dans l'histoire de la logithèque Master System car même s'il n'est pas mauvais, il est loin de se distinguer par un quelconque avantage. Pour un principe similaire

Choplifter, tout en étant plus ancien, s'en tire beaucoup mieux à mon avis. En somme, Rescue Mission vous tiendra éveillé pendant quelques heures tout au plus, le temps de la finir. N'espérez pas atteindre la quintessence du plaisir avien, lui, il n'y a rien de nouveau.

T.S.R.



EDITEUR : SEGA  
 GRAPHISME : 12  
 MANIABILITE : 11  
 SON : 11  
 ANIMATION: 15





# SUPERVISION

**ENFIN UNE CONSOLE  
PORTABLE  
A MOINS DE 350F.\*  
AVEC UN ECRAN  
GEANT 6X6 cm.**

**ET DES CARTOUCHES  
DE JEUX A PARTIR DE 99F.\*\***

**BIENTOT 40 JEUX POUR  
S'ECLATER EN VACANCES!**



\* 349 F prix public TTC conseillé (Au 1er Mai 1992, disponible à cette date)

\*\* de 99 à 149 F prix publics TTC conseillés

 **AudioSonic**

SUPERVISION est distribué par **AUDIOSONIC France** 103-115 rue Charles MICHELS BP 99-93203 St DENIS Cedex 1

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés.

# AYRTON SENNA'S

## ← SUPER →

# Monaco II

Lorsqu'une vedette de la taille et de l'ampleur d'Ayrton Senna prête son nom à un jeu, le dit jeu à plutôt intérêt à être méga-canon! Car faudrait pas trop pousser et ne pas faire n'importe quoi avec le nom de ces personnes. Avec le jeu d'arcade de Sega et sa conversion sur Megadrive, on avait déjà eu un avant goût de ce que pouvait être une superbe simulation de sport automobile sur console. Fort de leur avance dans ce domaine, les programmeurs de la marque ont essayé de récidiver et d'améliorer encore un peu plus les extraordinaires capacités de Super Monaco Grand Prix. Y sont-ils parvenus? C'est ce que nous allons voir.

Célébrissime suite du non moins célèbre Super Monaco, Ayrton Senna's Super Monaco II n'a, en réalité, par grand chose de différent avec son prédécesseur. Si ce n'est à chaque instant le sponsoring quasi permanent de la vedette brésilienne (n'y voyez ici aucun jeu de mot). Au départ, on est tout de suite dans le bain et à chaque sélection Ayrton distille ses commentaires avisés. Remarquez que pour ce qu'il raconte, on aurait parfaitement pu s'en passer. Parmi les options de jeu, on retrouvera principalement les mêmes que dans Super Monaco, à l'exception du Grand Prix de Monaco lui-même qui a été remplacé par trois circuits privés, ceux-ci sont, je suppose, de Senna en personne. Sur chacun des circuits proposés c'est à dire les seize du championnat du monde, plus les trois de la vedette, vous pourrez soit vous entraîner soit entrer directement dans le vif du sujet et dans le feu de l'action. Avant de passer à la course

proprement dite, il faudra bien évidemment montrer aux personnes qui vous ont confié la voiture que vous ne risquez rien et que vous avez toutes vos chances pendant la course. Une phase de qualification vous permettra donc non seulement de tester les difficultés du circuit, mais également de réaliser le temps qui vous permettra de bien figurer sur la grille de départ. Plongé dans la course, on ne pense plus vraiment à grand chose, pourtant il le faut. Si vous êtes débutant et si vous ne connaissez pas Super Monaco, je vous conseille de commencer avec une boîte de vitesse automatique. Par la suite, vous pourrez utiliser les deux boîtes manuelles proposées, soit celle à quatre rapports, soit celle à sept rapports, qui permet une meilleure accélération et accroît également la vitesse de pointe de la voiture. Prêt pour atteindre des vitesses vertigineuses durant toute la course, vous devrez faire particulièrement attention aux autres caisses qui tracent sur chaque circuit. Si vous les touchez, vous perdrez un temps précieux et adieu le podium. Pour éviter ce genre d'incident, des rétroviseurs vous permettront à tout moment de connaître leur position par rapport à la votre. Si vous sentez que la voiture juste derrière vous est plus puissante, vous pouvez parfaitement modérer ses ardeurs quelques instants, en zigzagant sur la route tout comme l'a fait Senna lors du dernier Grand Prix de Monaco avec Mansell. L'expérience prouve que cette technique fonctionne à merveille quand elle est bien exécutée. En cela, Ayrton Senna's Super Monaco GP II est excellent. Par contre, ce qui est regrettable, voir très regrettable c'est qu'il n'y a que très peu de différences entre les deux versions. Mis à part les aspérités de certains cir-



cuits et les conseils de la vedette, on reste un peu sur sa faim. Pour être tout à fait franc et honnête, la réalisation de Super Monaco GP II est même un peu moins bonne que celle de Super Monaco GP tout court. Les graphismes sont moins fins et même si la vitesse du scrolling est supérieur, on est pas

entièrement satisfait par la prestation de SMGP II, qui n'apporte pas vraiment grand chose. Un peu décevant par rapport à ce qu'on en attendait.

**J'm DESTROY**



EDITEUR: SEGA  
GRAPHISME: 15  
ANIMATION: 17  
SON: 16  
MANIABILITE: 18

★  
MEGADRIVE  
88%

# LE TEMPLE DE L'ECHANGE ET DE L'OCCASION



# ULTIMA games

21, rue de Turin  
75008 Paris

16 (1) 42.94.97.14

téléphone

LE PLUS GRAND STOCK DE FRANCE A L'ECHANGE DE 1000 JEUX ECHANGE A PARTIR DE 30F

TOUT LE MONDE PEUT PROFITER DE NOS SERVICES! PAS BESOIN DE CARTE!

Echangez 2 Cartouches contre 1

Il vous est possible de négocier l'échange des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console -> appelez-nous

Vous habitez en province! Pas de problème! appelez le

16 1 42 94 97 14 et réservez votre jeu, même pour les échanges, votre nouveau jeu arrivera chez vous 48H après réception de votre ancien jeu.

Il vous est possible de négocier l'échange des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console -> appelez-nous

VPC SUPER! Déduisez de votre achat par correspondance le montant du jeu d'occasion que vous nous renvoyez!

NOUVEAU! Echange de LASER DISQUE VIDEO à partir de 100F contactez Simon

## MEGADRIVE

TITRES (US ou Française)	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
AFTERBURNER II	330	180	130
ALEC KID	250	150	100
ALESTE	300	180	130
ALIEN STORM	390	180	130
ALISA DRAGON	350	290	200
ARCUS OF ODYSSEY	400	180	130
BATMAN	370	180	130
BONANZA BROTHERS	350	150	100
BUCK ROGERS	450	150	100
BULLS VS CELTICS	400	180	130
BUSTER DOUGLAS BOXING	340	240	170
CALIFORNIA GAMES	350	180	130
CALIBER	350	150	100
CARMEN SANDIEGO	420	240	170
CENTURION	380	180	130
CHUCK ROKK	400	290	200
DAVID ROBINSON BASKET	390	240	170
DECAP ATTACK	340	180	130
DESERT STRIKE	390	290	200
DEVILISH	390	240	170
DICK TRACY	390	180	130
DOUBLE DRAGON	340	180	130
EL VIENTO	390	180	130
E SWAT	320	150	100
F 22	390	240	170
FANTASIA	350	240	170
FERRARY GP	350	240	170
FERRY TALE	350	150	100
FIGHTING MASTER	390	240	170
GHOSTBUSTERS	320	150	100
GHOUL'S N GHOST	320	150	100
GOLDEN AXE	320	180	130
GOLDEN AXE II	350	180	130
GYNOUG	390	240	170
HARD DRIVING	320	180	130
HELL FIRE	320	240	170
IMMORTAL	390	240	170
JAMES POND	350	180	130
JOE MONTANA	300	180	130
JOE MONTANA II	320	240	170
JOHN MADDEN	350	180	130
JOHN MADDEN II	390	240	170
JORDAN VS BIRDS	340	240	170
KID CHAMELEON	370	290	200
KLAX	350	150	100
LAKERS VS CELTICS	390	290	200
LEMINGS	400	290	200
MARBLE MADNESS	350	240	170
MARIO LEMIEUX	390	240	170
MARVEL LAND	390	240	170
MERCKS	400	180	130
MICKY	350	240	170
MIGHT AND MAGIC	400	150	100
MOONWALKER	320	180	130
MYSTIC DEFENDER	320	150	100
NHL HOCKEY	390	290	200
OUT RUN	350	180	130
PACMAN (MRS)	350	180	130
PAPERBOY	320	150	100
PGA TOUR GOLF	350	180	130
PHANTASY STAR II	390	240	170
PHANTASY STAR III	420	290	200
PHELIOS	320	150	100
PITFIGHTER	390	180	130

## MEGADRIVE

TITRES (US ou Française)	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
POPULOUS	290	150	100
QUACKSHOT	390	290	200
ROAD RASH	350	180	130
ROBOCOD	350	290	200
ROLLING THUNDER II	390	240	170
SHADOW DANCER	350	240	170
SHADOW OF THE BEAST	420	180	130
SHINING AND THE DARKNESS	390	290	200
SHINOBI	390	240	170
SONIC	350	240	170
SPIDERMAN	350	180	130
SPEEDBALL II	390	240	170
SPLATTER HOUSE	390	290	200
STREET OF RAGE	390	290	200
STREET SMART	390	180	130
STRIDDER	430	270	170
SUPER HANG ON	320	150	100
SUPER MONACO GP	340	290	200
SUPER OFF ROAD	350	180	130
SUPER REAL BASKET	350	240	170
SUPER VOLLEY	350	240	170
SWORDS OF VERMILION	420	240	170
TERMINATOR II	390	290	200
TEST DRIVE	350	150	100
THUNDERFORCE III	390	290	200
TOE JAM AND EARL	320	240	170
TOKI	390	290	200
TRUXTON	320	150	100
VALIS	450	150	100
WONDERBOY III	390	180	130
WONDERBOY V	390	290	200
WORLD CUP ITALIAN	340	180	130
WRESTLE WAR	350	180	130
WINTER CHALLENGE	390	150	100
YS II	450	150	100

## SUPER NES (US)

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
ADDAMS FAMILY	430	300	200
BILL LAMBER BASKET	430	200	100
CASTEL VANIA	430	300	200
CONTRA	430	300	200
D FORCE	430	200	100
F ZERO	430	300	200
FINAL FANTASY LEGEND	430	300	200
HOME ALONE	430	200	100
LEMINGS	430	300	200
JOE AND MAC	430	300	200
MYSTICAL NINJA	430	300	200
PILOT WINGS	430	250	150
PITFIGHTER	430	200	100
POPULOUS	430	200	100
RIVAL TURF	430	300	200
SMASH TV	430	300	200
SUPER GHOULS AND GHOST	430	300	200
SUPER MARIO	430	200	100
SUPER OFF ROAD	430	250	150
SUPER R TYPE	430	200	100
SUPER SOCCER	430	300	200
WWF	430	300	200
ZELDA	500	350	200
YS III	430	200	100
SINAI CITY	430	300	200
SUPER TENNIS	430	250	150
ROCKETEUR	430	300	200
SIMPSON	430	300	200

## SUPER FAMICOM

TITRES (version japonaise)	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
ACTRAISER	390	200	100
ARCA 88	390	200	100
ARTHUR QUEST	550	300	150
BATTLE GRAND PRIX	550	250	100
BIG RUN	450	200	100
BONBUZZ	450	200	100
CASTLEVANIA IV	550	300	150
CONTRAT SPIRIT	450	200	100
DARIUS TWIN	450	200	100
DIMENSION FORCE	450	200	100
DOODGE BALL	450	200	100
DRAGON BALL	550	300	150
DRAGON SLAYER	550	250	100
DRAGON T-RYE	550	250	100
DRAKKEN	550	250	100
DUNGEON MASTER	450	200	100
EXHAUST HEAT	350	300	150
F ZERO	450	250	100
F1 GRAND PRIX	550	300	150
FINAL FIGHT	550	300	150
FINAL FIGHT GUY	690	350	200
GOEMON FIGHT	390	200	100
HAKAMA HERO	550	300	150
JOE AND MAC	550	250	100
LAGOON	550	250	100
LAST FIGHTER TWIN	550	250	100
LEMINGS	550	200	100
MAGIC SWORD	550	300	150
MARCAI TAUR	550	300	150
PILOT WING	490	250	100
PRO SOCCER	550	250	100
SUPER FORMATION SOCCER	550	300	150
ROCKETEUR	550	250	100
RPM	550	250	100
RUSHING BEAT	550	300	150
SD GREAT BATTLE	490	200	100
SOUL BLADER	390	200	100
SUPER AD ISLAND	550	300	150
SUPER ALESTE	550	250	100
SUPER EDF	490	250	100
SUPER FORMATION SOCCER	550	300	150
SUPER MARIO	390	200	100
SUPER R TYPE	490	200	100
SUPER TENNIS	550	250	100
SUPER VALIS	550	250	100
THUNDER SPIRIT	490	250	100
TOP RACER	550	250	100
ZELDA II	550	300	150

## NEO GEO

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
BASEBALL STARS	690	490	240
BASEBALL STARS II	1200	890	640
BASEBALL 2020	690	490	240
FATAL FURY	1200	890	640
GOLF	890	490	240
KING OF MONSTERS II	1200	890	640
KING OF MONSTERS	890	490	240
LAST RESORT	1200	890	640
MUTATION NATION	1200	890	640
NAM 75	890	490	240
ROBOT ARMY	1200	890	640
ROBOT BROWL	1200	890	640
TRASH RALLY	890	490	240
BLU'S JOURNEY	890	490	240
BURNING FIGHT	990	690	440
CROSSED SWORDS	890	490	240
CYBER LIP	890	490	240
EIGHT MAN	1200	890	640
FOOTBALL FRENZY	1200	890	640
LEAGUE BOWLING	890	490	240
MAGICIAN LORD	890	490	240
NINJA COMMANDO II	1200	890	640
SENGOKU	1200	890	640
RIDING HERO	890	490	240
NINJA COMBAT	890	490	240
SUPER SPY	990	690	440

## NOUS ECHANGONS AUSSI LES CARTOUCHES JAPONAISES

ECHANGE AUTRES CONSOLES Gameboy à partir de 40F (+ de 100 titres) Gamegear à partir de 50F (+ de 30 titres) NES française à partir de 60F (+de100) NEC à partir de 60F (+ de 100 titres)

## LYNX

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
TOKI	320	170	100
BLUE LIGHTNING	270	120	80
ELECTROCOOP	270	120	80
RAMPAGE	270	120	80
GATES OF ZENODOON	270	120	80
GAUNTLET	270	120	80
CALIFORNIA GAMES	270	120	80
XENOPHORE	270	120	80
CHIPS CHALLENGE	270	120	80
SLIME WORLD	270	120	80
ZARLOR MERCENARY	270	120	80
KLAX	320	170	100
ROBO SQUASH	270	120	80
ROAD BLASTER	320	170	100
TOURNAMENT CYBERBALL	320	170	100
NINJA GARDEN	270	120	80
PAPERBOY	270	120	80
APB	320	170	100
RYGAR	320	170	100
HARD DRIVIN	320	170	100
TURBO SUB	320	170	100
SCRAYARD DOG	320	170	100
AWESOME	320	170	100
CHECKERED FLAG	320	170	100
BLOCK OUT	270	120	80
MS PACMAN	270	120	80
STUN RUNNER	320	170	100
XYBOTS	320	170	100
SHANGAI	270	120	80
VIKING CHILD	320	170	100
ISHIDO	320	170	100
BILL AND TED'S	320	170	100
ROBOTRON	320	170	100
GOLF CHALLENGE	320	170	100
CRYSTAL MINES II	320	170	100

Nom Prénom : \_\_\_\_\_ Adresse complète : \_\_\_\_\_ Tél. : (obligatoire) \_\_\_\_\_ CB n° : \_\_\_\_\_ Date d'expiration : \_\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit \_\_\_\_\_ Prix \_\_\_\_\_

TOTAL (ajoutez 20F pour les frais de port) : \_\_\_\_\_

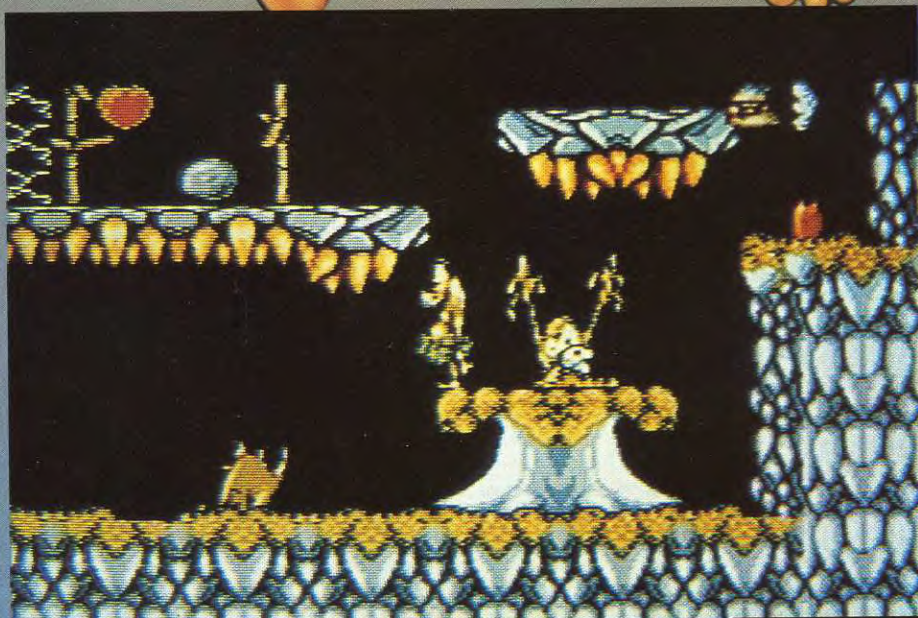
**BON DE COMMANDE**  
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris  
ULTIMA GAMES : 21 rue de Turin  
75008 Paris - Tél. (1) 42.94.97.14  
demander le département VPC pour la disponibilité des produits

Une jungle verdoyante, dans laquelle chaque fourré fait apparaître des yeux de bêtes camouflées, ouvre ce jeu à l'ambiance de cartoon et qui fleure bon la préhistoire. Mais comment expliquer la présence d'êtres bizarroïdes, hybrides d'animaux préhistoriques et de monstres farfelus, tout droit sortis de l'imagination fertile d'un créateur fou? Comment expliquer de même la présence de Chuck (Chuck, c'est vous!), un homme de néanderthal bedonnant et bon vivant au beau milieu de ce paysage hostile? Bon sang, mais c'est bien sûr!, il s'agit de Chuck Rock, la star de la préhistoire, l'homme des cavernes qui n'a jamais peur, le vengeur masqué de la savane! Chuck est un mec cool, toujours mal rasé (normal, on n'avait pas encore inventé le rasoir jetable!), avec une petite touffe sur la crâne et habillé d'un seul slip en feuilles de palmier. Mais le détail qui frappe tout observateur perspicace, c'est son ventre rond et démesuré. Il faut dire que notre héros des temps anciens sait se soigner en ce qui concerne la bouffe. Du moins, il a su trouver la compagne de rêve en la présence d'Ophélie, sa douce et tendre femme préhistorique! C'est sans doute la femme qui sait le mieux cuisiner le rôti de tricératops à la sauce fourmis rouges (NDLR: Et la tienne alors?!). Le problème, pour Chuck, est que sa dulcinée s'est faite enlevée comme dans tout bon jeu vidéo qui se respecte et qui ont souvent tendance à vouloir séparer ceux qui s'aiment, sniff! Notre ami va donc partir à la recherche de la petite Ophélie dans un monde des plus inhospitaliers. Pour vous situer le décor, sachez que les concepteurs ont inclus de vrais animaux préhistoriques mais aussi des trucs bizarres complètement inconnus des savants scientifiques! Chuck devra se frotter ainsi aux classiques ptérodactyles roses et verts (des oiseaux-reptiles faisant penser à des chauve-souris aux longs becs), des gros dinosaures qui serviront de passerelle sur un fleuve ou encore des petits reptiles à la bouche remplie de dents. Le jeu se décompose en plusieurs mondes scindés en sous-niveaux, lesquels vous permettront d'éviter de recommencer sans arrêt au tout début du niveau et par la même occasion, de ne pas vous taper toujours les mêmes ennemis. Le jeu reste glo-

balement axé sur le jeu de plates-formes, avec une grande proportion d'ennemis de tous poils (volant, rampant, etc...) au centimètre carré. Il est d'ailleurs quelque fois impressionnant de voir grouiller tous ses petits ennemis autour de vous! D'autant qu'il peut s'agir de trucs complètement fous, comme des singes planqués dans les arbres et vous bombardant de noix de coco (il faudra se protéger grâce à des rochers boucliers) ou encore des petits monstres roses qui se dédoublent à chaque fois que vous les touchez.

Heureusement, Chuck a une arme bien à lui et elle est terriblement efficace: son ventre! Outre le fait de pouvoir sauter en donnant un coup de pied, il peut en effet donner des coups de ventre à tout ennemi qui se présente devant lui! Certains ennemis devront en recevoir plus d'un pour y passer, mais cette technique se révèle souvent la meilleure pour survivre dans ce monde complètement dingue! Un petit coeur placé dans le coin de l'écran indique à tout moment l'espérance de vie de Chuck. Ce coeur diminue à chaque contact avec un ennemi ou un projectile. Il est possible de trouver des items (cuisses de poulets, saucisses, coeurs) un peu partout et de nombreuses salles secrètes sont à découvrir. Ce jeu bénéficie d'une réalisation, certes moins touffue et complexe que pour la version Megadrive, mais à la hauteur des grands hits du moment pour la Master System. On peut en effet se féliciter du travail des développeurs qui ont su tirer quasiment le meilleur de cette petite console. La maniabilité est bonne bien qu'il faille s'habituer un petit peu au nouveau système de ventre-tueur! Un très bon jeu de plates-formes qui a le mérite de dépayser et d'amuser pendant de longues heures tant le challenge est élevé et l'espace de jeu vaste. A conseiller aux fanas d'action.

OLIVIER



EDITEUR: VIRGIN  
GRAPHISME: 18  
SON: 16  
ANIMATION: 17  
MANIABLITE: 16



# SUPER SHANGHAI

Voici la preuve que les orientaux sont d'éternels optimistes! Si vous jouez aux échecs, vous savez que le nom même de ce jeu est plus triste que joyeux. Pour tester, dites à votre mère, alors que vous sortez d'un examen capital "ce fut un échec!", vous comprendrez de quoi il s'agit. D'un autre côté, si je vous dis "je gagne", à quoi pensez-vous automatiquement, sans l'ombre d'une hésitation, comme s'il s'agissait d'un réflexe conditionné de Pavlov? C'est exact, au mah-jong qui, en chinois, signifie bel et

bien "je gagne"! Si vous aimez ne pas être contrarié, jouez plutôt aux échecs où vous aurez plus de chance d'entendre le terme "échec" qu'au mah-jong où vous n'êtes pas sûr de dire bien souvent "je gagne". Bref, après cette parenthèse culturelle hautement intéressante, passons à ce jeu qu'est Super Shanghai. Le principe du mah-jong est d'une incroyable, autant qu'apparente, facilité! Lorsqu'on vous l'explique, il a l'air si bête que l'on pourrait

attention, il faut aussi un minimum de stratégie, car le but est de faire disparaître la pyramide pour qu'il ne reste AUCUN domino sur le tapis! Si vous n'avez rien compris à ce que je viens de vous expliquer, rassurez-vous, il y a une notice avec le jeu, en japonais... Sachez tout de même que la version américaine est pour très bientôt.

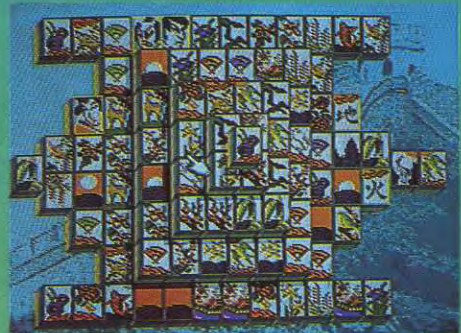
En supposant que vous possédiez le jeu de plateau dans votre humble demeure, vous vous demandez sûrement quelles sont les différences entre le jeu en 3D, le vrai, et celui en 2D, sur votre divine Super Famicom.

A vrai dire, les différences tiennent plus du gadget qu'autre chose. Tout d'abord, principale différence, vous aurez droit à une importante variété de dominos.

Vous pourrez choisir les figures classiques du mah-jong, des panneaux du code de la route, des figures d'heroic-fantasy (assez nulles), des fleurs, des fruits et légumes... le tout passablement inutile mais permettant d'introduire un brin de variété. Vous pourrez aussi, comme avec le jeu de plateau, jouer

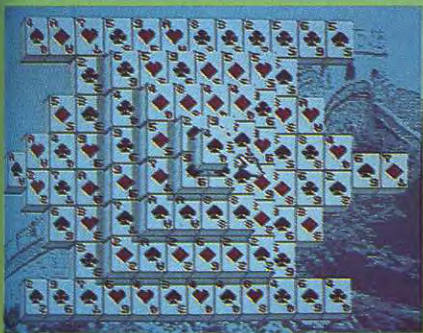
contre un adversaire. Super Shanghai est, en effet, un jeu qui peut se jouer à deux, c'est toujours bon à savoir. Enfin, le tableau des options vous propose aussi des variantes de jeu comme celle appelée Les Yeux du Dragon. Variante du mah-jong en un peu plus délicat, ce jeu se jouera sur un tout autre tableau.

Les graphismes du jeu sont sans saveur aucune, un lot de dominos, ce n'est jamais



qu'un lot de dominos, même si l'on colle des fleurs un peu partout, et la maniabilité aurait été bien meilleure si le jeu avait pu être dirigé à la souris (surtout maintenant qu'elle existe!). Les mouvements au pad sont lents et parfois bien imprécis, de quoi vous énerver, ce qui est le comble pour un jeu censé détendre. Les musiques qui accompagnent le jeu sont bien choisies et donnent le ton à ce jeu de réflexion oriental qui, hormis un lot restreint de mordus, ne devrait pas avoir une pléthore de fans.

T.S.R.



croire que le jeu est à la portée du premier imbécile (J.M. Le Pen pour ne pas le nommer). Il faut, pour réussir (si vous ne voulez pas réussir, vous ne jouez pas!) mettre deux à deux des dominos qui composent une pyramide. Attention, n'enlevez pas n'importe quels couples de dominos, seulement ceux qui ont un dessin identique sur leur face visible! Mais re-attention, vous ne pouvez enlever que les dominos qui ne sont pas bloqués sur deux côtés ou plus! Mais re-re-



**SUPER FAMICOM**  
**55%**

EDITEUR: HOT.B  
GRAPHISME: 10  
ANIMATION: NON APPLICABLE  
SON: 14  
MANIABILITE: 11  
VU ET DISPO CHEZ EUROLOISIRS

LES NOUVEAUTES D'ABORD

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

la Mégacarte

Thomas JORDAN  
MEMBRE N° 1 234 567

**MICROMANIA**

\* Sauf consoles

**MICROMANIA**  
**70, Champs-Élysées**

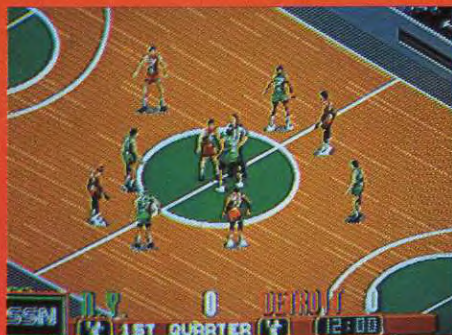
Tél. 45 62 76 18  
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

**Un espace 100% consoles ouvert pendant tout l'été!**

# DAVID ROBINSON'S

## SUPREME COURT

**M**ise à part la simulation de Basket d'Electronic Arts Lakers Vs Celtic et le Super Real Basket Ball de Sega, les simulations de sport Number One aux Etats-Unis ne courent pas les rues et surtout les circuits de la console seize bits de Sega. Heureusement David Robinson arrive. Il était temps car je dois avouer que j'ai un petit faible pour les simulations de basket-ball sur Megadrive. Après une traditionnelle page de présentation, qui ne restera pas dans les mémoires, un menu de sélection hyper complet vous permet de choisir tout un tas de paramètres. Ainsi vous pourrez participer à un championnat des Etats-Unis avec toutes les meilleures équipes actuelles, jouer contre un de vos amis que vous aurez eu la gentillesse d'inviter chez vous, choisir vos joueurs en fonction de leurs aptitudes diverses et de leurs résultats précédents (en récupération de balles, en précision de tir, en pourcentage de rebonds, etc...). Grâce à ce menu, il sera également possible de choisir une équipe composée de cinq joueurs, ce qui est normal pour une équipe de basket, ou de trois. Le jeu à trois à l'avantage d'être plus rapide, et pour parfaitement négocier ce genre de jeu, mieux vaut être rapide et précis dans les passes, le démarquage étant l'arme essentielle. Après avoir effectué toutes ces diverses sélections, le présentateur vedette d'une chaîne de télévision présentera les équipes et vous placera d'entrée de jeu dans l'ambiance. Au centre du terrain, l'arbitre la balle dans les mains siffle le coup d'envoi. Deux grosses bêtes de plus de deux mètres de haut sautent pour récupérer la balle, une petite pichenette et hop, la balle est dans les mains de l'un de vos coéquipiers. Dès les pre-

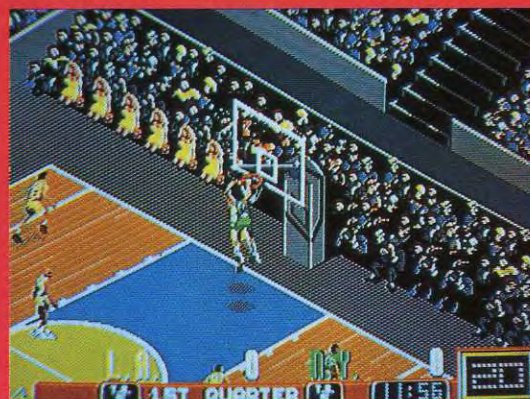


mières minutes de jeu, on se rend vite compte de la simplicité d'utilisation de David Robinson Supreme Court. Y'a pas à tergiverser pendant cent cinquante ans, ce jeu est parfait à ce niveau. On ne s'embrouille pas dans les commandes, le bouton B, c'est pour tirer, le A pour passer. Si David Robinson reste d'une grande facilité d'utilisation, cela ne veut pas dire pour autant que les règles de ce sport n'aient pas été respectées. Bien au contraire, elles sont toutes présentes ici. Des trois secondes dans la raquette, au retour en zone en passant par les marchés et les passages en force, on retrouve dans cette simulation les vraies règles du vrai basket et ça, c'est un vrai plus. Sur le terrain, les joueurs se dé-

placent avec souplesse et leur rapidité de déplacement est parfaitement bien adaptée. Bien proportionnés par rapport à la taille du terrain, les joueurs peuvent dribbler, passer, shooter à trois mètres (et marquer ainsi un panier à trois points) ou encore smasher dans plusieurs positions, ce qui bien souvent est assez spectaculaire. En ce qui concerne les passes, un point dans David Robinson Supreme Court me chagrine un petit peu, il est impossible de faire une passe à un joueur que l'on a nous même choisi, c'est l'ordinateur qui décide et bien souvent pour que la balle atteigne l'objectif que vous avez désigné, il faut passer la balle deux ou trois fois et à force cela devient un peu galère.

Très original quant à la perception du terrain, vu de trois quart, David Robinson Supreme Court reste tout de même très efficace et lorsqu'on entame une partie on n'a qu'une seule envie c'est de la finir et de la remporter. Très agréable au niveau sonore, on entend, par exemple, les crissements des semelles en plastique des chaussures des joueurs sur le paquet ciré, cette simulation ne fait pas pâle figure devant les deux autres déjà disponibles sur Megadrive

**Jm DESTROY**



CHOOSE YOUR TEAM MEMBERS

POST GUARD



"BULLSEYE" BOND

AVG. POINTS: 24

AVG. REBOUNDS: 2

AVG. STEALS: 0

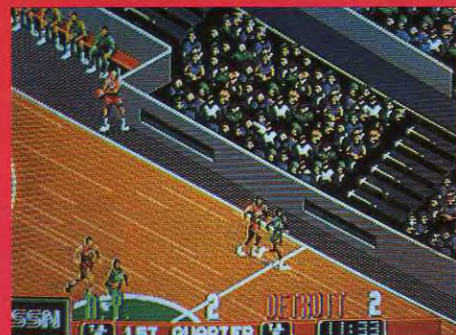
AVG. BLOCKS: 0

GREAT FREE THROW SHOOTER  
 \* NEAR JUMPING ABILITY  
 \* GOOD BALLHANDLING SKILLS

NEW YORK

L.A.C

BUNNER BROSAN



EDITEUR: SEGA  
 GRAPHISME: 16  
 ANIMATION: 16  
 MANIABILITE: 18  
 SON: 17

MEGADRIVE

87%

# HYPER BASEBALL' 92

**C**a y est, Sega remet ça. Après deux précédents jeux de Baseball sur la Game Gear, ne voilà-t-y pas que la firme japonaise nous livre tout chaud son dernier rejeton, j'ai nommé Hyper Baseball 92. Eh oui, on essaye de se mettre à la page comme on peut. Bien que, en voyant le résultat, on ne puisse pas dire que ce soit mauvais. Loin de là! Tout est fait de manière que vous vous sentiez bien en jouant à ce soft, mais surtout que vous y compreniez quelque chose. Alors, comme de coutume lorsque l'on reçoit un nouveau Baseball, on essaye d'expliquer le mieux possible pour initier les lecteurs à ce sport, en apparence compliqué. Tout d'abord, pour faire référence au jeu (quand même!) sachez qu'au départ vous pouvez choisir vos différents joueurs qui s'aligneront sur le terrain (mais je vous préviens, les noms sont en japonais), puis également le nom de votre équipe (une dizaine en tout), et enfin si vous voulez évoluer sur un grand ou un petit terrain, le choix est aussi possible. Pour débiter, je vous conseille le petit stade car pour faire un Home Run (renvoyer la balle en dehors des limites du terrain et dans le bon sens), c'est beaucoup plus simple, car plus petit. Une fois que vous foulerez la pelouse, il faudra faire preuve de beaucoup de puissance et de précision pour renvoyer les balles vicieuses de vos adversaires. Ceux-ci n'hésiteront pas à faire des effets en tirant très fort, très doucement, à droite, à gauche etc... Lorsque vous réussirez à frapper la balle suffisamment loin à votre goût, vous devrez courir sur une base le plus vite possible. Si vous l'avez projetée encore plus loin, vous essaieriez d'aligner deux bases, et ainsi de suite. Si c'est à vous de lancer, vous ferez en sorte que votre vis-à-vis ne la touche jamais, ou en tout cas, la renvoie très mal. Si ce n'est pas le cas, il faudra que vous récupériez la balle de cuir le plus vite possible, en essayant de la renvoyer sur l'une des bases, avant que votre adversaire n'y vienne. D'un point de vue ludique, il y a tout ce qu'il faut pour en faire un hit, mais du côté technique, qu'en est-il? Eh bien, c'est tout aussi réussi. Les sons restent bons (digit'), bien appuyés par des graphismes très convenables. En tout cas, la maniabilité est de très bonne facture, les mouvements des personnages étant très réussis. Avec la vue globale du terrain, vous verrez même des sprites de personnages minuscules, mais vraiment mignons et bien foutus. Bref, je crois que vous pouvez foncer dessus les yeux fermés.

**TRAZOM**



GAME GEAR

90%

EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 16  
MANIABILITE : 17  
SON : 15  
ANIMATION : 15  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



# 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  
7 jours / 7

TEL : 43 77 41 13



BIENTÔT  
MICROGAME  
PIN'S

## LES CONSOLES

## SEGA

**MEGA-CD 2990F**  
**MEGADRIVE** française + sonic 1290 F  
**MASTER SYSTEM 2**  
**GAME GEAR** nouveau packaging

LES  
JEUX

SONIC - QUACKSHOT  
KID CHAMELEON  
TOKI - ROBOCOD  
ALISA DRAGON  
EA HOCKEY  
JOHN MADDEN II  
DESERT STRIKE  
F 22 INTERCEPTOR  
CRUDE BUSTER  
LAKERS VS BULL  
JORDAN VS BIRD  
TURBO OUTFUN  
MARBLE MADNESS

## NINTENDO

### SUPER FAMICOM

### SUPER NES (américaine)

LES  
JEUX

SOUL BLADER - ZELDA III  
RUSHING BEAT - FINAL FIGHT II (GUY)  
JOE AND MAC - SUPER MARIO BROS 4  
CONTRA SPIRIT - BATTLE BLAZE  
F1 EXHAUST HEAT - TOP RACER  
SUPER FORMATION SOCCER  
SUPER CUP SOCCER - SUPER TENNIS  
MAGIC SWORD

A VENIR EN JUIN

STREET FIGHTER II  
TORTUES NINJA 4  
LES SIMPSONS - BATTLETOADS

MANETTES XE-1  
ET JB KING

A VENIR EN JUIN

SPLATTER HOUSE II  
SHINING FORCE  
GRAND SLAM - AGASSI TENNIS  
OLYMPIC GOLD - MONACO G.P 2

## GAME BOY

LES  
JEUX

HUDSON HAWK  
RETURN OF THE JOKER (BATMAN II)  
KICK OFF  
SUPER STREET BASKETBALL  
IKARI WARRIORS II  
RUBBLE SAVER II  
GOEMON FIGHT  
ROCKMAN WORLD  
F1 HERO GB  
SUPER MARIO LAND

## SNK

Modèle 50 Htz  
Guillemot

### NEO-GEO 2990F

+ Magician lord 3490F

LES  
JEUX

FATAL FURY - MUTATION NATION  
BLUE'S JOURNEY - BURNING FIGHT  
SOCCER BRAWL - SUPER 8 - MAN  
ALPHA MISSION II  
FOOTBALL FRENZY  
LAST RESORT - TOP PLAYER'S GOLF  
NINJA COMMANDO  
BASEBALL STAR II

## LES MICROS

LES JOYSTICKS  
LES SOURIS - LES FOURNITURES

ET AUSSI  
LES JEUX ATARI - AMIGA AMSTRAD CPC -  
PC COMPATIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...

CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois



WELCOME  
TO WORLD  
CHAMPION  
SHIP.

YOU ARE  
MY RIVAL  
GOOD  
LUCK



# AYRTON SENNA

## ← SUPER → Monaco GP II

Enfin, vous l'avez reconnu. Il s'agit bien de sa Majesté Ayrton Senna qui a décidé de mettre ses précieux conseils au service du jeu vidéo. Bien sûr, certains diront qu'il n'a fait que mettre son nom sur sa tête sur une boîte de jeu, et qu'il a touché le pactole en claquant des doigts. Mais moi, à ces personnes, je leur dirai tout simplement que premièrement, pour se faire un nom il faut d'abord suer sang et eau pour y arriver. Ensuite, je ne crois pas que ce genre de cachet le rendra plus riche qu'il n'est déjà riche. DM : c'est combien l'adhésion au Fan Club Ayrton Senna, hein dit Trazom???)

Avec 17 francs par seconde (NDLR : authentique!), il est loin d'avoir des soucis d'anciens, n'est-ce pas? Ceci étant dit, parlez-moi du jeu en lui-même. C'est beaucoup plus intéressant que des ragots de bas étage alimentés par de la jalousie sournoise et malsaine. Bon, arrêtons là nos petits bavilages. J'allais donc vous dire que dans Monaco GP II, il y a Ayrton Senna, bien sûr, mais il y a aussi et surtout 16 Grands Prix de Formule 1 que vous pourrez disputer dans le cadre d'un championnat du monde. Cela dit, vous pourrez très bien piloter en mode "free practice", sans aucune contrainte, ce qui vous permettra de vous familiariser avec tous les circuits de la compétition et d'essayer, à l'occasion, la boîte de vitesse

manuelle (6 rapports). Autrement, vous pourrez prendre une transmission automatique qui vous facilitera les changements, et pour cause, vous n'aurez pas à les faire!

Il y a deux modes dans le jeu, beginner et professionnel. Evidemment, on n'a pas écrit cela pour faire beau. En fait, si vous prenez l'option beginner, un écran du circuit sera affiché, ce qui ne sera pas le cas en mode professionnel. Vous pourrez ainsi voir votre progression sur le terrain, par rapport à votre adversaire direct... Ayrton Senna. Mais avant, vous devrez passer par les qualifications pour essayer de bien vous placer sur la grille. Vous pourrez ainsi faire un nombre non limité de tours, en tentant chaque fois de faire mieux que le précédent chrono. Sur chaque circuit, vous verrez que c'est toujours Ayrton Senna qui détient le meilleur temps, et le battre sera un véritable défi que vous n'oublierez pas de relever, avec brio, j'en suis sûr. Avec cela, vous aurez la possibilité de paramétrer bon nombre de choses

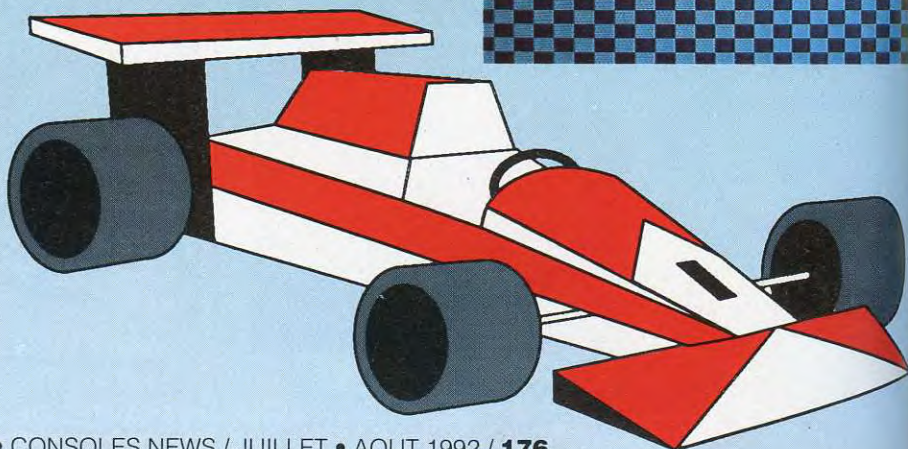
sur votre monoplace, à savoir le type de pneus, de transmission, d'aileron (plus ou moins cabré) etc... Bien sûr, ces différents choix auront une influence directe sur le comportement routier de votre F1, que vous soyez sur un circuit en ville

avec des braquages très importants, ou sur un circuit "normal" avec des vitesses très élevées du style Grande Bretagne ou Allemagne. Bien sûr, le fait de prendre une boîte de vitesses manuelle ou automatique aura un lien direct avec votre vitesse de pointe, qui sera beaucoup plus rapide dans le premier mode. A noter enfin que Ayrton Senna vous commentera les particularités de

chaque circuit, en ce qui concerne la tenue de route, les virages serrés et autres petits trucs à connaître.

Nous sommes tout de même en présence d'une bonne réalisation, en tout cas beaucoup mieux que la première version Master System. Les graphismes sont beaux et bien finis, les bruitages et les musiques sont intéressants, et le plaisir de jouer est bien présent. Votre challenge étant bien sûr de devenir champion du monde (avec Password), vous allez devoir cravacher. Ayrton est très fort. Il est LE plus fort!

**TRAZOM**



EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 15  
ANIMATION : 16  
MANIABILITE : 16  
SON : 15

★  
MASTER  
SYSTEM  
**84%**

# SPY VS SPY

**S**py Vs Spy est un vieux jeu, sans doute connu par tous les joueurs sur micro. Et c'est avec émotion que nous l'accueillons aujourd'hui sur Game Boy (applaudissements de la foule!). Ne vous attendez pas à de superbes graphismes ni à des décors complètement fous car la conversion reprend exactement l'ambiance des versions micros avec quelques changements dus au passage sur portable monochrome. Vous incarnez un agent secret bien spécial, ayant l'apparence d'un oiseau habillé d'un costard; ça fait un peu corbeau au long bec relooké version mafia! Le jeu se déroule en une suite de missions qui vous feront découvrir des éléments divers classiques de l'espionnage moderne. Il faudra retrouver un micro-film, une disquette, etc... Le principe est le suivant: vous devez ouvrir des coffres placés ça et là afin de récupérer des morceaux de l'objet à découvrir dans le niveau. Cinq de ces morceaux sont disséminés dans les coffres. Comme les coffres sont beaucoup plus nombreux que les cinq morceaux d'objet, vous devrez fouiller souvent, sans succès, ces satanés coffres. Lorsque tous les morceaux ont été trouvés, une porte de sortie est ouverte et vous attend pour passer au niveau suivant. Malheureusement pour vous, un autre espion vous étant rigoureusement identique (seule la couleur change) est aussi sur le coup et recherche les mêmes morceaux d'objet. D'où une baston de tous les instants et une course effrénée sur un décor qui scrolle horizontalement en vue de profil. On peut accéder, à tous moments, à une vue générale du niveau qui montre les emplacements des mor-

ceaux d'objet et la position des deux oiseaux. Lorsque vous vous trouvez nez à nez avec votre ennemi, vous vous tapez dessus et celui qui se retrouve au tapis, perd tout ce qu'il transporte. Il est possible de poser des bombes dans les coffres ou

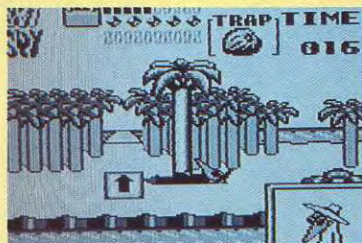
de piéger des cocotiers par exemple! Ce jeu est un classique qui fait partie de ce genre de cartouches que l'on adore ou que l'on déteste. A deux (avec un link), vous êtes obligés de vous éclater! Seul, il est peut-être moins intéressant. A vous de voir!

**OLIVIER**



A DEUX  
GAME BOY  
**80%**

★  
SEUL  
GAME BOY  
**65%**



EDITEUR : KEMCO  
GRAPHISME : 12  
MANIABILITE : 15  
SON : 17  
ANIMATION : 16  
VU ET DISPO CHEZ EURO-LOISIR

# 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

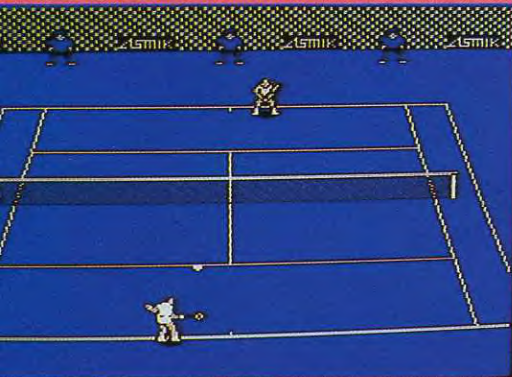
## LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

## CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

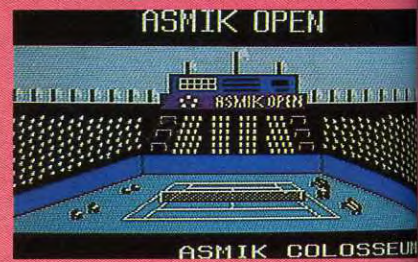
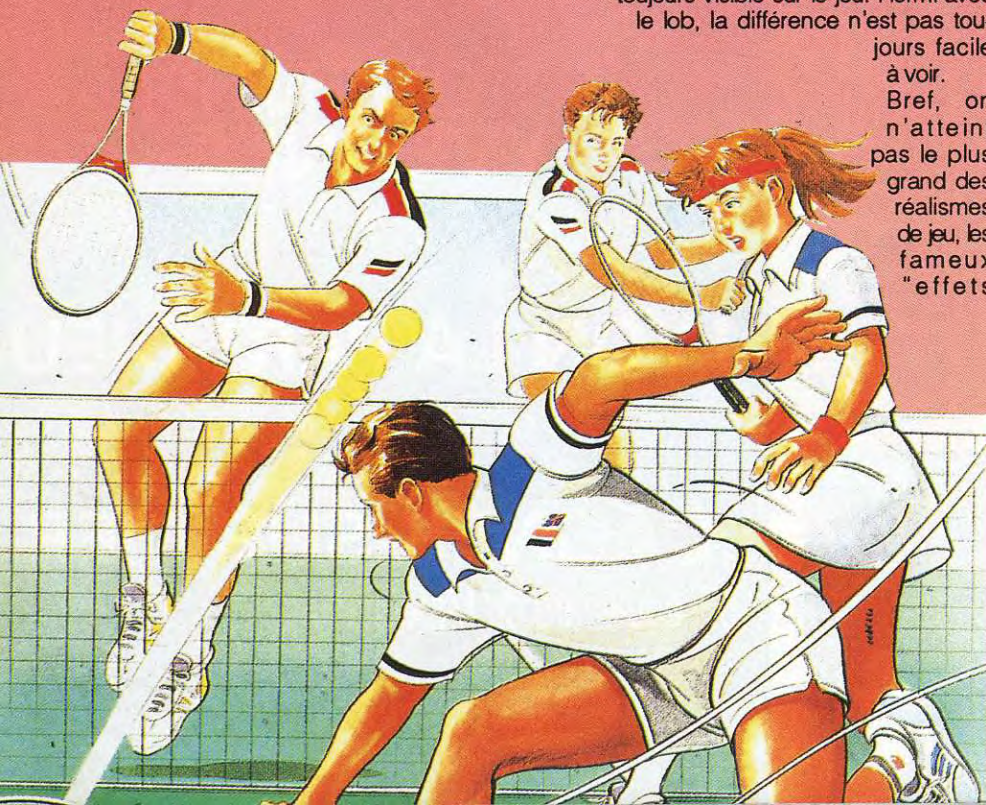
# FOUR PLAYERS' TENNIS



**A** peine sommes-nous sortis de Roland-Garros que nous pouvons déjà y retourner! Et en plus, vous pourrez emmener avec vous trois de vos amis (les ennemis étant aussi les bienvenus! hé!hé!) histoire de faire un double du tonnerre. Pour être à quatre sur le jeu, il faut auparavant se procurer le Nes Four Players (dit N.F.P. par les spécialistes qui friment en nous sortant des initiales qui ne riment à rien). Les jeux utilisant cet adaptateur pour quatre joueurs n'étant pas légion, en effet, ils ne chantent jamais "tiens, voilà du

boudin, voilà du boudin...", d'après des tests en laboratoire, les heureux possesseurs de cet engin seront ravis de retrouver un jeu, qui plus est, de sport, permettant de l'utiliser. En début de partie, vous sélectionnerez votre mode de jeu entre le match simple et la formule plus passionnante mais aussi plus longue de la coupe. Pour cette dernière, vu la durée d'une partie sur les quatre différents open, plus une phase éliminatoire, vous pourrez utiliser un système de passwords disponibles à n'importe quel moment de la partie. Ensuite, selon le mode choisi, vous aurez le plaisir de vous créer un joueur en répartissant un nombre de points bien défini entre les diverses caractéristiques qui seront : Force, Vitesse, Visée, Agilité... et même Miracle! Alleluia! Plus besoin d'aller à Lourdes! Après chacune de vos victoires, vous obtiendrez de nouveaux points qu'il vous faudra à nouveau répartir. Pour un match simple, vous aurez aussi le loisir de sélectionner la nature de la surface de jeu, la nature du sol étant la clé du mystère comme le disait Wagner, à moins qu'il ne s'agisse de l'inverse? Peu importe. Côté techniques de jeu, même si la notice fait baver par les possibilités incroyables que permet le jeu, on reste un peu sur sa fin. Les effets, difficiles à réaliser, n'ont, en plus, pas une influence toujours visible sur le jeu. Hormi avec le lob, la différence n'est pas toujours facile à voir.

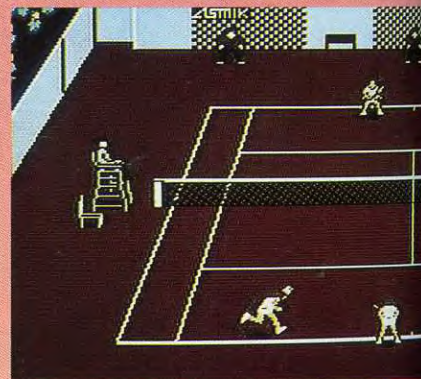
Bref, on n'atteint pas le plus grand des réalismes de jeu, les fameux "effets



miracles" étant bien là pour signaler que ce n'était pas le but recherché. Si vous êtes un amateur de voix digitalisées, vous serez sans doute séduit par ce qui va suivre. En effet, Four Players' Tennis propose son lot de voix digitalisées qui, comble de l'incroyable, sont compréhensibles. Lorsque les résultats sont énoncés on n'est pas submergé par cette désagréable impression qui veut que celui qui nous parle, le fait la bouche pleine. Tout ce qui se dit est pleinement audible et compréhensible. Tous les scores et les balles importantes sont signalés de façon sonore. Un regret tout de même dans le domaine sonore, ces petites musiques qui se répètent et qui vous cassent les pieds au bout de cinq minutes. N'allez pourtant pas croire qu'il s'agisse d'une réalisation hors pair. Pas du tout, et l'animation est là pour le rappeler! Les sprites se déplacent avec difficulté sur le terrain, ce qui ne facilite pas le jeu. On a parfois même l'impression que le joueur se déplace sur patins à roulettes! Il glisse, alors que le mouvement est terminé... Quant au scrolling de l'écran, car il existe, uniquement latéral, il ne pose aucun problème; les seules fois (à quelques exceptions près) où il est mis à contribution sont celles où les balles sortent du court, en faute. Il n'y a rien à dire sur les graphismes. Deux hommes sur une surface de jeu verte ou brune n'ont, et n'auront sans doute, jamais rien d'extraordinaire, au niveau esthétique. C'est comme ça, il ne nous reste plus qu'à attendre que Jean-Paul Gaultier mette son nez là dedans.

Je le répète, le principal avantage de ce jeu de tennis est qu'il peut se jouer à quatre simultanément, ce n'est pas si courant que cela (hormis sur la NEC), et c'est toujours une garantie pour passer d'excellents moments à plusieurs.

**T.S.R.**



EDITEUR : NINTENDO  
GRAPHISME : 11  
ANIMATION : 11  
MANIABILITE : 10  
SON : 16

NINTENDO  
**72%**

# MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.



**R**yu Hayabusa est un ninja des Dragons Ninja. Les Dragons Ninja sont ce que l'on peut appeler les meilleurs ninjas du monde, les plus forts, les plus beaux, ceux qui sont abonnés à Joystick, les plus experts dans l'art de tuer et les plus affectueux à l'égard des grille-pain... Alors qu'il était en vadrouille à l'autre bout du monde, Ryu (traduisez dragon, ce qui tombe bien parce qu'il fait partie des Dragons Ninja, et qu'il est un ninja, comme quoi le hasard...) revient à son village qui est en ruine. Des pillards sont passés par là et ont dérobés le fameux code du guerrier, le Bushido. Grâce à ce code ancestral, on peut, si on le souhaite, invoquer un pouvoir hyperpuissant qui permet de dominer le monde sans aucun problème. Sachant que le monde est en danger, Ryu part donc rechercher le Bushido, jurant avant de ne pas revenir sans le précieux document magique. Encore un grand nom du jeu vidéo! Qu'il s'agisse de la Game Gear ou de la Master System, les titres renommés se succèdent et ne se ressemblent pas. Si vous connaissiez la version NEC de ce jeu qu'est Ninja Gaiden, dites-vous bien que ces deux jeux n'ont en commun que nom, ou presque. Le jeu reste le même dans

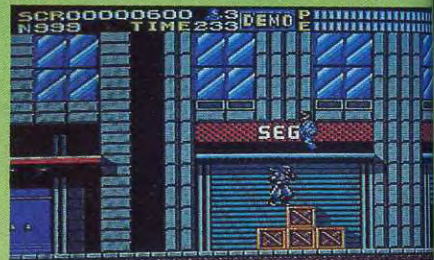


# NINJA GAIDEN



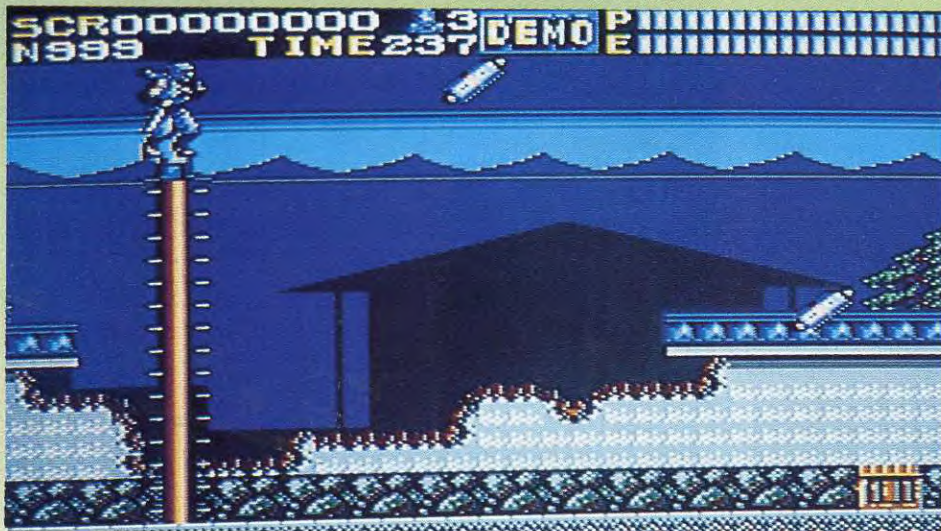
le fond, guider un ninja dans un jeu mi-plates-formes, mi-baston, mais les décors, et tout les niveaux, en général, n'ont rien de commun. Rapide comme l'éclair, ou presque parce que sinon, ça serait dur de jouer, le ninja fonce dans des paysages variés et bien réalisés qui font preuve d'un minimum de recherche. On ne s'évanouit pas, les graphistes ont fait là un gros effort! Si le ninja peut foncer, c'est aussi parce que l'animation suit! Les sprites en

général sont animés d'une façon on ne peut plus parfaite. Conclusion, le jeu est très vivant, rapide et l'on s'y prend très facilement. D'autant plus que le jeu regorge de passages secrets qu'il faut découvrir! Une excellente raison pour être encore plus motivé! A noter aussi, la grande variété d'armes que peut posséder Ryu. Du shuriken géant ou bouclier de feu, tout sera là pour en mettre plein aux ennemis dont la variété est quant à elle tout juste suffisante. On ne peut pas tout avoir! Sinon, il faudrait aussi demander avec le jeu, une



bouteille de coca, un yacht, un abonnement à vie à Joystick et encore bien d'autres choses. Alors, contentons-nous de ce que nous avons, c'est-à-dire un jeu d'action de qualité, qui est en plus suffisamment difficile pour ne pas être le jouet d'une seule et unique après-midi. Si, tout comme moi, vous n'étiez pas un fan des Ninja Gaiden, voilà une très bonne raison pour vous convertir et rejoindre le rang des très nombreux admirateurs, n'est-ce pas AHL? T.S.R

★  
MASTER SYSTEM  
85%



EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 14  
MANIABILITE : 19  
SON : 13  
ANIMATION : 17



# MEGA

*130 jeux*

# C'EST PLUS

# FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. A ce jeu là, la Megadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Megadrive, on pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 130. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega fort, non? Des jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "forts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties imminentes : Terminator, Ayrton Senna GP, European Club Football, Tazmania, Lemmings... et quelques autres pour arriver à 130 jeux.



# WIMBLEDON

**J**e tiens à prévenir d'entrée tous mes fans, je suis une burne au tennis en ce qui concerne le jeu en réel. Je veux parler des vrais matchs, sur un vrai court avec une vraie raquette et des petites balles jaunes. J'ai tout essayé, les cours particuliers, les matchs contre plus nuls que moi et même contre ma petite cousine (elle a cinq ans!): rien à faire, je reste une nullité totale. Par contre, vous me mettez un paddle dans les mains et je rétame tout ce qui vient se frotter à moi à l'écran. Aucune simulation de tennis ne m'a encore résisté, tous formats confondus! C'est donc avec fébrilité que je me suis lancé dans Wimbledon en laissant fuser ma joie à qui voulait bien l'entendre! Il est en effet rare de jouer au tennis sur Master System depuis un certain temps. Sega a bien fait les choses puisque ce jeu sort entre le tournoi de Roland Garros et celui de Wimbledon. Je sais bien que ce choix est purement commercial mais on s'en contrefiche: si l'actualité sportive est prétexte à un bon jeu, tant mieux! Et puis, on est bien plus motivé en ces temps de tournois! Et des tournois, vous allez pouvoir en jouer dans tous les sens grâce à cette simulation qui paraît bien complète. Elle propose en effet, outre les aspects classiques de ce genre de jeu en ce qui concerne l'action, des options qui la rendent plus conviviale et personnalisée. Vous pouvez, par exemple, créer votre champion à partir de modèles proposés et le retrouver pour de nombreuses parties même après extinction de la machine. Il y a seize joueurs proposés et chacun possède ses caractéristiques. Jouez avec chacun d'eux et vous découvrirez en pratique ce



que ces joueurs valent. Vous pouvez, en outre, allouer à votre joueur des points à partager entre trois capacités qui sont le charme, l'appétit et le compte en banque! Non!, sans rire, les trois capacités sont l'habileté, la vitesse et la puissance. Votre

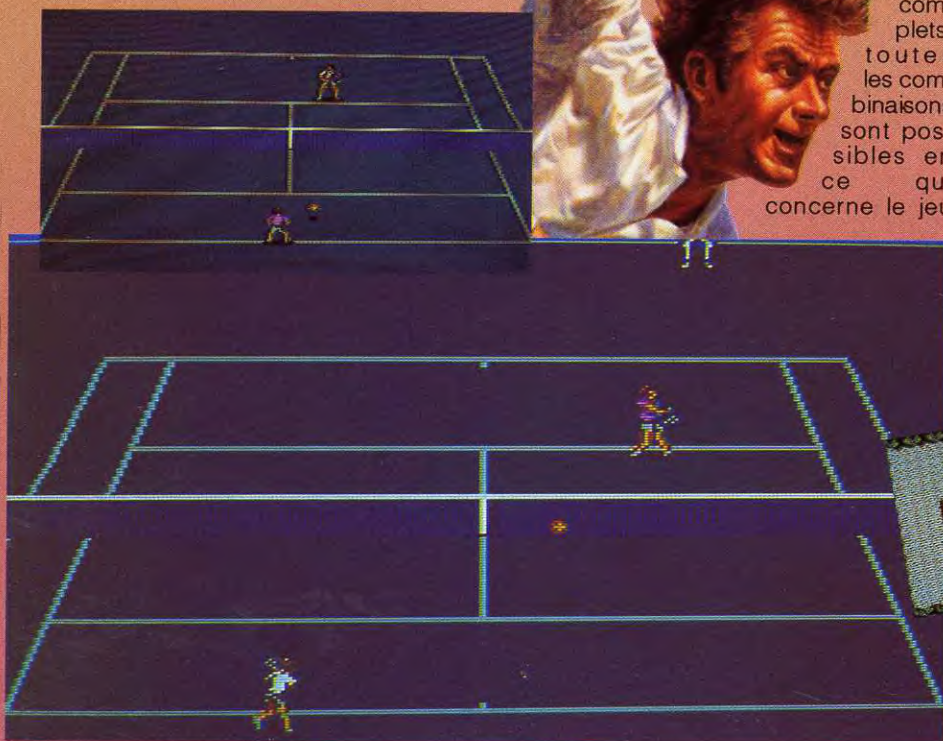


joueur se retrouvera champion des volées ou spécialiste sur gazon avec des caractéristiques bien à lui. Comme les concepteurs de ce jeu ont décidé ment voulu être complets, toutes les combinaisons sont possibles en ce qui concerne le jeu



seul ou à deux. Vous pourrez jouer en simple seul contre la machine ou à deux joueurs l'un contre l'autre. Mais il sera aussi possible de jouer seul ou à deux joueurs en match de double. Parlons un peu maintenant de l'aspect technique de ce jeu. On ne peut pas dire que les graphismes soient délirants, notamment en ce qui concerne les abords du terrain. Remarquez, c'est surtout ce qui se passe à l'intérieur du court qui nous intéresse! Et là, enfer et damnation! Les joueurs ne sont pas représentés avec un graphisme dément, tout est extrêmement simple dans cette histoire. C'est en effet surtout la maniabilité qui a été testée dans mes petites mains de jeune champion! Les joueurs peuvent se déplacer dans toutes les directions, tout comme les coups qui sont proposés dans une déclinaison acceptable puisque l'on retrouve les coups classiques du tennis. Nous voilà donc en présence d'un très bon jeu qui donne envie de jouer, même si sa réalisation n'est pas au top en ce qui concerne les graphismes.

OLIVIER



EDITEUR: SEGA  
GRAPHISME: 13  
ANIMATION: 18  
SON: 15  
MANIABILITE: 17



# MEGA

*vitesse*

## C'EST PLUS

# FORT

Si vous avez tendance à vivre au ralenti, vous allez être surpris. La Megadrive va vous réveiller. La vitesse d'animation est tout à fait exceptionnelle. Il suffit de jouer à Sonic pour le vérifier. Une fois de plus, la Megadrive est sans faille. Elle joue la mega vitesse à fond. C'est vital quand les dangers se multiplient, quand l'action et le suspense envahissent l'image. Mais ça, vous le saviez. Vous n'imaginiez pas un seul instant, un jeu "ralenti" au moment où il faut affronter un monstre cracheur de feu. Mais quand le monstre foncera sur vous à toute vitesse, il vous

faudra aussi avoir les bons réflexes.



# ARCADE SMASH HITS

**L**es vieux jeux que l'on peut étiqueter du label "mythique" revêtissent aujourd'hui un aspect important pour les joueurs soucieux de tout essayer et de tout connaître. En effet, malgré le fait certain qu'ils font, aujourd'hui, figure d'ancêtres quand à leur réalisation technique très inférieure aux productions actuelles, ils sont à l'origine de la plupart de ces productions. Dans leur esprit et leur originalité de l'époque, ils ont donné à une foule de futurs concepteurs les idées et l'envie de faire avancer le monde alors limité des jeux vidéos. Je verse une larme d'émotion sur ces bonnes paroles et vous présente cette compilation d'oldies (but goodies!) sur Master System. Il me paraît important d'attirer votre attention sur la rareté des compilations de jeux différents sur la 8 bits de Sega. C'est d'entrée un plus pour cette cartouche qui vous propose trois jeux pour le prix d'un. Virgin a donc décidé de faire découvrir aux nouveaux venus des consoles des jeux anciens (vieux de dix ans) et rappeler ainsi de bons souvenirs aux vieux de la vieille des salles d'arcades. Pac-Man et Space Invaders étaient déjà convertis sur

Master System, c'est donc avec Centipède, Break-Out et Missile Command que vous allez pouvoir vous éclater. On commence avec Break-Out qui est un casse-brique qui tombe à pic



vers le point choisi par le viseur. Il fallait donc anticiper sur les mouvements des missiles et tirer tout le temps. Ici, fini les lignes de feu mais le jeu garde les autres caractéristiques avec les tonnes de missiles qui pleuvent sans arrêt et votre viseur que vous ne guidez plus avec un track-ball mais avec le paddle. Un jeu convenablement réalisé. Le dernier oldies présenté sur la compil est Centipède, le



puisqu'aucun jeu de ce type n'a été réussi à ce jour sur Master-System. Vous faites coulisser une raquette sur une ligne située en bas de l'écran dans une succession de 27 tableaux constitués de murs de briques différents. Le but est, bien sûr, de toucher les briques pour les faire disparaître et détruire ainsi les murs. La réalisation de ce jeu ancestrale (un des premiers à l'époque) est superbe et demeure la meilleure des trois jeux présents sur la compil. Le décor de fond est constamment en mouvement (en plus de l'action principale du premier plan) et les couleurs des briques sont vives. Pour ceux qui n'aiment pas les briques, il suffira de choisir Missile Command qui, une fois de plus, nous prouve qu'il suffit de peu de choses pour faire un jeu intéressant. Les aficionados se rappelleront de ce jeu de tir dans lequel on défendait une base arrosée par une tonne de missiles qui tombaient lentement mais sûrement dessus. Ce jeu d'arcade utilisait un track-ball, sorte de boule que l'on faisait rouler sur elle-même dans son réceptacle pour guider le viseur à l'écran. Lorsque l'on appuyait sur le bouton Fire, une ligne symbolisant votre tir-laser partait de la base vers le

petit mille-patte. Vous devez grâce à votre vaisseau intercepteur placé en bas de l'écran, tirer sur une chenille qui descend imperturbablement vers vous dans une forêt de champignons. Dès que vous touchez un segment (une boule en fait) de la chenille, celle-ci se scinde en deux nouvelles chenilles et le segment touché se transforme en champignon. Il faut aussi tirer sur les champignons, ce qui rapporte des points. Si la chenille, arrivée en bas, vous touche, c'est la fin! Ce hit en arcade a été parfaitement converti sur Master System et ceux qui ne connaissent pas feraient bien de se dépêcher de goûter au plaisir de centipède, une drogue en fait! Bref, si vous n'avez pas encore compris, Arcade Smash Hits mérite vraiment une place dans votre ludothèque.

**OLIVIER**



**EDITEUR: VIRGIN  
GRAPHISME: 16  
SON: 17  
ANIMATION: 15  
MANIABILITE: 17**

**MASTER SYSTEM  
89%  
pour nostalgiques**

**MASTER SYSTEM  
75%  
pour les autres**

# MEGA C'EST PLUS FORT

Plus fort que Mega, y'a pas ! Et la Megadrive de Sega, c'est vraiment une machine infernale. Mega forte, Mega performante, dans tous les domaines. Compatible avec les jeux Master System et bientôt avec le Mega CD. Son catalogue de jeux est aussi des plus impressionnants, plein de grands jeux. Et puis sur Megadrive on profite de la Mega vitesse, on a un Mega son, des Mega couleurs et le microprocesseur 16 bit n'est pas étranger à ces performances.

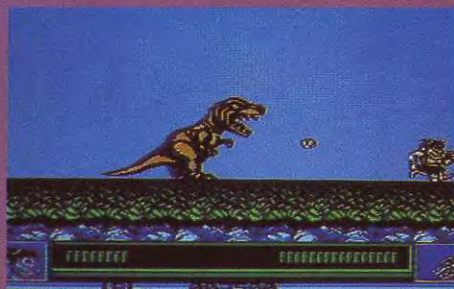


**C'EST PLUS FORT QUE TOI.**

# JOE & MAC

C'était il y a à peine quelques semaines de cela... souvenez-vous... "Joe et Mac" faisait son apparition sur la Super Famicom. Superbe et drôle, il n'avait que le défaut d'être bougrement trop facile. Devant le succès de ce jeu ayant pour acteurs principaux deux hommes sortis de la préhistoire la plus profonde, ou nés du croisement d'un Aldo Maccione avec un Stallone, les programmeurs ont décidé d'envoyer Joe et Mac sur la petite soeur de la SFC, à savoir la Nintendo 8 bits.

Pour ne surprendre personne, on se sait jamais il pourrait y avoir des cardiaques, l'histoire n'a pas changé d'un pouce, si tant est que l'on puisse appeler ce prétexte de scénario une histoire. Les femmes du village de Joe et Mac se sont fait enlever, et cet événement qui aurait plongé plus d'un homme dans un univers de joie incommensurable et insondable, afflige toute la petite population préhistorique. En effet, s'il n'y a plus de femmes au camp, qui va faire la cuisine, ou plutôt, qui va permettre au village de ne pas s'éteindre petit à petit au fil du temps ? Oh! Ce n'est pas parce que ces femmes préhistoriques ressemblent à des mannequins suédois qu'ils veulent les récupérer, pas du tout! Leur visée est hautement philosophique! C'est à peu près aussi subtil que du Sartre, mais en moins prétentieux. Leur trajet sera donc encombré d'embûches préhistoriques comme des ptérodactyles ou des dinosaures gigantesques, ainsi que quelques hommes des clans ennemis qui se baladeront parfois dans de bien étranges appareils, comme cette moto volante! Il faudra, sur la route, franchir des



gouffres mortels en faisant de graciles et félics sauts acrobatiques, comme seul un homme préhistorique de quatre-vingt kilos sait les faire et tirer à tout va sur tout ce qui bougera. C'est sans doute dans le domaine du tir que se situe la seule originalité de ce jeu d'action/plates-formes, puisque divers tirs vous seront proposés, si vous parvenez à attraper les oeufs bonus. C'est ainsi que vous pourrez lancer à la face de vos ennemis stupéfiés des haches de guerre, des roues, des boomerangs, des flammes ressemblant à des os de sèches... et ainsi de suite. Chacune de ces armes possède, bien sûr, des capacités de portée et de puissance qui lui sont propres.

La réalisation de Joe et Mac est "dans l'air du temps".

Pratiquement tous les derniers jeux sortis sur cette console (Dream Master, New Zealand Story, Adventure Island II...) ont prouvé de graphismes soignés, d'une animation de valeur et de deux ou trois autres choses faisant de la fiche technique du jeu une longue liste de compliments en vieillissant. Joe et Mac donc, disais-je, ne fait pas pareille pas. Les graphismes sont, une fois de plus, très beaux (tout est relatif ne le blions pas!) et l'animation excellente à plusieurs points de vue. Tout d'abord, le scrolling horizontal est impeccable, ensuite, les sprites énormes sont animés sans le moindre problème (ou presque, le jeu presque étant insignifiant). Les mouvements des personnages sont souples et souhait, conclusion: la "jouabilité" suit, il n'y a pas de secret.

Contrairement à la version de la SFC qui pouvait se jouer à deux simultanément, Joe et Mac sur la Nintendo ne peut se jouer qu'à deux successivement, ce qui est nettement moins drôle.

Pou finir, un



mot sur la difficulté de ce jeu, la moyenne; j'avais bien un mot, pas deux! Ce jeu pour dire que, tout en étant légèrement plus difficile que la version 16 bits, Joe et Mac fait tout de même partie de ces jeux qui ne passent pas la semaine. Bref, un jeu en clair-obscur qui a au moins le mérite de ne pas être trop subtil et qui sera "défouloir" parfait, surtout si vous sortez de la mens en ce début juillet.

T.S.R.



EDITEUR: ELITE  
GRAPHISME: 15  
ANIMATION: 16  
SON: 14  
MANIABILITE: 16



# ECLATES TOI!

## AVEC DES GIGA NEWS

**TERMINATOR** (MEGADRIVE) - **STREET FIGHTER 2** (SUPER NES) - **GP MONACO 2** (MEGADRIVE)  
**HOOK** (GAME BOY) - **THE SIMPSONS** (MEGADRIVE / SUPER NES) - **SPLATTER HOUSE 2** (MEGADRIVE)  
**TURTLES 3** (NES USA) - **TURTLES 4** (SUPER NES) - **MEGAMAN 4** (NES USA) - **POPEYE 2** (GAME BOY)

+ toute la gamme des jeux et accessoires pour toutes machines !

**Tu trouveras toute la sélection près de chez toi !**

**STAR DUST** (AM/PC)  
Rue Gretry, 31  
1000 BRUXELLES  
02/218.60.26

**ACCESS COMPUTER** (AM/PC)  
Place J. Jaures, 3  
4040 HERSTAL  
041/40.11.10

**OPTICENTRE & ALPHONSE VIDEO**  
Chaussée de Jolimont, 37 & 55  
7100 HAINE St PIERRE  
064/21.25.88 (NINTENDO)  
064/26.31.91 (SEGA)

**VIDEO GUILLEMINS**  
Rue des Guillemins, 20  
4000 LIEGE  
041/53.10.31

**HERVE VIDEO**  
Outre Cour, 26  
4651 HERVE  
087/67.93.63

**AYWAILLE VIDEO**  
(SEGA uniquement)  
Rue Saint-Pierre, 2  
4920 AYWAILLE  
041/84.66.79

**MEDIA-VIDEOTHEQUES**  
LUXBG.-VILLE,  
HOWALD,  
LUXBG.-GARE,  
ESCH/ALZETTE,  
DUDELANGE,  
DIFFERDANGE

**UN SOFT** (AM/PC)  
Boulevard Tiron, 173  
6000 CHARLEROI  
071/30.36.65

**GILLARD VERMEIRE**  
Avenue Mascaux, 237  
6001 MARCINELLE  
071/36.96.41

**VIDEO STAR**  
Rue de France 31  
5600 PHILIPPEVILLE  
071/66.80.73

**CINE-VIDEO**  
Grand'rue, 33  
6200 CHATELET  
071/39.44.26

**VIDEO BOX**  
Avenue Jean Materne, 194  
5100 JAMBES  
081/30.12.29

**VIDEO HOLIDAY**  
Rue de la Cloisière, 24  
6224 WANFERCEE BAULET  
071/81.73.72

**Game  
busters**

Détaillants pour un bon choix, offrez-vous la sélection  
**GAMEBUSTERS**, votre conseiller en jeux vidéo.  
Un renseignement, n'hésitez pas à nous contacter !

Av. E. Cordonnier, 141  
B-4800 VERVIERS BELGIQUE  
TEL 32 (0) 87 / 23 19 84  
FAX 32 (0) 87 / 23 06 57

# European Club SOCCER



O he ohe ohe oheeeee, we are the champion, we are the champion". Tel était le cri des spectateurs emplissant les tribunes de la finale. Pour une finale, cette finale du championnat d'Europe des Nation en était une belle. Sur le terrain, les joueurs se passaient la balle avec vitesse et les dribbles étaient nombreux. Devant les buts aussi, les différentes actions, de chaque côté, étaient plutôt intéressantes. De toute ma vie de commentateur, concluait Thierry je n'avais jamais vu une partie aussi acharnée et disputée. Normal, tous les atouts étaient dans la manche du joueur, qui, avec un peu d'entraînement, maîtrisait sans difficulté cette simulation de Virgin signée Virgin.

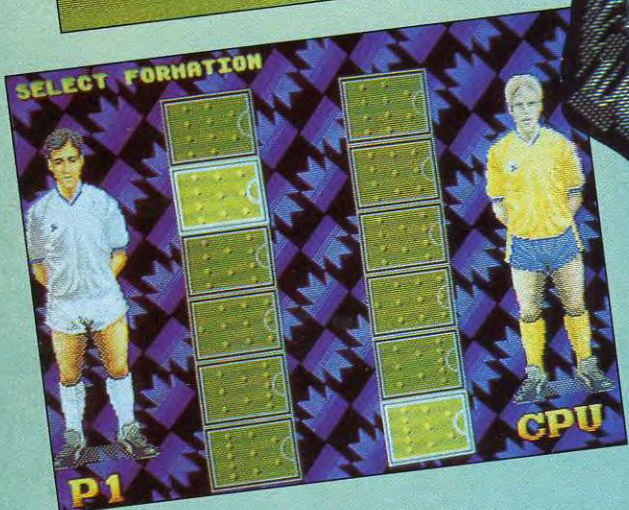
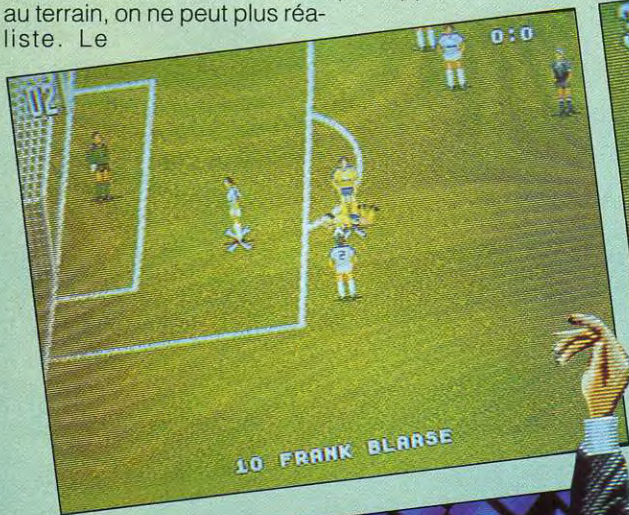
A l'écran, c'était comme dans le meilleur des mondes, les joueurs étaient parfaitement bien détaillés et leur taille, par rapport au terrain, on ne peut plus réaliste. Le

joueur en possession de la balle se voyaient flanqués d'une petite marque pour le différencier des autres. Ah oui, pour être claire, cette simulation était limpide.

En se déplaçant sur le terrain, la caméra suivait parfaitement l'action en cours et surtout la balle. A chaque instant, la balle était toujours visible et ce, à tous les niveaux, ce qui tranchait singulièrement avec une autre simulation de football sur une autre machine: Super Cup Soccer de Jaleco sur Super Famicom. Le choix des équipes s'effectuait sans grosse difficulté et l'arbitre avait toujours des décisions que personne ne pouvait contester. En suivant la balle, la caméra permettait de découvrir le terrain qui scrollait dans toutes les directions. A vue de nez, le terrain devait faire à peu près cinq écrans de large et trois de haut, respectant ainsi les dimensions rapportées d'une véritable pelouse de football. Pour parfaite-

ment s'habituer aux différentes techniques de jeu, il fallait bien évidemment s'entraîner; heureusement, les organisateurs avaient tout prévu à cet effet. L'entraînement avant la compétition n'était pas un très gros problème. Quand on en eut marre de jouer toujours avec l'ordinateur, qui, malgré toute sa volonté, avait des attaques un petit peu stéréotypées, on décida d'inviter un ami à partager le second joystick qui traînait sur la table. Ahhh bon Diou, à deux c'était encore plus rigolo. Moins stéréotypé, le jeu était plus vivant et les attaques fusaient de partout ainsi que les erreurs techniques, d'ailleurs.

D'une réalisation honnête, European Club Soccer est une bonne simulation du sport européen numéro un. Malgré tout, les vrais amateurs auront peine à trouver cette production gi-



gantesque. Pour l'instant, la Megadrive et le foot ne font pas bon ménage, même si, avec Virgin, un pas important vient d'être franchi. Ce n'est pas suffisamment important pour nous satisfaire pleinement. Mais European Club Soccer est en bonne voie.

J'm DESTROY

EDITEUR : VIRGIN  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 16  
SON : 15  
ANIMATION : 15



# OLYMPIC GOLD

**A** peine le jeu sorti sur Megadrive et sur Master System, qu'il arrive sur la Game Gear. Il s'agit là d'une parfaite adaptation de la version MS. On retrouve donc les sept épreuves : lancer du marteau, plongeon, cent mètres, cent dix mètres haies, quatre fois cent mètres nage libre, saut à la perche et tir à l'arc. Une fois encore, les graphismes sont excellents et, comble du bonheur, on distingue sans aucun problèmes les différents sprites à l'écran. Seuls les chiffres affichés ne sont pas toujours bien visibles et il faut parfois se forcer le vue pour connaître ses résultats. Il faut aussi signaler que les sons sont excellents, même s'ils ne sont pas toujours suffisamment présents. Il faut aussi noter que, tout comme le version Master System, le jeu est d'un niveau de difficulté très abordable, voire plutôt facile. L'inconvénient majeur de cette version, c'est sans doute la manipulation. Appuyer frénétiquement sur les deux boutons, tout en voyant ce qui se passe et en tenant la Game Gear relève parfois du tour de force, en tout cas pour ceux qui n'ont pas trois mains. Malgré cet inconvénient technique, le jeu est une fois encore un régal et se classe certainement parmi les trois meilleurs jeux actuellement disponibles sur la Game Gear. Avant de clore cet élogieux article, sachez aussi que, tout comme les autres versions, il peut se jouer à quatre, ce qui donne un intérêt supplémentaire au tout.

T.S.R.



EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 12  
SON : 13  
ANIMATION : 16



AMERICAN GAMES DIRECT

# GAME

N - E - T - W - O - R - K

FRANCE

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

# Magic Sword



**B**lack Orb est le méchant de service. Un beau matin, en sortant de son sommeil et de sa cambrousse, il décida que les choses ne pouvaient plus continuer de la sorte. Il avait besoin d'asseoir son pouvoir et de dominer les autres. Alors, une idée lui vint. Abjecte et cruelle comme toutes les idées des enfoirés qui jonchent le monde des jeux vidéo, il décida de semer la zone sur son passage et de soulever les éléments de la nature. Jusqu'alors, Black Orb est, en effet, le seul être capable de réaliser de telles choses. En se concentrant comme une bête, il peut, avec son mental, faire des trucs extraordinaires. Le problème c'est que cet individu est un réel connard et que la seule chose qui l'intéresse vraiment, c'est faire du tort aux autres.

En se déchaînant donc comme un fou, il fit remonter à la surface de la terre toutes les créatures les plus effroyables et les plus

immondes de la création. Cette action eut des effets pour le moins catastrophiques et la terre fut très rapidement plongée dans des abîmes profonds, très profonds...

Pour enrayer ce phénomène que l'on jugeait outrageusement honteux et dangereux (ça le serait à moins), un homme, un seul, décida de lutter pour rétablir l'ordre dans tout ce boxon innommable.

En gros, l'action de Magic Sword se déroule dans une tour qui comporte une cinquantaine de niveaux. Dans chacun de ces différents niveaux, notre valeureux guerrier pourra trouver des bonus, des options spéciales ainsi que des clefs. Les clefs sont les objets les plus importants à trouver et à récupérer dans Magic Sword. En effet, elles permettent d'ouvrir des portes. Derrière ces portes, des prisonniers sont enfermés. L'un

des buts de ce jeu de Capcom est donc de libérer ces

otages. En les libérant, ils vous suivront partout où vous irez. Ainsi, vous pourrez bénéficier de leurs armes et de leurs

qualités propres. Si vous libérez le Paladin, par exemple, vous aurez toutes les opportunités du monde pour utiliser sa grande puissance de feu. Elle vous sera particulièrement utile, notamment pour détruire les monstres de fin qui vous prendront assez rapidement la tête. En fait, dans Magic Sword, il n'y a pas que les monstres de fin qui prennent la tête, tout le jeu est une véritable galère vivante. Ne croyez surtout pas que sa réalisation soit bâclée, cela serait faux. Mais très sincèrement, on était en droit d'attendre mieux au niveau de l'intérêt d'un jeu Capcom. A chaque niveau, on change les sprites, les décors et les pièges et l'on recommence comme en 40. On frappe, on saute, on évite les ennemis, etc... Très rapidement on s'aperçoit que Magic Sword ne tient pas bien longtemps la route devant les meilleures productions dans le genre (car sur Super Famicom, des jeux ressemblant à Magic Sword, il n'y en a pas qu'un!). Avec un concept de jeu pourtant fort sympathique, le fait de pouvoir libérer des prisonniers et de les utiliser par la suite, moi, c'est un plan qui me plaît bien, Magic Sword a énormément de difficulté à convaincre. Ni bon, ni mauvais, ni accrocheur, ni trop rapidement lassant, cette cartouche de huit mégas ne laissera que peu de traces sur Super Famicom.

**J'M DESTROY**

**EDITEUR : CAPCOM**  
**GRAPHISME : 17**  
**ANIMATION : 15**  
**MANIABILITE : 15**  
**SON : 16**  
**VU ET DISPO CHEZ**  
**EURO LOISIR**

**SUPER FAMILICOM**  
**68%**



**MEGA DRIVE\***  
+  
**Sonic**  
**1290 Frs**



Megadrive + Mega CD ▲

Alisia Dragoon : 299 Frs

Alisia Dragoon	299 F	Rent a Hero	399 F
Battle Mania	449 F	Runark	269 F
Beast Warriors	449 F	SD Valls	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	275 F
Fire Mustang	449 F	Turbo Out Run	229 F
Galaxy Force II	349 F	Valls	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	trés, renseignez-vous...	

Hero MD : 449 Frs



Des arrivages de nouveautés japonaises ou américaines pratiquement TOUTES les semaines, n'hésitez pas à nous téléphoner pour commander...

**MEGA CD + Earnest Evans**  
**3990 Frs**  
Sol Feace, Heavy Nova,  
FHB, NEWS : Lunar 499 Frs



**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

Kaiser	595 F	Populous	595 F	Y's III	595 F
Men II	545 F	Pro Football	595 F	Zelda III	695 F
Arthur Quest	695 F	Rocketeer	695 F	Magic Sword	695 F
Beetle Blaze	695 F	RPM Racing	495 F	Golden Fighter	595 F
Battle Grand Prix	445 F	Super Adventure		Zan 2 Spirit	695 F
Castlevania 4	695 F	Island	695 F	36-15 SHOOT AGAIN	
Contra Spirit	695 F	S.T.G	645 F	POUR LES TOUTES	
Contra Twin	595 F	Super EDF	695 F	DERNIERES NEWS...	
Contra	490 F	Super Formation		Retrouvez les Jeux AMERICAINS...	
F1 Grand Prix	695 F	Soccer	490 F	Bill Lalmer, Smatch TV,	
Final Fight Guy	695 F	Super Mario World	595 F	Adams Family, Lagoon,	
Ironman Fight	695 F	Super Tennis	490 F	Final Fantasy II, Pit	
Gradius III	595 F	Super Valls	695 F	Fighter...etc...etc...	
Hero Boy	595 F	Thunder Spirit	595 F		
Joe And Mac	695 F	Top Racer	445 F		
Hot Wings	595 F	Xardion	495 F		



**1990 F**  
SUPER FAMILCOM (complète) + 1 jeu + 2 manettes

**STREET FIGHTER II**  
Pour SFC, Offre spéciale consultez-nous.



**GAME GEAR**  
Out Run  
**1090F**  
Elue portable de l'année I déale sur la plage ou en voiture... De 245 à 295 frs  
Le jeu 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**

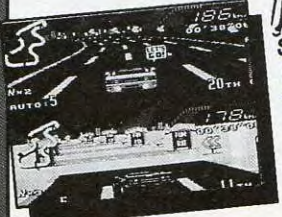
**NEO GEO**  
Magian Lord  
**3490F**



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
Valls (SCD)	490 F
(En carte)	399 F
(En carte)	399 F
(SCD)	490 F
(SCD)	449 F
(SCD)	449 F
(SCD)	449 F

Soldier Blade	
Labyrinth Island Special	
Ray Xamber III	
Gun Buster	
Genocide	
Ranna 1/2	

**Les Mega Promos du mois**



**POUR MEGADRIVE**

SD Valls	269f
Double Dragon II	319f
Runark	269f
Thunder Prowrestling	275f
Turbo Out Run	229f
Slime World	269f
ALISIA DRAGON	299f

**POUR SUPER FAMILCOM**

Top Racer	445f
Battle Grand Prix	445f
Hattrick Hero	395f
RPM Racing	495f

**POUR CORE GRAFX**

Toilet kid	275f
Gradius	249f
Salamender	249f



**FORMULAIRE DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS**

veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

Téléphone ..... Date .....

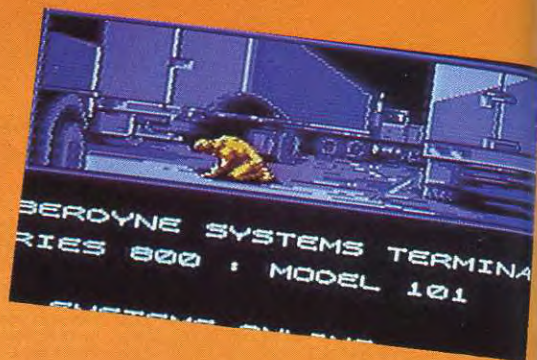
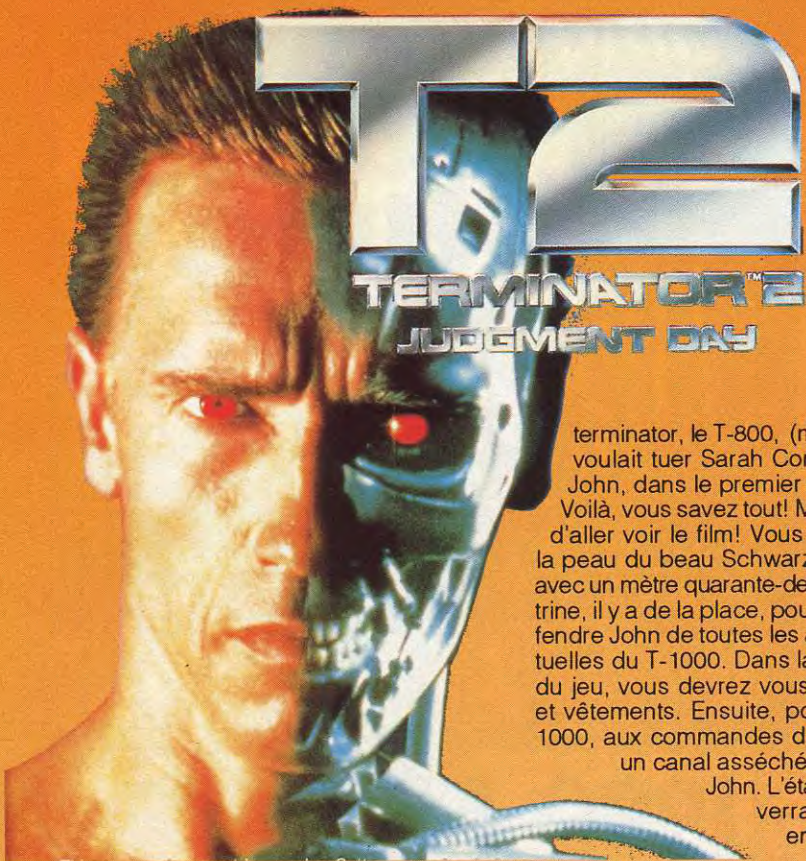
Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
.....	.....	.....
.....	.....	.....
.....	.....	.....

Participation au frais de port et d'emballage 30 F

**MONTANT TOTAL :** .....

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



terminator, le T-800, (même modèle qui voulait tuer Sarah Connor, la mère de John, dans le premier épisode).

Voilà, vous savez tout! Même plus besoin d'aller voir le film! Vous voilà donc dans la peau du beau Schwarzy alias T-800, et avec un mètre quarante-deux de tour de poitrine, il y a de la place, pour retrouver et défendre John de toutes les agressions éventuelles du T-1000. Dans la première partie du jeu, vous devrez vous procurer armes et vêtements. Ensuite, poursuivi par le T-1000, aux commandes d'un camion dans un canal asséché, il faudra trouver John. L'étape suivante vous verra délivrer Sarah,

enfermée dans un asile; celle d'après vous

mettra aux prises avec le complexe informatique de Cyberdyne (ceux qui mettront au point le Skynet) et enfin, pour clore le tout, il vous faudra juste mettre fin aux jours (et aux nuits!) du T-1000 dans un combat d'hommes... enfin de cyborgs.

T2 a pour lui plusieurs avantages. Tout d'abord, son nom, et son thème qui en font un jeu qui a de quoi séduire les fans. Certains passages du film sont plutôt bien repris, ce que tout bon connaisseur se doit d'apprécier. Ensuite, la réalisation tient la route, en particulier l'animation du sprite du T-800 d'une fluidité à toute épreuve! Les graphismes, sans être exceptionnels, restent cependant dans le ton du film, ce qui ne gâche rien. Le T-

800 ressemble bien à Schwarzy et non à Michaël-Angeolo, ce qui est plutôt rassurant. L'ambiance sonore est aussi au rendez-vous, et les diverses musiques (d'un genre aussi curieux qu'original -c'est entre le chant du bol mixer et un morceau de JM Jarre ivre, enfin, JM Jarre dans ses bons jours-) rendent l'atmosphère, non pas du film, mais nécessaire à un jeu d'action de cette trempe.

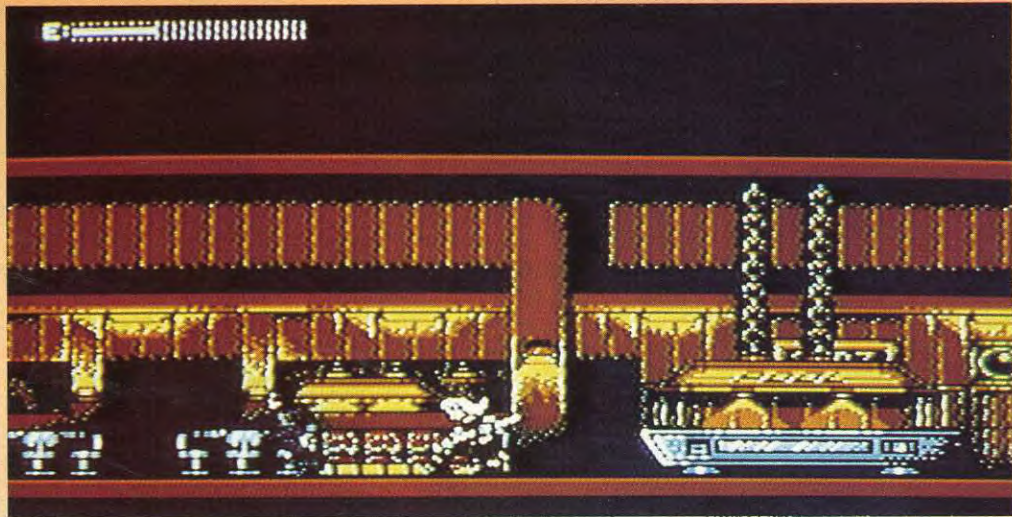
L'inconvénient majeur de ce jeu, suivant le syndrome actuel, c'est son manque d'innovation. Il faut tout de même reconnaître que les diverses phases de jeu (la seconde, difficile, se déroule sur une moto en suivant un scrolling en quasi 3D isométrique) amènent une note de variation qui empêche ce jeu d'être totalement monotone. Pourtant, chacune de ces phases est bien répétitive. La phase un se résume à taper dans une série d'hommes qui viennent vous agresser, la phase deux vous propose

d'éviter des bidons, de faire sauter des portes et de tirer dans le camion qui vous suit... Il n'y a, par conséquent, pas de quoi véritablement s'emballer. Le jeu est bon, certes, mais ce n'est certainement pas une merveille truffée d'idées géniales. L'idée géniale est un mets

de plus en plus rare, et c'est bien dommage car tout commence un peu à se ressembler... En conclusion, T2 vient rejoindre la liste, déjà longue, où la réalisation s'en tire avec tous les honneurs, mais qui déçoit par son parfum de déjà vu. Alors c'est simple, soit on se bouche le nez, soit on attend quelque chose de franchement nouveau. Il ne faut pas désespérer...

T.S.R.

**A**u cas où vous n'auriez pas vu le film, ce qui est une erreur grave, voire capitale, voici en quelques mots l'histoire, qui est en même temps celle du jeu du même nom. Dans le futur, en 2029 pour être précis, les hommes sont prêts pour remporter l'assaut final contre les machines qui se sont révoltées sous la gouverne de Skynet, un ordinateur militaire d'une puissance inouïe. A la tête des combattants humains, un homme, un vrai, non pas madame Cresson, mais John Connor. Après avoir, dans le premier épisode, envoyé un terminator dans le temps (en 1984 si mes souvenirs sont bons) afin de tuer la mère de John Connor avant que celui-ci ne naisse, opérant donc un "avortement rétroactif", les machines décident d'envoyer dix ans plus tard leur dernière création, le T-1000, afin de tuer, cette fois, John Connor lui-même, alors âgé de dix ans. De leur côté, les humains découvrent aussi le moyen de voyager dans le temps et envoient à leur tour un



EDITEUR : L'IN  
GRAPHISME : 14  
MANIABILITE : 13  
SON : 13  
ANIMATION : 17



# FUNWARE

SENSIBLE SOCCER  
220F/220F

AMIGA/ATARI

PUSH-OVER  
230F/230F

## GAMEGEAR

DONALD DUCK 250F MICKEY MOUSE 250F  
FANTASY ZONE 250F OLYMPIC GOLD 270F  
GOLDEN AXE 250F SUPER KICK OFF 250F

## MEGADRIVE

CARTOUCHE  
ACTION REPLAY PRO 545F

MEGADRIVE		MANETTES	
AS ATTACK SUB	490F	MARBLE MADNESS	350F
RAMS BATTLE TANK	450F	MARIO LEMIEUX HOCKEY	450F
ALISA DRAGON	430F	MERCS	410F
BUCK ROGERS	470F	MICKEY MOUSE CASTLE	380F
BULLS VS LAKERS	430F	OLYMPIC GOLD	440F
CALIFORNIA GAMES	400F	OUT RUN	415F
CARMEN SAN DIEGO	460F	PGA TOUR GOLF	420F
CENTURION	450F	PHANTASY STAR 3	490F
CHINA	450F	PIT-FIGHTER	430F
DAVID ROBINSON	430F	QUACK SHOT	430F
DESERT STRIKE	430F	RAMPART	400F
DOUBLE DRAGON 2	420F	ROAD RASH	440F
EA HOCKEY	410F	ROBOCOD	420F
EL VIENTO	490F	ROLLING THUNDER 2	470F
F1 GRAND PRIX	450F	SHADOW OF THE BEAST	490F
GARY TALE	410F	SHINING IN THE DARKNESS	440F
GANTASIA	400F	SONIC	390F
GERRARI GP	420F	STREETS OF RAGE	400F
GAIARES	350F	SUPER OFF ROAD	430F
GALAXY FORCE 2	425F	SUPER MONACO GP 2	490F
GHOULS'N GHOSTS	460F	SUPER SHINOBI	300F
GOLDEN AXE 2	450F	SPLATTER HOUSE 2	460F
IMMORTAL	485F	SPORTS TALK BASEBALL	430F
IDE MONTANA 2	430F	TERMINATOR	460F
JOHN MADDEN 92	410F	TOE JAM AND EARL	420F
JORDAN VS BIRD	430F	WINTER CHALLENGE	420F
JO CAMELEON	440F	Y's 3	490F

ADDAMS FAMILY	235F / 235F
AGONY	240F / -
AIRBUS A320 - VF	340F / 340F
ANOTHER WORLD	250F / 250F
AVENTURES DE MOKTAR	250F / 250F
BARGON ATTACK	240F / 240F
BIRDS OF PREY	310F / 310F
BLACK CRYPT	240F / -
CELTIC LEGENDS	280F / 280F
CHAMPIONSHIP MANAGER	230F / 230F
CIVILIZATION	290F / -
CRAZY CARS 3	240F / 240F
DELIVERANCE	230F / 230F
DUNE	280F / -
EPIC	275F / 275F
EUROPEAN FOOT. CHAMP.	230F / 230F
EYE OF THE BEHOLDER 2	300F / -
FIRE AND ICE	250F / 250F
F1 GRAND PRIX	320F / 320F
G-LOK	230F / -
HARLEQUIN	250F / 250F
HOOK	280F / 280F
ISHAR	275F / 275F
JAGUAR XJ 220	225F / -
JIM POWER	270F / -
LAST NINJA 3	240F / 240F
LURE OF TEMPRESS	270F / -
MONKEY ISLAND 2	340F / -
MYTH	230F / 230F
PINBALL DREAMS	280F / -
PLAN 9 + cassette vidéo	320F / 320F
PROJECT X	245F / -
SPECIAL FORCES	310F / 310F
VROOM	230F / 230F
VROOM - data disk	140F / 140F
COMPIL LC WAIKIKI	300F / 300F
MANETTE TOPSTAR SV 127	290F / 290F
MANETTE SPEEDKING AUTOFL.	130F / 130F
MANETTE OS 155 TYPE AVION	450F / 450F
MANETTE MANTA-RAY	150F / 150F
MANETTE STING-RAY	150F / 150F
EXT. MEM. 1 Mo AMIGA 500+	590F / -
EXT. MEM. 512 Ko avec horloge	290F / -
EXT. MEM. 512 Ko sans horloge	250F / -
LECTEUR EXTERNE 3.5	550F / -

## PC ET COMPATIBLES

ES OF THE PACIFIC	370F GLOBAL EFFECT	325F PUSH-OVER
ET.P.	450F GODFATHER	270F ROCKETEER
ANOTHER WORLD	285F HARPOON 1.2	335F SECRET WEAPONS
17	370F HARPOON BAT. 3 ou 4	145F SHADOWLANDS
BARGON ATTACK	275F HARPOON SCENARIO EDIT.	185F SHUTTLE
BATTLE ISLE	270F HE - 162	215F SILENT SERVICE 2
CIVILIZATION - VF	350F HEIMDALL	360F SPACE QUEST 4 - VF
CONQUEST OF LONGBOW	370F HOOK	320F STAR TREK
COVER GIRL POKER	280F ISHAR	250F STEEL EMPIRE
CRISIS IN THE KREMLIN	300F JACK NICKLAUS GOLF	380F STORM MASTER
CRUISIERE PR 1 CADAVRE	260F KING QUEST 5 - VF	390F SUPER SKI 2
GENERATION	360F LEGEND	330F TIMEQUEST
DUNE - VF	335F LURE OF TEMPRESS	340F TORTUES NINJA 2
EVRA 2 - VF	320F MIGHT AND MAGIC 3 - VF	300F TV SPORT BOXING
PHC	280F MONKEY ISLAND 2	380F ULTIMA VII
TERNAM	310F NOVA 9	380F ULTIMA UNDERWORLD
EUROPEAN CHAMPIONSHIP	280F P-38 LIGHTNING	205F WILLY BEAMISH
EYE OF THE BEHOLDER 2	330F P-80 SHOOTING STAR	215F WING COMMANDER 2 - VF
FALCON 3.0	390F PACIFIC ISLAND	300F WC2-SPECIAL OPE. 1
LIGHT SIMULATOR 4	420F PGA TOUR GOLF	260F WC2-SPEECH ACCESS PACK
PORT APACHE	300F PLAN 9 + cassette vidéo	335F COMPIL LC WAIKIKI

## MANETTES

270F TOPSTAR SV 227	290F
290F QUICKJOY SV 202	190F
350F QUICKSHOT OS 123	170F
250F KONIX SPEEDKING	230F
430F TYPE AVION OS 151	450F
310F FIGHTER	430F
390F CARTE 2 PORTS OS 120 185F	

## CARTES SONORES

270F SOUNDMASTER+	490F
330F SOUNDMASTER II	1390F

## CD ROM

370F ESS MEGA	590F
380F FASCINATION	455F
370F JONES IN FAST LANE	450F
345F KING QUEST 5	420F
240F SHERLOCK HOLMES :	
170F - CONSULTING DETEC.	500F
300F - HOUNDS OF BASKER.	370F

Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 45.22.29.23

FORMULAIRE DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 54.20 - 75811 PARIS CEDEX 17

TITRES	PRIX	NOM
		ADRESSE
		CODE POSTAL
		VILLE
		TELEPHONE
		REGLEMENT : Je joins <input type="checkbox"/> Chèque Bancaire <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat-Lettre je paierai à réception <input type="checkbox"/> Contre remboursement (+ 35 F)
		je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
		N°
		Date d'expiration : .../... Signature obligatoire :
<b>FRAIS DE PORT (25 F)</b> Expédition colissimo		
<b>TOTAL A REGLER</b>		

MATERIEL DE JEUX :  MEGADRIVE  AMIGA  PC et COMPATIBLES  XT  AT  CGA  EGA  VGA  
 GAMEGEAR  ATARI  500  500+  1 MEGA  3,5  1,44 M  720 K  5,25  1,2 M  360 K

**P**eter Pan n'a pas fini d'être ennuyé par le capitaine Crochet, l'éternelle fable recommence... Hook, ce n'est en aucun cas l'onomatopée que fait

le paresseux en digérant son plat d'eucalyptus, mais c'est bien ce film que Steven Spielberg nous a concocté il y a quelque temps à peine. Peter Pan, pour reprendre le fil de mon histoire, a de magnifiques enfants. Cela existe, ne soyez pas choqué! Le capitaine Crochet, toujours heureux de pouvoir jouer de méchanceté vis-à-vis de son ancien ennemi Peter Pan, décide donc de les enlever. Il a réuni dix pirates pour exécuter l'enlèvement, un pour kidnapper les enfants et neuf pour rédiger la lettre de rançon (blague empruntée au Might en Magic MD). Ceci fait, il en profita aussi pour envahir le pays, l'occasion étant trop tentante. Vous l'avez deviné, il faut maintenant délivrer et les enfants, et le pays! Au milieu d'un nombre important de tableaux, vous dirigerez Peter Pan dans ce que l'on pourra appeler, n'ayons pas peur

# Hook

des mots, un archi-classique jeu de plates-formes. Je ne dirai pas que le jeu espère se vendre en ne comptant que sur son seul nom (l'arnaque marche généralement bien, souvenez-vous de The hunt for Red October) car il faut bien avouer que, contrairement à d'autres dont le nom ne se trouve qu'à quelques centimètres de vos doux yeux, la fiche technique de Hook peut se vanter d'être à la hauteur. Premier point, l'animation est OK. Le scrolling multidirectionnel est bon, même

pour le mouvement de l'écran en

vertical, ce qui est un exploit pour cette machine. Les sprites ne clignotent pas et aucun "bug" désagréable n'accompagne leurs déplacements. On croit rêver, n'est-ce pas? Les graphismes, particulièrement ceux des sprites, sont soignés, mais leur nombre beaucoup trop limité est à déplorer. Voir un pirate une fois, c'est sympa, le voir dix fois... Enfin, la bande sonore, bien loin de faire des prouesses, gagne en valeur par sa discrétion. On se distingue comme on peut...

Il se trouve cependant que le jeu n'est pas loin d'être inintéressant. L'action n'est pas assez soutenue et se répète bien vite sans faire, à aucun moment, la plus sensible démonstration d'originalité. Le but du jeu se résume en tout et pour tout à ramasser des objets, tuer quelques méchants et se creuser la tête une fois de temps en temps pour trouver le bon passage. Wouah... c'est super excitant... Si ces jeux d'action/ plates-formes sont pour vous ce qu'il y a de mieux, feuiletez donc les quatre ou cinq derniers numéros de Joystick, vous trouverez certainement plus attrayant. Vous pouvez même chercher plus loin. En allant faire un tour du côté d'un Mario ou d'un Jackie Chan (même si ce dernier privilégie plus l'action), vous devriez être nettement plus comblé. Cela pour dire qu'en dehors de sa réalisation, Hook pourrait ne pas exister que tout le monde s'en porterait pas plus mal. Une déception de plus, nous n'étions plus à ça près.

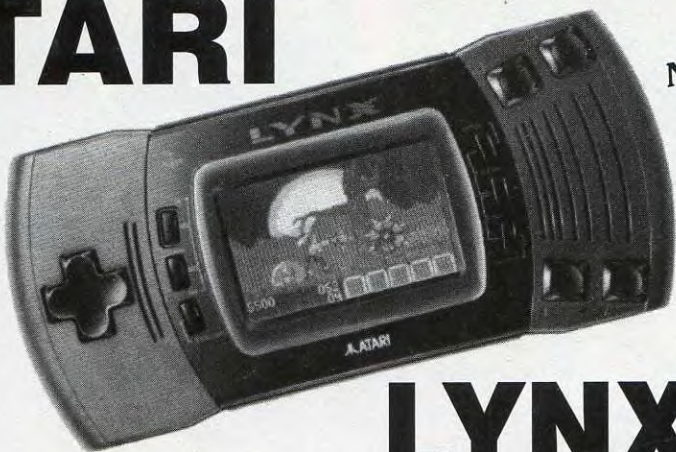
T.S.R.



EDITEUR: OCEAN  
GRAPHISME: 14  
ANIMATION: 16  
SON: 11  
MANIABILITE: 12



# ELUE PAR ULTIMA GAMES COMME LA CONSOLE PORTABLE DE L'ANNEE ATARI



Nouveau  
modèle

## LYNX II

LYNX II .....790F  
LYNX II + cable Comlynx + Pochette de transport + Carte de jeu .....990F

### ACCESSOIRES

Boîte pour jouer à 2 .....50F  
APTATEUR AUTO .....190F  
MENTATION SECTEUR 100F  
CK BATTERIES .....100F  
RE SOLEIL .....45F  
TT SAC DE TRANSPORT .....110F  
ND SAC DE TRANSPORT .....190F

### LISTE DES JEUX

LE LIGHTNING .....270F  
LECTROCOP .....270F  
MPAGE .....320F  
TES OF ZENDOCON .....270F  
UNTLET .....270F  
FORNIA GAMES .....270F  
PHOBE .....270F  
PS CHALLENGE .....270F  
ME WORLD .....270F  
LOR MERCENARY .....270F  
AX .....320F  
RIBIRDS .....270F  
BO SQUASH .....270F  
AD BLASTER .....320F  
URNAMENT CYBERBALL .....320F  
IA GAIDEN .....270F  
PERBOY .....270F

APB .....320F  
RYGAR .....320F  
HARD DRIVIN .....320F  
TURBO SUB .....320F  
SCRAYARD DOG .....320F  
AWESOME GOLF .....320F  
CHECKERED FLAG .....320F  
BLOCK OUT .....270F  
MS PAC MAN .....270F  
STUN RUNNER .....320F  
XYBOTS .....320F  
SHANGAI .....270F  
VIKING CHILD .....320F  
ISHIDO .....320F  
BILL AND TED'S .....320F  
GOLF CHALLENGE .....320F

### NOUVEAUTES

TOKI .....320F  
LYNX CASINO .....320F  
HYDRA ..... Nous Consulter  
BATMAN II .....NC  
SUPERSWEEKK .....NC  
RAMPART .....NC  
CRYSTAL MINES II .....NC  
ROBOTRON .....NC

### NOUVEAUTES A VENIR

SOCCER  
HYPERDROM  
PINBALL JAM  
PIT FIGHT  
KUNG FOOD  
SHADOW OF THE BEAST  
STEEL TALONS  
FOOTBALL  
BASEBALL HEROES  
DIRTY LARRY  
VOLLEYBALL  
DINO OLYMPICS  
DEAMON'S GATE  
SUPER ASTEROIDS  
LEMMINGS  
STRIDER II  
SPACE WAR  
GEO DUEL  
CABAL  
HOCKEY

N'hésitez pas à nous  
appeler pour  
connaître toutes les  
caractéristiques de  
la LYNX II



Nouveauté : Batman



Nouveauté : Batman



Nouveauté : Rampart



Xybots



Chess Challenge



Xénophobe



Zarlor



Warbirds

Prénom :  
Adresse complète :

(obligatoire)

Date d'expiration :

Modes de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Prix Produit Prix

Montant .....  
Port matériel 100F - Port logiciel 25F  
Total .....

### BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris

ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris  
Tél. (1) 43 38 96 31

demandez la VPC pour la disponibilité des produits

JOYSTICK ATARI 07-08-92

# ULTIMA games

### LES AGENCES EN FRANCE

#### PARIS

5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31

#### PARIS

21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

#### LILLE

72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

#### BORDEAUX

3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

#### MARSEILLE

26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

#### PAU

17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06

### NOUVEAU -> MULHOUSE

13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67

### MAIS NON VOUS NE REVEZ PAS !



OFFRE  
SPECIALE  
MEGA STE

POUR L'ACHAT D'UN ULTIMA vous offre

**MEGA STE OPEN**  
(2Mo de ram - clavier - manuel - péritel)  
à 4990F **400F**  
en bon d'achat

**MEGA STE 2/48**  
(idem + disque dur de 48Mo)  
à 6990F **500F**  
en bon d'achat

**MEGA STE 2/48M**  
(idem + écran monochrome HR)  
à 7990F **700F**  
en bon d'achat

**MEGA STE 2/48  
MULTISYNCHRO**  
(avec écran Multisynchro)  
à 10500F **1000F**  
en bon d'achat

#### DISQUES DURS PROTAR SUPER PROMO

#### LA FIABILITE !

sont équipés en standard, en plus des 2 ports SCSI, d'une interface SCSI externe autorisant leur utilisation sur Mac et PC. De 20 à 440 Mo.

#### EXTENSIONS MEMOIRE

POUR STF ET STE. A PRIX HYPER SYMPAS

Lecteur externe 590F

LECTEUR PC720B (avec Blitz incorporé) Dispo

Lecteur interne 550F

Freeboot posé 290F

Rallonge joystick 40F

Ecran 19" TT 7790F

Ecran 19" Mega ST/STE 9490F

Ecran SM144 1290F

Ecran Multisyn c. 3690F

SCANNER À MAIN : 3690F

PROMO

NOUVEAUTES

BITOS avec ROM 2.06 850F

La Rédacteur 4 1950F

Studio Effect 3985F

TT SCAN 690F

Studio Scan 1530F

DCK 250F

Capot de protection pour Atari 520 ou 1040 95F

**520 STF 1290F**

**1040 STF 1790F**

Dans la limite des stocks disponibles

520 STE livré avec une quarantaine de programmes = 2490F

1040 STE livré avec une quarantaine de programmes = 2990F

# 1000F

C'est le prix que nous reprenons votre SM124 ou SM 144 pour l'achat de notre moniteur Multisynchro couleur

### CREDIT

Possibilité de paiement en 4 fois ou de crédit sur une durée plus longue après acceptation de notre partenaire financier.

Contactez-nous pour connaître les modalités et les taux.

Offres dans la limite des stocks disponibles, prix révisable sans préavis - Attention certains articles peuvent ne pas être disponibles dans certains ULTIMA Games.

**D**ans la série j'essaye de faire mieux que mon voisin et j'ai beaucoup de mal à y parvenir, voici Macross 2036 D'IGS. Il faut dire que le domaine attaqué n'était pas spécialement facile; les jeux de tir à scrolling horizontal sur CD Rom, on en connaît beaucoup et pas seulement pour leur médiocrité. Vous avez dit, Gates Of Thunder? Oui, vous avez raison, et désormais, lorsque l'on parle d'un Shoot'Em Up sur CD Rom, on ne peut pas ne pas parler de Gates Of Thunder, tant ce jeu a marqué de son empreinte, cette machine.

Alors, voilà un dessin animé d'une bonne qualité, ni génial, ni ringard; un petit menu vous permet de sélectionner la vitesse de votre vaisseau ainsi que le niveau général de difficulté. Au total, trois vitesses et trois niveaux de difficultés sont directement accessibles et modifiables. En choisissant l'option facile, on comprend vite sa douleur et, quand on commence à jouer, on s'ennuie relativement vite. En effet, à l'écran, pas grand-chose ne bouge. De temps en temps tout de même, on arrive à décocher un tir, à tirer une rafale mais ça ne va pas très loin. Vous l'avez compris, mieux vaut oublier l'option facile de Macross 2036. Au niveau de difficulté supérieur, les choses s'arrangent un petit peu et l'action devient plus motivante. Aux commandes de votre croiseur stellaire, vous naviguez au-dessus de régions futuristes sans grande originalité. Que cela soit au-dessus des régions désertiques ou sur la surface de la lune, l'action, si elle est d'une intensité acceptable, n'est tout de même pas extraordinaire. En détruisant certains aliens, vous récupérez des options bonificatrices (Alain me souffle dans le coin de l'oreille que l'on peut également dire des Bonus, c'est vrai, je n'y avais pas pensé. Qu'il est bon cet Alain!) qui pourront vous être utiles, notamment pour aligner les monstres de fin de niveau. Ces monstres sont malheureuse-



# MACROSS 2036



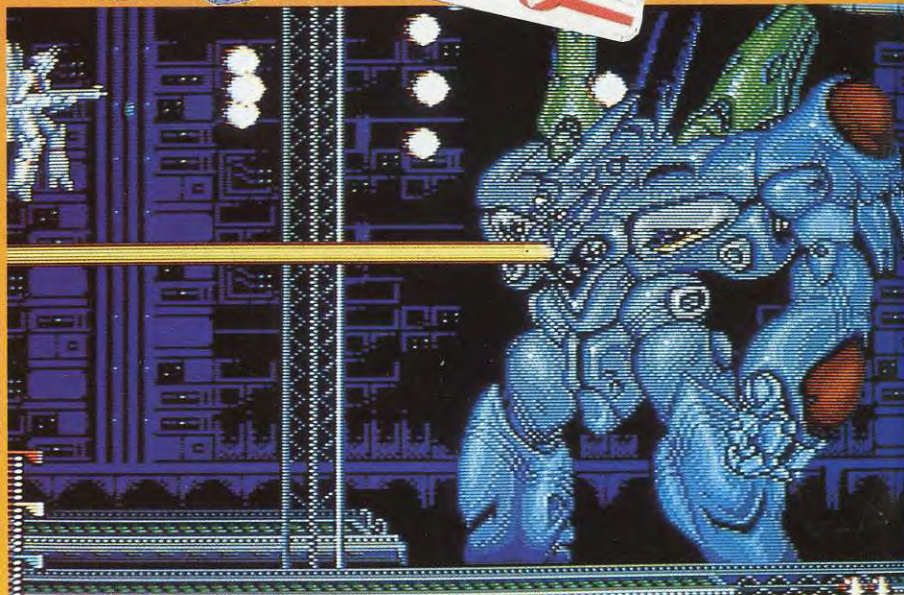
jeu, assez ternes et sans grande originalité. A leur approche -à la manière de Goldorak quand il s'auto-largue- vous vous transportez dans

un énorme robot doté de nouvelles armes. Cette possibilité et ce changement de vaisseau n'apportent pas grand-chose au jeu en lui-même et le résultat reste le même. Inutile donc de vous fouler le crâne, c'est kif kif bourricot. Entre chaque scène, un dessin animé vous permettra, tant bien que mal, de vous mettre dans l'ambiance du jeu, ce qui, vu ce dernier, n'est pas une mission très facile.

Techniquement, ce n'est pourtant pas encore une trop grosse catastrophe. Les sprites bougent bien, le vaisseau que vous dirigez se déplace avec aisance et répond parfaitement aux ordres que vous lui communiquez. Par contre, quand le nombre de sprites présents à l'écran devient

trop important, au second niveau, par exemple, lors des explosions des météorites, on se rend compte des limites des programmeurs de ce jeu, car Macross 2036 a alors une fâcheuse tendance à ralentir. Graphiquement très moyen, ce n'est qu'au niveau de scrolling sur plusieurs plans que ce titre se rachète un tantinet. Mais bon, il ne dépasse que de très peu le niveau des pâquerettes.

**J'm DESTROY**



EDITEUR: IGS  
GRAPHISME: 13  
ANIMATION : 15  
MANIABILITE: 17  
SON: 18





# DIGITAL ACCESS

L'accès Nouveautés

Ouvert du lundi au samedi de 10h à 12h et de 15h à 19h - 1, rue Dragon, 13006 MARSEILLE - ☎ 91 81 26 44

## SEGA MEGADRIVE

- Megadrive sans jeux.....990 F
- Megadrive + jeu.....1290 F
- SEGA CD + Jeu.....2990 F
- SEGA Wonder Mega (new).....4290 F
- Action Replay PRO (new).....529 F
- Back Up Ram (pour Mega-CD).....449 F
- Classic Power Stick.....389 F
- MS Mega Power Stick (new).....369 F
- Original Sega Megadrive.....190 F
- Original PRO 2 (new).....249 F
- SEGA Adaptor (pour jx japonais).....99 F

## LES NOUVEAUTES

- Aladdin III.....N.C.
- Aladdin Rival.....449 F
- Aladdin Runner.....N.C.
- Armen Senna Monaco GP II.....449 F
- Blood Money.....N.C.
- California Lakers.....449 F
- Calish.....N.C.
- Calishov.....449 F
- Back Rock.....449 F
- David Robinson Basketball.....449 F
- Dodge Danpei.....449 F
- European Club Soccer.....449 F
- Formula Grand-Prix.....449 F
- Glacier.....449 F
- Grand Slam (tennis).....449 F
- London vs Bird.....449 F
- Mega's Fun House (Simpson).....449 F
- Summings.....N.C.
- Olympic Gold.....449 F
- Real Deal Boxing.....N.C.
- Shooting Force (us).....599 F
- Snake Pocket (billard).....449 F
- Snatcher House II.....449 F
- Terminator.....N.C.
- Tron Cresta.....449 F
- Thunder Force IV.....449 F
- Pro Golf.....449 F
- Trunkle Tale.....449 F
- Tron II.....449 F

## LES OFFRES DU MOIS

- Aladdin Dragon.....349 F
- Armen Alive.....249 F
- Armen Omen.....349 F
- Armen Rogers.....399 F
- Armen MD.....349 F
- Armen Of Power.....399 F
- Armen Ball 2.....349 F
- Armen Empire.....349 F
- Armen World Cup '92.....349 F
- Armen Pro Wrestling.....349 F
- Armen Out Run.....349 F

## JEUX MEGA CD

- Aladdin Lord (new).....499 F
- Aladdin Stories.....499 F
- Armen Dragon (new).....499 F
- Armen Bringer.....449 F
- Armenator Organ (new).....449 F
- Armenator Master (new).....499 F
- Armenest Evans.....449 F
- Armen Horror Band "FHB".....499 F

- Heavy Nova.....449 F
- Lunar The Silver Star (new).....499 F
- Merry Go Round (new).....449 F
- Prince of Persia (new).....499 F
- Rise of the Dragon (new).....499 F
- Sol Peace.....449 F
- Thunder Storm FX (new).....449 F
- Wonder Dog (new).....499 F

## SUPER FAMICOM

- Super Famicom+2 manettes+jeu.....2290 F
- Convertisseur SNES-SFC de Luxe.....169 F
- Capcom Fighter Stick.....N.C.
- Boitier Infrarouge Capcom.....N.C.
- Joystick J.B. King.....650 F
- Joystick XE-1 SFC.....790 F
- Lot de 5 Boitiers individuel SFC.....100 F
- Malette de transport "Family Case".....225 F

## LES NOUVEAUTES

- Astral Bout (new).....590 F
- Blazeon (new).....650 F
- Combatribes (new).....590 F
- Contra Spirits.....590 F
- Dino Wars (new).....650 F
- Dodge Danpei (new).....590 F
- F-1 Exhaust Heat.....590 F
- F-1 Grand Prix.....590 F
- F-1 Super Driving (new).....650 F
- Final Fight Guy+CD.....650 F
- Golden Fighters (new).....590 F
- Hat Trick Hero (soccer).....590 F
- H O O K (new).....650 F
- Ken Le Survivant 4 (new).....N.C.
- King Of The Monsters (new).....650 F
- Magic Sword.....590 F
- Mario Paint (Battery+souris).....650 F
- Parodius (new).....650 F
- Phalanx (new).....650 F
- Prince of Persia (new).....650 F
- Ranma 1/2.....590 F
- Rushing Beat.....590 F
- Street Fighter II (Mega News).....790 F
- Super Aleste.....590 F
- Super Battle Toads (new).....650 F
- Super Bowling (new).....590 F
- Super Cup Soccer.....590 F
- Super Dunk Shot (new basket).....650 F
- Super F-1 Circus (new).....590 F
- Syvalion (new).....590 F
- Tortues Ninja IV (new).....650 F
- Ultimate Football (new).....590 F
- WWF Wrestlemania.....590 F

## LES OFFRES DU MOIS

- Actraiser.....449 F
- Actraiser 2 (Soul Blader).....449 F
- Battle Blaze.....449 F
- Battle Grand Prix.....449 F
- Boxing World Champion.....449 F
- Castlevania IV.....449 F
- Cyber Formula.....449 F
- Dimension Force.....449 F
- F-Zero.....449 F
- John Madden Football.....449 F
- Last Fighter Twin.....449 F

- M U S Y A.....449 F
- Raiden Trad.....449 F
- Rocketeer.....449 F
- Super Adventure Island.....449 F
- Super E.D.F.....449 F
- Super Smash TV.....449 F
- Super VALIS.....449 F
- Xardion.....449 F

## JEUX SUPER NES (US)

- Adam's Family.....590 F
- Blues Brothers (new).....N.C.
- Chessmaster.....550 F
- Dream TV (new).....590 F
- Final Fantasy II.....590 F
- Gun Force (new).....N.C.
- Home Alone.....550 F
- Krusty's Fun House (simpson).....590 F
- Might & Magic 2 (new).....590 F
- NCAA Basketball (new).....590 F
- Pit Fighter (new).....550 F
- Robocop III (new).....N.C.
- Smart Ball (new).....590 F
- Space Football (new).....590 F
- Super Battle Tank (new).....590 F
- Super Off Road.....550 F
- Super Play Action Football (new).....590 F
- The Ninja Turtles 4 (new).....590 F
- The Simpsons (new).....N.C.
- Tyson's Power Punch 2 (new).....590 F
- Wheel of Fortune (new).....590 F
- Zelda III "La Légende".....590 F

## SNK NEO GEO

- Neo-Geo+Manette.....2990 F
- Neo-Geo+2 manettes.....3290 F
- Manette SNK Neo-Geo.....490 F
- Memory Card.....290 F

## LES NOUVEAUTES

- Baseball Stars 2.....1390 F
- Eight Man.....1290 F
- Fatal Fury.....1390 F
- Frenzy Football.....1290 F
- King Of The Monsters 2.....N.C.
- Last Resort.....1390 F
- Mutation Nation.....1390 F
- Ninja Commando.....1390 F
- Robot Army.....1390 F
- Sengoku II.....N.C.
- Soccer Brawl.....1290 F

## SEGA GAMEGEAR

- GameGear + Columns.....990 F
- GameGear + Sonic.....1190 F
- Loupe Sega Big Window.....169 F
- Gear Master (pour jeux master system).....169 F
- Universal Battery Pack (new).....369 F

## LES NOUVEAUTES

- Aerial Assault.....269 F
- Aleste.....269 F
- Alien Syndrome.....269 F
- Buster Ball.....269 F
- Chase HQ.....269 F
- Crystal Warriors.....299 F

- Donald Duck.....269 F
- Joe Montana Football.....269 F
- George Foreman Boxing.....299 F
- Hyoutan Island.....269 F
- Hyper Pro Baseball.....269 F
- Monster World II.....269 F
- Revenge of Drancon.....269 F
- Slider (skweek).....269 F
- Sonic the Hedgehog.....269 F
- Space Harrier 3.....249 F
- Spiderman II.....299 F

## NINTENDO GAMEBOY

- GameBoy.....590 F
- Gameboy + jeu.....690 F
- GameBoy Cleaning Kit.....179 F
- Sacoche ceinture "Hip Pouch".....245 F
- Malette de transport "Carry Case".....175 F
- Hyper Boy (écran+support+joystick).....449 F
- Universal Battery Pack (new).....369 F

## LES NOUVEAUTES

- Addams Family.....285 F
- Adventure Island.....265 F
- Batman 2.....245 F
- Beetle Juice.....285 F
- Booby Boys.....285 F
- CastleVania II.....225 F
- Double Dragon 2.....265 F
- Final Fantasy Legend 2.....349 F
- F-1 Hero II.....285 F
- HOOK.....285 F
- Hudson Hawk.....N.C.
- Kick Off (pro-soccer).....285 F
- Mega Man 2.....285 F
- N.B.A. II.....285 F
- Ninja Turtles 2.....225 F
- Parodius.....245 F
- Prince of Persia.....285 F
- Robocop 2.....265 F
- Star Trek.....265 F
- Super Hunchback.....285 F
- Terminator 2.....285 F
- Tiny Toons.....N.C.
- The Simpsons.....265 F

## NEC PC ENGINE

- Core Grafx + jeu.....990 F
- Core Puissance 5.....1290 F
- Super CD Rom2.....2890 F
- PC Duo.....3790 F
- Turbo Express GT + jeu.....2490 F
- Super System Card v.3.0.....649 F
- Adaptateur 5 joueurs.....249 F
- Nec Turbo Stick (new).....299 F
- Joypad Pc Engine "sodipad".....249

## LES NOUVEAUTES

- Baby Joe.....N.C.
- New Adventure Island.....399 F
- PC Kid III.....N.C.
- Power League V.....399 F
- Tower Of Druaga.....399 F
- Soldier Blade.....399 F
- Stratego.....369 F
- Tower Of Druaga.....399 F

- Truxton.....369 F
- Alpha Wave (SCD).....N.C.
- Davis Cup (SCD).....399 F
- Dragon Knight II (SCD).....499 F
- F1 Circus Special (CD).....449 F
- Forgotten World (SCD).....449 F
- +Avenue Pad.....449 F
- Genocide (CD).....449 F
- Gun Buster Vol.I (SCD).....449 F
- Hawk F-123 (SCD).....349 F
- LOOM (SCD).....449 F
- Macross (CD).....N.C.
- Panza Kick Boxing (SCD).....449 F
- Pop 'n' Magic (SCD).....449 F
- Rayxanber III (SCD).....449 F
- Record of Lodoss War (CD).....449 F
- Shadow of the Beast (SCD).....399 F
- Sorcerian (SCD).....449 F
- Summer Carnival '92 (CD).....449 F
- Super Raiden (SCD).....399 F

## LES OFFRES DU MOIS

- Gomola Speed.....299 F
- Hurricane.....299 F
- Kick Ball.....299 F
- Mister Heli.....299 F
- Over Ride.....299 F
- Spin Pair.....299 F
- Toy Shop Boys.....299 F
- Tricky.....299 F

**INCROYABLE !**  
**L'ETE DE TOUS LES CADEAUX !**  
 Pour Tout Achat d'une Nouveauté, Digital Access vous offre un Jeu Surprise\* !  
 Sur votre Console préférée : Megadrive, Super Famicom, Pc Engine, Gameboy, Game gear.  
 Alors pourquoi s'en priver ! Profitez-en...

**NOUVEAUX PRODUITS !**

- CAPCOM FIGHTER STICK
- MARIO PAINT (avec souris)
- ACTION REPLAY PRO
- UNIVERSAL BATTERY
- WONDER MEGA
- MAGAZINE JAPONAIS FAMITSU

POUR LES ACCROS DE LA NOUVEAUTE !

Importateur direct : arrivage en import du Japon et des U.S.A. - Revendeurs : nous contacter par fax au 91.37.12.08.

## LES COMMANDES DOIVENT ETRE ADRESSEES UNIQUEMENT A DIGITAL ACCESS VPC

Allo... 91 81 26 44  
Digital Access VPC



Titres	Machines	Prix
TOTAL :		

Participation aux frais de port : (Etranger nous consulter)  
 - 30 Frs Accessoires, consommables, 100 Frs Matériels  
 - 35 Frs Frais contre remboursement  
 - 10 Frs Jeux et accessoires supplémentaires  
 - 30 Frs Jeux

Nom : .....

Adresse : .....

.....

Ville : .....

Code postal : ..... N°Tél : .....

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

Règlement :  chèque bancaire  C.C.P.  Mandat lettre

DIGITAL ACCESS "LA BOUTIQUE"  
1, rue Dragon 13006 MARSEILLE  
(angle rue de Rome - rue Dragon)

DIGITAL ACCESS VPC : BP 147  
13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX

# THE ADVENTURE ISLAND

## PART II TWO

**A**ttention! Nous voici en face d'une grande innovation dans le monde des scénarios des jeux vidéo! En effet, plus question d'aller secourir sa belle et jeune fiancée (Leilani pour le jeu en question) mais sa soeur! Dire qu'il a fallu l'imagination bouillonnante d'un créateur de génie pour élaborer ce scénario dont la trame est au moins aussi complexe que séduisante! Bon, bref, après cet ironique éloge adressé au merveilleux scénario qui accompagne ce jeu (mais aussi 90% de ses confrères), passons au jeu en lui-même, il y a déjà là de quoi s'enthousiasmer un peu plus.

Pour parvenir à ses fins, le primitif héros de ces aventures ensoleillées devra parcourir près d'une centaine de niveaux tous plus au moins dangereux. Histoire d'accentuer la difficulté, ce qui n'est pas un mal, le temps pour franchir chaque étape est, bien entendu, limité. Chaque niveau qui compose les huit îles au programme est un classique



nageant, volant ou courant, ou encore sur une planche de skate-board pour filer comme le vent et vous rétamé comme jamais. Autre intérêt de ce jeu, la possibilité de le commencer sur n'importe laquelle de ces huit îles, un code vous étant donné dans la notice pour faire apparaître l'écran de sélection. Cela permet de ne pas rester bloqué bêtement à un niveau, sauf bien sûr, si c'est le tout dernier. L'atout majeur de The Adventure Island II est, en fait, sa fiche

qualité, c'est suffisamment rare sur cette console pour que les fans de bons

jeux prêtent attention à ce soft.

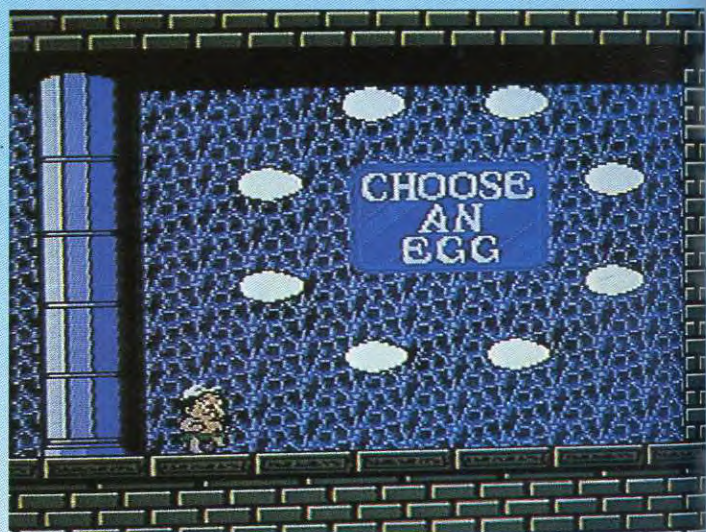
Si vous n'êtes pas convaincus que The Adventure Island tire plus qu'honorablement son épingle du jeu dans ce monde sans loi des jeux de plates-formes, n'oubliez pas que l'éditeur est tout de même Hudson Soft (celui qui avait sorti le mémorable Jackie Chan Action Kung Fu sur cette



du genre "jeu de plates-formes". Feu de camp ou rocher à éviter, étendues de lave au-dessus desquelles il faut passer avec force bonds sur des plates-formes peuplées d'habitants hostiles, monstres volants, rampants et sautants... tous les ingrédients sont là pour composer une salade plates-formiques du meilleur des goûts. Et puis, ce n'est pas parce que l'on en a déjà mangé des centaines de fois que l'on s'en lasse! Le jeu possède néanmoins quelques rares points d'originalité qui ne sont pas sans relever le goût. Tout d'abord, ce système d'œufs magiques grâce auxquels vous pourrez vous retrouver à dos de dinosaures



non pas une seule, mais plusieurs musiques venant faire honneur aux (maigres) capacités sonores de la Nintendo. Les quelques défauts sont toujours les mêmes et ne sont dus qu'à la console, comme, entre autres, le scrolling vertical quelque peu défaillant par moments. Il n'en demeure pas moins que The Adventure Island II est hyper agréable à jouer. Il ne faut pas oublier de mentionner une "jouabilité" de première



technique. Des graphismes de sprites fins, animés parfaitement sur des décors de fond faisant preuve d'un minimum de recherche, le tout accompagné par,

même machine) ce qui, sans faire de publicité (cet éditeur sait aussi faire du moins bon) peut être considéré comme une référence de poids.

**EDITEUR : HUDSON SOFT**  
**GRAPHISME : 14**  
**MANIABILITE : 15**  
**SON : 15**  
**ANIMATION : 13**





# SUPER KICK OFF

**A** croire qu'il n'y avait que la Game Gear à ne pas avoir vu Kick Off! Cette fois, ça y est, c'est fait, et même plutôt bien fait, ce qui est assez surprenant. Il y avait fort à craindre, en mettant Kick Off sur Game Gear, que le jeu ressemble plus à un documentaire sur le reproduction des puces qu'un à véritable match de football. Et, ô surprise, ce n'est pas le cas, même s'il faut tout de même avoir de bons yeux pour suivre correctement l'action. Rangez



vos loupes, elles ne serviront à rien! Une fois encore, on retrouve toutes les options et tout le réalisme qui ont fait de Kick Off ce qu'il est aujourd'hui, le trait d'union entre les footballeurs et les joueurs de jeux vidéos. Sur le terrain, choisissez les tactiques, méfiez-vous des fautes et des cartons distribués par un arbitre vigilant et utilisez toutes les techniques possibles et imaginables. Nature du terrain, présence du

vent, arbitre, esprit d'équipe ou non, tous ces paramètres pourront être changés. Côté formules de jeu, coupe nationale ou internationale et championnats, vous seront proposés. Pas de grandes innovations donc, pour un jeu qui ne pouvait que difficilement créer la surprise. Son avantage : c'est une valeur sûre même si je le répète, la taille vraiment minuscule des sprites ne le rend pas facile à jouer.

T.S.R.



**EDITEUR : US GOLD**  
**GRAPHISME : 11**  
**MANIABILITE : 13**  
**SON : 08**  
**ANIMATION : 14**

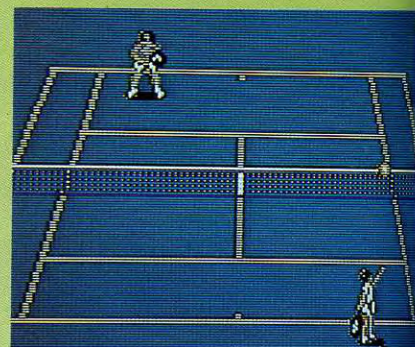
**GAME GEAR**  
**70%**

## WIMBLEDON

Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon

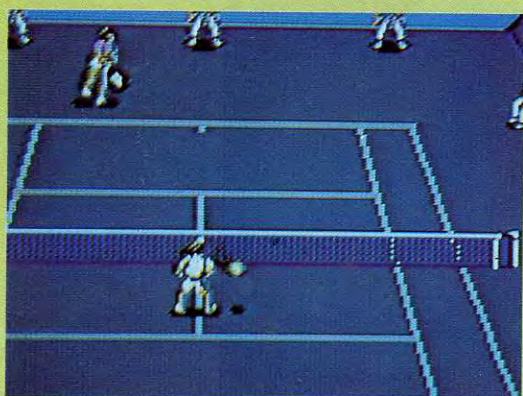
**L**a ludothèque de la Game Gear va pouvoir enfin se vanter de posséder une simulation de tennis. Il s'agit véritablement d'une grande première puisque Wimbledon constitue la première simulation de tennis sur une portable couleur (si l'on excepte le Final Match Tennis sur NEC avec lequel on peut jouer sur la GT

Turbo mais qui n'était pas au départ programmé pour une portable). Et quelle simulation, mes amis! La production est à la hauteur de celle qui sort simultanément sur Master System sous le même nom. Je dois avouer que je suis bien euphorique car les titres se faisaient rares sur Game Gear ces temps-ci. Quand on voit ce qui est prévu pendant les vacances et à la rentrée, on en bave d'avance! et ça commence en fanfare avec ce titre de chez Sega. Vous pouvez choisir tout plein d'options comme la tronche de votre joueur, celle du terrain (gazon, terre battue, quick), le jeu seul ou à deux, etc... Le jeu peut ensuite débiter dans la joie et la bonne humeur. Bien-sûr, il faut s'habituer au maniement du joueur au départ; on passe quelque temps avant de savoir servir comme un pro et réussir à rattraper les balles des adversaires. Mais lorsque l'on a pris le coup, c'est le plaisir total grâce à une réalisation superbe. Le fait de devoir s'entraîner n'est pas un mal mais, au contraire, vous met



vraiment dans la peau d'un sportif qui passe plus de temps à s'entraîner qu'à jouer en tournoi. L'animation est sublime et les actions paraissent même parfois trop rapides, un comble! Les graphismes ne sont pas aussi terribles que l'animation mais c'est la jouabilité qui compte le plus dans une simulation sportive sur console. Et donc là, on est servi par une maniabilité excellente donc un plaisir ludique présent. J'arrête là car une partie m'attend; il faut bien tester les jeux: j'ai un métier, moi!

OLIVIER



**EDITEUR : SEGA**  
**GRAPHISME : 16**  
**MANIABILITE : 17**  
**SON : 15**  
**ANIMATION : 18**

**GAME GEAR**  
**92%**

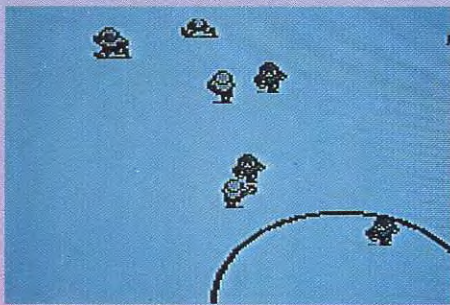
# FOOTBALL

## International

Les footex sur Game Boy n'ont pas vraiment été aidés depuis l'arrivée sur le marché de la petite portable grise. Il n'y a que depuis ces derniers temps, avec la sortie de Super Kick Off suivi de très près par Football International, que tous les espoirs sont permis. Une fois de plus, l'actualité sportive a poussé les éditeurs à nous produire frénétiquement ces simulations de football.

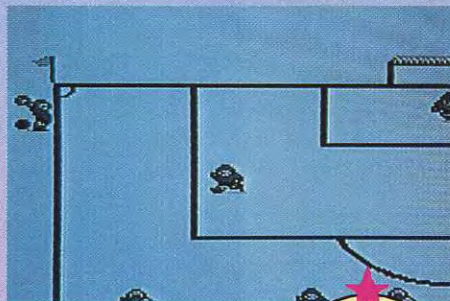
Dans le cas de Football International, vous aller jouer un championnat bien spécial puisqu'après avoir choisi votre équipe parmi les huit pays proposés, vous rencontrerez les sept autres tour à tour. La condition pour durer dans le championnat est de vaincre à chaque match pour espérer passer à l'équipe suivante. Il est possible de choisir la longueur d'un match ainsi que le schéma tactique de votre formation. Vous pourrez, par exemple, choisir un 2-2-2 comme l'Allemagne ou

l'Angleterre (quand c'est la machine qui joue ces équipes) et favoriser ainsi l'attaque par rapport à un 1-3-2 comme c'est le cas pour la France. Les équipes et les joueurs possèdent leurs caractéristiques propres qui sont les suivantes: vitesse (S), dribble (D), placage (T), blocage (KP) et interception (K). Mais la grande nouveauté apportée par Football



International, c'est la présence de deux vues différentes du jeu. Outre la vue classique (de dessus) qui montre un plan rapproché des actions autour du porteur du ballon, l'écran peut à tout moment donner une autre vue, dite de passes longues, qui propose une même vue de dessus mais bien plus générale. Selon les passes (longues ou courtes), votre écran passera d'une vue à l'autre. Vous pouvez vous aussi intervenir en appuyant sur Select pour passer d'une vue à l'autre. Ce petit gadget se révèle fort utile et agréable d'utilisation. La réalisation générale n'est pas mauvaise mais les animations souffrent de quelques ralentissements gênant. C'est surtout aux joueurs qui ont trouvé Super Kick Off trop rébarbatif (trop rapide, trop simulateur) que ce jeu s'adresse car il reste bien plus rigolo à jouer que son prédécesseur.

**OLIVIER**



**EDITEUR : TONKIN HOUSE**  
**GRAPHISME : 12**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 13**  
**ANIMATION : 16**

**GAME BOY**  
**87%**

# 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 passer vos commandes  
 téléphone du lundi au samedi,  
 courrier au :  
 avenue Emile-Zola  
 LILLE

**EGADRIVE**  
 descriptive + jeu ..... 1290 F  
 CD (sans jeu) 2890 F  
 Converter  
 (japonais) ..... 90 F

**NOUVEAUTES**  
 de 390 à 490 F

Dragon  
 Rival  
 Omen  
 vs Lakers  
 Rock  
 Stories (CD)  
 Robinson Basketball  
 Organ (CD)  
 Master (CD)  
 Hero MD  
 Grand-Prix  
 ncer  
 Slam  
 vs Bird  
 Fun House

**NOMBRES PROMOS**  
**SUR TOUTES LES CONSOLES**

Lunar The Silver Star (CD)  
 Monaco Grand-Prix II  
 Olympic Gold  
 Prince of Persia (CD)  
 Rise of the Dragon (CD)  
 Shining Force (us)  
 Splatter House II  
 Thunder Force IV  
 Thunder Pro Wrestling  
 Thunder Storm (CD)  
 Turbo Out Run  
 Twinkle Tale

### 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

Adam's Family (us)  
 Astral Bout  
 Combatribes  
 Contra Spirits  
 F-1 Exhaust Heat  
 F-1 Grand Prix  
 F-1 Super Driving

Final Fight Guy  
 Golden Fighters  
 Gun Force (us)  
 Magic Sword  
 Might & Magic 2 (us)  
 NCAA Basketball (us)  
 Parodius  
 Pit Fighter (us)  
 Prince of Persia  
 Ranma 1/2  
 Robocop III (us)  
 RPM Racing  
 Rushing Beat  
 Street Fighter 2  
 Super Aleste  
 Super Cup Soccer  
 Super Off Road (us)  
 Sylvania  
 The Ninja Turtles 4 (us)  
 The Simpsons  
 Super Wrestlemania  
 Zelda III (us)

### GAME BOY

NOUVEAUTES  
 de 225 à 285 F

Addams Family  
 Adventure Island  
 Bart Simpson  
 Batman 2  
 Beetle Juice  
 Blade of Steels  
 Double Dragon 2

**TOUTES LES NOUVEAUTES**  
**SUR TOUTES LES CONSOLES**

Final Fantasy Legend 2  
 F-1 Hero II  
 Hook  
 Hudson Hawk  
 Mega Man 2  
 NFL Football  
 Ninja Turtles 2  
 Prince of Persia  
 Pro-Soccer  
 Robocop 2  
 Star Trek  
 Super Hunchback  
 Terminator 2

### GAME GEAR

NOUVEAUTES  
 de 245 à 295 F

Aerial Assault  
 Aleste  
 Alien Syndrome  
 Chessmaster  
 Donald Duck  
 Joe Montana Football  
 George Foreman Boxing  
 Hyoutan Island  
 Monster World II  
 Ninja Gaiden

**STREET FIGHTER 2!**  
 Le Must de CAPCOM,  
 enfin disponible sur Super Famicom  
**au prix de 790 F\***

\* Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

Revenge of Drancon  
 Slider  
 Sonic the Hedgehog  
 Space Harrier  
 Spiderman

**NEC CD**  
**SUPER CD**  
**NOUVEAUTES**  
 de 390 à 490 F

Davis Cup  
 F1 Circus Special  
 Forgotten World  
 Genocide  
 Hawk F-123  
 Human Sports Festival  
 LOOM  
 Panza Kick Boxing  
 Pop 'n' Magic  
 Rayxanber III  
 Shadow of the Beast  
 Sorcerian

**TOUTES LES ACCESSOIRES**  
**SUR TOUTES LES MACHINES**

Spriggan Mark 2  
 Summer Carnival'92  
 Super Raiden  
 Super Valis  
 Terra Forming

**NEO-GEO**  
**NOUVEAUTES**  
 de 890 à 1490 F

Base Ball 2020  
 Baseball Stars 2  
 Eight Man  
 Fatal Fury  
 Frenzy Football  
 King Of the Monsters 2  
 Last Resort  
 Mutation Nation  
 Ninja Commando  
 Robot Army  
 Sengoku II  
 Soccer Brawl  
 Thrash Rally

## BON DE COMMANDE

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

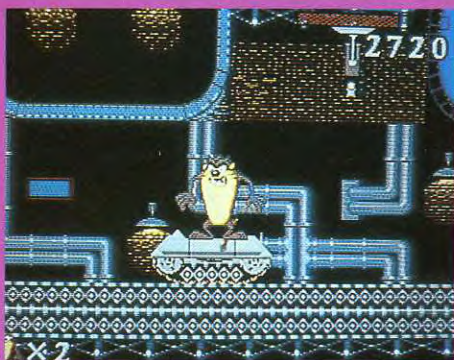
Tél : .....

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)

# TAZ MANIA



**L**a Tasmanie est une petite région méconnue du globe au sud de l'Australie. Outre les Kangourous symbole du pays, la Tasmanie est un pays très riche en animaux étranges et rigolos. Sans vraiment avoir de nom, le héros de Taz-Mania est une sorte de gros ours à l'allure plutôt sympathique qui a un gros problème. Il bouffe, il dévore raide sur place tout ce qu'il trouve.

C'est d'ailleurs une véritable obsession et pour remplir son gros bidon, notre ours, héros des dessins animés de la Warner, s'en va en chasse. Le met qu'il préfère par dessus tout, c'est les oeufs géants de ptérodactyle de gros animaux préhistoriques. En discutant avec l'un de vos amis, animal de Tasmanie également, vous apprenez qu'une île pullulait de ces oeufs et de ces animaux étranges. Evidemment, ces monstres volants ne sont pas d'une sympathie à toute épreuve et pour leur voler et leur bouffer leur oeufs, il va falloir s'accrocher sec et assurer comme une bête. Le ventre vide, vous vous décidez de partir vers cette île mystérieuse pour obtenir ces oeufs qui paraît-il seraient capable de nourrir une famille entière pendant une année entière, le pied! Outre les divers monstres tous très "cartoon", qui habitent l'île et que vous rencontrerez, vous traverserez également des paysages variés. En tout dix huit niveaux vous mèneront la vie dure avant d'arriver devant le ptérodactyle-en-chef, gardien de l'oeuf tant convoité. Parmi les paysages, vous aurez l'occasion de visiter et de traverser des déserts, des régions arctiques où la glace règne en maîtresse (attention à ne pas glisser sur les icebergs mouvants), des jungles rutilantes et verdoyantes de plantes géantes, des mines profondes dans lesquelles vous devrez emprunter un wagonnet et éviter les obstacles qui vous arriveront par un scrolling horizontal hyper rapide, en pleine figure. Tout comme pour les paysages, l'action de Taz-Mania est assez variée. Quoique la majeure partie des niveaux se ressemblent et se déroulent à la manière d'un jeu de plates-formes traditionnel. Au départ, le héros ne possède qu'une seule arme, il tourne à une allure phénoménal et s'il touche n'importe quel ennemi, il le tue sur place. Parmi les objets bonificateurs que l'on peut trouver sur le

chemin menant aux oeufs, il y en a un qui permet de cracher de longues flammes, ce qui est toujours très utile notamment lorsque les affaires commencent à se corser et que le nombre d'ennemis devient plus important à l'écran. En bouffant des animaux trouvés ça et là, notre vedette tasmanienne récupère des points de vie. Si ces animaux sont tous assez étranges, ils sont également très rigolos et graphiquement bien réalisés. Attention toutefois, si vous ne contrôlez pas parfaitement notre gros personnage, vous pourrez avoir des surprises et en ingurgitant des bombes, il pourrait avoir de légers problème d'ordre morphologique, l'effet à l'écran est à ce propos amusant. Le moins que l'on puisse dire c'est que Taz-mania est un jeu très plaisant, qui comporte bon nombre de bonnes idées qui plus est, prêtent à sourire. Malheureusement et malgré tous ceci, Taz-Mania n'est pas un jeu super riche et on est un peu déçu par son contenu. Alors que ce titre est annoncé par Sega avec fracas, on a pas la même sensation avec



ce jeu qui avec les autres jeu du même style sur cette machine. Pour ma part je continuerai à dire que Taz-Mania est un bon titre mais dont la réputation à dépasser, son contenu. Racheter des héros de dessins animés à tire larigot, c'est peut être un bon plan financier, mais à force, on ne trouve toujours les mêmes styles de produits, ce qui est assez regrettable.

**J'm DESTROY**

**EDITEUR : SEGA**  
**GRAPHISME : 15**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON : 16**  
**ANIMATION : 18**

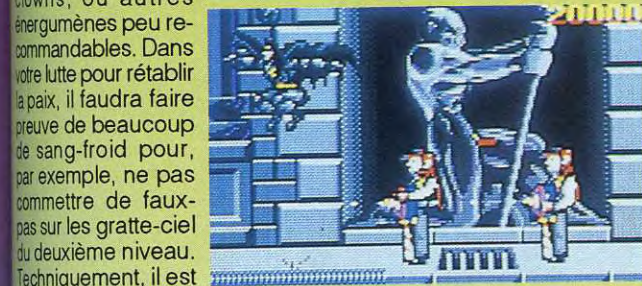
**MEGADRIVE**  
**90%**



# BATMAN RETURNS

Une fois de plus, Gotham City est le repaire de tous les plus grands criminels de l'Amérique. Des meurtres en tous genre ont lieu dans toutes les couches de la société. Que vous soyez riche, pauvre ou puissant, vous ne serez sans doute pas épargné par cette vague de violence. Qui est à l'origine de ce chaos, me direz-vous? Eh bien, je vous répondrai qu'une fois de plus, le tristement célèbre Pingouin fait des siennes, et cette fois, il est accompagné de sa complice de toujours, Catwoman! Qui pouvait donc défendre mieux les opprimés, contre des Super-Méchants, si ce n'est un Super-Héros! C'est tout simplement Batman qui s'y colle, en compagnie de sa désormais célèbre Batmobile. Et c'est bien entendu vous qui incarnerez notre cher redresseur de torts. C'est vous qui vous glisserez dans la peau velue de cette chère chauve-souris hyper-puissante. Les fêtes de Noël approchent dans la belle ville de Gotham, et nos deux méchants n'ont pas trouvé mieux que de semer la terreur en cette période de joie et de bonheur.

Vous devrez absolument vous bagarrer sur 4 territoires différents. Au départ, vous devrez en découdre avec le gang du cirque du Triangle rouge, puis contre les autorités (à la suite d'une ruse du Pingouin qui a fait croire que vous aviez assassiné la Princesse Icel) pour vous diriger ensuite dans les égouts de la ville (attention aux déchets toxiques!) et finalement vous rendre dans le monde Arctique où vous affronterez enfin le Pingouin dans son antre! Chaque fois que vous éliminerez un adversaire, vous aurez des points qui vous permettront d'augmenter votre score. De même, de nombreux bonus vous seront proposés qui augmenteront votre niveau de vie, votre nombre d'armes (Batarang) et vous pourrez même trouver de l'acide! Ca jette un max! Bien entendu, de nombreuses embûches vous retarderont, comme des ennemis-clowns, ou autres énergumènes peu recommandables. Dans votre lutte pour rétablir la paix, il faudra faire preuve de beaucoup de sang-froid pour, par exemple, ne pas commettre de faux-pas sur les gratte-ciel du deuxième niveau. Techniquement, il est très réussi. Les sprites sont énormes et votre personnage répond très bien. Les couleurs sont, elles aussi, très jolies et les décors de fond, avec un très bel effet-relief, sont assez surprenants pour une portable. Sachez aussi que les musiques sont très bonnes, mais les sons un peu moins.



Enfin, sachez que le film sortira sur les écrans quand vous lirez ces lignes, et que le jeu sera produit sur absolument toutes les consoles, (à part Neo-Geo).



TRAZOM



EDITEUR : ATARI  
GRAPHISME : 17  
MANIABILITE : 17  
SON : 15  
ANIMATION : 17

# 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 I

+ 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 Graf	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 répondons pas Atari Blast sur Megadrive, Cyber Core et Tales Of Monster Past sur Neo-Geo.

**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 jeu 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 : .....

**OBLIGATOIRE**  
Nom : .....

Je possède :  Une Megadrive japonaise,  Une Megadrive française,  
 Une Super Famicom japonaise,  Un Gameboy,  
 Une Master System,  Une Core Graf,  Autre. Je paie :  Au facteur,  
 Par chèque ci-joint,  Par mandat lettre.

Prénom : .....

Code postal : .....

Ville : .....

Adresse : .....

Tél : ..... Date : .....

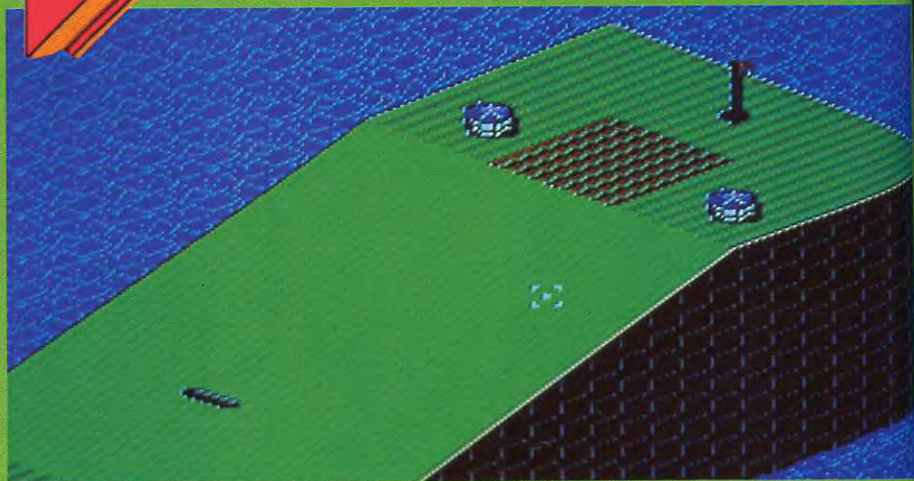
Shoot Again, Neo-Geo, Nintendo, Amstrad, SHC sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé. Megadrive, Gameboy, Super Famicom, Neo-Geo, Core Graf, PC Engine G1 sont des produits déposés. Liste non représentative. Produits non contractuels. Shoot Again se réserve le droit de modifier ses prix sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles.

# PUTT and PUTTER

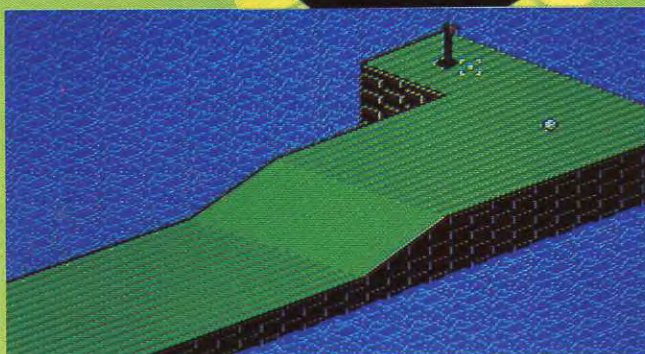
**A**près être passé sur la Game Gear et avoir rendu fous la moitié des habitants de Béziers, de Lille, de Paris et du Havre, Putt and Putter revient! Il ne s'agit pas de Putt and Putter II, le retour, appelé aussi le fils de Putt and Putter, mais du même jeu qui, au passage, a subi quelques modifications de taille. Principal intérêt de ce jeu, et indubitablement ce qui transforme un jeu quelconque comme le mini golf, en une franche partie de rigolade, le fait qu'il puisse se jouer à deux! Et à deux, on s'amuse beaucoup! Lors de chaque niveau, les deux joueurs auront simultanément leur balle de golf sur le mini parcours. Si je vous résume la situation, vous aurez bien souvent des situations du genre "Oh! Sale traître! Tu m'as poussé dans l'eau!" - "Mais nôôôôn! Pâââs du tout môôô-sieur! C'est un simple hasard!". Tout comme moi, vous savez que ce genre d'ambiance est le plus souvent bien explosive! En cas de problème de ce type, faites appel à l'article 17bis (sur cette même page) pour calmer les esprits.

Passé le principal, il faut que je vous parle du reste... du jeu par exemple?! Je suis sûr que quelque part, cela vous intéresse! Il existe trois niveaux de jeu, d'une difficulté croissante (enfin, il paraît). Chaque niveau se décompose en six trous, ce qui fait... 3 fois 6 moins 2 (pour les impôts) divisé par deux (il y a deux joueurs) plus dix parce j'ai dix doigts... et donc 18 trous différents! Je fais un rapide survol de tout ce que vous rencontrerez: tapis roulant vous poussant dans le vide, points d'eau, ponts mouvants, bumpers, pentes en escalier, téléporteurs... voilà, je dois avoir fait le tour. En jouant à deux joueurs, le vainqueur sera celui qui aura amassé le moins de points, c'est-à-dire celui ayant réussi à se mettre le plus souvent sous le par (le nombre de coups minimum pour un trou). Ce qui, à un joueur, devient interminablement ennuyeux, est un moment hyper agréable à deux. Dommage qu'il n'y ait que dix-huit trous et que l'on fasse le tour de tout cela un peu rapidement. Un dix-huit trous se fait en une heure, voire trois-quarts d'heure!

Autre point important, attention à la musique qui risque de vous rendre fou très rapidement. Elle est certes très sympa, mais lorsque l'on cherche un minimum de concentration sur un trou délicat, on aimerait avoir quelque chose



de plus discret. Rassurez-vous pourtant, ce ne sont pas les manipulations qui vous compliqueront la vie. Vous choisissez la position de la balle dans le carré de départ, sa direction, la force du coup et... et... et c'est tout! Avec les vacances qui approchent, on n'allait tout de même pas se casser la tête! Non mais! Scrolling de l'écran lors du tour d'horizon du trou (car un trou peut tenir sur plusieurs écrans) ou mouvements de la balle, le tout bénéficie d'une animation sans accroc. Le contraire eût été étonnant, et même choquant vu le peu qu'il y avait à faire! Rien à dire ou à redire sur les graphismes tous aussi verdâtres ou bleuâtres (pour les points d'eau!) qui présentent de bons effets de reliefs, ce qui était nécessaire pour un jeu où, justement, le but est de déjouer les pièges du relief!

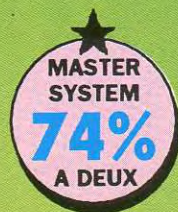


## ARTICLE 17bis

*Cet article autorise tout joueur de Putt and Putter, fidèle lecteur de Joystick, à avoir raison dans n'importe quelle circonstance, fût-elle absurde, insensée ou franchement débile. Aucune réplique ne sera jugée comme valable, la parole de l'utilisateur de cet article faisant office de loi inviolable et immuable. Cette loi peut aussi trouver son application auprès des professeurs d'allemand afin de rétablir une moyenne injustement médiocre. En cas de litige, écrire directement à François, rue du Faubourg St Honoré, Paris.*

Distrayant, trop limité, correctement fait et très amusant à deux joueurs, ce sont les principaux attributs de ce jeu. Voilà une formule concise pour clore cet article qui vous permettra de constater que ce jeu est d'un intérêt un peu limité.

T.S.R.



EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 12  
MANIABILITE : 16  
SON : 12  
ANIMATION : 16

# MARBLE MADNESS

★  
MASTER SYSTEM  
88%

EDITEUR : VIRGIN  
GRAPHISME : 17  
MANIABILITE : 16  
SON : 18  
ANIMATION : 16



**A**près sa sortie sur Megadrive, NES, Game Boy et avant sa sortie sur Game Gear, voilà que se pointe Marble Madness sur Master System, c'est pas trop tôt! Je tiens à préciser dès le début de ce test que le jeu, dont je vais vous parler ne s'adresse qu'aux gens sobres de nature et totalement maîtres de leurs sentiments. C'est-à-dire que les speedés, les poivrots, les nerveux, les mal dans leurs peaux et surtout les suicidaires, passez votre chemin, attention: danger! Ce jeu est un canular pour gens faibles nerveusement. Il a déjà fait de nombreuses victimes dans les salles d'arcades et, plus grave, à la rédaction de Joystick.

Je ne vous citerai que quelques exemples. Ma grand-mère, qui avait pourtant décrété être la championne de Marble Madness dans son village de Saint-Trojan les bains en Charente Maritime, a dû être amenée d'urgence en hôpital psychiatrique après avoir été prise en flagrant délit. Elle dynamitait la machine d'arcade du café des Amis (sur la place) sous prétexte qu'elle n'avait pas pu atteindre le dernier niveau du jeu. AHL, récemment, a été surpris en train de sucer son pouce en pleurnichant qu'il n'arriverait jamais à dépasser le niveau 2 sur Megadrive. Et je ne parle pas de Seb et Moulinex qui ont fini par se taper dessus après un tournoi sur Amiga qui avait mal tourné. Seul J'm Destroy semble avoir échappé à la folie Marble puisqu'il n'a jamais réussi à passer le premier écran du premier niveau et a vite abandonné pour s'adonner à d'autres jeux. Même votre serveur a eu du mal à garder son sang froid pour arriver à la fin des 6 niveaux proposés (j'ai juste dû mélanger trois

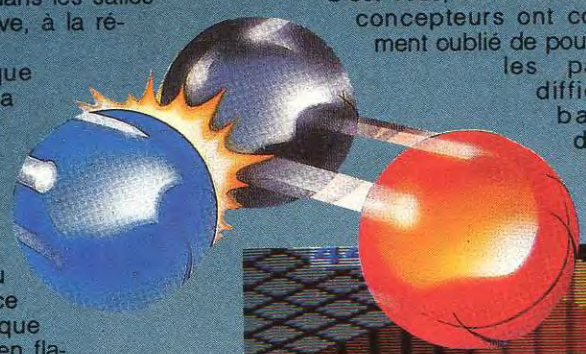
paquets d'Aspegic 1000 avec les flans aux oeufs que me prépare ma mère —NDLR: Miam, miam!—). Bref, vous avez compris que ce jeu ne laisse pas intact! Mais de quoi s'agit-il au fait? Le principe est simple: il suffit d'amener une petite boule colorée d'un endroit de départ à une arrivée. Le truc facile à inventer! Tout le problème réside dans la forme du parcours entre les points de départ et d'arrivée: une forme démoniaque, horrible, l'enfer! La ligne d'arrivée (Goal) se situe en fait en contrebas et les chemins pour y accéder sont formés dans des collines géométriques au relief chaotique. Ces ensembles encastrés les uns dans les autres et reliés entre eux par des passerelles, couloirs, descentes vertigineuses, virages à 90° et 180° sont visualisés à l'écran en 3D isométrique. Le tout scrolle multi-directionnellement selon les mouvements de la boule. Et qui contrôle cette boule? Et qui doit empêcher celle-ci de tomber par-dessus bord dans les tournants ou éviter qu'elle ne prenne trop de vitesse à l'arrivée d'une descente?

C'est vous, tiens! Et comme les concepteurs ont complètement oublié de pourvoir tous les passages difficiles de barrières de sécurité, vous voyez le



massacre! Vous avez à chaque fois un temps imparti pour arriver à bon port et si ce n'est pas le cas, vous aurez droit à la petite musique du Game Over! Si par contre, vous arrivez avant la fin du décompte (on peut rêver!), vous gardez les précieuses secondes pour le tour suivant. Pour contrôler la boule, vous pouvez la faire aller à droite ou à gauche, la faire descendre et surtout la freiner quand bon vous semble (bien que cela soit souvent trop tard!). La réalisation est excellente sur Master System et l'on retrouve l'esprit de la version originale d'arcade. Malheureusement, le stress vaincu et l'habitude prise, on vient à bout des 6 niveaux trop rapidement, même avec 8 niveaux de difficulté, c'est bien dommage. Toujours est-il que Marble Madness reste un excellent jeu d'adresse comme il en existe peu sur Master System. Décidément, la 8 bits de Sega tient le bon bout malgré l'ombre de la Megadrive.

OLIVIER



**CONCORD**

**HUDSON SOFT  
ET JOYSTICK**

**Trouvez le meilleur  
titre pour l'adaptation  
de PC Kid sur Amiga  
et Game Boy.**



# QU'EST-CE QU'ON GAGNE ?

**1er Prix: 1 SUPER NINTENDO + 1 JEU HUDSON GAME.**

**Lots de consolation:**

**Deux bulletins seront tirés au sort, les deux chanceux recevront:**

**1 NES + 1 Jeu ou 1 Game Boy + 1 Jeu**

**Dix autres participants tirés au sort recevront un T-Shirt aux couleurs d'Hudson Soft plus des lettres d'insultes des autres participants n'ayant pas gagné.**

# QU'EST-CE QU'ON DOIT FAIRE POUR GAGNER ?

C'est pas compliqué, il suffit de trouver un titre original aux versions Amiga et Gameboy de PC Kid qui va bientôt sortir. Le patron d'Hudson Soft a passé un mois à interroger tous ses employés, pas un seul n'a été capable de trouver un titre valable, il les a tous viré. Ensuite il a demandé à sa femme, il a été obligé de divorcer. A ses enfants, il les a jeté par la fenêtre. Tout sa famille y est passée.

Il faut absolument que vous lui veniez en aide; désespéré, il traîne dans les rames de métro et déclare: «Bonjour mesdames et messieurs, je suis le patron d'Hudson Soft, je gagne des millions par mois, j'étais heureux jusqu'à ce que tout mon entourage ne me déçoive. Je ne vous demanderais pas une petite pièce ou un ticket restaurant, mais trouvez-moi le titre de mon prochain jeu.

Merci, mesdames et messieurs, excusez-moi de vous avoir dérangé».

PC Kid lui-même fera partie du jury, il viendra avec sa massue et notera les noms et les adresses de ceux qui ont envoyé des titres dégradants ou insultants pour sa personne.

Après, il ira leur rendre visite et les assommera en riant.

## THE RÉGLEMENT

1) HUDSON SOFT et JOYSTICK organisent un concours tellement simple que même les enfants de 3 ans et les chiens peuvent participer.

2) Le concours sera clos le 30 août 1992 à minuit le cachet de la poste n'arrêtant pas de faire foi.

3) Les membres d'HUDSON SOFT ou de JOYSTICK peuvent toujours pleurer sur la moquette et se rouler par terre, ils n'ont pas le droit de participer. Ni les employés du métro, parce qu'on les aime pas.

4) PC Kid n'a pas le droit de participer.

5) Tout ceux qui se promènent avec une peau de bête et une massue ou qui ressemblent à PC Kid n'ont pas le droit de participer.

6) Les gagnants seront prévenus individuellement par écrit, par téléphone ou peut-être par notre coursier qui viendra sonner à 3 heures du matin et qui jouera de la trompette sur le pas de la porte.

7) Les bulletins raturés, incomplets, ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins plein de confiture seront léchés par Danboss mais arrangez-vous pour mettre de la framboise, il préfère.



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**®

## BULLETIN DE PARTICIPATION

A découper et à renvoyer avant le 30 août 1992 à minuit à JOYSTICK, concours HUDSON SOFT ,  
103 boulevard Mac Donald, 75019 Paris

NOM:.....PRENOM:.....

ADRESSE:.....VILLE:.....

CODE POSTAL:.....MODELE DE VOTRE MACHINE:.....

VOTRE TITRE POUR L'ADAPTATION DE PC KID SUR AMIGA ET GAME BOY:

.....

# CRAZY CARS

Il est bon de retrouver des titres qui nous ont accompagné pendant des années même quand ils sont affublés d'un chiffre de plus en plus important.

Titus propose son troisième Crazy Cars.

C'est assez rare pour un soft de courses de voitures, Crazy Cars III possède un véritable scénario, tout un monde riche et cohérent. Comme dans les épisodes précédents vous incarnez un pilote en mal de sensations fortes. A bord de votre Lamborghini Diablo, vous allez participer à une grande compétition de courses interdites sur toutes les routes des USA. Malgré leur clandestinité, ces compétitions sont extrêmement prisées et attirent de nombreux participants.

Au début du jeu, vous bénéficiez d'une petite somme d'argent et de votre voiture. Vous allez démarrer la compétition en quatrième division, le but étant bien sûr de finir premier au classement de la première division. 19 autres concurrents sont inscrits sur la liste, vous les retrouverez tout au long du jeu, vous apprendrez à connaître leurs noms, vous apprendrez à les détester pour les queues de poisson qu'ils vous préparent.

Nœud central du jeu, la carte des Etats-Unis permet d'obtenir bon nombre d'informations sur les courses organisées. Des étoiles indiquent les lieux où se dérouleront les prochaines courses. Déplacez votre curseur une étoile, cliquez, et vous obtenez les informations suivantes: conditions atmosphériques (sec, pluie, neige), présence certaine ou possible de contrôles de police, vous pouvez voir ceux des 19 concurrents qui se sont déjà inscrits dans cette course, et enfin le prix d'inscription et la récompense à obtenir pour le premier.

L'argent est en effet extrêmement important dans Crazy Cars III, il faut



de l'argent pour s'inscrire à une course, il faut de l'argent pour réparer sa voiture, pour acheter des options, et si vous n'avez plus de fric du tout, la partie s'arrête. Dans chaque division il y a 15 courses, l'une d'entre-elles est une course spéciale, c'est celle qui permet de changer de division, de passer à la division supérieure. Pour participer à cette course il faut acheter un passe qui coûte très cher, vous devez donc gagner de l'argent auparavant, et donc participer à d'autres courses. Une fois le passe acquis, vous avez droit à trois essais. Cette course n'est pas comme les autres, elle se déroule en temps limité, et vous n'avez pas d'adversaire sur la route, vous avancez au milieu de

camions qui roulent dans les deux sens, il faut donc zigzaguer entre les camions, les cactus et les crânes séchés au soleil.

A partir de la carte vous pouvez accéder à l'écran des réparations où des barres indiquent les

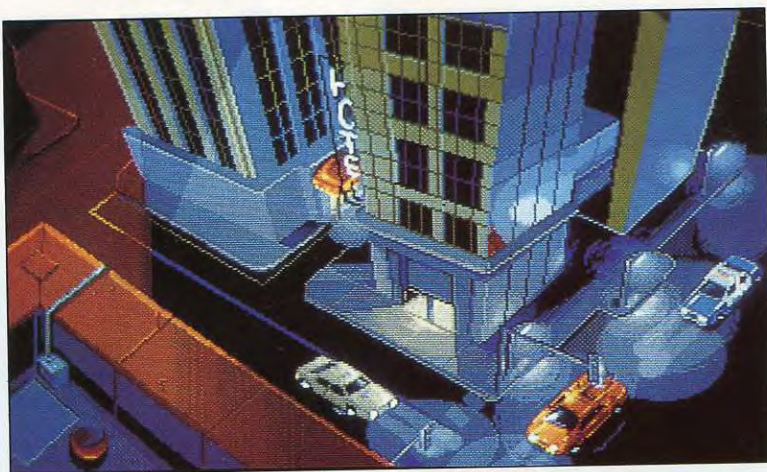
dommages que vous avez subit; il faut payer 100\$ pour faire descendre les dégâts d'un cran. A partir d'un certain niveau de dégâts, votre véhicule perd de ses capacités. Toujours à partir de la carte, vous pouvez accéder au magasin qui vous propose de nombreux gadgets à utiliser pendant les courses pour avoir encore plus de chances de gagner, d'écraser vos adversaires et de les ridiculiser. Vous pouvez acheter des turbos (il y en a 8 dans tout le jeu, économisez-les), une carte passe pour la course de changement de division, un appareil de vision de nuit, un détecteur de radars, une nouvelle culasse, une boîte 5 vitesses manuelle, une boîte 5 vitesses automatique, un Radar Jammer (qui brouille les radars des flics) et même, mais avec beaucoup, beaucoup d'argent, une Diablo Roadster, version cabriolet de votre véhicule.

Pendant la course toutes les indications dont vous pouvez avoir besoin sont affichées à l'écran. La distance qui vous sépare de l'arrivée est symbolisée par une barre qui diminue; votre score, votre position dans la course, les dommages que vous avez subi, les options que vous avez achetées et le nombre de turbos qu'il vous reste. Ces boosts permettent de faire monter votre voiture jusqu'à environ 440 km/h, alors qu'elle peut monter, en temps normal, jusqu'à 340. Chaque turbo dure environ 8 secondes.

Sur la route vous serez aux prises avec différents types de voitures: les



# S



Élément extrêmement important et motivant: vos adversaires, les 19 concurrents. Ils évoluent chacun de leur façon, tout comme vous, ils s'inscrivent dans la course de leur choix, gère leur argent et tente de finir le mieux classé possible. Sur la route, quand vous les avez en vue une petite flèche surmonte leur véhicule, pour que vous puissiez le repérer facilement. De

plus, une petite fenêtre s'affiche en haut à gauche avec leur visage dessiné.

Ces concurrents, vous ne les rencontrerez pas que sur la route, mais vous pourrez parier avec eux sur l'issue de la course où vous êtes inscrit. Chaque joueur mise de l'argent et décide de monter les enchères ou d'abandonner en regardant les autres.

Voici les éléments principaux de Crazy Cars III, avouez que pour une course de voitures il y a beaucoup de choses à décrire, le joueur ne se contente pas de piloter, il a tout un tas d'actions à faire et ce, très simplement.



tesse encore, ils vous lachent et se lancent à la poursuite de l'autre véhicule.

Les décors des courses changent assez souvent, il y a 10 lieux différents en fait: le désert, la montagne, la ville, la course de nuit, la plage, la forêt. A chaque fois le fond change ainsi que les sprites de bord de route.



testé sur **AMIGA** par Seb

Crazy Cars III est tout à fait exceptionnel, sur de nombreux points. Techniquement d'abord, les graphismes sont très réussis, très colorés, un scrolling de décor de fond, un dégradé au-dessus, et la route qui défile à très vive allure. Il y a énormément de sprites à l'écran, il peut y avoir beaucoup de voitures en même temps à l'écran, sans que le jeu ne ralentisse. Les voitures sont visibles de très loin, surtout dans les grandes descentes. Bref

la meilleure course de voiture du genre avec une grande maniabilité et plaisir de jeu constant.

Autre point fort non négligeable, tout ce côté compétition avec les classements, les paris, les magasins, les divisions, qui assurent une très grande durée de vie à un jeu qui était déjà très réussi quand on ne regarde que la course. Les amateurs de ce genre de jeux ne peuvent passer à côté de Crazy Cars III.

**GRAPHISME** 17  
**ANIMATION** 18

**SON** 15  
**MANIABILITE** 16  
Disponible sur Amiga.

**95%**



# ACES OF THE PACIFIC

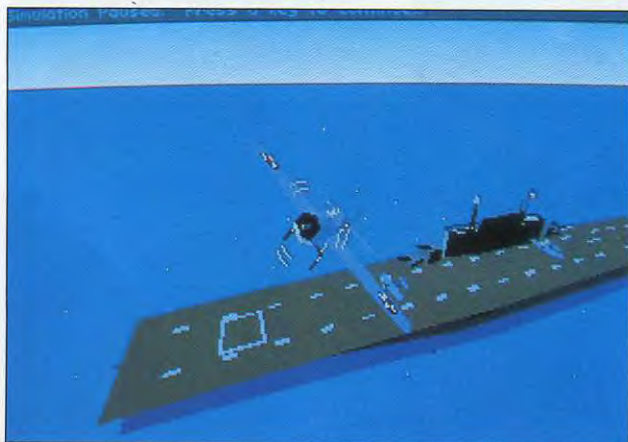
Retrouvez les combats du mal nommés pacifique dans ce logiciel de Dynamix.

Ce simulateur de vol, ou plutôt cette simulation de combats aériens est assez proche de Chuck Yeager en ce sens qu'il y est prévu de pouvoir piloter près d'une trentaine d'appareils, alliés ou Japonais. De plus, on peut choisir l'arme dans laquelle on vole: Marines, Navy, etc. De ce fait, beaucoup de diversité puisque l'on peut passer du Mustang à l'Hellcat, ou même se retrouver en train d'accompagner des P-38.

Comme d'habitude, il est possible de jouer les missions en mode entraînement ou bien de suivre une carrière, en commençant comme simple débutant (c'est assez logique) pour finir chef d'escadrille. Mieux encore, et là on peut dire que les concepteurs ont merveilleusement tiré par-



C'est habituel dans les simulateurs de vol, le début des missions donne l'embaras du choix: il est possible de configurer la qualité de l'affichage afin de ne pas trop ralentir les PC lents.



Les vues extérieures, très pratiques, permettent de tourner autour de l'appareil en utilisant souris ou joystick.

tie de cette période de l'histoire aérienne, on peut directement participer à une mission historique ou se retrouver en pleine bataille aérienne. Côté "gameplay",

Dynamix retombe dans le même travers qu'avec A-10 Tank Killer, à savoir que le jeu -intéressant au demeurant lorsqu'on trouve une cible- nécessite de zoner de longues minutes pour qu'il se passe enfin quelque chose. Heureusement, une option "vol automatique" permet de se retrouver directement sur le théâtre des opérations.



Suivant les missions, les décollages ont lieu du sol ou d'un porte-avion.



A la fin d'une mission, des écrans de ce type sanctionnent votre style de pilotage.

tests

# CIFIC

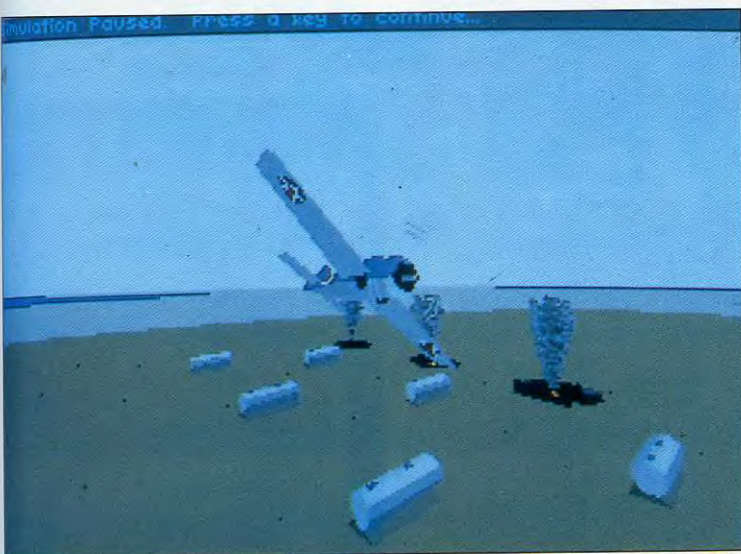
Très impressionnants, les gros objets 3D de ce type sont, hélas, assez peu nombreux.



Chaque appareil dispose de son propre tableau de bord.



Comme dans Falcon, on peut parler par radio avec ses co-équipiers ou son chef d'escadron mais pas de voix digitalisées.



Avant de décoller, on peut prendre connaissance des différents appareils utilisés dans le jeu. A noter que rien ne vous empêche de piloter dans le camp japonais.



testé sur **PC** par Moulinex

C'est beau mais surtout très fluide dès lors où l'on dispose d'une machine équipée d'un 386-25 minimum (et encore). Les vues des décors laissent un peu à désirer par moments, mais dès que l'on s'approche d'un "centre d'intérêt": cible, aéroport, et compagnie, on peut voir un nombre relativement impressionnant d'objets 3D. Le plus étonnant concerne pourtant les vues extérieures, d'une fluidité et d'une vitesse rares. Le phénomène est d'ailleurs largement amplifié par le type de contrôle choisi puisqu'un coup de souris ou de joystick permet de tourner autour de la scène bien plus vite que Lellouch ne l'a jamais rêvé. Et ça ne tressaute pas. Du reste, s'il faut tirer un constat global de ce logiciel (signification: "ce que cela donne quand on regarde"), c'est surtout l'ergonomie qui prime. La bande son, assez pénible, peut heureuse-

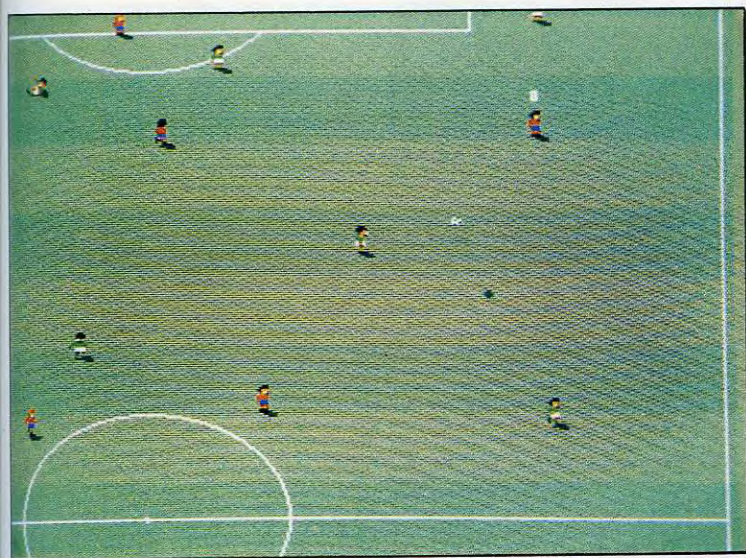
ment être coupée. Restent alors les bruitages, habiles mais pénibles: l'avion, suivant qu'il soit vu -et donc entendu- du cockpit ou de l'extérieur, ne fait pas le même bruit et les appareils ennemis sont, eux aussi, sonorisés. Ceci, pour le côté habile; en ce qui concerne les défauts, c'est toujours la même chose, les appareils ressemblent à des moustiques et ça file le bourdon.

Enfin, et c'est assez énervant, pour profiter de cette merveille, vous devrez être équipé d'une machine capable, configurée au mieux de ses possibilités (ça fait beaucoup!) car outre les 610 Ko requis au démarrage, vous devrez posséder 2 Mo de RAM, dont une bonne partie déclarée en EMS. Bref, le logiciel est à tel point exigeant que le menu INSTALL propose de créer une disquette de démarrage. C'est la meilleure marche à suivre pour démarrer sans crise de nerfs.

**GRAPHISME VGA 17**    **SON SBLASTER PRO 14**    **95%**  
**ANIMATION 18**    **MANIABILITE 17**  
**NOTICE VF 18**    **TAILLE 10 Mo**    **Disponible sur PC.**



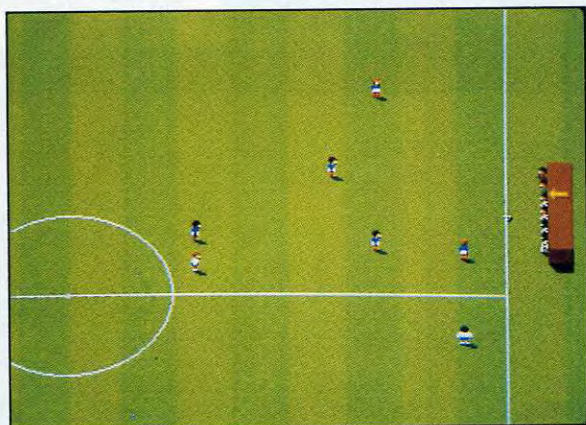




durée d'un match (3, 5, 7 ou 10 minutes), indiquer si les ralentis s'affichent automatiquement, si les meilleurs moments se placent en mémoire automatiquement eux-aussi, avec 1 Mo il est possible d'avoir de la musique pendant le jeu (il y a de toutes façons d'excellents bruitages), et vous pouvez déterminer la texture du terrain (boueux, sec, humide, mou, verglacé).

Passons maintenant à tout ce qui concerne l'édition des équipes, autre point fort de Sensible Soccer. Il est possible de créer totalement une équipe ou d'en modifier une existante. D'origine

Sensible Soccer contient toutes les données exactes de 34 équipes nationales européennes, 64 clubs parmi les meilleurs européens, avec les véritables noms des joueurs, mais aussi la couleur de leur peau et de leurs cheveux. Cela peut sembler complè-



tement gadget, mais en cours de jeu il est beaucoup plus agréable de jouer avec une équipe ou les 11 joueurs ne sont pas identiques. Vous pourrez donc éditer toutes ces équipes pour tenir leurs compositions à jour pendant des années, par exemple, ou bien créer vos propres équipes. Le club de Bréauté-Beuzeville avec Roger l'avant-centre, l'Amicale Sportive des Nains de Toulon ou le Football Club de la Famille Martin de la rue Maréchal Joffre avec Papa dans les buts, Maman à l'arrière et le fils en avant-centre. Tout est permis, changement de nom et de maillots compris.

Plusieurs types de compétitions sont disponibles, du match amical à la Finale des Coupes en passant par le championnat ou même la compétition totalement fictive. Vous pouvez inscrire le nombre d'équipes que vous désirez pour compétition, l'ordinateur gère les tirages au sort et la gestion des points. Il est bien sûr possible de sauvegarder à tout moment pour reprendre un compétition plus tard.

Pour finir, notons que le joueur peut choisir une tactique de jeu classique avant le match (4-4-2, 5-4-1, 5-3-2, attaque intégrale, défense intégrale, etc...) et, nous l'avons déjà indiqué, que cette tactique pourra être changée en cours de jeu grâce à l'intervention du manager.



testé sur **AMIGA** par Seb

Les versions précédentes, les previews, laissent déjà pressentir un très grand jeu, la version finale ne déçoit pas: Sensible Soccer est maintenant LA référence en matière de simulation de football. La maniabilité est parfaite, le soft est rapide, très agréable à l'œil, les options sont nombreuses et complètes, bref, Sensible Soccer possède tout.

Même au niveau sonore ce soft est exceptionnel, les

bruitages, les voix de la foule, tout a été échantillonné, et se déclenche réellement quand l'occasion en vaut la peine, le public ne réagit pas à n'importe quel moment, et pendant la partie des chœurs anglais s'élèvent dans les tribunes.

Un soft vraiment fabuleux qu'il est difficile de lâcher tant la tentation d'organiser des tournois avec tout le quartier est grande.

**GRAPHISME**  
**ANIMATION**

**17**  
**16**

**SON**  
**MANIABILITE**

**17**  
**18**

**96%**

Disponible sur **AMIGA**.



# RISKY WOODS

**Il est temps de sauver encore des tonnes et des tonnes de gens, des régions, des pays, des mondes. Allez, courage, Electronic Arts vous soutient.**



**L**e Pays Perdu vit et recrache son bonheur par tout ce qui l'habite. Les arbres, les plantes, les insectes, les humains, tous vivent en parfaite harmonie, tous sont heureux. Le Pays Perdu est paisible, nul être soucieux y traîne ses guêtres. C'est paix et on la doit aux moines, à ceux qui garde la Sagesse du Pays Perdu. Malheureusement, tout est en train de s'écrouler. Puisqu'il y a des bons, des gentils parmi les habitants du Pays Perdu, il faut des méchants. Et si possible, pour faire une bonne histoire à raconter pour faire trembler, il faut qu'il fasse du mal aux gentils.

C'est ce qu'à fait Draxos en envoyant ses troupes démoniaques sur le pays. Il a statufié tous les moines, et maintenant le chaos règne sur le Pays Perdu encore plus perdu sans ses gardiens de la Sagesse.

Par chance, il reste un jeune guerrier qui n'a pas perdu espoir et qui ne reste pas caché au fond du grotte, tremblant, et attendant que passe ce qui ne passera pas tout seul. Ce jeune

guerrier s'appelle Rohan, et ce nom doit vous dire quelque chose puisque c'est vous.

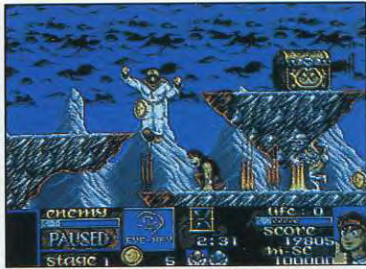
Votre mission n'est pas bien compliquée à comprendre, un peu plus à mettre en œuvre, c'est vrai. Vous devez parcourir le pays et libérer les moines immobiles malgré eux. Une petite précision inutile pour vous mettre en joie: vous allez en prendre plein la tête, vos ennemis sont ultra-nombreux, très dangereux, très méchants, très tueurs.

Risky Woods est donc forcément un jeu d'arcade, avec un scénario comme il aurait été difficile de faire un soft de réflexion avec des cubes et des boules. Quoique. Avant de commencer un stage, un plan de tous les mondes que vous devrez traverser s'affiche. Rohan est représenté en petit à

l'endroit où vous allez combattre, histoire de vous motiver et de vous avertir de ce qui vous attend. Le tableau de bord est assez fourni: nombres de vies restantes, barre d'énergie, nombre de pièces de monnaies en votre possession, nombre de moines à délivrer dans ce tableau et état de la clé de niveau. En effet, dans chaque niveau, vous trouverez un ou plusieurs menhir bloquant votre avancée. Celui-ci est surmonté d'un œil, vous devez donc ramasser, avant d'arriver jusque là, les deux parties de la clé qui détruira le menhir. Ces deux parties sont symbolisées par des yeux.

Les ennemis laissent tomber des pièces quand vous leur tirez dessus, ces pièces rebondissent plusieurs fois et disparaissent. Vous devez donc les ramasser avant afin de pouvoir profiter du magasin qui se trouve en fin de





crans d'énergie. Il y a le crâne qui retire 6 points d'énergie ou qui retourne l'écran, il devient alors très difficile de jouer. Le sablier qui rajoute une minute au temps précieux qui vous est attribué. L'éclair qui vous rend invincible, les boules de feu qui foncent sur vos ennemis et enfin le mini Rohan qui vous permet de continuer une partie où vous en étiez après un game-over.

niveau. Dans cette boutique vous pourrez acheter différentes armes plus puissantes ou même de l'énergie.

Vous devrez parcourir 4 zones différentes, chacun étant composée de 2 stages. A la fin de chaque zone, vous devrez combattre contre un ennemi plus puissant et résistant, un boss de fin en fait, comme d'habitude.

Tout au long de l'aventure, vous verrez apparaître des coffres, tirez dessus et ils laisseront sortir des options et des bonus. Il y a les fruits qui rapportent des points ou, s'ils sont empoisonnés (impossible de le savoir à l'avance), vous endorment pendant plusieurs secondes, ce qui est très mauvais car votre temps est limité pour chacun des levels. Il y a les flèches qui rapportent 10 000 points ou, au hasard, vous font reculer de plusieurs écrans. Il y a les étoiles, les bouches, les croix, les anneaux, les bijoux qui rapportent des points; le cœur qui redonne trois portions d'énergie, la potion qui redonne 6



testé sur **AMIGA** par Moulinex

Risky Woods est tout à fait charmant, les graphismes sont réussis, les sprites à l'écran très nombreux, variés et originaux. L'action est absolument ininterrompue, et certains passages demandent rapidité et précision. Les éléments du décor ont de l'importance eux aussi puisqu'il y a des rochers qui vous tombent dessus, des

plates-formes qui s'écroulent, d'autres qui montent et vous servent d'ascenseur. La maniabilité est bonne sans être excellente, on a parfois des petits problèmes de saut en diagonale, mais c'est surtout une question d'habitude. Un bon soft coloré et agréable à jouer et pas trop facile, ce qui promet des heures de jeu.

**GRAPHISME 16**  
**ANIMATION 15**

**SON 16**  
**MANIABILITE 14**

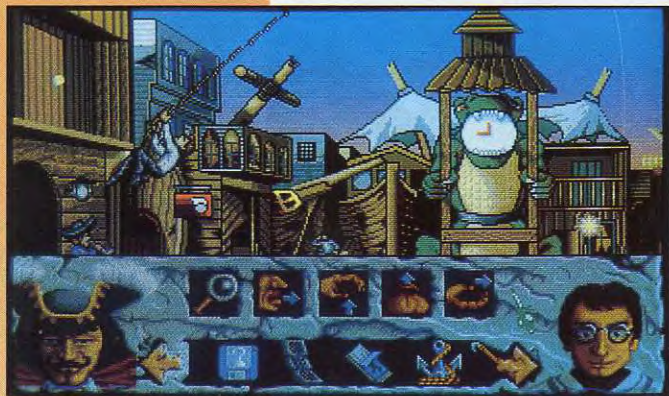
**90%**

Disponible sur Amiga.

**Le capitaine Crochet ne se contente pas d'une vengeance au cinéma, il éprouve le besoin de répéter son crime sur micro, avec l'aide d'Ocean, en plus.**

**O**cean diversifie de plus en plus son catalogue. Il n'y a encore pas si longtemps, nous n'avions droit qu'à des jeux très classiques dans leurs concepts, adaptations de films sous formes de jeux de plates-formes, et voilà que depuis plusieurs mois, les genres se succèdent: arcade, simulation, réflexion. C'est maintenant au tour de l'aventure, avec Hook.

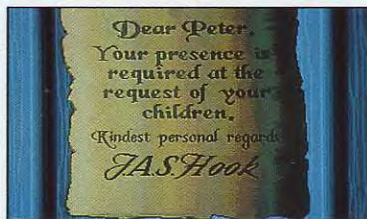
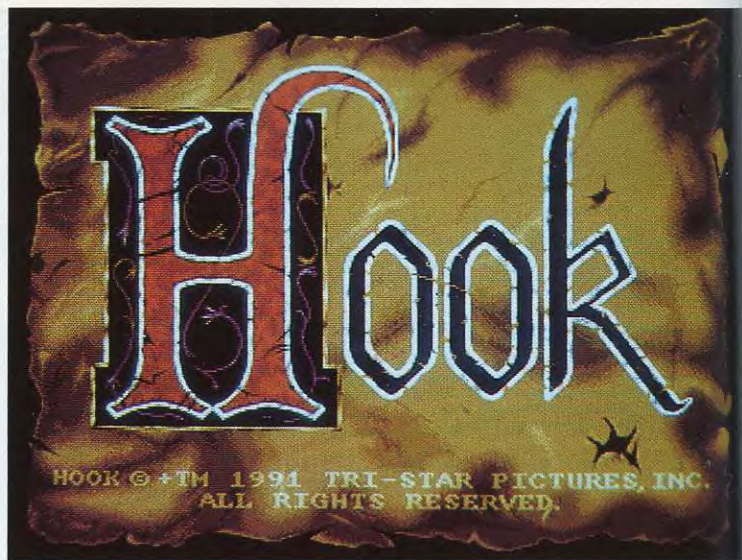
Directement adapté du film de Steven Spielberg, Hook en reprend le scénario et emmène le joueur dans les



principales scènes du film. Le joueur entre dans la peau bien lisse de Peter Banning, ancien Peter Pan maintenant rangé dans une vie de père de famille modèle. Malheureusement, le capitaine Crochet, l'ennemi de toujours de Peter, a des projets de vengeance bien précis en tête.

Un soir qu'il rentre tranquillement du boulot, Peter se sent assailli d'un horrible pressentiment, une trouille atroce pour ses gosses lui choppe la gorge et d'angoisse, lui enfonce ses ongles jusqu'aux amygdales. Ça ne rate pas, Peter trouve la chambre de ses enfants vide et, sur la porte, un parchemin planté avec

une dague de pirate. Le message



*Le jeu démarre avec une intro graphique animée, enchaînant des séquences à la manière du cinéma. Celle-ci présente le début du jeu où Peter s'aperçoit que ses enfants viennent d'être enlevés.*

indique que Peter Pan est cordialement invité à rejoindre le pays de Neverland, en particulier l'île des pirates, s'il désire revoir ses mômes. La fibre paternelle de Peter Banning joue de la contrebasse; lui qui s'était promis de ne plus jamais mettre les pieds dans cette région des rêves, fonce tête baissée.

Sur l'île des pirates, tout le monde est au courant de l'arrivée imminente

de Peter Pan, tout le monde sait que le capitaine Crochet a enlevé ses enfants et qu'il a bien l'intention de réduire le gentil Peter en bouillie. Heureusement pour notre héros, personne ne l'a vu depuis plus de 20 ans et il ne risque pas d'être reconnu et trahi. L'annonce de ce combat Crochet-Pan a mis beaucoup des pirates dans une joie quasi indescriptible, et certains ont même confectionné des banderoles pour annoncer la future guerre entre les deux hommes.

Peter commence l'aventure au centre de la petite île des pirates, sur la place où se dresse un crocodile énorme transformé en horloge. Peter Pan ne peut s'empêcher de regarder le crocodile avec une certaine nostalgie et se dit que finalement, le capitaine Crochet a réussi à avoir cette bestiole, après tant d'années. De la place, partent plusieurs rues menant en divers endroits, dans différentes bâtisses, toutes les maisons sont fabriquées avec des débris de vieux bateaux, les pirates étant les rois de la bricole. Sur la plage, Peter Pan peut admirer le bateau du capitaine, mais un garde musclé et impressionnant empêche les indésirables d'entrer. Celui-ci insulte notre ami, le traite de mauviette et lui dit qu'il ne peut entrer puisqu'il n'est pas pirate. Or, le seul moyen de détecter un pirate d'un simple passant vient de ses habits, son uniforme; voilà une idée intéressante pour Peter: il doit trouver et mettre un costume de pirate. La première partie de cette aventure verra donc notre ami Peter en quête de vêtements. Il devra effectuer de nombreuses actions pour obtenir chapeau, culotte et veste de pirate, Peter passera chez un dentiste pour se faire arracher des dents en or et en obtenir quelques pièces. Il passera dans un bar, fera

boire un alcoolique pour pouvoir lui dérober son portefeuille. Dans la boutique du tailleur pirate il pourra acheter de nombreux objets, dont un aimant qu'il sera judicieux d'utiliser comme détecteur de métaux. Toujours sportif et roi de l'acrobatie, Peter attachera une ancre à une corde et se balancera à travers la place, pour voler le chapeau d'un passant, inlassablement de gauche à droite et de droite à gauche. Voilà, en vrac, quelques-unes des actions de Peter Pan; nous n'irons pas plus loin,

il ne serait pas convenable de dévoiler le jeu plus avant.

Pour agir, évoluer et progresser, Peter Pan dispose des possibilités suivantes: il

peut parler à un personnage, examiner un objet, le ramasser, l'utiliser ou le déposer. Pour exécuter ces commandes, il suffit de cliquer sur une liste d'icônes placés sous le dessin du lieu. En dessous de ces icônes, se trouve l'inventaire de Peter Pan

qu'il est possible de faire scroller grâce à des flèches.

Les discussions avec les personnages du jeu sont très simples à mettre

en œuvre, le joueur clique sur l'icône Parler, une phrase s'affiche à l'écran. Avec l'un des boutons de la souris, le joueur peut faire défiler les phrases, qui changent et s'adaptent selon les circonstances et avec l'autre bouton, il valide la phrase. Le personnage vous répond alors, et ainsi de suite. Les dialogues sont évolués et parfois amusants.

La gestion des objets est simple, elle aussi, et entièrement graphique. Il suffit de cliquer sur un objet pour le prendre, une représentation de celui-ci s'affiche alors dans l'inventaire. L'option regarder permet d'avoir des commentaires parfois fort utiles pour avancer dans l'aventure, on clique sur n'importe quoi et l'ordinateur affiche, dans certains cas, si les objets sont répertoriés dans le scénario, une description qui peut être très détaillée.

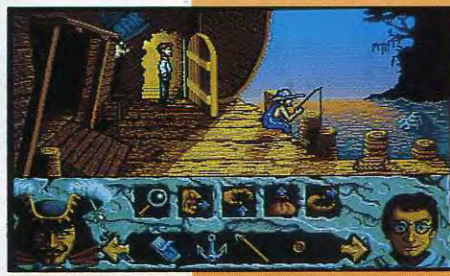
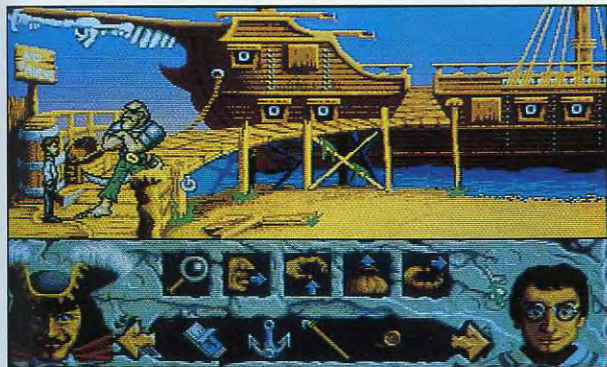
L'option utiliser est très évoluée et facilite grandement toutes les manipulations. Si vous faites "Utiliser ancre sur corde" l'ordinateur fabriquera alors un grappin qu'il dessinera dans votre inventaire. Si Peter exécute "Utiliser habits sur lui-même", en cliquant sur Utiliser, sur un vêtement qu'il a dans l'inventaire et enfin sur lui, alors Peter se change directement. Toutes ces combinaisons évitent d'avoir des centaines d'icônes pour les actions et



permet une plus grande souplesse.

En bas de l'écran, des deux côtés du tableau de bord, se trouvent des portraits de Peter Pan et du Capitaine Crochet. Ces deux visages s'animent tout au long du jeu, Peter cligne des yeux, le capitaine tortille sa moustache, et quand vous découvrez un objet important ou que vous avancez d'un grand pas dans l'aventure, le visage du capitaine se met en colère, il tend son moignon orné du fameux crochet et grogne bruyamment. Très bon indice pour savoir qu'on est sur la bonne voie, et bon moyen d'encourager le joueur.

La fée clochette n'a pas été oubliée, et comme vous pouvez le voir sur les écrans, elle tourne en permanence autour de notre héros. Peter peut lui parler, la fée vous donne alors un conseil, remplissant en fait la fonction d'aide au joueur. Elle lâchera des phrases plus ou moins évanescentes qui donnent des indications sur les actions à suivre.



testé sur **AMIGA** par Seb

Les graphismes de Hook sont très beaux, très colorés, et l'affichage des images n'est pas brutal mais doté de scrollings très fluides. Le personnage principal se déplace à l'écran avec de belles animations, et s'il se retire dans les plans arrières de l'image, s'il vient du fond de l'écran, il change de taille, donnant un effet de profondeur très réussi.

Côté sonore, Hook est très agréable aussi, de la musique d'intro à tous les bruits de fond et bruitages qui accompagnent chaque lieu (flux et reflux des vagues, grincements de portes, ronflements des personnages qui dorment, ...) la qualité sonore est excellente.

Les énigmes proposées sont très nombreuses, le joueur doit faire énormément d'actions, passer d'un lieu à un autre, revenir avec un objet, utiliser ceci, fabriquer

cela, sans parler des dialogues avec tous les personnages qui comptent énormément. Certaines épreuves demandent énormément d'astuce, et même si le joueur semble bloqué, s'il ne trouve pas comment avancer, il peut continuer à évoluer, à se rendre dans de nombreux lieux pour enfin tomber sur l'indice qui lui avait échappé.

Le système de contrôle est extrêmement simple, le joueur dirige un curseur à la souris, qui lui permet de déplacer Peter Pan directement à l'écran en cliquant sur le lieu désiré; Peter trouve alors le chemin tout seul pour arriver jusque là.

Un très bon jeu, amusant, prenant et beau qui, de plus, a le mérite d'être en version française d'origine, avec tous les textes de description et de dialogue s'affichant alors dans notre langue.

**GRAPHISME 17 MANIABILITE 17 96%**  
**ANIMATION 16 INTERET 17**  
 Disponible sur AMIGA.



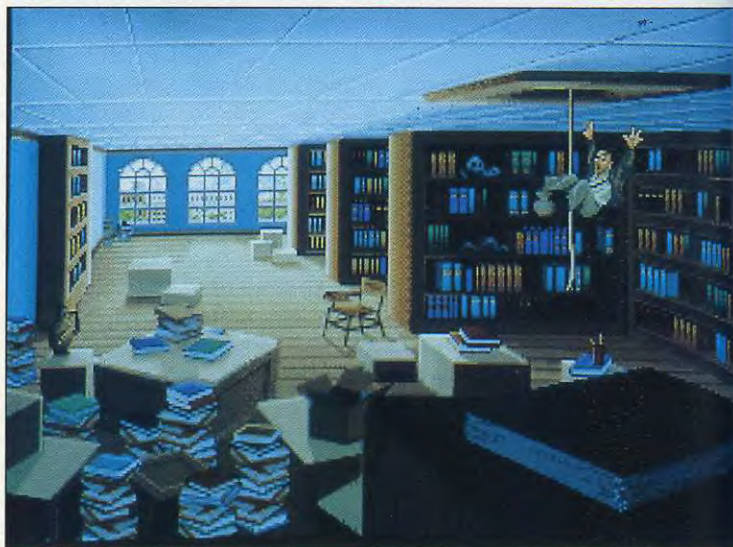
# INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

En attendant un hypothétique film,  
Lucasfilm Games nous permet de retrouver Indy.

**T**out commence dans l'université de Barnett. Indy, qui vient de découvrir une statue atlante dans les sous-sols de la vénérable école (allez savoir pourquoi!), se la fait subtiliser par un agent nazi. Il part à sa recherche et contacte Sophia, une jeune et jolie conférencière spécialiste de cette civilisation perdue (les atlantes, pas les nazis). Celle-ci, qui vient de se faire cambrioler par le même agent, décide de l'accompagner.

Elle est en possession d'une collier extrêmement important mais souhaite, elle aussi récupérer les autres objets atlantes. C'est primordial car les atlantes, qui avaient découvert comment utiliser le radium pour produire de l'énergie, détenaient des secrets que les nazi voudraient bien connaître. Sitôt dit, sitôt fait, Indy et la belle partent à l'assaut du monde dans une course effrénée dont Indy a le secret. Le temps de souffler et nous voilà en Islande, en Amérique du sud, sous terre, sous mer, dans l'air, bref, partout où il est possible d'attraper un mauvais coup. En cours de jeu, quelques scènes d'arcades permettent de se dégourdir les neurones. Bref, voilà un jeu très intéressant mais apparemment assez difficile à résoudre.

Les dessins, ainsi que le scénario, sont tout à fait dans l'état d'esprit des précédents films de la série. A dire vrai, ce jeu ferait un scénario de film tout à fait correct. Pourvu que...



La séquence d'introduction, très amusante, permet de voir Indy dans une très bonne imitation de Laurel et Hardy: à chaque mouvement, Indy déclenche une catastrophe et généralement, ça se termine par une chute.

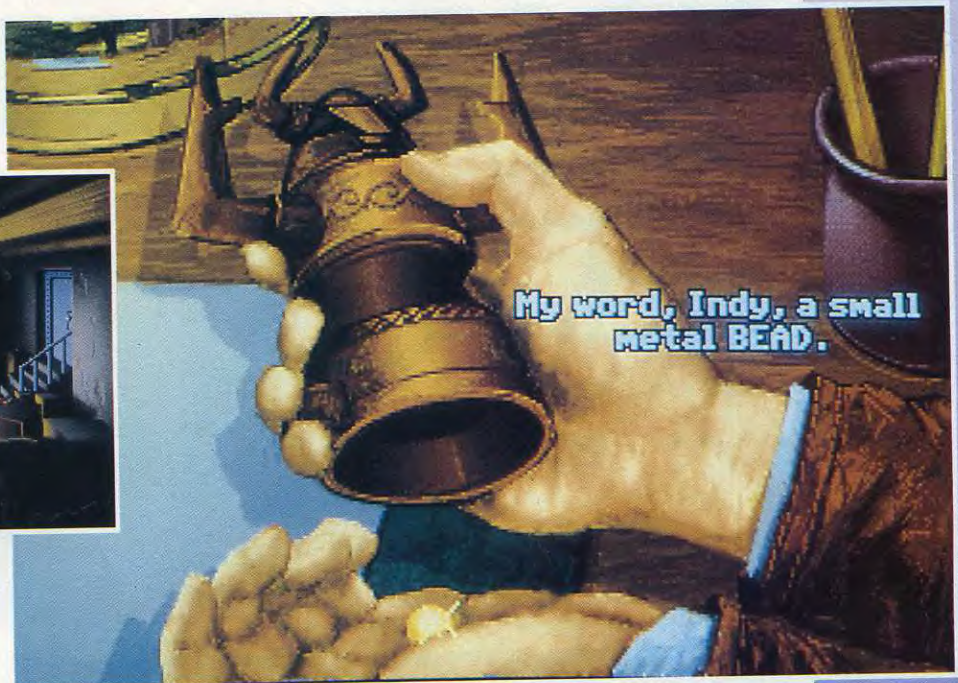


Sophia est une superbe rousse qui accompagne Indy pendant le jeu. Parfois, il est possible de "switcher" entre ces deux personnages, chacun pouvant accomplir des actions précises.





Comme dans les autres logiciels de l'éditeur (Monkey, Zac, etc.), le déplacement du curseur sur le décor permet de savoir quels objets ou sorties sont initialisés.



De temps en temps, des scènes animées viennent rompre le déroulement du jeu.



Cette carte permet de se déplacer d'un lieu à l'autre. Au fur et à mesure de la progression, les nouveaux lieux, dont on a appris l'existence lors d'un dialogue, apparaissent à l'écran.



Pendant les dialogues, on doit choisir les questions et réponses parmi un éventail proposé par le logiciel.



testé sur **PC** par Moulinex

C'est beau, on ne peut pas dire le contraire. Sur certains écrans, on assiste même à de petites animations. Les déplacements des personnages, évoluant dans le décors, sont relativement rapides. En ce qui concerne la bande son, rien, à redire, c'est du très bon boulot et même si les sons sont, hélas, beaucoup trop conventionnels, ne boudons pas, tout le monde n'en fait autant. L'interface utilisateur, très agréable, per-

met de se concentrer uniquement sur le jeu, et vue la difficulté de certaines énigmes, c'est pas du luxe. Enfin, à noter que l'installation ne pose pas de problème et que le logiciel, pas trop gourmand pour une fois, se contente de 540 Ko. Attention, la taille donnée ne tient pas compte des sauvegardes; chacune d'entre elles vous prendra une cinquantaine de Ko supplémentaires.

**GRAPHISME** VGA 16  
**ANIMATION** 16  
**NOTICE VO** -

**SON** 16  
**DIFFICULTE** 16  
**TAILLE** 10 Mo

16  
16  
10 Mo

**94%**

Disponible sur PC.

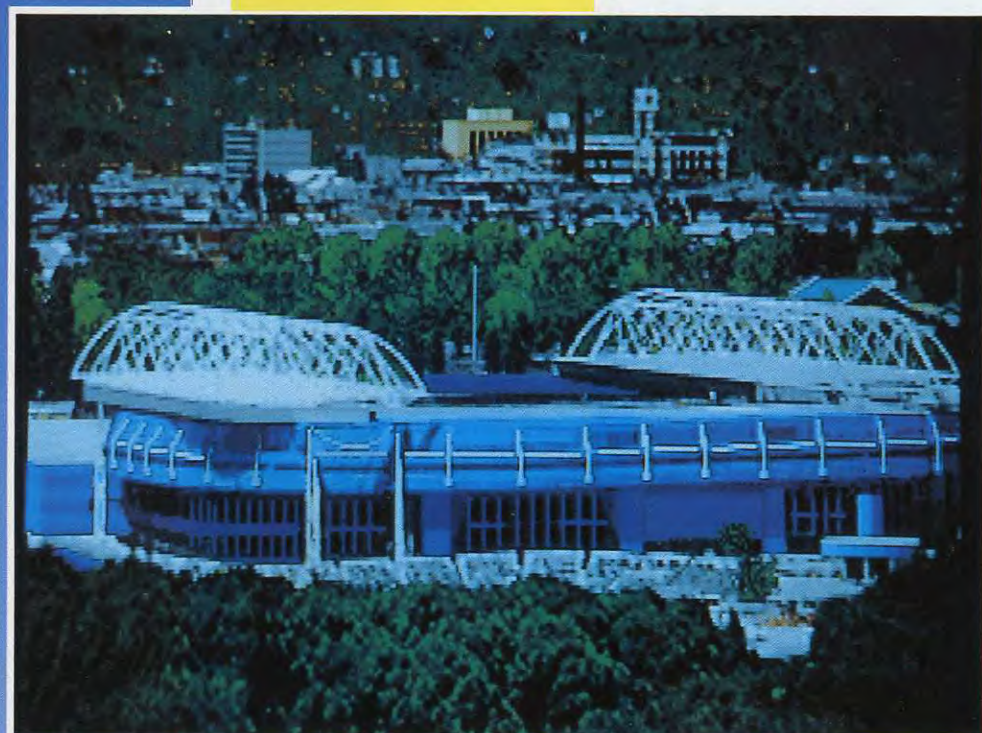
# WORLD TENNIS

**Exit Roland Garros  
mais si le tennis vous  
manque déjà,  
Mindscape à de quoi  
vous consoler.**

Les menus de configuration,  
très nombreux, permettent  
de régler tout ce dont  
on a toujours rêver. Mais si.



**C**e super logiciel de Mindscape vous permet de jouer au tennis de façon agréable et surtout quasi instinctive grâce à la qualité de ses commandes et de son affichage. En début de partie, après avoir choisi



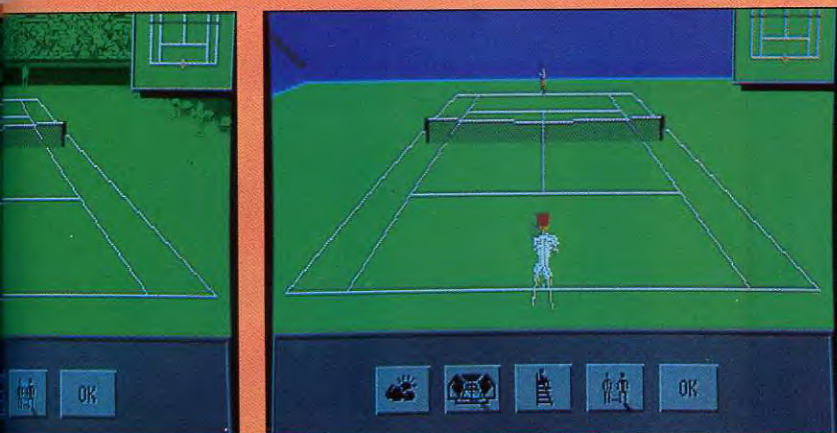
... puis les abords immédiats du terrain. A noter le style curieux mais agréable des images, mi-digitalisations, mi-dessin à main levée.



Les séquences de replay sont configurables comme dans tout logiciel 3D digne de ce nom. On peut donc faire tourner la caméra dans tous les sens comme on le souhaite. Jean Louis Cap n'a qu'à bien se tenir. Tout-à-fait Thierry...

tests

# HAMPIONSHIP



Afin de ne pas léser les possesseurs de PC lents, notion assez floue de nos jours (386 à 25 Mhz minimum), il est possible de configurer le détail de l'affichage : on peut modifier les joueurs (fil de fer ou forme pleine) et les abords du terrain en choisissant d'afficher le juge de touche, un mur de fond, une tribune ou tout mélange de ces possibilités. Impressionnant.

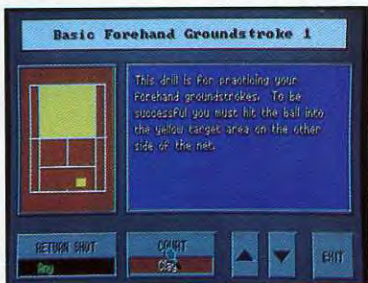
un joueur et un adversaire, vous passer au tableau de configuration du jeu. Celui-ci permet de choisir les touches permettant de droper ou de smatcher et le mode de difficulté. En effet, on peut jouer en semi-automatique

ou en mode plus difficile. Heureusement, il est possible de s'entraîner avec un envoyeur de balles, comme dans la réalité.

A la fin de la rencontre, un professeur analyse vos échanges et commente

afin que vous amélioriez votre style. Ensuite, il est même possible de se voir en Replay.

Lorsque vous sentez prêt un match "pour de vrai", direction tournois et matchs d'exhibition.



En mode entraînement, il est possible de choisir de s'exercer sur un terrain en gazon, en terre battue ou en tartan.



Le magnétoscope, très pratique à utiliser, permet de revenir en arrière.

Lorsque le grand jour arrive, on a droit à un bel écran montrant la région où se déroule le match, puis...



testé sur **PC** par Moulinex

C'est on ne peut plus impressionnant. L'affichage 3D, bien qu'un peu sommaire, permet cependant de suivre exactement les évolutions de l'adversaire et de la balle. Les déplacements, de type Underworld, permettent d'un simple coup de souris de s'approcher du filet, de reculer, de courir, etc. Naturellement, le joystick (recom-

mandé) est également géré, ainsi du reste que le clavier. Seul reproche à ce jeu, la bande son, en dépit d'une musique sympathique et de voix digitalisées de bonne qualité (celles du juge), est très décevante en ce qui concerne le bruit de la balle. C'est dommage car c'est ce bruit là qu'on entend le plus souvent, au tennis.

**GRAPHISME** VGA 16  
**ANIMATION** 18

**SON** ADLIB 16  
**MANIABILITE** 16

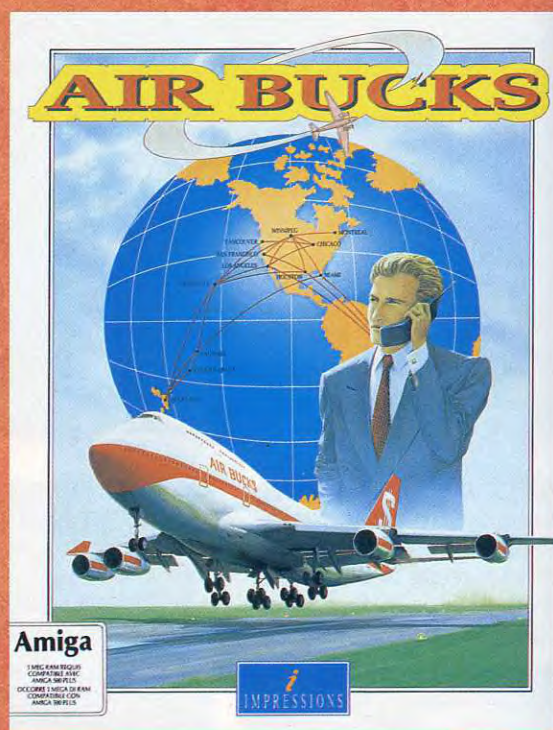
**93%**

Disponible sur PC. Notice V.O. : 14.

# LA STRATEGIE :



Avec AIR BUCKS lancez et dirigez votre propre compagnie aérienne. Choisissez les itinéraires des lignes à ouvrir, choisissez les appareils dont vous vous équiperez selon vos moyens et stratégie. N'oubliez surtout pas de prévoir l'argent nécessaire aux taxes d'atterrissage... Etablissez une solide stratégie financière pour obtenir l'aide des banquiers...  
Disponible sur PC, ST, AMIGA



## Great Napoleonic Battles



IMPRESSIONS

AMIGA

## GRANDIOSE !

Qui n'a pas rêvé se retrouver à l'époque (pas toujours) glorieuse des batailles napoléoniennes. GREAT NAPOLEONIC BATTLE vous permet de prendre part aux trois grandes batailles : Waterloo, Marengo et Quatre Bras dans le camp de votre choix contre un ami ou votre ordinateur. Grâce au kit de construction fourni, vous pourrez adapter les batailles et même en créer de nouvelles.  
Disponible sur PC, ST, Amiga

## TOUS LES PRODUITS IMPRESSIONS SONT INTEGRALEMENT EN FRANCAIS

La gamme IMPRESSIONS, c'est aussi :

SAMURAI : THE WAY OF THE WARRIOR

et bientôt :

ARMADA 2525

HAND OF ST. JAMES

KEN WRIGHT'S GETTYSBURG

3615 UBI

Disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Distribué par :

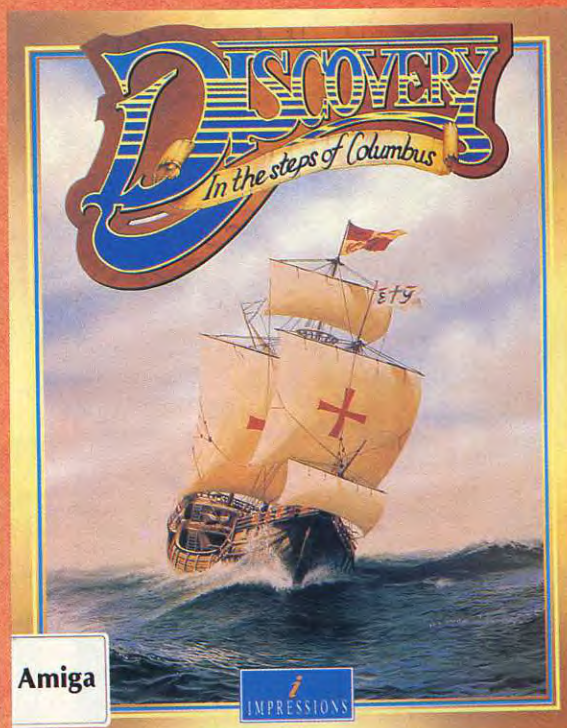
UBI SOFT

8-10 rue de Valmy  
93100 Montreuil-sous-Bois  
tél. : 48.57.65.52

# IMPRESSIONS



Tout comme Christophe Colomb, partez à la découverte de nouveaux mondes, six au total. Il faudra ensuite vous y installer et y organiser la vie économique ainsi que les échanges de vos productions avec votre pays d'origine pour financer d'autres découvertes. Vous pourrez ensuite combattre pour vous emparer des colonies de vos concurrents ou construire totalement vos propres colonies, toujours en gérant vos ressources.  
Disponible sur PC, ST, AMIGA



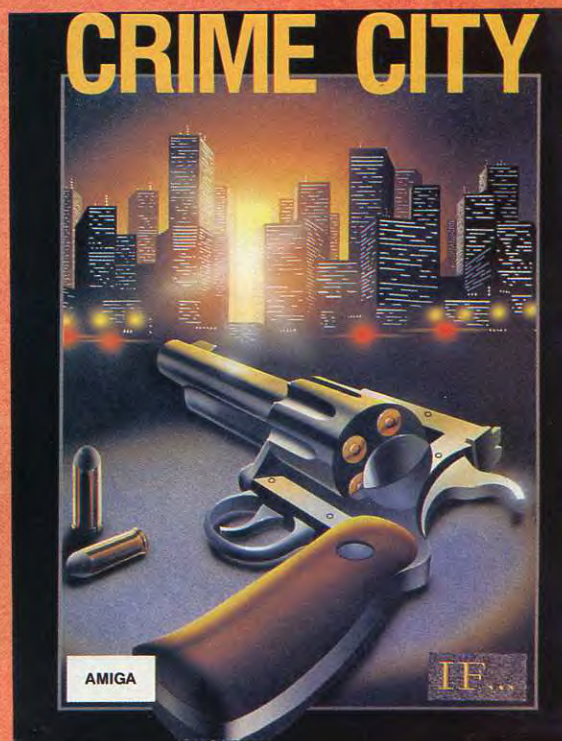
FANTASTIQUE !

Pour sauver l'île de Releyne de la destruction par les forces du diabolique Turellin Le Grand, il vous faudra livrer une bataille acharnée, rendue plus difficile par la variété des personnages (elfes, nains, orcs) possédant chacun de nombreux et étranges pouvoirs.  
Disponible sur PC, ST, AMIGA



MYSTERIEUX !

Dans ce jeu, la partie sera difficile et stressante. En effet votre père est accusé de meurtre et condamné à la peine capitale. Vous avez cependant quatre jours pour trouver le véritable criminel et donc prouver que votre père est innocent! Pour cela vous devez utiliser son bureau de détective privé, fouiller des fichiers informatiques, appeler des divers contacts... Bref, mener votre enquête. Mais, cela nécessitera des ressources financières que vous pourrez obtenir au cours de diverses transactions boursières. Sinon vous devrez emprunter aux requins de la finance...  
Disponible sur PC, ST, Amiga



# CHESSMASTER 3000

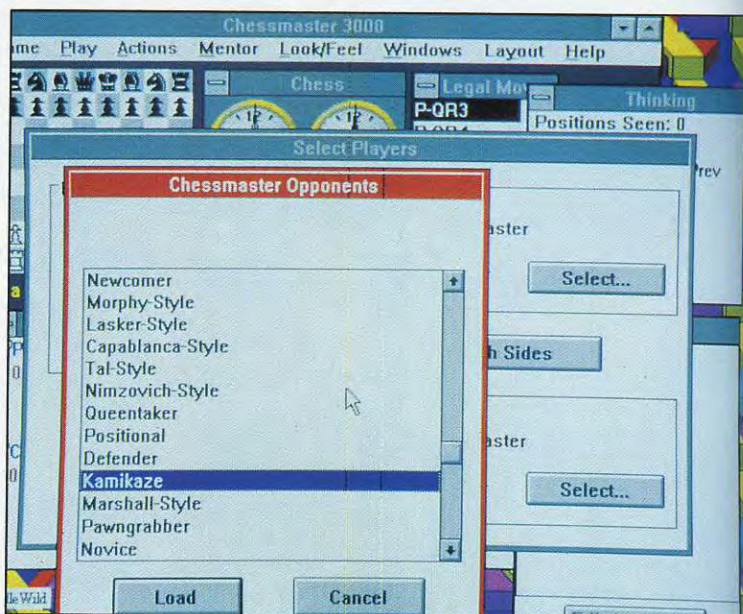
Matez-moi ce jeu d'échecs de Software Toolworks tournant sous Windows !



Windows oblige, il est tout à fait possible de faire tourner Chessmaster en même temps qu'une ou plusieurs sessions DOS ou tout ce qui vous passe par la tête. Attention, il ne s'agit pas de véritable multitâche mais de multipartage.

**D**ans sa version disquettes, Chessmaster est le jeu d'échecs le plus puissant disponible à l'heure actuelle sur micro. Cette ressortie sur Windows qui bénéficie du support CD-ROM a permis aux développeurs de rajouter bon nombres d'options. En ce qui concerne la partie en elle-même (pour le reste, voir Fiche Technique), on peut observer que de nombreux "joueurs" sont utilisables. Mieux encore, une importante bibliothèque d'ouverture permet de revivre de grandes parties. Et puis, parce que les échecs ne sont pas forcément réservés aux spécialistes, on peut aussi profiter de nombreux conseils en cours de jeu et même d'un cours extrêmement complet. Impressionnant.

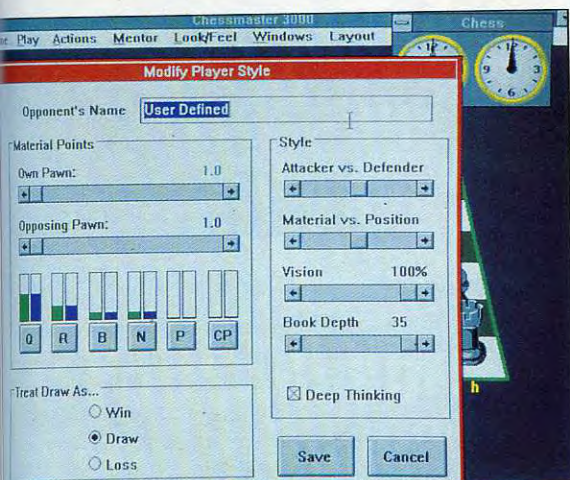
Si vous êtes équipé d'une carte sonore, vous profiterez, en cours de jeu, de nombreux bruitages. Plus intéressant (mais en anglais), une aide vocale concernant toutes les commandes est utilisable à tout instant.



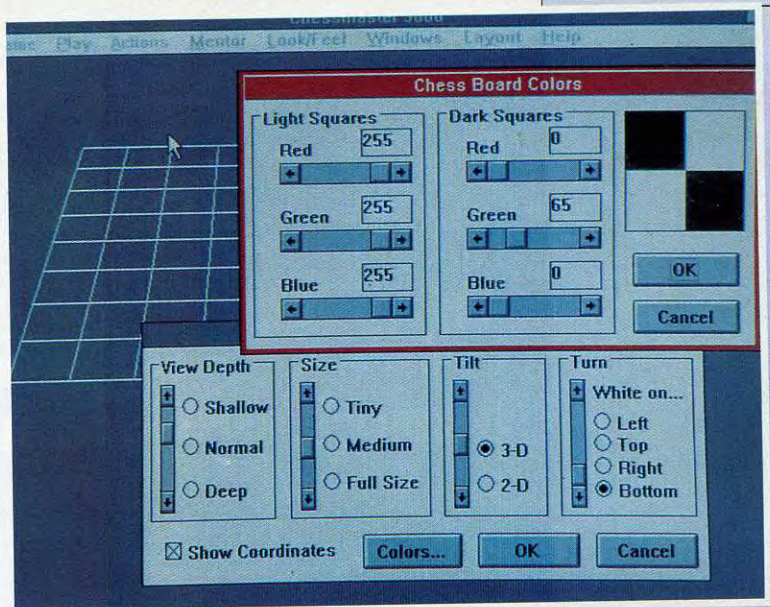
Lors du choix de l'adversaire, on peut configurer sa psychologie: sera-t-il prudent, agressif ou carrément kamikaze?



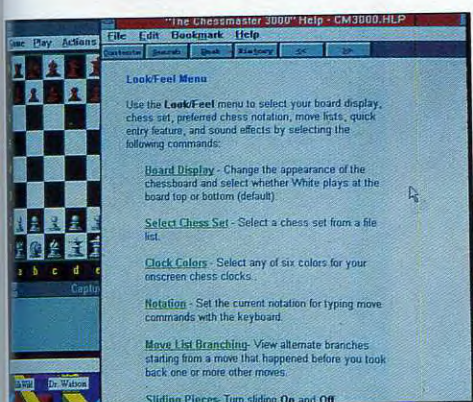
tests



En plus de la psychologie, la force de l'adversaire peut être elle aussi affinée; à moins que vous ne préfériez combattre un joueur "réel", dont une large bibliothèque est proposée sur ce CD.



Si les vues par défaut ne vous conviennent pas, il est tout à fait possible de créer sa propre vue 3D en orientant cette grille, comme dans UMS (wargame sur ST). En général, on admire pendant deux secondes et demi et on repasse à la vue 3D d'origine ou mieux encore 2D afin de profiter d'une lisibilité maximum.

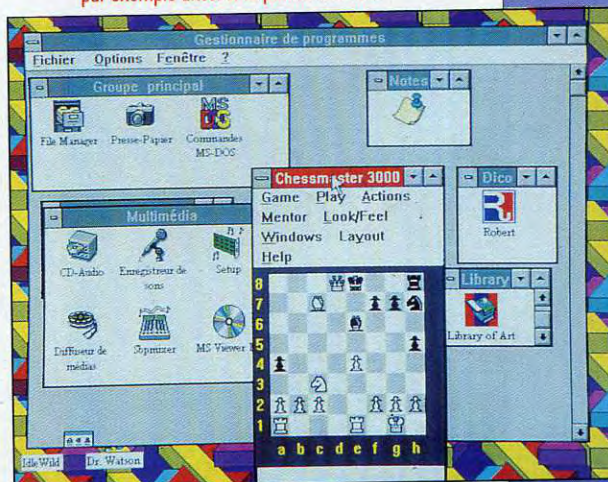


Si votre PC manque de voix, reste l'option Help en texte, sobre et efficace. Et puis franchement, les échecs en musique, est-ce bien raisonnable ?

Très chic en taille réduite, Chessmaster 3000 est le jeu d'échec utilisable en accessoire le plus luxueux du monde. Blague à part, il est très agréable de pouvoir y jouer entre deux. Truc du mois, ne pas activer l'option "tâche de fond" de l'application, elle se mettra en pause automatiquement lorsque vous en lancerez une autre, par exemple Excel si le patron débouche.



Si vous êtes nostalgique de Battle Chess, sachez que vous pourrez charger différents types de pièces, aux formes plus ou moins exotiques (naturellement, il n'y a pas d'animations). Entre nous, rien ne vaut le bon vieux modèle de base, bien lisible et sans surprise.



## testé sur **CD ROM PC** par Moulinex

Très souple d'emploi puisque le multi-fenêtrage de Windows permet de configurer au mieux la présentation du produit, ce jeu est, en terme d'échec, le plus puissant actuellement disponible sur le marché. Graphiquement, la présentation est impeccable mais à dire vrai, le fait que le logiciel soit multimédia ne rajoute pas grand chose. Franchement, un jeu d'échecs qui fait de la musique

n'est pas indispensable et même très perturbant lorsqu'on réfléchit. De même, les voix digitalisées qui commentent la partie sont particulièrement stressantes. Heureusement, il est possible de les couper. Côté ergonomie, rien à redire, c'est pratique, rapide et les menus Windows permettent d'aller au plus court. A noter que le jeu s'est très bien comporté sous Windows 3.1.

**GRAPHISME VGA 17 ANIMATION NOTICE VO 14** **SON S.BLASTER PRO 17 - DIFFICULTE 18** **90%** **DISPONIBLE SUR PC CD ROM VU ET DISPO A LA FNAC**

# THE ADDAMS FAMILY

**Cette charmante famille Addams, qui fait passer le monstre de Frankenstein pour une poupée Barbie et Freddy pour un Bisounours, est enfin arrivée sur CPC, grâce à la famille Ocean.**

**D**e l'avis du voisinage, la résidence de la famille Addams est très étrange, inquiétante même. On raconte qu'il s'y passe de drôles d'évènements, des choses horribles. Les principaux intéressés, les Addams eux-mêmes, ne doivent pas être au courant, ils vivent heureux et le bonheur illumine leurs yeux.

Ou plutôt, le bonheur illuminait leurs yeux, car la famille Addams est maintenant réduite à un seul membre,

Gomez, le père, les autres ont été capturés. Les autres c'est Morticia, la mère; tout de noir vêtue, elle ne parle pas beaucoup et se contente de regarder ses enfants grandir. Les enfants, justement; Pugsley, le fils, passe le plus clair de son temps dans la cuisine, en quête de choses à dévorer. La fille s'appelle Wednesday; personne ne l'a jamais vue rire ou même sourire, mais elle n'est pas malheureuse pour autant. Granny est la grand-mère. Vieille sorcière, elle guette les accidents dans la



rue, au cas où il y aurait des cadavres de chiens ou d'humains à récupérer pour préparer à manger. Il y a aussi Lurch, le majordome, et La Chose, une simple main qui se déplace par elle-même et qui fait office d'animal domestique. Toute cette petite famille a disparu, et Gomez doit absolument visiter toutes les pièces de la maison, le terrain qui l'entoure, les souterrains, tout, tout, tout, afin de les retrouver.

Malheureusement, des centaines de créatures occupent les lieux et Gomez devra lutter pour progresser. Il lui faudra sauter d'armoire en lampadaire, d'étagère en chaudron pour éviter les monstres qui lui veulent du mal. Heureusement, il peut éliminer bon nombre d'entre eux en leur sautant dessus. Certaines portes qui donnent accès à des pièces importantes sont fermées à clé et Gomez est souvent obligé de repartir dans l'autre sens, en quête d'une clé pour ouvrir et continuer sa progression. De temps en temps, notre père de famille trouvera des cœurs qui lui redonneront de l'énergie, énergie qu'il perd en rentrant en contact avec les monstres. Si il a de la chance, Gomez trouvera même des vies à ramasser.



testé sur **CPC** par Seb

Pour cette version CPC, ainsi que pour les versions C64 et Spectrum, les programmeurs ont entièrement remanié le jeu, rien à voir donc avec les versions originales sorties sur Amiga, ST ou Super Famicom. Cela dit, Addams Family sur CPC reste un très bon jeu de plates-formes. Pas très original, mais plaisant pour ceux qui aiment cette catégorie de jeux, et plutôt réussi graphi-

quement. Les sprites et les décors sont colorés et la fenêtre de jeu n'est pas de la taille d'un timbre poste.

Il n'y a pas de scrollings, les écrans s'affichent d'un seul coup quand vous changez de pièce, et quelques options viennent agrémente ce logiciel, permettant de choisir le niveau de jeu, le mode de contrôle, ou même de continuer une partie après un game-over.

**GRAPHISME 15**  
**ANIMATION 15**

**SON 12**  
**MANIABILITE 17**

Disponible sur CPC, AMIGA, ST.

**84%**

tests

# G-LOC™

## LA FORCE-G VOUS FERA PERDRE CONNAISSANCE

Disponible sur: CBM 64/128  
& Amstrad Cassette  
& Disquette

Spectrum Cassette,  
Atari ST &  
Amiga

**GRATUIT**  
**ACCESSOIRE G-LOC**  
lorsque vous achetez un  
exemplaire de ce jeu,  
dans la limite des stocks  
disponibles.



Photos d'écran de la version Coin-Op.

**SEGA™**  
ARCADE HITS  
MARKETED BY  
**U.S. GOLD®**



Les photos d'écran ont pour but d'illustrer le jeu et non pas les graphismes, qui peuvent varier considérablement entre les différents formats en qualité et en apparence, et dépendent des spécifications de votre ordinateur.

©1990, 1991 SEGA™ Tous droits réservés. G-LOC™ est une marque de SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGA™ est une marque de SEGA ENTERPRISES LIMITED.

# GATEWAY

**Q**uittant les universités pour apprentis sorciers et l'humour potache, ce nouveau jeu d'aventure de Legend nous entraîne dans le futur. Un futur naturellement glauque. Tout commence en 2202, dans une base souterraine, la surface de la planète étant depuis longtemps interdite à toute forme de vie souhaitant en profiter longtemps, de la vie, donc. Alors que les sages commencent à arracher les derniers cheveux qui ornent leur crâne chauve de sage, on découvre soudain Gateway, une base aliens qui va peut-être permettre de s'en sortir. Ouai!'

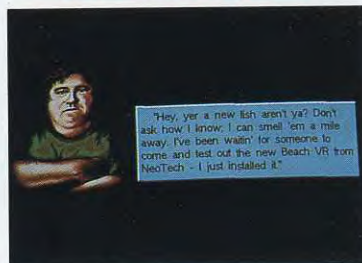
**Après quelques mois de silence, retour de Legend avec un jeu d'aventure, comme d'habitude rigolo, mais compliqué.**

Ces appareils, capables de voyager dans le temps et l'espace, ont pourtant un gros défaut: on ne sait pas du tout vers quelle destination ils sont programmés. On a donc engagé de courageux pilotes prêts à prendre le risque de se retrouver au diable Vauvers, et naturellement, vous incarnez l'un de ces intrépides voyageurs. Votre mission va donc consister à explorer la galaxie au petit bonheur, et, si possible, à amasser un petit pécule.

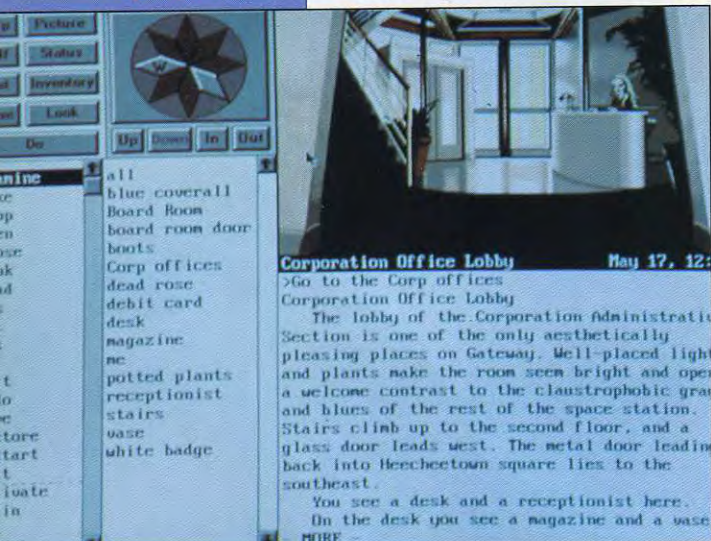
En cours de jeu, vous vous apercevrez qu'en réalité, les Heetchees sont cachés dans un trou noir afin d'échapper à une race ennemie et les machines n'ont pas été abandonnées

En effet, la base est encore bourrée de gadgets électroniques étranges et de vaisseaux abandonnés par leurs précédents occupants, les Heetchees, voici 500 000 ans (à l'époque où les volcans d'Auvergne riaient très fort).

Grande première avec cet éditeur, la partie est ponctuée de passages dynamiques montrant des scènes animées ou des écrans fixes.



Comme dans Sorcerer Get the Girl, vous n'êtes pas du même avis, l'écran du jeu est configurable: on peut afficher une fenêtre de graphisme en haut, ou bien la remplacer par du texte.



testé sur **PC** par Moulinex

C'est techniquement réussi, surtout en ce qui concerne les scènes plein écran en 256 couleurs. Pour le reste, le graphisme demeure agréable. Une mention spéciale est à accorder aux fontes de caractères utilisées, très agréables et tirant vraiment mieux partie du mode VGA que la police System du PC que l'on rencontre encore trop souvent. Les animations, rapides, dynamisent le jeu et évitent l'impression claustro, habituelle à ce type de présentation fenêtrée. D'ailleurs, et je me remercie de me tendre la perche, il ne s'agit pas de fenêtres à proprement parler puisqu'il n'est pas possible d'en changer la taille. Tout juste

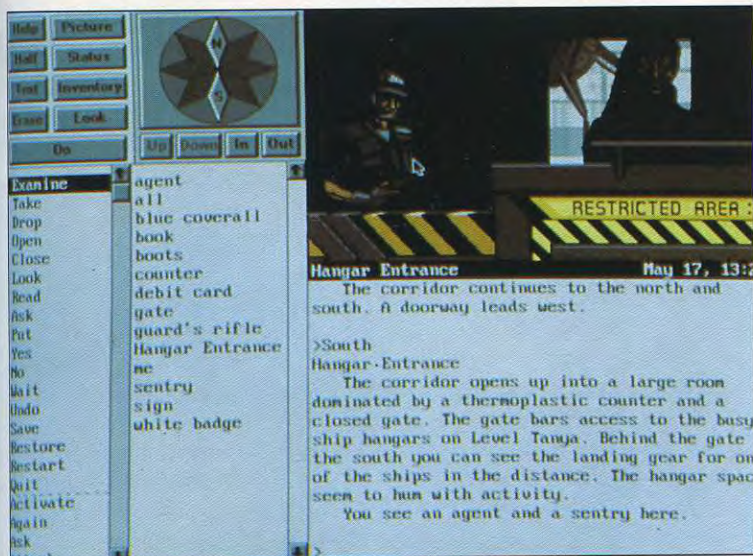
des baies et encore, même pas coulissantes.

La bande son, tonitruante en diable, dispose hélas de sons moches. Entendez par là (Eh!) qu'il s'agit de sons FM sans digits. Rappelons au passage que la synthèse FM permet, lorsqu'on se casse un peu la tête, d'obtenir de superbes effets, y compris de faire des sons "naturels" en utilisant les harmoniques comme en synthèse additive. Bref, la bande son gâche un peu l'ensemble. C'est d'autant plus étrange que le jeu précédent comportait, lui, moult sons digitalisés, fonctionnant même sans carte grâce à une technologie de type Realsound propre à l'éditeur.

**GRAPHISME VGA 16** **SON SBLASTER PRO 13**  
**ANIMATION -** **DIFFICULTE 18**  
**NOTICE VF 0** **TAILLE 5 Mo**  
**Disponible sur PC.**

**90%**

tests



Avant de pouvoir partir à l'assaut de votre première destination, vous devrez ramasser quelques objets (laser, badge, carte de crédit, etc.).

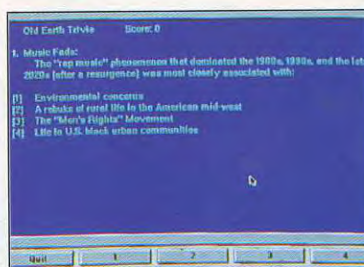
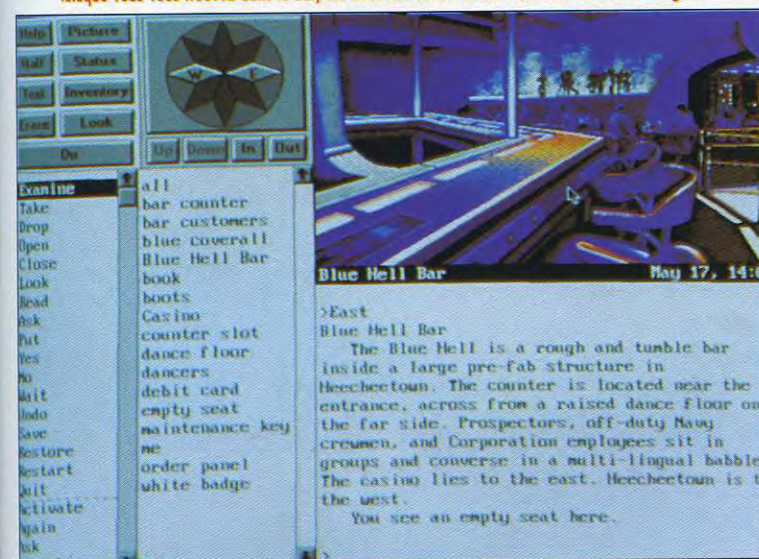
là par hasard; tout cela fait partie d'un plan qui comptait sur la venue d'un rigolo dans votre genre. Pourrez-vous sauver la terre ? pourrez-vous sauver

les Heetchees ? Que vais-je manger ce soir ? A vous de jouer pour répondre à ces angoissantes questions. Ne vous billez pas pour moi, je crois qu'il me reste une pizza au congélateur.

Le graphisme, assez impressionnant pendant les scènes animées, n'est hélas pas de la même qualité pendant tout le jeu. Le reste est beau, il ne faut pas se plaindre, mais sans plus.

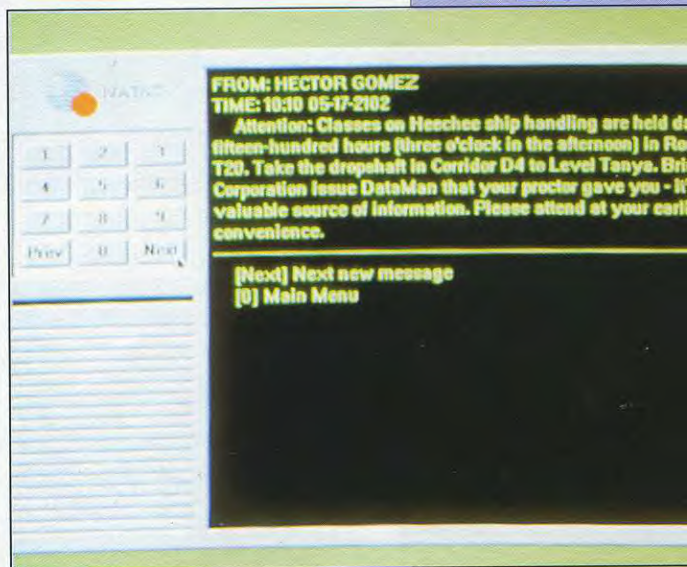


Parfois, une petite animation vient égayer la fenêtre de jeu. Ainsi, lorsque vous vous trouvez dans le bar, les danseurs situés au fond (en haut à droite) bougent.



Au casino, vous pouvez jouer à une espèce de Trivial Pursuit dont les questions portent sur différents thèmes. Ici comme ailleurs (et c'est là le "défaut" majeur des produits Legend), une bonne maîtrise de l'anglais est nécessaire pour profiter pleinement du jeu.

Pendant votre absence, ce répondeur enregistre les messages. C'est un répondeur-enregistreur, quoi.



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



MICROMANIA  
70, Champs-Élysées

Tél. 45 62 76 18  
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile

Un espace 100% consoles ouvert pendant tout l'été

# THE HOUND OF THE BASKERVILLE

**Ouf! On Line nous prouve que même sur CD ROM, on peut faire des trucs innommables.**



Il y a de cela quelques années, un éditeur -de bouquins- dont le nom m'échappe, avait sorti différentes enquêtes policières sous la forme d'un gros classeur comportant des indices fac-similé: lettres, billets de train, factures. Le but du jeu était de résoudre l'énigme en faisant la synthèse de l'ensemble. C'était très prise de tête mais aussi très beau, les documents fournis étant d'excellente qualité. Dans ce jeu, basé sur le même principe, vous vous trouvez face à un écran représentant votre bureau. Ici une pile de lettres, là un calendrier, ailleurs un indicatif des chemins de fer britanniques. Reprenant

la célèbre énigme du Chien des Baskervilles, le jeu commence donc par la lecture d'un courrier en provenance de Dartmoore. Chaque fois que vous prenez connaissance d'un document, vous avez l'opportunité d'en lire un autre dont les informations, recoupées avec d'autres, vous permettront d'en synthétiser d'autres qui... Le problème, c'est qu'il n'est pas très amusant de lire des tonnes de docs sur un écran, aussi beau soit-il et justement, c'est pas beau comme nous allons le voir...

testé sur **PC** par **Moulinex**

Ca nous pendait au nez, depuis que l'on vous disait le CD arrive, le CD arrive, il fallait s'attendre à tout, au meilleur comme au pire. C'est chose faite avec ce CD de On Line qui constitue une grande première dans la famille Beurk. Les images digits, d'une mocheté rare, n'ont pas été retravaillées: c'est flou et "aliasé" à mort (genre marches du Sacré Coeur).

Les photos, elles, ne comportent aucune demi-teinte et semblent sortir tout droit d'une photocopieuse noir et blanc.

Du coup, je ne vous raconte même pas ce que donnent les rares écrans animés, d'autant qu'à la laideur de l'image fixe s'ajoute la tristesse du mouvement saccadé. La bande son, enfin, quasiment inexistante, ne rachète rien. Beuh!

**GRAPHISME VGA 10**  
**SON SBLASTER PRO 10**  
**NOTICE VF 05**

**ANIMATION 05**  
**DIFFICULTE 19**

**45%**

Vu et dispo à la FNAC - Disponible sur PC CD ROM



**US-Gold revient à la charge avec une déclinaison d'Afterburner.**

## G-LOC AIR BATTLE

Quand on est militaire de carrière, pilote de combat en plus, on se doit d'assumer sa fonction. Vous voilà donc sur la piste de décollage aux commandes de votre avion de combat. Vous disposez d'un armement simple mais efficace, des canons M41 Vulcain et des missiles AIM 59C. Même si vous n'avez que très peu d'ennemis à éliminer, nombreux seront les avions qui sillonnent le ciel, certains d'entre eux

vous attaqueront par derrière. Si vous réussissez vos missions, vous pourrez aller ravitailler votre avion sur un porte-avion pour repartir très vite vers d'autres combats. Le joueur pilote l'avion, bien sûr, mais avec très peu de commandes: gauche, droite, haut, bas, une touche d'afterburner pour accélérer et un bouton de tir. Une cible vous permet de viser avec les canons, et une autre sert à locker les missiles.

testé sur **AMIGA** par **SEB**

Tout d'abord G-Loc est extrêmement laid, atroce, sinistre et pauvre graphiquement. On a l'impression qu'il y a deux couleurs à l'écran, même s'il y en a six, de plus elles sont très mal choisies, parfaites pour des daltoniens tristes et suicidaires. Des digits sonores absolument immondes accompagnent quelques unes de vos actions,

comme le décollage par exemple. Quand vous perdez, si vous vous faites descendre, ou que le temps qui vous était alloué s'est écoulé, l'ordinateur se met à charger pendant un temps atrocement long pour afficher un Game Over monstrueux.

G-Loc Air Battle est un jeu immonde.

**GRAPHISME 04**  
**ANIMATION 12**

**MANIABILITE 12**  
**SON 06**

**30%**

Disponible sur PC, CPC et ST.

tests

# PREMIERE

Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente



Premiere est un jeu d'aventure et de plateforme qui se déroule sur 6 niveaux représentés par des plateaux de tournage différents. Le scrolling s'effectue dans 8 directions.

Un jeune éditeur joue de malchance, des personnes sans scrupules lui ont volé le film dans la salle de montage la veille de l'avant-Premiere. Votre mission consiste à explorer les six plateaux de tournage pour les films en noir et blanc, la science fiction, les dessins animés et les fictions. Il faut absolument retrouver les boîtes volées.

Retrouvez-vous le film volé avant l'Avant-Premiere?

**CORE**  
DESIGN LIMITED



PHOTOS D'ÉCRAN SUR  
COMMODORE AMIGA

DISPONIBLE SUR COMMODORE  
AMIGA (1 MEGA)

Distribué par : Ubi Soft — 8/10 rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-Bois 48.57.65.52

# FLIGHT SIMULATOR 4 SCENARI DISK HAWAII

**Décidément très dynamique, Mallard affirme ici sa position de spécialiste de Flight Simulator 4.**

**C**e disque, qui permet de voler d'île en île, ne doit pas être confondu avec Hawaiian Odyssey, extension se passant sensiblement dans la même région, mais beaucoup moins complète en ce qui concerne la richesse des décors et le nombre d'aéroports. Ici, vous pouvez visiter de nombreux endroits.

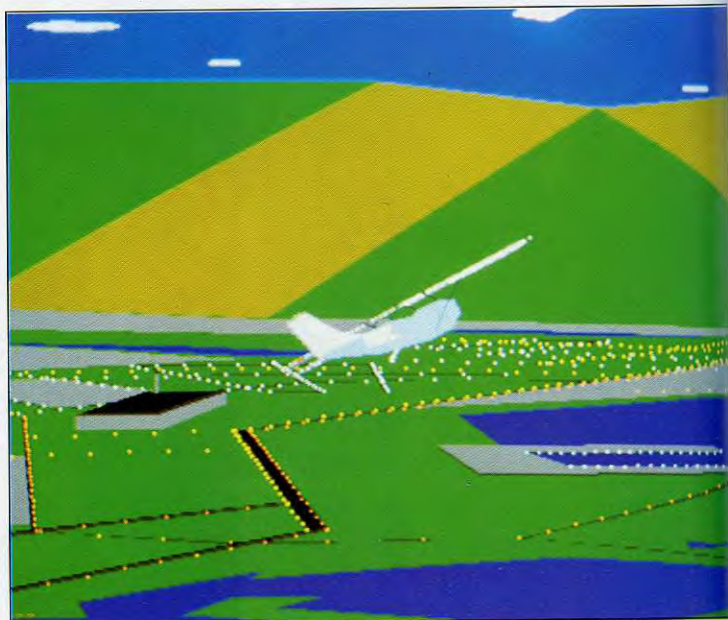
A tout seigneur tout honneur, commençons par Hawaï, l'île la plus grande de l'archipel. Dotée d'un aéroport principal de bonne taille, Hawaï est très intéressante en raison des 5 montagnes qui la bordent. Allant de 4000 à près de 14000 pieds, ses massifs permettent de se donner des frayeurs, surtout par mauvais temps. De plus, de nombreux volcans peuvent être "visités". Pour les pilotes moins aventureux, la côte, très touristique car bordée de plages, permet d'admirer de nombreuses constructions.

A propos de constructions, passons sur l'île de Maui dont la ville, très détaillée, est superbe à la tombée du jour. Rien de vous empêche de voler aussi de nuit mais attention. L'île, composé d'une vallée encaissée entre deux montagnes, est particulièrement dangereuse.

A Kaolawe, pas de beaux paysages en perspective car cet ancien champ de tirs de l'armée américaine n'a pas d'habitant. En revanche, la côte réserve une surprise car un porte-avions USS ranger, accompagné de 4 destroyers, vous permettra d'atterrir sur le pont. Si vous disposez des extensions "FS4 Upgrade" du même éditeur, profitez-en pour voler avec le Mustang.

A Lanai, vous pourrez faire du planeur en vous lançant du plateau central. Plus au nord ouest, vous admirerez la plage du naufrage et ses deux épaves échouées dans le sable.

Oahu, formée de deux chaînes de



montagnes, est plus connue pour l'installation portuaire de Pearl, c'est-à-dire Pearl Harbour. Là, les programmeurs se sont complètement défoncés; dès que l'on décolle, passant entre les gazomètres, on ne sait

plus où donner de la tête: ici des quais en 3D, là des grues métalliques, ailleurs un bateau. C'est superbe et lorsque la nuit tombe, le port vu de loin ressemble à une gigantesque fête foraine. Dans un registre moins industriel, on

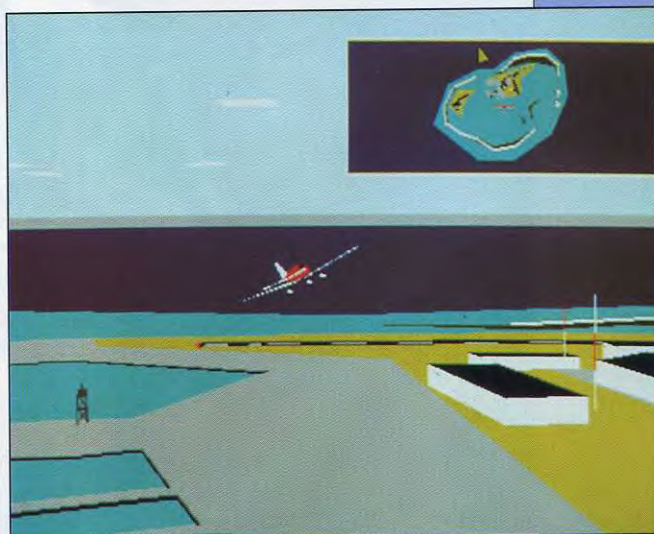


pourra aussi visiter la plage de Waikiki, véritable Manhattan miniature qui permet de slalomer entre les gratte-ciel (grattent-cieux ?).

Puisqu'on en est à la voltige, équipons-nous d'un appareil maniable (Sopwith ou Tornado) et allons faire un tour au pied du Kamakou, la montagne posée sur Molokai, île en forme de requin. Comme dans le scenary disc du Canada, ce lieu permet de faire du rase-mottes dans de nombreux canyons et, venant de la mer, d'affronter de gigantesques falaises basaltiques.

Dans la famille canyons, visitez aussi ceux de l'île de Kauai, assez dangereux car débouchant sur un à-pic grimpa brusquement à 4000 pieds.

Enfin, puisqu'il n'est pas de bon vol sans instruments, vous pourrez faire un tour vers les îles Leeward. Archipel dans l'archipel, cette série de 12 îles vous offrira l'opportunité de dérouter votre boussole car il faudra parcourir parfois de très grandes distances sans dévier d'un degré pour passer de l'une à l'autre, faute de quoi, vous terminerez votre carrière chez nos amis Méros.



testé sur **PC** par Moulinex

Un Scenary Disc de plus ? pensez-vous; erreur, Mallard, en collaboration avec Micro Scene, vient de concocter pour FS4 une extension véritablement révolutionnaire qui espérons-le, sera suivie de beaucoup d'autres. En effet, il faut bien dire que jusqu'à présent, la production de data discs était assez inégale et somme toute, plutôt décevante. Bon, je dis ça avec le recul mais avouez qu'à une ou deux exceptions près, les aéroports proposés étaient relativement désertiques. Ici, point d'étendues désespérément

verdâtres, puisque l'on bénéficie d'un nouveau type d'affichage beaucoup plus détaillé qu'habituellement. Sans que l'affichage en soit ralenti outre-mesure (la mesure en question s'appliquant à un 386 25 minimum), les décors sont surchargés de montagnes, maisons, routes et lumières diverses. De plus, de nombreuses régions désertiques sont égayées de couleurs au sol, à tel point d'ailleurs que le logiciel ne tient pas compte de son option "Texture au Sol".

**GRAPHISME VGA 18 SON**  
**ANIMATION 16 DIFFICULTE**  
**NOTICE VF 12 TAILLE**

- **94%**  
 - **1.5 Mo**

Disponible sur PC.

# SHERLOCK

CD ROM



C'est un jeu kom sur CD,  
beau à mourir et injouable à vie.



**B**asées sur le principe de l'arborescence, ces trois enquêtes de Sherlock sont injouables. Partant de cette triste constatation, à quoi bon vous raconter, si vous le demande, que pour interroger les personnages dont les noms sont consignés dans votre carnet, vous devez aller les voir et que pour aller les voir vous devez cliquer sur ledit nom ? A quoi bon vous dire que chaque information comportant un nouveau nom le rajoute automatiquement dans le carnet ? Bref, élémenson mon cher Water, tirons la chasse, avec regret mais sans plus attendre. Avez vous lu ma monographie sur les logiciels ratés ? Gosh! Je vais en profiter pour me remettre à l'étude du violon.

Comme dans un conte de fée, la présentation animée montre le Livre des Aventures de Sherlock Holmes qui s'ouvri. Les pages tournent et en route.

L'écran de contrôle permet de consulter un mode d'emploi sur disque, d'accéder à l'une des trois enquêtes et de quitter proprement le logiciel, ce qui n'est pas toujours le cas sur CD-ROM. Détail, lorsque le curseur en forme de loupe passe sur les lettres, celles-ci apparaissent grossies et déformées. C'est beau mais c'est un détail.

Chaque histoire commence par un extrait de film dans lequel Holmes et Watson présentent l'affaire. C'est beau à tomber par terre puisqu'il s'agit d'un film, qui plus est bénéficiant d'une lumière et d'une photographie superbe. On dirait du Alekan.



Hélas, le plaisir est de courte durée car CD oblige, aucun texte n'apparaît à l'écran. Tout est dit par les acteurs et croyez-moi, ces gens là parlent vachement anglais (NDLR: Good heaven! God save the Queen!). Qui plus est, histoire d'être dans l'ambiance, vocabulaire et accent sont directement issus du 19ème siècle.

- INSTRUCTIONS
- INTRODUCTION
- The Mummy's Curse
- The Mystified Murderess



testis

# HOLMES



L'écran de commande principal, moche par rapport au reste du jeu (sur PC), permet de consulter le carnet dans lequel sont consignées toutes les adresses des "suspects" et des "témoins".



Le système de jeu est simple: on clique sur des personnages qui permettent d'apprendre des informations qui permettent d'accéder à de nouveaux lieux qui permettent de rencontrer d'autres personnages qui permettent de... Tout commence sur une carte de London (NDLR: Trop pris par le jeu, hein? On dit Londres, en français!).



Chaque rencontre donne lieu à un superbe extrait de film, hélas sonorisé et donc incompréhensible.

testé sur **CD ROM PC** par Moulinex

Pour sûr que c'est impressionnant, ces films qui passent à l'écran. Hélas, nos amis ont oublié les sous-titres et comme accents et vocabulaire sont 300% british avec le vocabulaire du 19ème siècle, s'il vous plaît, on ne comprend absolument rien. C'est-à-dire qu'on n'arrive même pas à choper un mot dont on ne comprendrait pas le sens, non non, on n'entend qu'une bouillie verbale auprès de laquelle le chroniqueur le plus speedé de la BBC repassé en 45 tours donnerait

l'illusion de faire des efforts. Et je ne dis pas ça parce que mon anglais se limite au vocabulaire des jeux moyenâgeux puisque Michel, qui est bilingue à donf n'a lui non plus rien compris, nibe de nibe, que dalle. Remarquez, le fait que ce CD soit donné avec les lecteurs de CD ROM Apple aurait dû nous mettre la puce à l'oreille. Dommage, il eût suffi de rajouter du texte à l'écran et on tenait là un Mégastar de la mort. Trahi par un excès de zèle, c'est trop bête.

**GRAPHISME VGA 18 SON S.BLASTER PRO 18**  
**ANIMATION 19 DIFFICULTE 20**  
**NOTICE VO 12 DISPONIBLE SUR PC CD ROM - MAC CD ROM**

**65%**



ST

**D**eux modes de déroulement du jeu sont disponibles: la compétition, de 1 à 6 joueurs qui luttent épreuve après épreuves pour ramasser un maximum de points, et le challenge, qui permet à un joueur d'enchaîner les épreuves en tentant de se qualifier à chaque fois en faisant la meilleure performance possible. Une fois ce choix effectué, et le nombre de joueurs entré, vous pourrez indiquer les noms de chaque compétiteur. Vient alors la page de sélection de la nationalité. Très soignée, celle-ci affiche une



ST

carte du monde où vous déplacez un curseur pour indiquer le pays de votre choix. De nombreuses pages graphiques sont présentes tout le long du jeu, pour présenter les épreuves, les scores, le classement, les résultats des épreuves. Avant de débiter un tournoi, il est possible de décider de ne pas participer à certaines épreuves. Il est donc possible d'organiser une compétition sur une seule, deux, trois ou toutes les épreuves, au choix. Il y a 8 épreuves différentes en tout, passons les en revue.

**La descente** - L'écran est divisé en deux parties, le joueur, ou les joueurs, si vous êtes plusieurs inscrits, partent en haut d'une pente et tenteront d'arriver le plus vite possible en bas. Des portes composées de drapeaux se trouvent tout le long du parcours, à chaque porte manquée une pénalité est attribuée au joueurs, les pénalités rajoutent du temps supplémentaire au temps final, diminuant la qualité de la

prestation. On peut faire tourner le skieur des deux côtés, le faire accélérer, ralentir, ou même effectuer un petit saut, le faire décoller les skis, se qui permet de pratiquer les virages très serrés. Sur la piste des chicanes tenteront de vous piéger, ou des tremplins vous feront décoller.

**Le Bale Jumping** - Dérivé du patinage le Bale Jumping se pratique sur une piste ovale où les joueurs doivent tourner le plus rapidement possible en prenant gare de sauter par dessus les quelques bottes de paille qui sont sur la piste. Deux joueurs, dont un dirigé par l'ordinateur, luttent en même temps dans cette épreuve. Pour avancer, il faut manier le joystick de gauche à droite et de droite à gauche en cadence. Un indicateur de vitesse est présent sur le tableau de bord, ainsi que l'affichage du nombre de tours restant et de la distance qui vous sépare de votre adversaire.

**Le Bobsleigh** - Dans des couloirs de glace vous devez foncer le plus rapidement possible à bord de votre bobsleigh, sorte de luge à plusieurs places. Le joueur se déplace à gauche, à droite, et peut ralentir s'il va trop vite et risque de se planter. Une petite carte de la piste est affichée à l'écran, avec un point clignotant vous représentant, permet d'anticiper les virages à venir. La difficulté du Bobsleigh consiste à se pencher vers l'intérieur de la piste, dans

les virages, pour éviter l'accident, le retournement du véhicule.

**Le Slalom Géant** - Reprend le fonctionnement de la descente, mais avec des piquets à contourner et non plus des portes à passer.

**La Luge** - Encore une épreuve qui en décline une autre. La luge suit le même procédé que le bobsleigh.

**Le patinage de vitesse** - Paf, une autre, le patinage de vitesse est identique au Bale Jumping, mais sans les bottes de paille à franchir.

**Pro Ski Challenge** - Cette épreuve n'existe pas en compétition olympique et pour cause! Deux skieurs s'affrontent, mais sur la même piste, dangereux! Cette épreuve reprend le principe de la descente, elle aussi, mais cette fois place le joueur adverse en filigrane sur votre terrain, vous pouvez donc voir où il se trouve par rapport à vous. Le but est donc de contourner des fanions et d'arriver le premier en bas.

**La Course de Skidoos** - Ce sport existe réellement mais ne fait pas partie, normalement, des compétitions officielles. Deux joueurs foncent sur un circuit balisé par des pneus. A bord de leurs skidoos les joueurs doivent négocier les virages, les accélérations, tout en se fonçant dedans ou en bloquant l'adversaire. L'écran est divisé en deux parties, une pour chaque joueur, et un nombre donné de tours est à effectuer.



tests

testé sur **ST** par Seb

Avec un principe classique mais toujours intéressant, une succession d'épreuves sportives, Winter Supersports est un peu décevant. Graphiquement, ce jeu est agréable, plutôt mignon et assez riche, de plus, il est maniable, mais trop d'épreuves sont insignifiantes ou carrément identiques à d'autres. C'est le cas du bobsleigh et de la luge, mais aussi des deux épreuves de patinage. Les descentes reprennent le même principe mais différent suffisamment pour être amusantes.

La course de Skidoo reste très amusante quand on la pratique à deux simultanément, et le jeu est globalement amusant quand on joue à plusieurs, mais lassant beaucoup trop vite.

GRAPHISME 14 SON 14  
ANIMATION 14 MANIABILITE 16

**76%**



testé sur **Amiga** par Seb

Winter Supersports 92 laisse diverses impressions en alternance, positives et négatives. L'environnement du jeu est réussi, les menus sont clairs, agrémentés de fonds neigeux réussis et accompagnés de musiques. Les graphismes du jeu sont clairs et précis, sans être d'une beauté renversante ils sont tout de même agréables. Des animations digitalisées recréant l'ambiance des tableaux d'affichage géants présentent chaque épreuve.

En fait, Winter Supersports 92 est irrégulier, certaines épreuves sont amusantes, et d'autres complètement inintéressantes. Les descentes, en général sont rigolotes, surtout celle qui oppose deux joueurs en même temps sur la même piste. Par contre certaines épreuves sont de trop, comme la luge qui est vraiment trop semblable au Bobsleigh, ou le patinage de vitesse identique au patinage de vitesse. De plus, ces dernières épreuves sont assez lassantes. Il n'y a guère que les descentes et la course de Skidoo qui mette un peu d'ambiance, à condition de jouer à plusieurs.

GRAPHISME 14 SON 15  
ANIMATION 14 MANIABILITE 16

**76%**

Disponible sur Amiga et ST.

# CHALLENGE FOOT

Le football  
en version jeu  
de plateau par  
Génération 5.

Les parties de football qui vous attendent dans Challenge Foot sont peu communes sur micro. Ici, pas de sprite à déplacer dans tous les sens, pas de réflexes sollicités, mais de la stratégie, de la réflexion et de la tactique. De nombreuses options sont présentes et permettent de démarrer un match directement, d'entrer dans une saison complète, de participer à un tournoi, de gérer les parties sauvegardées ou de régler la durée d'un match. Une phase de gestion, non obligatoire, est intégrée au jeu. Celle-ci vous met alors de l'argent en main, vous devez l'utiliser pour gérer les recettes, les sponsors, les subventions, pour vendre ou acheter des joueurs ou faire fructifier de l'argent à la banque. Toutes ces manipulations s'exécutent très simplement grâce à des fenêtres et des boutons à cliquer. Les matchs se déroulent de la façon suivante: le terrain est divisé en 18 cases sur 11, les joueurs sont placés dans ces cases. A chaque tour, le joueur lance trois dés, les résultats permettent de tirer du nombre de cases indiqué si on a la balle, et de déplacer trois de ses joueurs, balle ou pas. Inutile de préciser que l'objectif est de marquer des buts. Selon le niveau de votre équipe, il y a différentes séries, vous disposez de 1 à 4 champions. Ces derniers ont un mode de déplacement plus évolué, et peuvent tirer des balles brossées alors que les autres joueurs avancent tout droit et tirent tout droit également. Quelques dessins viennent en incrustation sur le terrain, images de l'arbitre qui détermine qui garde la balle lorsque deux joueurs sont sur la même case avec le ballon, ou animations du gardien quand il y a un tir. Les règles officielles du football sont respectées et vous pourrez vous faire siffler des coups-francs, des hors-jeu, vous pourrez mettre la balle en touche, en corner, effectuer un dégagement aux six mètres. Ce soft a été sponsorisé par quatre sociétés françaises, ce qui est une initiative intéressante si elle permet le développement et la distribution de logiciels par de petites sociétés.



testé sur **ST** par Seb

Si les jeux de ce type existent sur plateau, Challenge Foot apporte ici un côté gestion et la possibilité de jouer contre l'ordinateur. Ce genre de soft pourrait être intéressant s'il fallait élaborer des tactiques, s'il fallait réfléchir et ruser pour gagner; ce n'est pas le cas, le hasard est beaucoup trop présent dans Challenge Foot, et, quoi qu'on fasse, la réussite d'une action dépend du tirage des dés. Les menus et les graphismes sont clairs, et le jeu propose des menus d'aide permanents tout à fait bienvenus. Un titre inintéressant qui ne retient que le temps d'assimiler les règles, ensuite on s'aperçoit qu'on va s'ennuyer à mourir pendant les parties.

GRAPHISME 10 SON 10  
ANIMATION 10 MANIABILITE 15

**40%**

Disponible sur ST.

# AIR BUCK

Et si vous participiez à la conquête de l'espace aérien avec ce logiciel de Impressions.



Parfois, ces événements ne toucheront que votre compagnie alors qu'ailleurs, vous aurez, ainsi que vos concurrents, à faire face à une crise mondiale calquée sur l'histoire.

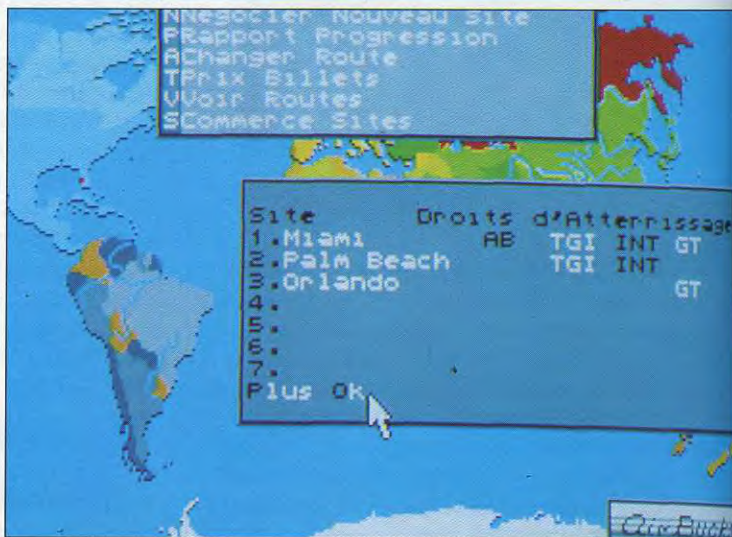
**D**ans ce logiciel de simulation économique, on vous propose de gérer et d'exploiter une compagnie aérienne. Mieux encore, on vous propose même de la faire évoluer dans le temps et de tenir face à la concurrence car, dans ce jeu, vous n'allez pas être le seul à vous disputer la voie des airs.

En début de partie, d'autres joueurs, simulés par l'ordinateur, essayent, eux aussi, de se faire une place au soleil, enfin, dans les nuages! Au commencement, vous ne possédez qu'un seul appareil et n'avez qu'un seul endroit où le poser. Il va donc falloir ouvrir de nouvelles routes et établir de nouveaux points de chute (le mot est malheureux concernant l'aviation ?). C'est finalement assez proche

de Port of Call et si vous remplacez lignes aériennes par routes maritimes et aéroports par comptoirs, vous aurez une assez bonne vision de l'idée qui préside au scénario. Parti de Miami, vous devrez donc négocier les droits d'atterrissage sur un nouveau site. L'idéal est de commencer par New York. Cela dit, il ne suffit pas d'obtenir une autorisation pour que tout tourne comme sur des roulettes. Il faudra aussi donner l'ordre aux appareils de décoller et même gérer l'aspect commercial de l'exploitation. Commencez donc par fixer un prix pour les billets des vols avec passagers et fixez même les périodes creuses où ces derniers subiront une baisse. Pour

En cours de partie, des événements extérieurs viennent déjouer votre belle stratégie commerciale.

vous aider, vous pourrez demander à une banque de vous prêter des fonds mais attention, à la fin de chaque année, il faudra rendre des comptes. Eh oui, le temps passe dans ce jeu et c'est là un aspect assez amusant de la simulation: en effet, des événements extérieurs surviendront afin de donner un peu de piquant à la partie. Au menu, grève, fluctuation du prix du fuel, changement historique à l'échelle planétaire, etc. Bref, voilà un jeu comportant de bonnes idées, mais hélas, la technique ne suit pas.



L'écran principal vous permet de donner des ordres à vos appareils et d'ouvrir de nouvelles routes d'exploitation. Il est moche l'écran principal.

testé sur **PC** par Moulinex

Bien que le menu propose de configurer le jeu en VGA, il faut avouer que les écrans sont véritablement moches et patauds. Non seulement la résolution ne suit pas, mais en plus, les couleurs et le graphisme sont d'une laideur rappelant les débuts du jeu sur PC. Le pointeur de la souris, très EGA dans la taille et la forme, donne, à lui seul, la mesure des dégâts. Il faudrait que les éditeurs arrêtent

de proposer n'importe quoi. C'est d'autant plus étonnant qu'Impressions fait en général des produits de haute qualité. Le son, sans intérêt, ne rajoute ni n'enlève rien au jeu. Les commandes, par menus pseudo-déroulants sont assez tristes à regarder car les fontes des caractères sont, elles aussi, pur PC. Reste l'intérêt du jeu, intéressant en lui-même, mais dommage que le reste ne suive pas.

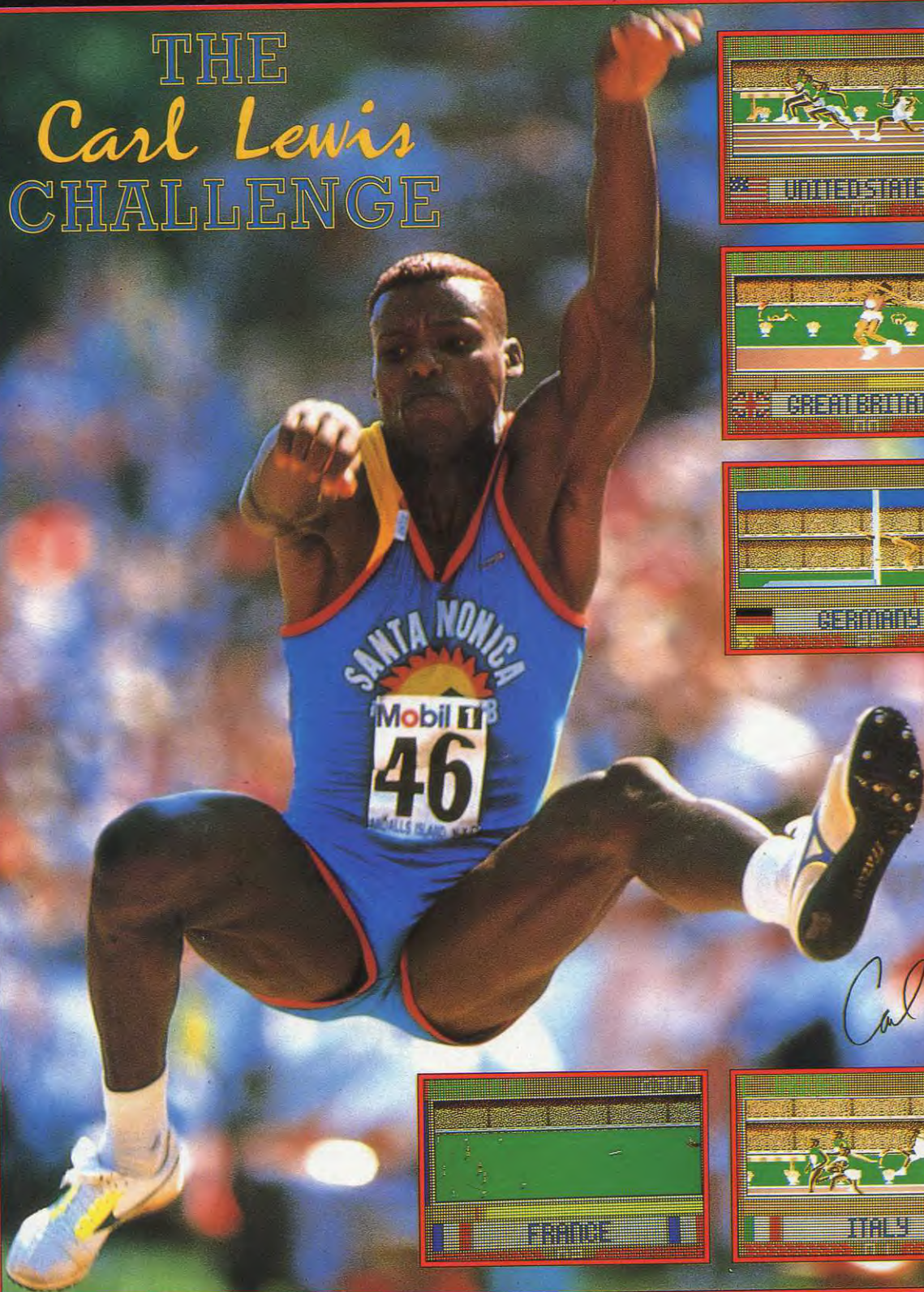
**GRAPHISME VGA 12**  
**ANIMATION -**  
**NOTICE VF 15**

**SON BLASTER PRO 12**  
**DIFFICULTE 15**  
**TAILLE 5Mo**

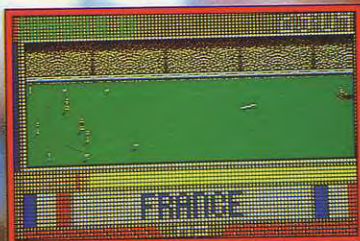
**70%**  
Disponible sur PC.

tests

# THE Carl Lewis CHALLENGE



*Carl Lewis*



Votre genou est en appui sur le sol ferme de la piste. Les doigts écartés vers extérieur, vous réglez légèrement votre pied dans son starting block. Une goutte de sueur sort sur votre front, alors que vous vous concentrez sur la course imminente. Des semaines d'entraînement intensif atteignent leur point culminant quand vous anticipez le coup de feu d'envoi, prêt à donner votre maximum dans les quelques prochaines secondes. 100 mètres semblent soudain une très longue distance. Lancez-vous dans le Carl Lewis Challenge en choisissant, manageant, entraînant et en contrôlant une équipe d'athletes dans leurs tentatives pour gagner les médailles d'or au javelot, au 100 mètres, au 110 mètres haies, au saut en hauteur et au saut en longueur.

**Suivez la trace de Carl Lewis et en avant pour les médailles d'or!**

**INCLUS DANS CHAQUE LOT:**

Une chance de gagner un ticket de rêve pour les Jeux Olympiques '92 à Barcelone et d'avoir votre exemplaire du jeu signé par Carl Lewis en personne!  
(Compétition sans obligation d'achat.)

**PSYGNOSIS**

Psychosis Ltd.,  
South Harrington Building, Sefton Street,  
Liverpool L3 4BQ, United Kingdom.  
Tel: 44 51 709 5755  
Fax: 44 51 709 6466

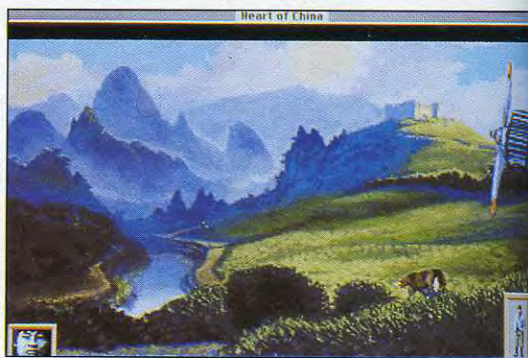


# HEART OF CHINA

Dynamix arrive à pied par la Chine et dans toute l'Asie. Balaise.



de pouvoir enfin mériter votre nom - Lucky- vous devrez affronter mille dangers et voir du pays. Pour vous aider, un Ninja accepte de vous suivre. Vous allez visiter la Chine, le Tibet et même vous promener dans les égouts d'un château. Remarquez, vous pouvez aussi pénétrer en escaladant les murs. Eh oui, bonne idée, ce jeu dispose parfois de "carrefours", c'est-à-dire d'énigmes pouvant être résolues de

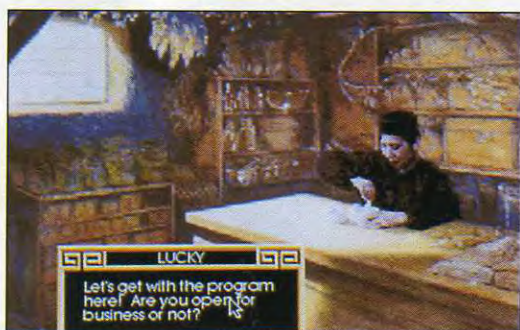


**N**ous sommes en Chine dans les années 30. Kate Lomax, une jeune, gentille et jolie infirmière a été enlevée par l'un des seigneurs de la guerre du coin. Son père, un riche armateur américain vous contacte et vous décidez d'accepter son argent pour la sauver. En réalité, c'est surtout l'argent qui vous intéresse, mais comme dans les films des années trente qui ont vraiment inspiré les graphistes de ce logiciel, l'aventure tourne à la romance et, à la fin du jeu, si tout se passe bien, vous pourrez épouser la belle. Ne croyez pas cependant qu'il s'agisse là d'un stupide roman à l'eau de rose car avant



deux façons. Dans ce cas, le logiciel vous prévient que vous vous trouvez devant une bifurcation. Autre bonne idée, un véritable simulateur de char en 3D est utilisable à la fin du jeu. En fait, vous pouvez juste y jouer pour rire (et admirer), puis passer à autre chose car l'issue du combat n'a pas d'effet sur le reste de la partie. Hélas, après toutes ces bonnes nouvelles, il faut en arriver au principal défaut du logiciel: c'est beaucoup trop

facile et dès que l'on comprend le principe, la psychologie des personnages, la partie ne dure pas plus d'une poignée d'heures, la principale difficulté consistant à choisir, pendant les dialogues en OCM (Questionnaire à Choix Multiple), la bonne réponse.



testé sur **MAC** par Moulinex

Graphiquement, les programmeurs s'en sont donnés à coeur joie: la présentation, animée, est assez belle et tous les personnages, réalisés d'après des digits d'acteurs engagés pour l'occasion, sont superbes. Les sons, très orientaux, permettent de profiter d'une belle musiquette qui fait choiink rehaussée de Sakuashi (une flûte et non pas du poisson cru). En revanche, l'interface utilisateur

est d'une nullité rare puisqu'il n'est pas possible de choisir ses commandes (prendre, utiliser, etc.), l'ordinateur le gérant de son propre chef, c'est-à-dire mal, puisque l'on sait bien que ces machines n'ont pas de tête.

Il est à noter que le logiciel est assez gourmand en mémoire: System 6: 2 Mo, System 7: 4 Mo (en fait 3.5) et disque dur, le logiciel ne pouvant pas se lancer en disquette.

**GRAPHISME 17 SON 17**  
**ANIMATION - DIFFICULTE 10**  
**NOTICE VF 14 MINIMUM LECTEUR HD, MAC COULEUR**  
**89%**  
**VU ET DISPO A LA FNAC, disponible sur MACINTOSH.**

AUJOURD'HUI, LES PROGRAMMEURS DE "RAINBOW ISLAND" CREENT . . .

# FIRE & ICE

LES ADVENTURES MALICIEUSES DE COOL COYOTE



AMIGA VERSION SHOWN

- Une multitude de niveaux, de bonus, de supers pouvoirs, de trésors et de salles cachées agrémentent FIRE AND ICE et confirme ce que vous êtes en droit d'attendre d'une super production GRAFGOLD •

"PLUS VOUS JOUEZ, PLUS VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER." Gen 4 95

"AN QUEL JEU EXCELLENT! UNE GRANDE RÉUSSITE." Joystick 95%

"FIRE AND ICE EST À MON GOÛT LE SONIC DE LA MICRO." Tilt Hit



# SPACEWARD HO !

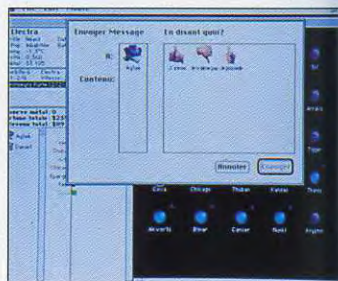
**Ce sera le bon vieux temps du Far West intergalactique, c'était un jeu de stratégie futuriste de Upgrade.**

**S**paceward Ho! est un jeu de stratégie original, très complexe dans ses phases les plus avancées et dans lequel, surtout, l'humour est omniprésent. Dans ce jeu, vous devez conquérir des planètes et des galaxies dans un univers très fortement marqué par le Western. En début de partie, le joueur dispose d'une planète qu'il va devoir gérer afin de gagner l'argent nécessaire à l'exploration d'autres mondes. En gros, il s'agit d'extraire de la planète les ressources dont elle dispose, tout en la rendant assez agréable afin que les colons s'y sentent bien. Ensuite, lorsque la production roule, direction la planète suivante et "re-felemele". Naturellement, ce n'est pas aussi simple que ça, car l'adversaire, humain ou micro, a les mêmes ambitions; aussi faut-il le combattre. Les vaisseaux, qui sont de quatre catégories principales (croiseurs, transporteurs, satellites, etc.) peuvent être équipés d'armes et "customisés": on peut en faire des gros



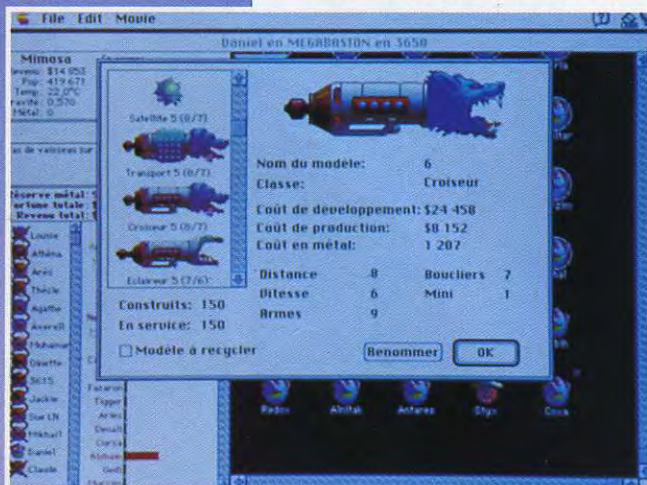
(leur construction nécessite beaucoup de métal), des petits, des blindés, etc. Certaines planètes, paradisiaques, ne nécessiteront qu'un minimum d'aménagements pour être colonisées alors que d'autres, inhospitalières, devront être terraformées. Parfois, il sera judicieux de se contenter d'exploiter une planète riche en minerais mais difficile à terraformer, en installant une mine, puis, lorsqu'on en aura épuisé les ressources (on dit alors qu'elle n'est plus "profitable") et d'y installer un simple satellite afin de marquer son territoire.

On pourrait parler pendant des heures de ce jeu tant il est riche mais si la stratégie vous tente, jouez-y, vous ne le regretterez pas.



#### NOTE

En application de la réglementation sur les jouets biologiques (circulaire Delta sur la création et la destruction de galaxies personnelles), nous vous rappelons que la période minimale de développement temporel accordée à vos galaxies, doit être suffisamment longue pour que leurs habitants aient le temps de croire qu'ils appartiennent à une civilisation, faute de quoi, ceci constituerait une atteinte à la protection du droit premier de l'Homme, qui est de pouvoir réfléchir tranquillement sur des bases incertaines (extrait du manuel de Spaceward Ho!).



testé sur **MAC** par Moulinex

Bien qu'assez aride, Spaceward Ho! est très agréable grâce à la finesse des graphismes. Il faut dire que l'intérêt du jeu est tout autre, mais ce manque de diversité ne nuit en rien au jeu. Côté sons, les digitalisations sont assez amusantes et Western oblige, le démarrage d'un vaisseau est ponctué d'un Yaaa! tandis que l'arrêt se traduit par un Ho! très "diligence". Comme il serait dommage qu'un petit nombre seulement puisse profiter du jeu, les programmeurs se sont débrouillés pour qu'il soit possible de jouer à 20 connectés en réseau. Qui a dit que l'informa-

tique isolait ? Les rares animations qui surviennent pendant les combats sont bien réalisées; elles ne sont pas trop longues, ne cassant ainsi pas le rythme de la partie. Une mention toute spéciale est à accorder au manuel d'utilisation, particulièrement bien conçu, et surtout, d'une drôlerie rare dans le monde des manuels d'utilisation. En effet, on se demande si certaines personnes évoluant dans le milieu des jeux, n'ont pas oublié qu'il s'agissait d'un passe-temps et non d'un pensum pour croque-mort. Bref, voila un produit de haut niveau.

**GRAPHISME 15 SON 15**  
**ANIMATION 14 DIFFICULTE 17**

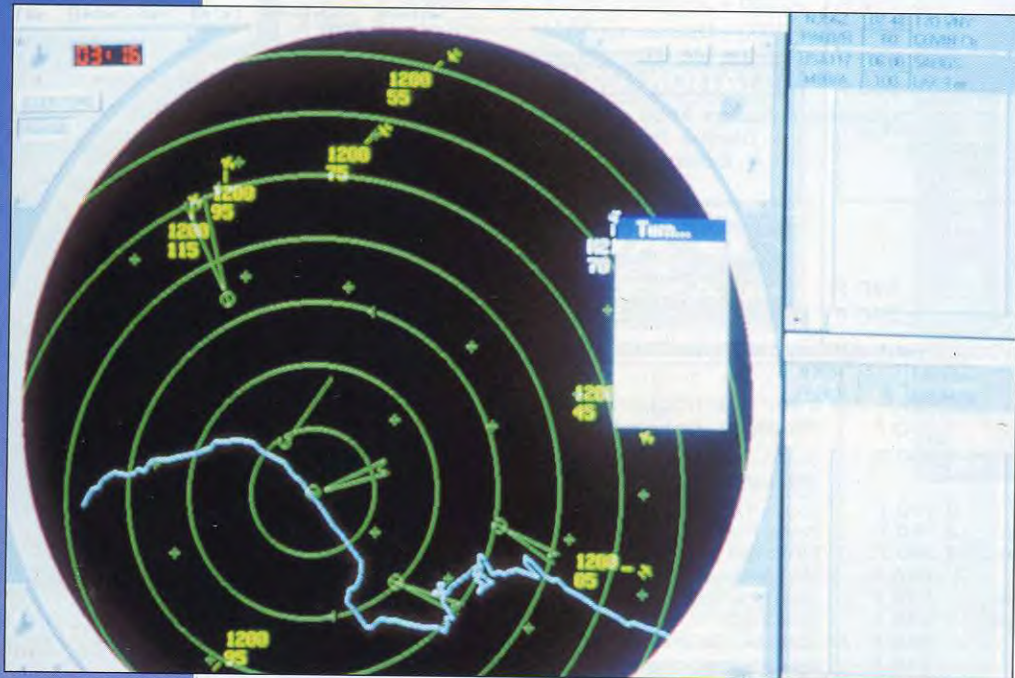
**93%**

**Vu et dispo à la FNAC. Disponible sur Macintosh. Notice VO : 20.**

tests



# TRACON



## Wesson nous fait découvrir un métier stressant comme une simulation.

Il y a quelques années de ça (genre cinq ou six, je crois), je jouais à Kennedy Approach de l'éditeur Microprose, à l'époque moins belliqueux. Ce soft historique, premier sur C64 à parler grâce aux routines de synthèse vocale développés par l'université de Berkeley, proposait de se mettre dans la peau d'un contrôleur aérien. Quelques années et 10 fois plus de couleurs et de mémoire plus tard, me revoilà devant mon PC à scruter l'écran du radar. La magie est toujours aussi forte et les émotions aussi intenses. Faisant suite à Rapcon (Radar APProach CONtrol) dédié au contrôle d'un espace aérien militaire, Tracon pour Windows (Terminal Radar Approach CONtrol) vous propose de présider aux destinées des appareils civil de votre région (le mode Rapcon est également actif).

Pour donner un ordre à un appareil, il suffit de cliquer dessus ou bien sur sa fenêtre d'identification à droite. La fenêtre du haut montre les appareils qui viennent d'entrer dans votre espace, en bas, ceux que vous avez déjà contacté et tout en bas, les messages échangés dernièrement.

On pourrait croire que scruter un terminal radar est mortellement chiant mais en fait, on se prend très vite au "jeu" et les parties, dont la difficulté et la longueur dans le temps sont configurables, passent en un rien de temps. Il faut dire qu'à l'instar de nombreuses simulations, tous les ingrédients sont présents: il faut gérer un maximum d'informations en même temps, penser à tout, prévoir tout et même anticiper de futurs conflits. Simplement, la situation qui évolue à l'écran est moins habituel que dans d'autres jeux. En début de partie, on décide de combien d'appareil

on devra s'occuper. Ils peuvent être de type IFR (Instrument Flight Rules), c'est-à-dire guidés aux instruments ou VFR (Visual Flight Rules) lorsqu'ils sont pilotés à vue. Cette dernière catégorie est généralement composée d'appareils légers volant sur de courtes distances (Cesna, Piper, etc.). Même si l'on attend d'une tour de contrôle principale qu'elle s'occupe des gros porteurs, vous devrez garder un œil sur ces petits moustiques qui, s'ils ne sont pas canalisés, peuvent déclencher de véritables catastrophes. Au chapitre des options, on peut aussi configurer la fiabilité du matériel, le niveau des pilotes des appareils (par exemple, les débutants font parfois le contraire de ce qu'on leur demande! -NDLR: Il n'y pas que les débutants qui agissent de la sorte, mon bon Moulinex!-) et la météo. Naturellement, lorsque le temps est couvert dans votre secteur, c'est la panique à bord et je ne parle même pas de ceux qui pilotent en VFR dans le brouillard. Ceci fait, on accède à la console de commande dont la présentation peut être agencée puisque, Windows oblige, tout est fenêtré et fenêtrable. Ah! Voici un premier engin qui se rend à SMO. En cliquant deux fois sur ce dernier j'entre en communication. Je peux lui proposer de changer de direction,



En début de partie, une fenêtre permet de configurer le nombre et type d'engins, la météo (couverture nuageuse, vitesse et direction du vent), le taux de fiabilité du matériel, des pilotes et la fréquence des urgences (genre "SOS je n'ai plus de fuel").





# HELICAT OVER THE PACIFIC

**Rapide, beau et simple d'emploi, voici comment qualifier ce logiciel de Graphics Simulations.**

**G**énéralement, les logiciels de pilotage et de combats aériens se divisent en deux catégories: soit la simulation de haut niveau, très enrichissante mais nécessitant de l'utilisateur un investissement personnel de départ assez important, histoire de digérer le mode d'emploi et



terrissage et les volets (flaps). Dans ce jeu, plusieurs types de missions sont proposées: escorte d'appareils amis, duel à mort en plein ciel, attaque au sol à plusieurs, etc... Ce qui frappe le plus, outre l'aspect technique dont nous reparlerons, c'est la facilité avec laquelle on prend le

de se familiariser avec l'engin, soit le jeu d'arcade pour débile dans lequel l'avion n'est qu'un prétexte à tirer sur tout ce qui bouge.

Heureusement, Helicat Over The Pacific n'appartient à aucune de ces deux familles puisque le maniement, simple et agréable; n'enlève rien au plaisir de jouer intelligemment et que pareillement (mais à l'inverse, si vous me suivez), les réflexes dont vous aurez à faire preuve ne présume en rien de la pauvreté de la simulation. Bref, nous sommes à bord d'un Helicat, appareil rapide et d'une bonne manoeuvrabilité. Le tableau de bord, dépouillé, permet de se concentrer sur les voyants de contrôles et commandes principales: la hauteur, la vitesse, le train d'at-

logiciel en main et la liberté avec laquelle on évolue. Lorsque l'appareil s'écrase, ça arrive quand même ne serait ce que pendant les combats, le logiciel propose immédiatement un "Replay" qui permet d'assister en différé à sa gamelle. Naturellement, il est possible dans ce cas de changer l'angle de la prise de vue et c'est souvent très impressionnant car les chutes sont "cohérentes", l'appareil ne se contentant pas d'exploser comme un pétard: si l'on rate l'atterrissage, on assiste parfois à un tête à queue interminable tandis que l'accrochage de l'aile plante littéralement l'appareil au sol. Pendant la partie, on peut aussi accéder à plusieurs vues: de derrière, de côté, extérieure, etc...



testé sur **MAC** par Moulinex

Graphiquement, c'est très, très clean. Dans ce jeu, les programmeurs ont opté pour la vitesse aussi, peu de détails au sol; en revanche, les objets dessinés sont toujours extrêmement soignés comme en témoignent ces différentes photographies d'écran. La vitesse et la fluidité sont exemplaires. L'ombre de l'appareil, très nette, rajoute à la véracité de l'ensemble, comme on dit. La bande son, qui se résume à un bruit de moteur et

aux tirs de mitrailleuse, est bien réalisée. En revanche, et c'est là le seul défaut, les explosions sont moches car trop carrées. Il faut croire que le type de représentation 3D choisi ne permettait pas de faire mieux, car au vu des qualités de l'ensemble du jeu, les programmeurs de ce logiciel maîtrisent parfaitement la machine. Chic alors, voilà un bon jeu et mon petit doigt me dit que des "data disks" ne devraient pas tarder à paraître.

tests

**GRAPHISME 15 SON 15**  
**ANIMATION 18 MANIABILITE 18**  
**NOTICE VO 15 MINIMUM TOUS MAC SAUF 68000**

**93%**

Disponible sur PC, MAC. Vu et dispo à la FNAC.

# 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 REVENDEURS POUR IBM PC et TANDY.

# APIDYA

**Lassé de piloter des machines de métal, remerciez donc Play Byte qui vous met dans la peau bariolée d'une abeille de combat.**

**I**kuro mène une vie rangée maintenant, depuis bien des années. Ses journées ne sont plus que promenades dans la nature et farnientes aux pieds des arbres. Dans le temps, Ikuro fabriquait et vendait des armes; tout innocent qu'il était, il ne se rendit compte que bien plus tard, que des

Le responsable, il ne le connaît que trop bien, c'est Hexää le magicien qui avait toujours voulu se venger d'Ikuro, l'ancien mercenaire, qui l'avait jadis vaincu. Ironie du sort, c'est maintenant que sa vie est paisible qu'Ikuro subit la contre-attaque d'Hexää. Saisissant sa ceinture magique, celle que lui avait transmis son grand-père,

Ikuro sait que c'est par cet objet magique qu'il réussira à rejoindre le château noir d'Hexää.

En un éclair, voilà Ikuro transformé en abeille magique, volant à travers champs en direction du château. Les hordes d'insectes maudits d'Hexää sont là pour l'empêcher de progresser, et Ikuro a bien besoin de toute la magie de sa famille qu'il possède maintenant.

Malgré un scénario manipulant encore et encore les histoires de magicien méchant qui attaque la belle du héros, d'antidote à découvrir, d'armées à détruire pour atteindre le repère du grand méchant, Apidya est hyper ori-



ginal. En effet, ce Shoot'Em Up a pour protagonistes, tout une gamme d'insectes et de petits animaux de la campagne. Plutôt que de diriger un vaisseau, vous voilà aux commandes d'une abeille face à des guêpes, des moustiques, des araignées, des chenilles, des taupes, et tout un tas d'autres petits êtres rampants ou volants. Plutôt que de foncer dans l'espace ou dans le cœur d'une cité futuriste, Apidya vous fait évoluer au milieu des fleurs, des brins d'herbe et des mottes de terre.

Sinon, on retrouve tous les ingrédients habituels de ce genre de jeux: scrolling horizontal, vague d'ennemis qui arrivent toujours dans le même ordre et dans un même mouvement, possibilité de ramasser des options qui permettent l'obtention de nouvelles armes. La panoplie est intéressante: vitesse accélérée,



bombes, tirs multiples, tir plus puissant, petits frelons qui tournent autour de votre abeille et qui tirent aussi, bouclier protecteur capable d'encaisser 5 coups. Pour obtenir ces options, il faut détruire certains ennemis qui laissent alors des fleurs rouges dans les airs. En les ramassant, le joueur fait avancer un curseur dans un barème d'armement, il ne reste plus qu'à appuyer sur une touche pour sélectionner l'option ainsi désignée. Avec une fleur, on obtient



gens tuaient d'autres gens grâce à son travail. Ikuro a tout arrêté du jour au lendemain, et maintenant il s'occupe de revendre les bijoux que fabriquent sa femme Yuri.

En ce moment même, c'est pour elle qu'il tremble, et voilà qu'Ikuro se met à courir comme un fou en direction de leur petite maison dans les bois. Un terrible pressentiment l'assaille, ce silence, tout ces animaux qui entourent habituellement la maison: plus rien, plus personne, plus un bruit. Ikuro a peur.

Mais il est trop tard, Ikuro entre dans la chambre et trouve Yuri allongée sur le lit, recouverte de minces filets de sangs. Au sol, 4 guêpes écrasées. Yuri n'est pas morte, son cœur bat encore faiblement, Ikuro doit se dépêcher de trouver un antidote.



la vitesse accélérée; avec deux ,les bombes; avec trois, le tir en rafale, etc... A chaque fois qu'une option est sélectionnée, le curseur revient à zéro, c'est donc le même système d'armement que le maintenant mythique Nemesis.

Plusieurs mondes attendent notre abeille magique, et chaque monde est séparé en plusieurs niveaux qui se terminent par le combat contre un monstre de plus grande taille, alors que le scrolling s'arrête. Le premier monde se déroule dans les champs, vous luttez donc contre tous les insectes courants, mais aussi contre des sauterelles, des scorpions ou contre une taupe et une chenille. Les mondes suivants ne sont pas moins dépayés, l'étang, le tuyau plein de vase et d'ordures, la machine infernale juste avant le château et enfin le nid, centre de combat des

créatures d'Hexäa, où vous trouverez enfin l'antidote.

Yuri compte sur vous, frayez-vous

un chemin au milieu de toutes ces créatures, et surtout garder l'espoir et tirez sans arrêt, c'est votre seule chance.



testé sur **AMIGA** par Seb

Apidya est un jeu assez exceptionnel. D'abord pour la façon dont le thème ultra classique du Shoot'Em Up horizontal a été traité, transposer tout cela à l'échelle d'insectes est une très bonne idée.

Mais aussi parce que toute la réalisation technique est parfaite: l'action est rapide, tous les ingrédients que l'ont pouvaient désirer sont présents dans Apidya, et les graphismes sont superbes. Les sprites des insectes, les décors, tout est réaliste, parfaitement dessiné et animé. on en viendrait presque à croire que dans nos vertes campagnes, les abeilles tirent réellement des rayons lasers sur les araignées.

Une gamme d'options et de réglages évoluée attend le joueur exigeant. Vous pourrez donc jouer à deux si-

multanément en vous entraînant, ou l'un après l'autre, en compétition. Vous choisirez votre mode de contrôle, joystick avec un ou deux boutons, ou même joypad (pour ceux qui branchent une manette Megadrive sur leur Amiga). Apidya permet aussi de choisir le niveau de jeu ainsi que d'écouter toutes les musiques qui se joueront tout au long d'une partie. Tiens, justement, les musiques sont superbes, et les bruitages réussis.

Pour finir, sachez que des Continues vous ouvriront les portes du combat acharné, mais que malheureusement ils vous replacent en début du monde où vous étiez, quel que soit le niveau interne que vous aviez atteint. Ça a au moins l'avantage de prolonger encore un peu la vie d'un jeu déjà passionnant.



**GRAPHISME 18**  
**ANIMATION 16**

**SON 16**  
**MANIABILITE 18**  
Disponible sur Amiga.

**96%**

# SWORD OF HONOUR

Voici le deuxième soft de cette nouvelle société allemande qui monte. Prestige va bientôt donner des leçons aux éditeurs plus anciens.



**S**word of Honour est un croisement entre Budokhan et tout une série de jeux d'arts martiaux. Un sabre de famille a été dérobé, et votre mission est de le retrouver pour l'honneur de la famille. Vous serez confronté à bien des ennemis, vous évoluerez dans bien des lieux divers tout au long de votre périple. Le jeu se résume à des scènes d'arcade, de combat, et des découvertes d'objets avec pour but de les utiliser ou de les donner à d'autres personnages.

Premier constat après chargement du jeu, Sword of Honour est superbe graphiquement parlant, avec toute l'ambiance de l'orient qui suinte des



pixels de l'écran. Vous démarrez votre quête devant une pagode japonaise, et sur chaque écran, vous rencontrez des guerriers Samouraï, des experts en arts martiaux et des combattants acharnés. La seule façon de progresser est de les tuer.

En haut de l'écran, des cadres attendent les objets que vous allez ramasser – c'est votre inventaire – et que vous pourrez utiliser, donner ou poser. L'interaction avec certains nombres de personnages tout au long du jeu a beaucoup d'importance.

Ramasser des armes rendra aussi le jeu un peu plus facile, vous commencez en effet avec un simple bâton à deux mains, heureusement les douze mouvements possibles offrent bien des coups. Coups de tête, sauts arrière, sauts périlleux, tout cela est accessible très facilement.

Vous pouvez, au choix, utiliser la souris ou le joystick ou même les icônes présents à l'écran pour combattre; des combinaisons de tout ces modes de contrôle est même possible. Résoudre les énigmes qui vous attendent est un art tout aussi noble que combattre, peut-être un peu moins martial.

Au premier niveau, vous devrez retrouver 2 statues Budokan. Pour cela, vous devrez ramasser de la nourriture et la donner à deux moines qui n'attendent que de bouffer. Quand vous aurez accompli ce challenge assez simple, il est vrai, un passage s'ouvrira et vous laissera



accéder au second niveau. Vous pouvez tenter de corrompre certains guerriers, mais ils ne vous laisseront pas passer plusieurs fois. Deux barres d'énergie sont affichées à l'écran, la votre et celle de votre adversaire, à chaque coup ces barres



diminuent et le premier joueur qui se retrouve à zéro à perdu.

Vous n'avez que 5 vies pour parcourir les 56 écrans qui demandent parfois pas mal d'astuce pour être passés, ce qui fait de Sword of Honour un peu plus qu'un beat-em-up.



testé sur **Amiga** par Derek Dela Fuente

Très soigné graphiquement Sword of Honour propose de grands sprites bien dessinés dans des animations rapides. Certains passages peuvent paraître impossibles, comme celui où une statue vous lance des

flèches, mais avec un peu d'entraînement et de coordination, vous réussirez à sauter par dessus les projectiles. Les effets sonores sont assez classiques mais apportent le plus qu'il faut à la sauce du jeu.

**MANIABILITE 18**  
**ANIMATION 18**

**SON 15**  
**DIFFICULTE 16**

**87%**

Disponible sur Amiga.

tests

# EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92

## Elite fait du foot !

Une simulation de football ne commence jamais directement au centre du terrain, balle aux pieds, non, il faut d'abord trifouiller quelques menus pour informer l'ordinateur de nos intentions. L'option Jouer propose de lancer une partie à un ou deux joueurs et de régler la durée du match (5, 10, 15 ou 20 minutes). L'option Jeu Sauvegardé permet de reprendre la dernière partie sauvée.

Comme dans quasiment tous les jeux de foot, vous dirigez le joueur le plus près du ballon, celui-ci est indiqué par un petit rond lumineux qui lui entoure les pieds. Il est possible de tirer, bien sûr, de deux façons différentes, en l'air ou à ras du sol. Les têtes sont déclenchées automatiquement si vous êtes sur la trajectoire de la balle et que vous appuyez sur feu. Vous pouvez tackler, exécuter des coups-francs, ou même, lorsque vous êtes près du but adverse faire des tirs en ciseaux, des têtes plongeantes ou des tirs super-puissants.



testé sur **PC** par Seb

Pas très excitant cet European Football Championship, le jeu semble très vide par rapport à toutes les simulations qui nous offrent des tonnes et des tonnes de possibilités. De plus, pendant le match, on s'ennuie beaucoup aussi. Les animations des personnages ne sont pas fracassantes, et surtout les person-

nages se déplacent sans aucune analyse, sans aucune intelligence.

Il n'est pas rare d'avancer avec la balle aux pieds sans que les autres joueurs, vos adversaires ne bougent d'un pouce. Les bruitages sont assez nuls, et les graphismes ultra-répétitifs et sans charme.

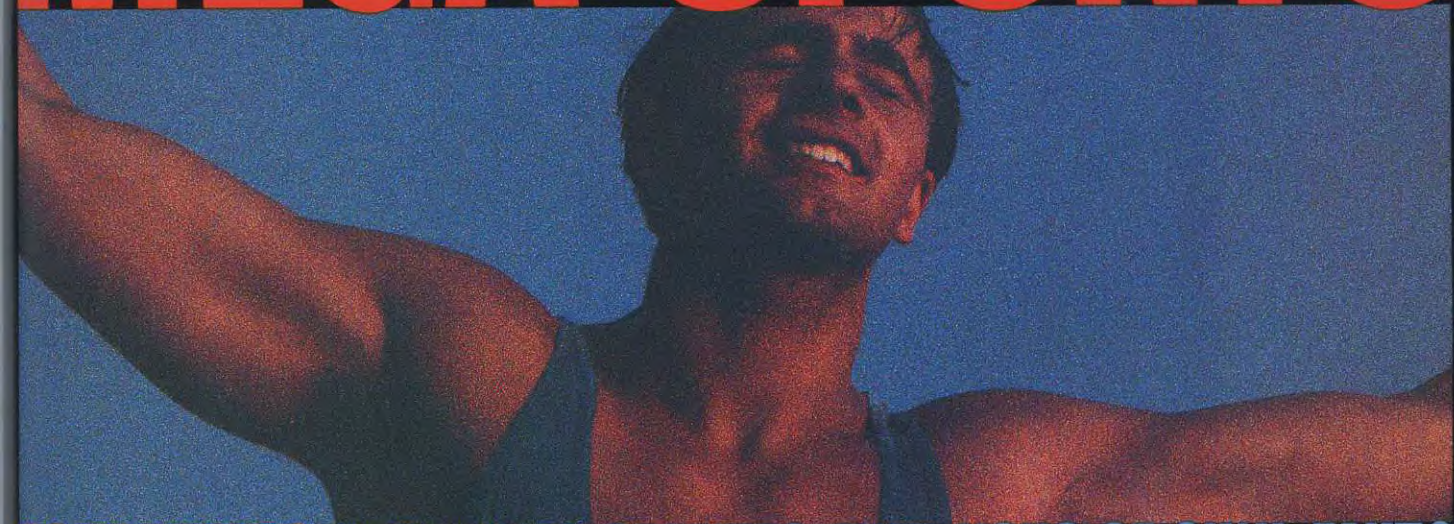
**GRAPHISME** 12  
**ANIMATION** 11

**SON** 11  
**MANIABILITE** 15

**63%**

Disponible sur PC.

# MEGA SPORTS



CETTE COMPILATION © 1992 U.S. GOLD LTD. TOUS DROITS RÉSERVÉS

**30 EPREUVES SPORTIVES GEANTES AVEZ-VOUS CE QU'IL FAUT?**



DISPONIBLE SUR: AMSTRAD DISQUETTE • C64 CASSETTE ET DISQUETTE • SPECTRUM • ATARI ST • AMIGA.  
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel:021 625 3366.

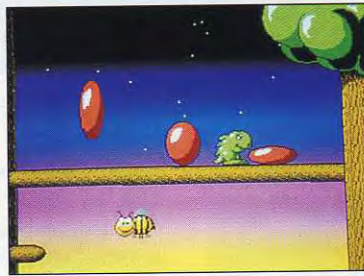
L'objectif, dans ce jeu coloré et mignon, est d'aider Hoi et les habitants de la planète Saur à passer les régions dangereuses qui jalonnent leur quête de l'amour. La première fois que vous jouerez avec Hoi, vous trouverez impossible de rester vivant même quelques minutes, et rien que dans le premier des 5 niveaux qui composent le jeu. Vous tomberez sans arrêt sur des ennemis, ou vous chuterez du haut des plates-formes en ratant un saut délicat. Après quelques temps, vous constaterez que plus vous jouez plus arrivez loin dans le jeu, mais il faut avouer que ce jeu très difficile risque de rebuter bon nombre de joueurs. Si vous persévérez longtemps, vous finirez par admettre que Hoi est l'un des jeux d'arcade, plates-formes, tir, proposant le défi le plus coriace qui soit. Chose dommage, les niveaux 2 et 4 sont nettement plus simples que le premier. Mais heureusement, ils vous réservent bien des surprises.

Hoi a une durée de vie tout à fait certaine, et chaque niveau proposent de nouveaux éléments. Il est possible de faire un parallèle avec des jeux comme Parasol Stars ou Rainbow Islands. Chaque niveau est extrêmement large, mais heureusement des plaques situées en plusieurs endroits de votre parcours vous permettront de



# HOI

**Les programmeurs de Microillusion vous transforment en bestiole verdâtre et vous envoient en mission, quelle chance.**



repré le jeu un peu avant l'endroit qui a causé votre mort. Il faut dire que le joueur dispose de 12 vies au départ, ce qui n'est pas mal, il faut le dire.

Visuellement, Hoi ressemble à un vrai classique avec son petit dragon qui saute de plates-formes en plates-formes, et qui évite les centaines de monstres différentes qui se terrent dans les niveaux. Réalisé en 256 couleurs vous ne verrez pas de jeu mieux présenté.

Le niveau 1 est réellement une phase de plates-formes où vous devez



escalader des arbres, sauter par dessus de vaste précipices et mener Hoi au bout d'un niveau rempli de dangers en le faisant sauter dans les nuages. Hoi peut être tué au moindre contact avec les abeilles et autres insectes, et s'il chute de trop haut, notre héros perdra une vie aussi. Le point ennuyeux de ce jeu est que, parfois, vous devrez sauter et anticiper car vous ne voyez pas assez pour savoir où vous allez atterrir.

Les ascenseurs et les téléporteurs sont bien utiles pour avancer dans le jeu. Les objets que Hoi pourra ramasser sont très importants pour le déroulement des opérations. En ramassant un appareil photo puis en le lançant, vous obtiendrez une vue d'une zone que vous n'avez pas encore explorée. Des réservoirs d'air seront bien utiles quand vous devrez passer sous l'eau.

Dans les niveaux suivants, le jeu de plate-formes devient plutôt un vaste labyrinthe, avec des scrollings dans les 8 directions. Des serpents s'avancent vers Hoi, et il doit leur tirer dessus plusieurs fois de suite. Si vous réussissez, vous serez récompensé avec des pièces qui vous permettront peut-être de gagner des vies supplémentaires.



testé sur **AMIGA** par Derek de la Fuente

Il y a des centaines de façons de mourir dans Hoi, vous pourrez tomber, être touché par un monstre, manquer d'air sous l'eau, vous faire coincier dans une machine, vous faire tirer dessus, etc... Le jeu est plein de petites énigmes à résoudre, comment passer à travers quatre poubelles qui sont sans cesse en feu? Il faut regarder, observer, et bien

enregistrer les enchaînements. Les sprites sont très gros, et bien des surprises vont vous tomber dessus.

Si le jeu n'était pas si difficile, il aurait sûrement obtenu le titre de meilleur jeu du genre, si vous prétendez être le joueur le plus habile qui soit, alors relevez le défi de Hoi!

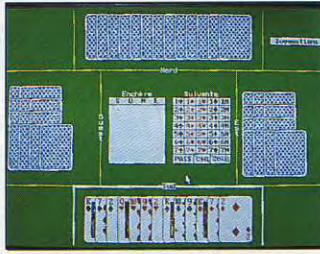
**GRAPHISME 17 SON 18**  
**ANIMATION 18 MANIABILITE 17**  
 Disponible sur AMIGA.

**86%**

tests

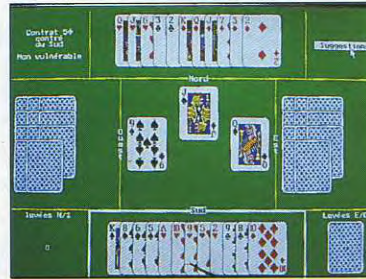
# OMAR SHARIF'S BRIDGE

**B**ref... Tout le monde le sait, le bridge n'est pas un jeu facile; pourtant, avec Omar Sharif, tout semble s'éclaircir. Cette réalisation respecte les principales conventions de Bridge. Par exemple, sur une annonce de Un sans atout, le PC pourra, en fonction de son jeu, répondre suivant la convention de Stayman: deux trèfles pour l'interrogation de la majeure cinquième. Le



seconde convention, très utilisée au bridge, est la convention Blackwood qui permet l'interrogation des As pour arriver aux Chelems. Si l'ordinateur permet l'utilisation de cette règle, malheureusement, il perd un peu les pédales lorsque les annonces deviennent élevés. Ainsi, on a quelques difficultés à interroger les rois, bien souvent l'ordinateur répond assez bizarrement. Dans le jeu de la carte, l'or-

dinateur se comporte tout à fait normalement, tentant des impasses lorsqu'il faut les tenter, mais ne prenant pas de risque inutile lorsque cela n'est pas nécessaire.



**Annonce, coupe, impasse sont au programme d'Omar Sharif's Bridge d'Oxford Softworks.**

testé sur **PC** par J'm Destroy

Avec toutes les options de jeu possibles et imaginables, comme reprendre les annonces, les derniers plis, voire les mains de chaque joueur (pour les tricheurs), ou demander conseil au maître, Omar Sharif's Bridge est une simulation très complète. Entièrement gérée par la souris, on peut également sélectionner, par menu déroulant,

la présence ou non de commentaire audible. Mais pour votre gouverne, sachez qu'il vaut mieux ne pas en profiter trop longtemps car même si la digit est assez bonne, entendre "mal jouer" tout au long du jeu c'est, à la longue, carrément chiant. Excellent pour les amateurs, ce jeu de bridge connaît pourtant des limites.

**GRAPHISME 15 SON 17**  
**ANIMATION NS INTERET 17** **82%**  
 Disponible sur PC.

## JE VOUS OFFRE UNE DISQUETTE \* DÉMO

# ETERNAM

Pour recevoir une disquette de démonstration du jeu ETERNAM remplissez ce bon.

Nom: \_\_\_\_\_

Prénom: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Tél.: \_\_\_\_\_

\* Disquette PC Format 1.4 Mo

A renvoyer à:

**INFOGRAMES**

**"OPERATION ETERNAM"**

**84, rue du 1<sup>er</sup> Mars 1943**

**69628 VILLEURBANNE Cedex - FRANCE -**

*Offre valable jusqu'au 31 Août 1992*



**TRACY.**



# STRIKER

**Décidément l'été 92 est placé sous le signe de la simulation de football! Rage Software participe à la grande fête du ballon rond aussi.**

**A**vec cette pléthore de jeux de foot, vous allez lire des tonnes d'articles qui font des comparaisons avec Kick Off. L'amélioration la plus logique possible dans le domaine des simulations de football tient sur la taille des sprites. Rage a

réussi à faire encore mieux en ne se contentant pas de rendre le jeu plus beau visuellement parlant, mais en rajoutant de nombreuses options novatrices qui poussent encore plus loin le réalisme, rendant un soft apte à flirter avec les hauts du classement. Il est temps maintenant d'arrêter de comparer les jeux de foots, mais de les juger pour leurs propres innovations et leurs propres mérites.

Un des aspects les plus importants des jeux de foot concerne la maniabilité et la façon dont la balle et les joueurs répondent. En appuyant une fois sur le bouton feu, vous pouvez shooter dans la direction pointée par le joystick, deux fois et votre joueur exécute un tackle. Tous les tirs et les passes peuvent s'exécuter avec un effet en bougeant la manette juste après le tir. Pour les coups-francs, le joueur peut déplacer une ligne en pointillés pour choisir la courbe de son tir.

La vue du jeu est à peu près équivalente à ce que verraient des spectateurs placés dans les gradins derrière le gardien de but, et un peu en hauteur. Le scrolling est aussi fluide qu'on pouvait l'espérer, on ne voit qu'une petite portion du terrain, mais un radar est inscrit à l'écran avec les joueurs repérés par des points de couleur en mouvement. Il est bien sûr possible de supprimer le radar.

Au début du jeu, vous décidez de commencer un match amical, de regarder une démo ou de participer à un tournoi. Il y a 64 équipes internationales, vous choisissez la votre et par-



tests

tez pour un tournoi en 6 rounds. Les autres équipes sont choisies par l'ordinateur. Il est bien sûr possible de jouer contre un ami ou contre l'ordinateur, au choix. Il ne reste plus qu'à choisir les conditions météo, qui influent sur l'état du terrain, avant d'entrer au cœur de l'arène.

L'ordinateur est un sacré challen-

ger, et au cours des premières parties, vous utiliserez sûrement beaucoup l'option ralenti pour regarder quelques uns des plus beaux coups, des plus belles actions de l'ordinateur, image par image. Dans de très nombreux jeux de foot, vous n'avez pas assez de puissance pour faire des passes ou pour tirer, cette lacune a été comblée ici.

FRIENDLY			
1 ALGERIE	17 CECHOS	33 KENYA	49 R. OF ZIMBABWE
2 ALGERIE	18 DEBANAN	34 LIBERIA	50 ROMANIA
3 ANGOLA	19 ECUADOR	35 LUXEMBOURG	51 SAUD ARABIA
4 ARGENTINE	20 EGYPT	36 MALAWI	52 SCOTLAND
5 AUSTRIA	21 EL SALVADOR	37 MALTA	53 SLOVAKIA
6 BELGIUM	22 ENGLAND	38 MEXICO	54 SPAIN
7 BOLIVIA	23 FINLAND	39 MOROCCO	55 SWEDEN
8 BRAZIL	24 FRANCE	40 NIGERIA	56 SWITZERLAND
9 BULGARIA	25 GERMANY	41 N. IRELAND	57 TAIWAN/TAIPEI
10 CANADA	26 GREECE	42 HONGKONG	58 TONGA
11 CANADA	27 GUATEMALA	43 NORWAY	59 U.A.E.
12 CHINA	28 HOLLAND	44 PARAGUAY	60 U.S.A.
13 C.I.S.	29 HUNGARY	45 PERU	61 URUGUAY
14 CUBA	30 ICELAND	46 POLAND	62 VENEZUELA
15 COSTA RICA	31 ITALY	47 PORTUGAL	63 WALES
16 CYPRUS	32 JAPAN	48 QATAR	64 YUGOSLAVIA

PLAYER 1 - MALTA  
PLAYER 2 - PORTUGAL

PLAY OPTIONS QUIT



testé sur **AMIGA** par Seb

Puisqu'il faut comparer les jeux de foot à Kick Off, tradition oblige, sachez que Striker l'emporte dans ce duel de programmes. Ici les sprites sont de très bonne taille. Vous dirigez aussi le gardien de but pendant les engagements et les penalties. Il est possible de faire des têtes plongeantes, des tirs en cloche et je suis content d'avoir déjà exécuté un retourné dans les buts. Les scores et le

temps affichés en permanence à l'écran vous rappelleront que vous n'êtes pas sur le terrain pour rigoler. Le seul concurrent de Striker est Sensible Soccer, testé dans ce numéro d'ailleurs. Mais arrêtons là les comparaisons, et prenons plaisir avec les produits qu'on nous met entre les mains. Seul élément faisant défaut à Striker, il manque le pop-corn quand on regarde une démo de l'ordinateur.

**GRAPHISME 17**    **SON 12**  
**ANIMATION 18**    **MANIABILITE 18**    **93%**  
 Disponible sur AMIGA.

Un outsider  
entre dans la  
compétition  
qui oppose les  
éditeurs sur  
les terrains de  
football micro,  
il vient de  
chez  
Grandslam.

# LIVERPOOL F.C.



L'équipe de programmation d'Arc Development a fait vraiment du bon boulot sur ce soft, et l'éditeur a réussi un bon coup en associant le très grand nom de Liverpool à son soft. Beaucoup de jeux utilisent des noms de personnalités uniquement pour la pub, sans que ce choix ait une quelconque influence sur le jeu. Dans Liverpool F.C. ce n'est pas le cas, la liste officielle des joueurs de l'équipe est intégrée dans le soft, et quand vous choisissez les joueurs, des images digitalisées de leurs tronches apparaissent. Des sous-menus per-

mettent d'obtenir les caractéristiques de chaque joueur, pour avoir un rapide coup d'œil sur leur forme du moment. Assignez une position à chaque joueur, choisissez une formation tactique et vous pouvez entrer dans le match lui-même.

Le joueur peut déterminer la consistance du terrain, la durée d'un match et la catégorie de compétition: championnat ou matchs de coupe. Une option intéressante permet de se familiariser avec les commandes, l'entraînement. Votre équipe se retrouve toute seule sur le terrain, vous pouvez faire des essais sur les passes, les tirs et les déplacements sans être dérangé. Une autre option permet de régler l'aftertouch, sur ON le joueur doit faire preuve de beaucoup de maîtrise pour courir avec le ballon.

Le jeu est ma-

niable et répond aux commandes standards qu'on a l'habitude de trouver dans ce genre de softs. Avec un peu d'entraînement, vous serez bientôt capable de détourner la balle, de tackler, et d'exécuter autres actions brillantes. Certains shoots demandent différentes puissances de tir, notamment pour les corners; ceci a été restitué grâce à l'utilisation d'icônes et grâce à la gestion du temps de pression sur le bouton feu.

La vue proposée se trouve juste derrière et au dessus du joueur et se déplace verticalement. Autre aspect très agréable du soft, la taille des sprites, les plus grands jamais vus dans ce domaine. Les sprites se déplacent avec fluidité, leur démarche, leur course est impressionnante, le jeu répond vite et les personnages sont très maniables. Les réglages du niveau de l'ordinateur ont été soignés, et celui-ci ne vous écrasera pas quand vous débuterez, vous laissant progresser à votre guise.

Les rebonds de la balle sont très réalistes. En mode deux joueurs, l'ordinateur joue aussi bien que les joueurs humains, il adapte son jeu pour les personnages que vous ne contrôlez pas.



testé sur **AMIGA** par Derek de la Fuente

Grandslam tient avec Liverpool F.C. un soft de qualité. Les possibilités de sauvegarde, les statistiques, les classements, tout cela devrait combler les nombreux fans de simulations de football. La présence de l'arbitre sur le terrain est assez remarquable et celui-ci est bien décidé à faire respecter les règles.

Il y a de très nombreuses simulations de football sur le marché et déterminer lequel est le meilleur n'est pas toujours évident, et ceci pour plusieurs raisons. Certains

préconisent le réalisme, comme Liverpool F.C., et tentent d'afficher les sprites les plus gros avec les meilleures animations possibles, tandis que d'autres, comme Sensible Soccer, essaient de mettre le plaisir de jeu plus en avant, le côté amusant d'une compétition. Tout cela est affaire de goût, un joueur peut préférer le réalisme à l'amusement, et vice-versa. Les notes tiennent donc compte des capacités techniques de chaque logiciel, mais aussi des goûts du testeur (ou des autres membres de la rédaction).

**GRAPHISME 17 SON 16**  
**ANIMATION 17 MANIABILITE 17** **89%**  
Disponible sur AMIGA

tests

# DOMINIUM

Avec **DOMINIUM**,  
**MICROIDS** révolutionne le monde du Wargame et  
de la Simulation .  
**DOMINIUM** mêle action, stratégie, simulation dans  
un univers digne des plus grands auteurs de la SF .



Une confédération planétaire aux confins de la  
galaxie compte sur vous pour assurer la sécurité de  
son peuple et vous a confié les pleins pouvoirs....

-10.000 configurations de jeu  
-7 environnements planétaires  
-possibilité de jeu à 2 par connexion  
série/modem



Atari ST/STE-Amiga 500/500+/2000-PC/NGA



**MICROIDS**

58, chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY TEL (1)46 32 24 35

# GRAND PRIX UNLIMITED

Le meilleur  
soft de F1  
au moment.  
Merci  
Accolade.

**TEST DE  
DERNIERE  
MINUTE**  
Vous avons reçu  
le test au tout  
dernier moment,  
juste avant  
l'impression du  
magazine, ce qui  
implique qu'il ne  
soit présenté  
qu'en une seule  
page alors qu'il  
méritait bien  
deux.

**G**rand Prix Unlimited semble avoir été programmé pour lutter contre Formula One Grand Prix de Microprose (qui sortira sur PC à la fin de l'année). Le soft d'Accolade offre autant de vitesse, mais avec quelques éléments en plus qui devraient enchanter les fans de courses de voitures. Le jeu est entièrement en 3D et vous place à l'intérieur de la voiture. Vous pouvez modifier votre véhicule, en respectant les règles de la technologie, pour tenter de devenir l'homme le plus rapide sur 4 roues. Des images digitalisées viennent agrémenter les images vectorielles pour donner plus de réalisme.

De nombreux réglages très précis sont possibles sur votre voiture, qui sera d'ailleurs une Ferrari, une McLaren, une Williams/Honda ou autre, au choix. Vous pouvez définir les vitesses, les pneus, les freins, la position de la voiture. Sur chaque écran de réglage, une vue de la voiture en 3D fils de fer est affichée, et plus vous soignez les réglages, plus la voiture sera

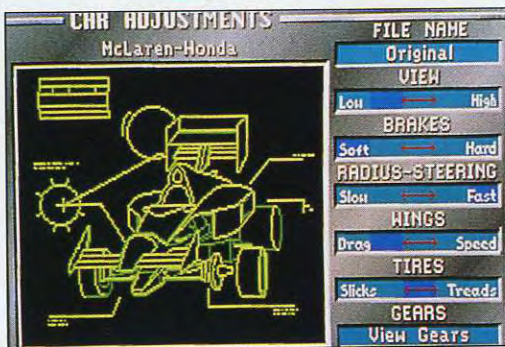
performante, comme dans la réalité. Vous pourrez aussi ajuster les ailerons, la suspension, la direction...

Le programme a été réalisé par Tom Loughry, qui avait gagné de nombreuses récompenses pour Test Drive III, prix du meilleur graphiste, vous pourrez constater que dans Grand Prix Unlimited, de nombreux détails graphiques ont été portés sur les véhicules, détails que l'on a pas l'habitude de voir dans ce genre de programmes, toujours par souci de réalisme. Certaines mauvaises conditions météorologiques sont présentes dans Grand Prix Unlimited, vous pourrez ainsi voir la pluie commencer à tomber, ce qui augmente grandement la difficulté de conduite, vous devrez alors vous rendre au stand pour changer les pneus et en prendre de plus



adaptés. Pour apporter un plus au logiciel, vous pouvez admirer des ralentis de l'action à tout moment, le magnétoscope permet aussi faire passer la même séquence de nombreuses fois, de passer en arrière ou même de figer l'image. Cette option est extrêmement amusante quand on se crashe dans les décors.

L'option la plus originale est celle qui vous permet de créer vos propres circuits grâce à toutes les possibilités de l'éditeur. Vous pouvez modifier des circuits déjà existants, ou en créer de toutes pièces, la complexité de la piste ne dépend que de votre ambition de pilote. Une fois la piste tracée, vous pouvez placer divers éléments comme les barrières ou les arbres. Sur le bord de la route, ou même sur la route. Les options de base du jeu proposent 6 circuits, 5 voitures de Formule 1, plus la possibilité de faire un tour de reconnaissance du circuit avant de démarrer la course, afin de mémoriser les difficultés qui vous attendent.



testé sur **PC** par Derek de la Fuente

Après le chargement du programme, vous avez la possibilité de vous lancer dans une course toute simple, vous pouvez tracer un circuit ou vous inscrire pour le championnat. Le joueur détermine le nombre de tours de piste à effectuer, fait un tour de circuit pour visualiser ce qui l'attend, et la course peut démarrer.

La première chose qui frappe est sans conteste la vitesse du programme, tout bouge très vite, et il faut un peu d'entraînement pour bien manipuler le véhicule. En plus des informations qui se trouvent sur l'écran (vitesse, temps,...), vous pouvez accéder à d'autres éléments en appuyant sur les touches de fonction. La meilleure option est sans aucun doute le ralenti qui montre une plus large por-

tion du circuit, l'image est alors tout simplement époustouflante. Si vous vous plantez dans le décor, vous verrez alors les flammes sortir de votre véhicule, et grâce aux options vous pourrez admirer ce magnifique tableau sous plusieurs angles.

Cette suite à Grand Prix Circuits respire bon l'excellent soft, et il vous faudra pas mal de temps pour en faire le tour. Graphiquement superbe, peu impressionnant côté sons mais tellement parfait au niveau de la rapidité et de la vitesse, ce qui est le plus important dans ce genre de jeu, que Grand Prix Unlimited ne peut que séduire. Se retrouver sur des circuits connus contre 20 autres véhicules est une expérience plutôt intéressante, non?

**GRAPHISME 18**  
**ANIMATION 18**

**SON 14**  
**MANIABILITE 17**  
Disponible sur PC

**93%**

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





# PGA TOUR GOLF

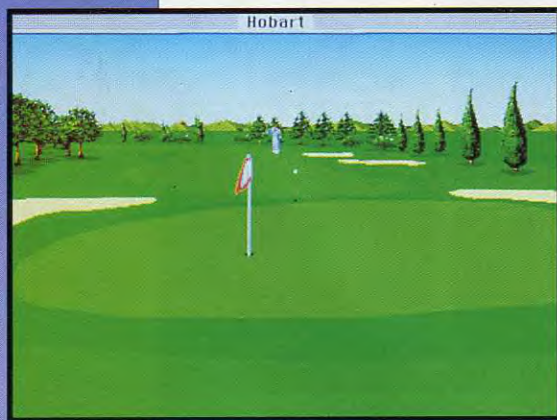
Attention à la balle de golf !

Quelle balle de gol... groups ? Celle de Electronic Arts bien entendu.

C'est un jeu de golf qui permet de jouer au golf. On y choisit ses clubs de golf, son terrain de golf, ses adversaires au golf et le type de jeu de golf que l'on souhaite. Au choix, tournoi ou entraînement au golf. Bon, allons-y pour un petit rappel des règles et subtilités de ce sport.

Créé d'abord par les écossais, voilà deux siècles, qui l'inventèrent en jouant

avec les têtes de leurs ennemis (on dit la même chose du Polo), le jeu de golf consiste à mettre une balle dans un trou en un minimum de coups appelé "par". Exemple: au début de 36 trous, j'ai fais un par 3. Les anglais s'étant emparé de la chose, le golf bénéficie de complexifications dignes d'un art japonais: on dispose d'une "série" de Club séparé en deux catégories: les fers et les bois, plus d'un ou deux succédanés de râdeaux sur lesquelles nous reviendrons (prudemment, parce que le gag du râteau commence à dater). Les clubs en bois, en raison de leur mollesse relative, permettent d'envoyer la balle beaucoup



Wood. Parfois, il arrive que la balle se retrouve dans le sable d'un "bunker" (étendu sablonneuse creusée dans le green) ou dans le "fairway" (bord du green dont le gazon est plus haut), par exemple lorsque le vent ou l'inclinaison du terrain a modifié vos calculs balistiques (PGA gère le vent et l'inclinaison du terrain). Dans ce cas, on utilise un "Sand Wood" pour se sortir d'affaire. Ce club particulier est un hybride de pelle à tarte et de couteau à poisson emmanché d'un long cou. En ce qui concerne le large bec, il faut plutôt regarder du côté du "putter", club destiné à pousser la balle dans le trou



lorsqu'on s'en est suffisamment rapproché. Ceci fait, on passe au trou suivant, et ce jusqu'à la fin du parcours. Ensuite, le perdant offre un coup à boire au Club House, ce qui clôt la partie et ce test. Parfois le perdant n'offre pas de coup mais de toute façon je n'ai rien à rajouter.

lorsqu'on s'en est suffisamment rapproché. Ceci fait, on passe au trou suivant, et ce jusqu'à la fin du parcours. Ensuite, le perdant offre un coup à boire au Club House, ce qui clôt la partie et ce test. Parfois le perdant n'offre pas de coup mais de toute façon je n'ai rien à rajouter.

testé sur **MAC** par Moulinex

Bravo! ce logiciel fonctionne aussi bien en monochrome que sur un Mac couleur, ce qui n'est pas très habituel. En effet, pendant longtemps, les jeux Mac s'en sont tenu au mode monochrome à l'époque où le marché n'était pas florissant dans ce domaine. Depuis l'arrivée de configurations couleurs d'un prix raisonnable, les éditeurs boudent le "bon vieux Mac" et seul les possesseurs de matériel haut de gamme profitent de ce nouvel engouement pour les jeux. Graphiquement, le logiciel est très lisible, entendez par là que le graphisme, très "ligne claire" dans sa conception donne l'impression d'assister à un dessin animé sur

le golf. Il faut dire que grâce à cet abandon de la mode voulant que tout jeu de golf digne de ce nom soit réalisée en images digitalisées et terrain en 3D fractale, PGA bénéficie d'animations extrêmement rapides et très fluides. La bande son (cui-cui printaniers, coup de fouet du Swing et bruit de la balle) est agréablement discrète. Pour l'anecdote, ajoutons que cette application fonctionne en permanence une fois lancée, y compris lorsqu'on retourne sur le bureau. En ce qui concerne les commandes, on se sert d'une barre permettant, au premier clic, de commencer le mouvement de lancer et au second, de lancer. Rien à redire.

testés

GRAPHISME	15	SON	14
ANIMATION	15	MANIABILITE	16
NOTICE VF	15	MINIMUM	-

**92%**  
Disponible sur PC, MAC.  
Vu et dispo à la FNAC

# JOUER A LA POUPEE PEUT ETRE DANGEREUX...

... sur PC avec manuel français.  
... disponible sur PC et AG  
... version française !



LeChuck's Revenge

# MONKEY ISLAND 2

distribué par  
UBI SOFT  
8/10 Rue de Valmy  
93100 Montreuil/Bois

36 15 UBI



"Je pensais en avoir fini avec le fantôme du pirate LeChuck. J'avais tort... Combien de fois ce vieil imbécile obèse pouvait-il mourir? Les autres pirates me disent qu'il n'y a pas d'échappatoire. "Si LeChuck veut la mort, tu es mort." La légende dit que le trésor de Big Woop donne la clé d'une grande puissance. Je dois le découvrir avant que LeChuck ne me retrouve".

Extraits de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les années sur l'île aux singes"

#### Caractéristiques :

- \* graphismes scannés en 256 couleurs
- \* Ouais, de la musique reggae interactive, mec !
- \* Vous pouvez mourir... de rire !
- \* Mode "facile"

**LucasArts**  
Lucasfilm Games



# SPACE QUEST IV

A peine arrivé d'Androméda, Roger Wilco repart en quatrième vitesse et dimension pour Xenon. Ils sont sans pitié, chez Sierra.



filer par l'égoût. A ce sujet, justement, fouillez bien l'endroit et ressortez par la plaque ronde après avoir récupéré du slim, foncez dans le vaisseau jaune (l'entrée est sous la roue), puis allez dans la base qui surplombe la ville. De là, direction pour Latex Babes of Estros. promenez-vous jusqu'à ce qu'un oiseau vous survole, descendez sur la droite.



**C**omme nous l'apprend la présentation animée précédant l'histoire, Roger Wilco, poursuivi par la police temporelle, se retrouve à Xenon. Oh, pas le Xenon que nous connaissons tous, mais une ville en ruine, traversée d'émanations toxiques et d'habitants zombifiés. En fait, ce pauvre Roger est dans le futur. S'agit de ne pas traîner ici trop longtemps car le coin semble être envahi d'émanations toxiques, et de plus, la population zombifiée n'est pas des plus accueillantes. Prenez tout ce que vous pouvez, y compris le lapin animé de la pub Duracell, mais laissez tomber les explosifs qui vous empêchent de

Dans le nid, fouillez le cadavre, sautez. Allez, je ne vous en dit pas plus sur la manière d'opérer. Ensuite, vous allez visiter une curieuse Galerie Marchande géostationnaire, vous travestir (jolie blondinette ce Wilco). Attention, il est obligatoire que vous sauvegardiez et conserviez jusqu'à la fin, la partie, juste avant d'acheter une prise de connection pour votre or-

dinateur. Vous comprendrez pourquoi. A part ce défaut, Space Quest IV est extraordinaire de drôlerie et d'invention, même si parfois les solutions des énigmes sont tirées par les cheveux. Il faut dire que passer d'une époque à une autre -c'est symbolisé dans le jeu par le changement de numéro de la version de Space Quest-est parfois très perturbant. Allez, un autre petit conseil: lorsque vous entrez dans un vaisseau temporel, regardez l'écran de commande. Si celui-ci comporte un code, prenez-en bonne note, le code en question vous permettra de retourner d'où venait l'engin. Bon plan, pendant le jeu, quelques scènes d'action permettent de se dérouiller les touches de curseur: vous pouvez jouer à Space Chicken, jeu d'arcade stupide, fabriquer des hamburgers au Monolythe Burger (on retrouve d'ailleurs cet aimable établissement dans Jones in the Fast Lane) et faire du Skateboard futuriste. Les deux premiers jeux n'ont aucune incidence sur le déroulement de la partie. En revanche, le Skate vous servira à vous échapper...



testé sur **MAC** par Moulinex

Graphiquement, c'est superbe lorsqu'on reste en mode petite fenêtre mais un peu pâteux en plein écran. Les animations, elles aussi, se ressentent du changement de taille. A noter que les scrollings sont, dans ce

cas, catastrophiques. En ce qui concerne le son, c'est superbe. Sierra oblige, l'ergonomie est impeccable puisque tout se joue à la souris. Pour fonctionner, ce jeu requiert 2 Mo de RAM.

**GRAPHISME 16**  
**ANIMATION 14**  
**NOTICE VF 16**

**SON 15**  
**DIFFICULTE 16**

**92%**

**MINIMUM : LECTEUR HD, MAC COULEUR**  
**VU ET DISPO A LA FNAC, disponible sur MACINTOSH, PC.**

testis

# COOL CROC TWINS

**P**unk Croc et Funk Croc sont deux jumeaux crocodiles. Depuis toujours nos deux amis s'entendent à merveille.

**Funk:** Rentre chez ta reum'. Tu veux qu'i'te latte la teuté?

**Punk:** Vas-y, essaie un peu pour voir. Tu vas encore pleurer maman, comme la dernière fois, quand j't'ai mordu l'oreille.

**Funk:** mmmnhaaaa, z'y ave, j'ai même pas pleuré ma reum', tu racontes du popi!

Nos deux héros sympathiques ont une amie, Daisy. Tous les trois ils s'amuse comme des petits fous.

**Funk:** Laisse béton, Daisy c'est ma pineco à oime.

**Punk:** Ah! Ah! Laisse-moi rire, t'as vu la gueule que t'as avec ta casquette?

Malheureusement Daisy s'est retirée dans un couvent, et nos deux amis bien sympathiques, oh ça oui, vont tout faire pour la rejoindre. Pour cela, ils devront traverser 60 tableaux remplis de pièges et de monstres. Heureusement, les deux Cool Crocs, qui sont les meilleurs amis du monde, rappelons-le,



s'entraident comme deux frères qu'ils sont.

**Punk:** Pousse-moi pas! Tu vois bien qu'il y a un monstre juste devant!

**Funk:** T'es donbi, t'as les cottecho, je l'savais bien qu't'étais un yartrou.

**Punk:** Chui pas un trouillard, mais j'ai pas envie de foncer dans ce monstre, c'est tout.

Chaque tableau comporte plusieurs lampes, chacune avec trois ampoules. Pour passer au tableau suivant, les amis Cool Crocs doivent allumer toute les lampes. Et comment on fait pour allumer une lampe? Très simple, on fonce dessus.

**Funk:** Aié! J'm'ai cogné sur la peulam.

**Punk:** Ouais! On a fini le tableau, c'est grâce à moi! Daisy sera fière de moi.

**Funk:** N'importe quoi, c'est pas grâce

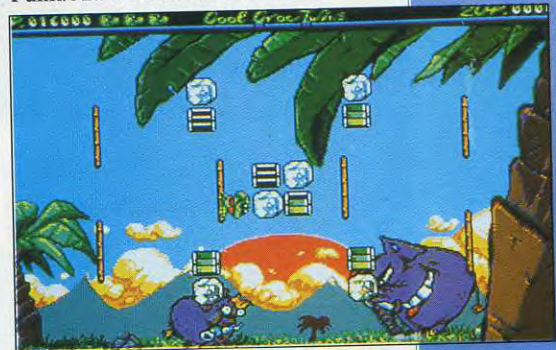
**Des crocodiles souriants et un peu cinglés se sont laissés enfermés dans les tableaux d'Arcade Masters.**

à toi, t'es un yartrou, c'est moi qui ai éliminé les monstres. Pis d'abord Zydai c'est ma pineco j't'ai d'ja dis!

**Punk:** Recommence pas, ou je t'en met une!

**Funk:** Essaie pour voir... Chui rieu cu de voir ass! -PAF-

**Punk:** Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! -PAF-



Amiga

testé sur **Amiga** par Seb

En voilà un jeu mauvais, il en faut bien quelques-uns de temps en temps. Le principe aurait pu être amusant, mais le résultat est sinistre, on s'ennuie à mourir. Les graphismes sont trop petits, il n'ont pas de charme, le jeu est peu maniable, les ennemis sont complètement abrutis et se déplacent au hasard, bref un ratage quasi complet.

GRAPHISME 10 SON 12  
INTERET 06 MANIABILITE 11

**45%**

Disponible sur Amiga.

testé sur **PC** par Seb

Malgré des fonds, des décors dans les tableaux, assez agréables, Cool Croc Twins ne présente guère d'intérêt. Les tableaux sont inintéressants, les ennemis n'ont aucune tactique et l'action est ultra-répétitive. Et pourtant je suis extrêmement amateur de ce genre de jeux plus ou moins casse-tête avec des plates-formes, des pièces à pousser ou à ramasser.

GRAPHISME 11 SON 12  
INTERET 06 MANIABILITE 12

**47%**

Disponible sur PC.

Bientôt ...

# Black Sect

Y perdrez-vous votre âme ?

AVENTURE  
ANGOISSE

Lankhor

3615  
LANKHOR

# WIZKID

Des années après  
Wizball voici qu'Ocean  
présente la suite :  
Wizkid.



**W**izkid a une sacré tronche, il ne passe pas tout à fait inaperçu. Remarquez, son père, Wizball, avait déjà ce teint vert et cette forme parfaitement ronde, et lui aussi rebondissant un peu partout. Il peut être fier de son fils, lui qui est si fier de son père, le héros, comme il l'appelle. Il y a des années, Wizball avait délivrer tout un monde de la tristesse, un magicien avait dérobé toutes les couleurs, et la nature toute entière était grise. Wizball était intervenu et avait remis les choses à leurs places. Malheureusement, le magicien en question est extrêmement rancunier, et cela fait des années qu'il prépare sa vengeance, qu'il prépare un plan pour enlever Wizball. Il a mis le plan en action hier, et il a marché. Wizkid risque bien d'être orphelin tout-à-coup, il doit vite intervenir.

Le jeu commence dans l'école militaire où Wizkid étudie depuis des an-

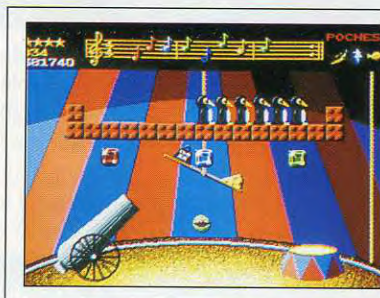
nées. Son chef instructeur lui explique les derniers petits détails dont il aura besoin avant de partir combattre tout seul. Wizkid a suivi un entraînement exceptionnel, et maintenant il maîtrise de nombreuses techniques de combat. Il peut faire rebondir des briques ou des objets sur sa tête, et les envoyer sur ses ennemis. Il peut saisir des objets entre ses dents, et, en visant bien, il expulse ses adversaires hors de ce monde. Pour cela, il doit d'abord récupérer des options: un nez rouge ridicule pour faire rebondir les objets, et un dentier pour les saisir. Ces options seront cachées dans certaines briques qu'il trouvera dans les tableaux qui l'attendent.

Tout un tas de mondes loufoques sont sur le chemin qui mène au château de Zark où est enfermé son père. Chaque monde est composé de nom-

airs de musique. Une partition est affichée en haut de l'écran, les notes sont vides et chaque note peut avoir la couleur rouge, jaune, verte ou bleue. Quand il tue des ennemis, Wizkid réussit parfois à faire apparaître des bulles de couleur, il ne reste plus qu'à foncer sur la bulle pour délivrer une note de même couleur qui prend sa place sur la portée.

Une fois toutes les notes ramassées, l'air se joue, les notes tombent et provoquent une pluie de pièces de monnaie. Cet argent, Wizkid doit le ramasser, c'est ce qui lui permet d'acheter des objets ou des étoiles supplémentaires (les étoiles symbolisent l'énergie, il y a 5 étoiles par vie, et Wizkid perd une étoile à chaque contact avec un ennemi).

Pour avancer dans le jeu, Wizkid fonce donc dans



breux tableaux où les ennemis abondent et tentent de faire disparaître toute l'énergie de Wizkid. Pour passer d'un monde à l'autre Wizkid doit délivrer des chatons, ces petits êtres

tout mignon lui seront nécessaire pour atteindre le château de Zark. En effet, ce sont les chatons qui rameront dans la barque qui mène sur l'île de Zark.

Pour délivrer les chatons, Wizkid doit jouer des

tous les objets des tableaux, en s'arrangeant pour qu'ils rebondissent sur les ennemis, ce qui fait apparaître des bulles, qui libèrent des notes, qui composent les musiques, qui elles-mêmes font apparaître les chatons. Ensuite, Wizkid passe au monde suivant.

Notre jeune héros ira donc de Sunset Wizovard, aux régions dévastées d'une île contaminée par la pollution, puis Wizkid se rendra sur une prison, et dans un cirque, et dans plusieurs autres mondes bizarres, en passant par le château de Zark.

Les objets que Wizkid achète servent pour les phases un peu plus aventure du jeu. Wizkid peut en effet se transformer, et récupérer des jambes et des bras. Ainsi, il peut manipuler certains objets du décors et,



Les  
Tests

par exemple, rentrer dans le puits du premier monde. Dans ces phases des énigmes se présentent à lui, et Wizkid doit trouver le moyen de les résoudre à l'aide des objets qu'il a en sa possession.

Des petits jeux plus ou moins étranges peuvent venir en interlude pendant la partie, comme ce jeu proche des mots-croisés où vous devez placer des mots sur une grille en faisant coïncider des lettres. Ces énigmes sont en temps limité, et réussir un défi comme celui-là rapporte une somme d'argent tout à fait intéressante.

Wizkid a pas mal de boulot devant lui, les tableaux sont très nombreux et s'enchaînent à l'infini jusqu'à ce qu'il meurt ou qu'il passe au monde suivant. Espérons qu'il réussira à délivrer Wizball avant qu'il ne soit trop tard. Juste avant s'il le faut, quelques secondes, pas plus.



testé sur **AMIGA** par Seb

Les concepteurs de Wizkid ont dû se faire sacrément plaisir. Ce jeu est complètement cinglé, loufoque, tordu et surtout amusant. Techniquement, il n'y a pas d'exploit particulier, si ce n'est la présence de beaucoup, beaucoup de sprites en même temps à l'écran, animés, en plus, et certains d'entre eux sont de bonne taille. Les graphismes sont très colorés et bien dessinés. Le personnage est parfaitement maniable et l'action est fluide.

Wizkid est un jeu étrange tout de même. Ce n'est pas un casse-tête, ce n'est pas un jeu d'arcade, pas vraiment un jeu d'aventure, juste un jeu bizarre. Passer d'un tableau à l'autre n'est pas vraiment difficile, le joueur

est très libre, et rapidement, sans s'en rendre compte, on est pris dans le jeu, et on reste accroché pendant de nombreuses parties de suite.

Chaque monde est accompagné par une musique différente, à chaque fois de très bonne qualité sonore, avec parfois de petites digits. Des bruitages sont là aussi pour vous guider et vous informer sur la progression des événements. Quand le joueur termine une partition, la musique représentée est réellement jouée, à chaque fois c'est une petite musique extrêmement connue de tous.

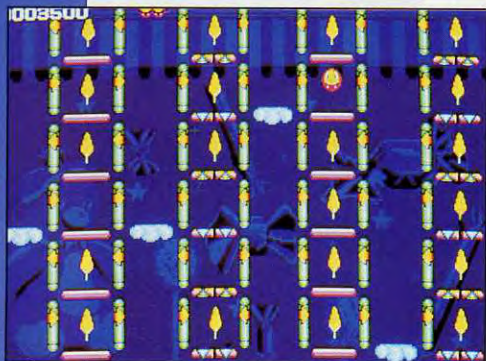
Une suite qui perpétue bien l'ambiance du premier épisode, créant un soft amusant, prenant et inclassable.

**GRAPHISME 15 SON 16**  
**ANIMATION 15 MANIABILITE 17**  
**88%**  
 Disponible sur Amiga.

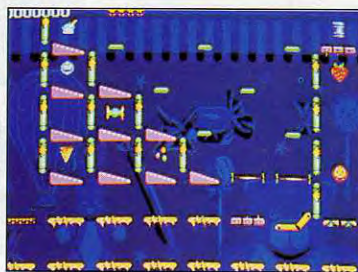
# BUMPY'S

La star du bond, ce n'est pas James, mais c'est chez Loriciel!

Il n'y a pas toujours trente-six passages pour parvenir à vider l'écran des divers objets à ramasser. Une seule véritable voie à suivre, celle de la réflexion!



mois de juillet- remplacez le par "briller en faisant montre d'une intelligence hors du commun", car des neurones, il va en falloir, surtout dans les derniers niveaux où l'on passe des heures entières à chercher le moyen de passer sans mourir ou à se retrouver bloqué, auquel cas il ne

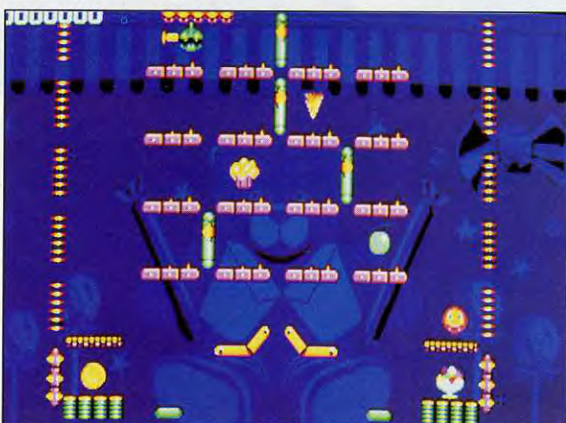


Les dangers peuvent aussi se présenter sous la forme de petits monstres volants. Un seul contact avec eux et vous pourrez reprendre le tableau de A à Z.

**Q**u'est-ce que Bumpy's...? Bumpy, c'est une petite sphère orange, tout droit échappée de Roland-Garros semble-t-il, qui a pour habitude de rebondir tout le temps sans jamais s'arrêter, faisant à chacun de ses "pas" un bruit du genre "schpong! schpong!". Pour cette petite boule, la mission est simple, parcourir un certain nombre de tableaux répartis sur neuf mondes et d'y collecter les diverses friandises et cadeaux qui se trouvent éparpillés un peu partout. De plate-forme en plate-forme, avec force bonds et rebonds, Bumpy devra traverser des tableaux entiers truffés de pièges. N'allez pourtant pas croire qu'il s'agisse d'un stupide jeu d'action! Oh! que non comme l'a si bien dit Tarzan en appelant son animal familier favori, Cheeta. Pour franchir tous ces tableaux, il va falloir réfléchir! Si le mot réfléchir vous choque -ce qui peut arriver surtout en plein

reste que le suicide! Les pièges rencontrés seront de nature diverse. Il y aura, entre autres, des poutres glissantes, des téléporteurs vous projetant sur des pointes, des passages à sens unique, des plates-formes qui se désintègrent dès que vous y avez rebondi, ou encore, d'autres plates-formes ayant la bonne idée de n'apparaître que lorsque vous arrivez dessus! Vous le voyez à ce bref aperçu de la situation, la variété ne manque pas! Imaginez le nombre de situa-

tions réalisables! Plus de quarante sortes de poutres, horizontales ou verticales! Côté manipulation, vous décidez de la hauteur du rebond et de sa direction, si direction à prendre il y a. Eh oui! Il faudra aussi de bons réflexes pour ne pas tourner au mauvais moment et se ramasser le nez sur une planche de pointes! Si tout cela est encore trop facile pour vous, vous pourrez, en fonction du niveau de difficulté, accroître la vitesse de la balle qui, rebondissant de plus en plus vite, vous



laissera de moins en moins de temps pour effectuer vos manoeuvres. Côté réflexion, ça risque d'être de la formule 1!

La précipitation ne sera certainement pas le meilleur moyen de s'en sortir, l'essentiel étant de repérer le chemin le plus sûr. Décomposez votre temps ainsi : 50% de réflexion, 50% d'action.

testé sur **PC** par T.S.R.

Face aux Eternam, Dune, Ultima Underworld et autre Epic, voici un sympathique jeu d'action/ réflexion qui, sans prétendre rivaliser avec les jeux précédemment cités, ne s'en tire pas si mal que ça. Le principal atout de ce jeu est peut-être sa simplicité. Simplicité qui se retrouve aussi bien au niveau des graphismes, de la bande sonore, des principes du jeu en lui-même, qu'au niveau de la manipulation. Cette sobriété générale permet à ce jeu de se mettre à la portée d'un public bien spécifique qui se compose des moins de 12 ans, des plus de 30 ans et des (hélas, trop rares) joueuses

qui sauront apprécier l'aspect de réflexion posée qu'apporte le jeu. De difficulté croissante, et cela, de manière très progressive, Bumpy's possède toutes les caractéristiques du jeu destiné à "l'apprenti joueur". C'est comme ça, il faut bien commencer un jour! Quant à tous les autres, ceux habitués aux aventures hautes en couleurs d'un Monkey Island II, d'un EOB2 ou même encore d'un Humans, bref, tous ceux qui aiment en avoir plein la vue et plein les oreilles, il y a peu de chance qu'ils se laissent séduire par un jeu qui n'a que le défaut de ses qualités : son excessive sobriété.

tests

GRAPHISME 11 SON 12  
ANIMATION 12 MANIABILITE 16

Disponible sur PC, CPC et ST.

**55%**  
SELON PUBLIC  
**75%**  
SELON PUBLIC

# JPP's Goal Busters

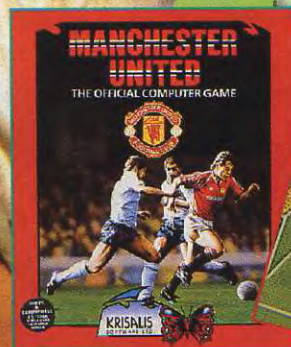
Jean-Pierre  
PAPIN



## KICK OFF 2

- Comme lors d'une partie de football réelle, Kick Off 2 exige du savoir faire pour contrôler le ballon, que ce soit pour le passer, dribbler, ou shooter.

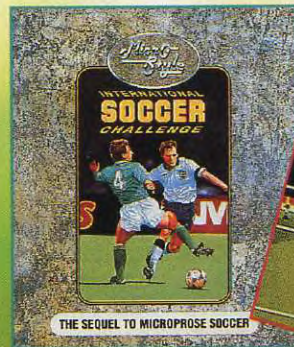
© Anco Software Ltd.



## MANCHESTER UNITED

- Entamez la saison avec une équipe en pleine forme, sans aucune suspension de joueurs ! C'est un luxe auquel peu de capitaines d'équipe ont droit actuellement...

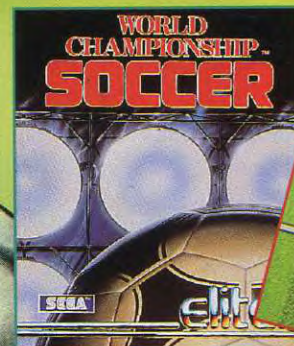
© Krisalis Software Ltd.



## INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

- Entrez dans l'un des seize meilleurs clubs mondiaux et affrontez les meilleurs joueurs du globe.

© Microprose software Ltd.



## WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

- Entraînez vous et vous serez alors prêt à vous qualifier contre les six équipes qui rêvent toutes de se retrouver en finale !

© Sega Entreprises Ltd.

All rights reserved. This Game has been manufactured

under licence from Sega Entreprises Ltd, Japan.

© Elite Systems Ltd.

UBI SOFT

8-10 rue de valmy

93100 MONTREUIL SOUS BOIS

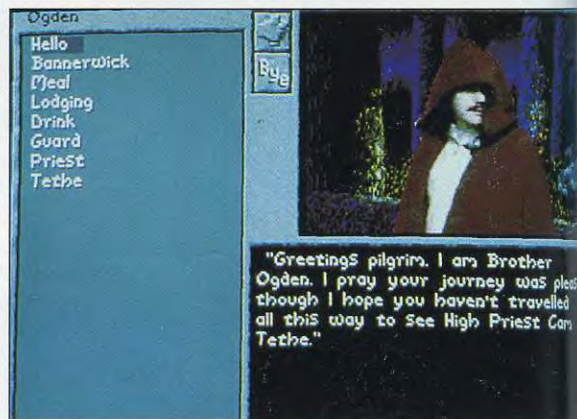
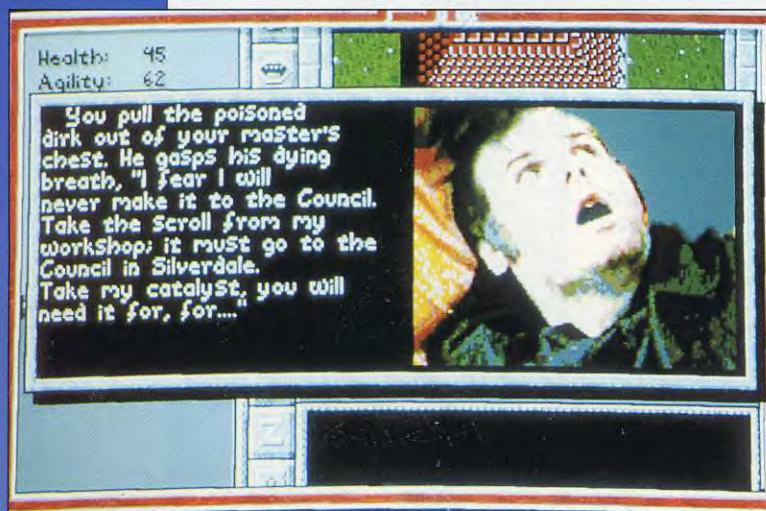
Tél: (1) 48 57 65 52 ou 36-15 UBI

UBI SOFT  
Entertainment Software

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc. Atari ST is a trademark of Atari Corporation. IBM is a registered trademark of International Business Machines. "Screen shots for different formats may vary"

# PROPHECY OF

**Même si l'on regrette le style Beholder, ce nouveau SSI est beaucoup plus beau que le précédent.**



**E**n début de partie, vous allez rendre visite à votre Maître afin de tirer de lui l'enseignement permettant de devenir un grand magicien. Hélas! Alors que vous arrivez non loin de sa demeure perdue dans les bois, et qu'il s'avance sur le pas de la porte pour vous accueillir, un personnage surgit de l'ombre et lui lance un stylet empoisonné. Vous vous précipitez à sa rescousse mais il est déjà trop tard et le poison imprégnant la lame a fait son oeuvre. Le Maître meurt dans vos bras après vous avoir confié un parchemin. Il s'agit du Manuscrit de la prophétie de Berrin. Ce texte, qui traite d'une légende ancienne, prétend que l'ombre va bientôt s'abattre sur votre monde. Vous devez à tout prix le remettre au Conseil de Silverade avant qu'il ne soit trop tard. Naturellement, il ne s'agit là que de la première partie de l'histoire, car une fois l'objet amené à destination, le Conseil des Magiciens vous confiera une mission encore plus périlleuse puisque vous devrez vous-même combattre l'Ombre qui les tient sous sa domination...

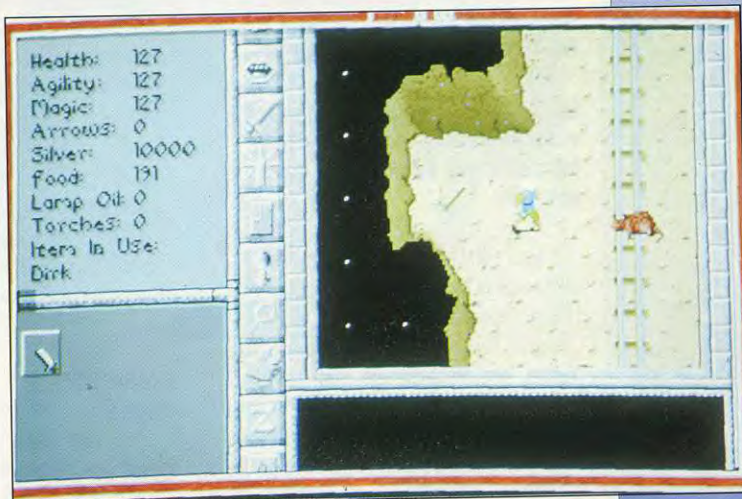
Bénéficiant d'une présentation plus ergonomique (voir fiche technique), ce logiciel vous permet de contrôler un seul personnage. Les combats, plus dynamiques, gagnent en détails mais surtout, l'aventure gagne en profondeur car en de nombreux lieux, il sera possible de converser avec des PNJ. La magie permet de lancer douze sorts différents. C'est peu, mais avec l'expérience, nous savons tous qu'il n'est pas nécessaire d'en posséder beaucoup plus, d'autant que parmi ceux-ci, on trouve quel-

ques originalités: Lamia par exemple, qui vous permet de prendre et garder des points de vie à votre adversaire ou Memoria et Repeter, le premier consistant à laisser une marque magique dans un lieu afin de pouvoir, à l'aide du second, s'y téléporter par la suite. Naturellement, en début de partie, vous n'avez aucun sort et c'est seulement pendant la quête, que la découverte de scroll ou la rencontre de personnages vous permettront d'en acquérir.



tests

# THE SHADOW



testé sur **PC** par **Moulinex**

A l'époque de Eyes of Beholder, SSI -se disait-on- commençait à faire de bons logiciels. Survint ensuite une sombre période, d'autant plus affligeante quand on connaissait leurs capacités. Heureusement, Prophecy of the Shadow est une petite révolution puisqu'à la présentation habituelle ont été rajoutées de nombreuses scènes dynamiques digitalisées, parfois animées. Ce jeu, qui vous permettra de jouer une cinquantaine d'heures, est, de plus, assez différent du reste de la production car la fenêtre affiche un décor dans lequel le personnage se déplace en simili 3D, en vue de haut. Graphiquement, la qualité d'affichage est bonne et rappelle Ultima V et VI. La vitesse de déplacement, hélas, est un peu lente et la souris ne se déplace pas assez rapidement. Côté son, rien à redire, on a droit au panache habituel de musiques Adlib et de sons digitalisés. A propos de musique justement, même remarque qu'en ce qui concerne Epic, c'est un pompage intégral: crédité au nom de Deane Retting (avec remerciements à Creative Lab !), le morceau de

Prophecy est en réalité "La Grande Porte de Kiev", tiré des "Tableaux d'une Exposition" de Moussorgsky, musicien classique réaliste classé dans les "Modernes" (fin du 19ème). Si l'on était au Monde de la Musique, j'en aurais profité pour vous dire que "Tableaux..." a été réorchestré par Ravel mais je ne le ferai donc pas. Sérieusement, je trouve assez minable de la part d'éditeurs de logiciels de pirater des morceaux de musique sans citer l'auteur, sous prétexte qu'ils sont du domaine public. Cela dit, n'en profitez pas pour pirater à votre tour, ce qui est mal l'est pour tous. Ce que je peux être moraliste quand je m'y mets!

L'ergonomie du jeu, excellente, utilise pleinement les capacités de la souris et tandis que les ordres courants se font en cliquant directement (déplacement, combats), une barre d'icone permet d'ouvrir les portes, de lancer des sorts, etc. Bref, voilà un renouveau dans la continuité qui devrait relancer l'intérêt pour les jeux SSI, intéressants jusqu'alors, mais préhistoriques dans leur présentation.

**GRAPHISME VGA 15** **SON S.BLASTER PRO 16**  
**ANIMATION 14** **DIFFICULTE 17**  
**NOTICE VO 12** **TAILLE: 8 Mo**

**92%**  
**DISPONIBLE SUR PC**

## BARGON ATTACK

**EDITEUR: COKTEL VISION**  
**TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA**  
**DEJA TESTE DANS JOY N° 17**  
**DISPONIBLE SUR AMIGA, PC, ST**

**Les Bargons attaquent la terre et vous ne pensez qu'à jouer ? Il faut dire que Coktel fait tout pour ça.**

Les Bargons, qui se sont introduits sur la terre par le biais des jeux vidéo, envahissent tous les médias. Chaque fois qu'un joueur perd une partie, un Bargon en profite pour "prendre la voie" et débarquer. Dans ce jeu, vous incarnez un joueur s'étant rendu compte du complot. A vous de le déjouer. Graphiquement, cette ver-

sion est assez jolie. Hélas (c'est surtout la faute de l'Amiga), les déplacements des personnages et même du curseur sont lents. La bande son, superbe par moment, est très discrète pendant le jeu. Reste le scénario, assez original, et l'interactivité du jeu, proche du système Sierra et compagnie, qui permet à l'utilisateur de progresser dans la partie, de façon très intuitive en utilisant la souris. Comme à son habitude, Coktel a apporté le plus grand soin à la conversion d'un de ses produits. Bonne nouvelle, enfin, la grille de protection est dorénavant agrafée et pliée comme un petit carnet, beaucoup plus pratique que l'ignoble poster.

**GRAPHISME: 15 ANIMATION: 14**  
**SON: 15 DIFFICULTE: 16**

**VERDICT: 90%**



## GLOBAL EFFECT

**EDITEUR: MILLENNIUM**  
**TESTE PAR MOULINEX SUR PC**  
**DEJA TESTE DANS JOY N° 26**  
**DISPONIBLE SUR AMIGA, PC**

**Amis mégalomaniaques, Millennium vous permet d'étancher votre soif de pouvoir.**

"Car je serai demain, le maître du monde/entre mes doigts déjà, tourne cette mapemonde". Si je cite le poète (Au Bonheur des Dames, album "Halte Là"), c'est que ce jeu va vous permettre de gérer tout et même plus. En début de partie, après avoir choisi de créer votre monde, ou bien commencé un scénario prenant le train de l'évolution en route (période glaciaire, forêt primaire, etc.), vous voilà à pied d'oeuvre. Comme dans les divers "Sim", vous commencez par construire votre ville en la dotant d'un système de production d'énergie compétitif. Le détail a son importance car Global Effect s'attache de très près au pro-

blème écologique. On pourrait croire qu'il suffit de surveiller l'environnement pour être débordé mais ce serait faire injure à Millennium qui propose, en plus, dans le jeu, de surveiller les populations puisque le logiciel gère également les conflits armés qui ne manqueront pas de survenir au fur et à mesure de l'évolution des hommes, le nec plus ultra consistant en la maîtrise de l'arme nucléaire. Brrr, c'est pas joyeux mais quel jeu passionnant !

**GRAPHISME VGA: 17 ANIMATION: -**  
**SON SBLASTER PRO: 13**  
**DIFFICULTE: 18**

**VERDICT : 93 %**



## EYES OF BEHOLDER II

**EDITEUR: SSI**  
**TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA**  
**DEJA TESTE DANS JOY N° 19**  
**DISPONIBLE SUR PC, AMIGA**

**C'est le deux et il est mieux que le un. C'est aussi un jeu SSI.**

Selon la formule consacrée, yep! Reprenant le présentation 3D de EOB 1 et, par là même, non, par là, celle de Dungeon Master, EOB 2 commence dans une forêt sombre. Vous dirigez une équipe importée du premier épisode ou créée de toute pièce. Au loin, se profilent les lugubres tours du temple de Darkmoon. Bref, la promenade en plein air sera de courte durée. A l'intérieur des souterrains, on retrouve la même ambiance que dans le premier volet mais, naturellement, les monstres et les énigmes à résoudre sont bien plus tenaces. Il faut dire que le premier volet, à part la rencontre avec le Beholder, était un peu trop simple. Ici, rien de tel et il faut véritablement se tortre les méninges pour espérer arriver en bon état à la fin de l'aventure. Heureusement, il est possible, en cours de route, d'enrôler des personnages supplémentaires. Techniquement, rien à redire: c'est beau, rapide et pratique. Yep! vous dis-je.

**GRAPHISME: 16 ANIMATION: 16**  
**SON: 16 DIFFICULTE: 17**

**VERDICT: 93%**



# MONKEY ISLAND 2



**EDITEUR : LUCASFILM GAMES**  
**TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA**  
**DEJA TESTE DANS JOY N° 23**  
**DISPONIBLE SUR PC, AMIGA**

**Il est de retour et pas content de tout. Lucasfilm Games a réincarné LeChuck.**

Au risque de me répéter, Guybrush Threepwood, que vous incarnez, est décidément le héros le plus crétin du monde. Rastignac de la capitainerie, il

souhaitait devenir pirate dans le premier volet de Monkey. C'est chose faite mais comme on ne se refait pas, au lieu d'avoir dissout le spectre du pirate LeChuck, notre abruti préféré l'a purement et simplement réincarné. Du coup, il va falloir échapper à la vengeance du méchant et trouver le moyen de le détruire, cette fois-ci plus proprement. Il paraît qu'un trésor caché sur Big Whoop...

Toujours aussi drôle, ce jeu monstrueux tenant sur 11 disquettes est graphiquement un peu moins beau que le premier volet.

De plus -ou plutôt de moins- l'animation est relativement saccadée.

La bande son, en revanche, est superbe. De toute façon, ce jeu est suffisamment passionnant (et attendu) pour que l'on passe outre ces petits désagréments. Et en plus, ça tourne sur A 600.

**GRAPHISME : 16**      **SON : 17**  
**ANIMATION : 16**      **DIFFICULTE : 16**

**VERDICT : 92%**

## MEGALOMANIA

**EDITEUR : UBISOFT**      **TESTE PAR MOULINEX SUR PC**  
**DEJA TESTE DANS JOY N° 19**  
**DISPONIBLE SUR PC, AMIGA**

C'est indéniablement inspiré de tas de jeux supers: Simtruc, Powerchase, Popumachin et Civilizashmurtz (qui lui-même...). Heureusement, c'est également indéniablement réussi d'autant que le graphisme 256 couleurs rehausse le jeu. En ce qui concerne la bande son, je ne peux pas vous dire grand chose, la version testée n'étant pas finalisée à ce niveau. Qu'importe, le jeu reste toujours aussi passionnant. Vous allez devoir faire évoluer votre peuple et aussi conquérir différents territoires, symbolisés par des îles de plus en plus grandes. Chaque île, qui symbolise une époque, fait le double de taille de la précédente. En début de partie, vous jouez contre un adversaire dirigé par la machine. Même si la tactique est importante, plus le temps passera et plus vous devrez maîtriser la technologie pour espérer réussir. Seul défaut, le jeu est assez lent, le logiciel "réfléchissant" longtemps entre chaque commande.



**GRAPHISME VGA: 17**      **SON : -**  
**ANIMATION : -**      **DIFFICULTE : 17**

**VERDICT : 92%**

**SPECIAL VACANCES**

**Des prix déments pour  
des hits déments dans  
tous les magasins  
Micromania !!**

**MICROMANIA**  
**70, Champs-Élysées**

Tél. 45 62 76 18

Métro GeorgeV - RER Charles de Gaulle-Etoile

**Un espace 100%  
consoles ouvert  
pendant tout l'été !**

# SPACE CRUSADE

Editeur: GREMLIN

Testé sur ST par Seb.

Déjà testé sur Amiga dans Joystick N° 25



Depuis quelque temps, de nombreux vaisseaux perdus et abandonnés débarquent dans nos régions de la galaxie. En général, ces vaisseaux ont subi des attaques d'Aliens, l'équipage a été massacré et le bâtiment part à la dérive ou rentre à la maison, grâce à un pilotage automatique d'urgence qui s'est déclenché tout seul. Le problème, c'est qu'il n'est pas rare que des Aliens soient encore à l'intérieur, ce qui est très dangereux, car ils risquent

d'attaquer d'autres de nos vaisseaux croiseurs qui passent sans arrêt dans la région. Des brigades spéciales ont été créées pour ce genre de situation, ce sont les Space Crusade, composées de Space Marines. Le joueur dirige un commando de 5 Space Marines, il devra les guider de mission en mission à travers tous les vaisseaux truffés d'aliens qui l'attendent. Reprenant exactement le principe du jeu de plateau du même nom, ou celui d'Hero Quest que vous connaissez peut-être sur micro, Space Crusade n'est pas un jeu d'arcade, comme son scénario pourrait le laisser croire. On se trouve plutôt face à un jeu de stratégie. Le terrain à explorer est composé de couleurs, de portes, de salles plus ou moins vastes. Sur le sol sont dessinées des cases, ce sont elles qui régissent vos déplacements. Chaque camp, les Space Marines et les Aliens jouent à leur tour. Il est possible de se déplacer, de

tirer, de combattre au corps-à-corps ou d'utiliser une arme spéciale (comprenant, entre autres, un radar qui vous informera sur la présence d'aliens à proximité). Les ordres sont donnés grâce à une vue de dessus, tandis que les combats sont résolus par l'ordinateur en affichant une vue en 3D isométrique animée.

Sans un monstre de technique, pas d'esbrouffe, de scrollings dans tous les sens, d'animations incroyables, Space Crusade est suffisamment bien réalisé pour être agréable, et propose des scénarios et un jeu global au très fort intérêt. En fait, les amateurs du genre devraient adorer, surtout si vous pratiquez déjà le jeu de plateau.

**GRAPHISMES: 14 ANIMATION: 14**  
**SON: 13 MANIABILITE: 16**

**VERDICT: 84%**

# FIRE AND ICE

Editeur: RENEGADE

Testé sur ST par Seb.

Déjà testé sur Amiga dans Joystick No 27



Cool Coyotte se retrouve dans un sacré mauvais plan, il est enfermé dans des mondes, des décors qui ne l'enchantent guère, et, en plus, qui sont remplis de bestioles qui lui veulent du mal. Pour partir et rejoindre des contrées plus tranquilles où il pourra dormir paisiblement, Cool Coyotte doit trouver six morceaux d'une clé, dans chacun des niveaux de chaque monde, puis il doit trouver la serrure qui lui ouvrira la porte de la liberté. Pour lutter, Cool Coyotte peut tirer sur ses ennemis, dans le premier monde, par exemple, le monde des glaces, Cool

Coyotte lance des glaçons sur ceux qui tentent de l'agresser; ses ennemis sont alors gelés sur place et Cool n'a plus qu'à leur foncer dessus pour les réduire en miettes. Certains de ses ennemis lâcheront justement un morceau de clé. Pour mieux se battre, Cool peut être assisté par un bébé Coyotte, qui le suit alors partout. Celui-ci ne craint pas le contact avec l'ennemi et tire quand vous tirez, ce qui vous donne une puissance accrue. De plus, si vous réussissez à faire atteindre la sortie du niveau au bébé coyotte, un bonus très intéressant vous sera attribué. La difficulté est simple, le bébé met plus de temps à avancer et vous devrez parfois l'attendre. Fire & Ice est un excellent jeu de plates-formes/ arcade. L'action y est rapide, le personnage est maniable et les tableaux sont vastes et intéressants. Chaque monde propose des décors, des sprites et des énigmes différents, vous

évoluerez du monde des glaces au château écossais, en passant par l'Amérique du sud ou le monde sous-marin. Les animations des personnages sont amusantes, fluides et bien réalisées; on regrettera la taille un peu réduite de l'écran de jeu, réduction décidée pour une meilleure fluidité du programme.

Un très bon programme, l'un des meilleurs du genre sur ST.

**GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 16**  
**MANIABILITE: 17 SON: 15**

**VERDICT: 95%**



# THE ADDAMS FAMILY

Editeur: OCEAN

Testé sur ST par Seb.

Déjà testé sur Amiga dans Joystick No 27.

La famille Addams vient de prendre un sacré coup. Morticia, la mère, Pugsley et Wednesday, les enfants, granny, la grand-mère, Fester, l'oncle et La chose, la main domestique; tous ont été enlevés. Dans la monstrueuse demeure, il ne reste plus que Lurch, le majordome, qui attend en jouant du piano et Gomez, le père de famille. Bien sûr, vous allez diriger Gomez et bien sûr, vous devrez parcourir d'immenses tableaux remplis de sales bestioles pour délivrer les ado-

rables individus qui composent votre belle famille jadis si heureuse. The Addams Family est un jeu de plates-formes excellent à plus d'un titre. Les graphismes sont très beaux, surtout les décors, et les sprites mignons et bien animés. Le jeu est extrêmement intéressant, avec ses très nombreux tableaux, tous immenses et remplis de passages secrets, son action incessante, vous n'arrêtez jamais de sauter sur les têtes des ennemis pour les éliminer.

On regrettera tout de même le scrolling non continu et affichant les nouvelles portions d'écrans par blocs d'un tiers de l'écran environ, dommage. Par contre, pour ce qui est des musiques et des bruitages, rien à redire. Si vous aimez les jeux de plates-formes, vous êtes obligé d'aimer Addams Family, le meilleur jeu de plates-formes que je connaisse sur ST.

**GRAPHISMES: 18 ANIMATION: 15**  
**MANIABILITE: 17 SON: 16**

**VERDICT: 97%**



# 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  
45, Rue Delizy  
93672 PANTIN CEDEX



## D GENERATION

Editeur: **MINDSCAPE**

Testé sur Amiga par Seb

Déjà testé sur PC dans Joystick N° 26



Tout commençait pourtant plutôt tranquillement, on vous avait remis un colis que vous deviez porter d'urgence au patron d'une boîte. Pour un coursier, c'est quelque peu commun et, en général, vous passez vos journées à porter des enveloppes dans toute la ville. Vous vous êtes donc glissé dans votre Jet-pack, et hop, direction le toit du bâtiment où se trouve Derrida, votre client. En fait, les choses se compliquent très rapidement; pour on ne sait quelles raisons, le système de sécurité de l'immense building où vous venez d'atterrir est complètement détraqué. Les robots, les systèmes de sécurité, les lasers et les champs électriques qui doivent normalement s'occuper d'éventuels cambrioleurs, se sont retournés contre les employés de la société. D'ailleurs, vous ne tardez pas à tomber sur l'hôtesse d'accueil qui s'est planquée sous la table de son bureau, tandis qu'un canon laser tourne dans la pièce et arrose copieusement ceux qui passent dans son champ de vision. Le jeu est donc installé. Vous devez, d'une part porter le pli au dernier niveau de sécurité où se trouve Derrida, et d'autre part, délivrer tous les employés terrorisés. D/generation est divisé en plusieurs niveaux de sécurité, vous devez, pour passer de l'un à l'autre, trouver une carte magnétique spécifique. La vue en 3D isométrique rappelant un peu toute cette génération de jeux 8 bits d'il y a quelques années, est de très bonne qualité. Les animations des personnages, la maniabilité, tout pousse à vous laisser collé à votre ordinateur. Les pièges qui vous attendent dans chaque salle sont de plus en plus tordus, diaboliques. Vous devrez manipuler des boutons, des leviers, vous devrez découvrir des objets, des armes, pour éliminer les robots ou les boules monstrueuses qui s'avancent vers vous. Au fur et à mesure de votre avancée, vous récolterez des informations supplémentaires, informations qui vous éclairciront sur la cause de cet accident étrange survenu dans le bâtiment. Vous pourrez ainsi consulter des terminaux d'ordinateurs, ou dialoguer avec les employés terrorisés de la société.

**GRAPHISMES: 16 MANIABILITE: 15**

**SON: 16 ANIMATION: 16**

**VERDICT: 92%**

## POWERMONGER

EDITEUR: **ELECTRONIC ARTS**

TESTE DANS JOY N° 10 SUR AMIGA

TESTE PAR MOULINEX SUR PC

**Chic alors, retour d'un grand hit de Electronic Arts sur notre PC préféré.**

Lorsqu'on quitte une machine (mon brave Atari en l'occurrence), il est certain jeux que l'on regrette. Powermonger est de ceux là et à mon avis, je ne pense pas être le seul dans ce cas. Bref, revoilà ce superbe jeu de stratégie en 3D. Dans ce jeu, vous êtes le chef militaire d'un groupe d'hommes. En leur donnant des ordres, car ces crétins sont incapables de se débrouiller sans vous, on leur fait conquérir des villages, des fermes isolées et on leur permet aussi de progresser: il est possible, lorsqu'une forêt n'est pas trop éloignée, de leur faire construire des armes. Il faut aussi veiller à ce qu'ils disposent de toute la nourriture nécessaire à leur survie car les hivers sont rudes dans le coin. Quoi ? Hivers ? Oui, car dans ce jeu, les

saisons défilent : on voit la neige tomber, les arbres perdent leurs feuilles; au printemps, des oiseaux qu'il est possible de chasser se promènent, etc... Lorsque tous les endroits d'une île sont conquis, vous pouvez aller vers une autre île et recommencer. Plus on avance, plus c'est difficile. Hélas, plus c'est répétitif : Powermonger est le genre de logiciel auquel on joue des heures et des heures jusqu'à l'overdose.

**GRAPHISME VGA: 13 SON: 15**

**ANIMATION: 16 DIFFICULTE: 15**

**NOTICE VO: 14**

**VERDICT: 91%**



## LAST NINJA III

Editeur: **SYSTEM 3**

Testé sur ST par Seb.

Déjà testé sur Amiga dans Joystick N° 21

On ne sait pas si c'est la foi en un monde meilleur qui le pousse, mais notre ami le Dernier Ninja vient de repartir pour lutter contre le mal. Cette fois, le mal est, effectivement très méchant, et le grand prêtre qui envoie ses ondes négatives dans tous les sens ne souhaite que mort et désolation pour tous. Notre ninja va donc traverser les éléments terre, air, feu, eau et non-élément pour atteindre le grand prêtre lui-même et tenter de lui foutre une volée. Dans chaque niveau, le ninja doit trouver un parchemin puis aller combattre le gardien de la porte qui mène au niveau de conscience suivant.

Partout, sont cachés des objets de toutes sortes; vous pourrez les ramasser, les utiliser directement, ou bien les assembler pour fabriquer d'autres objets

qui vous serviront énormément. Le mode de visualisation de Last Ninja III est le même que dans les épisodes précédents, mais avec un système de contrôle beaucoup plus agréable et maniable, il faut juste quelques minutes de pratique pour maîtriser la chose. Les niveaux sont composés de nombreux écrans qui se succèdent par affichage, pas par scrolling, et sont souvent occupés par des ennemis qui se font une joie de s'approcher de vous pour vous frapper un petit peu, ou même beaucoup. Mélange d'aventure, avec les objets à trouver et à fabriquer, et d'arcade avec tous les combats, Last Ninja III est très intéressant. De plus, les graphismes sont très riches, surtout les décors, et les animations des personnages bien décomposées. On appréciera, en outre, l'introduction entièrement graphique et musicale qui met en action notre ninja en train d'escalader une muraille pour aller étrangler un garde; mais on regrettera l'imbécillité des ennemis pendant le jeu. Par exemple, si vous vous tournez vers une sortie et qu'un ennemi se trouve à un mètre de vous, il n'est pas rare de le voir se tourner face au mur en tentant d'avancer à travers ce dernier, alors qu'il ferait mieux de venir vous taper dessus, non?



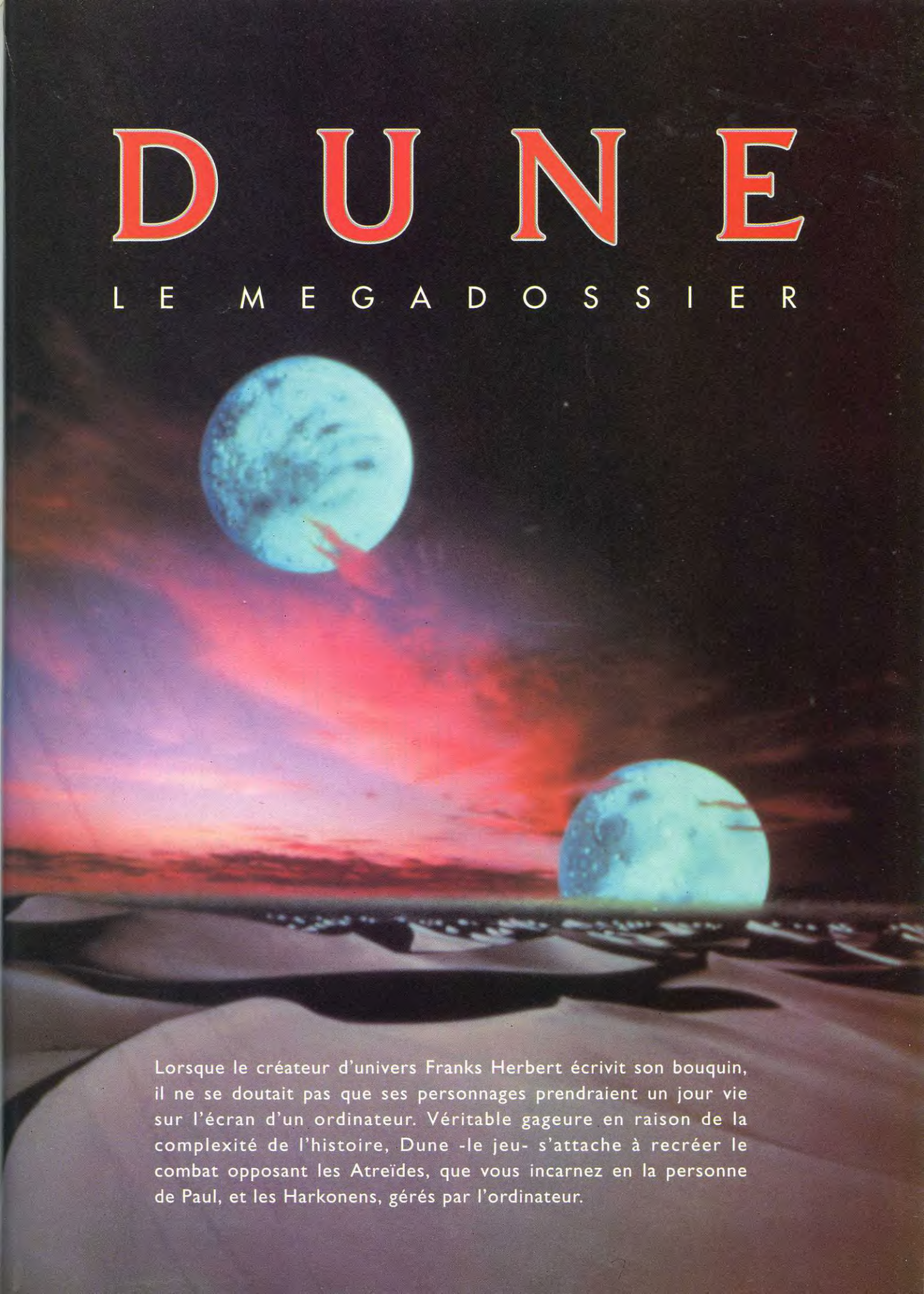
**GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 16**

**SON: 15 MANIABILITE: 15**

**VERDICT : 87%**

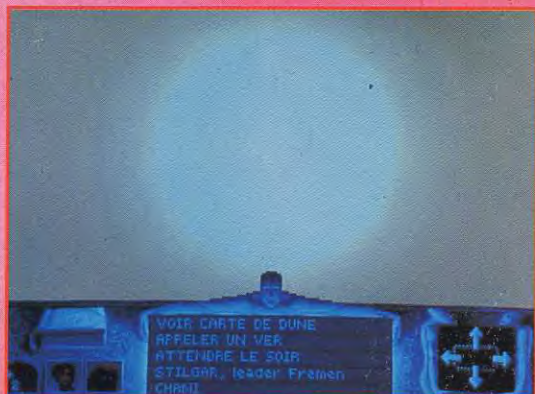
# DUNE

LE MEGADOSSIER

A surreal landscape featuring two glowing blue moons in a dark sky. A red comet streaks across the sky between the moons. The foreground shows a desert with sand dunes and a dark, textured surface.

Lorsque le créateur d'univers Franks Herbert écrit son bouquin, il ne se doutait pas que ses personnages prendraient un jour vie sur l'écran d'un ordinateur. Véritable gageure en raison de la complexité de l'histoire, Dune -le jeu- s'attache à recréer le combat opposant les Atréïdes, que vous incarnez en la personne de Paul, et les Harkonens, gérés par l'ordinateur.

# DUNE



Comme le roman, qui mène de front le "destin" personnel de Paul et celui de tout un monde, Dune est un équilibre parfait d'aventure et de stratégie, se fondant au fur et à mesure de la progression en un gigantesque wargame.

Sur Dune, le désert recouvre toute la planète. Egalement appelée Arrakis ou "planète de sable", Dune est le seul endroit où l'on peut trouver la substance la plus précieuse de tout l'univers, l'Épice. Météo: Pas de précipitations. Quelques indigènes, les Fremens, vivent cachés dans le désert.



Ce principe de "destinées" d'abord parallèle qui interagissent progressivement jusqu'à fusionner, fait sans aucun doute, penser à l'articulation du roman dont les en-têtes de chapitres, tirés d'un ouvrage fictif appartenant à la mythologie des personnages (Livre du Bene Gesserit) trouvent également un écho dans le destin de Paul qui, lui aussi, fusionnera littéralement avec son monde

par la suite (L'empereur Dieu de Dune, non traité dans ce logiciel). Mais trêve de papotages, commençons cette exploration qui vous permettra de progresser de façon optimum sans vous gâcher le plaisir de jouer.



Le début de la partie vous permet de prendre le logiciel en main. Explorez le palais et parlez avec tous les personnages. Écoutez les conseils de Dame Jessica (il faut toujours écouter sa maman) et rendez vous à votre premier Sietch. Une fois sur place, contactez Gurney Halleck. C'est lui qui pourra entraîner vos hommes de façon efficace.

## LA STRATÉGIE

Le jeu Dune est composé de 3 phases principales, plus la phase finale. Naturellement, il ne s'agit pas de coupures et en réalité, rien ne vous empêche d'essayer votre propre méthode. Pourtant, l'expérience (et les programmeurs) aidant, on peut, sans se tromper, suivre la stratégie dans l'ordre suivant.



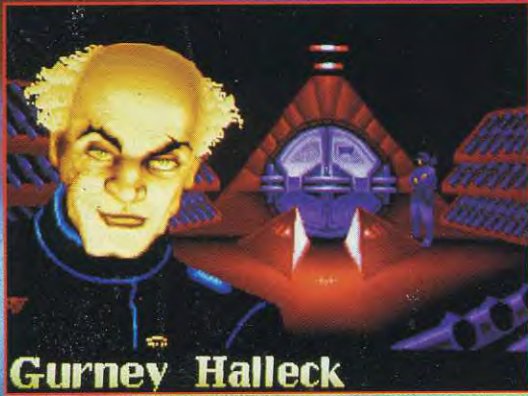
## I - EXPLOITATION DE L'ÉPICE

Dès que vous aurez rencontré les Fremens, commencez l'exploitation intensive de l'épice et ce, jusqu'à ce que Stilgar, le leader Fremens, se joigne à vous. A partir de ce moment, les sites d'exploitation tourneront tout seuls. Pour trouver de l'épice, vous aurez besoin du concours des prospecteurs. Ceux-ci se trouvent dans Sietch du milieu au-dessus du palais, on les repère facilement car ils ne souhaitent pas extraire l'épice. Surveillez-les de temps en

temps car une fois le site découvert, ils arrêteront de travailler. On les découvre facilement car dans ce cas, ils ne bougent plus sur la carte. Dès que vous commencerez à avoir des visions, ils continueront leur exploration sans votre concours. Les zones obscures sur la carte contiennent de l'épice.

**CONSEIL:** Les gisements d'épice les plus riches se trouvent au sud. Pour rentabiliser cette mane, les équipes méridionales devront posséder une moissonneuse. Hélas, on n'a rien sans rien et les vers, attirés par le bruit, risquent de détruire vos hommes. Il faudra donc adjoindre à ces équipes un Orni.





**Gurney Halleck**

## 2 - PHASE MILITAIRE.

Une fois que Stilgar vous "cautionne", commencez la phase militaire et entraînez des hommes.

**CONSEIL:** Aux alentours immédiats du palais, dans la région comportant 5 Sietch, le plus avantageux est de regrouper les hommes afin qu'un maximum profite de l'entraînement de Gurney.



## 3 - ECOLOGIE.

L'un des rêves des Fremens est de fertiliser le sol aride d'Arrakis. Cette phase démarre dès que Chani vous fait rencontrer son père. Pour planter des bulbes, prévoir de l'eau. Si vous partez d'un Sietch sans réservoir, monter un piège à vent.

**CONSEIL:** Utilisez les plantations contre les Harkonnens (ils abandonnent les forts envahis par les plantes). Comme la végétation s'étend toujours du sud au nord, plantez un peu au-dessus de votre palais.



**SUGGESTION:** les bulbes produisent aussi de l'eau, il est donc possible de tenter une expérience en construisant un piège à vent au-dessus des plantations. En enchaînant pièges et bulbes vers le nord, vous pourrez goûter aux joies de l'autarcie.



**Liet Kynes**



## 4 - PHASE FINALE

Lorsque tous les forts sont tombés, vous pouvez attaquer les Harkonnens dans leur fief. A l'aide de Tufir Awak, entourez l'adversaire avec 10 000 hommes.



**CONSEIL:** attendez que le bouclier tombe et que les Harkonnens se rendent pour pénétrer dans le palais.



# DUNE

## LES VILLAGES

Dans les villages, vous trouverez des contrebandiers. Ce sont eux qui vous vendront le matériel. Le premier nom permet de situer la zone dans laquelle se trouvent les villages en question. Afin de ne pas gâcher le suspense, je n'ai pas parlé des atomiques. Disons qu'ils se trouvent exclusivement dans un village de contrebandiers situé au sud du palais...



### ARRAKEEN-PYONS:

Moissonneuse, Orni.

### HAGA-PYONS:

Moissonneuse, Orni.

### SIHAYA-PYONS:

Moissonneuse, Orni, Krys.

### TSYMPO-PYONS:

Orni, Krys.

### OXTYN-PYONS:

Moissonneuse, Orni.

### TUONO-PYONS:

Orni.



## LES PRIX

D'un village de contrebandier à l'autre, les prix varient mais voici, en kilo d'épice, ce que vous coûtera le matériel de départ au prix moyen. Comme le montre le deuxième prix après marchandage, il est bénéfique de discuter.

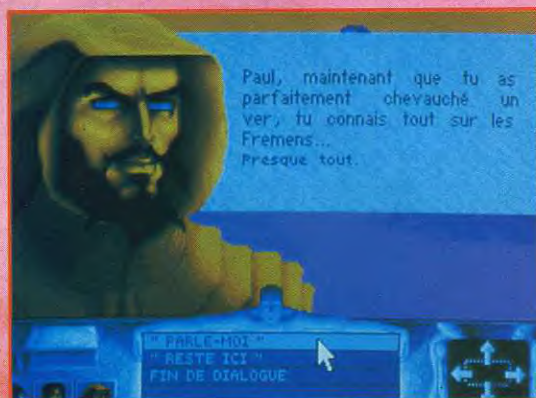
ORNITHOPTERE: 1600 Kilo 1400 Kilo

MOISSONNEUSE: 1000 Kilo 880 Kilo

KRYS: 300 Kilo 270 Kilo



**CONSEIL:** le premier contrebandier rencontré vous donnera un Orni. Utilisez-le pour les gisements d'épice.



## LES COMBATS

Alors que le sud du palais est riche en épice, le nord est riche en émotions. Plus vous monterez vers les Harkonens, plus les forts seront difficiles à prendre.

**CONSEIL:** Dès que vous aurez rencontré Stilgar, ne tardez pas à lancer des attaques. Harcelez les Harkonens sans jamais leur laisser de répit. Mettez 1000 hommes par troupe et donnez à chacune d'elles un atomique, dès que possible.



## MORAL

Le moral est important pour vaincre. Afin de le faire monter, chevauchez un ver. Conseil: chaque fort pris remontera le moral de TOUS les Fremens vivant sur Dune.

## EAU DE VIE

Dès que le premier réservoir est construit, Stilgar vous propose de boire de l'eau de vie (mélange tiré de l'épice).

**CONSEIL:** attendez que Dame Jessica vous dise de le faire (cela correspond à un charisme d'environ 50.)



## VISIONS

Lorsque l'eau de vie commence à faire son oeuvre, une visite dans la chambre du palais comportant un miroir vous permet d'admirer le premier effet visible de l'épice: le bleuissement des yeux. Comme effet,

je trouve que c'est plus sympa que la pupille dilatée. Plus le temps passe et plus vous pouvez envoyer et recevoir des messages lointains.



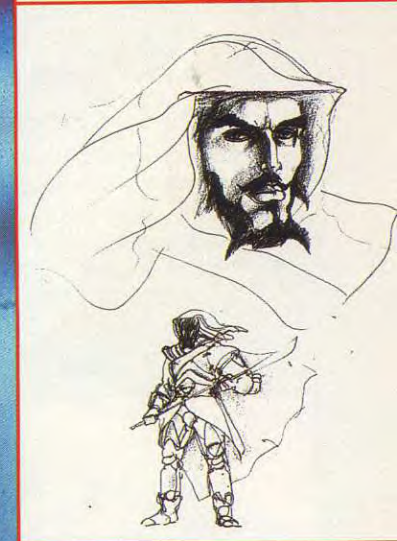
**CONSEIL:** Dès qu'une vision de bataille gagnée apparaît, rendez-vous sur place. Vous pourrez soit délivrer des Fremens, soit faire à votre tour des prisonniers qu'il sera possible de questionner.

En cours de partie, des visions montrant des Fremens malades vont vous arriver. Envoyez immédiatement Chani pour les soigner, faute de quoi l'épidémie (provoquée par les Harkonens) risque de s'étendre.



## L'EMPEREUR

Lorsque vous envoyez de l'épice, mieux vaut donner plus et ce dès le début du jeu; mis en confiance, l'Empereur espacera ses demandes et les retards d'un ou deux jours seront tolérés. En revanche, si vous envoyez moins, les Sardaukars de l'Empereur attaqueront au bout de deux fois et la partie s'arrêtera là. N'en faites pas trop non plus. Une bonne proportion est d'envoyer moitié plus, voire le double, mais jamais plus du double. C'est surtout au début de la partie que ces rapports avec l'empereur seront primordiaux car par la suite, les livraisons d'épice ne poseront plus de problème.



# DUNE



## PRODUCTION D'ÉPICE,

Si Duncan Idaho vous informe que la production est stable ou en très légère baisse, tout baigne. Enfin, façon de parler car l'eau n'est pas encore là.



Duncan Idaho

## ESPIONNAGE

Si un espion rend son rapport, ne tardez pas trop à attaquer. Toutefois, attendez un peu, vous saurez ainsi de combien d'hommes la forteresse dispose.

## LEXIQUE



**ARRAKIS:** surnommée "Dune" à cause de son aridité, cette planète est l'enjeu de nombreux pouvoirs en raison de la présence de gisements d'épice.

**CONTREBANDIERS:** peu recommandables, ces personnages vous vendront des ornis, des moissonneuses et des armes.



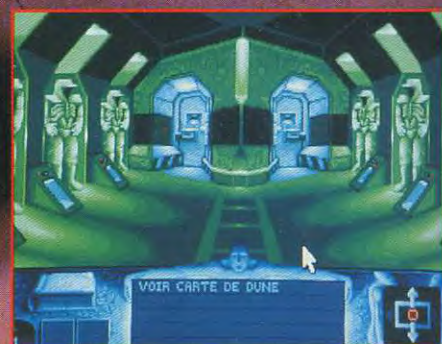
**FRANCK HERBERT:** Père de Dune, né en 1920 à Tocomo (état de Washington). Publie Dune World en trois épisodes dans la revue Analog en 1964. Refondu en un volume, le roman Dune gagne un an plus tard les prix Hugo et Nebula. Franck Herbert est décédé en 1986. Sur Terre, trois millions d'exemplaires de son roman Dune ont été vendus à ce jour.

**BULBES:** s'ils sont plantés près d'un piège à vent, ils produiront une végétation permettant de refertiliser la planète.

**CRYO:** le but de ce studio de création est de promouvoir, à l'étranger, des produits fabriqués en France. **DUNE, LE JEU:** Direction: Philip Ulrich - Réalisation: Rémi Herbulot - Production: Jean Martial Lefranc - Graphisme et Animations: Jean Jacques Chaubin / Didier Bouchon / Sohor Ty Programation: Rémi Herbulot / Patrick Dublanquet - Musique et sons: Stéphane Pick - Musique CD composée par Stéphane Pick / Philip Ulrich. (Que des bons).



**DISTILLE:** conçu par les Fremens, cet équipement vestimentaire filtrant la transpiration, permet à une personne vivant dans le désert de disposer d'une certaine autonomie.



**ÉPICE:** cette substance, qui colore en bleu les yeux de ceux qui en consomment, est la monnaie d'échange de tout l'univers (620 000 Solaris le décigramme). Elle donne le don de prescience et permet à Paul de recevoir des messages télépathiques.



**FORTERESSES:** prises aux troupes Harkonnens, elles comportent souvent des armes et du matériel.

**FREMENS:** hommes libres du désert. Attendent leur messie qu'ils nomment Muad d'ib. Ce messie, c'est Paul et par extension, vous.



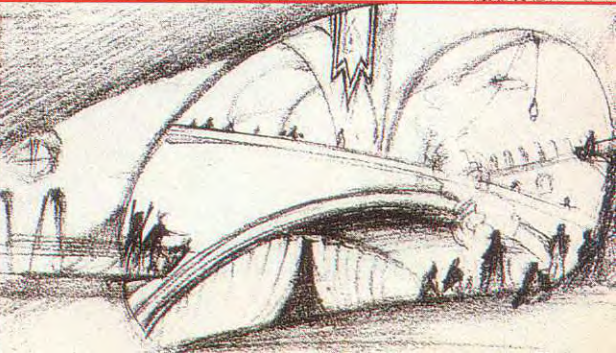
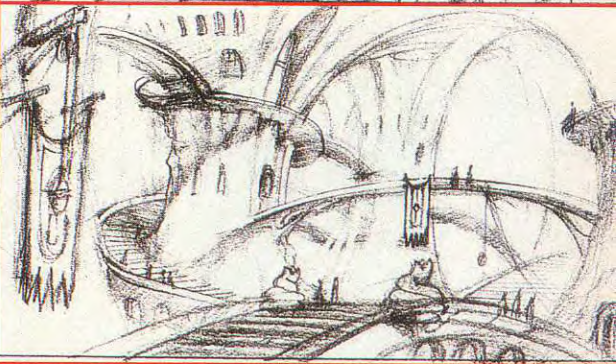
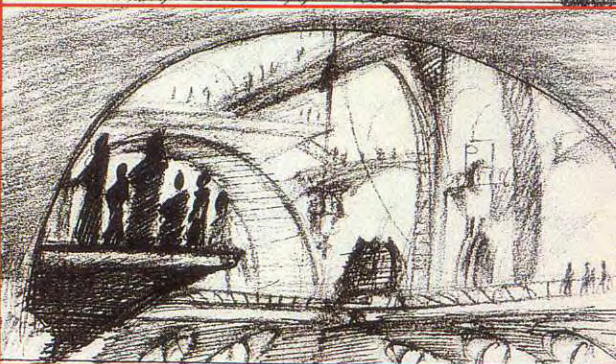
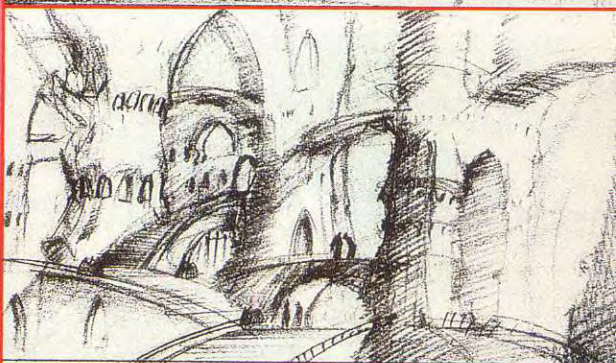
**MOISSONNEUSES:** appareils destinés à extraire l'épice du sable. Leurs vibrations attirent hélas les vers, aussi faut-il équiper d'un orni les extracteurs qui travaillent dans les régions à risque (au sud). On trouve ce matériel chez les contrebandiers.



**ORNITHOPTERE:** Appelé Orni, cet engin hybride d'hélicoptère et de libellule est au début du jeu votre seul moyen de transport. L'un d'eux vous attend en bas du palais. Par la suite, vous pourrez monter un ver.

**PIEGES À VENT:** appareils permettant de récupérer l'humidité dans de gigantesques réservoirs.

**SARDAUKARS:** troupes d'élites de l'Empereur Padisha. Débarqueront inmanquablement si vous ne lui livrez pas d'épice.



# DUNE

**SIETCH:** nom que les Fremens donnent à leurs habitations. Les Sietch sont disséminés un peu partout et leur découverte constitue l'une de vos préoccupations.

**SHAI HULUD:** vieil homme du désert. Nom donné aux vers par les Fremens.

**VERS:** vivant dans le sable et appelé parfois faiseurs. L'épice est le produit de leurs déjections. Certains Fremens peuvent les chevaucher.

**WAOW:** ce que tout joueur normalement architecturé dit de ce jeu.



## DUNE CD



"BIENTOT DUNE 2", est-il annoncé à la fin du jeu.

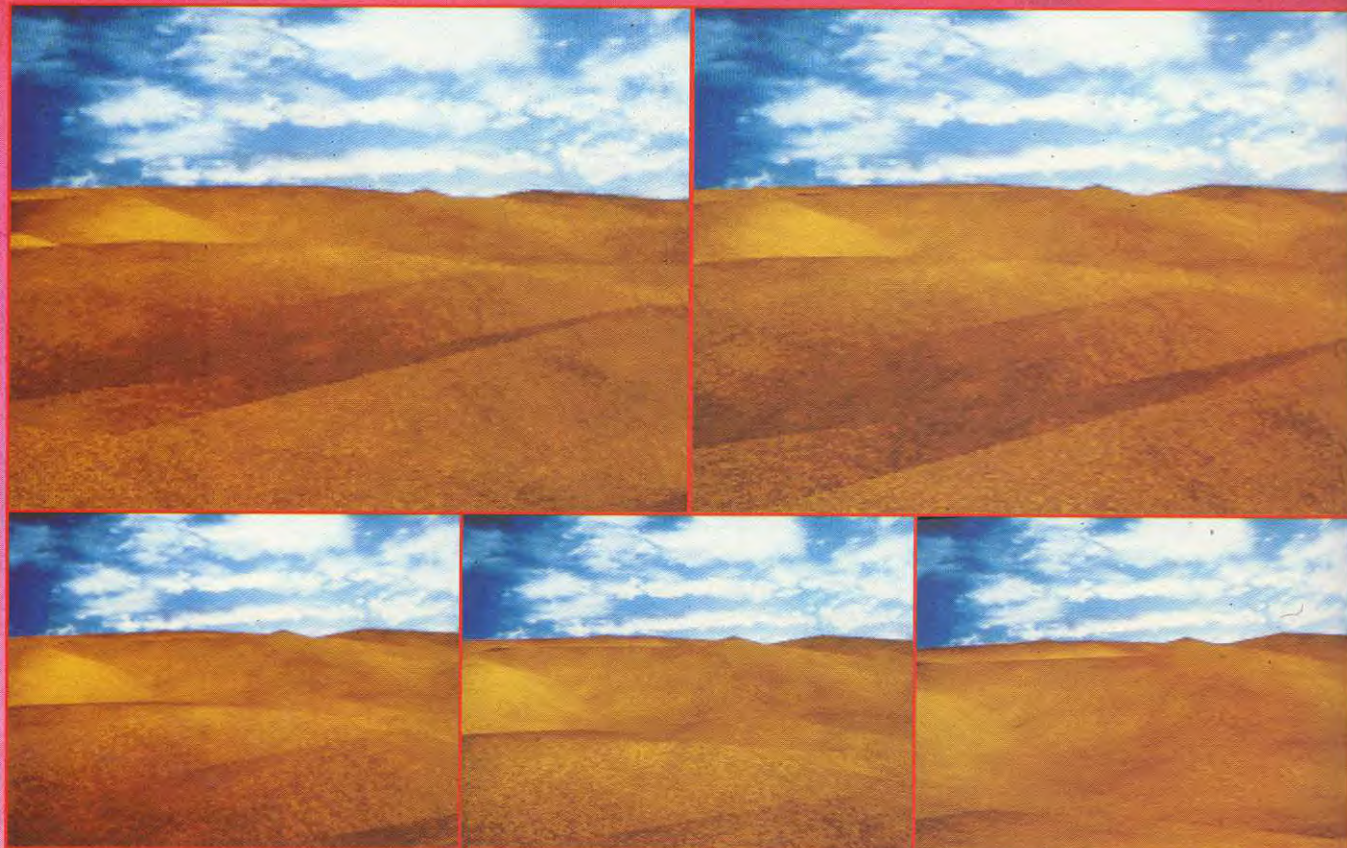
Eh oui, Dune sur CD ROM paraîtra en septembre.

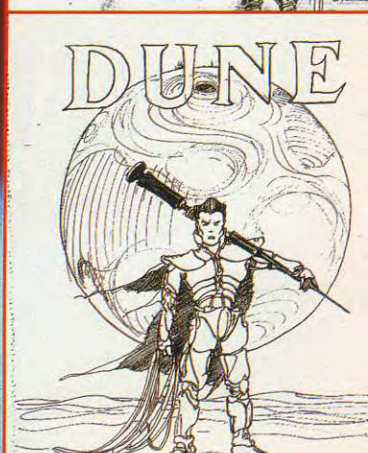
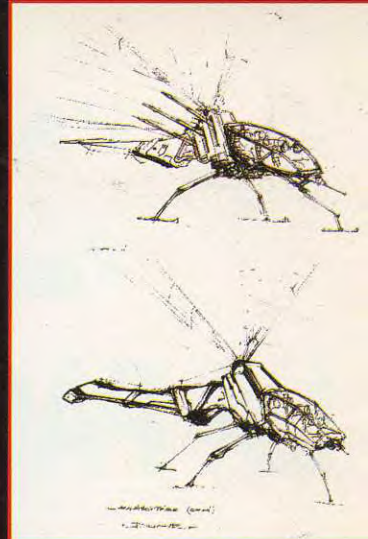
Le jeu, qui comportera des textes en français et des voix digitalisées en anglais, a subi une importante refonte.

Le grand livre de Dune, comportera des animations et photos digitalisées directement importées du film Dune de David Lynch. Mieux encore, les balades dans le désert seront en images fractales 256 couleurs.

Comme on peut le voir sur cette série d'images, ça va déménager un maximum, d'autant qu'il ne s'agit là que d'une première mouture non optimisée.

A noter qu'à l'heure où vous nous lisez, le CD audio de la bande son, édité par Virgin sous le label Venture, sera disponible dans le commerce.





Ce dossier a été réalisé sous épice par Cyrille "Moulinex" Baron, Manta Impérial. L'inos pour le mettre en page, était encadré par douze Sardaukars, et manipulé par La Voix: "TRAVAILLE...VAILLE...VAILLE..."

**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

**O**n 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.

**M**ais 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 avion)

(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.



**PETITES  
ANNONCES**  
103 Boulevard Mac Donald  
75019 PARIS

**Amiga**

**Achat**

Département 6  
Ach. Nbrx jx sur Amiga à bas prix. Contacter Hery Gwenaël, 197 Rte de Bellet, 06200 Nice.

Département 59  
Ach. jx et Vds. news et utilitaires à bas prix. Cherche lecteur externe à 1200 Frs maxi et contacts toutes régions. Contacter Olivier, au (16) 27 35 64 11.

Département 66  
Ach. pour Amiga, tous programmes, livres, docs, compilateurs pour Amos. Contacter Christian Tremoulet, 14 rue Jean Rebol, 66000 Perpignan.

Département 69  
ACh. jx, utilitaires sur Amiga. Contacter Mr Eluere Eddy, 70 Bd Vivier Merle, 69003 Lyon.

Département 75  
Ach. A500 + rangement + joy + souris + jx + disques vierges : 2400 Frs. Contacter Sofiene, au (16) 45 70 97 44.

**Contact**

Département 11  
Amiga 2 ST, cherche contacts pour échanges de logiciels, débutants bien venus. Vds. jx sur toutes consoles. Contacter Foulon Stéphane, 11 rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne, ou au (16) 68 65 05 49 HR.

Département 11  
Cherche contacts super cool sur A500 et A600. Contacter Gozillon Raphael, 4 rue de la coumelle, 11400 Villeneuve la Comptal, ou au (16) 68 23 05 99.

Département 11  
Cherche contact pour échange et vente de jx. Contacter Aranud Monier, 33 rue Lapasset, 11400 Castelnaudry, ou au (16) 68 23 12 85.

Département 11  
Cherche contact sur Amiga, possède news, échange sur toute la France, débutant acceptés. Contacter Pouvillon Christophe, 17 rue Gambetta, 11400 Castelnaudry.

Département 13  
Pour avoir des news, contacter Chris, de 18h30 à 20h, au (16) 42 87 53 83.

Département 18  
Ech. ou Ach jx, utilitaires (Epic, Reorder 2), Contacter Odeau Nicolas, Les champs des merisiers, 18500 Vignoux sur Barageon, ou au (16) 48 51 51 38.

Département 29  
Débutant cherche contact sur A500. Contacter Meunier Kervin, 29100 Poullan/Mer. Cherche contact sur 6128. Téléphoner au (16) 98 74 55 57.

Département 30  
Cherche contacts sérieux sur Amiga, pour échange de jx, utilitaires, démos, débutant bien venu. Contacter Pralong Christophe, 18 rue des Paquerette, 30100 Ales.

Département 44  
Recherche coders, graphistes, musiciens pour compléter groupe (demos). Contacter Bail Sylvain, 4 rue de Jemmapes, Apt 13, 44000 Nantes, ou au (16) 40 48 77 65.

Département 51  
Cherche contacts, débutants bien venu, possède Elvira 2, Vroom, Adams Family, Risky... Téléphoner au (16) 26 36 06 13.

Département 57  
Cherche contacts pour échange jx, utilitaires, démos. Contacter Gaujacq Julien, 10 rue de Servigny, 57117 Novilly.

Département 57.  
Cherche contacts super cool pour échanges (jx, utilitaires). Contacter Maire Thierry, 13 place de Gaulle, 57157 Marly, ou au (16) 87 63 45 51.

Département 60  
Cherche contact sur Amiga pour échanger news ou oldies, réponse assurée. Contacter Piallat Jérôme, 9 av de la Mame, 60200 Compiègne, ou au (16) 44 86 35 70.

Département 62  
Cherche contacts sérieux sur Amiga. Ach. news, sur région de St Omer si possible. Contacter Damien, au (16) 21 98 11 92.

Département 62  
Cherche contacts sérieux sur A500. Contacter Delhomel Anthony, 10 rue de Douai, 62300 Lens.

Département 68  
Recherche programmeur 68000 ayant du temps et du talent pour jx. Contacter Ralph LeGall, 24 rue du chateau, 68720 Zillisheim, ou au (16) 89 06 38 96.

Département 73  
Cherche contacts sur A500. Ech. jx, utilitaires, démos. Contacter Raphael Mougin, le Platon, 73160 St Cassin, ou au (16) 79 69 01 84.

Département 74  
Cherche contacts pour échange de news, possède de Nbrx jx. Contacter Nicolas Favrat, L'etire Brethonne, 74890 Bons en Chablais.

Département 75  
Cherche contact sérieux, rapide et durable pour échange de news et utilitaires. Contacter Thomas Missinhoun, 50 ave Edison, 75013 Paris, ou entre 16h30 et 18h00, au (1) 45 85 65 68.

Département 75  
Ech. news Amiga, contact débutant bien venu. Vds. jx D Dragon 2 et Jewel Master : 300 Frs ou 150 Frs pce. Vds. jx Amiga. Contacter Michel, au (1) 42 06 92 16.

Département 78  
A500 cherche contacts pour échanges de news. Contacter Mr Michael Menu, 28 bis quai des Martyrs, 78700 Conflans Ste Honorine.

Département 78  
Cherche contact sur A500 (jx, utilitaires, docs), envoyerliste à : Melle Kranenwitter Carole, Ch du Felix Reynaud, Les Rouquiers Bt A, 83500 La Seyne/Mer, ou au (16) 94 30 63 72.

Département 79  
Cherche contacts over cool sur A500, échange démos, jx, utilitaires. Contacter Henry Charpentier, 3 ave de Limoges, 79000 Niort.

Département 79  
Cherche contacts over cool sur A500, pour échange de démos, jx, utilitaires. Contacter Potiron Bertrand, 46 rue de l'aéodrome, 79000 Niort.

Département 80  
Ech. Ach. Vds. news sur A500, possède Nbrx titres, débutants acceptés. Contacter Magnier Fabrice, 1 rue Maurice Thorez, 80330 Longueau.

Département 83  
Programmeur Amiga-Pc cherche bon graphiste pour conception de jx (dans le Var si possible). Contacter Gael, après 18h30, au (16) 94 57 63 04.

Département 93  
Cherche contacts sérieux et durable, possède Agoni, A Tennis... Téléphoner au (1) 48 33 21 93.

Département 93  
Pc ST Amiga, cherche contact sérieux, Nbrx jx, utilitaires, et divers. Contacter Bellier Stéphane, 13 allée d'Anjou, 93330 Neuilly S/Seine.

Département 93  
Ech. jx sur Amiga (Epic, Eyes of the Beholder 2...). Contacter B Le Breton, Bt A, N° 111, 93150 Le Blanc Mesnil.

Département 94  
Ech. Nbrx jx sur A500, contacts sympas sur région Paris. Contacter Renzy, 13 rue G Simonet, 94200 Ivry, ou au (1) 46 70 89 67.

Département 95  
Amiga échange jx, démos, utilitaires, possède Nbrx news. Contacter Flamand Fabrice, 49 allée G Clemenceau, 95100 Argenteuil.

Département 99  
Cherche contact sérieux, non débutant, amateur wargames. Contacter Francois Eudier, Gruengasse 17-8, A-1050 Vienne, Autriche, ou au 19 43 222 5659142.

**Vente**

Département 6  
Vds. Epic, super Ski 2, Heimdal, Robocop 3, Another World, Robin Hood, Monkey Island 2, Battle Isle, Wroom. Contacter Yann, au (16) 93 09 12 86.

Département 13  
Vds. pour Amiga, extension memoire A501 : 2000 Frs. Vds. news à bas prix. Contacter Fabrice Campagna, 84 Trs des écoles St Menet, 13011 Marseille.

Département 24  
Vds. ou Ech. des jx à bas prix. Contacter Fabien, au (16) 53 09 13 75.

Département 25  
Vds. softs Amiga tous genres. Contacter Boinot Alexandre, La planée, 25160 Malbuisson, ou au (16) 81 69 63 95.

Département 26  
Vds. A500 + 1 Mo + joy + souris + Nbrx jx ou échange contre jx SFC : 3500 Frs, ou 4000 Frs, avec moniteur couleur. Téléphoner, au (16) 75 27 90 13.

Département 27  
Vds. jx à bas prix. Contacter Bedu Franck, 55 Clos des Vallons, 27120 Houlbec Cocherel.

Département 27  
Vds. A500+, moniteur 10835 + Nbrx Disks, le tous sous garantie, emballage d'origine : 4500 Frs. Contacter Frédéric, après 19h, au (16) 32 38 01 52.

Département 44  
Vds. A500 + Nbrx jx. Vds. jx 1/1, ou par pacj. Contacter Regis, au (16) 40 53 54 91.

Département 46  
Vds. A500 + écran 10835 + extension 512 Ko + joystick + Nbrx disques + souris, TBE : 4000 Frs. Contacter Arb-naud, le week-end, au (16) 65 34 18 69.

Département 54  
Vds. originaux sur Amiga : F18, Magnum 4, Indy 3, Ninja... Contacter Gutzwiller Steve, au (16) 82 89 31 59.

Département 54  
Vds. très Nbrx jx sur A500 à bas prix. Contacter Sandy, 25 rue Pierre Brosolette, 54800 Jarny.

Département 58  
Vds. et Ech. jx sur A500, échange dans le 58 et 89 seulement. Contacter Modux Jacques, Le Bourg, 58800 Hery.

Département 59  
Vds. A500 + moniteur + Ext + lecteur externe + Nbrx jx : 3000 Frs. Contacter Rémy, au (16) 28 43 16 46.

Département 59  
Vds. jx pour Amiga (Golden Axe; Carthage, Jeanne d'Arc, Global Commander, IK) entre 50 et 70 Frs, ou le tout : 300 Frs. Contacter Samuel, au (16) 20 61 46 49.

Département 59  
Vds. A500 + 1084S + Ext 512 Ko + joystick + souris et tapis + utilitaires + Nbrx jx : 4800 Frs. Contacter Emmanuel, au (16) 28 69 39 56.

Département 62  
Vds. Nbrx jx Amiga et MD. Contacter Xavier, au (16) 21 20 01 31.

Département 62  
Vds. A500 + moniteur couleur + Nbrx disques + souris + boîtes de rangements + 3 joys + Ext 5112 Ko : 3900 Frs, ou 3200 Frs sans moniteur. Contacter Franck, au (16) 21 28 48 92.

Département 67  
Vds. Nbrx jx à très bon prix sur Amiga. Contacter Zeller Thierry, 10 rue de Nontron, 67000 Strasbourg, ou au (16) 88 39 74 73.

Département 72  
Vds. jx Amiga. Contacter Frédéric Piron, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 73  
Vds. jx originaux A500, 50 Frs pce + le port 10 Frs (Power Monger, Populous, Compil Adventure...). Contacter Christian, au (16) 79 25 99 07.

Département 74  
Vds. jx Amiga à bas prix + imprimante Panasonic (état neuf) + Nbrx programmes + support : 1190 Frs. Téléphoner au (16) 50 34 56 95.

Département 75  
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur externe + 2 joy + boîte de rangement + Nbrx jx : 2950 Frs à débattre (valeur : 6000 Frs). Vds. GB + 3 jx : 600 Frs. Contacter Jack, après 22h sur Paris, au (1) 43 61 45 40.

Département 75  
Vds. Imprimante Epson LX800 : 180 cps, vendu avec cables, en TBE : 890 Frs. Contacter Antoine, sur Paris, au (1) 48 87 48 56.

Département 75  
Vds. A500 + Ext 512 Ko + péritel + joystick + souris + Nbrx jx (F19, Elvira, Simcity...) : 2900 Frs. Téléphoner au (1) 45 62 29 97.

Département 75  
Vds. A500 + 1084S + DD 20 Mo, ss garantie + Nbrx utilitaires + 2 joy infra-rouge + souris optique + Ext 512 Ko + livre : 6000 Frs. Contacter Martin, au (1) 48 77 41 50.

Département 75  
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur externe 3" + carte Action Replay MK 3 + joy + Nbrx logiciels : 3000 Frs. Contacter Thomas, au (1) 43 43 02 18.



**LA VIDEO-JEU PASSION**

**SCORE-GAMES reprend VOS JEUX ET CONSOLES en bon état sur GAME GEAR, MEGADRIVE, GAME BOY, SUPER NINTENDO, SUPER FAMICOM, NEO GEO (paiement immédiat en magasin, sous 72 heures maximum en VPC) et revend les jeux et les consoles toutes marques**

**+ 2000 JEUX D'OCCASIONS ET NEUFS**

**+ 200 JEUX A MOINS DE 100 F**

**CARTE DE FIDELITE donnant droit à 10 % DE REMISE**

**LE NUMERO 1 DE LA VENTE DE JEUX D'OCCASION**

**VENTE PAR CORRESPONDANCE ET MAGASIN**

**17 rue des Ecoles 75005 Paris**

**(1) 43 290 290**

Ouvert le lundi de 14h à 19h30 et du mardi au samedi de 10h à 19h30  
ACCES : Métro Cardinal Lemoine  
RER St Michel • Bus : 63-86-87



**Département 91**

Vds. sur ST 17 jx originaux de 60 à 130 Frs (Gods, Bat, Lemmings...). Contacter Virginie Visac, 46 rue des 3 chenes, 91800 Brunoy, ou au (16) 60 46 75 29.

**Département 91**

Vds. 520 STE + 2 manettes + souris + livres et boites de rangement + Nbrx jx dont news : 2000 Frs. Contacter Mathieu, après 17h30, au (16) 69 24 77 90.

**Département 91**

Vds. 520 STE + Nbrx disks + souris + joystick : 2200 Frs à débattre. Contacter Bao, après 20h, au (16) 46 77 71 44.

**Département 92**

Vds. STE, sous garantie 1 an : 1700 Frs. Contacter Le Chinois, après 20h, au (1) 46 61 52 67.

**Département 92**

Vds. 520 STE sous garantie + souris + disquettes + 2 joysticks + meuble informatique noir : 2500 Frs (valeur : 3700 Frs). Contacter David, après 16h, au (1) 47 89 42 05.

**Département 92**

Vds. 1040 STE + moniteur couleur + imprimante + jx + joystick (valeur : 5700 Frs) : 4200 Frs. Contacter Stéphane, à partir de 17h, au (1) 46 30 66 58.

**Département 92**

Vds. 520 ST + joy + 30 jx + createur de jx + souris : 1200 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 46 68 41 43.

**Département 92**

Vds. jx STE : Skeek, Beach Volley, Kick Boxing, B Brothers... 500 Frs. Contacter Bruno, après 19h, au (1) 46 78 40 27.

**Département 93**

Vds. 520 STF + moniteur + joy + Nbrx jx : 3500 Frs. Contacter Alexandre au (1) 43 08 87 85.

**Département 93**

Vds. écran Atari SC 1224 + cable + Nbrx jx + boites de rangement + tapis souris : 2000 Frs (valeur : 5000 Frs). Contacter Christophe Gailly, 6 allée des myosotis, 93110 Rosny sous bois.

**Département 94**

Vds. 1040 STE + moniteur 1435 + imprimante 24 aiguille + Nbrx logiciels, et vend une GG. Contacter Bui Sylvain, 88 bis rue Pasteur, 94380 Bonneuil, ou au (1) 43 77 06 58.

**Département 94**

Vds. 1040 STE + moniteur couleur SC1425 + joy + souris + jx et utils + accessoires, le tout en TBE, valeur : 9000 Frs, vendu : 5000 Frs + nouveautés. Contacter Stéphane, après 18h, au (1) 49 77 55 05.

**Département 94**

Vds. 520 ST DF + joysticks + souris + tapis + péritel + très Nbrx jx + Nbrx magazine + utilitaires + disks vierges : 1990 Frs. Contacter Alain, au (1) 43 77 58 75.

**Département 95**

Vds. Nbrx jx et ST : 150 Frs dont captive... Téléphoner au 01 au 14 juillet au (16) 39 60 68 02 et du du 16 au 31 juillet au (16) 79 35 47 00.

**Département 95**

Vds. 1040 STF + souris + cable + boite + Nbrx jx. Contacter Nicolas, au (16) 34 14 96 80.

**Autres**

**Achat**

**Département 28**

Recherche Neo-Geo + jx, à prix sympas. Téléphoner au (16) 37 81 82 37.

**Département 69**

Ach. Neo-Geo + 1 jeu + 2 manettes : 2500 Frs maxi. Contacter Richard, au (16) 74 89 56 02.

**Département 92**

Ach. jx pour Mattel, CBS, Vectrex, Atari. Ach. vieux micros, pour collection (800XL, C64, ZX...). Contacter Emmanuel, après 19h, au (1) 47 14 05 22.

**Contact**

**Département 13**

Cherche contacts sur Neo-Geo, à Martigues et alentours. Contacter David, au (16) 42 06 02 13.

**Département 92**

Game Over, le Fazine 100 % humour est disponible, contre 4 Frs en timbre. Contacter Francois Drougard, 4 rue du Tintoret, 92600 Asnieres, ou sur 3615 Joystick, Bal : Gameover.

**Vente**

**Département 23**

Vds. C64 + lecteur K7 + 35 logiciels + joy + paddles + docs + 2 alim + cables : 900 Frs à débattre + matériel pour 800 XL Spectrum. Contacter Safar Fred, 5 rue du P Fery, 27180 Arnières sur Iton, ou au (16) 32 39 28 03.

**Département 25**

Vds. jx Lynx : 150 Frs pce ou 1250 les 10. Contacter Xavier, à partir de 18h, au (16) 81 82 07 47.

**Département 31**

Vds. Synthé + accessoires. Vds. jx Neufs sur Atari, jx Spectrum : 30 Frs pce. Contacter Jean Olivier, au (16) 61 21 95 34.

**Département 59**

Vds. Neo-Geo + 2 manettes + Fatal Fury, Blues Journey, Magician Lord : 5000 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 20 92 15 24.

**Département 59**

Vds. Neo-Geo, garantie 6 mois + magician Lord + 2020 Baseball + Fatal Fury : 4200 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 20 70 51 50.

**Département 62**

Vds. sur Neo-Geo : Baseball Stars : 7800 Frs, achète Soccer Brawl, Fatal Fury, Last Resort à 850 Frs. Contacter David, au (16) 21 76 83 69.

**Département 62**

Ech. sur Neo-Geo : Baseball Stars, contre Ninja Combat, ou Nam 75, ou Ghost Pilot, ou Golf, ou : 750 Frs. Contacter David, au (16) 21 76 83 69.

**Département 75**

Vds. Lynx + 3 jx : 250 Frs, MD + jx et Gamegear + jx. Contacter Olivier, au (1) 43 40 41 29.

**Département 75**

Vds. lynx + 7 jx + alimentation + piles + pare-soleil : 990 Frs en TBE. Contacter Boris, au (1) 45 32 15 14.

**Département 75**

Vds. CBM 128/64 bon état, lecteur DK, K7, Nbrx softs, progs... : 1700 Frs. SOS 520 ST, cherche logiciels. Contacter Tytgat J Marc, 4 rue du Congo, 75012 Paris, ou au (1) 43 43 53 58.

**Département 92**

Vds. Lynx + 7 jx + adaptateur secteur : 1200 Frs, ou échange contre GG + jx. Téléphoner au (1) 47 37 06 40.

**Département 93**

Vds. jx Neo-Geo : Eightman : 900 Frs et Last Resort : 1000 Frs. Contacter Hervé, au (1) 43 00 27 90

**Département 95**

Vds. jx Neo-Geo (Mutation Nation, Asso 2...). Cherche SFC + jx (Fra et Jap). Contacter Semhoun Dany, 4 passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles, ou au (1) 34 19 99 87.

**Département 95**

Vds. Neo-Geo + Robo Army + 1 manette + alimentation, en TBE : 2450 Frs. Téléphoner au (16) 30 37 85 67.



**S.A.V. ATARI/AMIGA/PC**

Pose lecteur  
Pose extension  
Réparations sous 48 heures  
si pièces dispo

**Dépôt - Vente**

Toutes nos occasions  
sont garanties 6 mois

**AMIGA**

A600 3290,00 F  
A600 DD 20 Mo 4790,00 F

**Consoles**

NEC - SEGA - NINTENDO - NEO-  
GEO - SUPER FAMICOM

Plus de **2000** logiciels d'occasion en stock  
sur ATARI / AMIGA / PC / AMSTRAD / SEGA /  
NINTENDO / NEC

**OCCASIONS jusqu'à 50% du prix du neuf**  
**GARANTIE 6 mois sur AMIGA, ATARI, PC.**

**Votre AMIGA, ST, PC nous intéresse.**

Pour vendre, pour acheter, pour échanger, **la solution, c'est J.B.G.**

**Contactez le 45 41 26 04**

**J.B.G.**

163, avenue du Maine - 75014 PARIS

Métro: Alésia ou Mouton-Duvernet

Tél. : **45 41 41 63** ou **45 41 44 54**

Ouvert de 10 h 00 à 19 h 00 du lundi au samedi inclus.

**Exclusif**

J.B.G. rachète votre ordinateur,  
même en panne  
**ATARI et AMIGA**

Vente par correspondance  
Pour tous vos achats,  
téléphoner au 45 41 41 63

**ATARI**

1040STE 3290,00 F  
520STE 2490,00 F

**PC AT**

Exemple de configuration  
386SX16 - Ram: 1 Mo; DD: 40Mo;  
Lecteur: 1,44 Mo; VGA couleurs  
**8600,00 F TTC**

Autres configurations : nous consulter

Lecteur ST/Amiga 650,00 F  
**PROMO** Ext. 512 Ko Amiga 290,00 F  
Ext. STE 512 Ko 350,00 F

**Cpc**

**Achat**

Département 50  
Ach. carte FO : 80 s (200 Frs),  
Hercitel Cpc 2R : 2000 Frs.  
Contacter Pierret Johan, 24 place  
Victor Hugo, 51530 Dizy.

Département 51  
Ach. carte FO : 80 s (200 Frs),  
Hercitel Cpc 2R : 2000 Frs.  
Contacter Pierret Johan, 24 place  
Victor Hugo, 51530 Dizy.

**Contact**

Département 17  
Ech. Cpc 6128+, moniteur cou-  
leur + Nbrx jx + adaptateur  
contre MD, ou MS + jx, ou :  
2000 Frs. Téléphonez au (16)  
46 01 12 00.

**Vente**

Département 1  
Vds. imprimante DMP 2160  
pour Cpc : 1000 Frs. Téléphonez  
après 18h, au (16) 78 98 05  
56.

Département 8  
Vds. Cpc 6128 couleur + 1 joy-  
stick + Nbrx jx + tuner + meuble  
+ Disco 6 et 2 + radio-réveil  
+ compils : 2200 Frs à débattre.  
Contacter Jean Baptiste, après  
18h, au (16) 24 38 55 64.

Département 13  
Vds. 6128 couleur + Nbrx jx  
+ manette + manuel + ralonge  
+ double manette + synthé  
vocal : 3500 Frs. Contacter  
Martial, après 19h, au (16) 42  
88 01 48.

Département 28  
Vds. Cpc 6128+ couleur, nbrx  
jx, Multi 2, Disco 6.0, éducatifs,  
Disks vierges... Contacter Julien,  
au (16) 37 37 66 34.

Département 38  
Vds. Cpc 464 couleur + 2  
manettes + 1 imprimante + 1  
lecteur de disques + doubleur  
de joystick + Nbrx jx : 4000  
Frs. Contacter Cedric, au (16)  
76 89 80 19.

Département 39  
Vds. pour 6128 : Baby Joe :  
150 Frs, Blues Brothers : 150  
Frs, Simpsons : 100 Frs, moni-  
teur mono : 500 Frs à débattre,  
adaptateur TV : 350 Frs.  
Contacter Yvan, au (16) 84 85  
00 65.

Département 57  
Vds. Cpc 6128 + moniteur +  
Nbrx jx + boîtes + Tuner TV + radio  
réveil + joy + manuels, TBE  
: 2550 Frs. Contacter Frédéric,  
après 18h, au (16) 82 55 02  
91.

Département 60  
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx  
jx + boîtes + Tuner TV + radio  
réveil + joy + manuels, TBE  
: 2500 Frs. Vds. imprimante  
DMP2160 + TTX : 700 Frs, ou le  
tout : 3000 Frs. Téléphonez au  
(16) 44 03 35 16.

Département 72  
Vds. jx pour Cpc 6128 : 50 Frs  
pce (Equinox, Infernal Mouse,  
La Crypte des Maudits...).  
Contacter Raineau Cyril, 66  
Rte de Degre, 72000 Le Mans.

Département 73  
Vds. 6128 couleur + Nbrx jx  
+ logiciels de dessin + 2 joy-  
sticks + doubleur + revues +  
kit de télécharge, en TBE  
: 2000 Frs à débattre.  
Téléphonez au (16) 43 23 38  
32.

Département 75  
Vds. Cpc 6128 + moniteur cou-  
leur + Nbrx jx + adaptateur  
2 joysticks + 2 joy : prix à  
débattre. Contacter Michel, au  
(16) 42 06 09 64.

Département 77  
Vds. Cpc 6128 couleur + 2 joy-  
stick + Nbrx jx : 2000 Frs +  
imprimante Dmp 2000 : 1000  
Frs. Téléphonez au (16) 47 67  
33 48 HB.

Département 78  
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx  
jx et disks vierges + joy : 1800  
Frs à débattre. Téléphonez au  
(16) 30 93 43 27.

Département 79  
Vds. Cpc 464 mono : 600 Frs  
+ lecteur de disques + 5 jx et util-  
s : 800 Frs à débattre. Téléphonez  
après 18h, au (16) 45 80 96  
41.

Département 91  
Vds. jx sur Cpc : Simpsons, F  
Fight, Terminator 2, WWF...  
de 55 à 150 Frs. Téléphonez  
au (16) 69 21 54 26.

Département 91  
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx  
jx + manuel + utilitaires : 2490  
Frs. Contacter Eric, au (16) 64  
91 45 61.

Département 91  
Vds. jx pce Cpc 6128 (état neuf)  
: 100 Frs pce. Contacter Cédric,  
au (16) 89 83 91 19.

Département 91  
Vds. 6128 couleur + 3 joystick  
+ adaptateur TV + manuel +  
radio réveil + Nbrx jx + util-  
s : 3000 Frs. Téléphonez entre  
8h30 et 19h30, au (16) 60 83  
18 48.

Département 91  
Vds. 6128 couleur + Nbrx jx  
+ joys + boîte de rangement  
+ copieur + logiciel de dessin  
+ util + meuble : 2700 Frs.  
Téléphonez le soir, au (16) 60  
83 00 72.

Département 91  
Vds. 6128+ couleur + manette  
+ Nbrx jx + kit de télécharge-  
ment + revues : 1900 Frs.  
Contacter Julien, au (16) 60  
19 12 03.

Département 92  
Vds. Cpc 6128 + moniteur cou-  
leur + joy + disks + manuels  
+ copieur + jx + boîte de ran-  
gement : 1200 Frs. Contacter  
Thomas, au (1) 46 03 23 56.

Département 92  
Vds. 464 mono + lecteur disks  
+ Nbrx jx + 2 joys : 1790 Frs,  
ou échange contre A500, ou  
Neo-Geo + 1 jeu. Contacter  
Jérôme, de 19 à 21h dans le  
92 seulement, au (1) 45 34 85  
94.

Département 92  
Vds. 6128 couleur + kit de télé-  
chargement + Nbrx jx + impr-  
imante + magazines + Magnum  
Force + disks vierges + manuel,  
le tout en TBE : 1900 Frs.  
Contacter Tanguy, au (1) 46  
61 45 17.

Département 93  
Vds. cassette Cpc Amstrad :  
30 Frs, cassette Nintendo : 150  
Frs. Téléphonez au (1) 48 65  
53 68.

Département 95  
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx  
jx + manuel + logiciels éducatif  
+ revues + copieur + util-  
s + TTX + câble imprimante : 2300  
Frs. Contacter Franck, après  
18h, au (16) 39 78 78 02.

Département 95  
Vds. Cpc 464 couleur + lecteur  
disks DD1 + doubleur de joy-  
stick + jx + revues : 1000 Frs.  
Contacter Pierre, au (16) 34  
68 75 61.

Département 95  
Vds. 6128 + moniteur couleur  
+ tuner TV radio + Nbrx + joys,  
valeur 6000 Frs, prix à débattre,  
ou échange contre SFC + 3 jx.  
Contacter Nicolas, au (16) 39  
91 88 38.

**Nec**

**Achat**

Département 13  
Ach. jx Nec entre 100 et 150  
Frs maxi (Parasol Stars, After  
Bunner 2, Pc Kid, Splaher  
House...) Contacter Armand,  
au (16) 91 63 49 27.

Département 62  
Ach. F Soccer : 250 Frs maxi  
en TBE. Vds. ou Ech. Tales of  
Monster. Contacter Seb, vers  
19h30, au (16) 21 56 09 70.

**Vente**

Département 1  
Vds. SGX + 1941 : 1100 Frs.  
Vds. G&Ghost, Aldyness,  
Granzort, Battle Ace : 250 Frs  
pce, ou 2000 Frs pce, ou échan-  
ge contre Neo-Geo. Contacter  
Gael, au (16) 74 38 06 87 HR.

Département 4  
Vds. jx CGX et SGX de 200 à  
300 Frs (F Tennis, F Soccer...).  
Contacter Julien, au (16) 92  
68 01 07.

Département 13  
Vds. CGX + 2 jx : 900 Frs,  
Formation Soccer : 300 Frs,  
Jacky Chan : 250 Frs. Contacter  
Laurie, avant 20h sur Marseille  
uniquement, au (16) 91 72 18  
77.

Département 26  
Vds. Pc Engine + cables + trans-  
fo + 13 jx : 3500 Frs. Contacter  
Sylvain, au (16) 75 59 59 99.

Département 26  
Vds. Nec CGX + cables + trans-  
fo + 13 jx : 3500 Frs. Contacter  
Sylvain, au (16) 75 59 59 99.

Département 31  
Vds. Nec Pc Engine + 5 jx  
Transfo : 1500 Frs. Contacter  
Yragael, au (16) 61 59 58 29.

Département 33  
Vds. CGX + 3 jx : 1300 Frs  
contre SFC sans jx. Contacter  
Laurent, au (16) 56 50 03 79.

Département 37  
Vds. GT : 1500 Frs, ou échange  
contre 2 jx Neo-Geo. Ech. Ach.  
Vds. jx Neo-Geo et Nec, pos-  
sède : Populous, Ninja Spirit,  
Robo Army... Vds. sur MD ;  
Mistil Defend. Contacter  
Christophe, au (16) 47 95 92  
98.

Département 45  
Vds. SGX + 7 jx + quintuplur  
+ 2 manettes : 200 Frs.  
Téléphonez au (16) 38 44 32  
35.

Département 66  
Vds. CGX + 4 jx (Pc Kid 2,  
Ninja Spirit ...) : 850 Frs.  
Contacter Nico, après 17h, au  
(16) 68 29 07 63.

Département 66  
Vds. CGX + 1 jeu : 600 Frs, jx  
Nec entre 200 et 250 Frs : Pc  
Kid, Racing Spirit, Legend  
Tomnaitoy Shop Boy, ou le  
lot : 1100 Frs. Contacter David,  
au (16) 68 55 93 61.

Département 71  
Vds. jx CGX (F1 Triple Battle,  
Tales of Monster, Pc Kid 2,  
Chase HQ, Soko Ban, Energy),  
de 100 à 200 Frs. Téléphonez  
après 18h, au (16) 85 51 10  
76.

Département 73  
Vds. console + 50 jx Nec : 3500  
Frs (valeur : + 20000 Frs).  
Contacter Marc, au (16) 39 73  
59 04.

Département 75  
Vds. Ech. Ach. jx Nec à bon  
prix. Vds. lynx neuve + 2 jx  
: 800 Frs, GB + 10 jx + 2  
sacoches : 1900 Frs. Ach. jx  
Super Nes Fra à bon  
prixContacter Ozy, de 18h30  
à 20h sauf Vendredi et samedi,  
au (1) 43 66 63 89.

Département 75  
Vds. Nec GT Turbo, sous garan-  
tie + 7 jx (Pc Kid 2, F Soccer,  
Jackie Chan...) : 3200 Frs (valeur  
: 4300 Frs) à débattre. Contacter  
Mickael, au (1) 46 07 45 97.

Département 75  
Vds. CGX + 3 jx (Operation  
Wolf, F1 Circus, Cyber Core)  
: 1290 Frs. Contacter Steve,  
au (1) 45 65 26 13.

Département 75  
Vds. GB + 2 jx : 500 Frs. Vds.  
Nec + 2 jx + moniteur : 800  
Frs. Vds. GG + 3 jx + transfo  
: 1000 Frs. Ach. jx, C SB, sur  
Pc VGA. Téléphonez au (1) 43  
31 84 65.

Département 75  
Vds. sur Pc Engine : Energie  
Violent Soldier et W Boy : 120  
Frs pce, ou le lot : 300 Frs.  
Contacter Fabrice ou Olivier,  
après 18h, au (16) 40 32 21  
68.

Département 75  
Vds. et Ech. jx CGX, SGX, CD  
Rom, Super CD Rom et SFC.  
Vds. SGX et Turbo GT.  
Contacter Denis, au (1) 40 50  
99 22.

Département 75  
Vds. jx Nec : 150 Frs pce (Ninja  
Spirit, Vigilante, Son-Son 2...  
Contacter David, au (1) 43 28  
52 70.

Département 75  
Vds. Ach. Ech. loue jx Nec.  
Vds. Lynx + 2 jx : 800 Frs. Ach.  
jx Super Nes Fra, bon prix.  
Téléphonez de 18 à 20h, sauf  
samedi, au (1) 43 66 63 89.

Département 81  
Vds. Nec + quintupleur + 2 joy-  
pads + 4 jx (Pc Kid, Final  
Soldier...) : 1300 Frs. Contacter  
Lionel, au (16) 63 60 69 29.

Département 91  
Vds. CGX + 8 jx + adaptateur  
Amstrad : 2800 Frs. SGX + 4  
jx : 2250 Frs. Contacter Laurent,  
au (16) 64 56 48 44.

Département 91  
Vds. sur Nec (Tennis, Bloody  
Wolf, Cadash...) entre 200 et  
250 Frs. Contacter Thibaut, au  
(16) 69 05 92 21.

Département 92  
Vds. CD Rom + Pc Engine +  
11 jx Pc Engine + 1 jeu CD  
Rom : 3000 Frs. Contacter  
Christophe, au (1) 46 44 81  
43.

Département 94  
Vds. SGX + 7 jx : 2000 Frs, ou  
+ 2 jx : 1000 Frs (F Soccer, Pc  
kid 2, Jaky...) Contacter  
Michael, au (1) 48 08 16 41.

Département 95  
Vds. jx Nec (W Boy, Dragon  
Spirit, Darius plus...) Contacter  
Germain Cédric, 6 rue couperin,  
95320 St Leu la Foret.

Département 95  
Vds. Pc Engine + 6jx (Tiger  
Heli, Ninja Spirit...) + transfo  
: 1500 Frs, ou échange contre  
GG + 1 ou 2 jx. Contacter J  
Philippe, au (16) 39 83 83 81.

**Nintendo**

**Achat**

Département 67  
Ach. pour pièces GB. Contacter  
Braun Patrice, 21 rue du mou-  
lin, 67820 Wittisheim.

Département 70  
Ach. GB en bon état : 400 Frs  
maxi. Contacter André, le week-  
end, au (16) 84 92 86 60.

Département 74  
Ach. GB avec 2 jx mini : 350  
Frs maxi + casque... Contacter  
David, à partir de 17h30, au  
(16) 50 01 38 05.

Département 82  
Recherche canle péritel pour  
SFC Jap. Contacter Pascal, après  
18h, au (1) 63 63 97 06.

Département 93  
Ach. Nbrx jx sur SFC Jap à 250  
Frs maxi. Contacter Mohamed,  
au (1) 42 35 36 15.

**Contact**

Département 31  
Ech. sur SFC : F Zero, ou  
Castelvania 4, contre F Fight,  
ou Joe and Mac, ou autre.  
Téléphonez après 20h, au (16)  
61 90 24 78.

Département 62  
Ech. GB de 1991 + 17 jx ss  
boîtes contre Mario 4, Sould  
Blader, Lagoon, SFC/S Nes,  
ou vends : 2500 Frs. Contacter  
Tavernier Yves, 7 rue des Iris,  
62119 Douges, ou le week-  
end, au (16) 21 75 44 28.

Département 62  
La section Super Nintendo du  
Club Nec, vient de se créer,  
documentation contre 1 timbre  
: Club Nec, 517 rue de la  
Fontaine, 62110 Henin  
Beaumont.

Département 62  
Ach. Vds. Ech. jx SFC. Contacter  
Simon, au (16) 21 56 38 92.

Département 91  
Ech. S Nintendo Fra, neuve  
+ 2 jx, contre SFC Jap + 2 jx.  
Contacter Louis, après 17h,  
au (16) 69 49 13 20.

Département 91  
Ech. Ach. Vds. jx SFC et GG.  
Contacter Christophe, après  
18h, au (16) 69 86 91 26.

**Vente**

Département 6  
Vds. GB + 5 jx (WWF, F1 Race,  
Dr Mario...) + cable Link et  
emballage d'origine : 900 Frs.  
Téléphonez au (16) 93 07 94  
34 HR.

Département 13  
Vds. jx Nes : Excitebike et  
TMHT à 400 Frs, ou 200 Frs  
pce. Téléphonez après 18h,  
au (16) 42 03 00 65.

Département 20  
Vds. jx SFC : Castelvania 4,  
Maio 4, FF Guy... Téléphonez  
au (16) 95 76 05 86.

Département 22  
Vds. Nes + 2 manettes + Mario  
1, Duck Hunt + pistolet : 700  
Frs à débattre + 3 jx (Mario  
3, Probotector...) à débattre.  
Téléphonez le soir, au (16) 96  
42 82 70.

Département 31  
Vds. jx SFC : 400 Frs pce.  
Téléphonez au (16) 61 89 08  
87.

Département 33  
Vds. Nes + 2 manettes + 16 jx  
+ revues : 1000 Frs. Contacter  
Fabrice, après 18h, au (16) 56  
85 69 09.

Département 34  
Vds. jx GB à très bas prix, entre  
90 et 200 Frs (D Dragon,  
Tortues, World Cup...). Contacter  
Tal Rubin, au (16) 67 21 26 14.

Département 35  
Vds. Nintendo et 3 manettes  
+ 9 jx (D Dragon, Megaman  
2...) TBE : 1800 Frs à débattre.  
Contacter Bruno, après 18h,  
au (16) 34 29 13 46.

Département 38  
Vds. GB + 4 jx (Tortue...), TBE  
: 800 Frs. Téléphonez après  
18h, au (16) 74 58 22 78.

Département 51  
Vds. jx sur Nes : DD 2, Track  
8, Field 2, Megaman 2, Zelda  
2... + manette Nes Advantage.  
Téléphonez au (16) 26 40 44  
41.

Département 51  
Vds. jx SFC : Final Fight, Pilot  
Wings : 290 Frs pce. Contacter  
Laurent, au (16) 26 36 38 66.

Département 57  
Vds. Contra 4 : 475 Frs, ou  
contre JB King, ou Nbrs disks  
3" HD. Contacter Benjamin,  
au (16) 87 06 83 37.

Département 62  
Vds. jx Nes : D Dragon 2 : 250  
Frs, Ghostbuster 2 : 230 Frs,  
Grenlins 2 : 250 Frs, Simpsons  
: 250 Frs. Contacter Christophe  
Ponseeel, 160 rue de Dunkerque,  
62500 St Omer, ou au (16) 21  
38 09 43.

Département 62  
Vds. SFC + 2 manettes + 4 jx  
(Actraiser, Zelda 3,  
Castelvania...) + adaptateur  
US + dossier : 3000 Frs (valeur  
: 4800 Frs) à débattre.  
Téléphonez au (16) 21 20 00  
05.

Département 71  
Vds. jx GB : Prince of Persia,  
Dragon's Lair, Blades of Steel  
: 190 Frs, Golf : 120 Frs.  
Téléphonez au (16) 85 34 37  
73.

**PETITES  
ANNONCES**  
103 Boulevard Mac Donald  
75019 PARIS

Département 75  
Vds. jx SFC : 490 Frs pce + Super Scope pour Nes ou Famicom + adaptateur pour jx US. Contacter Bruno, au (1) 42 22 53 65.

Département 75  
Vds. GB + Tetris + jx : 500 Frs + Nes + 2 manettes + 1 joy + SMB3 : 550 Frs. Téléphoner au (45 43 92 33).

Département 75  
Vds. ou Ech. jx SFC : S Ghoul & Ghost, F Zero : 350 Frs, Joe and Mac (US) : 390 Frs. Vds. 1084S, Contacter Alexandre, sur Paris uniquement, au (1) 45 81 59 79.

Département 77  
Vds. GB + 3 jx (Tetris, Burai, Fighter, D Dragon) TBE, peu servis, sous emballage : 750 Frs (valeur : 1140 Frs). Contacter Cédric, le soir, au (16) 60 02 07 19.

Département 78  
Vds. gb + 8 jx (Gremlins 2, Castelvania 2...) + adaptateur secteur + écouteur + cable link, TBE : 1600 Frs. Téléphone après 18h, au (16) 39 18 40 76.

Département 78  
Vds. GB + 18 jx (Blade Fantasy, Mega Man...) + cable link + écouteur : 1500 Frs. Contacter Jeremy, après 18h, au (16) 39 46 33 15.

Département 80  
Vds. Nes + 5 jx : 1500 Frs (valeur : 2500 Frs). Vds. D Dragon2 : 250 Frs, Batman, Mario 3 : 300 Frs. Contacter Jacques, au (16) 22 43 53 96.

Département 85  
Vds. Nes + 10 jx : 2000 Frs à débattre, vente des jx séparés possible. Téléphoner au (16) 51 37 06 61.

Département 91  
Vds. Nes + 4 jx (S Mario Bros 3, Stealth, Goal, Silent Service) : 900 Frs. Contacter Pascal, au (16) 60 79 10 70.

Département 91  
Vds. jx SFC et Neo-Geo. Téléphoner au (16) 60 86 23 25.

Département 92  
Ech. jx SFC (Rocketeer, Castelvania...). Contacter Azize, uniquement dans le 92, au (1) 47 94 59 98.

Département 92  
Vds. Super Nintendo Fra, sous garantie + 2 jx (F Zero et S Tennis) : 2000 Frs. Contacter Loic, au (1) 46 30 34 94.

Département 92  
Vds. GB + 7 jx : 1400 Frs, sur Paris et sa région. Cherche DD de 20 Mo pas cher pour A500. Contacter Marek, au (1) 47 89 19 58.

Département 92  
Vds. Nes + 2 manettes + Nes Advantage + 6 jx (Pcsou, SMB3, B Bobble...) : 960 Frs, avec 2 jx : 590 Frs. Contacter Alice, au (1) 47 50 13 43.

Département 92  
Vds. jx GB : 125 Frs pce. Contacter Michale, au (1) 46 61 30 20.

Département 92  
Vds. SFC + 5 jx : 3200 Frs, seule : 1500 Frs. (F Fight, Pilot Wings, Contra, Rushing Beat, Joe & Mac de 400 à 500 Frs). Vds. A1040 STE + Nbrx jx + 2 souris + tapis + somuces. Téléphoner au (1) 45 34 30 13.

Département 94  
Vds. Nes + pistolet + 2 joy + jx (S Mario Bros, Duck Hunt...), excellent état : 1200 Frs. Vds. A500 + Ext + DD + lecteur + jx + joy : 5000 Frs. Contacter Frédéric, au (1) 43 28 56 11.

Département 95  
Vds. jx SFC entre 350 et 400 Frs. Contacter Julien, au (16) 34 50 81 33 pas d'échange.

Département 95  
Vds. Nes + 6 jx + 3 manettes : 1800 Frs (valeur : 3200 Frs). Vds. Strider et A Beast sur MD Fra. Contacter Sylvain, de 19 à 21h, au (16) 34 50 75 06.

**Pc**

**Achat**

Département 56  
Ach. DD sur Pc : faire offre. Ach. Pc à moins de 2000 Frs. Vds. jx sur ST. Contacter Nicolas Moello, 77 rue Gal de Gaulle, 56390 Grand Champ.

**Contact**

Département 2  
News Pc 3" et 5". Contacter Goldstein Noemi, 12 rue St Lazare, 02460 La Ferte Milon.

Département 28  
Ech. Might and Magic 3 contre F117 a ou Chuck Yeager (tout en VF et 3"). Contacter Bachellez Nicolas, 20 rue Jean Decote, 28600 Luisant.

Département 62  
Vds. Pc 1512 double lecteur 5", moniteur couleur, souris, Gem Desktop, Utills, Nbrx jx : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 21 74 02 12 pour les départements 59 et 62.

Département 62  
Ech. ou Vds. jx Pc originaux, possédés : Monkey Island, O Stealth, Indy 3, Bat, Cadaver... Contacter Olivier, au (16) 21 43 55 48.

Département 95  
Domaine public pour Windows et Pc (jx et utils). Contacter Le Micro Cerium Club, BP 34, 95560 Montsoul.

Département 99  
Groupe Pc échange jx + utils, tous pays, cherchons un coder. Contacter Rody, BP 007, 1681 Billens, Suisse.

**Vente**

Département 1  
Vds. originaux Pc 5" : Thunder Strike, Resolution 101, Lemmings, Panza, Savage, F19... de 50 à 200 Frs. Contacter Olivier, après 19h, au (16) 74 36 97 39.

Département 3  
Vds. Pc 1512, DD couleur + imprimante DMP 3160 + accessoires + Nbrx logiciels : 8000 Frs. Téléphoner au (16) 70 59 33 44.

Département 10  
Vds. jx Pc 5" tous grahiqs : Simpsons, Rick 2 (150 Frs pce), Light Cor, Mystical (100 Frs pce) sans boîte ni notice. Contacter Nicolas Javorsky, 2 rue des amandiers, 10000 Troyes.

Département 13  
Vds. pour Pc Croisière pour un cadavre en 5" : 150 Frs. Contacter Nicolas Tarral, 12 rue Forest, 13007 Marseille, ou au (16) 91 59 21 91.

Département 18  
Vds. AT 286, 3" + joy + souris + 1 Mo Ram + DD 40 Mo + Dos 5 + Windows 3 + carte EGA 256 K : 6500 Frs. Contacter Christophe, après 19h, au (1) 48 25 66 05.

Département 54  
Vds. Police Quest 3, f15, Silent Service, Pc 286/16 Mhz + écran EGA + jx + DD 20 Mo. Téléphoner au (16) 83 28 75 93.

Département 68  
Vds. Pc + 10 jx + souris + 5 logiciels + moniteur couleur + lecteur 5", prix à débattre (valeur 9000 Frs). Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 89 26 92 98.

Département 69  
Vds. Blues Brothers sur Pc 5" : 150 Frs. Contacter Gael Vignalu, 5 Res du parc, 69130 Ecully ou, tous les soirs sauf lundi, au (16) 78 33 00 14.

Département 75  
**L'affaire du siècle!**  
**Vds. PC486 DX 33Mhz, 4Mo Ram, 256Ko de mémoire cache, Disque dur de 120Mo, Lecteurs de disquettes HD (3"1/2 et 5"1/4), carte vidéo Trident (SVG), 1Mo de mémoire vidéo, garantie 9 mois. Le tout pour 11 500F. Contacter Claude au 40 35 48 44 entre 9H-13H et 14H-19H sauf le Week-End.**

Département 75  
Vds. Epic, Eternam, Yeager Air Combat, Larry 5... Contacter Pierre, au (1) 45 43 44 80.

Département 77  
Vds. 286, 16 Mhz, 1 Mo Ram, 3" et 5", VGA couleur, DD 20 Mo, carte joystick : 6000 Frs + carte et écran CGA : 500 Frs + écran VGA : 1950 Frs. Contacter Cédric, au (16) 60 08 81 98.

Département 77  
Vds. Ech. jx sur PC, et vends lecteur externe Atari. Contacter Christophe, au (16) 60 04 49 39.

Département 77  
Vds. Nbrx jx 3" et 5" (Legend, PQ 2 et 3, Thexder 3, Budokan...) prix à débattre. Contacter Xavier, au (16) 60 66 04 73.

Département 78  
Vds. Wing Commander 2 sur Pc : 250 Frs. Contacter Patrick, au (16) 30 71 09 18.

Département 78  
Vds. Nbrx jx originaux 5" + utis : de 100 à 200 Frs. Téléphoner avant 20h, au (16) 30 43 84 13.

Département 78  
Vds. jx Pc : Another World, MM3, Startrek, Moktar, WWF, F29, entre 100 et 200 Frs etc... Contacter Yannick, au (16) 30 43 14 18.

Département 80  
Vds. Pc XT 8 Mhz + jx + souris + joystick + DD 40 Mo + lecteur 3" : 3500 Frs. Contacter Frédéric, après 17h, au (16) 22 29 35 39.

Département 80  
Vds. news Pc : Epic, Dune, Another World Ultima et Underworld. Contacter Hassan, au (16) 22 92 72 90.

Département 91  
Vds. Pc Sinclair, moniteur mono + Nbrx jx + disks vierges : 5000 Frs (valeur : 10000 Frs), ss garantie. Contacter Richard, au (16) 69 24 22 28.

Département 92  
Vds. Pc Sanyo XT, CGA couleur, DD 20 Mo, lecteur 5", prix à débattre. Contacter Dissez, après 20h, au (1) 46 66 66 99.

Département 92  
Vds. Pc 16 Mhz, DD 20 Mo 3" et 5", 1 Mo Ram, EGA couleur, lecteur 3" et 5" : 5500 Frs à débattre. Contacter Gerard, après 20h, au (1) 45 69 18 10 ou au 46 61 52 67.

Département 92  
Vds. Compact Pc, HD 20 Mo, 640 Ko, lecteur 5", écran CGA couleur, souris, divers logiciels + imprimante Epson LX800 : 8000 Frs à débattre. Téléphoner après 18h, au (1) 47 50 72 64.

Département 93  
Vds. jx originaux PC 3" et 5" (Fascination, MM3, Martian Memo, Bat, Police Quest...) : de 150 à 200 Frs pce. Contacter Sébastien, au (1) 48 41 87 27.

Département 94  
Vds. Victor V286C AT 10Mhz, 640Ko de Ram, lect Disk 3", 1.44Ko, Disk dur 32Mo, compatible EGA, Ecran Monochrome type hercule (IBM) : 3000Frs, carte VGA Art'line : 750Frs. Contacter Pascal, après 20h au (16) 64 43 89 01.

Département 94  
Vds. Pc XT 8086, 12 Mhz, 512 Ko Ram, écran CGA couleur, lecteur 3", DD 20 Mo + souris + driver + joystick + Dos 3. + imprimante Olivetti DM100, 9 aiguilles : 4500 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 49 83 04 99.

Département 94  
Vds. Pc Philips PCD 100+ écran mono + souris + Dos 4 + MS Work 2 + Nbrx logiciels : 3000 Frs. Téléphoner du lundi au vendredi après 18h, au (1) 48 92 10 90. Vds. Adlib : 800 Frs, téléphoner au (1) 48 90 79 45.

**Sega**

**Achat**

Département 53  
Ach. jx MD Fra : Thunder Force 3 : 250 Frs. Contacter Cédric, après 18h, au (16) 43 53 58 03.

Département 75  
Ach. tous jx et consoles ent TBE, Paris/Province, sur GG, MD, GB, Super Nintendo, SFC, Nec, Neo-Geo. Contacter Julien Ythomas, 17 rue des écoles, 75005 Paris, ou au (1) 43 29 02 90.

Département 78  
Ach. MD : 250 Frs et Vds. Mario 1 sur Nes : 175 Frs et Tortues Ninja et Batman : 200 Frs pce. Contacter Matthieu, au (16) 34 80 18 61.

Département 78  
Ach. jx Nec et MD (W Boy 5, Lakers, J Madden 92, Desert Strike) et sur Nec (Paradius, Star Parodia, Valis 4). Ach. Super System Card. Contacter Chris, au (16) 34 89 29 84.

**Contact**

Département 59  
Ech. jx sur MD, + de 30 titres. Contacter Thierry, au (16) 27 38 06 38.

**PARTICIPER  
AU  
RÉFÉRENDUM  
EST UN  
DEVOIR  
JOYSTIQUE**

**PETITES  
ANNONCES**  
103 Boulevard Mac Donald  
75019 PARIS

**Département 65**

Ech. sur GG : Sonic ou Slider contre Mickey ou Donald. Contacter Grenier Sébastien, 36 bis avenue d'Azereix, 65000 Tarbes.

**Département 75**

Ech. MD Fra + 10 jx (Sonic, Kid Chameleon...) + moniteur couleur contre A500 (+ ou 600) + moniteur + Nbrx jx, sur Paris. Contacter Stéphane, au (1) 42 23 66 93.

**Département 93**

Ech. MD Fra + 8 jx + adaptateur, contre A500 + Ext mémoire. Contacter Fabrice, avant 19h, au (1) 48 48 79 75.

**Vente**

**Département 1**

Vds. jx MD : Merks : 399 Frs. Sonic : 349 Frs, S of Rage : 399 Frs, Quackshot : 349 Frs, Pro 1 : 145 Frs. Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 74 35 11 31.

**Département 13**

Vds. MD + 2 manettes + 6 jx (Quackshot, Phantasy Star 2...) + GG + 2 jx. Contacter Philippe, en semaine de 18 à 19h, au (16) 91 34 46 47.

**Département 13**

Vds. GG + 9 jx : 1600 Frs. Vds. jx SFC : 400 Frs pce. Contacter Sandrine, au (16) 91 42 96 02.

**Département 18**

Vds. MD + 8 jx (Sonic, S of Rage, Fantasia, Altered Beast...) : 3000 Frs, ou de 250 à 300 Frs pce. Contacter David, après 17h, au (16) 48 70 46 99.

**Département 24**

Vds. MS + 8 jx (W Boy 2, Vigilante, Rocky...) : 1000 Frs. Contacter Thomas, au (16) 53 27 09 39 HR.

**Département 28**

Vds. MS + 2 joys + 5 jx, TBE : 500 Frs. Téléphoner au (16) 37 81 82 37.

**Département 31**

Vds. MS + 2 jx inclus : 290 Frs, pistolet : 140 Frs, Black Belt : 150 Frs, Alien Syndrome : 150 Frs, opu le tout pour : 600 Frs. Contacter Lamata Fabrice, 7 bd d'arcole, 31000 Toulouse, ou au (16) 61 23 62 70.

**Département 33**

Vds. MD Jap + 1 pad + 5 jx (Sonic, Mickey, S of Rage...) : 2000 Frs (valeur : 3070 Frs). Téléphoner après 18h, au (16) 57 68 00 98.

**Département 34**

Vds. jx MD (Lakers, S of Rage, Sonic...). Téléphoner au (16) 67 73 67 32.

**Département 41**

Vds. MD Jap + Sonic, T Force 3, Quackshot, Monaco : 2000 Frs. Contacter Inabint Stéphane, 26 Mail Pierre Charlot, 41000 Blois, ou au (16) 54 55 61 11.

**Département 41**

Vds. MD Fra + 1 manette : 700 Frs. Contacter David Molié, au (16) 54 43 82 77, ou 1 rue Alain Gerbault, 41000 Blois.

**Département 44**

Vds. jx MD : 260 Frs : Fantasia, Mickey, Shinobi... Vds. Nec, manettes + jx Neo-Geo et SFC. Contacter David, au (16) 40 69 68 50.

**Département 46**

Vds. jx MD : Strider : 270 Frs et Moonwalker : 250 Frs, ou les 2 : 500 Frs. Contacter Arnaud, le week end, au (16) 65 34 18 69.

**Département 47**

Vds. MD + 12 jx + 2 manettes (vente séparée possible). Vds. jx : Sonic? MGP, Madden 92, T Force... Téléphoner au (16) 53 94 47 02.

**Département 48**

Vds. ou Ech. jx MD (DJ Boy, W Boy 3, Thunder Force 2, SOS Fantomes) : 225 Frs pce. Contacter JP, au (16) 66 31 18 62.

**Département 51**

Vds. + 3 jx : 900 Frs, ss garantie. Vds. Robocod, Madden 92, Jordan vs Bird, Road Rash : 250 Frs pce. Vds. Nbrx CD Nec. Contacter Mathieu, après 19h, au (16) 26 64 47 29.

**Département 54**

Vds. MD sous garantie + 4 jx (Out Run, Ghostbuster...) : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 83 46 98 73.

**Département 54**

Vds. GG avec 3 jx (Donald, Columns, Sonic) : 1200 Frs. Contacter Saint Lager Christophe, au (16) 83 54 21 88.

**Département 57**

Vds. jx MD : 250 Frs (Merks, Streets of Rage, Alien Strom, Golden Axe 2, Sonic, Quackshot). Contacter Luc, au (16) 87 31 07 69.

**Département 60**

Vds. MD + 6 jx : 2500 Frs. Contacter Bertrand, au (16) 44 25 69 62.

**Département 62**

Vds. sur GG : Shinobi : 100 Frs, Pro 2 : 100 Frs, cherche contact sur Amiga. Contacter Arnaud, au (16) 21 37 01 29.

**Département 68**

Vds. MD Jap + 2 manettes + 9 jx : 2500 Frs. Contacter Gregory, après 19h, au (16) 21 29 18 57.

**Département 69**

Vds. MD + 8 jx + GB + 2 jx : 2000 Frs, ou échange contre Pc Duo, ou jx SFC, Contacter Jerome, au (16) 78 94 19 15.

**Département 72**

Vds. MD + Pro 2 + 11 jx : 4300 Frs, ou échange contre Neo-Geo + Fatal Fury. Contacter Damien Rattier, au (16) 43 27 84 65.

**Département 73**

Vds. MD + 15 jx (Sonic, Merks, S of Rage...) + 2 manettes : 4500 Frs (valeur : 7600 Frs), ou moins, ou contre Neo-Geo. Contacter Guillaume, au (16) 79 25 94 01.

**Département 73**

Vds. MS 2 + Enduro Racer : 400 Frs. Vds. Sonic, Heavy Weight Champ, Spiderman, Populus : 250 Frs et Italia 90 : 225 Frs. Téléphoner au (16) 42 56 07 94.

**Département 74**

Vds. MD + 5 jx + Pro 2 : 2000 Frs. Vds. Nintendo + 19 jx + Nes Advantage + pistolet : 3500 Frs. Contacter Jerome, entre 19h30 et 21h, au (1) 49 30 94 36.

**Département 75**

Vds. 7 jx sur MD + boîtes et notices française et japonaise, entre 200 et 300 Frs pce. Contacter Fabrice, au (1) 42 54 08 94.

**Département 75**

Vds. MD Fra + 1 manette + 9 jx (S of Rage, Sonic, Golden Axe...) : 2900 Frs. Téléphoner au (1) 45 86 32 19.

**Département 75**

Vds. MD Jap + 1 jeu : 600 Frs. Vds. 5 jx MD : 200 Frs pce, ou le tout : 1300 Frs. Vds. 520 STF : 900 Frs. Contacter Boumma, après 18h sur Paris seulement, au (1) 47 00 50 02.

**Département 75**

Vds. MD Fra + 2 pads + 4 jx (Mickey, A Beast...) : 1300 Frs, encore sous garantie. Contacter Sébastien, au (1) 43 07 23 09.

**Département 75**

Vds. jx MD (Shining in Darkness, Mickey, G&Ghost) : 250 Frs pce, port compris. Vds. GG + sacoches + jx + casque TBE : 900 Frs. Contacter Sam, au (1) 45 82 02 90.

**Département 75**

Vds. MD + 3 jx + 1 manette : 1400 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 40 35 49 44.

**Département 75**

Vds. Sega + 5 jx : Alex Kidd, Black Belt, D Dragon... Contacter Mickael, au (1) 42 02 12 22.

**Département 75**

Vds. MD + 2 manettes + 8 jx (Sonic, Quackshot, Strider...) : en TBE : 2900 Frs (valeur : 5000 Frs). Contacter Christian, après 18h30, au (16) 35 32 02 58.

**Département 75**

Vds. MD Fra + Peritel + 4 jx + 2 manettes : 1700 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 40 60 61 22.

**Département 75**

Vds. GG sous garantie + 6 jx (Sonic, Donald, Out Run...) + transfo : 1600 Frs. Contacter Fred, au (1) 48 31 09 20.

**Département 75**

Vds. MD Fra + 10 jx + 2 manettes + adaptateur Jap : 3000 Frs (valeur : 5500 Frs). Contacter Francopis, au (1) 42 80 08 03.

**Département 75**

Vds. Ach. Ech. jx MD. Contacter Pascal, au (1) 40 21 66 80.

**Département 75**

Vds. GG + GG/MS + Sonic et Donald : 1000 Frs. Vds. jx sur MD (Wonder Boy 5, Robocod, Toki...). Contacter Minh, au (1) 40 38 32 91.

**Département 77**

Vds. MD Fra sous garantie + 2 pads + valise + 10 jx (Immortal, J Madden, Sonic...), boîtes et notices : 2500 Frs. Contacter Richard, après 18h, au (16) 60 07 54 12.

**Département 77**

Vds. MD + 1 manette + 3 jx + Arcade Power : 1500 Frs femme. Contacter Jean, au (16) 60 69 24 14.

**Département 77**

Vds. jx MD (Wrestle War, Fantasia, Eastwat, Spiderman...) : 150 Frs, les 4 : 500 Frs. Contacter Cedric, au (16) 60 04 40 70.

**Département 78**

Vds. MD Jap + joypad Pro 2 + adaptateur + Sonic, T Force 3, le tout en tBE : 1000 Frs. Contacter Pierre, à partir de 19h, au (16) 39 75 77 88.

**Département 91**

Vds. MD + jx (Sonic, Ghostbusters...) : 1200 Frs à débattre. Contacter Gilbert, après 18h, au (16) 69 09 75 06.

**Département 91**

Vds. MD + 5 jx : (Sonic, Quackshot...) + 2 manettes : 1000 Frs. Contacter Florent, au (16) 64 94 43 62.

**Département 91**

Vds. GG + 2 jx (Ninja Gaiden, Space Harrier) : 900 Frs, ou contre SFC. Contacter Patrick, après 18h, au (16) 69 20 67 08.

**Département 91**

Vds. nbrx jx MD : 250 Frs. Vds. Nec CGX + 5 jx : 1300 Frs. Vds. GG + 1 jeu : 700 Frs. Ach. Neo-Geo + Burning Fight : 2500 Frs. Contacter Jerome, au (16) 60 11 81 35.

**Département 92**

Vds. jx MD de 150 à 275 Frs. Vds. MD Jap + 2 joys + 1 jeu : 700 Frs. Vds. GB + simpsons + Rc Proam + Tetris : 690 Frs. Vds. 6128 couleur + Nbrx jx + 1 joy + DMP 2160 : 1750 Frs. Contacter Cedric, au (1) 47 84 07 32.

**Département 92**

Vds. jx sur MS et MD, Nbrx hits à bas prix. Contacter Fabrice, au (1) 47 57 91 09.

**Département 92**

Vds. jx MD Jap de 200 à 350 Frs, près du 92 uniquement. Contacter Francois, après 18h30, au (1) 46 32 25 72.

**Département 93**

Vds. MS + jx + Super Control Pad + 2 Phaser : 700 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 45 28 09 35.

**Département 93**

Vds. jx sur MD à 300 Frs : J Madden 92, 688 Attack Sub, Altered Beast : 200 Frs. Ach. Nec : 400 Frs. Contacter J Sébastien, au (1) 48 66 22 00.

**Département 93**

Vds. MD + jx (Altered Beast, Spiderman, Populus) + convertisseur MD/MS + Heavy Champ : 1760 Frs. Contacter Olivier, au (16) 86 80 10 65.

**Département 93**

Vds. MD + 4 jx : 1300 Frs, ou échange contre Nintendo 16 Bits + 1 jeu. Contacter David, à partir du 12 juillet, au (16) 43 81 77 61.

**Département 93**

Vds. MD Fra + 5 jx (EA Hockey, Quackshot...) + arcade power stick : 2200 Frs. Contacter Frédéric, après 17h, au (1) 45 28 55 20.

**Département 93**

Vds. GG neuve + SMGP, Shinobi, Mickey... + adaptateur SMS + 3 jx SMS + adaptateur secteur : 2000 Frs. Contacter Bruno, après 17h, au (1) 48 23 75 54.

**Département 94**

Vds. GG + 4 jx (Sonic, Donald, Mickey, Columns) + MS Gear + sacoches : 1400 Frs. Vds. jx sur MD. Contacter Guillaume, au (1) 48 72 69 75.

**Département 95**

Vds. MS, Alex Kid + 2 manettes + 3 jx (Mickey Psycho Fox, California Games) : 600 Frs. Téléphoner au (16) 34 08 05 39.

**Département 95**

Vds. jx MD : Populous : 250 Frs, M Defender : 200 Frs, J Madden : 220 Frs, Spiderman : 220 Frs, Centurion : 250 Frs (port compris). Contacter Léonard, au (16) 39 89 81 78.

**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**

**NEWS**  
Toute l'équipe  
**PREVIEWS • CES CHICAGO**  
Derek De La Fuente  
**MEGA DOSSIER • DUNE**  
Moulinex  
**JEUX CRACK**  
Danboss  
Danbiss  
**ILLUSTRATEUR**  
Yacine  
**TESTS**  
Cyrille "Moulinex" Baron  
Sébastien Hamon  
Derek De La Fuente

**Consoles News**

AHL & aviateur Destroy  
bientôt libéré  
**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 Yatca  
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6  
**Modifications de service et reassort**  
N° vert: (1) 05 19 84 57

**Télématique**  
3615 Joystick  
Centre serveur Sipress  
**Grand Journaliste Télématique**  
Mic Dax dit KEUMI XEDA  
**Sysanim**  
Poste à pourvoir

**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**  
INDIANA JONES ON THE FATE OF ATLANTIS  
N° DOUBLE • 30F  
Ce numéro comporte un **supplément gratuit**:  
**3615 JOYSTICK**  
16 pages encartés et foliotés de 1 à 16, EXCLUSIVEMENT pour la diffusion en métropole et aux abonnés.

# **ABUS DANGEREUX**

## **LE MAGAZINE DU CULTURE ET LES LOISIR**

### JOURNAL DRÔLE

**LE FILS DU RETOUR DE LA REVANCHE DE  
L'ECLECTIQUE SUPER VALABLE**

# **LE N°1**

**EST EN VENTE PARTOUT!**

**16 PAGES GRAND FORMAT!  
TOUT COULEUR, SANS PUB!**

(bonne surprise pour ceux qui se sont abonnés et à qui on avait promis 12 pages!)

**NE LE RATEZ PAS!**

Sinon, vous risqueriez de le rater!

# **10 FRANCS SEULEMENT!**

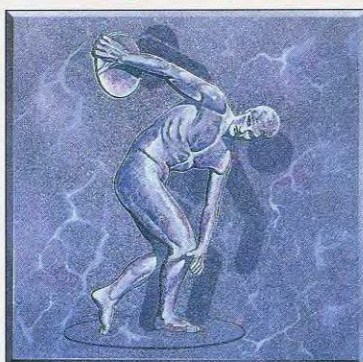
Jeu: combien y a-t-il de points d'exclamation dans cette page?



*Presents*



# THE SPANISH GAMES '92



DEVENEZ UN  
CHAMPION  
OLYMPIQUE

## LA MEILLEURE SIMULATION OLYMPIQUE!

### PLUS DE 30 EPREUVES!

Cette simulation contient toutes les épreuves d'Athlétisme... des animations incroyables et une action à couper le souffle.



### 2 DATAS DISQUES GRATUITS!

Encore plus d'épreuves olympiques sur ces deux disques inclus dans le jeu: NATATION . PLONGEON . JUDO LUTTE . ESCRIME . BOXE



### DEVENEZ ENTRAINEUR NATIONAL

Vous pouvez prendre en charge la préparation olympique de vos athlètes.

Il faut les amener au Top de leur forme pour la compétition.

### ENTREZ DANS LA LEGENDE

En battant les records olympiques et mondiaux. Incravez votre nom sur les tablettes.

AVAILABLE EARLY JULY

**CBM AMIGA · ATARI ST · CDTV · PC COMPATIBLE**

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26