AMIGA - ST - FALCON - PC - MAC - CDI - CONSOLES

joystick NUMERO 33

JOYSTICK N°33 - 25F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

L'AMIGA 1200 au banc d'essai



CD-I Machine du Futur ?

Ace pour TENNIS OPEN

CONCOURS GAGNEZ

50 Passeports avec EURODISNEY
1 CDI - 1 PC 386
10 CONSOLES
50 JEUX avec RTL

300 PAGES

SPECIAL 3è ANNIVERSAIRE

EXCLUSIF !

6 PROGRAMMEURS INTERVIEWÉS
Créateurs des Hits 92/93 :
ALONE IN THE DARK - GUEST
CAR & DRIVER - LINKS 386
BATTLETOADS - CREEPERS

LES INCONTOURNABLES DE NOËL

FLASH BACK - F 15 III
COMANCHE ...

T2788 - 9233 - 25,00 F

N° 33 O DECEMBRE 1992 O 25 F O BELGIQUE : 183 FB O LUXEMBOURG : 180 FL O SUISSE : 7,50 FS

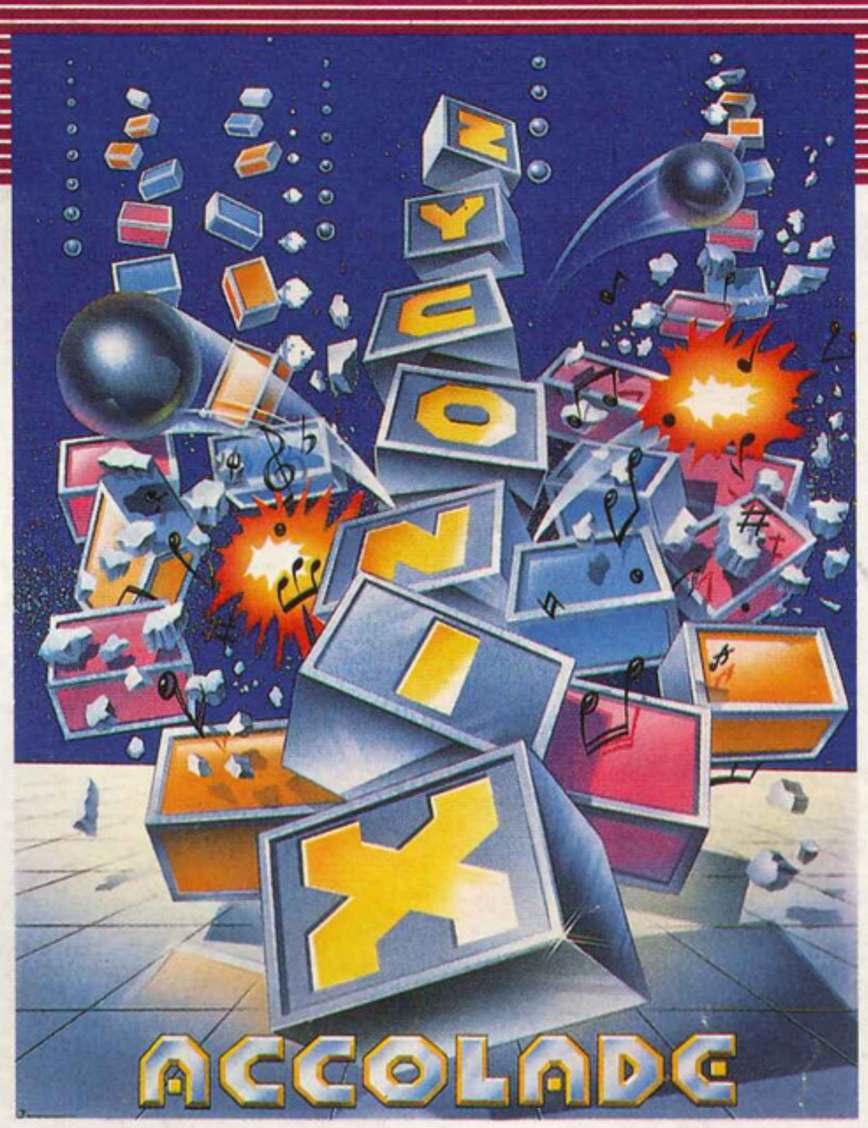
Zyconix, ça n'arrive pas qu'aux autres.

Ça n'arrive qu'aux autres. Je ne cessais de le répéter. Moi, je ne touche pas à ça. J'en ai pas besoin.

Puis, j'ai fait une partie de Zyconix.™ Ce petit jeu innocent où des blocs de couleur descendent de partout. Il faut les déplacer dans tous les sens et les assembler pour en faire des lignes qui disparaîtront alors instantanément.

Un très bon exercice pour mes réflexes.

Mais, il y a des méchants qui ont commencé à m'agresser, alors que je ne leur avais rien fait. Ça m'a agacé et j'ai vu arriver des mines explosives, des boulets destructeurs et des désintégrateurs sournois qui se sont tous acharnés sur mes belles lignes que je venais à peine de construire.



Quand on me cherche, on me trouve. J'ai donc relevé tous les défis du niveau 1 à 4 et de la vitesse 1 à 9. Le tout avec de la musique de folie. Acid, soul, ça m'a enflammé l'esprit. Après, je ne me souviens plus très bien. Alertés par des rugissements étranges, les voisins ont appelé la police. Les pompiers ont défoncé la porte de ma chambre et des infirmiers m'ont mis une camisole de force.

A l'asile, je n'ai droit qu'à une partie de Zyconix™ par jour.

Je suis en manque.

ACCOLADE™

The best in entertainment software.™

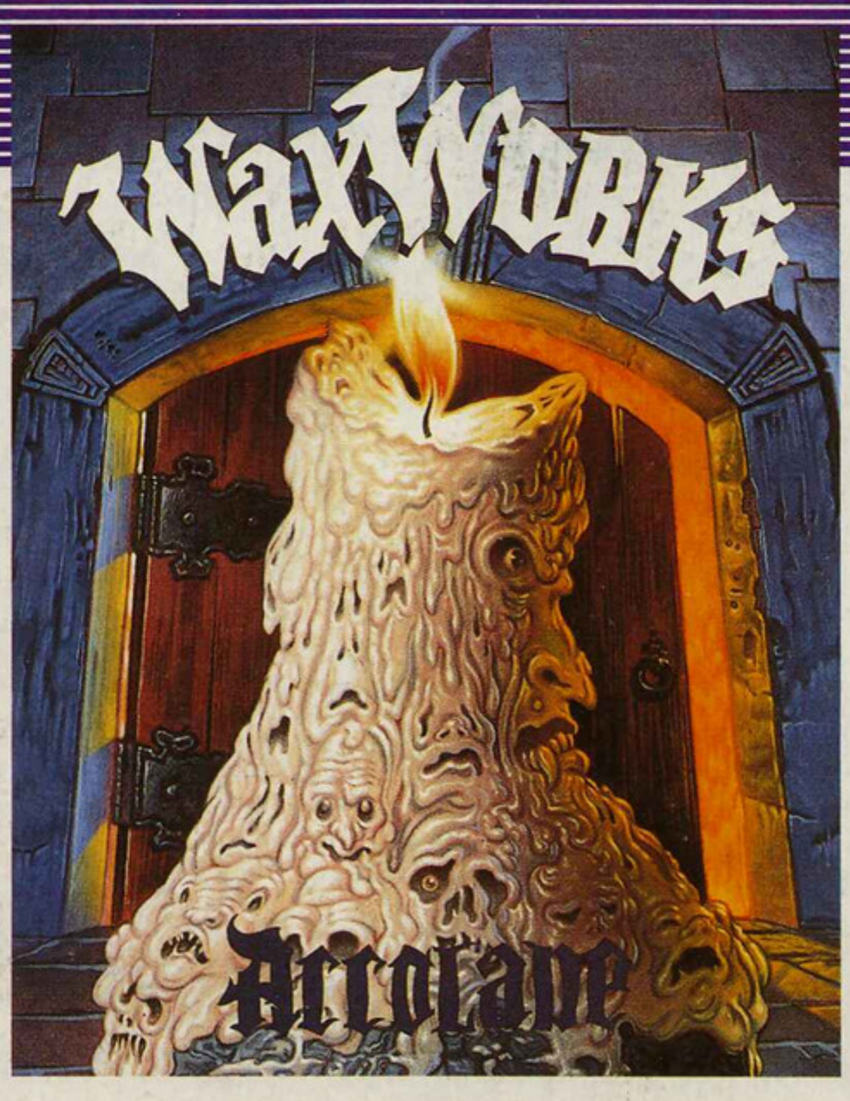
ZYCONIX IS A TRADEMARK OF ACCOLADE, INC. © 1992 ACCOLADE, INC.

"ABOMIFFREUX"
"EPOUFFROYABLE"
telles furent ses dernières
paroles.

Esprits craintifs, âmes faibles s'abstenir. Waxworks vous demande d'accrocher solidement votre coeur avant de débuter toute partie.

Tout a commencé un soir d'hiver. "Oncle Boris est mort" vous a-t-on annoncé. Dans son testament, il vous lègue "Le Waxworks," son mystérieux manoir et surtout vous investit d'une grande mission: retrouver Alex, votre frère jumeau que vous aviez perdu il y a 20 ans. A votre grande surprise, il est bien vivant, mais est passé du côté du mal.

Il va donc falloir affronter les plus abominables, affreux, épouvantables et effroyables zombis, morts-vivants et autres démons



pour lever la malédiction qui pèse sur Alex.

Porté par ce nouvel amour fraternel, vous dominerez la peur, vous braverez les dangers pour parcourir 5 mondes différents et passer du 19ème siècle britannique à l'Egypte ancienne.

Pour cela, vous vous aiderez de livres magiques, d'armes de toutes sortes et même d'appareils électroménagers pour affronter tous ceux qui vous veulent du mal.

A la limite, ça fait trop peur. Waxworks: disponible sur IBM PC et Amiga, hiver 1992.

ACCOLADE™

The best in entertainment software.™

WAXWORKS IS A TRADEMARK OF ADVENTURE SOFT (UK) LTD., USED WITH PERMISSION BY ACCOLADE, INC. WAXWORKS © 1984 AND 1992 HORROR SOFT LTD.
ALL OTHER MATERIALS © 1992 ACCOLADE INC. ALL RIGHTS RESERVED.

sommaire

JOYSTICK N°33 • DECEMBRE 1992

ABONNEMENT 102
CD NEWS 114
CONCOURS
EURODISNEY 76
CONCOURS FNAC 275
CONCOURS RTL 156
CONCOURS TEDDY SMITH 193
COURRIER 8
DOSSIER AMIGA 1200 118
DOSSIER LANGAGE
NATUREL 124
EN CHANTIER :
URIDIUM II 94
INTERVIEWS 70
NEWS 104
PETITES ANNONCES 294
PREVIEWS 16

JEUX CRACK 132

AMIGA 143
ATARI ST 135
CPC 132
PC 151
SOLUTION : INDY IV 145
SOLUTION : WEEN 137

CONSOLES NEWS 157

MEGADRIVE

BATMAN RETURNS 201
BIO HAZARD
BATTLE 193
CHIKY CHIKY BOYS 167
HOME ALONE 203
SONIC 2 159
THE UNIVERSAL
SOLDIER 164
WHERE IN THE WORLD
IS CARMEN SANDIEGO 160
WORLD
OF ILLUSION 192
XENON 2 201

GAME GEAR

OUT RUN EUROPA 164
POPILS 196

MASTER SYSTEM

ALIEN 3 177
SONIC 2 180
TAZMANIA 180
TRIVIAL PURSUIT 182

GAME BOY

4-IN-1 FUN PACK 172
DIG DUG 177
KIRBY'S
DREAM LAND 162
PRINCE VALIANT 178
SPIDERMAN 2 178
SUPER MARIOLAND 2 196
XENON 2 172

NINTENDO

BATMAN : RETURN
OF THE JOKER 160
BATTLETOADS 165
MC DONALDLAND 161
SUPER TURRICAN 188
THE BLUES
BROTHERS 198
TOM ET JERRY 162

SUPER FAMICOM

AMAZING TENNIS 163
COSMO GANG 198
DEATH VALLEY
RALLY 166
DESERT STRIKE 166
DRAGON'S LAIR 197
F1 CIRCUS LIMITED 198
FACE BALL 168
FINAL FANTASY 176
GUNFORCE 198
HOME ALONE II 202
JAMES BOND JR 168
NINTENDO SCOPE 161
Q BERT III 202
RACE DRIVIN' 186
RAMPART 170
ROGER CLEMENT'S
BASEBALL 200
SKULLJAGGER 171
SPIDERMAN AND X-MEN
ARCADE REVENGE 187
SUPER
DOUBLE DRAGON 182
SUPER KICK OFF 188
THE IREM SKINS GAME 192
THE MAGICAL QUEST 197

LYNX

PINBALL JAM 174
STEEL TALONS 174
SWITCHBLADE II 169

NEC

BABY JOE 176
POWER SPORTS 170
SHAPESHIFTER 200
SLIME WORLD 186
STAR MOBILE 203
SUMMER
CARNIVAL 92 171
ZERO WING 165

TESTS MICRO 204

PC

CAESAR 218
CAMPAIGN 272
CASTLES II 290
COGITO 234
COMANCHE
MAXIMUM OVERKILL 222
DAVID
LEADBETTER'S GOLF 230
F 15 STRIKE EAGLE III 214
MYRA THE LEGEND 276
NICKY BOUM 258
POLICE QUEST I IN
PURSUIT OF DEATH
ANGEL 242
REACH FOR THE SKIES 260
SUPER CAULDRON 212
TASK FORCE 1942 256
TINY SKWEEKS 232
ULTIMA VII
LA PORTE NOIRE 278
ULTIMA VII
FORGE OF VIRTUE 240
VALHALLA 280
WORLD OF TROLLS 266

AMIGA

ASSASSIN 248
BC KID 282
CAESAR 218
CAMPAIGN 272
COOL WORD 270
CREATURES 286
CYTRON 288
FIRE FORCE 254
FLASHBACK 204
L'ARME FATALE 264
LEGEND OF KYRANDIA 269
LOCOMOTION 252
MCDONALDLAND 228
NO SECOND PRIZE 208
POPULOUS II
DATA DISK 253
RAMPART 226
SENSIBLE SOCCER V 1.1 285

CDI

ESCAPE FROM
THE CYBERCITY 238
INTERNATIONAL
TENNIS OPEN 244
MYSTIC MIDWAY 259
PINBALL 262

MACINTOSH

COGITO 234
LEMMINGS 292
TINY SKWEEKS 232

ATARI ST

CAESAR 218

EDITO

Voili voilà. Joystick existe (sous sa forme mensuelle) depuis trois ans déjà. Alors que moi j'existe sous ma forme quotidienne depuis 29 ans déjà. Comme le temps passe. Vous voulez un scoop? Voilà: dans un an, l'édito de Joystick commencera par "Joystick existe (sous sa forme mensuelle) depuis quatre ans déjà". C'est pas très important, mais ça donne une idée du temps qui passe. Regardez les jeux testés dans le numéro 1, et ceux qui sont testés ce mois-ci. Quels progrès! Qu'est-ce qu'ils étaient nuls, les jeux d'il y a trois ans, par rapport à ceux de maintenant! Et qu'est-ce qu'ils seront bien, les jeux de dans trois ans!

Pour fêter ça, on change un peu le système de notation (comme d'hab). On va essayer de le faire baisser un chouïa, pour éviter que les notes soient toujours entre 80 et 100%.

C'est un numéro spécial interviews que vous tenez entre vos mains. Les programmeurs de Guest, d'Alone in the Dark, le patron de Mindscape... Ça devrait répondre à tous ceux qui nous demandent comment on fait pour devenir programmeur.

Le nouvel Amiga, l'A1200, concurrent direct du Falcon, est passé au banc d'essai. On commence aussi une série de dossiers très documentés sur toutes les innovations que vous retrouverez très bientôt sur vos machines. Ce mois-ci: les nouvelles interfaces utilisateurs, de la reconnaissance de la parole à la reconnaissance d'écriture en passant par... la transmission de pensée. Authentique: c'est pour bientôt.

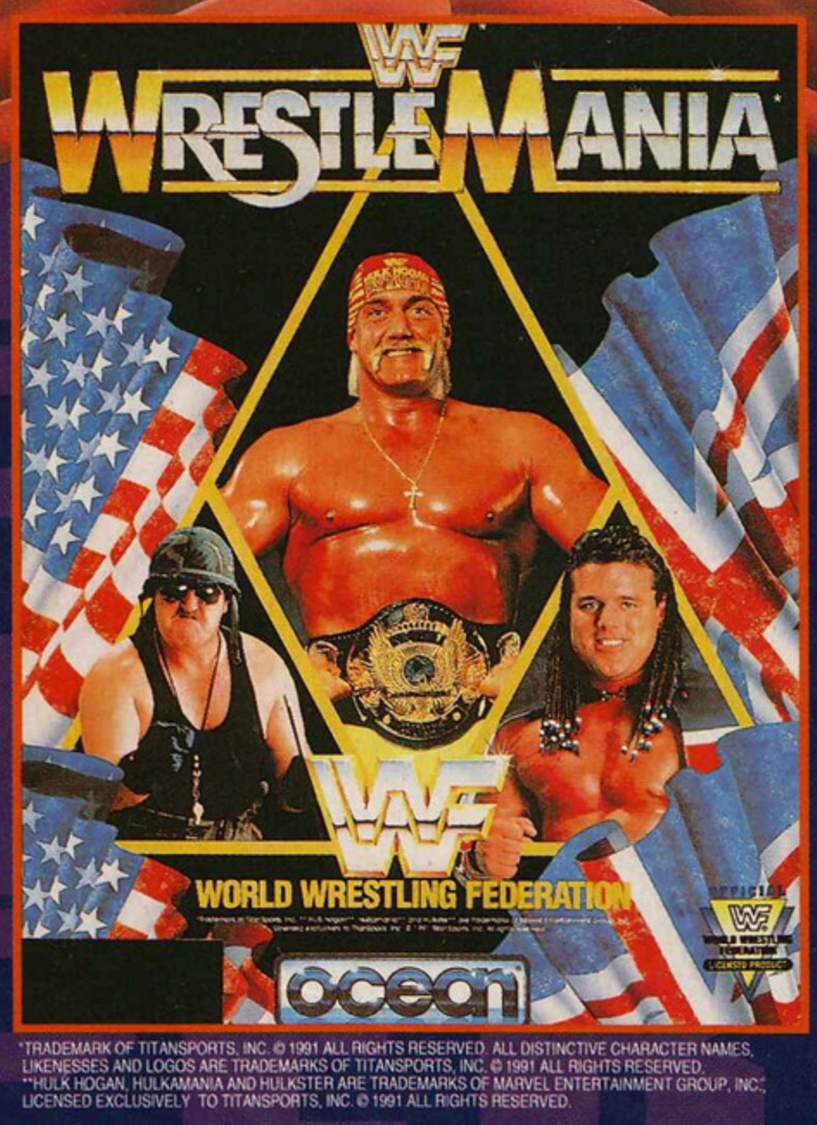
Alors? Vous avez reçu mon message télépathique? Non? Je vous disais: au mois prochain. Zut, c'est pas encore au point, leur truc. Et là? Non plus? Zut, c'était "Joyeux Noël". Bon, j'arrête la télépathie, c'est du pipeau.

CETTE FANTASTIQUE COMPILATION REGROUPE LES TROIS MEILLEURS JEUX DE COMBAT POUR VOS MICROS

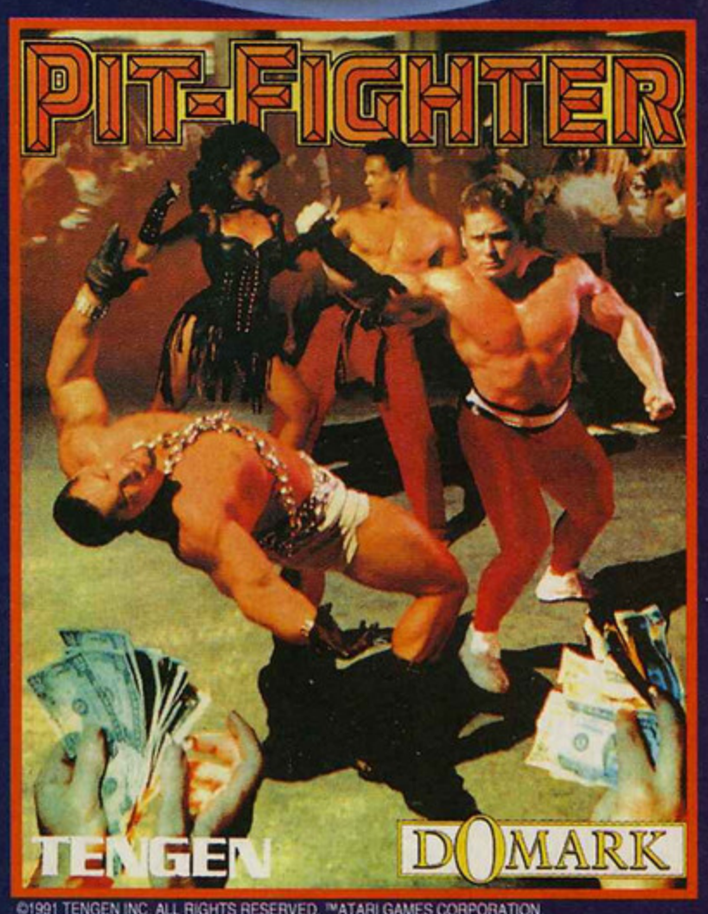




FINAL FIGHT™ ©1991 CAPCOM USA., INC. ALL RIGHTS RESERVED.
CAPCOM ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF CAPCOM USA., INC.



*TRADEMARK OF TITANSPORTS, INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED. ALL DISTINCTIVE CHARACTER NAMES, LIKENESSES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OF TITANSPORTS, INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED.
**HULK HOGAN, HULKAMANIA AND HULKSTER ARE TRADEMARKS OF MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC., LICENSED EXCLUSIVELY TO TITANSPORTS, INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED.



©1991 TENGEN INC. ALL RIGHTS RESERVED. ™ATARI GAMES CORPORATION.

DANS LA COMPILATION SUPERFIGHTER, TOUS LES COUPS SONT PERMIS!!!!

LA COMPILATION SUPERFIGHTER VOUS PROPOSE DES HEURES DE BASTON INCROYABLES.





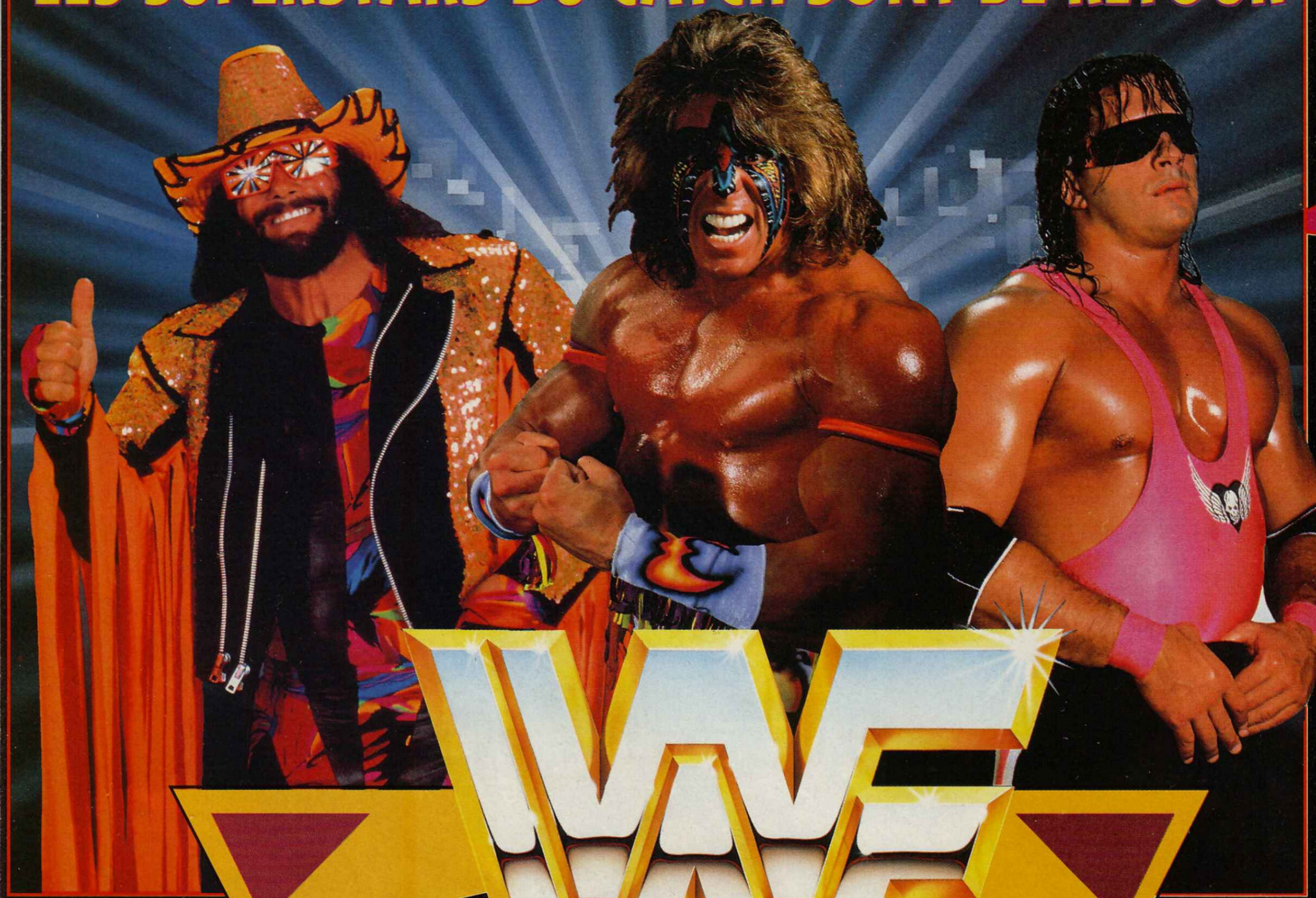


ocean®

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD DISQUE

OCEAN SOFTWARE LTD . 25, BOULEVARD BERTHIER 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47 66 33 26. FAX: 42 27 95 73

LES SUPERSTARS DU CATCH SONT DE RETOUR



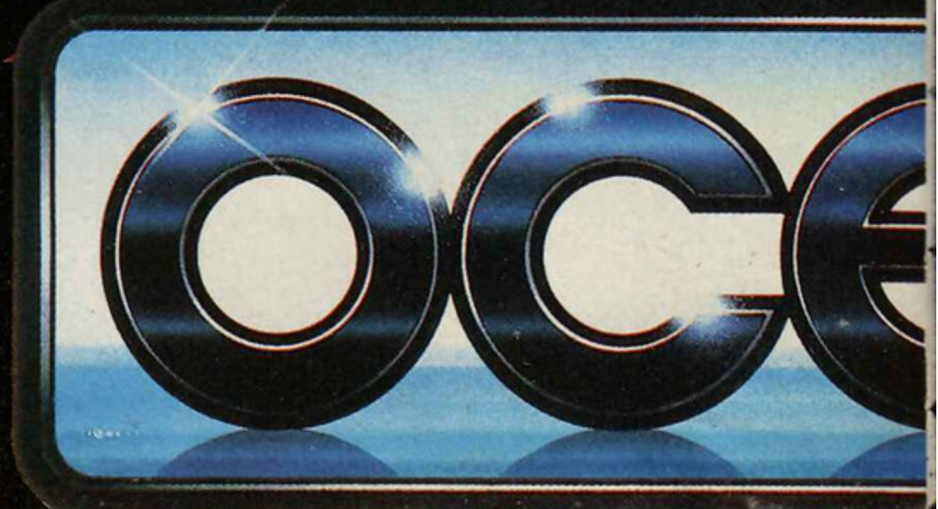
WWF*

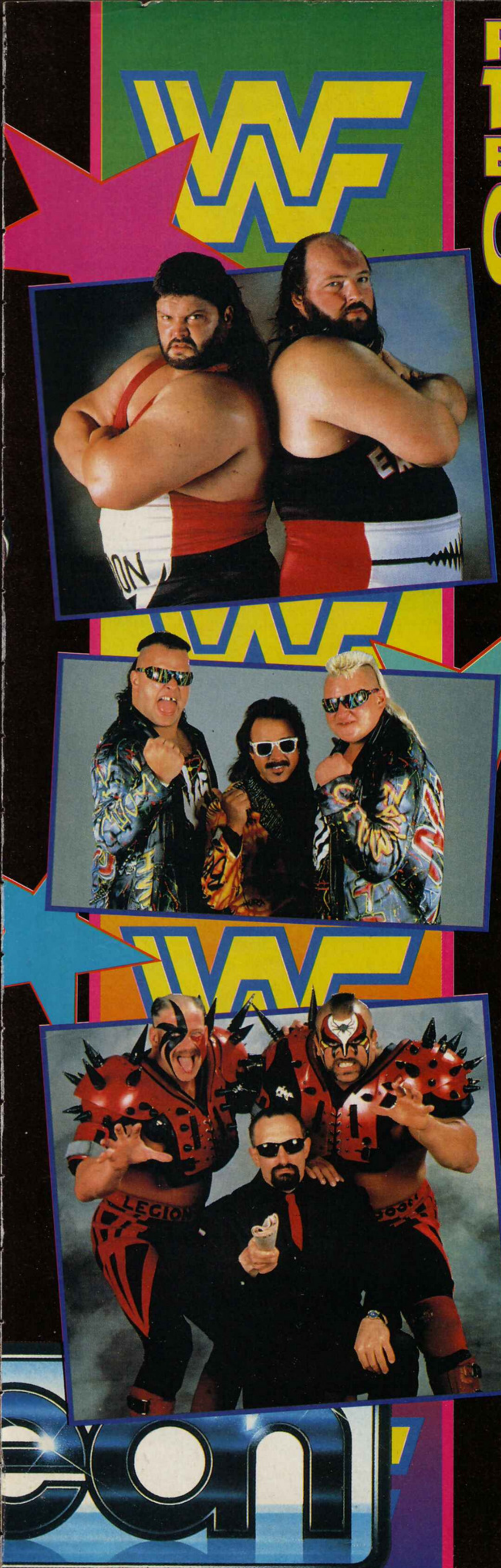
EUROPEAN RAMPAGE

TOUR

*Trademark of TitanSports, Inc. **Hulk Hogan , Hulkamania and Hulkster are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive character names, likenesses, titles and logos are trademarks of Titansports, Inc.
© 1992 All rights reserved.

OCEAN SOFTWARE LTD . 25, BOULEVARD BERTHIER 75017 PARIS, FRANCE .
TEL: 47 66 33 26 . FAX: 42 27 95 73





POUR LEUR GRANDE TOURNEE EUROPEENNE: EUROPEAN RAMPAGE. CA VA COGNER TRES FORT!

Attention Mesdames et Messieurs, LES SUPERSTARS DU CATCH SONT DE RETOUR SUR VOS MICROS POUR DES COMBATS ENCORE PLUS SPECTACULAIRES!

Ce nouveau jeu de Catch est la suite du célèbre WWF. Il va encore plus loin que tout ce qui a été fait jusqu'à maintenant.

Hulk Hogan*!
Ultimate Warrior*
et les autre Superstars vont faire équipe pour combattre les TAG TEAMS (Duos de Catcheurs) les plus redoutables du monde. Vous combattrez les
Natural Disasters*!
les **Nasty Boys***
et d'autres paires terrifiantes.
Vous pouvez jouer à 4 catcheurs sur le ring. Il vous propose plus de 62 mouvements par catcheurs et des animations fabuleuses. Qualifiez votre équipe pour la grand finale du **MADISON SQUARE GARDEN.**







OFFICIAL
WWF
WORLD WRESTLING FEDERATION
LICENSED PRODUCT

courrier

■ Je voudrais des informations supplémentaires sur le lecteur A690 que vous avez présenté dans Joystick n°32. Quels types de CD peut-on lire dessus? Quel est leur prix? Et pourquoi testez-vous moins de jeux Amiga que de jeux PC?

Franck B., Manneville la Raoult

Les CD coûtent environ 300 francs, et l'A690 coûte dans les 2500 balles. Une bonne fois pour toutes, que ce soit bien clair, aucun standard de CD ne peut lire les autres standards. Ou plus exactement, ils peuvent lire les autres CD, mais ne peuvent rien faire des données qu'ils lisent. En fait, un CD, c'est simplement une grosse mémoire de masse, comme une très, très grosse disquette. Donc, ça revient à poser la question: un Amiga peut-il lire des disquettes PC? Un Mac peut-il lire les disquettes ST? La réponse est: oui, mais ça ne sert pas à grand-chose. Si on charge un jeu CDTV sur un CD-I, par exemple, le CD-I va effectivement loger le programme dans sa mémoire, il va essayer de l'exécuter, il va très rapidement trouver une instruction du genre "exécute la routine 212 du CDTV", et le CD-I va répondre "t'es gentil, je m'appelle pas CDTV, donc je te balance une erreur dans la gueule, ça t'apprendra à m'insulter".
Pour les lent-comprenants: quand on a un CDTV, on lit les CD prévus pour CDTV, et un point c'est tout. Quand on a un CD-I, on lit les disques CD-I, un point c'est tout, et ainsi de suite. Une seule exception à cela: les disques de données (textes ou images), qui commencent à apparaître, et qui pourront probablement être lus sur tous les lecteurs de CD (pourvu que la MACHINE qui les fait tourner ait prévu le PROGRAMME nécessaire pour DÉCODER les images).
Si l'on teste plus de jeux sur PC que sur Amiga, c'est qu'il en sort plus sur PC. Pourquoi? Parce que de plus en plus de gens achètent des PC plutôt que des Amiga (ou des ST, ou n'importe quoi d'autre). Et ça ne se passe pas à l'échelon national, mais international. Si vous voulez qu'il y ait plus de jeux Amiga (ou n'importe quoi d'autre) que PC, je suggère que vous vous groupiez et que vous consituiez un commando terroriste international qui tue tous les possesseurs de PC. C'est le seul moyen (et d'ailleurs, après avoir tué le possesseur, il faut détruire la machine, sinon elle est transmise à quelqu'un d'autre par le biais de l'héritage et il ne reste plus qu'à tout recommencer).

■ Je dessine comme un pro et je me débrouille pas mal en langage C; hélas, les livres ne sont pas assez précis et complets pour me permettre de tout apprendre. Y a-t-il des écoles pour apprendre à programmer les jeux? Des programmeurs acepteraient-ils un jeune en stage pour lui transmettre leur savoir? Quel programme de dessin les graphistes utilisent-ils sur PC? Electronic Arts va-t-il sortir Deluxe Paint V? Pour quand prévoyez-vous le banc d'essai de l'Amiga 1200?

Damien B.

Non, il n'y a pas d'école pour apprendre à programmer des jeux. Il existe des filières universitaires destinées à apprendre l'informatique en général, mais franchement, c'est pas très adapté aux jeux. Mais alors, peut-on se demander fort à propos, comment ont fait ceux qui sont aujourd'hui programmeurs de jeux? Où ont-ils appris? La réponse est simple: chez eux, tout seuls. En restant devant leur bécane 18 heures sur 24. En devenant à moitié schizophrènes. Un peu comme un peintre, ou un écrivain. Tiens, écrivain, c'est un bon exemple. Tout le monde a appris à lire et à écrire à l'école. Mais ça ne suffit pas pour pouvoir écrire un bouquin! La programmation, c'est pareil: il y a des bouquins qui expliquent les rudiments, et après, il faut juste être très acharné, et surtout, le plus important, prouver qu'on peut se démerder tout seul pour apprendre ce qui n'est pas marqué dans le bouquin. Parce qu'à chaque fois qu'un jeu original sort, les programmeurs ont dû faire face à des problèmes qui, étant nouveaux, n'ont jamais été étudiés nulle part. Ils les ont résolus par l'acharnement et l'imagination. Si tu ne peux pas en faire autant chez toi, il n'y a pas de raison pour que tu puisses le faire chez un éditeur. Et en général, les programmeurs sont bien trop occupés à chercher un algorithme complexe pour transmettre leuir savoir aux autres...
Idem pour le dessin: les graphistes n'ont pas de "trucs", ce sont des gens comme toi et moi, sauf qu'ils ont un don, une "patte". Prends Salvador Dali, au hasard. Bon, il est un peu mort, mais admettons qu'il soit vivant. Tu lui donnes un fusain: il te fait un dessin génial au fusain. Tu lui donnes de l'aquarelle: il fait une aquarelle géniale. Tu lui donnes des nouilles et de la colle: il colle les nouilles sur un carton d'une manière géniale. Et ça ne s'apprend pas. On peut faire des graphismes superbes avec tous les programmes. Le tout est de savoir les utiliser. Electronic Arts ne prévoit pas, à ma connaissance, de Deluxe Paint V pour l'instant. Quant au banc d'essai de l'A1200, eh bien, on fera peut-être ça en juin prochain... Ou en février... Allez, non, tiens, on va le faire ce mois-ci, comme ça on sera débarrassés.

■ J'ai quelques questions à poser sur le Falcon 030 d'Atari. Est-ce vrai que le son dépasse la qualité du CD lorsque le Falcon digitalise en 16 bits à 50 Khz? Pour quand est-il prévu? Dans les calculs 3D, avec son 68030 et son DSP, est-il plus rapide qu'un PC? Qu'est-ce que le Direct-to-Disk? Pourra-t-il dépasser, techniquement, les jeux sur PC?

Morange W., Ablon

Le son: oui, c'est un peu meilleur, puisqu'un CD échantillonne à 44,1 Khz en 16 bits (autrement dit, il enregistre la hauteur du son 44.100 fois par seconde), si c'est fait en stéréo (admettons le problème suivant: un Falcon digitalise en mono à 50 Khz, est-ce meilleur qu'un CD en 44,1 Khz? Non, puisque le Falcon produit 50.000 valeurs par seconde, contre 88.200 pour le CD). A titre de renseignement, un DAT (Digital Audio Tape) numérise à 48 Khz (en stéréo, bien sûr). Par ailleurs, la fréquence d'échantillonnage permet de déduire la hauteur des fréquences perceptibles: c'est juste la moitié. Un CD, par exemple, peut reproduire des sons allant jusqu'à 22,05 Khz (donc largement supérieur à ce que l'oreille humaine peut percevoir, qui va rarement au-delà de 18 Khz).
Il est prévu, euh... Si on en croit Atari, pour dans quinze jours, mais ça fait environ six mois qu'ils disent ça, et donc, on ne sait pas. Nous n'avons pas eu écho d'une quelconque mise en place d'une chaîne de fabrication, pour l'instant.
Pour la 3D, c'est une question complexe, pour deux raisons: d'abord, ça dépend du PC, et ensuite, le DSP n'est pas vraiment utile dans ce cas-là, car c'est principalement une unité de traitement de signaux analogiques convertis en numériques. Autant il est capable de rajouter une reverb ou de simuler un vocoder sur un son, ou de trafiquer une image en temps réel, autant il serait bien en peine de remplacer un coprocesseur arithmétique (qui est ce dont on a besoin dans des applications d'images de synthèse).
Le Direct-to-Disk consiste à échantillonner quelque chose (un son ou un film) et à le sauver sur disque dur à mesure que l'enregistrement se déroule. Avantage: pour un son, par exemple, on n'est pas limité à la capacité de la mémoire vive (RAM) de l'ordinateur, mais à celle du disque dur (prévoir aux alentours d'1 Giga, et si possible, rapide).
Pour les jeux, là encore, ça dépend du PC, et surtout du succès de la machine: si elle marche, les programmeurs feront des efforts, et sinon...

■ Je possède un Atari 1040STF, et mon intérêt pour les simulateurs de vol m'a décidé à acheter une manette de type "manche à balai". J'ai donc acheté un Quickshot QS155 Aviator 1. Quelle ne fût pas ma stupéfaction lorsque je me suis aperçu qu'il fonctionnait à l'envers puisque quand on le pousse vers l'avant, l'avion monte au lieu de descendre. Je me suis renseigné, et il ne s'agit pas d'un défaut technique. Que puis-je faire? N'y a-t-il pas moyen de me faire rembourser ou échanger mon achat contre un "manche à balai" digne de ce nom?

Pierre B., La Celle St Cloud.

Aïe! Non, a priori, tu ne peux pas faire grand chose, car il existe un délai légal pour se faire rembourser un achat, et le temps que ta lettre nous parvienne, ce délai était écoulé. Voici quand même l'explication de la chose: c'est un "faux" manche à balai; plus destiné à frimer qu'à simuler un avion. Il est donc conçu pour fonctionner avec tous les jeux, en leur donnant simplement un "feeling" de manche à balai. Comme tu l'as acheté pour t'en servir réellement et pas pour frimer, il ne te reste qu'une solution: trouver un copain qui soit un as du fer à souder, et lui demander de t'échanger le câblage des contacteurs haut et bas... C'est assez simple à faire, mais ça invalide ta garantie. Et ne le fais pas faire par n'importe qui.

■ Je voudrais vous donner mon avis sur l'absence de tests CPC. Beaucoup de jeux sortant sur Amiga et sur ST sortent aussi sur CPC mais ne sont jamais testés sur cette machine. Le CPC est peut-être du bidon à côté des "Rolls" plus puissantes, mais un effort serait bienvenu. On n'est pas morts et enterrés. Pour votre réponse, ne nous donnez pas votre baratin habituel: "oui, on en teste, mais les éditeurs abandonnent la machine, ils ne nous envoient pas d'exemplaires de jeux...".

Philippe B., La Motte du Caire.

C'est dommage, je m'apprêtais justement à faire une réponse dans ce genre-là. Mais puisque tu me l'interdis, voici la réponse de rechange, dite "Réponse B": regarde bien la couverture de Joystick, notamment le bandeau noir en haut. On y lit: "Amiga - ST - Falcon - PC - Mac - CDI - Consoles" (Falcon, c'est une blague). Et pas CPC. C'est un choix qu'on a fait: on ne teste plus de CPC, parce que le marché est devenu si petit que pour en rendre compte, on devrait déployer des efforts hors de toute proportion. c'est le rôle d'une revue spécialisée, pas le nôtre. Désolé pour les possesseurs de CPC, mais il serait peut-être temps de changer de machine, non? Sérieusement, le CPC est sorti il y a huit ans, il est difficile d'espérer une durée de vie supérieure pour un ordinateur. Le progrès va vite... Et puis après tout, pendant qu'on y est, on pourrait aussi parler du C64 (l'ordinateur le plus vendu dans le monde, soit dit en passant), du Spectrum, de l'Oric, du ZX81, de l'Adam Coleco, du Memotech 512, et aussi un petit peu de l'Alice 90. Eh ben non. Chacun son truc. Voilà. (Le mois prochain, je vais recevoir une lettre qui va dire: "pourquoi vous ne faites plus de CPC? Et épargnez-nous les réponses du style «c'est pas marqué dans le bandeau, le progrès va vite, changez de machine, pourquoi pas le ZX81...»" Et alors il faudra que je trouve une autre réponse. Bon. Autant le faire tout de suite: le CPC est MORT. Ok? Même s'il tremblote encore un peu, il n'y aura plus d'innovation marquante ni de sortie fracassante dessus, et même les sorties pas fracassantes vont se faire de plus en plus rares. Voilà. Le débat est clos).

■ Au risque de pisser dans un violon ou de me faire éjecter par les rédacteurs de Joy, je me décide quand même à vous écrire en espérant passer dans le courrier qui, soit dit en passant, diminue de taille au fil des numéros et où l'on ne voit plus vraiment de véritables critiques mais plutôt des trucs du genre: "est-ce que Machin Truc IV va sortir", ou "est-ce que je peux brancher un CD-Rom sur mon ZX81", etc. C'est donc pour ça que je vais vous critiquer. Let's go.

1) Les concours, c'est génial, mais est-ce qu'ils ne pourraient pas être au dos des pubs, car sinon on se retrouve avec des articles troués.

2) Pourquoi ne testez-vous plus les jeux sur tous les supports? Pourquoi délaisser le CPC, alors que Lemmings ou Street Fighter II sont annoncés?

3) Vos tests sont cools mais arrêtez de tout condenser! Vous voulez mettre beaucoup trop de choses et on est vite essouflé!

4) Certains jeux sont surnotés: ce n'est pas parce qu'un jeu est beau et bien fait qu'il est bon. Si au bout d'une semaine on l'a déjà fini ça ne sert à rien.

5) Qu'attendez-vous pour créer une rubrique Démos et Fanzines où vous parleriez de ces derniers?

6) Y a trop de tests sur PC et ça me dégoûte car ils sont plus longs que sur Amiga.

Emerick M., Coye la Forêt.

Yeah yeah yeah, une lettre polémique! Justement, tu vois, si on n'en met plus dans le courrier, c'est parce qu'on en reçoit peu, et que la plupart des questions que vous nous posez sont justement: "est-ce que Machin Truc IV va sortir sur Amiga". En revanche, le courrier ne diminue pas, il fluctue, nuance. Ça dépend de la taille des autres rubriques.

1) Il faut bien comprendre la fabrication du journal. Il n'est pas toujours possible de placer les pages comme on le souhaite, pour diverses raisons. D'abord, les pubs sont ce qui arrive en dernier, et on est obligé de les mettre là où il y a de la place. Ça ne tombe pas toujours bien, mais on n'y peut rien. Mets-toi un peu à la place de Claude, notre rédac-chef organizman. Il demande un dossier, par exemple, à Moulinex. Celui-ci lui répond que d'accord, il va le faire, et que ça devrait prendre entre 4 et 6 pages. Claude prend son "chemin de fer" (un papier où sont inscrits les numéros de page et leur contenu), il cherche une zone où se trouvent six pages contiguës, noircit les quatre premières et grise les deux autres (pour bien montrer qu'il y a en a quatre de sûres, et deux de pas sûres). Deux jours avant de partir à l'imprimerie, Moulinex apporte son dossier, qui fait huit pages. Claude est obligé de déplacer des rubriques pour loger les deux pages supplémentaires; d'en supprimer certaines parce qu'il s'était dit que si Moulinex prévoyait entre quatre et six, ce serait probablement cinq, et donc qu'il pourrait récupérer une page pour mettre un truc, et finalement il ne peut pas. Bref, c'est l'horreur absolue. Idem pour le courrier: on part toujours dans l'idée qu'il va y en avoir deux pages, et puis des fois, une nouvelle machine apparaît, il faut faire un banc d'essai, alors on grapille une page du courrier, une page dans les Jeux...Crack, une page d'un test pas terrible... Bon, ce mois-ci, j'en écris deux pages. Mais si ça se trouve, Claude va m'en sucrer la moitié. Et je ne peux rien dire, parce qu'il est plus fort que moi.

2) Voir plus haut; et en même temps, j'ajoute une autre raison: le nombre de pages n'est pas extensible à l'infini. Si on rajoute le C64 et le CPC, pour ne parler que des plus vivaces, il faut supprimer autre chose. Claude, qu'est-ce qu'on supprime? Une page de courrier, le banc d'essai de l'A1200 et quelques soluces? Attends, je vais demander à Emerick. T'es d'accord, Emerick? Non? Ok, Claude, laisse tout comme c'est.

3) Oh ben eh, faudrait savoir! Tantôt t'en as pas assez, tantôt t'en as trop! Rien ne t'oblige à lire des gros articles très vite et d'un seul coup! Après tout, un article, c'est un ensemble d'informations. Si tu as besoin de ces informations, lis-le. Sinon, ne le lis pas, ou alors en plusieurs fois!

4) La surnotation: oui, le problème est récurrent... Ça devrait commencer à s'arranger à partir de ce mois-ci, on a baissé l'échelle globale, mais d'un autre côté, si un jeu est beau est bien fait, ça ne veut pas dire qu'il soit bon, mais ça veut au moins dire qu'il est beau et bien fait, ce qui n'est déjà pas mal. Et ça contribue à faire remonter sa note.

5) On attend que tu nous donnes des tas d'argent pour faire le journal de 1000 pages dont tu rêves. Tout en sachant que quand tu auras 1000 pages à lire par mois, tu nous diras: eh, les mecs, vous pourriez pas condenser ça sur 276 pages, pour que ça reste lisible? Et puis d'expérience, parler des fanzines ne sert pas à grand-chose. Ça fait plaisir au mec qui fait le fanzine, mais ça n'incite personne à lui commander, donc... Quant aux démos, non, toujours à cause de la place. Ou alors faut virer du courrier, ou le banc d'essai de l'A1200, ou des Jeux Crack... Ou la rubrique CPC... Ah non, ça, on l'a déjà virée. Et on n'a toujours pas assez de place. Zut.

6) En général, les jeux sur PC sont plus complexes et plus "sérieux" que sur les autres machines. C'est pourquoi les explications sont plus longues. Il y a aussi une autre raison: c'est souvent Cyrille "Moulinex" qui les écrit, et le bougre a tendance à s'étaler sur son sujet...

■ Grâce à votre référendum, la partie du magazine consacrée aux consoles a été diminuée; je possède un micro et une console, mais je m'incline. Par contre, puisqu'on y est, je propose un nouveau référendum pour expulser de Joystick les parties consacrées aux ST, PC, Mac et CD-Rom, puisque je ne possède pas ces machines et que chacune d'elles possède un magazine qui leur est consacré (cela étant le principal argument des chasseurs de consoles!).
Joystick est un magazine sur les jeux vidéo et sur tous les jeux! Quand je reçois Joy, je lis tous les tests, ce qui me permet de voir l'évolution des différentes machines et, le cas échéant, d'en changer si l'une d'elles est plus performante que la mienne.

Christian A., Calvi.

Ben voilà. Ça devrait répondre aux lettres qui demandent qu'on enlève les consoles ou qu'on en rajoute, ou qu'on fasse moins de tests PC et plus d'Amiga, ou plus de CPC et de C64 et moins de ST et d'Amiga... Je n'aurais pas mieux répondu. Bravo, Christian.

LES TACOTAC DU MOIS

• Est-il prévu la sortie de Shadow of the Beast III sur PC?
Non. C'est pas un non sûr, mais c'est un non. Enfin, pour le moment, c'est sûr.

• Pourquoi Psygnosis ne sort jamais de jeux d'Arcade/Aventure sur PC?
C'est la vie. Microprose fait des simulateurs, et Psygnosis ne sort pas d'Arcade/aventure sur PC. C'est comme ça.

• Les jeux suivants sortiront-ils sur Amiga: Street Fighter II, Civilization, Joe et Mac, Air Buck, Heart of China, PC Kid I et II, Eternam, Grand Prix Unlimited et Dune?
Début 93, déjà sorti, début 93, non, déjà sorti, il y a PC Kid qui doit sortir en 93, non (voir news à ce sujet sur Infogrames), non, et déjà sorti.

• Que faites-vous des lettres de lecteurs que vous ne passez pas dans Joystick?
Nous les lisons toutes, mais à notre grand regret, nous n'avons pas le temps de répondre à chacun. Beaucoup de modifications du journal sont dues à des remarques judicieuses de lecteurs tout aussi judicieux...

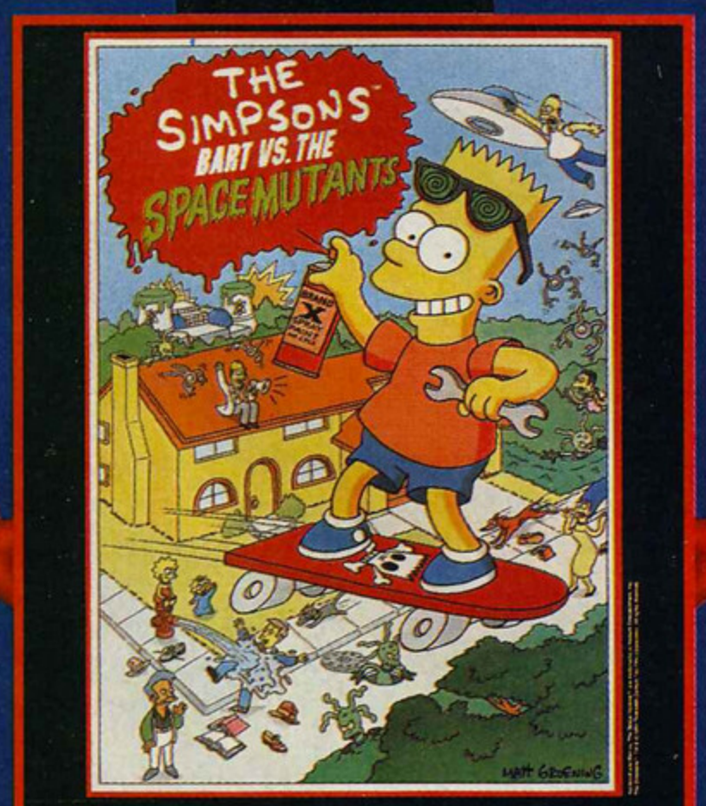
• Peut-on commander les anciens numéros sans s'abonner?
Bien sûr, en utilisant le bulletin d'abonnement, mais sans cocher la case "Je souhaite m'abonner", et en cochant les cases qui correspondent aux anciens numéros désirés.

• Quand va sortir le CD Rom Super Nintendo et sera-t-il compatible avec mon moniteur Amiga? Quel sera son prix et le prix des jeux?
Septembre 93 au Japon, mais il a déjà été retardé maintes et maintes fois, donc, pourquoi pas avant. Un CD-Rom n'a pas à être compatible avec un moniteur, c'est un lecteur de CD, pas une console! Le prix approximatif japonais sera de 1500 francs pour le CD-Rom, et 300 balles pour un jeu.

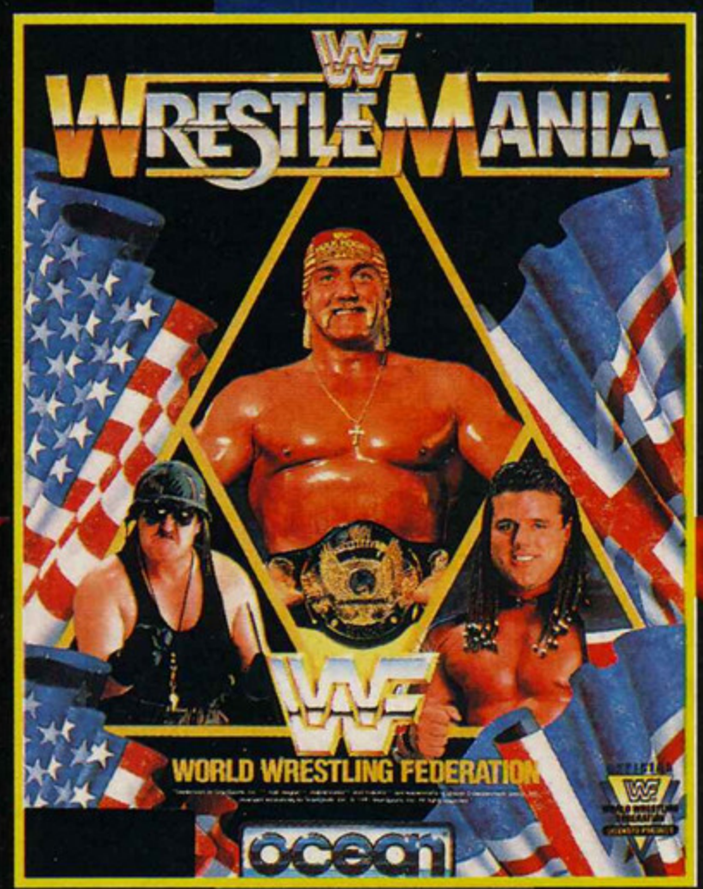
• Est-il vrai que l'Action Replay Pro pour Super Nintendo sert d'adaptateur universel?
Oui.

LA PLUS COMPILATION DE

THE DREAM TEAM







BART, ARNOLD ET HULK REUNIS DANS UNE MEME COMPILATION !!

OCEAN vous offre la chance unique d'incarner vos trois héros préférés.

FAITES CE FABULEUX CADEAU DE NOEL A VOTRE MICRO.

GRANDE TOUS LES TEMPS

THE SIMPSONS™
BART VS. THE SPACE MUTANTS



SALUT LES KIDS! C'EST BART SIMPSON QUI VOUS PARLE. J'AI UN SECRET TRES IMPORTANT À VOUS RÉVÉLER. LES EXTRA TERRESTRES ENVAHISSANT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD! VOUS AVEZ BIEN ENTENDU: CEUX SONT D'IMMONDES MUTANTS, GLUANTS, VENUS D'UNE AUTRE PLANETE. ILS TUENT LES BRAVES CITOYENS DE SPRINGFIELD, ET PRENNENT LEUR APPARENCE. ILS PRÉPARENT UNE ARME TERRIBLE. C'EST PAS COOL ÇA COMME PLAN.



ACCLAIM® AND BART VS. THE SPACE MUTANTS™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. THE SIMPSONS™ TM & © 1991 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.

TERMINATOR™ 2



TU EST T-800 DANS CE JEU TERMINATOR 2 PLEIN D'ACTION. LA BATAILLE FAIT RAGE ENTRE L'HOMME ET LES MACHINES. LES REBELLES SONT PROCHES DE LA VICTOIRE. AFIN D'ETOUFFER LEUR REBELLION. SKYNET ENVOYE UN TERMINATOR A TRAVERS LE TEMPS EN L'AN 1994 AVEC LA MISSION DE DETRUIRE LE CHEF REBELLE, JOHN CONNOR. LES REBELLES ENVOYENT T-800 POUR PROTEGER LEUR FUTUR CHEF. LA CONFRONTATION AURA MAINTENANT LIEU ENTRE LES MACHINES.



LJN® IS A REGISTERED TRADEMARK OF LJN LTD. © 1991 CAROLCO INTERNATIONAL N.V. ALL RIGHTS RESERVED.

WWF* WRESTLEMANIA*



LES SENSATIONS ET LES ÉMOTIONS DE LA WORLD WRESTLING FEDERATION* EN DIRECT SUR TON ÉCRAN! TESTE TA FORCE DANS CET EXTRAORDINAIRE SPECTACLE DE CATCH BIEN MUSCLÉ. DEVIENS LE CHAMPION INCONTESTÉ SOUS LE NOM DE HULK HOGAN**, THE ULTIMATE WARRIOR* OU THE BRITISH BULLDOG* DANS DES COMBATS SANS MERCI CONTRE SGT. SLAUGHTER*, LE WARLORD* ET UN TAS D'AUTRES SUPERSTARS DE LA WWF*.



*TRADEMARK OF TITANSPORTS, INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED. ALL DISTINCTIVE CHARACTER NAMES, LIKENESSES AND LOGOS ARE TRADEMARKS OF TITANSPORTS, INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED.
**HULK HOGAN, HULKAMANIA AND HULKSTER ARE TRADEMARKS OF MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC., LICENSED EXCLUSIVELY TO TITANSPORTS, INC. © 1991 ALL RIGHTS RESERVED.

ocean®

OCEAN SOFTWARE LIMITED . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS . TEL: (1)40539286 . FAX: (1)42279573

JOYSTICK DU HAUT DE SES 3 ANS EST PRET A CONTINUER ENCORE LONGTEMPS*

Habituellement, le boulevard Mac Donald ne vaut franchement pas le détour. On hésite à prononcer son nom, on effleure l'idée d'y promener son chien, on y gare éventuellement sa voiture, mais on n'y reste jamais très longtemps. Calme et sinistre, ce boulevard pourrait se faire oublier ce soir encore. Et pourtant il n'en sera rien : des cris s'échappent d'une fenêtre, bruits, musiques ; des bouteilles volent, des chiens volent. Pas de doute, c'est encore la nouba à Joystick, mais ce soir ce sont les trois ans de Joystick que l'on fête.

Les ordinateurs et les consoles entassés à la cave, de la place pour un grand buffet avec tout plein de bouteilles de champagne et des tonnes de bonnes choses qui rendent malade le lendemain... presque tous les membres de la rédaction étaient déjà entassés dans la grande salle des tests de Joystick, les retardataires allaient être accueillis à la choucroute.

Moulinex avait déjà attaqué les bouteilles de champagne : une dans la main gauche, presque terminée, une autre tout juste entamée dans la main droite et une troisième dans la poche arrière. **Calor**, qui tentait de lui en prendre une, s'est vue expliquer qu'il ne fallait surtout pas qu'il lâche ses bouteilles, que maintenant ils étaient amis et qu'elles seraient très malheureuses loin de lui. **Danboss** buvait tranquillement dans un coin, **Seb** buvait tout aussi tranquillement dans le même coin et personne d'autre ne buvait avec eux dans ce coin parce qu'il n'y avait plus de place. Bref, dans toute la pièce les gens s'amusaient, parlaient du bon vieux temps où nous étions encore hebdomadaires, du temps qui «passe si vite mon dieu tu vas voir bientôt on va arriver au deuxième anniversaire de Joystick», et de «t'es gentil, mais on fête déjà le troisième». Tout allait pour le moins mal dans le plus bourré des mondes jusqu'à ce que **Destroy** arrive, recouvert de choucroute de la tête aux pieds, râlant et hurlant comme un veau à qui on apprendrait à chanter à grands coups de maillet sur la tête. **Big Boss** a alors tenté de le calmer en lui expliquant tranquillement qu'après tout c'était la coutume, qu'à Joystick on punissait les retardataires en leur balançant de la choucroute du 4ème étage et qu'il ne fallait pas en faire un plat, même de choucroute. **Lord Casque Noir** (quel pseudo ridicule !) a pris la parole à ce moment, déclarant «c'est vrai quoi, vous avez abusé, aujourd'hui c'est la fête on pourrait foutre la coutume de la choucroute de côté». A ce moment, **Michel** l'attrape par le poignet et lui dit «qu'est-ce que c'est que ce bordel tu es du côté de ces salauds de mecs consoles, tu les défends maintenant ?». **TSR** hurle que «kesskizont les mecs consoles pour voir», **Claude** lui colle un grand coup de poing dans le bide pour lui montrer, TSR s'écroule au sol en couinant «ah les salauds ah les salauds finissez-les mes frères», et c'est à ce moment précis que la bagarre générale a commencé.

Linos s'est saisi **d'Olivier** par les pieds pour frapper sur **AHL** qui a tout juste eu le temps de lâcher un «tu le crois ça, la baston...greuh !». **Danbiss**, très vif, s'est empressé d'attrapper une caisse de champagne pour la lancer dans la mêlée et Moulinex, encore plus vif, s'est interposé en criant «laisse-les ! C'est mes copines, il faut pas leur faire de mal, à mes bouteilles». **Tonio** a sauté par la fenêtre en hurlant «ah mon Dieu c'est trop horrible» et **Steph** l'a suivi en criant «ordure, pars pas j't'aurais !».

Cette vaste joyeuseté a duré à peu près toute la nuit jusqu'à ce que Big Boss se relève un bras levé, carton rouge en main et sifflet entre les dents pour annoncer que c'était terminé, qu'on avait pas que ça à foutre et qu'il fallait faire la fête.

Tout le monde s'est calmé, les sourires sont revenus sur les lèvres et nous avons tous embrassé notre plus proche voisin en lui disant que ouais, c'était pour déconner, hein.

Claude a alors déclaré «qu'on avait bien rigolé quand même avec cette baston et qu'on leur en avait mis plein la gueule à ces salauds de mecs consoles».

La bagarre a repris immédiatement. Elle a duré une semaine complète.

Quelle fête, mes amis !

***Trés longtemps**

JOYSTICK: UN AN DE STATISTIQUES

En quelques chiffres, voici tout ce que nous consommons par an pour fabriquer Joystick. Mais aussi tout ce que nous livrons, recevons, jetons, gerbons, dépouillons, massacrons, courons, mangeons et lisons.

- 9,5 tonnes d'encre
- 6,7 millions de caractères sont imprimés dans les pages de Joystick
- 12 000 cafés, dont 6 000 mal digérés et 2 000 renversés par Sylvaine, notre relectrice.
- 365 «On est à la bourre les gars, c'est l'bordel» lâchés par Claude, à raison d'un par jour.
- 2 230 mètres de fax s'entassent dans la salle des archives, 2 230 mètres de fax y sont déchiquetés une fois l'an par Danboss lors de son rituel de décompression.
- 150 tentatives de corruption de Calor auprès de Claude pour obtenir le test de «Legend of Valour». 150 cadeaux acceptés par Claude et test donné à Moulinex.
- 104 000 lettres de nos lecteurs nous vont droit au cœur Et calment nos rancœurs
- 70 nuits blanches au bureau pour Seb.
- 1 100 tonnes de papier, ce qui, une fois converti en superficie de forêt rasée en Amazonie, nous donne près de 2 500 Indiens massacrés.
- 23 500 promesses de Danboss affirmant qu'il ne sera pas en retard le lendemain. Aucune n'a été respectée.
- 450 prises-de-tête de Lord Casque Noir à propos de «3D Studio PC». Un pourcentage intéressant de baffes dans la gueule en retour.
- Notre coursier consomme 3 120 litres d'essence par an. Le coursier, pas la bécane.
- 500 mètres de scotch utilisés pour momifier Sam, l'animateur minitel, sur sa chaise avant de le jeter par la fenêtre.
- 275 000 unités téléphoniques pour les appels extérieurs dont 200 000 utilisés par Moulinex, qui se laisse des messages sur son propre répondeur.
- 45 poubelles brisées par des chutes suivies de plongeons de Sylvaine.
- 1200 «Tu le crois, ça escroc, ça swingue» lâchés par AHL, notre rédacteur en chef.
- 12 567 Kwatts d'électricité.
- 104 000 kilomètres de trajets en bagnole pour venir au boulot et rentrer à la maison. Une très grande part est avalée par la voiture d'AHL qui n'habite pourtant pas très loin mais qui «nom de Dieu, je me rappelle jamais si je dois tourner à la première ou à la deuxième après le feu... Ah merde c'était la première !».
- 2340 tonnes de ferrailles de bagnoles sont déplacées pour ces trajets, plusieurs tonnes sont froissées par AHL, dépité de constater que, finalement, la deuxième à gauche est en sens interdit.
- 48 alimentations pour les consoles, z'arrêtent pas de les griller les consoleux, y comprennent rien au triphasé.
- 3 cambriolages et 3 cambrioleurs étripés et stockés dans la cave.

QUE FAISAIENT-ILS IL Y A 5 ANS ?

SEB programmait des jeux rigolos sur Amstrad qui se vendaient comme des petits pains, **MOULINEX** faisait des photos de nanas qui finissaient toujours par tomber à poil dans ses bras, **DANBOSS** commençait sa collection de Renault 11 qui lui claquaient dans les doigts, **DANBISS** commençait sa petite plantation personnelle qui lui a rapporté pas mal depuis, **LINOS** passait déjà des coups de téléphone personnels au boulot, **BIG BOSS** avait dans l'idée de faire un magazine hebdomadaire consacré aux coquillages, mais l'idée n'était pas bien précise, il fallait réfléchir, **LORD CASQUE NOIR** se cherchait un pseudo pas trop ridicule, **CALOR** aurait bien voulu tomber à poil dans les bras de MOULINEX, **CLAUDE** et ses amis écumaient les forêts de la banlieue parisienne à la recherche d'empreintes de biches, de cerfs, de sangliers, parce que c'est la nature et qu'il faut apprendre à la connaître pour mieux la respecter, LINOS passait encore des coups de fil personnels, **TONTON SAM** trouvait étrange le fait de voir régulièrement des rouleaux de scotch dans ses rêves, **MICHEL** était un des premiers français à se payer un lecteur DAT, LINOS donnait déjà des rencards au téléphone à son boulot, **JM DESTROY** trouvait étrange le fait de voir régulièrement des escargots dans ses rêves, **TONIO** s'occupait des abonnements pour le magazine "Joystickos, el rebues del ludichos videos y portos", **DEREK** interviewait ses voisins pour s'entraîner, comme ça, pour le fun, en attendant mieux, **AHL** quittait le showbiz en disant "ça swingue, bande d'escrocs, tu le crois ça", LINOS appelait du bureau son copain Jojo-"Radiocom 2000"-Le-Routier, **MIC DAX** hésitait déjà entre un PC 286, un Apple II, ou une paire de Doc Martens neuves, et **SYLVAINE** s'explosait déjà la tronche dans les poubelles.

IL FALLAIT BIEN S'OQP AVANT LE

3615 JOYSTICK

Ce numéro de Joystick est dédié au père de Mireille.

Voici l'adaptation sur micro du fabuleux film d'av



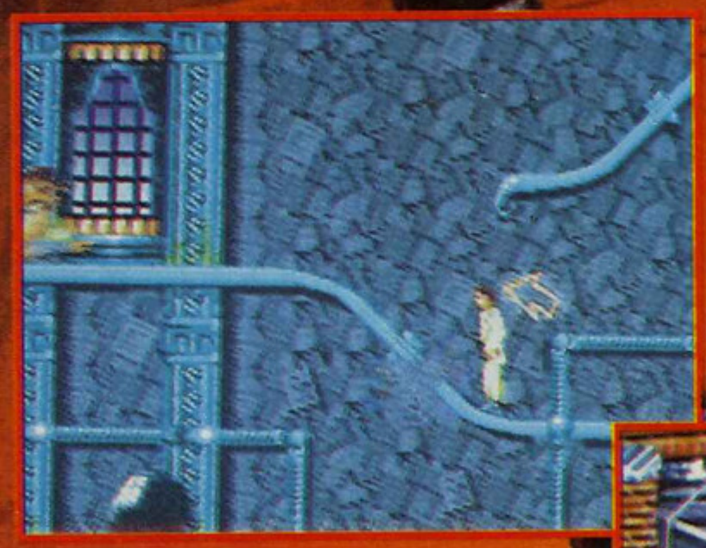
OCE

enture-fantastique "COOL WORLD"



... avec **KIM BASINGER**. **COOL WORLD** est un film qui mélange des acteurs réels et des personnages de dessins animés. Alors qu'il terminait sa nouvelle Bande Dessinée, Jack Deebs un dessinateur de BD, est projeté dans le monde qu'il a créé:
le **COOL WORLD**.
Dans le monde Cartoon, Jack va être séduit par la superbe **HOLLI** (KIM BASINGER), l'héroine de ses BD.
Pendant ce temps, les créatures BD du Cool World font des dégâts. Ils ont trouvé un passage qui leur permet de passer du monde réel au monde BD. Ils créent une vraie pagaille en mélangeant les objets des mondes.
Parviendrez vous à éviter la catastrophe ?



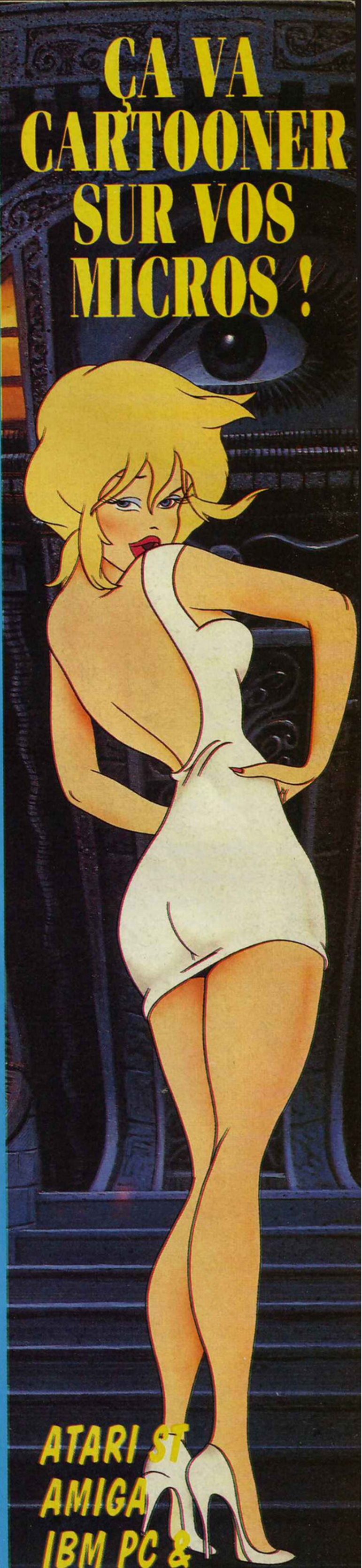




ean®

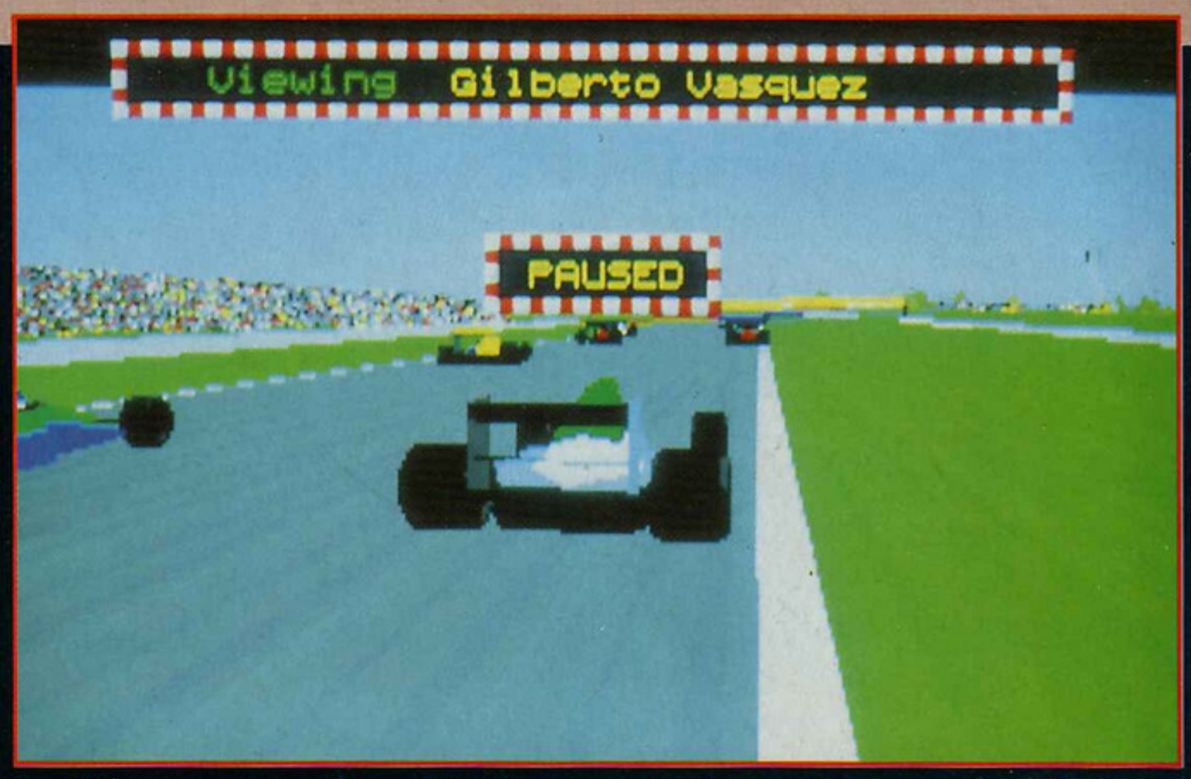
OCEAN SOFTWARE LTD .
25, BOULEVARD BERTHIER
75017 PARIS, FRANCE.
TEL: 47 66 33 26.
FAX: 42 27 95 73

ÇA VA CARTOONER SUR VOS MICROS !



ATARI ST
AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES

PRE VIEWS



Les différentes vues sont à mourir. De plus, il est possible de se repasser la course du début à la fin et de s'attarder sur n'importe quel véhicule. Moi, ça me fait planer des trucs comme ça, pas vous?

FI WORLD

■ Enfin, le voilà le filou. Microprose nous promet ce programme depuis maintenant plus d'un an. Certes, il ne s'agit là que de préversion, mais l'avancement des travaux ne peut laisser supposer qu'une sortie rapide de ce soft tant attendu.

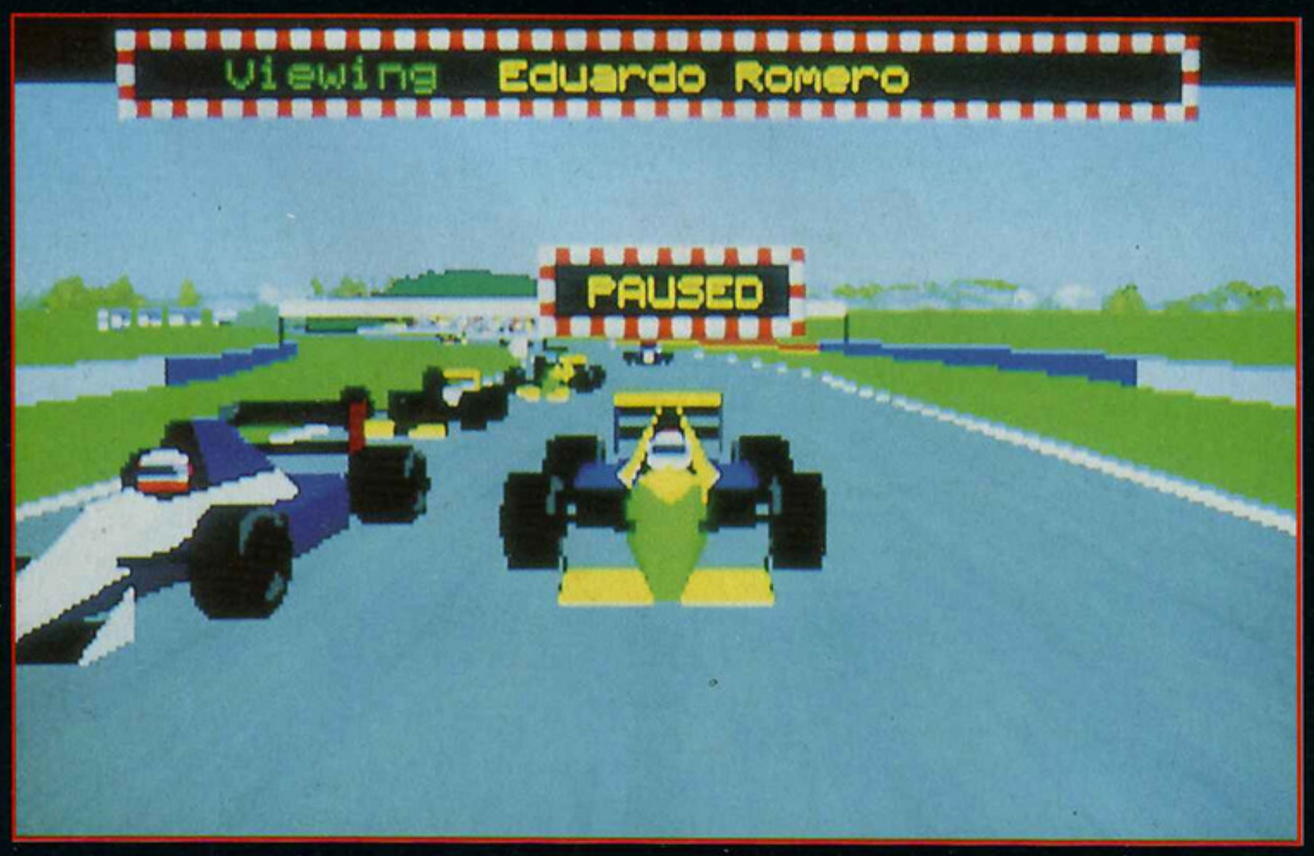
Comme son nom l'indique, vous devrez courir une saison entière au volant d'une Formule 1 sur les seize circuits du monde entier. Malheureusement, la préview ne présente qu'un seul de ces parcours, mais c'est largement suffisant pour se rendre compte de la qualité de cette simulation.

Les virages ressemblent enfin à des virages, les chicanes ressemblent comme à deux gouttes d'eau à de vraies chicanes, votre engin épouse les moindres reliefs.. Bref, de la simulation pure et dure. Les véhicules des différentes écuries conservent tous leurs caractéristiques. Ainsi, vous pourrez voir évoluer les Mac Laren et leur double aileron, piloter les Ferrari et leur boîte semi-automatique, ou encore, goûter à la puissance du moteur Renault. Les pilotes les plus inconnus ainsi que tous les constructeurs du moment sont représentés, y compris leur place respective au championnat du monde. C'est d'ailleurs assez génial, les Williams Renault et les Mac Laren se disputent en permanence la première place, suivis des Ferrari et des Benetton. Le programme va même jusqu'à simuler l'emplacement exact de votre écurie dans les stands! Côté animation, ils ont mis le paquet. La route n'est plus simplement représentée comme une simple surface grise, mais com... un instant, on me demande au téléphone ... me une piste en goudron avec traces de freinages. Cette technique utilisée depuis peu dans les simulateurs de vol (voir les tests de ce mois ci) donne un rendu parfait des différentes textures et renforce grandement le réalisme... encore un coup de fil ..... c'était plus



Le tableau de bord est simple mais complet. Vous serez en permanence tenu au courant de votre vitesse (heureusement), de votre position, de l'usure de vos pneus,du nombre de coureurs... Les rétros sont suffisamment grands et très efficaces.





N'est-ce pas alléchant ça? La texture du sol permet d'obtenir une impression de vitesse allucinante! La bagarre est très serrée mais n'ayez crainte, je maîtrise la situation. Les voitures des concurrents réagissent avec prudence et intelligence, sauf Aayrton Senna qui fait absolument n'importe quoi, comme d'habitude.



Je suis profondément désolé mais la petite inscription pause qui emmerde tout le monde, et surtout moi, gâche cette splendide photo prise de la caméra 8. Vous pourrez remarquer les deux fameux ailerons de la Mac Laren renforçant la stabilité à grande vitesse.



Voici les stands. Chaque écurie possède un emplacement précis qu'il ne faut pas rater. de toute façon, l'opération est automatique, alors....

mule les légers travers dûs à une trop forte accélération ou, à l'inverse, un freinage trop agressif. Voir son véhicule pivoter et se remettre immédiatement dans le droit chemin est une pure folie. Les vues extérieures sont nombreuses mais très classiques: caméras placées sur les bords de la piste, travelling autour de votre bolide... Il est regrettable que les caméras ne gèrent pas l'effet de zoom comme le font celles de Car&Drivers, mais après tout, ce n'est qu'une préview (faut pas rêver). Les arrêts au stand sont, par contre, très originaux et bien conçus avec nettoyage du pare-brise, changements de pneumatique... Côté son, le néant total, pas le moindre bruit en dehors de mes Vrrrraaaooouuummmm

CIRCUIT GP

LORD CASQUE DE COMPETITION



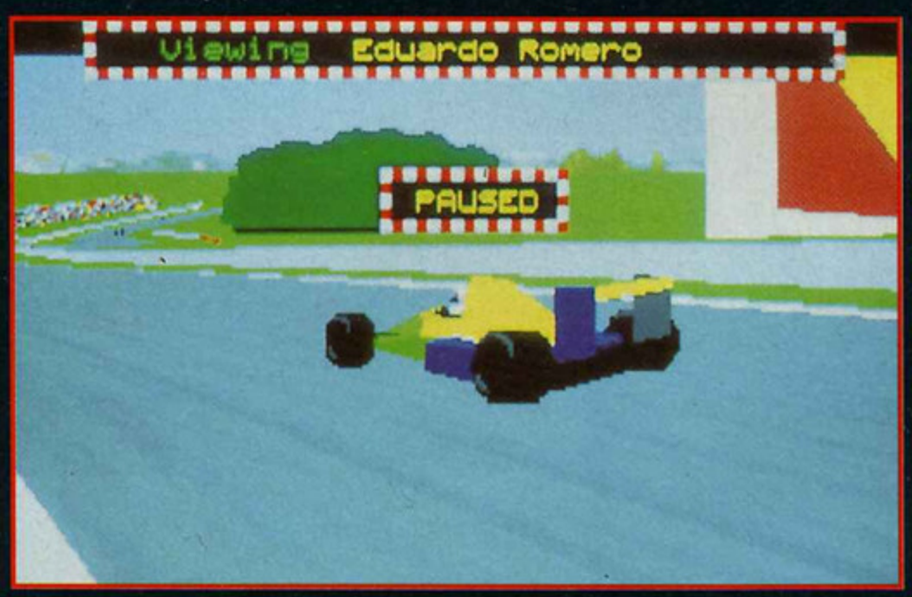
Lors d'un arrêt au stand, vous n'aurez rien à faire. Pendant que votre équipe s'occupera de changer les divers élements défecteux, une personne se chargera de passer un coup de chiffon sur le pare-brise. Là encore, on s'y croirait!

long que tout à l'heure; Pour tout vous dire, c'était Destroy qui s'emmerdait comme rat mort à des heures impossibles (il est 5 heures du mat). Vraiment zarbi ce Jean Marc! Enfin bref. Les véhicules de vos concurrents sont d'une extrême précision et, une fois n'est pas coutume, leurs proportions sont impeccablement respectées. Une option fabuleuse permet de passer à tout moment d'une voiture à une autre. Par exemple, si l'envie soudaine vous prend de conduire la voiture se situant derrière la vôtre, ce n'est pas un problème, l'ordinateur reprendra automatiquement les commandes de la précédente (dans cette version démo tout du moins). Bien que l'adhérence de ce genre de véhicule ne soit plus à démontrer, le programme si-



La grille de départ. Bien qu'une bonne partie de la course se joue lors du départ, une trop forte accélération peut provoquer un tête à queue. La préversion du soft ne comprend pas de tour de chauffe ni même de qualifications. Mais n'ayez crainte, la version finale sera une petite merveille.

impressionnants de réalisme. Mais attention, ce programme ne tournera que sur 386 minimum et vu la fluidité de la démo, mieux vaut être l'heureux possesseur d'un 486 (33 si possible). Une dernière chose, la version finale devrait accepter les modems et autres câbles RS232C. Espérons que Microsoft ne tarde pas trop à nous sortir ce qui s'annonce comme la meilleure simulation de tous les temps!



Allez, je vous le redis pour la nième fois : "Mon dieu que c'est bôoooo!". Si seulement tous les jeux pouvaient être comme celui-là.

F1 WORLD CIRCUIT GP	
SORTIE PREVUE : JANVIER 1993	EDITEUR : MICROPROSE
	STANDARD : PC
	PHOTOS : PC

JOE & MA



C'est trop fendard. Mac flippe comme un fou. Il faut dire que je n'aimerais pas du tout, mais alors pas du tout être à sa place!

■ Honga, bounga! Caveman ninja est parmi nous! A l'époque de la préhistoire, les mecs ne faisaient pas de détail. Lorsqu'ils avaient envie de quelques femelles bien fraîches, ils se pointaient discrétos dans les grottes des tribus avoisinantes et piquaient tout ce qui pouvait ressembler de près ou de loin à une gonzesse. C'est exactement ce qui vient d'arriver à nos deux pauvres petits hommes de cromagnon qui, revenus de la chasse, ne trouvent plus âme qui vive dans leur village.

Après une courte discussion, (Honga ga oua tagoua femmatoa ...) Joe et Mac se lancent à leur recherche.

Ce jeu disponible en arcade depuis 1991 s'est vu adapté tour à tour sur les consoles de jeux Superfamicom puis Nes. Voilà les deux plus loufoques hommes de Néandertal débarqués sur vos écran de PC. Plus près de leur estomac que du coeur de leurs bienaimées, les voilà partis à la recherche de leurs cuisinières. Armés de haches et de massues, ils cognent sur tout ce qui bouge en espérant bouffer le plus de trucs possibles. Honk, voilà de franches parties de rigolades en perspective. Ce programme nous dévoile ce qu'était réellement ce monde méconnu de nos historiens. Contrairement à ce que l'on a bien pu vous apprendre, cette époque était peuplée de toutes sortes de grosses bébètes apprivoisées par vos adversaires et prêtes à tout pour empêcher votre progression. Bien avant Léonard de Vinci, inventeur de l'hélice, ces petits lascars possédaient déjà le secret de l'hélicoptère et leurs techniques de combat n'avait rien à envier aux nôtres. Ce jeu se caractérise par son immense humour ainsi que les dizaines d'animations à se fendre la poire. Lorsque qu'un ennemi vous file un coup bien placé, il se casse à toute pompe en larguant tous ses ustensiles pour éviter de s'en prendre une à son tour. Les ptérodactyles, amusés par les bagarres, viennent allègrement vous larguer tout un tas de bordel sans qu'on ne leur est rien demandé. Mais ces enfoirés de piaf ne sont pas les seuls à chercher l'embrouille. Les oeufs contiennent, le plus souvent, de nouvelles armes, des bonus, mais aussi des oiseaux de mauvaise augure qui, à peine sortis de leur cocon, vous foncent droit dessus en poussant des cris d'épouvante. Paf, un coup de massue et tout rentre dans l'ordre. Comme je vous l'expliquais plus haut, Joe & Mac s'enfilent ce qui leur tombe sous la dent, y compris les pimentosaurus (piments de l'époque) leur donnant un tel coup de chaud qu'ils se retrouvent à gigoter dans tous les sens, cramant tous leurs opposants d'un souffle brûlant. Nos deux héros s'étant entraînés de longues années sont maintenant en mesure d'effectuer des triples

Joe s'en prend plein la face! Les oeufs renferment de drôles de trésors. Méfiance tout de même, ils ne sont pas toujours très frais. La belle est solidement attachée au poteau mais la tambouille n'attend pas et Joe va la délivrer sans tarder. Un tantinet macho le mec!





Plutôt bien équipés les bougres : hélicos, massues... Les expressions des personnages sont à mourir de rire. Le gorille de droite regarde tranquillement les haches qui lui tombent sur la gueule. Quel abruti !

sauts vrillés avec salto arrière impressionnant. La préversion testée incluait uniquement le premier niveau. Les sons, non définitifs, sont assez simplistes mais les graphismes sont très sympas. L'animation, très correcte, devrait être légèrement plus fluide dans la version finale. Le grand intérêt de ce programme reste la possibilité de jouer à deux et les éclats de rires sont garantis!
Ce soft devrait donc rapidement devenir un hit, d'autant plus que l'adaptation console comprend plus de soixante tableaux. Espérons que la version finale soit aussi complète. Hongaoua!

Les graphismes sont très colorés mais manquent légèrement de finesse. Toute la panoplie des plantes préhistoriques est représentée. Mais rassurez-vous, les plantes carnivores ne sont pas très actives.



AC

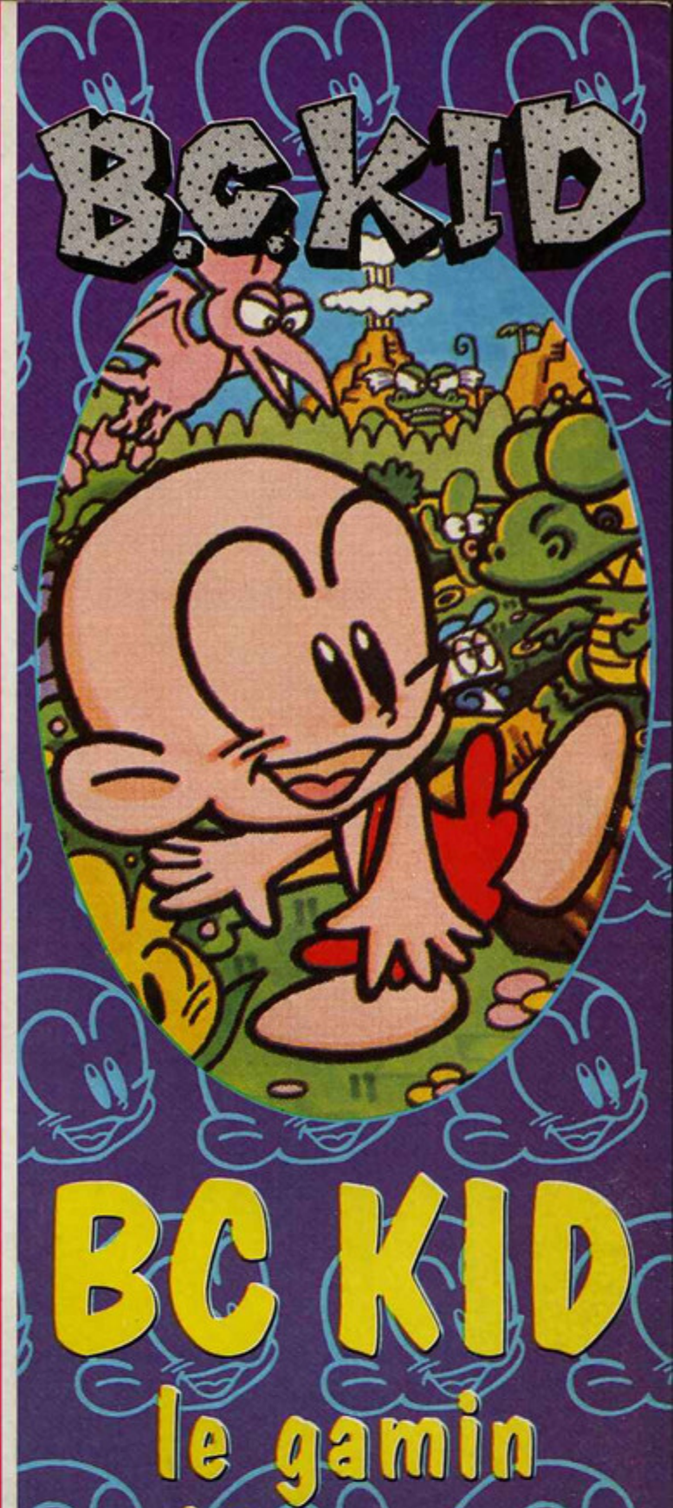
LORD CASQUE NOIR



Bronco, le dinosaure, crache plein de trucs débiles du genre gigot, bonhomme tout entier, boule de feu... la technique consiste à lui en foutre plein le pif par tous les côtés. Ce n'est pas facile mais c'est très drôle.

JOE & MAC
SORTIE PREVUE : DECEMBRE/JANVIER

EDITEUR :
ELITE
STANDARD :
PC
PHOTOS : PC



BC KID
le gamin préhistorique, maintenant
sur AMIGA !





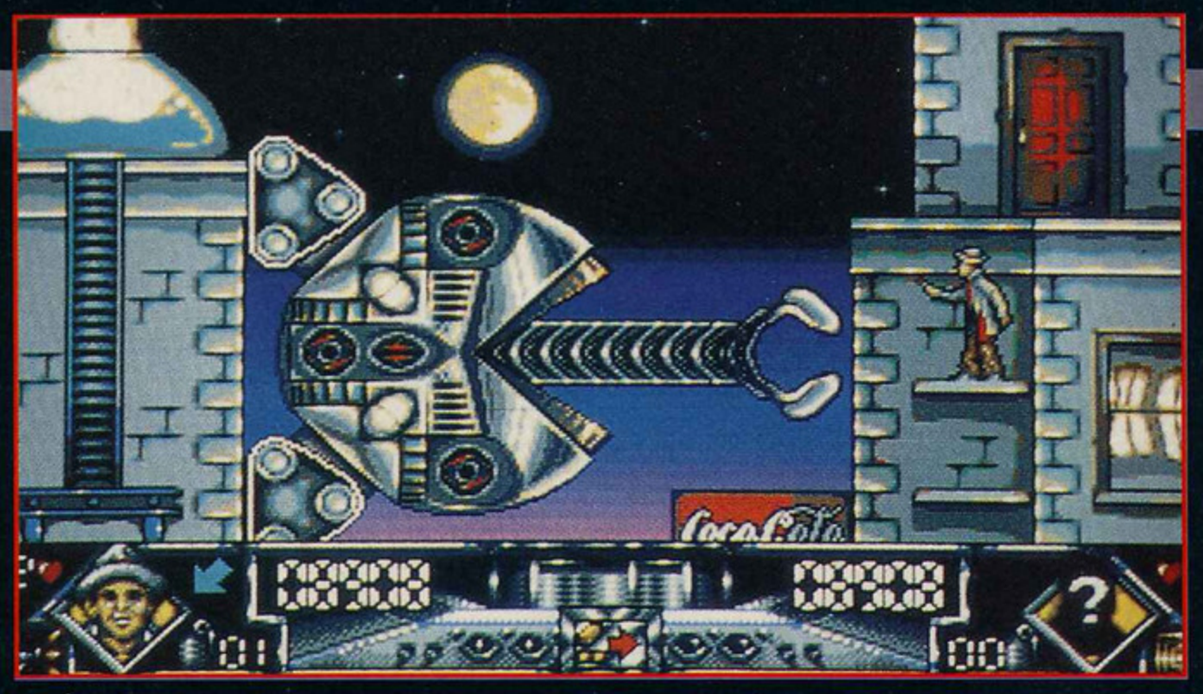


screen shots on Amiga

HUDSON SOFT

UBI SOFT
Entertainment Software

PREVIEWS



Dr Who développe des screens avec une authentique infrastructure de combat où vous découvrez les machines les plus singulières.

DR WHO DALEK ATTACK

DEREK DELA FUENTE

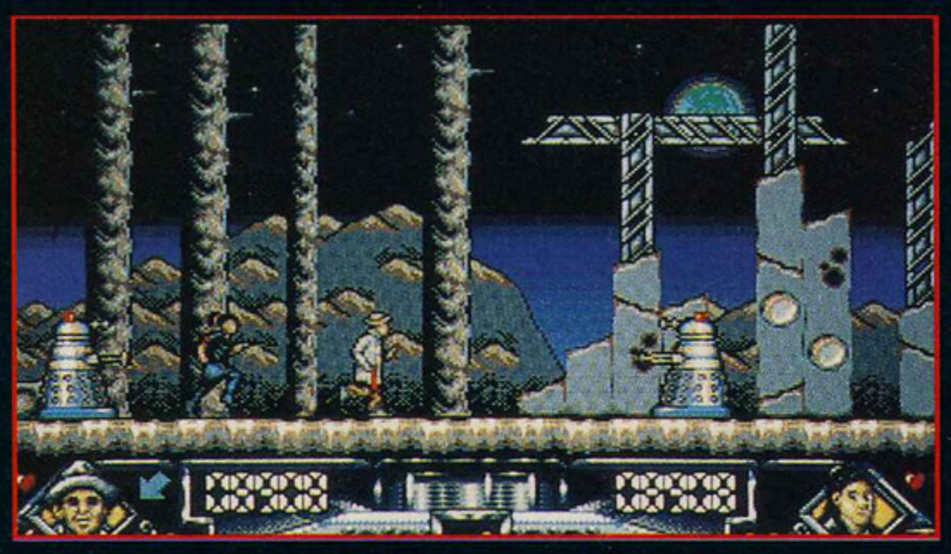


Le soft présente des décors qui ne sont pas sans rappeler la célèbre série TV culte du même nom.

■ Pour ceux qui ont eu le grand privilège de se rendre assez souvent chez nos voisins d'outre Manche et d'y déguster leur délicieuse cuisine (moi, j'étais toujours fourré au Mac Do midi et soir!!), le Dr Who doit vous sembler familier, pour peu que vous ayez un peu regardé le "Tube", c'est-à-dire la télévision dans le "slang" anglais. Pour les autres qui n'auraient pas eu ce grand privilège, sachez que DR WHO est l'équivalent anglais de Star Trek aux States, un feuilleton spatial interminable et intersidéral qui passe sur la BBC depuis près de vingt neuf ans et qui, au fil des années, a acquis un statut de série culte un peu partout en Europe et même aux USA.

Le Docteur Who est une sorte d'agent spatio temporel qui se déplace aux commandes de sa "Tardis" (sorte de vehicule de police assez démodé mais tout à fait efficace, puisque la série dure depuis vingt neuf ans!!!)

Ce pauvre Docteur a toujours fort à faire et ses voyages le ramènent toujours face à ses ennemis jurés qui sont les Daleks, des robots sans pitié (et méchants!!) dont la devise est: Exterminer, Exterminer, Exterminer et celle-ci est maintenant aussi connue en Angleterre que le Union Jack. Pour ce qui est du scénario, il tourne autour de ces créatures métalliques qui n'ont rien trouvé de mieux à faire que revenir empoisonner la vie de tout le monde sur Terre. Bon au niveau définition générale, que dire, sinon qu'il s'agit avant tout d'un Shoot'em up d'arcade avec des scrollings de plateforme mais développant aussi toute une logistique d'aventure. Vous commencerez à frémir lorsque je vous aurai dit que le Chef des Daleks est un vilain nommé Davros, mi-humain mi-machine (remember??) Son plan ignoble est de détruire la couche d'ozone (j'ai mis cent balles dans le bastringue!!!!!) et d'anéantir ainsi toute vie humaine. Bien évidemment, le Doc et son assistant ont pour mission de traquer et terminer les odieuses machines qui ne pensent qu'à nous faire....du mal!!! Mais attention, cela n'est pas de tout repos puisque nos amis devront affronter de nombreux personnages célèbres de la série, entre autres, Gorilla Man, les Robomen, les Ogrons qui seront sans pitié et feront tout pour tuer le Docteur. Prévoyez donc de vous déplacer un maximum et d'être relativement sous pression; heureusement, il y a des compensations puisque vous disposerez d'une arme et de toute une instrumentation qui vous sortira des nombreux mauvais plans qui peuplent le jeu, par exemple en escaladant les tuyaux de drainage. Pour bouger, vous allez bouger puisque le soft se déroule sur cinq lieux: Londres, Paris, Tokyo, New York et... le propre monde de l'ignoble Davros, tout cela à un train d'enfer avec des tirs permanents donnant tout son panache à ce soft où vous devrez surveiller le temps qui vous est imparti ainsi que votre état de santé. Aprés vingt neuf ans de bons et loyaux services, les Daleks sont toujours là; Je crois donc que vous ne serez pas de trop!!!!!



Vous voici enfin face aux ennemis jurés du Dr Who, les Daleks, ou la robotique au service du crime...

DR WHO DALEK ATTACK SORTIE PREVUE : DECEMBRE	EDITEUR : ALTERNATIVE
	NEW LABEL ADMIRAL
	STANDARDS :
	AMIGA - ST
	PHOTOS : AMIGA

Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler, vos parents ne pourront pas vous le reprocher.



Gilles CARON / Distri. Contact



© SEGA 1992

Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m² de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Infogrames... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.

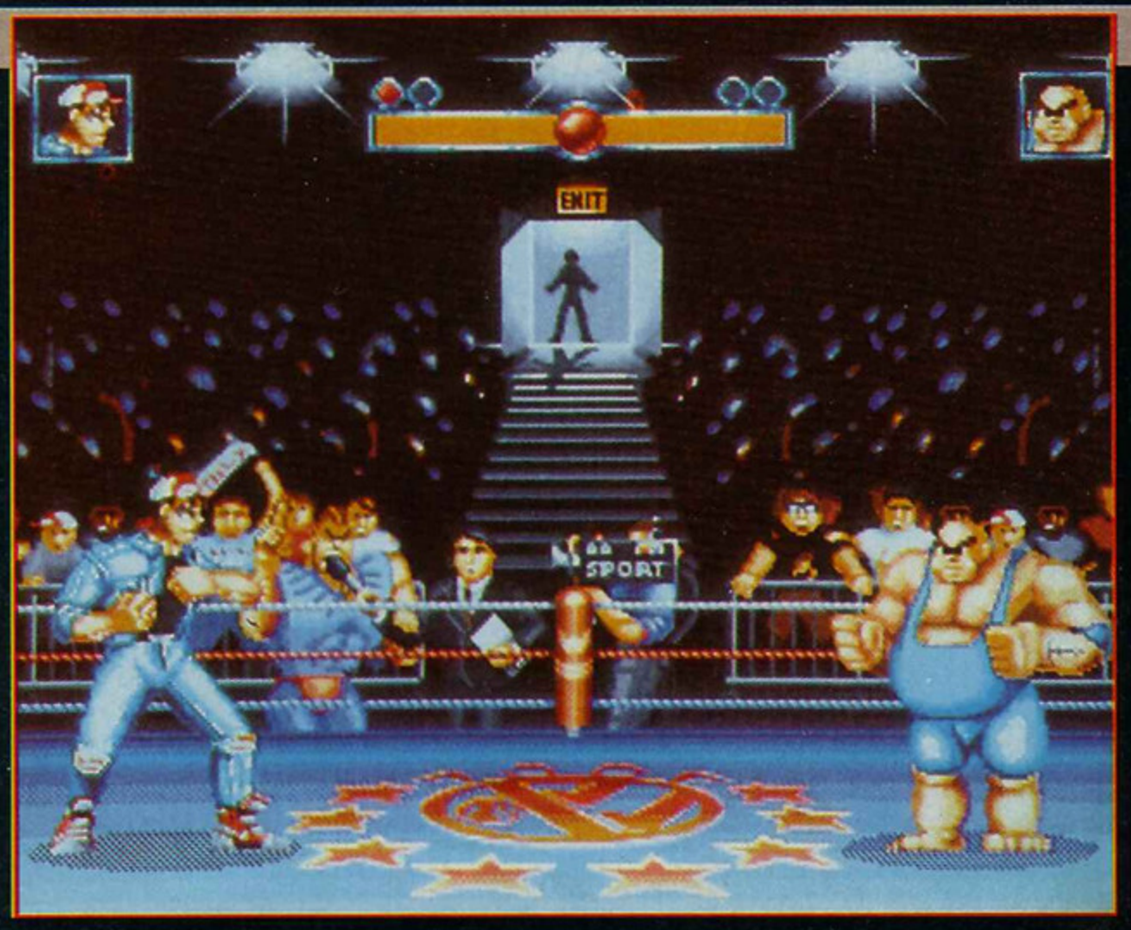
fnac

36 15 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

DDB Corporate

PREVIEWS



Attention les yeux, éteignez vos ceintures, attachez vos cigarettes voici, mieux que Street Fighter II, le fabuleux Body Blows!!!!

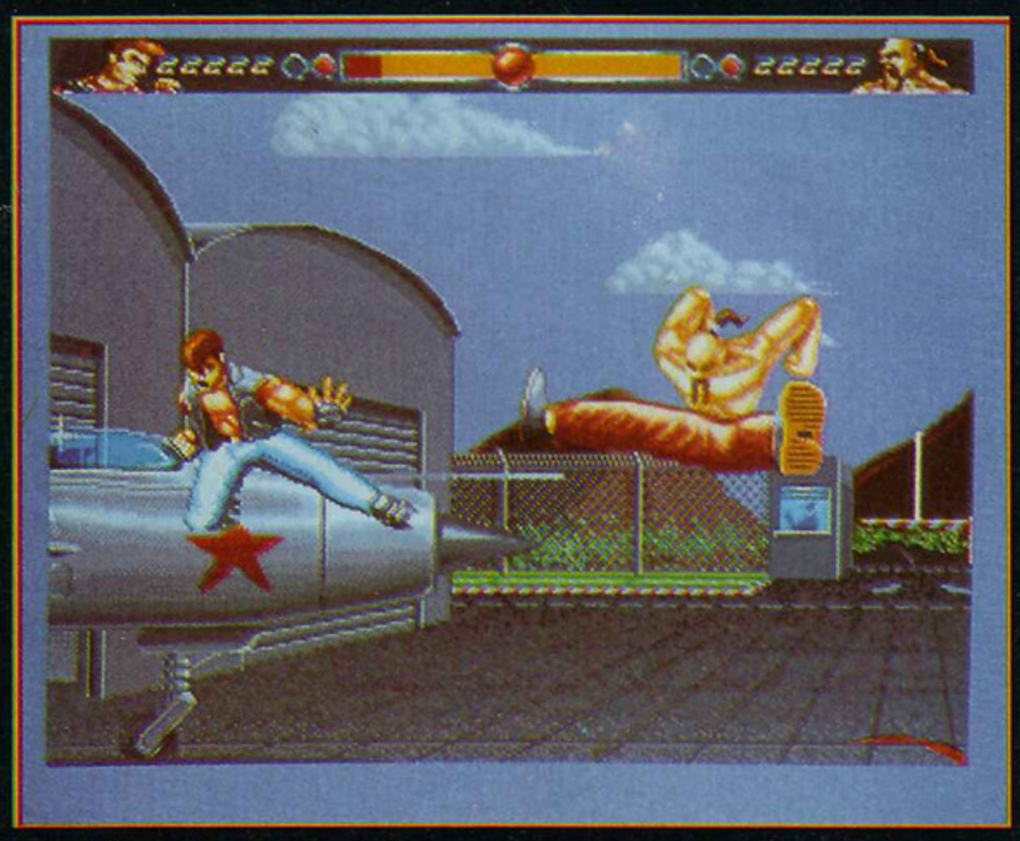
■ Chers lecteurs, je puis, dès à présent vous le dire et c'est une grande première, ce beat'em up est encore meilleur que Street Fighter!!! C'est vrai que cela a l'air difficile à avaler comme ça, en une seule fois, mais c'est, à mon avis, aussi simple que cela. C'est un peu dur mais il faut bien s'y résoudre, surtout lorsque l'on adore Street Fighter II comme moi, mais bon, c'est assez vulgaire de le dire mais en matière de softs comme de coeur, un clou chasse l'autre!!!!

Body Blows, cette petite merveille, s'inspire donc, et vous vous en apercevrez assez rapidement, de toute cette lignée de Beat'em ups et c'est vrai que la

CHAQUE MARDI 19H30 - 20H
"VIDÉO GAME NEWS"
RTL - JOYSTICK

BODY BLO

ressemblance avec Street Fighter II est assez frappante. Vous êtes tout d'abord littéralement saisis par l'importance de la taille des sprites principaux et par l'animation qui frôle véritablement la perfection. C'est fulgurant, comme dirait Rimbaud. On connaît le souci de Team 17 de nous présenter des softs bien carrés bénéficiant des meilleures techniques de l'Amiga et c'est exactement ce que l'on attendait d'eux. Seulement, il y a classique et classique, et Team 17 sont vraiment les meilleurs dans leur domaine. D'ailleurs, il suffit, pour s'en aperçevoir, de regarder ce soft: il y a, bien sûr, le trente deux couleurs standard, scrollings fins, arrière- plan en parallax avec effets sonores, mais en plus, il y a ce petit quelque chose qui fait, d'une part toute la différence entre un chef-d'oeuvre d'un bon beat'em up et, d'autre part que la qualité -celle des Beaux Arts au sens Kancien du terme- est présente; cette différence, ce petit plus magique, transcendent sur les autres softs du genre que nous n'avons pas manqué de remarquer et d'apprécier, ici, en direct live de Joystick. Même les meilleures boîtes n'utilisent pas l'Amiga aussi efficacement!! Ils poussent toujours les possibilités à leur maximum et cela donne des softs excellents comme celui-ci; et puis, avouez que c'est un bel hommage à la machine elle-même!



Les arrières plans sont extrêmement divers avec toujours de superbes effets sonores.



Vous voici dans l'une des sept zones de combat. Ici, vous êtes aux States où vous livrez une lutte Dantesque à l'intérieur d'un immeuble de bureaux.

Sur ces belles paroles, amis de la poésie, revenons au soft: Body Blows développe un me-ga qui tourne sur cinquante hzs; inutile alors de vous dire que c'est plutôt du domaine du rapide!!!

Vous pouvez jouer de plusieurs façons. Il y a le mode Arcade One Player ou un joueur, seul, choisit un concurrent parmi les quatre personnages les plus célèbres, comme par exemple Dan et Nik qui sont fréres et ont des techniques de combat et une force équivalentes. Il y a aussi Junior, le boxeur, ou encore Lo Ray, le bouddhiste aux pouvoirs magiques. Votre but est de vaincre les sept guerriers les plus meurtriers du monde, dans des lieux divers, pour pouvoir découvrir tous les secrets du dernier tableau. De plus, sachez que c'est la première fois que l'on peut, dans un soft de ce genre, affronter un ennemi spécial qui ne peut être sélectionné dans les différents modes. Le mode



C'est une révolution du Beat'em up. Regardez un peu la taille des sprites des deux guerriers!

OWS

DEREK DELA FUENTE

hasard par l'ordinateur. Il y a, en fait, sept localisations dans le jeu, dont chacune a son guerrier attitré que vous pourrez incarner en mode Arcade. Bien évidemment, il y aura un mode Tournoi où chaque joueur pourra incarner qui il voudra. Les localisations et les guerriers sont les suivants:
Pour la Chine, vous lutterez à l'intérieur d'un temple et le guerrier est Yit Tu. Aux USA, il s'agit d'un chantier en construction où vous découvrirez Max (il s'agit de la scène finale). Toujours aux Etats-Unis, vous lutterez à l'intérieur d'un immeuble de bureaux, avec Mike. En Espagne cette fois-ci, vous serez sur le bord de mer avec Maria. Aux USA, une fois de plus, vous combattrez sur un ring de catch avec Dug et, enfin, au Japon, vous vous retrouverez dans une authentique cave Ninja avec Ninja lui-même.
Pour le moment, les graphismes et animations d'arrières plans présentent, entre autres, la foule qui vous encourage, les flashes photographiques sur le ring de boxe, etc. Mais attendez-vous néanmoins à d'autres surprises sympatiques, puisque les programmeurs ont bel et bien décidé de ne pas nous présenter des arriéres plans banals et ennuyeux.
Il y aura onze personnages dans le soft et chacun disposera de ses propres mouvements. Certains seront physiques alors que d'autres consisteront, par exemple, à nous montrer le moine crachant du feu ou d'autres séquences de magie! La palette des mouvements promet d'être aussi importante qu'impressionnante.
Les combats eux-mêmes prennent place sur des screens de scrolling, en Pal Overscan total (cela scrolle aussi légèrement de haut en bas) et sur une largeur de deux screens. Tous les cadrages sont parfaits, donnant donc des mouvements très très cools. Malheureusement, Team 17 ne pouvait faire intervenir que deux joueurs à la fois à l'écran, qui puissent se déplacer à une telle vitesse; si vous souhaitiez pouvoir jouer à deux contre l'ordinateur, vous serez un peu déçu. Ils auraient certainement pu réaliser ce procédé mais il aurait éte lent et peu graphique.
En tout état de cause, ces petits détails sont très vite oubliés par la qualité exceptionnelle de ce soft qui va vous faire flasher. Moi, je suis sûr qu'il va vous faire craquer!!!!! En attendant sa sortie prévue pour Février 93 (l'attente sera douloureuse!), à bon entendeur.....



Voici les brutes! Chacun a sa spécialité et dispose de ses mouvements et techniques de combat propres. Et quelles techniques!

Tournoi permet à huit joueurs de sélectionner un personnage sur une base de dix proposés et de les affronter dans des endroits variés jusqu'à ce que le gagnant se départage des autres. Voici donc la liste de ces guerriers:
DAN/NIK sont frères et de force et faiblesse égales.
LO RAY est un moine bouddhiste disposant de pouvoirs magiques.
JUNIOR est un boxeur au punch dévastateur.
DUG est un catcheur énorme qui se bat très durement.
YIT TS est un véritable artiste des arts martiaux qui se faufile dans tous les coins, comme personne, et à une vitesse diabolique.
MARIA peut sauter très haut et vous asséner des coups de pied en l'air exceptionnels.
MIKE est l'un des Boss les plus dangereux et ses coups de pied sont tranchants comme des rasoirs.
COSSACK est un russe dévastateur d'une force fabuleuse.
NINJA est un Assassin vif comme l'éclair qui nous vient des côtes Asiatiques.
Les lieux de combat, ainsi que les adversaires eux-mêmes, sont appelés au



Grâce aux nombreux screens d'info, vous savez mieux à quelle sauce vous allez manger votre adversaire!

BODY BLOWS	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : FIN FEVRIER 93	TEAM 17
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

PREVIEWS



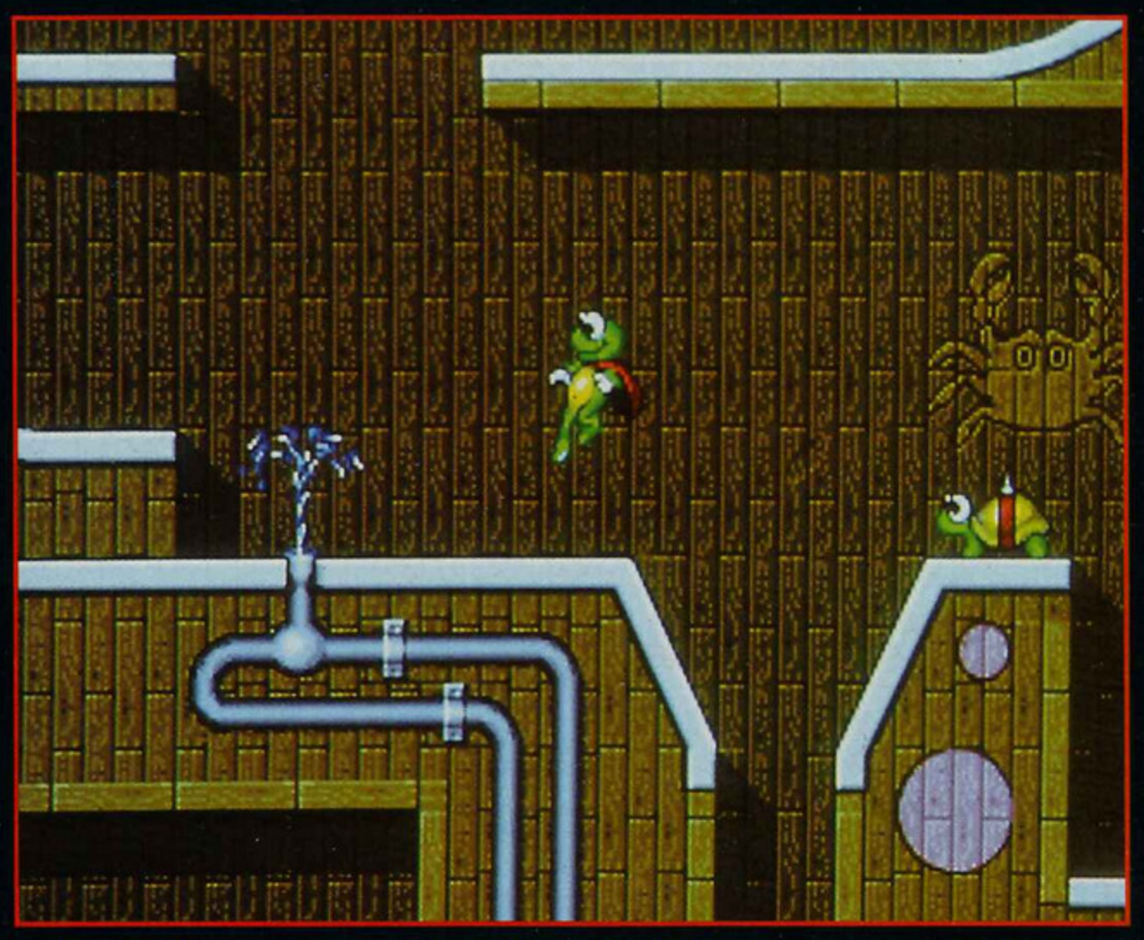
Mais on dirait bien que.... Mais oui, c'est bien Superfrog la supergrenouille, pas d'erreur possible!!

SUPER

seul dans sa Tour) descend des ténèbres et commençe à s'occuper de la Princesse, puis du Prince, en le transformant en une vulgaire grenouille. C'est là que l'histoire commence véritablement à décoller: notre grenouille héroïque boit un breuvage venant d'une bouteille flottant au gré du courant et se transforme en..... SUPERFROG!!!!! (avec, en plus, une superbe cape rouge). Assisté de son fidéle ami Dudley qui le suit dans toutes ses aventures, Superfrog part pour le pays imaginaire dans le but de secourir sa belle, mettre fin au sort qui lui a été jeté et se débarrasser de la sorcière. Le jeu se déroule sur ce thème un peu barge mais toujours très romantique (les deux ne sont pas incompatibles!) qui met en scène six zones développant chacune leurs thèmes attitrés, le tout sur vingt-quatre tableaux au total. Dans chaque localisation, vous aurez besoin d'un certain nombre de pièces d'or que vous devrez collecter et qui constitueront votre passeport pour le tableau suivant. Mais ce n'est pas tout car, tout en vous procurant les dites pièces et en affrontant vos ennemis (soit en leur sautant dessus ou en leur jetant le Dudley), vous pourrez gagner des points en nourissant des animaux variés à la fin de chaque tableau avec des fruits que vous trouverez répartis un peu partout. Niveau logistique de jeu, il y a des endroits dissimulés et des bonus qui vous permettent, par exemple, de vous déplacer plus rapidement ou encore d'obtenir des chaussures à semelles accrocheuses (de façon à pouvoir tenir sur la surface d'une plate-forme). Il y a aussi des ailes de grenouille qu'il peut agiter pour amortir ses chutes, et bien d'autres. Tous les quatre tableaux (et à la fin d'un secteur)

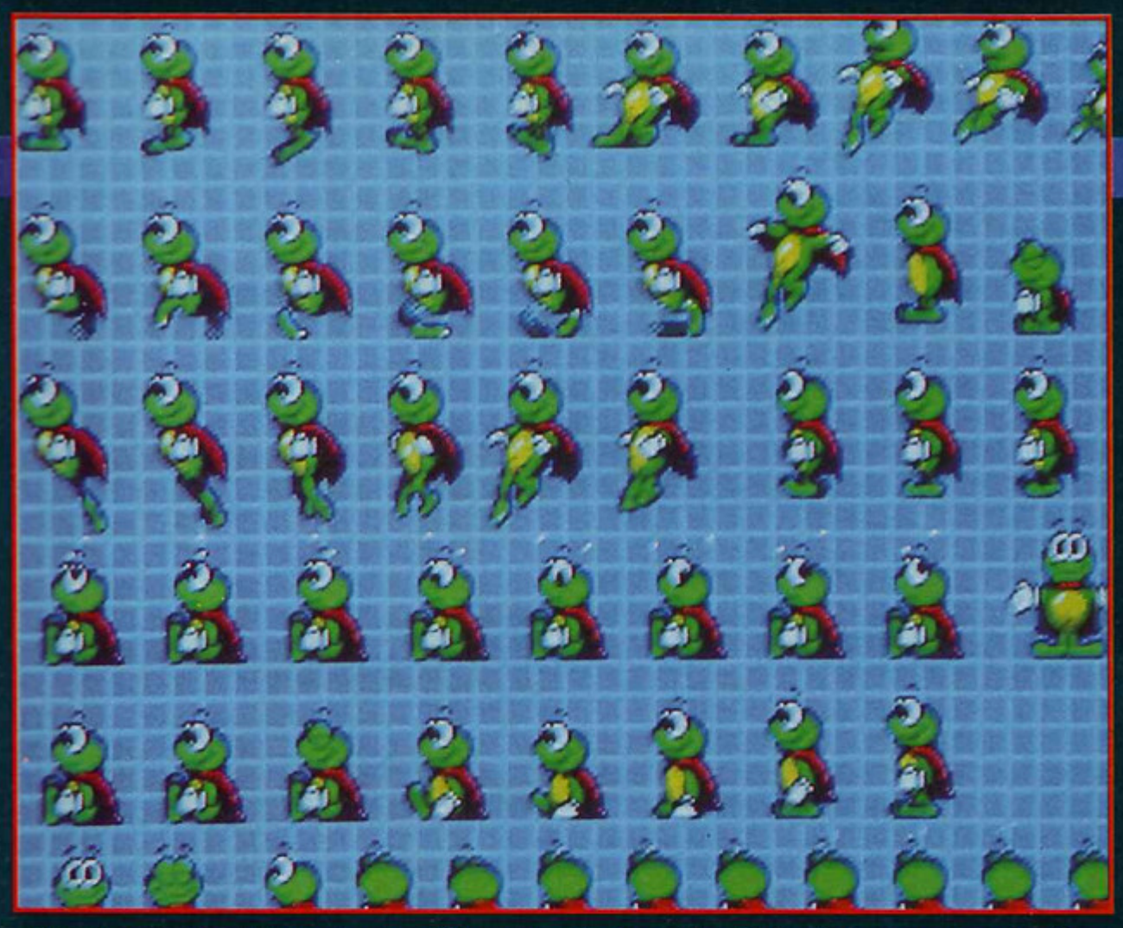


Vous n'arrêtez pas une seule seconde car vous devez sauver la Princesse, et vite, avant qu'un autre ne vous pique votre coup!!!!

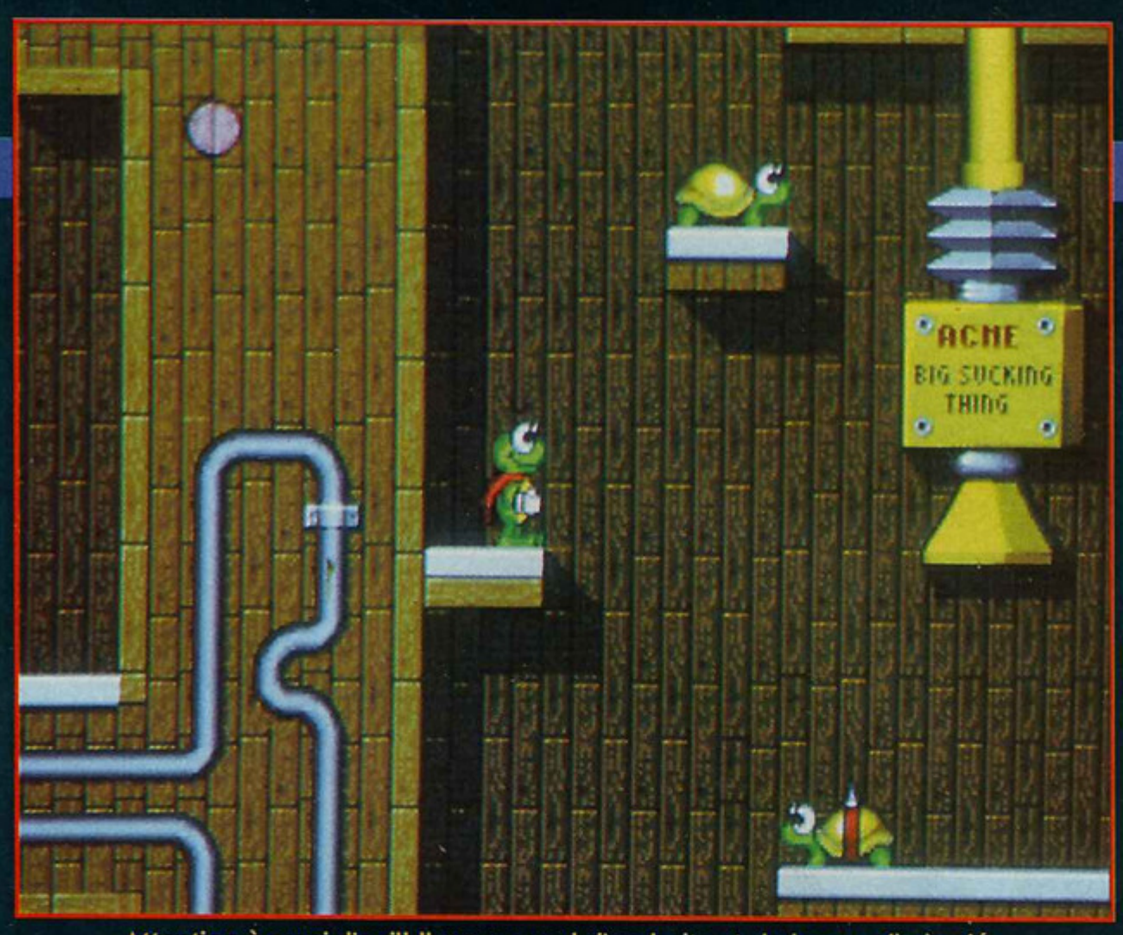


Vous évoluez sur six zones qui ont chacune leur thème propre, avec, au total, vingt-quatre tableaux. Sympathique, n'est-il pas?!

Ce soft est un vrai conte de fées! En fait, l'histoire est une sorte de "reécriture" du grand classique littéraire de la princesse et du prince changé en grenouille. Tout commençe au soir d'un mariage entre la belle princesse et son chevalier servant, avec tout ce qu'il faut de grandiose et d'apparat. Mais le Diable, qui a d'autres projets -vous vous en doutez- que de laisser passer cette idylle merveilleuse (il ne supporte pas les gens qui ont du fun car lui se prend la tête tout



L'un des nombreux screens parallèles que dévelope le soft, toujours sur une note très humoristique.

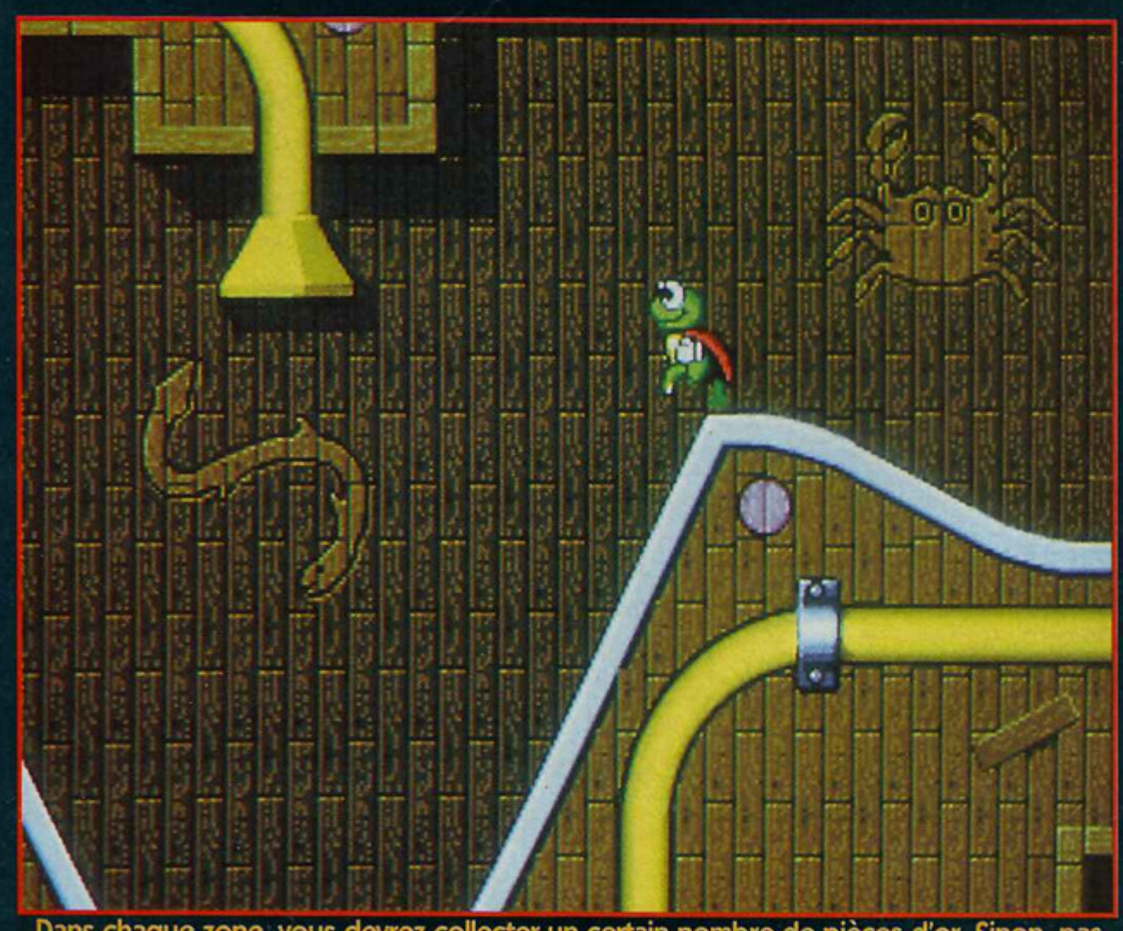


Attention à ouvrir l'oeil! Il y a pas mal d'endroits et de bonus dissimulés.

SUPERFROG

DEREK DELA FUENTE

vous devrez affronter un imposant et méchant gardien dont il faudra, soit vous débarasser, ou l'impressionner de façon à ce qu'il vous laisse entrer dans le prochain monde magique. Superfrog nous présente un personnage extrêmement sympathique et bourré de touches humoristiques. Le jeu lui-même est drôle et tous les aspects se combinent pour nous donner un résultat qui allie fun, action et ingéniosité. Vous y trouverez des tas de pièges et effets en tout genre comme des leviers qu'il faudra manipuler avec la plus grande précaution, des pics au sol, des tobogans, plates-formes et ventouses et tout un tas d'autres surprises agréables et diverses. Team 17 pense vraiment qu'ils ont regroupé tout ce qu'il y avait de mieux dans un jeu de plate-forme et que Superfrog est le meilleur soft du genre; je crois que l'on peut également penser cela. En plus de la haute maîtrise technique dont il fait preuve, ce soft nous présente des graphismes superbes, de type cartoon, et sa vitesse est hyper rapide mais aussi très subtile. En conséquence, nous vous invitons à surveiller la sortie de ce jeu prévue pour le début de l'année prochaine.



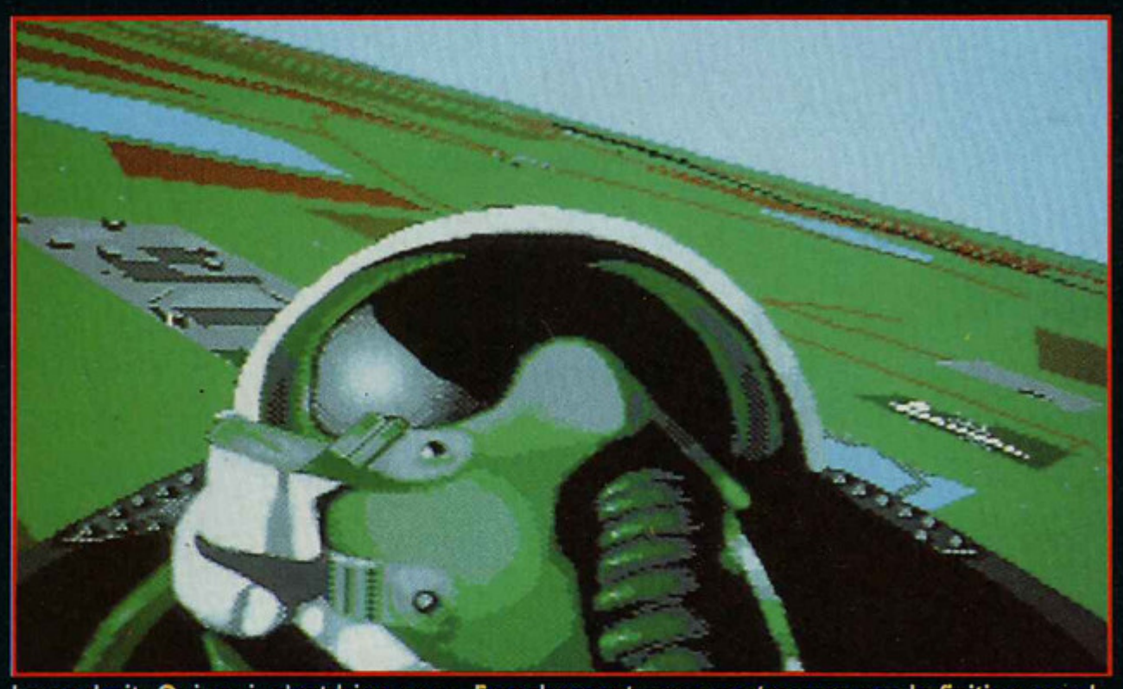
Dans chaque zone, vous devrez collecter un certain nombre de pièces d'or. Sinon, pas de tableau supérieur!



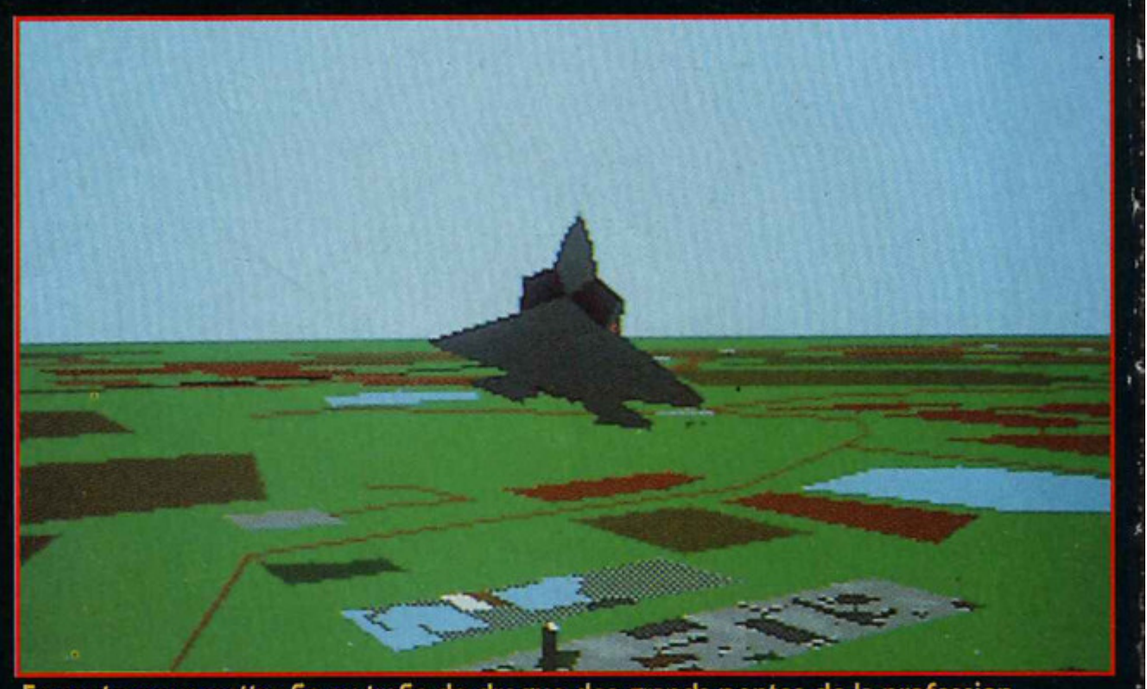
Les graphismes sont superbes avec leur style cartoon et Superfrog garde le sourire et son sang-froid en toute situation!

SUPERFROG	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : DEBUT 93	TEAM 17
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

PREVIEWS



Le cockpit. Oui, oui, c'est bien vous. Franchement, vous ne trouvez pas la finition excellente?! C'est beau, tout simplement...



En route pour mettre fin au trafic de drogue des grands pontes de la profession. Ca va saigner!!!!

ATAC

DEREK DELA FUENTE

Cette conversion d'A.T.A.C sur Amiga a éte réalisée par Argonaut Software aprés avoir fait un court passage sur PC; mais dans le mesure où ce sont les gens qui nous ont apporté le superbe Birds Of Prey, attendez-vous à quelque chose de plutôt canon!! Vous êtes chargé de mettre fin aux agissements criminels des Barons colombiens de la drogue en éliminant leur production, exportation et expansion de leur gigantesque trafic de stupéfiants. En tant que Commandant, votre tâche principale n'est pas de tuer des gens mais de faire le maximum pour empêcher les stocks d'arriver à destination, ce qui fait, bien évidemment de ce soft, un jeu stratégique où vous devrez faire preuve de la plus grande ingéniosité. Exemple, la technique de d"couragement de l'adversaire: si vous brûlez systématiquement toutes les "récoltes" de vos ennemis, ceux-ci finiront par se rendre à l'évidence et iront gentiment cultiver du blé!Vous devez absolument arrêter le trafic Sud Americain et, pour cela, vos cibles principales seront les voies de chemin de fer et les transporteurs routiers, mais attention à ne pas tuer d'innocents. ATAC vous emmènera également là-haut, dans les airs, puisque le soft contient de nombreuses scènes de combat aérien mais vous verrez bien vite que les Barons de la drogue disposent d'appareils et d'équipements bien plus perfectionnés, financés bien évidemment par leurs trafics illegaux. Des tas d'innovations ont éte apportées au jeu puisque vous pourrez, par exemple, voir à travers le plancher de votre appareil, ce qui vous permettra d'obtenir une visualisation optimale de la cible. Tout a éte magnifiquement programmé comme à l'accoutumée chez Microprose, et c'est un vrai régal de jouer à cette simulation qui se démarque de l'habituel puisque vous pourrez piloter hélicoptére ou avion: vous pouvez avoir quatre avions dans le ciel à la fois et, en tant que commandant, vous pouvez soit donner des ordres directs ou voler vous-même. Mais ce n'est pas tout car au niveau logistique, ils assurent plus qu'un peu dans ce soft: en effet, vous pourrez à la fois surveiller tous vos appareils pendant que vous volerez, de façon à pouvoir connaître à tout moment la position des différents pilotes. Le scénario est gigantesque et très complexe et ici, vous n'avez pas de mission au sens chronologique du terme mais un seul impératif: mettre fin au trafic de drogue.A vous de voir: si vous réussissez, vous obtiendrez avancement et médailles, mais en cas d'échec, vous vous retrouverez derrière un bureau du Pentagone !!



Présentation d'un soft qui va faire couler de l'encre!! C'est parti, le ton est donné, le rouge est mis!!!!!



le poste de pilotage est superbe et l'instrumentation de bord est diabolique. Et puis, il y a ces scrollings.....

ATAC	EDITEUR :
SORTIE : JANVIER	MICROPROSE
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

C'EST NOEL TOUT PRES DE CHEZ VOUS !

LES MEILLEURES COMPILATIONS



CPC/ST/Amiga/PC*



CPC/ST/Amiga/PC



ST/Amiga/PC*



CPC/ST/Amiga/PC*



ST/Amiga/PC*



PC



ST/Amiga/PC*

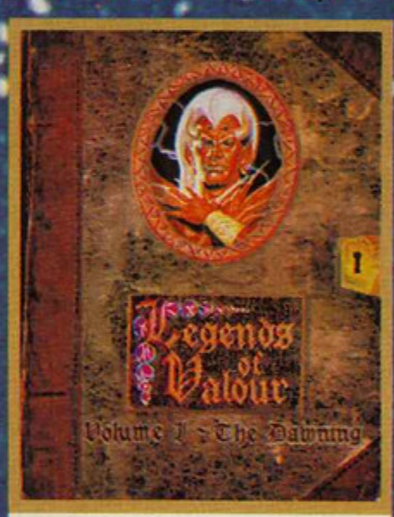
LES MEILLEURS JEUX MICRO



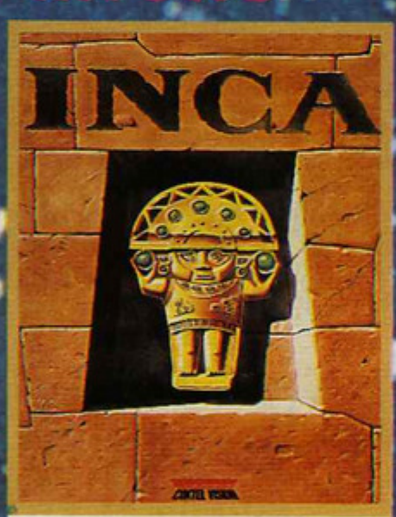
PC



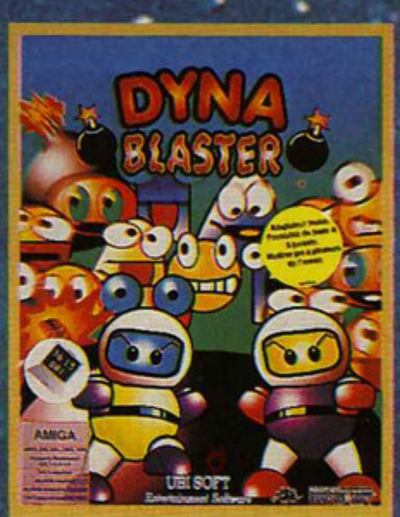
ST/Amiga/PC



ST/Amiga/PC



PC/CD-ROM PC



ST/Amiga/PC

ET PLEIN D'AUTRES TITRES A DECOUVRIR !

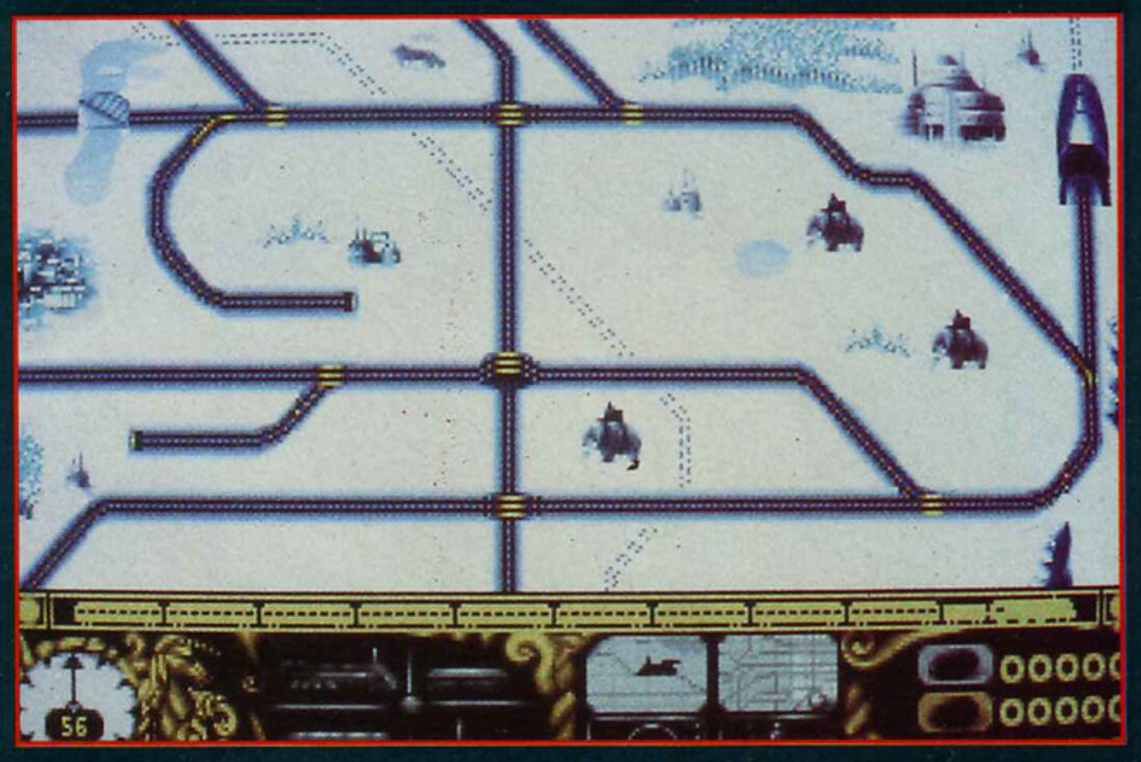
DISPONIBLES CHEZ VOS REVENDEURS :

02 SOISSONS : CONFORAMA 13 bd du Tour de Ville
02 ST QUENTIN : CORA Route de Bohai
06 NICE : SEQUENCE NEWS 4 rue de Lepante
11 CARCASSONNE : IRONICO 12 rue J Monet
13 AUBAGNE : AUCHAN route de Gemenos
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Féréol
16 ANGOULEME : AUCHAN LA COURONNE RN10
20 BASTIA : TOP GAMES 5 bd Giraud
35 RENNES : SEQUENCE NEWS 3 rue du puits Mauger
36 ST MAUR : BUT Route de Limoges RN 20
44 NANTES : SEQUENCE NEWS 21 place Viarme
44 ST NAZAIRE : AUCHAN TRIGNAC ZAC de la Fontaine au Brun
45 OLIVET : AUCHAN av de Verdun
54 HEILLECOURT : CORA HOUDEMONT RN57
56 LORIENT : LA BOUQUINERIE 7 rue du Port
57 METZ : CONNEXION 57 bis av de St Eloi
59 HAUBOURDIN : AUCHAN ENGLOS CC Englos Les Géants
59 LILLE : GAMES 8 place du Gal de Gaulle
59 PETITE FORET : AUCHAN RN45
59 VILLENEUVE D'ASCQ : AUCHAN CC V2 quartier de l'Hotel de Ville
60 BEAUVAIS : L'INFORMATIQUE FACILE 7 rue P. Jacoby
60 COMPIEGNE : CONFORAMA CC de Jaux Venette
60 CREIL : CORA ST MAXIMIN RN16
60 CREIL : QUENEUTE 22 rue de la République
65 IBOS : LIBRAIRIE DU MERIDIEN CC route de Pau
68 COLMAR : CORA 12 RUE Tinken
69 LYON : SEQUENCE NEWS 7 cours Gambetta
69 ST PRIEST : AUCHAN ZAC du Champ du Port
74 ANNEMASSE : PICA WORLD SYSTEM 1 rue du Parc
75 PARIS 8ème : VIRGIN MEGASTORE 52/60 av des Champs Elysées
77 DAMMARIE LES LYS : HYPERMEDIA CC Villiers en Bière RN7
78 LES ESSARTS LE ROI : CONFORAMA RN10 La Maison Neuve
78 VELIZY / ST QUENTIN / PARLY 2 / CERGY : GAME'S
80 ABBEVILLE : ESPACE MICRO CC Rond Point
80 AMIENS : CONFORAMA CC route de Doullens
85 LA ROCHE SUR YON : SEQUENCE NEWS Galerie de l'Empire place Napoléon
91 VILLEBON : MAMMOUTH ZAC de la Brèche
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN av Charles Garcia
94 CRETEIL : CARREFOUR Soleil av du Gal de Gaulle CC Créteil
94 ORMESSON : CONTINENT RN 4
GENEVE : SEQUENCE NEWS rue du Conseil Général,18

*la composition des compilations peut varier selon les formats



Oui, la mémoire et l'histoire n'ont pas encore été complètement effacés, notre bonne gare Montparnasse est encore là, du moins son nom est resté.

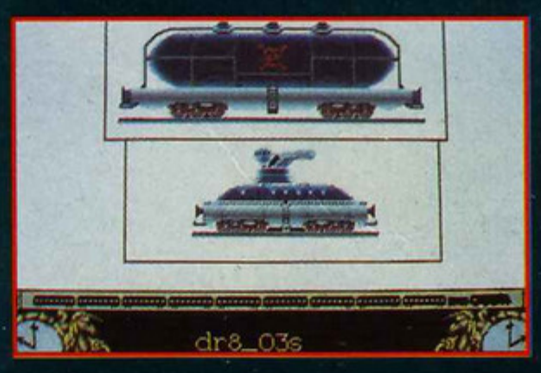


La carte, avec l'affichage du réseau, permet de déplacer de façon stratégique sa locomotive et de réagir aux agissements de vos adversaires.

TRANSARCTICA

SEB

■ Ce n'est pas la première preview de Transarctica que vous pouvez admirer dans les pages de Joystick. Peu importe, les programmeurs et les graphistes de Silmarils travaillent jour et nuit pour terminer Transarctica afin qu'il soit en magasin avant la fin décembre. Le jeu a bien évolué, il prend forme, petit à petit, les nouveaux éléments viennent se greffer sur les anciens, des options apparaissent et de nouvelles planches graphiques sont visualisables. D'ailleurs, vous pouvez jeter un œil sur cette page, les écrans PC VGA 256 couleurs sont là pour le prouver. Mais rappelons, en résumé, rapidement, comme ça, les tenants de Transarctica. Le scénario prend place dans un futur bien glauque puisque la surface de la terre est méchamment gelée, recouverte de neige et de glace et que les humains encore vivants ne se déplacent que par voie de chemins de fer. L'aventure qui vous attend vous lance dans la quête du Soleil, d'après des études que vous avez effectuées il y a quelque temps, l'astre lumineux n'éclairerait plus la Terre de façon artificielle et non accidentelle. Il y aurait un moyen de faire réapparaître les rayons bienfaiteurs sur les peaux blanchâtres qui traînent sur notre pauvre planète. Seulement, ce moyen est gardé secret par les membres de L'Union Viking, organisation qui détient le monopole de la circulation sur rails, et qui profite du malheur de l'humanité pour régner en maître incontesté. Votre quête sera difficile, vous devrez faire face à des adversaires hargneux et motivés pour vous éliminer.
Transarctica mélange plusieurs types de jeux: à la fois jeu d'aventure, wargame et logiciel de pilotage, Transarctica s'annonce déjà fort original, comme toutes les dernières productions Silmarils, d'ailleurs.
Le test est pour bientôt, cette fois, dans le prochain numéro si tout va bien .



Quatre exemples de trains ou de wagons, chacun ayant sa fonction, qu'elle soit guerrière ou commerciale. Transport de marchandises, transport de mammouth, ou machines rapides prêtes à foncer dans le lard de l'ennemi.



A partir de cet écran, le joueur peut sauvegarder ses parties ou consulter la bibliothèque pour mieux comprendre les ficelles du scénario.

TRANSARCTICA	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : DECEMBRE	SILMARILS
	STANDARDS :
	ST - AMIGA - PC - MAC
	PHOTOS : PC

Mais après la dispute, pour quelle écurie allez-vous courir la saison prochaine?



MicroProse Formula One Grand Prix - Foncez!







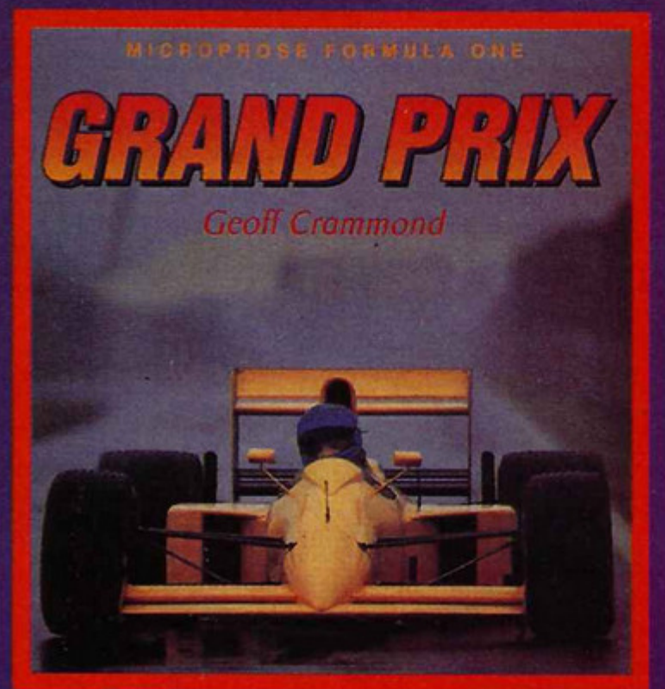
Si votre ambition est de conduire avec les meilleurs, vous n'avez qu'une chose à faire: jouer à MicroProse Formula One Grand Prix.

Un jeu unique en son genre: 16 circuits de Grand Prix sont recréés en trois dimensions. Vous pouvez régler vos vitesses, vos freins et vos ailes. 5 niveaux de difficulté vous aident à acquérir petit à petit une technique essentielle. Vous avez le choix entre six pneus mixtes pendant vos arrêts aux stands chronométrés. La couverture télévisée de chaque voiture dans chaque course vous permet de revoir tout moment de la course. Vous pouvez courir contre un ami par modem ou par connexion en série.

Pourquoi rester collé au groupe quand vous pouvez prendre un tour d'avance?

MICROPROSE®
Seriously Fun Software





BIENTOT SUR COMPATIBLES IBM PC

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Gloucestershire. GL8 8LD. UK.Tél +44 0666 504 326.

POUR PLUS D'INFORMATIONS, 3615 MICROPROSE

PREVIEWS

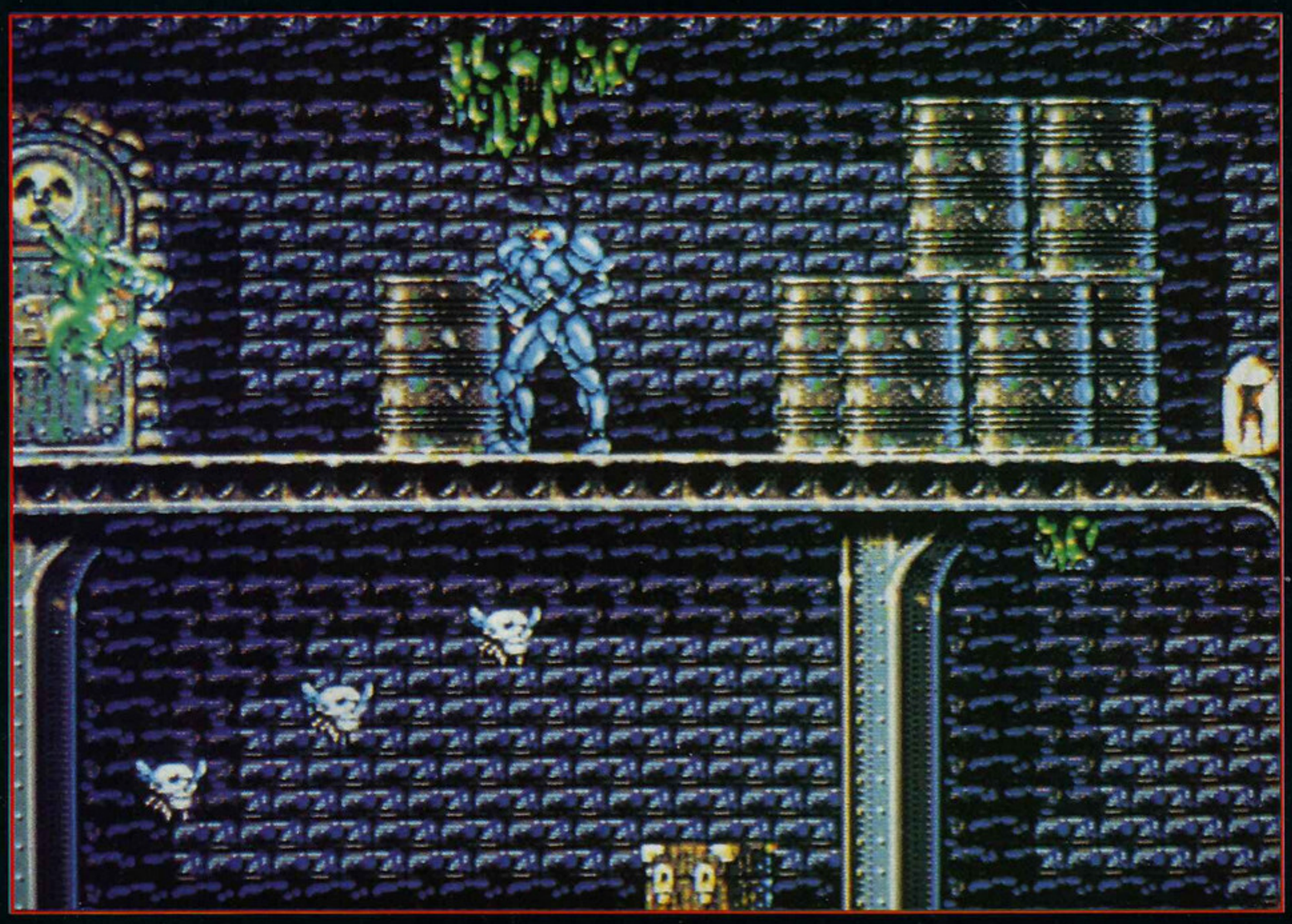
METAL

■ Metal Law, kezako??? Tout simplement un Shoot Em Up de très bonne facture qui nous arrive tout droit d'Allemagne et promet beaucoup de fun puisque la vitesse d'évolution est absolument diabolique et qu'il y a ici toute la dimension "Speed", mais speed intelligente, faisant que certains shoot 'em ups se differencient de certains autres. Les programmeurs sont inconnus (who cares!!!) mais vous ne manquerez pas, j'en suis sûr, de hululer lorsque je vous dirai que c'est le grand Chris Hulsbeck, l'un des meilleurs musiciens de cette industrie qui s'est chargé personnellement d'apporter ses talents, afin de mettre un max de piquant dans ce soft où vous découvrirez la dure loi du métal!!!!!

OK, Fellas, plantons le décor: Nous sommes en 2015 et la ville de New York est dans une atmosphère de terreur et de turpitude qui gâche tout, quand on sait que cette ville est d'un naturel si calme!! Enfin, toujours est-il que seule, la E.F.I.S.E, troupes de combat top niveau, est capable de ramener l'ordre et le calme dans cette ville voulant retrouver sa liberté. Tous les espoirs de ces braves New Yorkais reposent donc sur vous et il serait vraiment dommage de les décevoir!

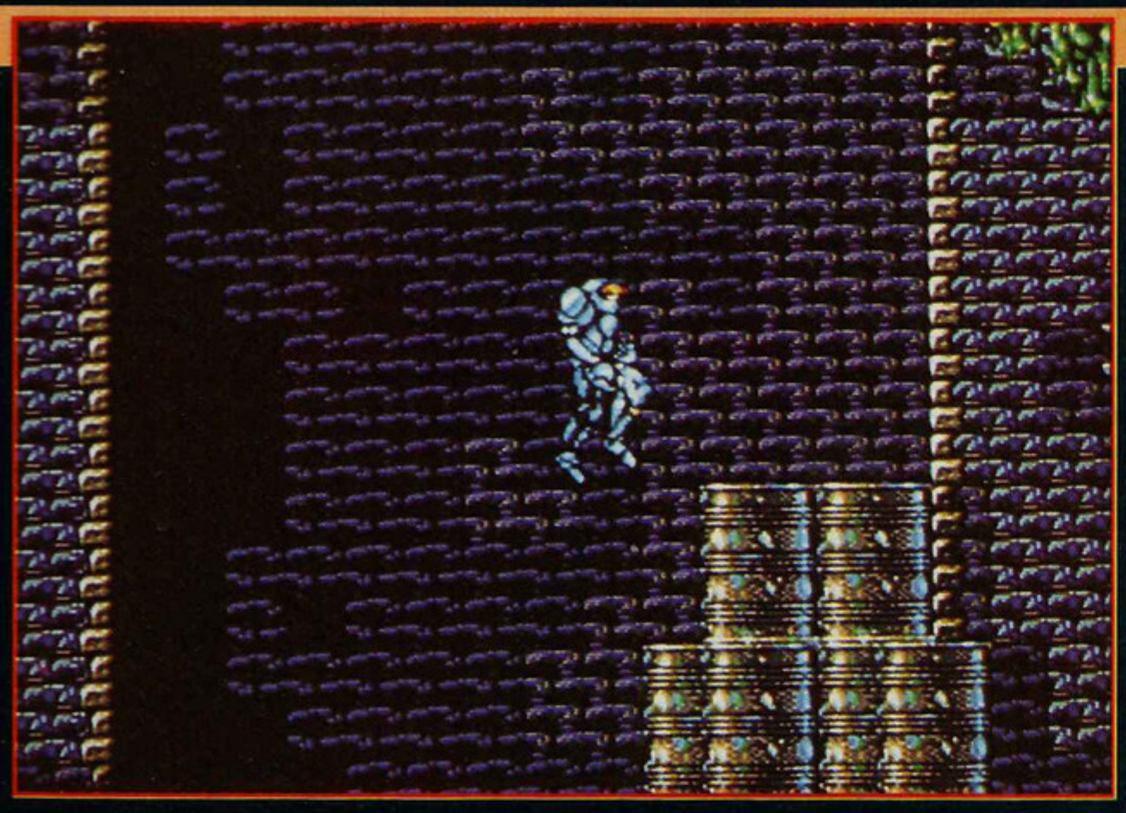


vous affrontez des créatures de type tout à fait New Yorkais!

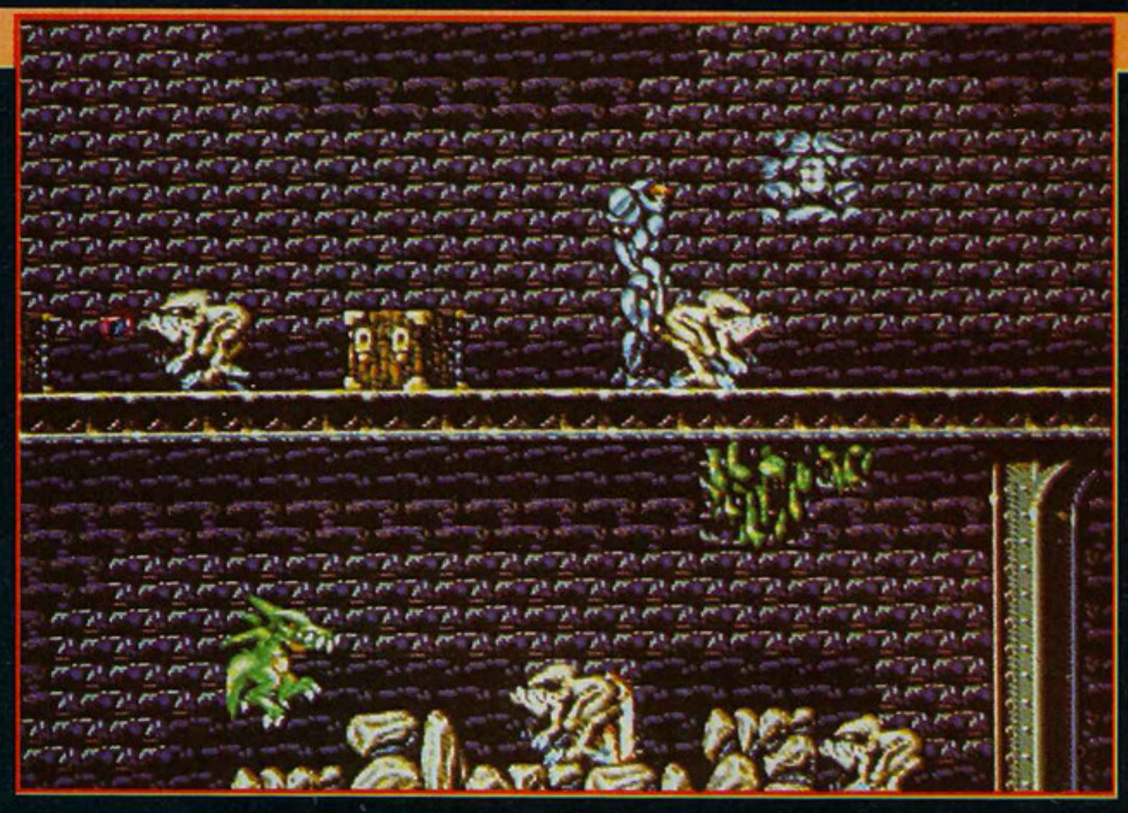


c'est parti pour une mission qui s'annonce périlleuse: vous devez sauver New York, rien que ça!!

Le soft, il est vrai, a de faux airs de Turrican, principalement parce que le guerrier revêt une armure assez traditionnelle mais, cette fois, existe un atout faisant oublier toute critique puisque en effet, les sprites principaux sont énormes et de plus, la surface de jeu est extrêmement bien fournie. Même si, en gros, le soft peut apparaître assez classique dans son scrolling horizontal, il faut reconnaître que ça bouge si intensément sur le screen que vous devrez constamment sauver votre peau, ce qui fait oublier pas mal de choses en général. En ce qui concerne les graphismes, on y retrouve certaines applications de Bitmaps, comme pour les sprites des Bosses et la palette de couleurs. STOP!!!!!! Assez parlé technique, parlons concret: vous démarrez dans ce soft avec juste une petite arme de puissance assez réduite, une barre de santé au bas de l'écran et votre nombre de vies, également affichéComme on ne vous a pas appelé au secours pour venir faire du tourisme, vous entrez de plain pied dans des combats incessants où vous affrontez à la fois ennemis aéroportés et créatures au



ne restez pas planté là! Utilisez à fond les structures locales pour vous déplacer lorsque la situation se corse un peu.



attention, pas le temps de faire du tourisme, ça part dans toutes les directions avec des ennemis qui fusent de partout.

METAL LAW

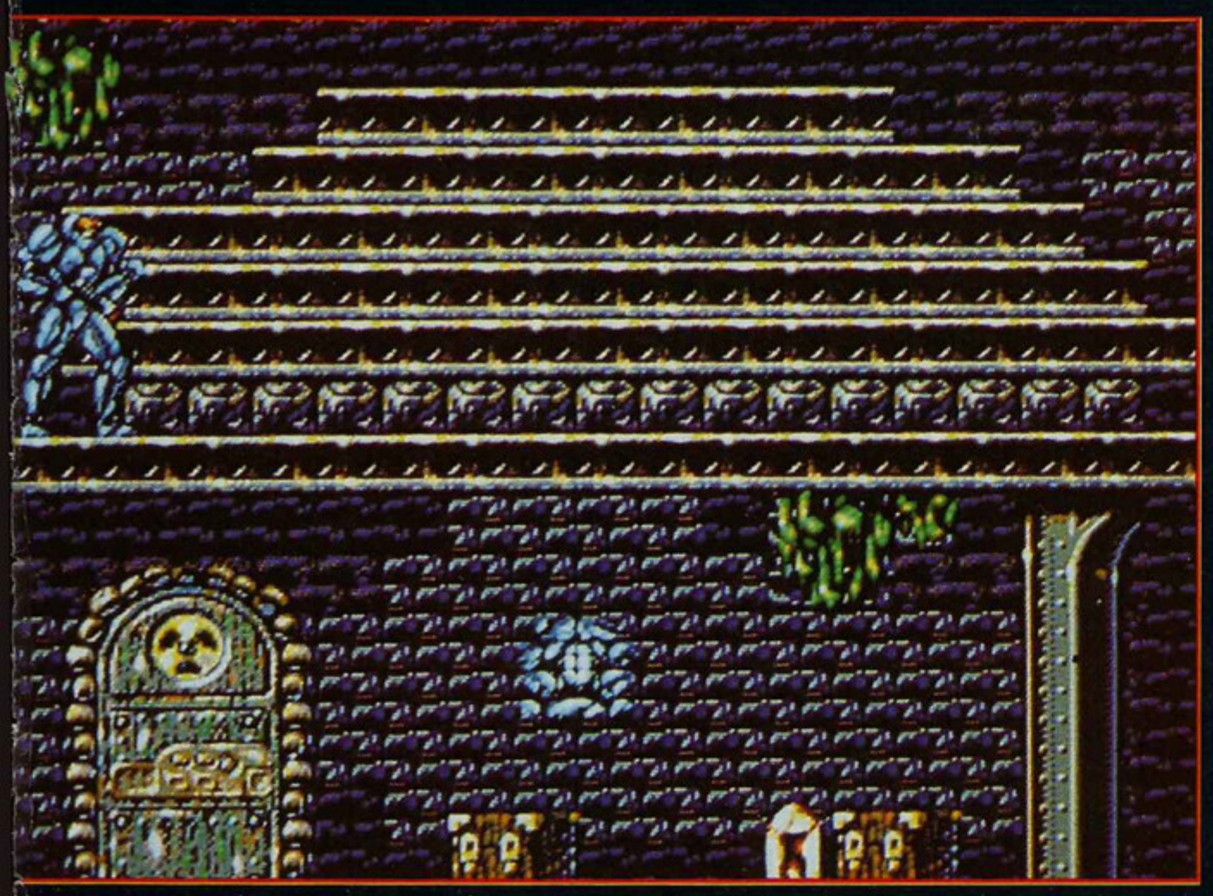
DEREK DELA FUENTE

sol qui, rassurez vous, ne devraient pas poser trop de problème si vous faites preuve d'un minimum d'habileté .Vous découvrirez aussi un certain nombre de sensations de jeu de plateformes (qui ne sont pas sans rappeler Robocop) puisque vous devez aussi sauter sur des objets et, qu'en plus, le screen se subdivise en de multiples corridors.

Ce qui reste pourtant le plus important et que je tiens vraiment à souligner, c'est de ramasser, de ramasser et de ramasser encore tous les charmants objets qui, non seulement n'attendent que vous, mais en plus, vous permettront ensuite d'acquérir plus de power, de meilleures armes ainsi qu'une nette amélioration de votre condition physique, pouvant ainsi franchir des fossés qui effraieraient le commun des mortels. D'ailleurs, au sujet des fossés particulièrement extrêmes (du genre Ushuaia, séquence le nez dans le ravin), ne vous découragez surtout pas car des dragons volants apparaîtront à certains moments pour cracher une flamme gigantesque dont la puissance vous propulsera de l'autre côté . Mais de quoi se plaint-on??!!!! Ils ont vraiment pensé à tout dans ce soft et, surtout, à faire en sorte de ne pas nous prendre la tête, ce qui est, au demeurant, une trés bonne chose: l'action ne s'enlise jamais et il existe une véritable diversification que l'on retrouve, par exemple, simplement dans tous les sous-tableaux que developpe chaque Level où vous serez très occupé à retrouver la sortie.

Le maniement est relativement simple, mais pensez absolument à vous munir du maximum d'objets supplémentaires, car je ne vois pas pourquoi on se compliquerait la vie. Vous devez principalement vous frayer un chemin entre plateformes et ennemis et cela demande une certaine dextérité en matière d'utilisation de joystick; tout ceci vous mènera à des Boss toujours plus importants et singuliers .

Big Conclusion, verdict cher maître: un Shoot 'em up qui a oublié d'être bête et ne se contente pas de nous resservir la même soupe en développant des combats, mais aussi toute une dimension d'Heroic Fantasy qui n'est pas commune à ce type de soft et n'est pas pour nous déplaire. Vive les esprits novateurs!!!



le scrolling horizontal est un peu classique mais la dynamique du jeu est plus forte que tout et l'emporte sur le reste!

METAL LAW	EDITEUR :
	NEW BITS ON THE RAM
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA



Tiens, qu'est-ce que je vous disais. Hulk Hogan vient de se prendre la manchette de sa vie. Ce pauvre blaireau est cloué au sol pour un bon bout de temps.

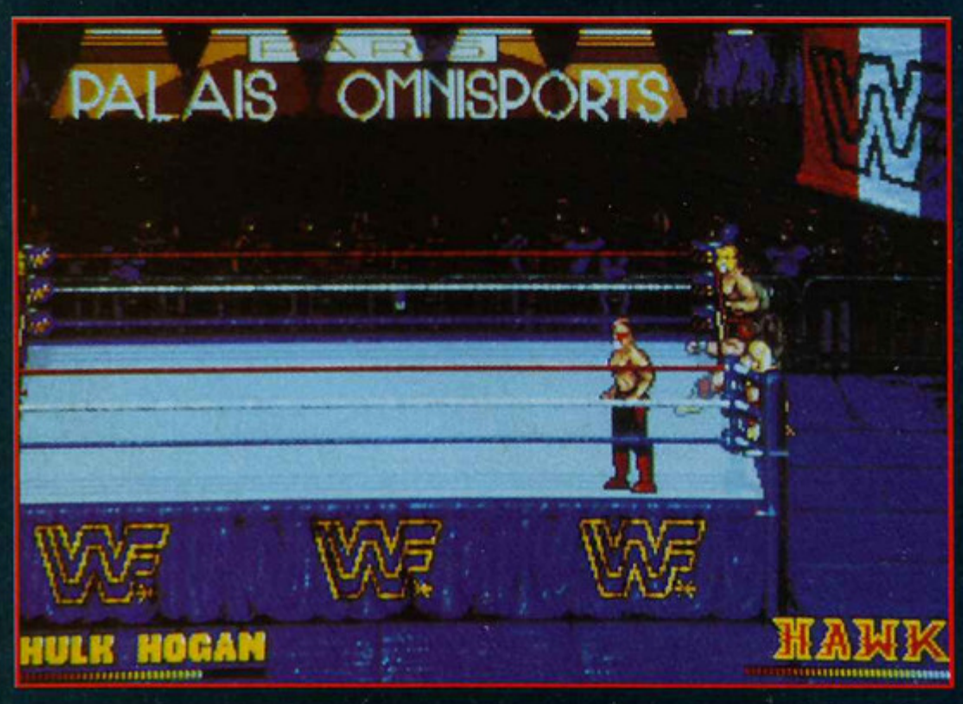


HO la, Doucement les gars, vous allez péter une durite à ce rythme là. Toutes les prises classiques du catch sont simulées par WWF II, y compris le fameux: je monte sur le coin du ring, je m'envole et je te retombe en plein sur la gueule.

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR

LORD CATCH NOIR

Super, voici la suite de WWF qui était sorti avant celui-là, puisque celui-ci est le numéro deux comme je viens de vous le dire (voici très exactement la phrase type à éviter si vous ne voulez pas vous faire massacrer par le rédacteur en chef. Mais Claude est un peu simple d'esprit et si cela ne lui plaît pas, je lui clonke la tronche). Les fanatiques de ce sport dégénéré vont être aux anges et vont pouvoir diriger leurs héros favoris sur un ring. En effet, ce soft vous invite à boire un café dans le resto du coin et, plus précisément, au Futura où Snail (alias Destroy) s'est fait récemment bouffer par des escargots (En revanche, celle-ci n'est pas mal du tout bien qu'un peu baveuse). Mettant en scène les principaux catcheurs connus, y compris les célèbres équipes de catch à quatre, vous allez pouvoir vous en foutre plein la gueule pour pas un rond. Jugez plutôt, il n'existe pas moins de soixante- deux coups différents et, lors d'une partie à deux, on peut combattre l'un contre l'autre ou bien ensemble. Comme tout jeu de ce style, le but reste de vaincre tous ces monstres de la bagarre lors d'une tournée à travers toute l'Europe (Voilà, celle-ci devrait lui plaire à donf). Au terme de ce tournoi, vous pourrez faire le guignol devant les milliers de spectateurs du Madison Square Gardens de New York où se déroule la grande finale. Rassurez-vous, votre entraîneur vous prodiguera plein de conseils précieux et se chargera de vous encourager. Le côté frime de ce sport (surtout le catch à quatre) ainsi que l'humour dont fait preuve la plupart de ses participants, n'ont pas été oubliés. Après un coup délirant, votre personnage se retourne en gueulant partout et l'adversaire en profite pour lui labourer le dos. Les sorties de ring sont géniales et les animations assez bien conçues. Malheureusement, la préversion testée n'en était qu'au premier stade de jouabilité et il est assez difficile de se rendre compte de ce que sera la version définitive. Toujours est-il que les fanas de catch ne seront sûrement pas déçus, bien que ce type de soft ait souvent beaucoup de mal à décoller sur micro. Bon, je vous laisse car Claude veut scotcher Sam qui n'arrête pas de jouer au con en arrosant tout le monde. Tiens bon, mon Claude, j'arrive...



Hawk s'est fait sortir du ring; mais ce n'est pas un PD et il remonte sans attendre.
Sa vengeance sera terrible...

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR	EDITEUR :
	OCEAN
	STANDARDS :
	PC-ST-AMIGA
	PHOTOS : PC

Les meilleures compilations LORICIEL !!!

PREMIUM

Sport, action et humour . . .

La boxe au plus haut niveau avec PANZA KICK BOXING,
le tennis dans tous ses états avec TENNIS CUP
et une explosion d' humour et d'arcades avec BABY JO.
PREMIUM,
c'est la compilation des meilleurs ! ! !

Disponible sur
ST/AMIGA/PC/CPC



PODIUM

Amateurs de sport et de sensations fortes,
vibrez aux rythmes des plus grandes compétitions.
PANZA KICK BOXING,
PARAGLIDING, DISC
et GRAND PRIX 500 II
feront appel à toute votre adresse, votre rapidité et à tout votre punch ! ! !

Disponible sur
ST/AMIGA/PC/CPC



SPORT'S BEST II

La plus géniale des compilations sportives avec :
TENNIS CUP 2, CRAZY CAR II et KICK OFF II

pour PC/AMIGA/ST/CPC (TENNIS CUP 1 pour CPC et ST)

SUPER HEROS

Que vous partiez à la conquête de l'AIGLE D'OR, la statuette aux pouvoirs magiques, sur les pas du PRINCE DE PERSE pour combattre l'ignoble Grand Vizir et libérer la belle princesse ou que vous veniez en aide au célèbre BABY JO,
vous serez enthousiasmé par chacune des aventures dans lesquelles SUPER HEROS vous entraînera.

Disponible sur
ST/AMIGA/PC/CPC



SELECTION CPC

Sport, réflexion, arcade et action avec :
FOOT, QUADREL,
BUILDERLAND, BUMPY,
BACTRON, MATA HARI et
5ème AXE. 8 jeux qui font de la Sélection CPC, la meilleure des compilations pour votre CPC



LORICIEL S. A.
7 rue du Fossé Blanc
92 624 Gennevilliers
Tél. distribution : (1) 46 88 28 28
Fax distribution : (1) 47 90 46 46

RCS N 328 186 705 000 47

LORICIEL

PREVIEWS



SSI innove aussi bien dans l'interface que dans le thème et fignole actuellement Veil of Darkness, un jeu de rôle solo d'horreur à déconseiller aux enfants et aux âmes sensibles.



Pilote d'un avion-cargo, suite à un crash dû à des problèmes mécaniques, vous vous retrouvez en plein milieu de la Transylvanie qui est, tout le monde le sait, le fief du fameux Comte Dracula. C'est, vous l'avez compris, le début d'une grande aventure médiéval-fantastique, euh, non, pardon... d'une horrible aventure thriller-fantastique.

VEIL OF DA

■ SSI nous prépare un jeu de rôle solo exploitant la même interface que The Summoning (c'est d'ailleurs la même équipe, Event Horizons qui nous avait offert cette aventure épique). Continuant sur sa lancée de renouveau, l'adaptateur de AD&D sur micro nous propose, cette fois-ci ,non pas une histoire médiévale-fantastique comme on pouvait s'y attendre, mais un scénario au thème très à la mode (Darkseed, Alone in the Dark, Guest, The Legacy, etc.): l'horreur. Eh oui! Tout arrive. On parle chez SSI de l'adaptation prochaine de l'univers horreur de AD&D, Ravenloft, mais ceci est une autre histoire... Revenons à nos moutons, Veil of Darkness. L'intrigue se déroule dans les années 30 où vous incarnez le pilote d'un avion-cargo transportant d'inestimables biens vers l'Europe de l'Est. Le voyage ne se déroule pas vraiment comme prévu (ben oui, y'aurait plus d'histoire...) et des prblèmes mécaniques vous obligent à vous poser en catastrophe (pour ne pas dire à vous crasher) en plein milieu de la Transylvanie. Heureusement, vous êtes sauvé par des villageois qui, malheureusement, croirnt que vous avez été envoyé par on ne sait qui, les sauver des terribles griffes d'un affreux vampire Kairn. Ce dernier, non content de faire régner la terreur tout seul, a donné vie à une horde de monstres plus horribles les uns que les autres: zombies, loup-garous... Un scénario assez classique donc, mais qui réserve bien des surprises et des sueurs froides (à déconseiller aux âmes sensibles). D'autant plus que Veil of Darkness n'est pas un jeu de gros-bills et vous rencontrerez beaucoup de personnages avec lesquels il faudra dialoguer avec diplomatie et psychologie (ceux dont les mots "dialogue", "diplomatie" et "psychologie" sont absents du vocabulaire, peuvent tourner la page, salut et à la prochaine !) Car les énigmes sont multiples et parfois très vicieuses, faisant, bien entendu, toujours plus ou moins référence aux mythes et légendes horro-fantastiques chouette !). Veil of Darkness, comme je le disais précédemment, utilise donc la même interface et la même réalisation que The Summoning, entendez des graphismes en 3D isométrique, plus jolis que ce qu'on a l'habitude de voir chez SSI, une exploitation de la souris quasi géniale, un environnement musical et sonore des plus corrects... Les aides pendant le jeu, c'est-à-dire l'automapping, l'édition des conversations avec les personnages-non-joueurs, etc., ont été, pour le bonheur des petits et grands, conservés. Bref, tout cela a l'air très très sympathique et je vais me ronger les freins en attendant la sortie de Veil of Darkness qui n'est malheureusement prévue que pour mars 93 (ouin !).



Pour le bonheur de tous, Veil of Darkness utlise la même interface que The Summoning. la fiche de personnages, très complète, est presque entièrement graphique et permet une grande efficacité pendant les moments douloureux de jeu.



Beaucoup de scènes animées ponctuent Veil of Darkness, vous offrant un peu de répit au milieu des combats acharnés contre les forces du mal. De même, SSI promet d'une fin du tonnerre, suprême récompense du patient aventurier.



Les rencontres ne manquent pas dans Veil of Darkness. Chaque personnage à sa propre personnalité et vous aurez besoin de psychologie pour en saisir le profil. Car il vous faudra leur soutirer indices et informations si vous voulez vous en sortir.

ARKNESS

CHAQUE MARDI 19H30 - 20H
"ViDéO GaMe NeWS"
RTL - JOYSTICK

CALOR



Les dialogues sont primodiaux dans Veil of Darkness. C'est à ce prix que vous pourrez en apprendre davantage sur l'étrange contrée sur laquelle vous avez "atterri" et les encore plus étranges évènements qui s'y déroulent.



Veil of Darkness est presque en plein écran, et ça fait plaisir à voir car l'aventure se déroule également en extérieur et un peu de verdure n'a jamais fait de mal à personne. Même si c'est en plein milieu de la nuit, dans un cimetière... (ce que vous êtes difficile, on ne peut pas tout avoir !).

VEIL OF DARKNESS
SORTIE PREVUE : MARS 1993

EDITEUR : SSI
STANDARD : PC
PHOTOS : PC

Bientôt ... **Black Sect**
Y perdrez-vous votre âme ?
AVENTURE ANGOISSE
Lankhor
3615 LANKHOR

PREVIEWS

Tout le monde est prêt pour se déployer, 46,42,34 allez GO,GO,GO!!!!!!

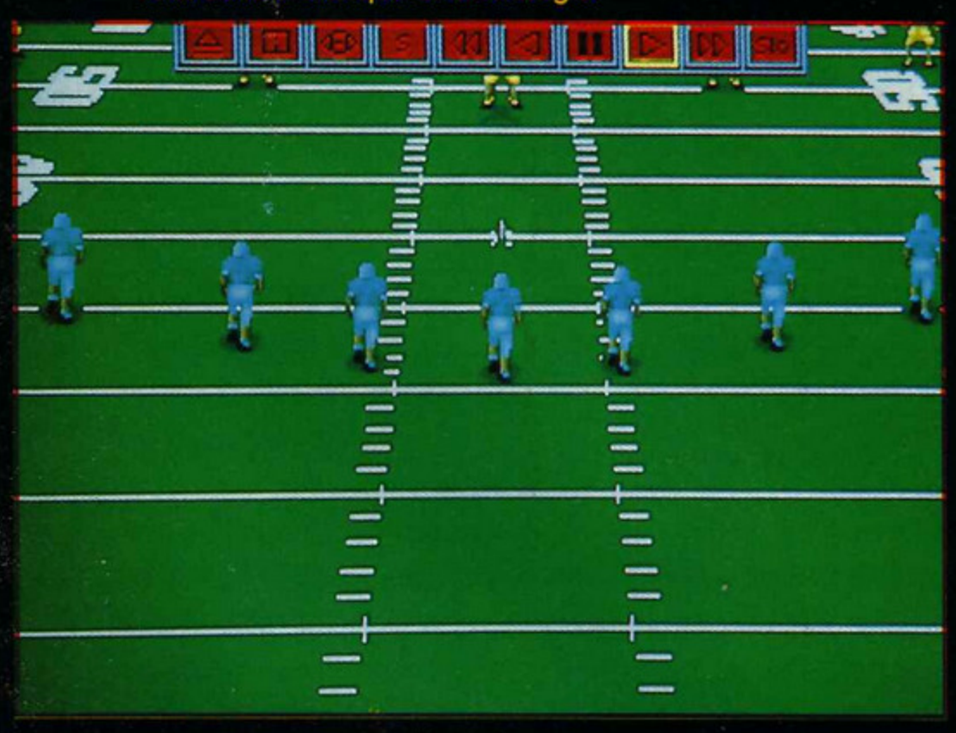


FRONT PAGE SPO

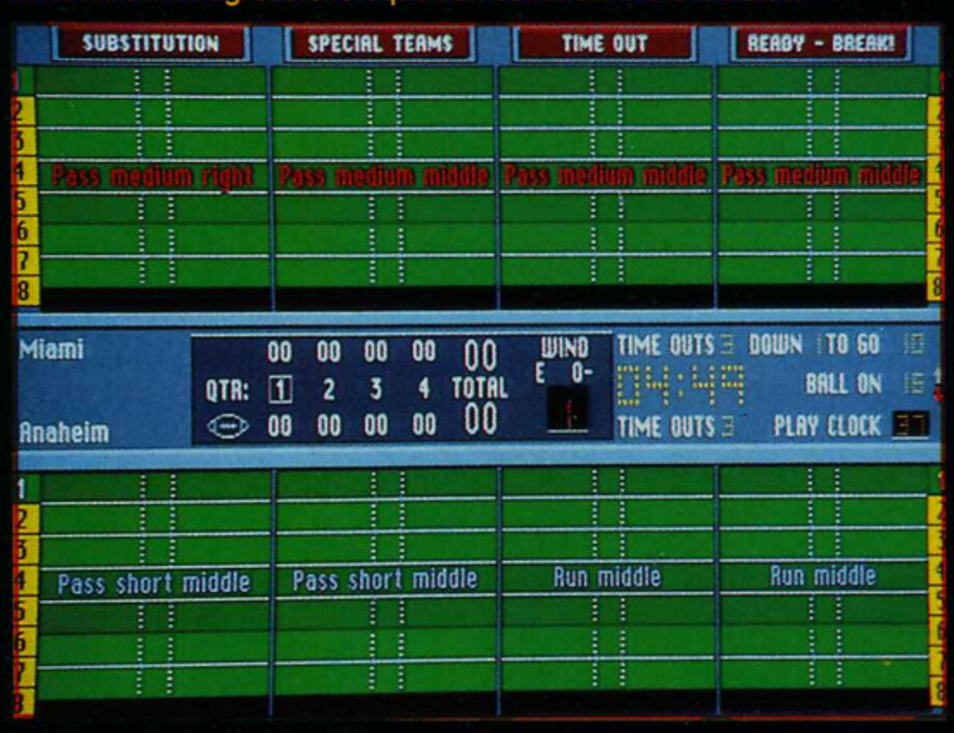
■ Stop, stop, stop, arrêtez tout, car voici que nous arrive Front Page Sports Football et cela mérite vraiment votre attention: il s'agit de la premiére expérience en matière de jeu de sport pour Sierra et c'est un coup de maître puisqu'ils auraient difficilement pu faire mieux. Le soft regorge de couleurs somptueuses et d'un attrait qui ne se dément à aucun instant.

A l'aide de la souris, du joystick ou du clavier, vous commençez par choisir votre entrée dans le jeu en mode League ou Exhibition. Attention cependant, car il faut connaître, un minimum, les règles de ce sport mais pas de panique, ils ont vraiment pensé au joueur en excluant toutes considérations élitistes qui, force est de le constater, nous auraient bien pris la tête.

Attention à respecter la formation prescrite par le coach. Tout dans la tactique et la stratégie!



La partie plus théorique peut sembler quelque peu complexe, mais tellement agréable lorsque l'on commence à la maîtriser.



repose sur la stratégie et l'on attend donc de vous que vous sachiez diriger et faire évoluer toute une équipe, aussi bien sur le terrain qu'au point de vue manager, les deux étant parfaitement complémentaires. Dès que vous chargez le jeu, vous êtes séduit par les gigantesques personnages animés qui se déplacent avec une très grande grâce sur le terrain, ce qui donne le ton puisque l'on retrouve tout un tas de sequences superbement animées comme, par exemple, les temps morts, le lancer de pièce et le départ sur le pitch, qui ne constituent qu'un petit aperçu. Vous avez la possibilité de visualiser l'action à partir de plusieurs angles avantageux tant les données de programmation sont importantes. L'une des applications les plus intéressantes proposées, est le Play Editor où vous pouvez designer vos joueurs et les améliorer d'après une palette de deux cents modifications. C'est vous qui décidez de la place que vous voulez occuper sur le terrain, soit comme simple joueur ou comme quarterback. En mode joueur, vous devrez apprendre à connaître les attributions et positionnements de chaque membre de l'équipe, mais vous constaterez rapidement que tout cela est plutôt simple et vous vous prendrez au jeu de ce sport fascinant.

A partir de la position du coach, vous pouvez



En effet, un manuel de quatre vingt pages très bien fourni et tout à fait compréhensible, est là pour vous aider à comprendre au mieux les règles du sport US le plus populaire outre Atlantique, où vous pourrez vous familiariser avec les nombreuses applications tactiques et statistiques que developpe ce mega soft.

Le jeu à été conçu pour vous faire avancer et progresser au maximum avec votre équipe de choc. Il y a des tableaux simples qui permettent aux débutants d'entrer tout de suite dans le jeu sans avoir à attendre des journées entières. Niveau options, la palette est fabuleuse et vous fera découvrir vos talents de manager puisque vous pourrez établir votre formation, et ainsi sélectionner

et échanger les meilleurs joueurs. En plus, les commandes sont simples et l'on fait plus appel à votre jugeotte qu'à des compétences purement techniques, ce qui est une très bonne chose. Ainsi, vous pourrez sélectionner au bon moment les joueurs et tactiques qui seront de rigueur, que ce soit en matière de réception, plongées et lancers. C'est à vous de choisir quel rôle vous désirez assumer, mais sachez tout de même que ce soft est avant tout un jeu de stratégie; c'est normal puisque l'essence même de ce sport



Les actions donnent parfois lieu à de sacrés évènements imprévus, voire même des pugilats en bonne et due forme!



L'intervention d'images animées pousse vraiment la qualité à son paroxysme. Le souci de fidélité est omniprésent.

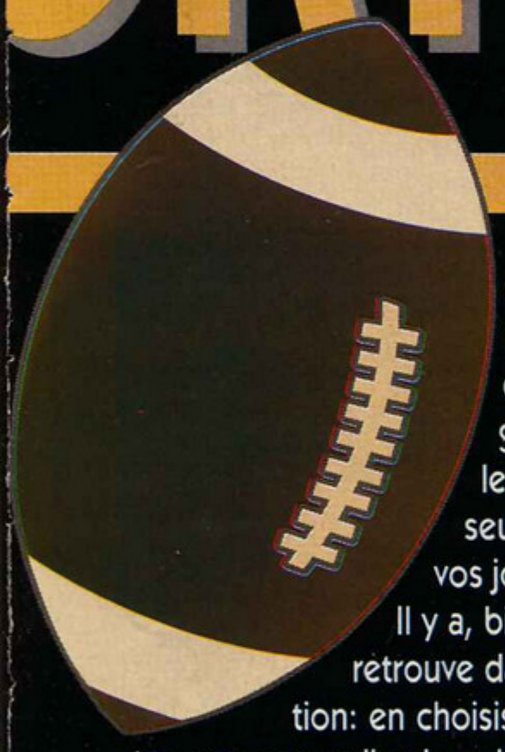


Pensez à vous démarquer! Vos adversaires sont assez redoutables et profiteront de chaque faille.

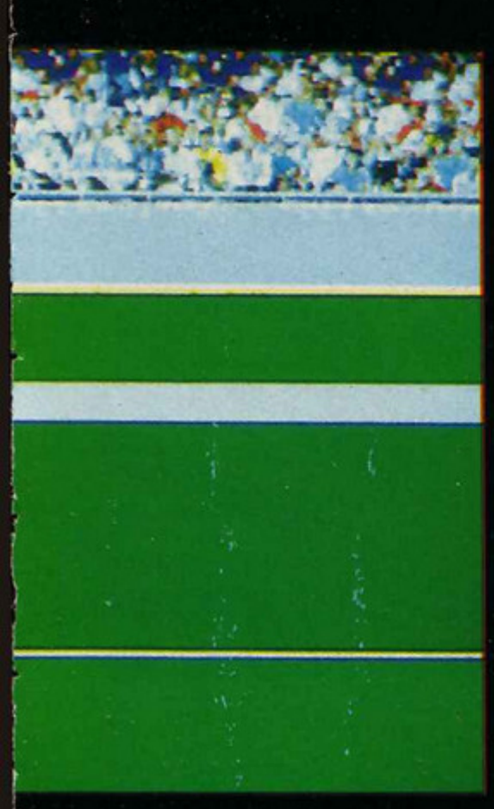
définir les lancers et effectuer des coups d'entraînement de certains lancers speciaux que vous souhaiterez exécuter durant la partie.
La partie management est toujours bien présente puisque vous pouvez décider de développer une dynamique plus stratégique, comme c'est le cas des plus grands clubs, en engageant de nouveaux joueurs, en en congédiant certains quelque peu "obsolètes" et même en en échangeant. Bref, de la partie la plus simple au déroulement d'une saison complète, c'est vous, et vous seul qui avez toutes les cartes en mains pour mener vos joueurs au firmament du football US.

ORTS FOOTBALL

DEREK DELA FUENTE

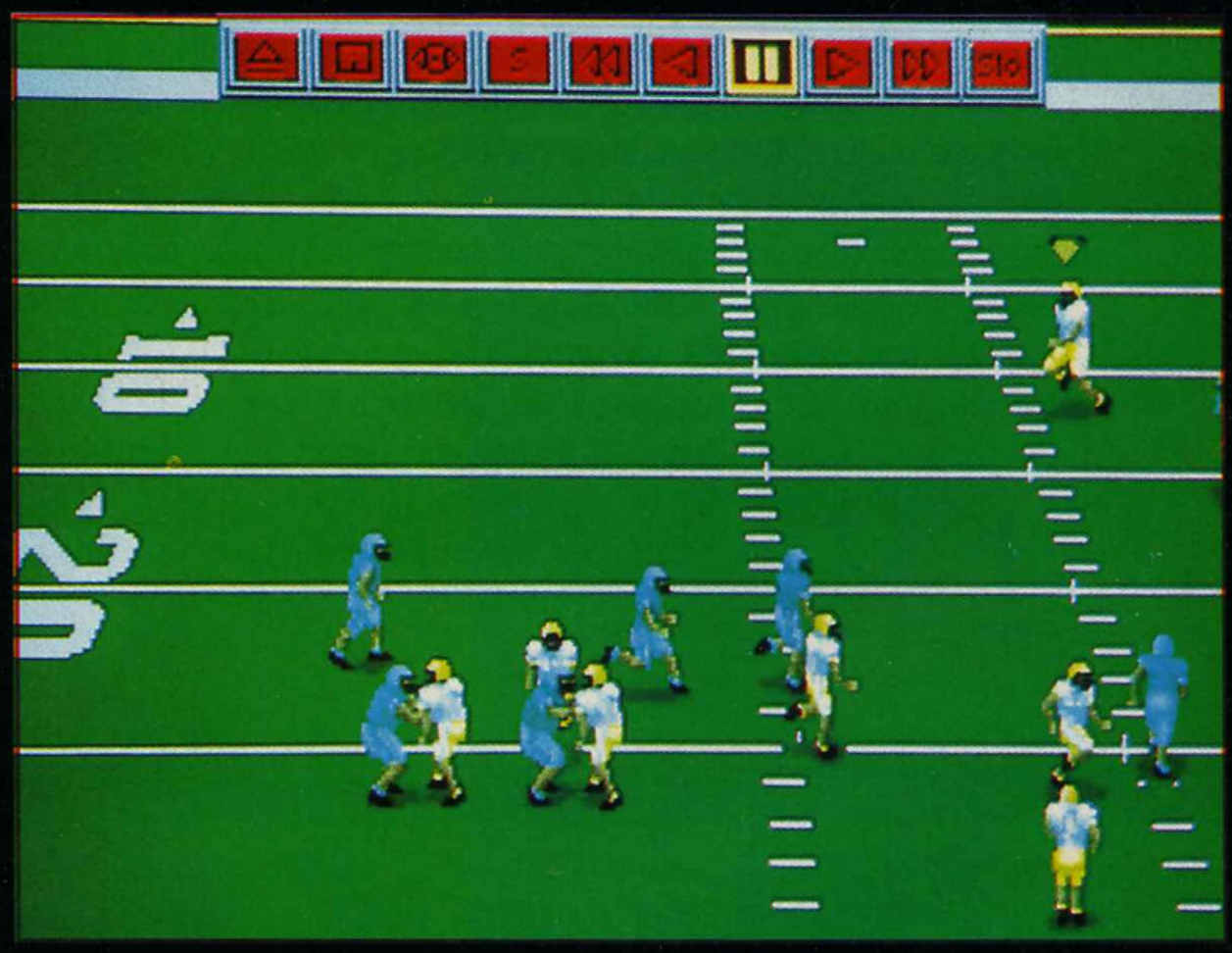


Il y a, bien sûr, toute une logistique informative que l'on retrouve dans les nombreux screens de menus et de sélection: en choisissant votre équipe, vous décidez si vous souhaitez manager celle-ci ou laisser l'ordinateur s'en charger et, dans ce cas, vous ne ferez que jouer dans l'équipe. Vous décidez également du stade où vous livrerez votre premier match et surtout, du mode de jeu, qu'il s'agisse du "Play Call" (c'est-à-dire de stratégie) ou de l "Arcade" ou vous contrôlez purement les joueurs.
Vous pourrez aussi avoir des plans détaillés sur chaque joueur ainsi que des championnats en cours, et vous disposez de tout un tas d'informations concernant les aptitudes propres de chaque joueur (vitesse, accélération, agilité, force, mains, endurance, intelligence et discipline). Il y a, en outre, tellement de screens différents et d'applications propres à chaque paramétre du jeu, que cela peut paraître quelque peu énorme pour un novice de ce sport, mais il faut dire que c'était absolument indispensable à la réussite du soft. Vous pourrez consulter des bulletins d'information, les classements des équipes ainsi que les dernières nouvelles concernant chaque club et qui sont de la plus grande valeur pour votre progression dans la mesure où tout cela forme un tout indissociable.



Vous disposez de plans "close ups" sur chacun des joueurs qui font l'action. Admirez le travail sur la foule à l'arrière-plan. Plutôt encourageant, non?!

C'est sur les screens principaux de formations de tactiques que vous effectuerez le plus gros de votre travail: tout au long de l'écran, sont répartis des nombres de un à huit qui attendent que vous cliquiez dessus; ainsi, vous pourrez modifier les mouvements tactiques qui sont au nombre de quatre,



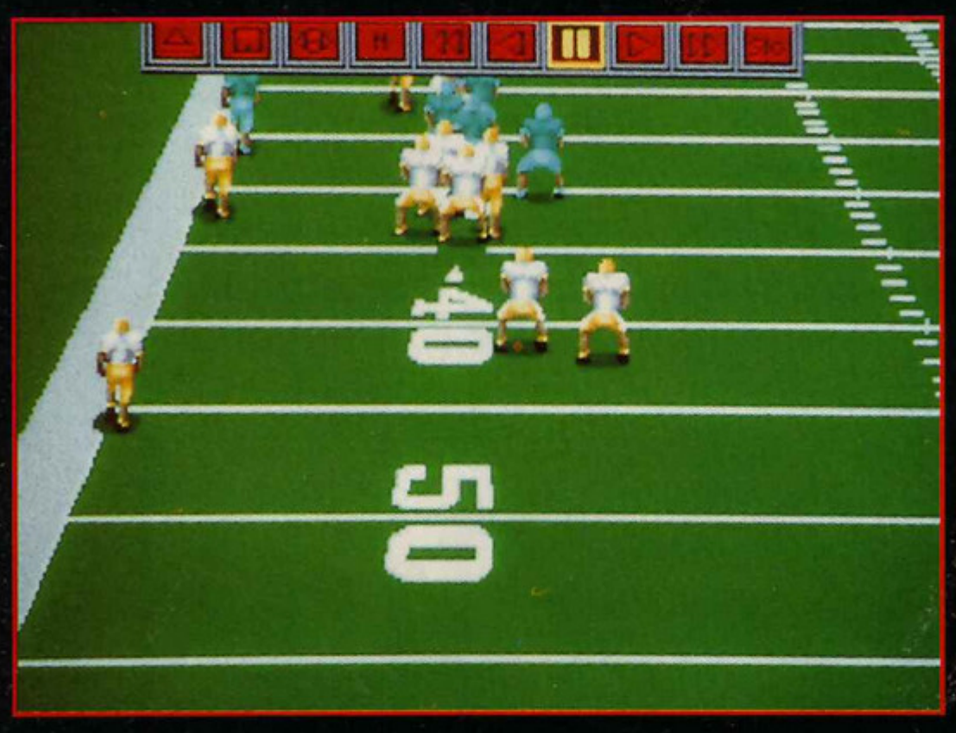
et obtenir des passes rapides en milieu de terrain, une tentative de home-run, des passes à gauche et à droite beaucoup plus "incisives"; tout cela vous permettra de développer toute une nouvelle dynamique tactique.
Vous pourrez aussi sélectionner les différents tours d'équipe avec toute la logique nécessaire, afin de réaliser un "touchdown" et pourrez connaître la direction du vent (si si, c'est important!!), le temps restant et, bien sûr, le

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	**EDITEUR :**
SORTIE PREVUE : DECEMBRE 92	**SIERRA**
	STANDARD :
	PC
	PHOTOS : PC

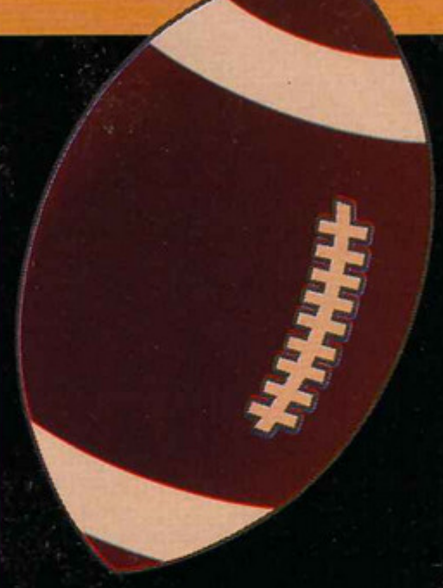
PREVIEWS

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL

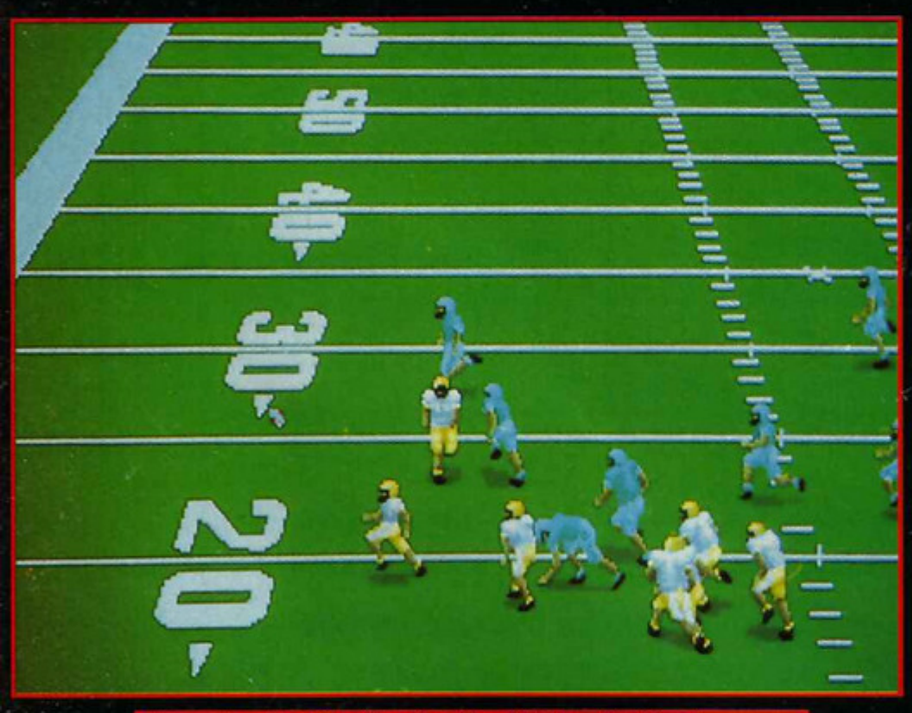
SUITE

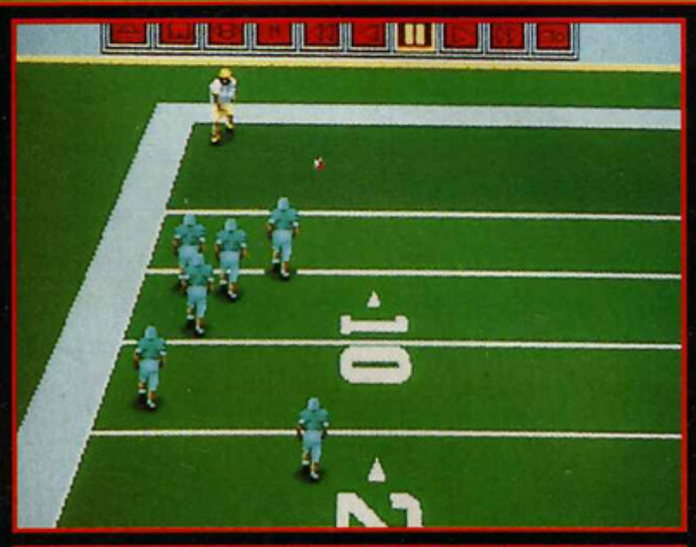






Suivez le guide et choisissez votre tactique, tout, absolument tout, repose sur vous.





score, très important aussi. Heureusement, vous n'êtes jamais lâché comme un fauve dans le jeu et vous pouvez, en permanence, répéter des techniques nouvelles, apporter des tas d'améliorations et autres modifications avant de vous retrouver dans l'ambiance tout à fait paroxystique de ce sport qui se veut à l'image des States, c'est-à-dire dément, mais toujours attra-yant quoi que l'on en dise.

Il est vrai néanmoins (et c'est bien la la seule ombre au tableau de ce soft) que les termes utilisés dans le jeu peuvent paraître assez barbares pour les néophytes virtuels se trouvant parmi vous, mais c'est une maîtrise que vous devrez acquérir dans la mesure où vous ne pourrez vous permettre d'ignorer la multitude de screens d'infos qui sont partout. Par exemple, il y aura des moments où la partie se figera afin de vous proposer un éventail de mouvements et de tactiques parmi lesquelles vous devrez procéder à un choix judicieux. Ne prenez rien à la légère, pas de bâclage car cela reviendrait à vous saborder vous même!!! Il y a plus de huit mille cadres d'animations qui incluent des plans rapprochés des deux joueurs et même de l'arbitre, ainsi qu'une multitude de séquences audio digitalisées apportant davantage de réalisme au jeu.

Justement, à propos de réalisme, sachez qu'ils ont poussé le souci de fidélité jusqu'à inclure les conditions météorologiques avec pluie et neige durant certaines rencontres.

En fait, Front Page Sports Football est une authentique réussite puisqu'il allie stratégie et action, sans jamais rien laisser au hasard. Très franchement, cela vaut le coup de se familiariser avec la technique de ce jeu, puisque la récompense est assez conséquente et tient dans un terme résumant bien le soft: CANON!!!. En plus, il faut bien constater que ce luxe de détails et ce souci toujours croissant de fidélité, ne sont pas là pour nous barber mais, bien au contraire, pour nous dire que chez Sierra on ne prend pas les joueurs pour des imbéciles. Moi, je trouve cela assez gratifiant et bien intentionné, pas vous?

Vous bénéficiez d'angles de vue particulièrement adaptés à la situation en cours, tout cela sur de somptueuses couleurs qui semblent célébrer ce sport fabuleux.



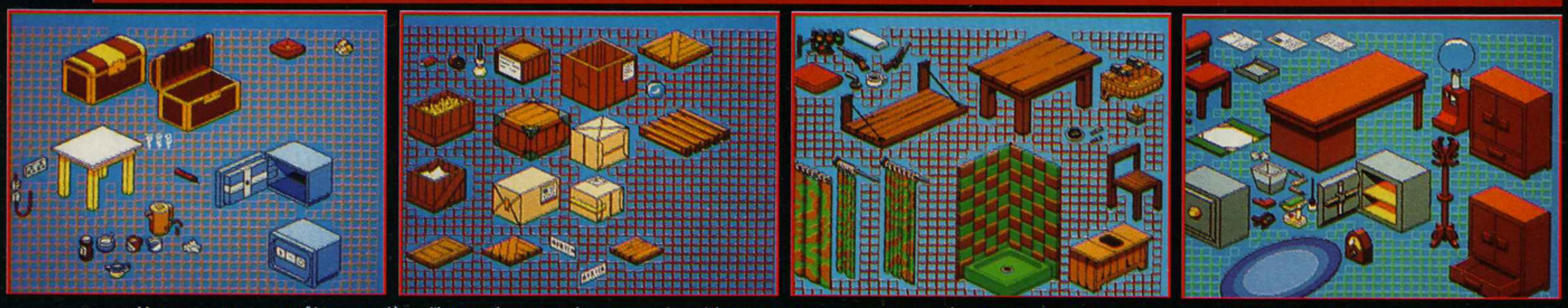
PREVIEWS



On rencontre des personnages des plus loufoques qui se veulent à l'image du monde dans lequel ils évoluent.

DICK SPECIAL

DEREK DELA FUENTE



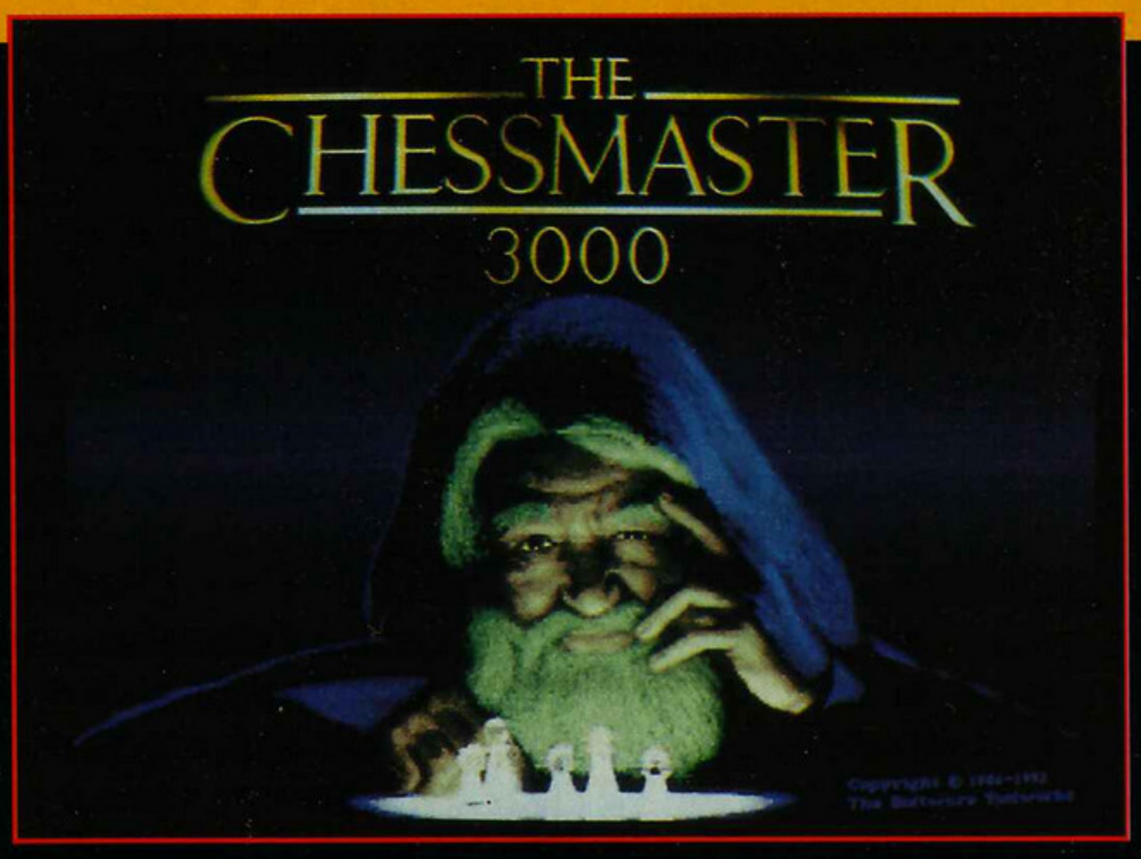
Vous avez tout contrôle en matière d'interaction et ceci avec tous les objets et personnages rencontrés. A vous d'en tirer le meilleur profit et de savoir utiliser chaque article. Attention, il y pas mal d'énigmes à résoudre. Bonne chance, détective Dick Special!!!

■ Eh bien, voilà un soft qui revient de loin, c'est vraiment le moins que l'on puisse dire puisque l'aventure de sa création remonte à cinq ans, lorsqu'il fut développé pour Activision puis sur Telecomsoft (Rainbird) mais n'a jamais pu être terminé, car la compagnie a déposé son bilan! Fort heureusement, le jeu et son esprit ont été conservés et repris par les programmeurs qui se sont occupés de l'adapter à la fois sur console et micro. Et oui, il s'agit bel et bien des gens de chez Miracle qui viennent de distribuer Zyconix pour Acollade et travaillent, en plus, sur tout un tas de jeux et conversions dont la version CDTV de Sensible Soccer, un soft dont nous avons eu le plaisir de vous parler dans nos colonnes. Mais qu'en est-il donc de Dick Special? Avant tout, il s'agit d'un soft pleinement interactif bourré de fun et autres notes humoristiques, c'est du moins ce qu'en dit Miracle. Avec son animation totale et la taille extrêmement large du personnage principaln cela n'est pas sans rappeler une présentation de dessin animé. Quant au personnage principal, c'est-à-dire vous, sachez qu'il s'agit de Dick Special, un détective qui doit traquer des truands et secourir de pauvres innocents dans son aventure. Dés le début, vous êtes plaçé dans un univers isométrique où vous pouvez interagir avec à peu prés chaque objet, ce qui contribue pas mal à l'intérêt du soft puisque, lorsque vous examinez une pièce, vous pouvez, par exemple, ouvrir des boîtes, prendre des livres, prospecter un peu dans tous les coins et même ramasser des gâteaux, pour les manger bien sûr!! En outre, il y a tout un esprit assez délirant dans DS qui fait que ce soft prend une dimension assez particulière et débouche souvent sur des situations tout à fait inhabituelles qui peuvent être créées, par exemple, lors des dialogues de notre détective avec les autres personnages, dialogues qui se font par bulles apparaissant à certains moments.

Attention à ne pas vous habituer à une même dynamique de jeu, puisque vous verrez vite que rien n'est jamais semblable et que chaque lieu ou personnage n'est jamais là par hasard, ce qui vous obligera à explorer et examiner tout avec la plus grande attention. Lorsque vous visiterez le village local, par exemple, vous devrez résoudre toute une série d'énigmes qui ne sont pas vraiment simples et demanderont pas mal de réflexion. Vous y rencontrerez aussi des tas de personnages assez loufoques comme des saucisses et des personnages gonflables (tout à fait sans équivoque rassurez vous!). Cela peut sembler assez étrange mais c'est bien le but du jeu et, de toute manière, les énigmes se résolvent, quant à elles, de façon assez logique. Ok, comprende, amigos? Vous devez récupérer un maximum d'indices mais vous verrez que ce détective est loin d'être bête, alors, si l'on ajoute votre charisme personnel, cela devrait faire pas mal d'étincelles!!!! STAY TUNED FOR MORE.

DICK SPECIAL
SORTIE : DEBUT 93

EDITEUR : MIRACLE TBA
STANDARDS : AMIGA - MEGADRIVE
PHOTOS : AMIGA



CHESSMASTER MPC PRO

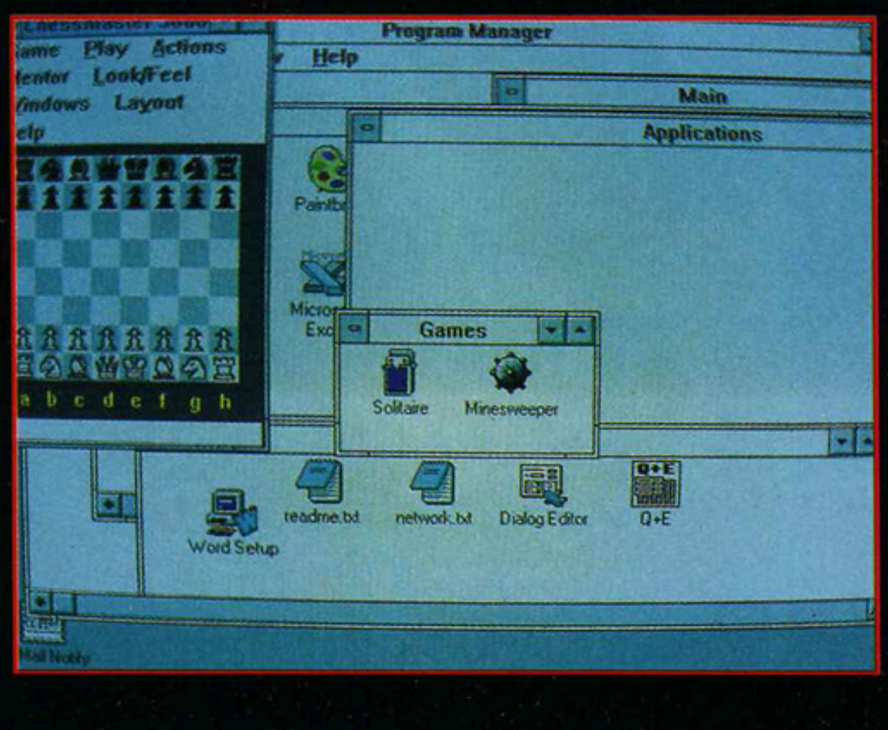
DEREK DELA FUENTE

Selon Mindscape, Chessmaster MPC Pro va devenir la véritable référence en matière de jeu d'échecs micro, combinant à la fois profondeur de jeu et beauté.

Il faut que Mindscape soit très sûr de lui pour annoncer le meilleur jeu d'échecs du monde parmi les innombrables adaptations micro de ce classique. Chesmaster MPC Pro détient effectivement tous les atouts pour mériter ce titre avec de nouvelles caractéristiques et améliorations vraiment étonnantes.

Chessmaster MPC Pro conserve les principales caractéristiques du programme original qui a remporté de multiples éloges et récompenses, avec en plus, huit heures de commentaires du Grand Maître des échecs, Karpov. Vous pouvez maintenant regarder ses parties désormais classiques, l'écouter commenter les différents mouvements qui ont été effectués et expliquer en détail la raison pour laquelle il a utilisé telle tactique plutôt qu'une autre pour contrer l'adversaire. Vous pouvez maintenant ressentir toute la profondeur de la réflexion que nécessite chaque coup, chaque stratégie déployés par le maître. Cette présentation, non seulement extraordinaire pour les oreilles, est également un véritable festival pour les yeux. Chessmaster comprend une large palette de perspectives (de l'échiquier) et les graphismes les plus améliorés que peut contenir un jeu d'envergure. Quel que soit votre niveau, novice, intermédiaire ou expert, vous pourrez toujours vous améliorer puisque le programme vous présentera des didacticiels, interactifs et animés, très complets, dont plus de 15.000 ouvertures stockées dans une bibliothèque très développée. Une analyse de langage unique, très instinctive, vous dispensera des nombreux conseils et recherchera la raison et la façon du meilleur coup à effectuer, dans un Anglais conversationnel (une version en Français n'est malheureusement pas encore prévue).

Les derniers progrès en matière d'intelligence artificielle appliquée aux échecs permettent des parties très rapides, mais néanmoins très avancées du point de vue stratégique, avec des niveaux illimités de jeu, contre une multitude d'opposants dans différents scénarii de tournoi. Enfin, Chessmaster MPC Pro vous donne même l'occasion d'être classé sur l'échelle officielle des joueurs d'échecs pour déterminer votre niveau de jeu!



Chessmaster MPC Pro, comme son nom l'indique, fonctionne sous Windows et vous permettra de vous détendre entre deux applications "professionnelles".



Les deux Grands Maîtres incontestés de l'un des plus anciens jeux de plateau, Karpov et Kasparov, s'affrontent en direct devant vous. Karpov vous commentera chaque coup, en expliquant pourquoi il était judicieux d'effectuer tel mouvement plutôt qu'un autre.

CHESSMASTER MPC PRO
SORTIE PREVUE : DECEMBRE

EDITEUR : MINDSCAPE
STANDARD : PC CD ROM
PHOTOS : PC CD ROM

Les Top

Inter Discount Hi-Fi Video Photo Radio

TOP SEGA

- **GAME GEAR**
  - PAPER BOY
  - SONIC
  - OLYMPIC GOLD
  - AYRTON SENNA
  - SPIDERMAN
  - WIMBLEDON TENNIS
  - DONALD DUCK
- **MASTER SYSTEM**
  - CHUCK ROCK
  - TERMINATOR
  - SIMPSON'S
  - TOM & JERRY
  - OLYMPIC GOLD
- **MEGADRIVE**
  - CHUCH ROCK
  - TERMINATOR
  - ALIEN III
  - DUNGEON'S & DRAGON'S
  - SIMPSONS
  - OLYMPIC GOLD
  - TAZMANIA
  - AYRTON SENNA



LE JEU DU MOIS

JEU DU MOIS : PREMIERE

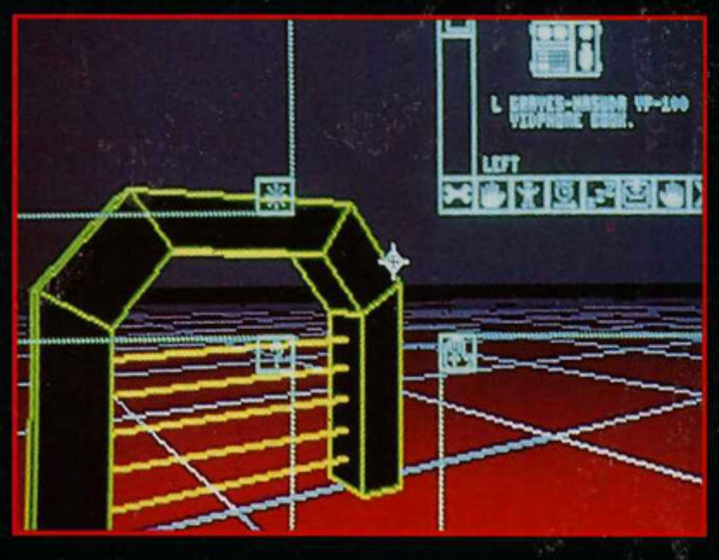
TOP PC/AM

- **PREMIERE**
  Core - C/A
- **LOTUS 3**
  Gremlin - C/A
- **ZOOL**
  Gremlin - C/A
- **NICKY BOOM**
  Microïds - C/A - PC
- **CURSE OF ENCHANTIA**
  Core - C/A - PC
- **SPECIAL FORCES**
  Microprose - C/A - PC
- **EPIC**
  Océan - C/A - PC
- **DOMINIUM**
  Microïds - C/A - PC
- **HOOK**
  Océan - C/A - PC
- **B 17**
  Microprose - PC
- **DARKLANDS**
  Microprose - PC
- **FALCON 3.0**
  Spectrum Holobyte - PC
- **INT.SPORT CHALL.**
  Empire - C/A - PC
- **PINBALL DREAMS**
  21 ST Century - C/A

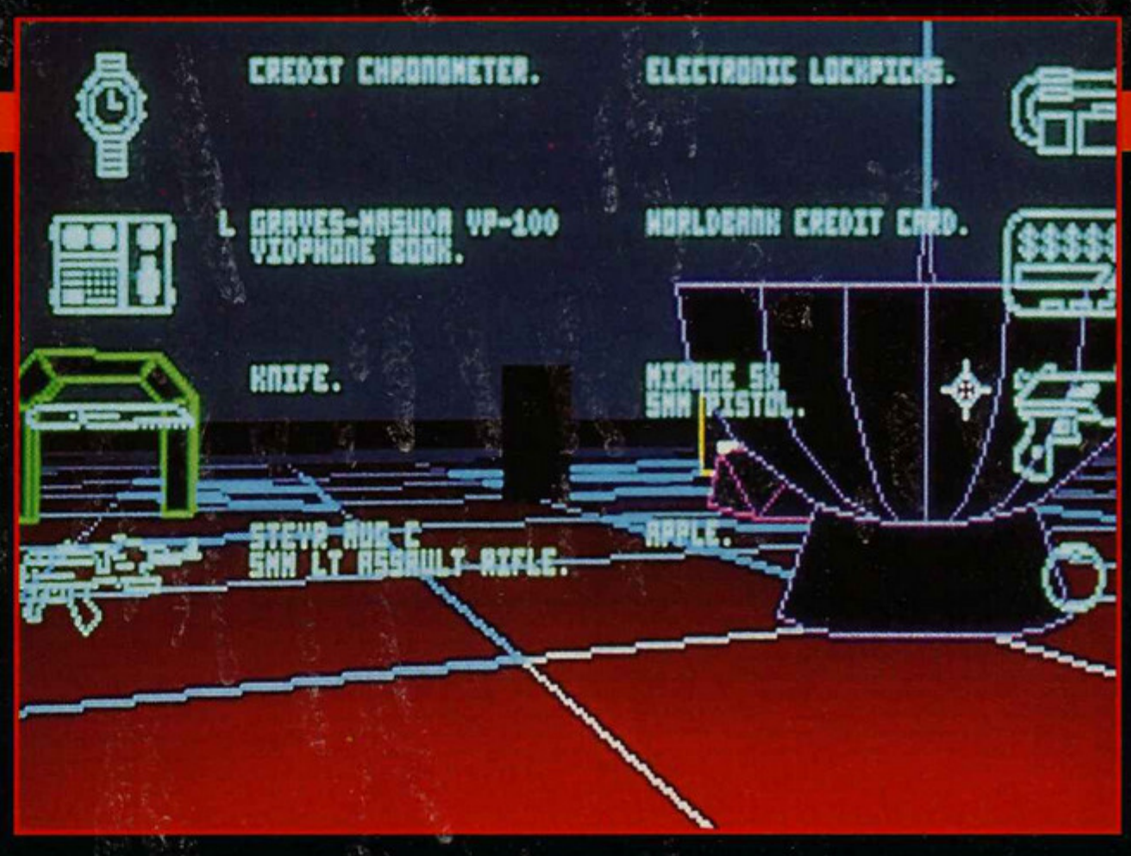
47000 AGEN 90. bd de la République T. 35 66 93 99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 86 11 00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J-L. Laporte T. 59 52 40 69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50 51 47 22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93 74 18 06
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90 85 82 10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84 28 38 21
25000 BESANÇON C. Cial Chateaufarine. route de Dole T. 81 52 26 03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27. rue Thiers T. 21 83 14 15
01000 BOURG EN BRESSE C.Cial Carrefour Av.du Gl de Gaulle T. 74 23 48 82
13480 CABRIES C. Cial Barneoud. Bat B T. 42 02 54 45
14000 Caen 87/91. rue de Bernières T. 31 86 65 30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93 38 82 83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79 70 08 03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47 28 21 30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28
50100 CHERBOURG 9, rue du Commerce T. 33 01 20 90
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73 34 09 77
60200 Compiègne 25, rue des 3 Barbeaux T. 44 86 00 02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35 82 99 84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805 . av De Lattre de Tassigny T. 94 53 32 02
69700 GIVORS Z.A. du Gier T. 72 24 31 22
72000 LE MANS 19, rue National T. 43 77 09 94
92300 LEVALLOIS PERRET 23bis, Rue Gabriel Péri T. 47 59 90 12
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20 57 59 12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78 42 99 79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av de la République T. 34 78 64 40
13006 Marseille 39, av. Cantini T. 91 78 00 61
14120 Mondeville C. Cial Supermonde T. 31 34 20 30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77 34 19 85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89 32 29 52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83 35 70 92
44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86 21 50 40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93 62 56 59
30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 96
64000 PAU 9, Cours Bosquet T. 59 83 77 08
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67 50 02 49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguet T. 68 34 07 62
86000 POITIERS Place du Marché N-Dame la Grande T. 49 41 63 40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46 67 24 56
21000 QUETIGNY 1, rue des Chalens T. 80 46 58 88
42300 ROANNE 21, rue C. de Gaulle T. 77 72 36 00
76000 Rouen 43, rue des Carmes T. 35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 95 15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76 75 45 50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77 41 75 69
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2. les B. Barolles T. 78 56 43 35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38 43 51 20
67000 STRASBOURG Place de l'homme de Fer T. 88 22 34 00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62 51 21 21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61 62 90 36
31000 TOULOUSE 7/9 Bd Lascrosse T. 61 23 90 94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25 73 73 89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75 55 98 92
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20 91 47 85

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

PREVIEWS



A l'aide des nombreux screens d'infos, vous pouvez commencer à aborder vos découvertes perpétuelles.



Vous avez pénétré l'univers fabuleux de Cyberspace.
C'est une vision differente de la réalité. Une autre approche....

CYBER SP

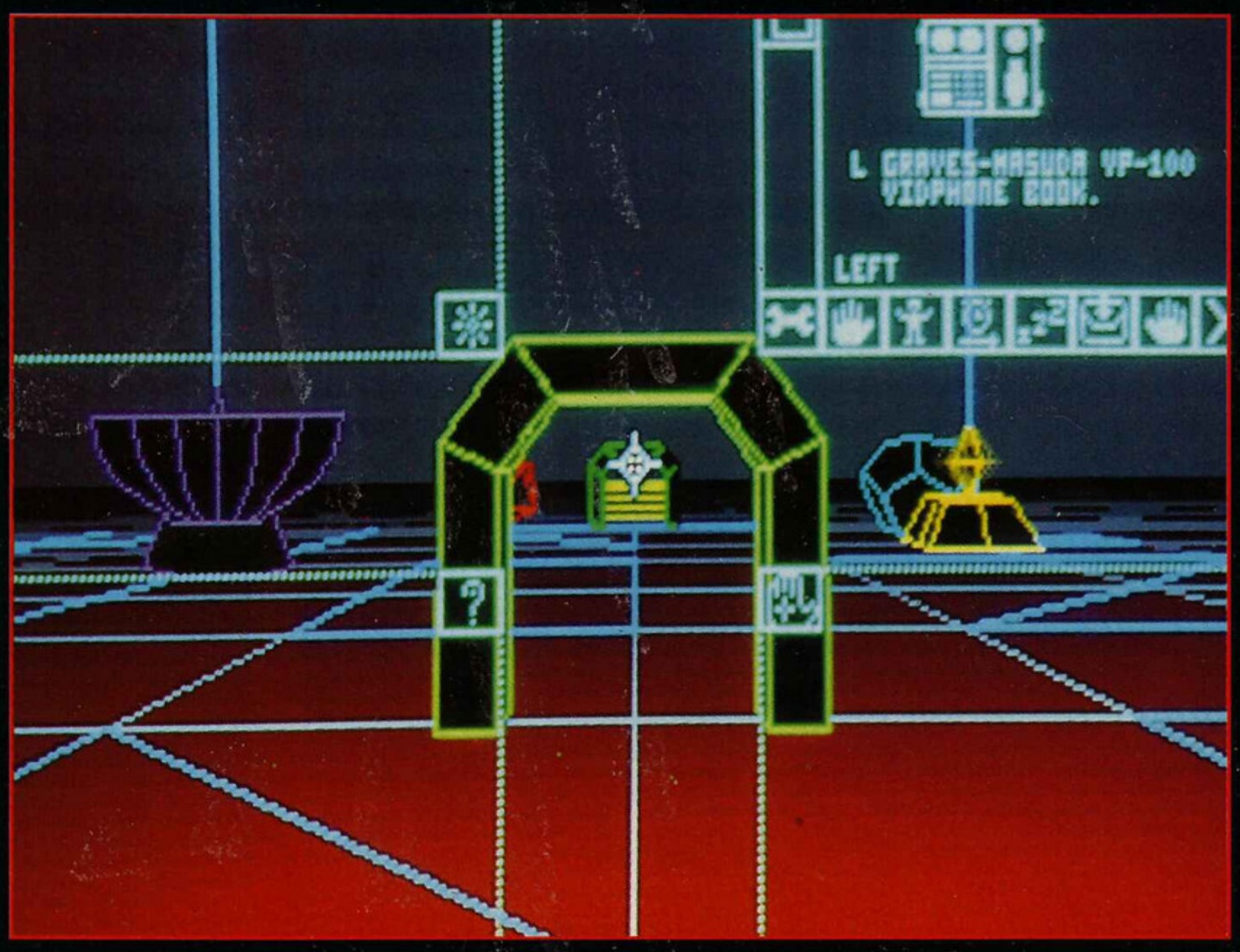
■ Cyber Space, je crois que vous allez sérieusement l'aimer, celui-la!! C'est bien simple, on se croirait dans Tron; mais si, rappelez vous, ce film dément, sorti en 83 et qui nous racontait comment un terrien se retrouvait en train d'évoluer à l'intérieur d'un systéme informatique. Eh bien là, c'est dans la même veine et c'est exactement ce que l'on pouvait souhaiter: un soft tout particulièrement original qui VOUS met en scène comme si vous étiez transporté dans ce monde à la fois fascinant et insolite qu'est le paysage informatique.

Au bout du compte, vous n'êtes plus un simple témoin mais un véritable acteur et cela est très bien.

Edité par Icon Crown Entreprises, les créateurs de War In The Middle Earth ont donc réalisé un soft d'une qualité exceptionnelle, du plus grand niveau.

Le jeu allie, et c'est cela son génie, toute une dimension de science fiction avec tout ce que cela implique d'anticipation, mais aussi de véritables défis d'un domaine plus ludique et ceci, toujours dans une dynamique trés High Tech, qui correspond parfaitement à l'esprit du soft. Cela respire l'originalité dans tous les coins . L'histoire est celle d'un monde dévasté où les voyous règnent en maîtres et croulent de partout. Vous avez la possibilité de créer toutes sortes de personnages. Le système de développement du joueur permet de mettre au point de véritables cybernétiques. Et oui, dans ce monde de fous, il faut bien que vous soyez sur vos gardes et que vous pensiez à élaborer vos propres techniques de défense! Vos maîtres mots sont simples: voyager, combattre, traquer et tuer! La première chose que vous constatez à la vision de ce soft, est que les nombreux screens menus sont tous transparents sur l'écran principal, ce qui vous permet de voir instantanément quelles sont les armes dont vous disposez ainsi que les commandes que vous pouvez exécuter. De cette façon, vous augmentez la vitesse de jeu et même sa simplicité d'accès, puisque vous n'avez pas à consulter constamment l'ordinateur et ses menus.

C'est l'une des raisons qui en font un soft tout à fait unique en son genre.



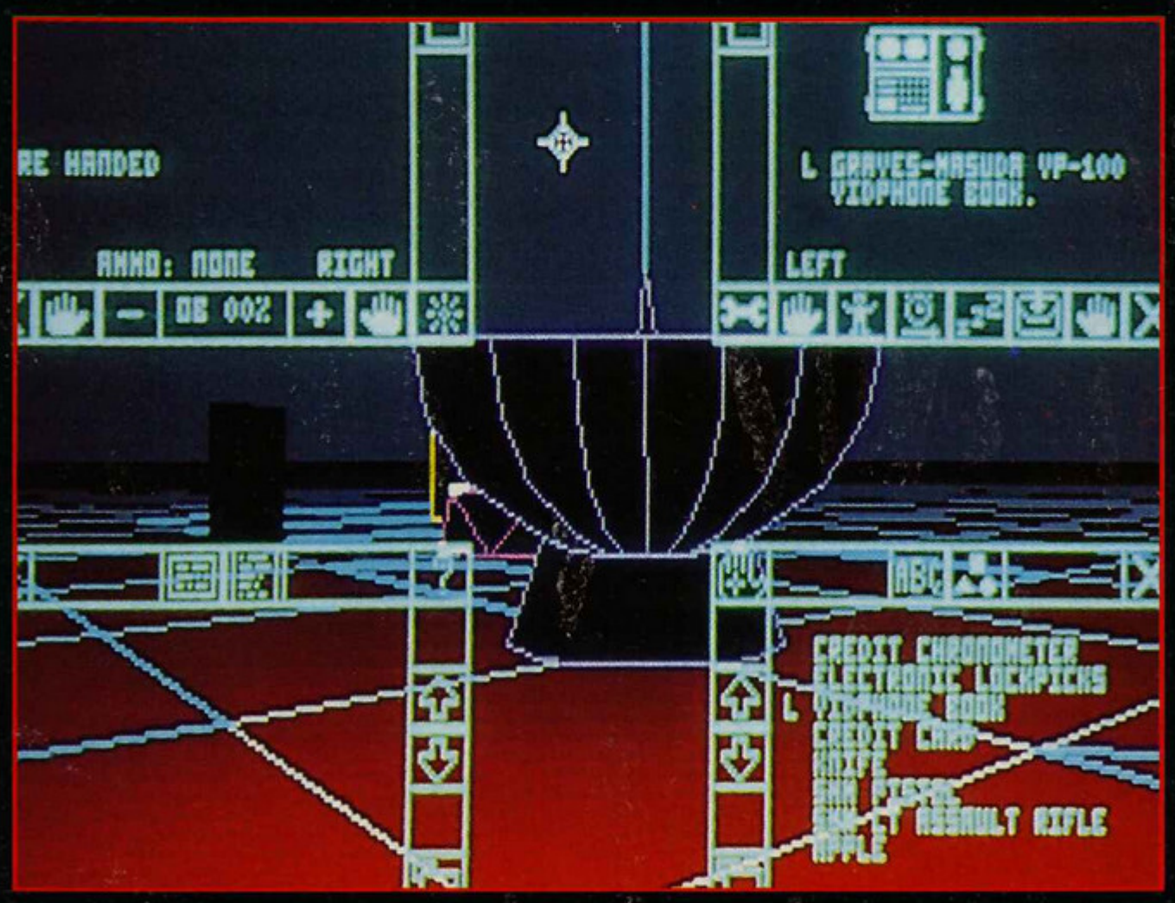
Grâçe à l'ordinateur, vous voyagez dans des lieux magnifiques et à une vitesse vertigineuse.

De plus, il y a ces graphismes en 3D bitmap qui avaient pu, rappelez-vous, être pleinement utilisés dans ce blockbuster de soft qu'était Team Yankee. Tout cela fait que, dès les premiéres secondes, vous avez une approche tout à fait personnelle et originale sur le soft. La présentation est en perspective personnelle et vous vous déplacez à la vitesse que vous souhaitez (toutes les vélocités sont possibles) le long de fabuleux corridors où défilent devant vous les paysages les plus étonnants. En un rien de temps, vous pouvez parcourir des centaines de kilomètres, ceci en multi directions avec des angles de vue absolument fabuleux. C'est la garantie de pouvoir visiter des tonnes de lieux étranges et magiques, véritable croisement entre Tron et Alice au Pays des Merveilles, toujours avec un souci de lyrisme qui ne se dément jamais.

C'est un jeu de science fiction mais aussi d'énigmes contenant de nombreuses

PACE

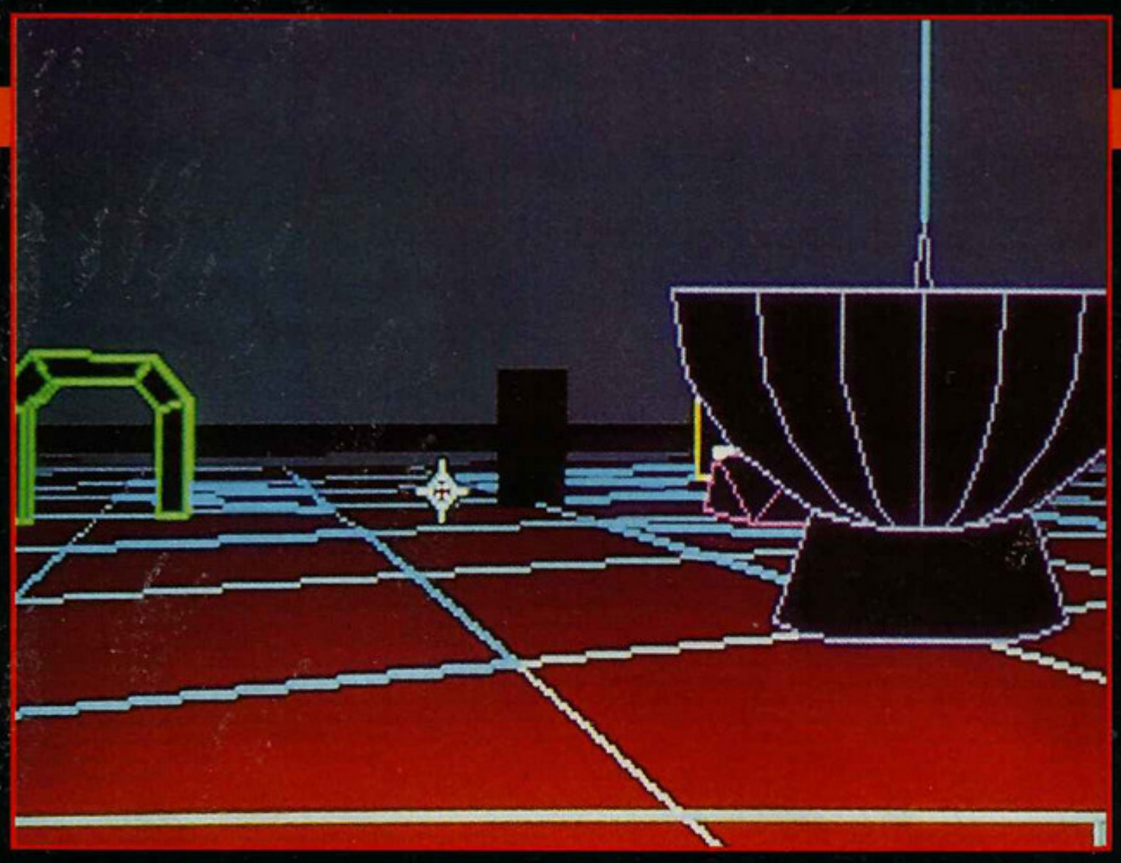
DEREK DELA FUENTE



sous-applications qui varient selon votre approche. C'est vous le Boss!

Le soft regroupe des tas de genres à lui tout seul: jeu de Rôle, aventure, stratégie et action. Il y a deux types d'environnement, l'un à l'intérieur du monde réel où vous pourrez avoir des sensations plus terriennes et plus visuelles, alors que dans le Cyberworld, l'approche est plus graphique.

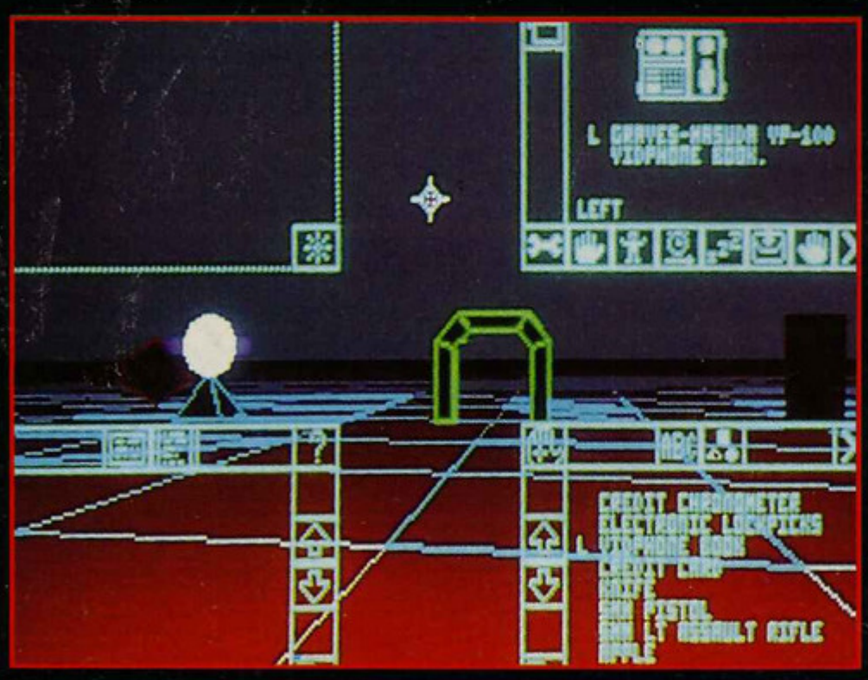
Les deux mondes sont liés mais la connection est assez difficile à établir. Vous devrez suivre un objectif mais celui-ci ne constitue qu'une des nombreuses sous- parties présentes. Les choses commenceront à se débrouiller à mesure que vous avancerez plus en profondeur dans le jeu. Vous pourrez alors rentrer à l'intérieur de systémes informatiques, examiner des bâtiments et ten-



ter de déjouer la sécurité de ceux-ci, pour ensuite vendre vos précieuses informations.

Le jeu et ses sensations ne sont pas sans rappeler Interphase de chez Imageworks et il se trouve que le principe utilisé est le même. Vous vous déplacez d'une dimension à une autre, mais atention, vous devez toujours entrer et sortir de celles-ci par le même passage. A l'intérieur du Monde Reel, vous pourrez vous essayer à des techniques plus "matérielles" comme utiliser des armes, pistolets, etc... mais le Cyberworld est plus un véritable réseau d'environnements les plus divers; vous devrez donc utiliser des techniques cérébrales afin de trouver les éléments nécessaires et échanger des informations via le Modem écran. Vous interagissez avec plus de 100,000,000 personnages (Si si, c'est possible!) et chacun développe ses propres sous-thèmes à explorer. La partie combat est, bien entendu, présente dans le jeu, tout comme les éléments de corruption et de félonie que vous ne tarderez pas à découvrir! En fait, le seul moyen véritable de vous en tirer, est d'infiltrer les réseaux d'information les plus importants et de les utiliser à votre avantage. Le jeu n'en est qu'à ses débuts et les screens que vous pouvez voir sont ceux du Cyberworld. Restez branché sur nos colonnes pour en savoir bientôt davantage. Verdict : c'est juste un soft génial qui montre une réelle intelligence de la part de ses programmeurs et ça, c'est quelque chose que nous remarquons et apprécions à Joystick. Alors, on le dit!!

En attendant sa sortie, STAY TUNED FOR MORE!!!



Le paysage défile devant vos yeux, mais c'est toujours vous, l'acteur de l'histoire.

CYBER SPACE
SORTIE PREVUE : MARS 1993

EDITEUR :
EMPIRE
STANDARD :
PC
PHOTOS : PC

FUN RADIO, LA COMPIL MICRO 3

UNE COMPILATION SPECIALE LUCASARTS™



THE SECRET OF MONKEY ISLAND®
Un jeu d'aventure graphique plein d'humour et de fantaisie, une musique entrainante, une jouabilité exceptionnelle, accessible à tous.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE®
Graphismes en 3D très détaillés, et plus de 100 effets sonores en plus du thème musical du film.

BATTLEHAWKS 1942®
Pour revivre les batailles navales du Pacifique de la seconde guerre mondiale.

THE BATTLE OF BRITAIN®
Un simulateur de vol de qualité, dans un cadre historique superbement exploité : une finition exceptionnelle.

Disponible sur ST, AG* & PC.
*** Mig 29 © Domark, remplace Battlehawks 1942®.**

LucasArts™, © 1992 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved. Indiana Jones® Indy® are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved - Used under authorization - Made in USA. Trademarks are acknowledged as the property of their respective owners. The Secret of Monkey Island®, Their Finest Hour: The Battle of Britain® and Battlehawks 1942®: ™ and © LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.

Les Ubi ça un*

VROOM/ GREAT COURTS 2

LE MEILLEUR DE LA FORMULE 1 ET DU TENNIS

VROOM
VROOM vous offre une animation qualité arcade et une jouabilité exceptionnelle !
© Lankhor

GREAT COURTS 2
Un monument de la simulation sportive !
© Blue Byte, © Ubi Soft

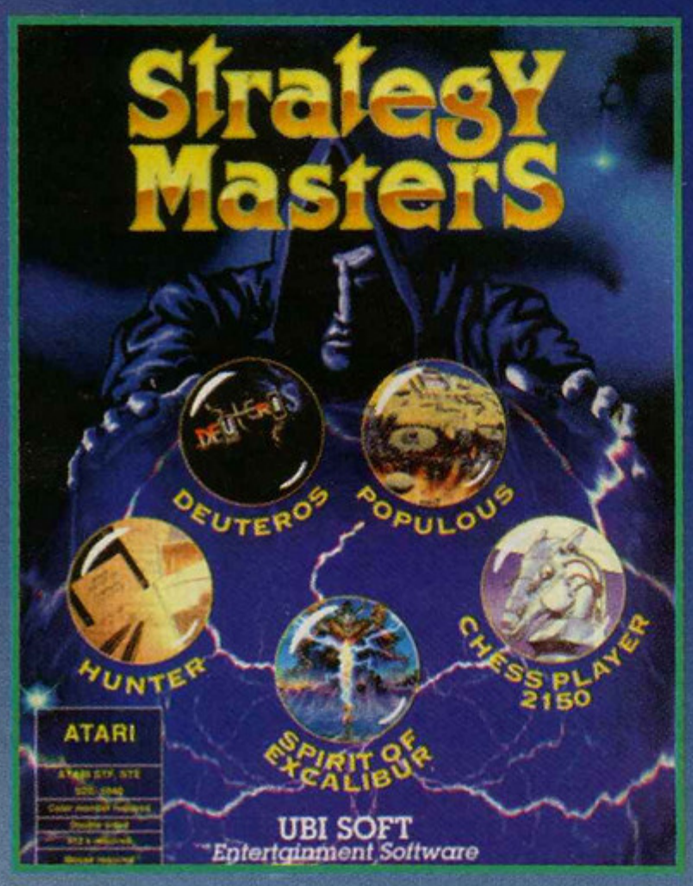
Disponible sur ST & AG.

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
48.57.65.52

3615 UBI

STRATEGY MASTERS

QUE LES GRANDS STRATEGES S'AFFRONTENT !



Voyage dans le temps et dans l'espace... sang-froid, rapidité, réflexion, ruse, et organisation... vous seront nécessaire pour arriver à vos fins et entrer dans le "Cercle des Maîtres de la Stratégie".

Disponible sur : ST, AG* & PC.

*** Battle Master © Mirrorsoft Ltd. remplace Deuteros.**
Sur PC : Populous, Spirit of Excalibur, Chessplayer 2150, Cohort et Merchant Colony © Impression.

compils Soft assure max !!!

FANTASTIC WORLDS

A LA CONQUETE DE MONDES ETRANGES ET FASCINANTS...

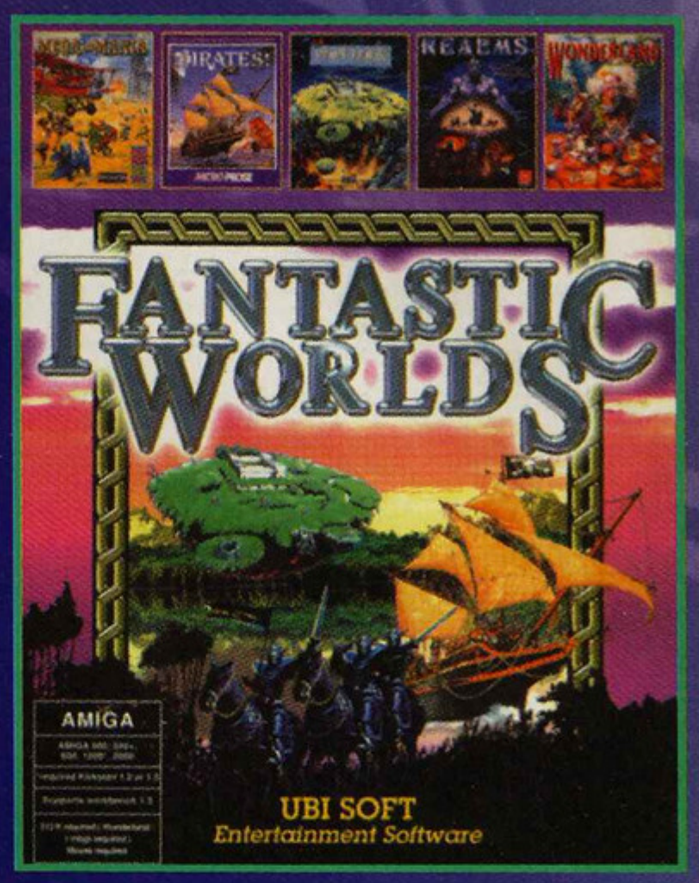
REALMS
Vous emporte au milieu de royaumes où Orques, Elfes et Amazones sont de redoutables combattants.
© Virgin Games Ltd.

PIRATES
Vous entrainent dans les eaux troubles des mers des Caraïbes du 17ème siècle.
© Microprose Software Inc.

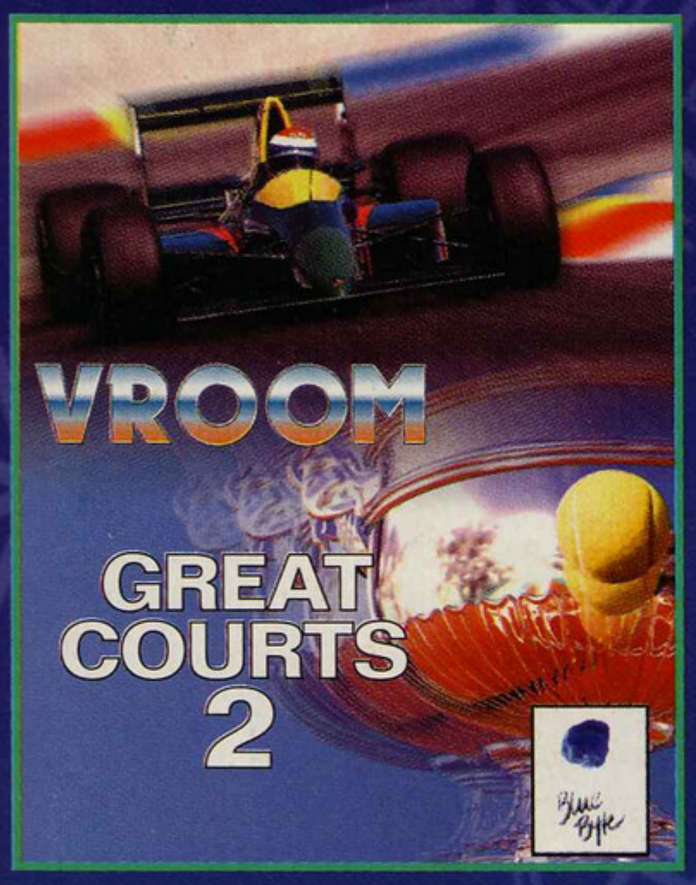
WONDERLAND
Vous êtes Alice au Pays des Merveilles... Saurez-vous déjouer tous les pièges et résoudre les énigmes ?
© Magnetic Scrolls Ltd.

POPULOUS
Utilisez votre pouvoir pour aider votre peuple à se développer et lutter contre ses ennemis.
© Electronic Arts

MEGALOMANIA
Le jeu des fous du pouvoir où le vainqueur gagne la divinité éternelle.
© Mirrorsoft Ltd.



Disponible sur ST, AG & PC.
PC : Pirates, Populous, Wonderland, Realms.



Compilations disponibles dans les Fnac et les meilleurs points de vente

PLANETE AVENTURE 2

POUR TOUS CEUX QUI REVENT D'AVENTURE...

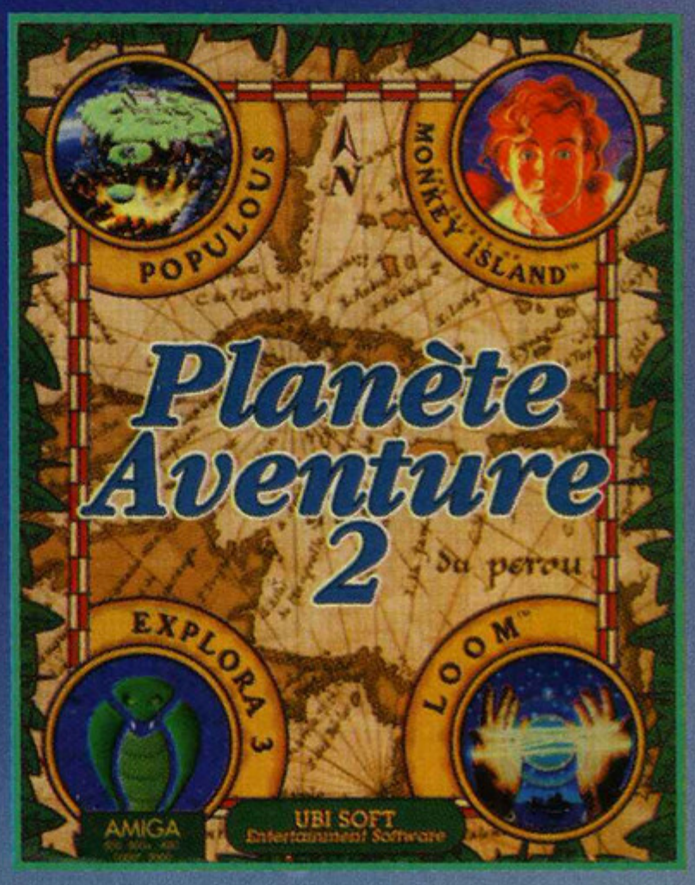
THE SECRET OF MONKEY ISLAND™
Devenez un pirate dans une aventure parsemée d'embûches !
™ and © 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.

LOOM™
Dernier survivant de la guilde des tisserands, vous combattrez les forces du mal...
™ and © 1990 LucasArts Entertainment Company. All rights reserved.

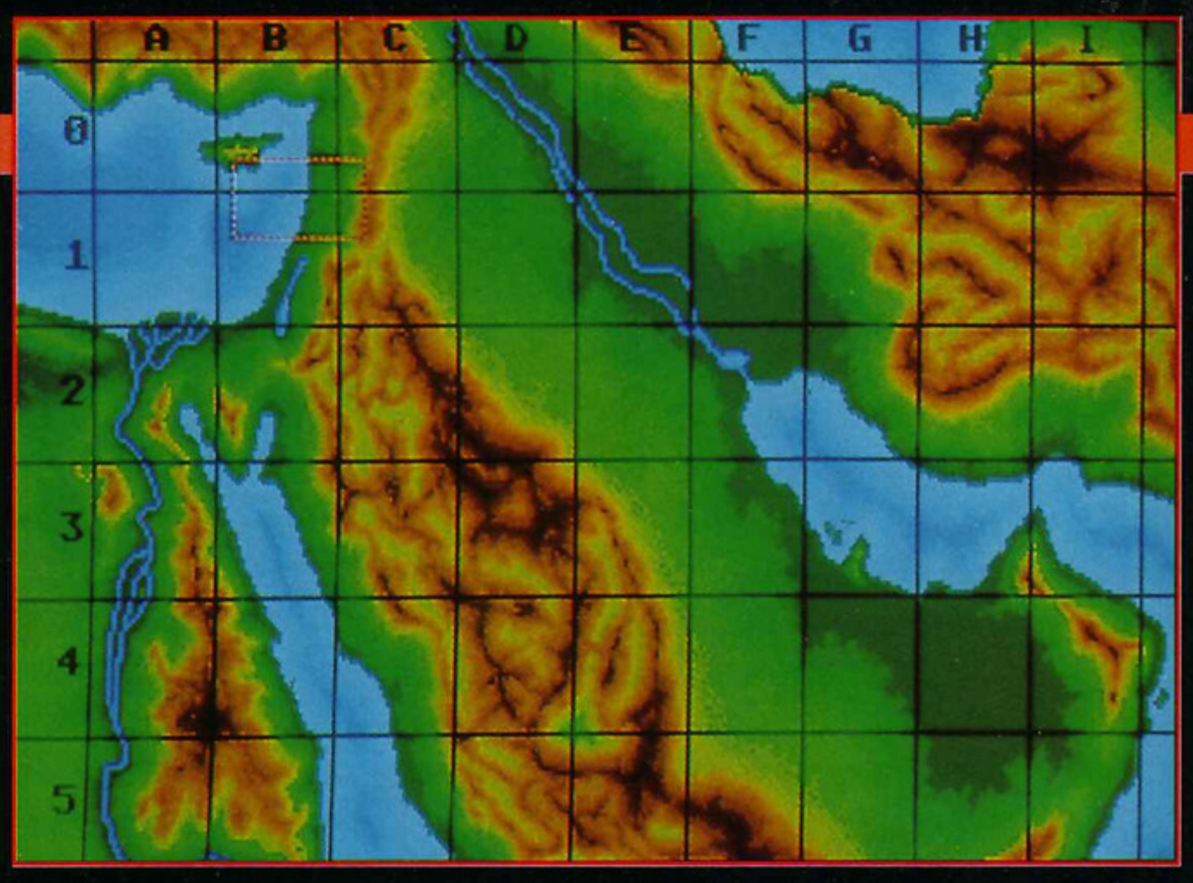
POPULOUS
En incarnant un dieu, vous orientez les destinées de vos fidèles pour conquérir le monde.
© Electronic Arts

EXPLORA 3
Vous allez vous retrouver plongé dans une aventure inquiétante, au coeur d'une enquête sur la secte du serpent...
© Infomédia.

Disponible sur ST, AG* & PC.
*** Maupiti Island ©Lankhor, remplace Explora 3**



PREVIEWS



Bon, je crois que la qualité de cette vue topographique se passe de commentaires. C'est du top!!!!

AIR FORCE C

Airforce Commander est une simulation de stratégie de combat aérien, et il faut bien reconnaître que niveau stratégie vous allez être servi!
A ajouter au jeu (une série est prévue) vous pourrez découvrir un assemblage de modules consistant en une vingtaine de scénarii qui se passent au Moyen-Orient dans un futur proche. De plus, sachez qu'une seconde série de scénarii de World War II sera disponible.
Votre objectif dans le jeu est de vaincre vos adversaires tout en assurant en même temps votre propre défense et lancer ensuite des attaques contre eux.
Une fois que vous avez neutralisé la capacité d'offensive de l'ennemi ou fait autant de dégâts que possible, ceux-ci se rendront et vous aurez gagné.
Cependant, ce n'est pas si simple. Vous ne pouvez attaquer que des cibles que vous pouvez identifier à partir de votre système radar, ce qui vous contraint à utiliser vos unités radars mobiles à bon escient. De plus, vous êtes limité par votre quota de ressources puisque vous ne disposez que d'un nombre limité de bombes, intercepteurs, etc.. et chacun de ces éléments nécessitera un certain nombre de ressources périphériques. Plus vous utilisez d'unités et plus vite vos ressources baissent, ce qui vous met dans une situation de faiblesse dont vos ennemis ne manqueront pas de profiter pour vous attaquer. Attention à ne pas vous laisser embourber dans une attaque, ce qui est très facile lorsque vous devez intercepter des attaques d'ennemis spécifiques; donc, le mieux est d'essayer d'éviter cela et de surveiller votre niveau de ressources.
En nous présentant des possibilités politiques et médiatiques, Air Force Commander se révèle davantage qu'une simulation de combat et, si vous ignorez les techniques de management et les recours juridiques, vous risquez d'être un peu déboussolé. L'engagement de votre selection peut être acquis ou perdu suivant de nombreux critères dépendant des scénarii que vous avez sélectionnés. Trois conditions sont essentielles à la victoire ou à la défaite: démoralisation du moral des troupes, opinion médiatique et suprématie aérienne. Dès que vous rencontrez ce type de problème, la partie est terminée pour vous. Par exemple, lorsque 40% de la population d'un pays devient ingouvernable, le gouvernement est limogé et, pour vous, c'est fini, bonne

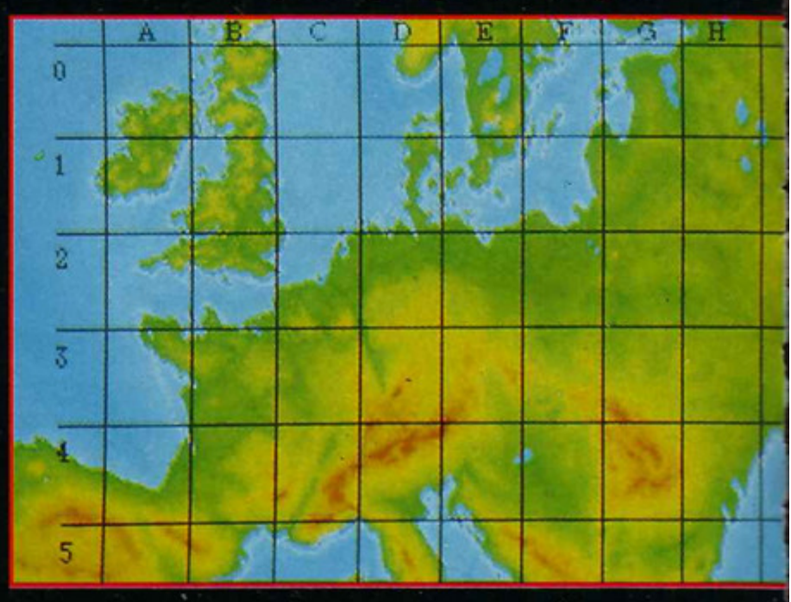


L'analyse des cartes s'adapte à toutes les formes de topographie afin de mieux servir le jeu.

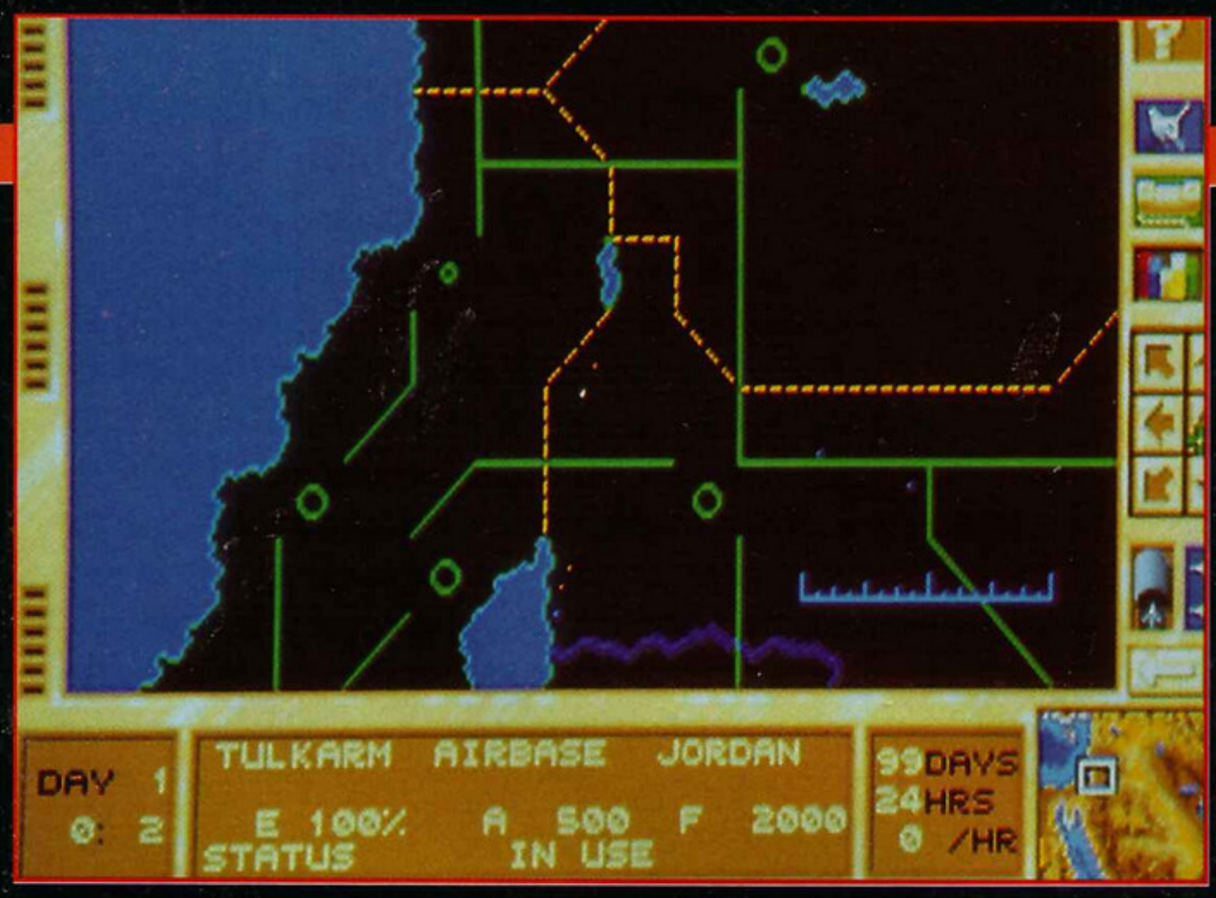
Stratégie est le maître mot de ce soft. Vous disposez d'une superbe collection de screens d'infos en tout genre qui constituent véritablement la base de votre travail.



En plus de la qualité visuelle, vous disposez d'un quadrillage digne du Pentagone!



nuit les petits! Seule, la population basée dans les moyennes et grandes agglomérations et leur moral dépend de l'état de la ville même et de ses services vitaux: pouvoir, nourriture, eau,sinistres, etc.
Les deux autres applications proposées sont aussi très aléatoires.
Le jeu est visuellement très en profondeur, étant donné le grand nombre de screens supplée par des icônes pour les exécuter et qui sont la pour nous rappeler qu'il s'agit bien d'un soft de stratégie. Les cartes, écrans de communication, bulletins radars, ressources, aide etc... constituent une véritable charnière très détaillée nécessitant beaucoup d'assimilation et de réflexion.
Les unités de commandement, le repérage, la sélection des escadrilles, les patrouilles, le ravitaillement en carburant et les données principales; tout cela ne constitue que quelques applications de ce jeu très cérébral.
A aucun moment du jeu vous n'assistez aux combats aériens bien que vous



La palette des icônes est fabuleuse et chaque screen définit de façon parfaite chaque stade de votre évolution stratégique.

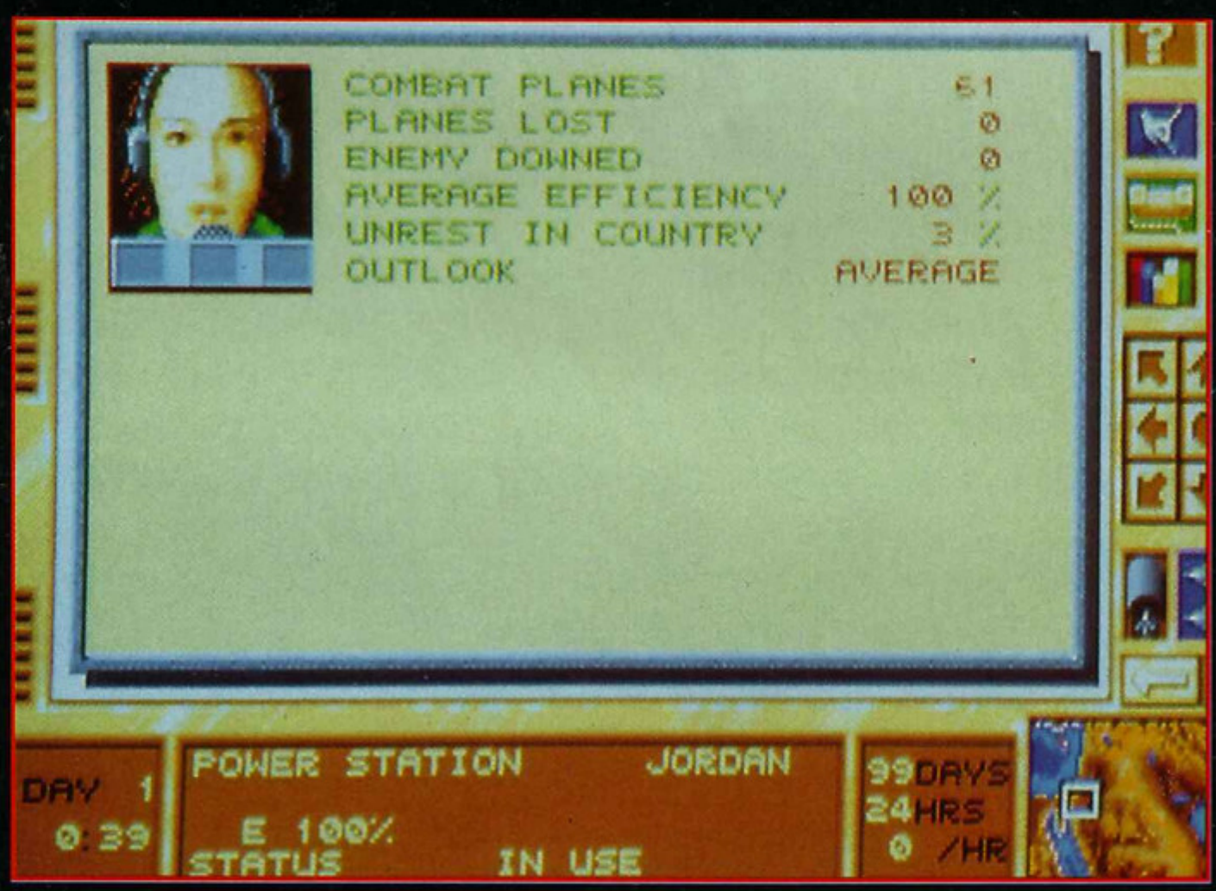
OMMANDER

DEREK DELA FUENTE



Autour d'une table ronde, vous vous partagez le monde. C'est l'occasion de sélectionner et de mettre au point vos prochaines attaques.

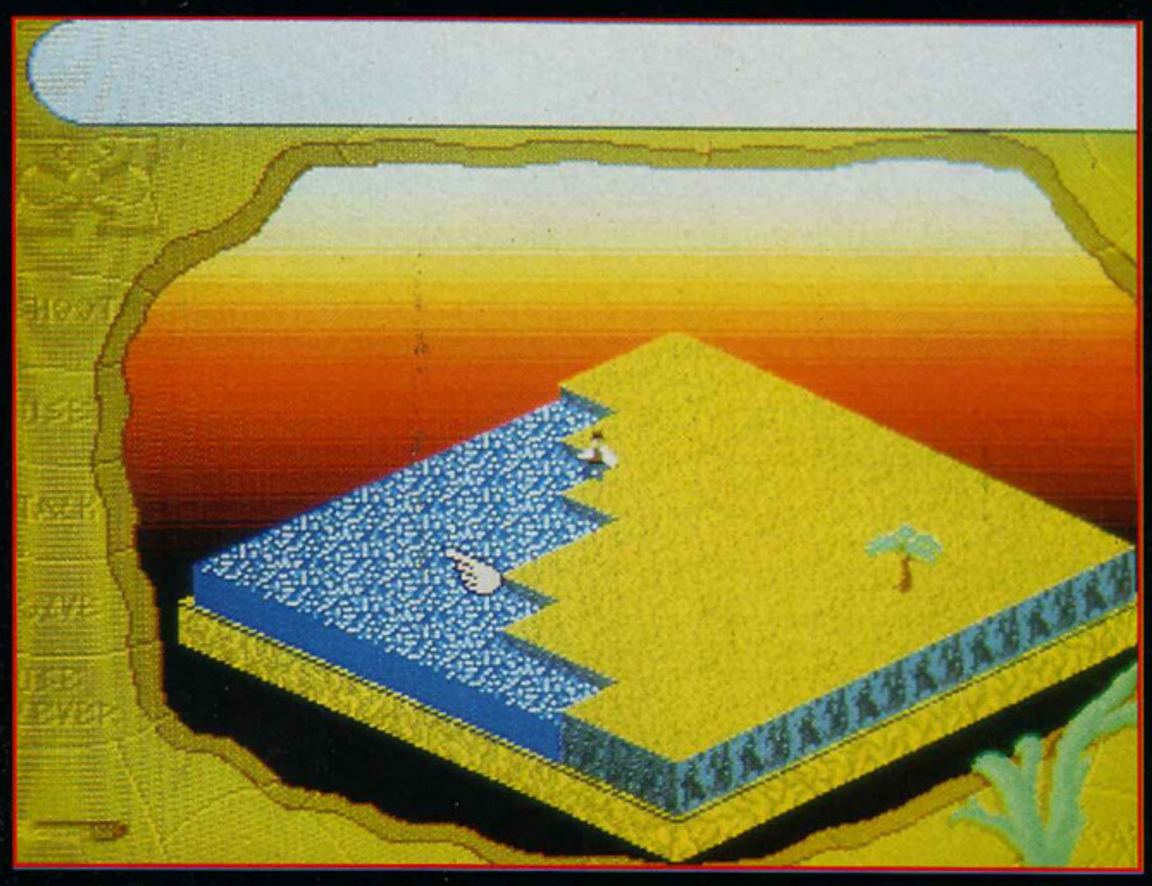
vous chargiez de la procédure de lancement d'éscadrilles par l'intermediaire des cartes et du radar. Vos lancements stratégiques sont generés par l'ordinateur et vous pourrez instantanément visualiser les résultats de ceux-ci.
En fait, ce programme devrait plaire à la fois aux amateurs de stratégie et aussi aux joueurs plus tournés vers l'action, puisqu'il y a, dans ce jeu, beaucoup à faire. Vous vous en rendrez d'ailleurs vite compte; vous devrez, tout dabord, bien saisir le concept du jeu qui est relativement complexe, mais cela devrait se passer sans trop de probléme lorsque vous aurez lu le gros manuel accompagnant le jeu.
Un soft de qualité et très peu statique, en somme. A vous de jouer!

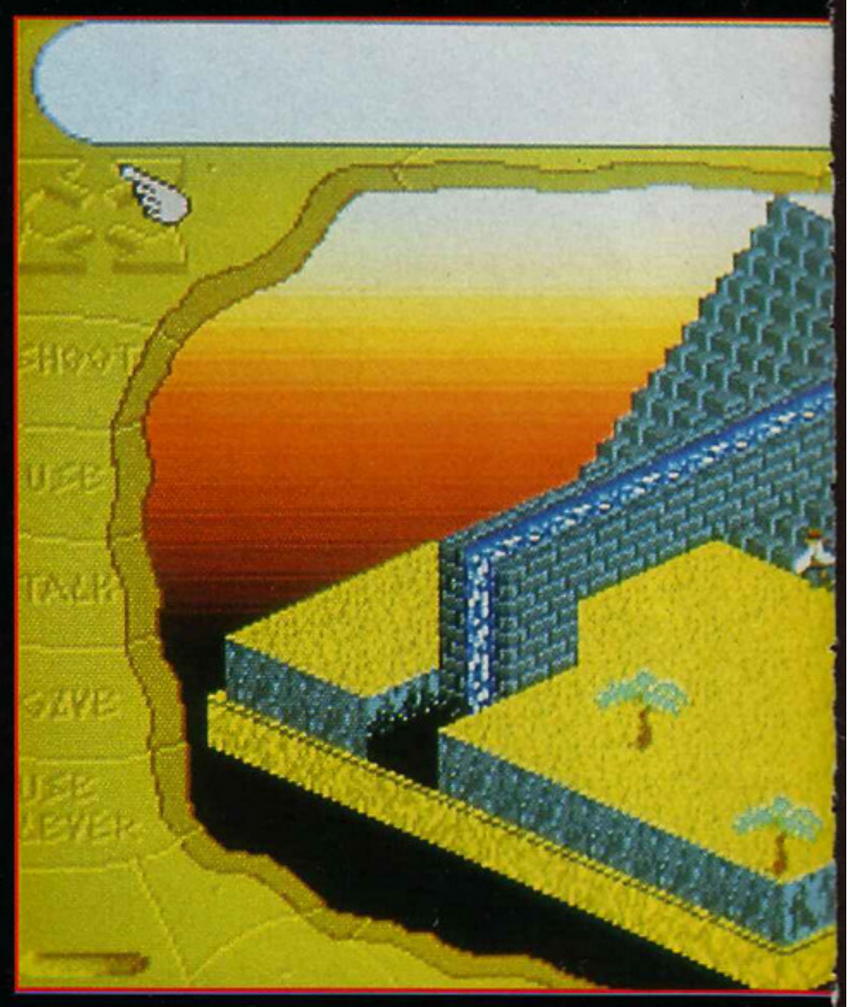


C'est le moment de dresser un bilan. Toute la difficulté est de parvenir à attaquer tout en gardant un système de défense parfait.

AIR FORCE COMMANDER
SORTIE PREVUE : DECEMBRE

EDITEUR : IMPRESSIONS
STANDARD : PC
PHOTOS : PC





L'interactivité avec les autres personnages et objets est totale et s'effectue par souris et curseur. C'est une application fondamentale qu'il vous faudra parfaitement maîtriser.

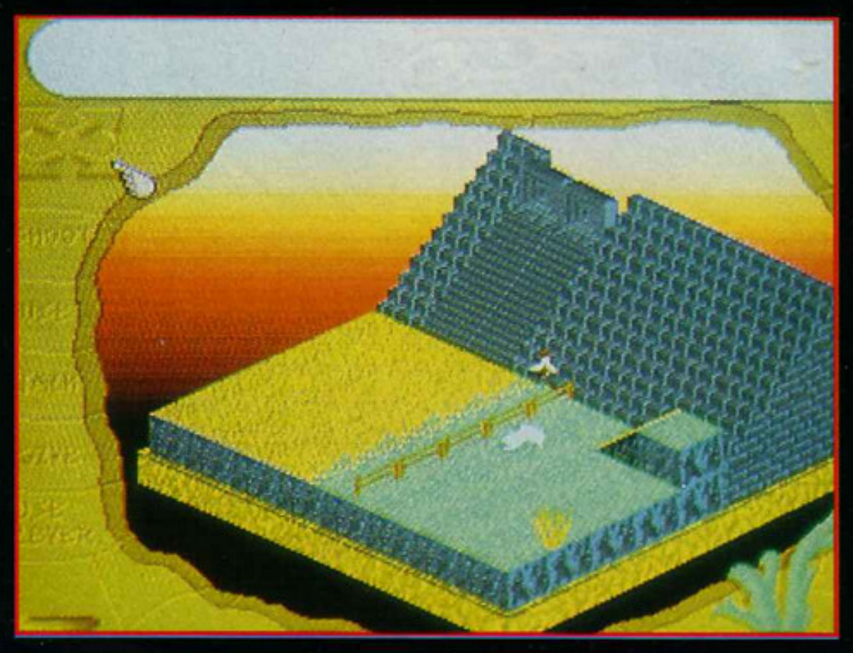
CRYSTAL SK

■ Lorsque l'on est une société informatique ou même un programmeur, arriver à un programme de ce type constitue une réussite certaine. Avant tout, sachez que ce soft subira encore toute une série de modifications avant que l'on puisse voir la version définitive, mais déjà, la dynamique et le moteur du programme sont remarquables d'efficacité. Le jeu vous remettra sûrement en mémoire Populous et Rome, avec ses vues isométriques et les bulles utilisées pour les speechs des personnages, avec, en plus, des icônes "appelables" à partir de coins de l'écran.

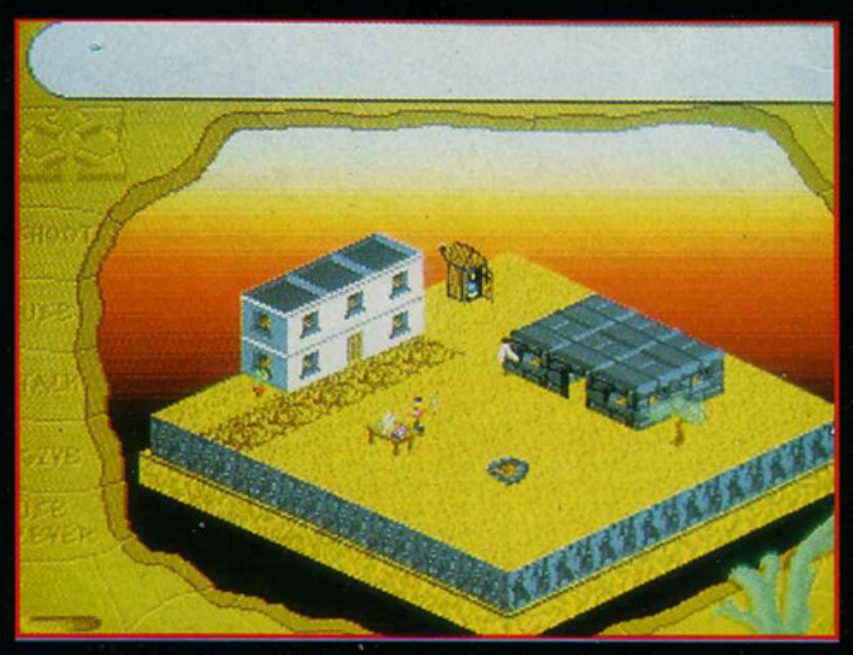
Le tout est trés intelligemment réalisé, avec des screens très vifs, des cartes, et la trame de l'histoire se base sur un personnage du style Indiana Jones qui évoluera tout au long de vastes territoires, en quête de gloire et fortune.Le répertoire des mouvements se répartit entre "Give" (donner), "Use lever"(utiliser le levier), "Use", Talk et Shoot.

Il s'agit d'un soft qui repose surtout sur l'intuition. Pour parler, vous cliquez sur l'icône Talk puis vous pointez le curseur sur la personne avec laquelle vous souhaitez dialoguer. C'est le même procédé lorsque vous désirez les tuer.

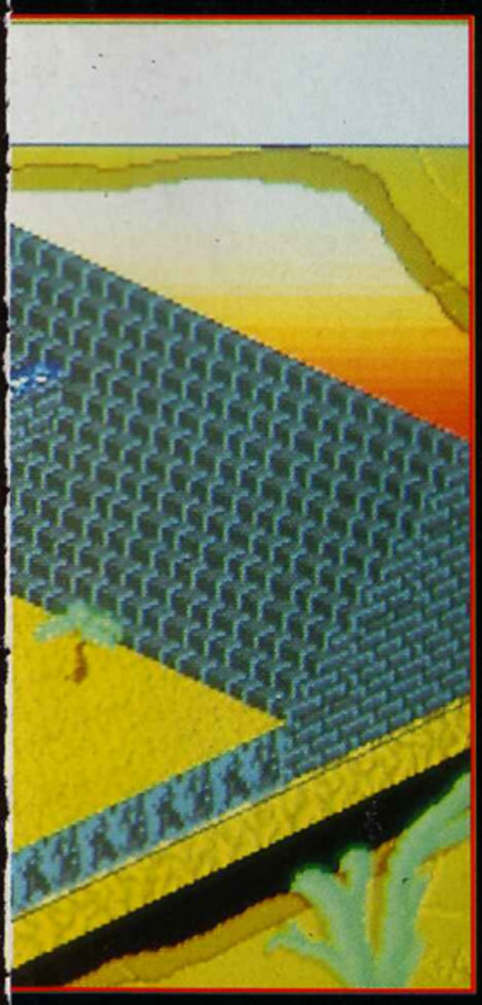
C'est une fantastique et très vaste aventure que nous propose ce programme où vous pouvez vous déplacer trés rapidement à l'intérieur de la gigantesque surface de jeu, en utilisant les fléches directionnelles qui se trouvent en haut de l'écran. Autre point intéressant, vous aurez la possibilité de voir les gens parler et s'occuper de leurs propres problèmes pendant que vous passerez en les regardant, ce qui donne une interactivité aussi int"ressante à utiliser qu'à "survoler". Vous devrez aussi récupérer des objets et les utiliser de la façon la plus intéressante pour vous, en vous livrant à l'art du négoce, par exemple. Un soft très bien mené, une réussite.



Vous vadrouillez le long de gigantesques territoires en quête de gloire et de fortune, aidé par une palette d'icônes d'excellente facture...



Vous êtes à présent plongé dans l'univers très isométrique de Crystal Skull. A vous de jouer!

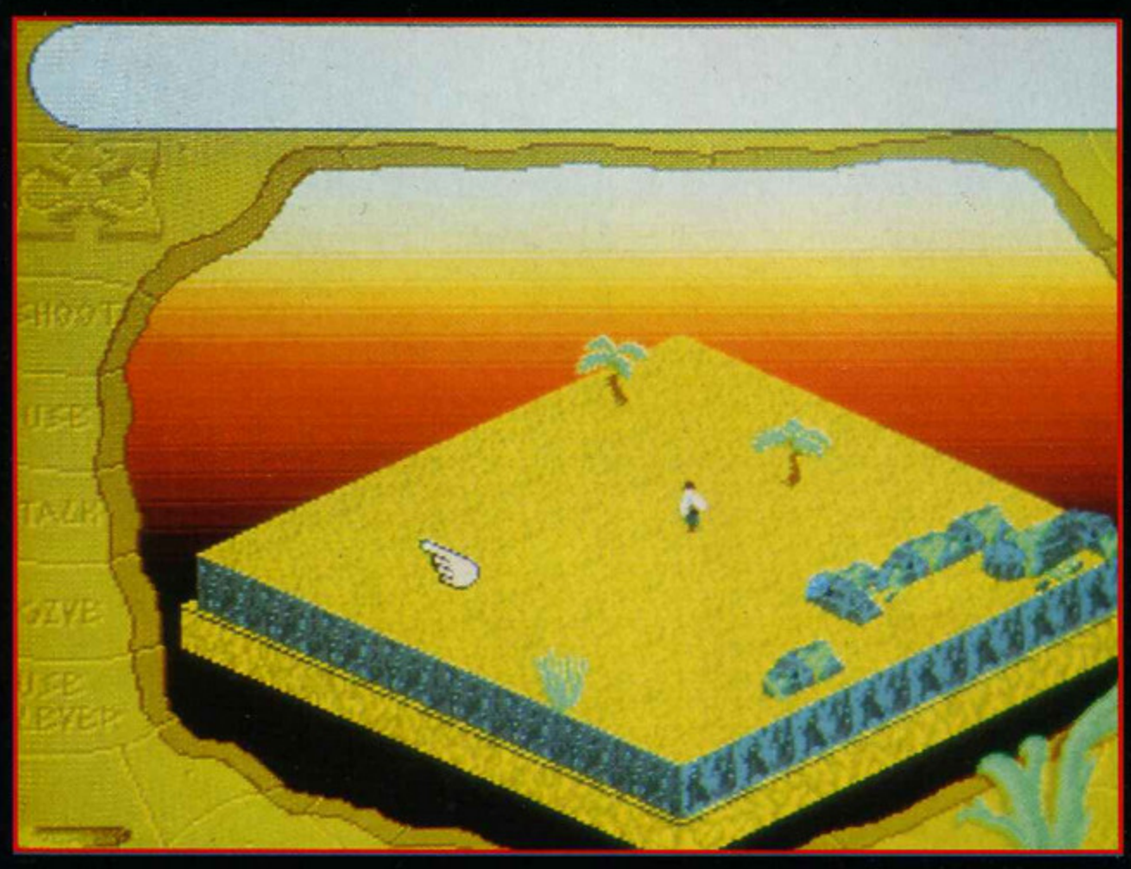


Plus coincé dans Indy 4 que Le Pen dans Barbès ?

3615 JOYSTICK
Choix *SOS

KULL

DEREK DELA FUENTE



Une vieille légende prétend qu'il y a en chaque lecteur de Joystick un aventurier qui sommeille: C'est l'occasion de le réveiller avec ce soft!!!!!!!

CRYSTAL SKULL	EDITEUR : FISSION SOFT
	STANDARD : AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

VIVEZ LE MONDE CAPTIVANT DU SPORTS!

SPORTS masters

ADVANTAGE TENNIS

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 1992

PGA TOUR GOLF

INDIANAPOLIS 500 THE SIMULATION

QUATRE GÉANTS DU SPORT DE TOUS LES TEMPS FORMENT UNE ÉQUIPE DANS CETTE PALETTE DE SPORTS DE SUPERBE VALEUR!

empire SOFTWARE

Sports Masters © 1992 Empire Software

The Indy and Indianapolis are registered trademarks of Indianapolis Motor Speedway Corp. Used with permission. TPS, Tournament Players Club and The Players Championship are registered trademarks of PGA Tour Inc. Software © 1990 by Sterling Silver Software and Electronic Arts. Package design © 1990 Electronic Arts. Advantage Tennis © Infogrames 1992. European Championship 1992 © 1992, 1989 Tecmo Ltd, Japan. Empire Software, 4/6 Stannetts, Laindon North Trade Centre, Basildon, Essex SS15 6DJ. Tel: 0268 541212 Fax: 0268 541125.

CA CHAUFFE DANS LES AIRS DU MOYEN-ORIENT.....





Nous avons travaillé un an sur "Desert Strike™" et "Road Rash™" pour vous faire bénéficier des graphiques les plus sophistiqués, d'une superbe qualité sonore et vous permettre d'optimiser les possibilités de votre système.

Le dictateur le plus paranoïaque du Moyen-Orient est sur le point de détruire à l'arme nucléaire toute personne qui entravera le bon déroulement de ses folles ambitions.

Un président américain désemparé se tourne vers vous pour que vous entrepreniez une mission furtive aux commandes d'un hélicoptère Apache puissamment armé.

Depuis une perspective aérienne, vous décollez pour 27 missions différentes : venez à la rescousse

.....MAIS AUSSI SUR LE BITUME DU FAR WEST.



de personnes portées disparues, défendez les champs pétrolifères et détruisez les lance-missiles SCUD, etc.

A des millions de kilomètres des débordements incontrôlés de "Road Rash", un motard super rapide et débordant de vitalité traverse l'Amérique, défiant toutes les règles.

Donnez des coups de poing, de pied et battez-vous pour vous frayer un chemin vers la victoire. Transformez votre moto en bolide effroyable, à l'instar de la terrifiante Diablo 1000.

Les autres concurrents ne représentent pas le seul danger qui vous guette alors que vous filez sur cinq des autoroutes les plus dangereuses des Etats-Unis : des flics impitoyables, des voitures qui arrivent en sens inverse, des taches d'huile et même des vaches et des cerfs sont autant d'obstacles qu'il vous faudra franchir.

Que vous aspiriez à la reconnaissance éternelle de tout le monde occidental ou au respect réticent du club des motards tziganes, ces deux superbes jeux arrivent enfin en France.

Disponible sur Amiga et Sega™ Mega Drive™.

ELECTRONIC ARTS®

Sega et MegaDrive sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.

Electronic Arts, 90 Heron Drive, Langley, Berks SL3 8XP Angleterre. Tel: (44) 753 549 442
Fax: (44) 753 546672.



vous voilà entré de plain pied dans l'univers très "space" de cybernetix. En route pour le premier "Sector". Une voix robotique vous le confirme.



les tirs pleuvent de tous côtés et vous êtes toujours seul, face à cette horde déchaînée.

CYBERNETIX

DEREK DELA FUENTE

Attention les yeux, Cybernetix est en train d'arriver jusqu'à nous et franchement, on ne va pas s'en plaindre puisqu'il s'agit vraiment d'une petite merveille. Ce soft vient tout droit de ce que l'on peut appeler la "scène indie", c'est-à-dire indépendante en matière de distribution de logiciels, comme c'est aussi le cas du music business, et force est de constater que c'est une vraie chance que ce marché existe, puisqu'il permet parfois de découvrir des perles rares qui auraient bien pu ne jamais voir le jour.

Après avoir choisi votre nombre de joueurs, un ou deux, vous ne perdez pas une seule seconde puisque vous êtes directement téléporté dans l'immensité spatiale où votre mission est de faire feu sur tout ce qui bouge à bord de votre vaisseau; d'ailleurs, il ne s'agit même pas de mission mais plutôt de sauver votre peau et, croyez moi, ce n'est pas tout à fait de la tarte. Cependant, c'est extrêmement prenant comme jeu (au sens propre du terme, cela s'entend!!!) et il faudrait vraiment être un bloc de glace pour ne pas se laisser entraîner dans cette aventure cosmique et intersidérale où l'on se la donne comme des petits fous à exploser tout ce qui bouge, sans arrêt sur le qui-vive et, en plus, avec des bruitages et des voix extras qui donnent un sens encore plus "space" comme disent les Ravemaniacs.

Hum, well, revenons à des considérations plus basiques mais tellement intéressantes: comme je vous le disais dès le début, vous devez dégommer tout ce qui approche votre perimètre afin de pouvoir passer au "sector" suivant. Mais attention, chaque secteur développe son propre nombre d'asteroides (attention, ils arrivent parfois sans crier gare) qui ont la particularité de se fragmenter en des tas de petits morceaux, spécialement les gros rocs, alors que pour ce qui est des petits, chaque crash fera libérer un crystale bleu que vous vous ferez une joie de récupérer pour faire augmenter de façon sympathique votre nombre de points. Attention!!!! Il y a des tas d'autres appareils semblables au vôtre et tous en ont après le crystale bleu; alors, pas question de faire deux poids deux mesures, vous destroyez exactement tout ce qui est visible, all right!!!!

Un tir bien placé et tous les aliens dégagent, ce qui vous fera grapiller du power supplémentaire, mais méfiez-vous de ne pas passer trop de temps à vous débarrasser d'une escadrille, cela aurait pour effet de faire apparaître l'un des vaisseaux "assassin" et ceux- ci sont une véritable plaie pour tout joueur normalement constitué; donc, pas d'attardement inutile du style "Tiens, si je restais un peu plus longtemps dans ce secteur, tiens

CHAQUE MARDI 19H30 - 20H
"ViDéO GaMe NeWS"
RTL - JOYSTICK



tiens, un Boss! Ils ne sont pas nombreux mais lorsqu'ils arrivent, il s'agit d'assurer!



c'est plus la vélocité et la dynamique qui priment dans ce soft, parfois même un peu trop.

celui-la je vais l'effacer tout en douceur "NON, NON, pas de quartier, FEU A VOLONTE et tout de suite.Je sais, vous vous dites que cela va être l'enfer ces météorites et aliens arrivant de tous côtés. Rassurez vous, ils ont pensé à tout et il y a aussi des combats un contre un prévus dans des tableaux supérieurs et, pas de panique, ils sont encore plus difficiles!!!!!! (Mais toujours très space et très fun): vous évoluerez alors à l'intérieur de stations aliennes que vous aurez tout à fait le droit de désintégrer comme il se doit, mais n'oubliez pas que plus vous avancerez, plus les attaques deviendront fréquentes, rapides et toujours plus difficiles; heureusement, le contrôle du joystick est excellent et vraiment extra à manier tout au long de ces scrollings impeccables. Enfin, vous êtes en multi-direction ce qui rend la vélocité et le dynamisme encore plus fulgurants. Bref, il faut jouer à ce soft qui mérite vraiment un accueil chaleureux comme on vous en sait capable. UNE PETITE MERVEILLE ! FRACTAL ET FRACASSANT!! A VOS STICKS!!!!



non non, il ne s'agit pas de vaisseaux alliés, mais bien au contraire, de redoutables adversaires qui ne pensent qu'à vous "blaster"...

CYBERNETIX	EDITEUR : VISION SOFTWARE
	STANDARD : AMIGA
	PHOTOS : AMIGA



F15 STRIKE EAGLE II - RECREE LES DECORS DE HAUTES TECHNOLOGIES DU PREMIER USAF DOGFIGHTING ET STRIKE JET . . . .

TEAM YANKEE - LA SIMULATION D'ACTION DECISIVE DE COMBAT BLINDE MODERNE. TEAM YANKEE TESTERA VOTRE POUVOIR DE COMMANDEMENT ET VOS COMPETENCES TACTIQUES AU PLUS HAUT POINT . . . . .

688 ATTACK - VOUS ETES AU COMMANDEMENT D'UN SOUS MARIN D'ATTAQUE TOP SECRET D'UN MILLIARD DE DOLLARS DANS CERTAINES REGIONS DU GLOBE LES PLUS CHAUDES POUR LEUR POLITIQUE NOTOIRE

COMBAT CLASSICS . . . . .

LA FORMATION DE COMBAT DES ANNEES 90

Disponible pour IBM PC & Commodore Amiga

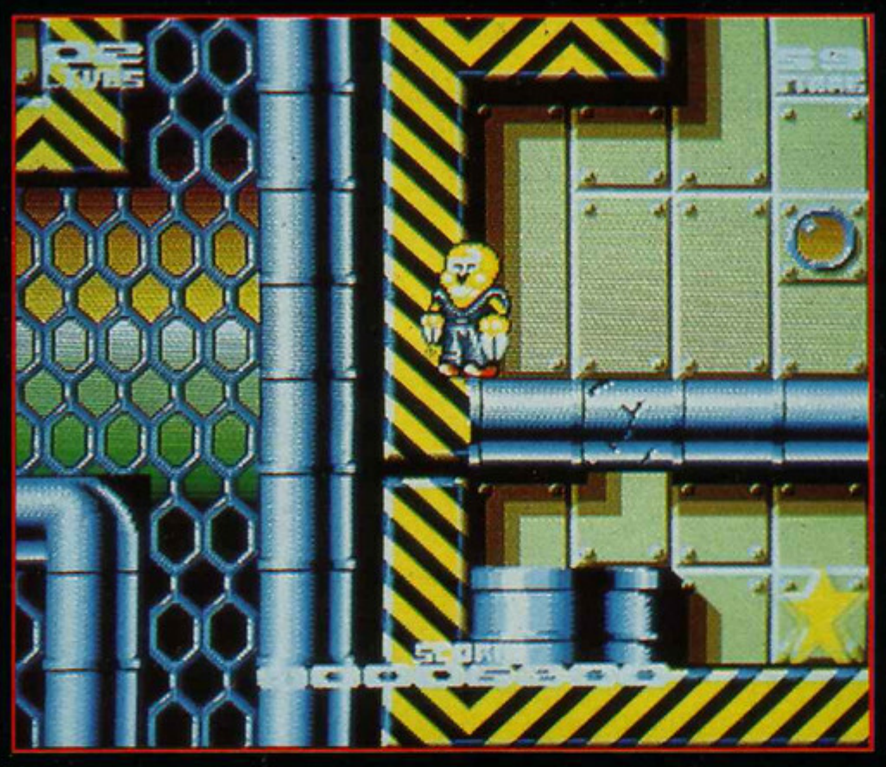
empire™
SOFTWARE

Units 4/6 Stannetts, Laindon North Trade Centre, Basildon, Essex SS15 6DJ Tel: 0268 541212

F15 Strike Eagle II © Microprose Software • 688 Attack Sub is a trademark of Electronic Arts. All rights reserved. Used with permission. Software © John W Ratcliff
Team Yankee © O.D.E. & Empire Software

PRESENTATION DE L'EDITEUR FISSION SOFT

Il est peu probable que vous ayez entendu parler de Fission soft dans la mesure où cette sociéte s'est formée recemment. Le noyau est trés imporant, avec plus de vingt personnes travaillant en ce moment sur cinq softs. Chacune des équipes de programmation de chez Fission soft apporte ses propres qualités de diversification et de savoir en matière de programmation. Tout cela sous la responsabilité du boss, Andrei Nadin, ils espèrent bien faire autant d'impact que Team 17, dans la mesure où ils développent tous deux la même philosophie.Fission est une boîte qui ne compte pas une infrastructure de personnel énorme, puisque ce sont tous des programmeurs, artistes et musiciens. Du travail d'artisan en somme, où chaque produit est choyé comme il se doit.

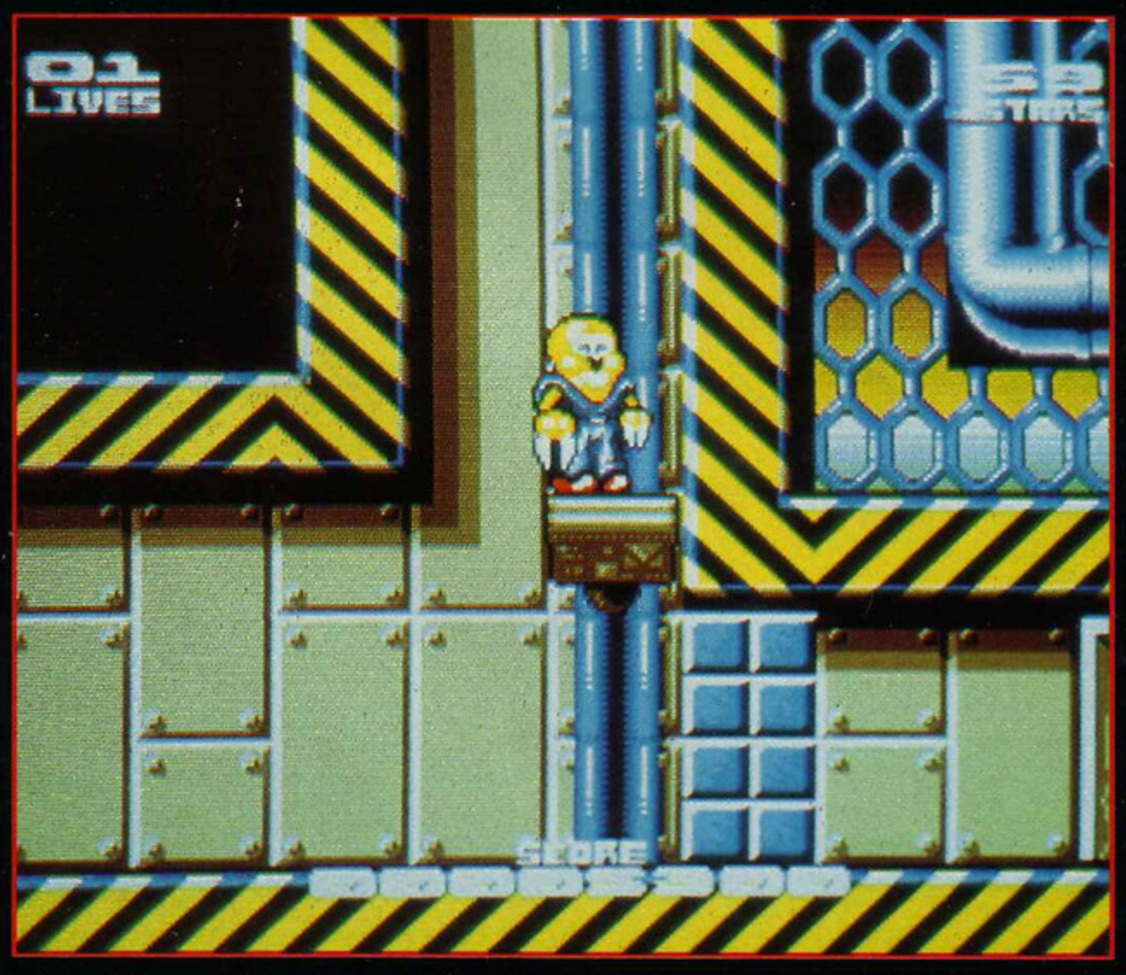


Les plates-formes sont toujours très soignées et c'est une bonne chose puisque vous allez y évoluer pendant un bout de temps!

DONG

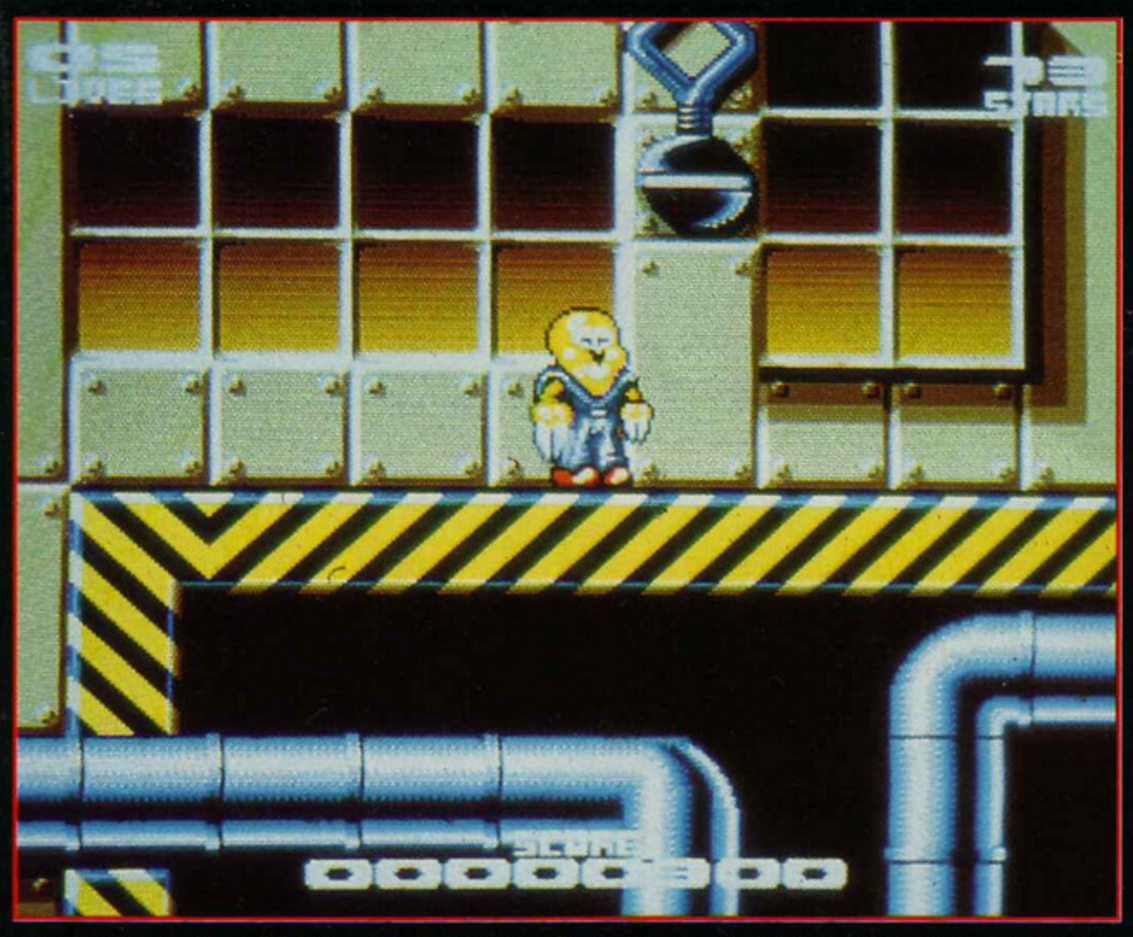
DEREK DELA FUENTE

Dés le mois de Janvier, vous pourrez vous livrer corps et âme à ce soft qui nous arrive tout droit de Fission Soft, une boîte très intéressante. Corps et âme, c'est le cas de le dire puisque vous allez pouvoir vous transformer à plusieurs reprises dans ce soft! Vous incarnez un personnage mi-canard, mi-chien, mi-humain qui dispose de la remarquable faculté de se transformer en canard. Mais comment, me direz vous !!! Eh bien, je vais vous le dire, et pas plus tard que tout de suite! Il s'agit, en fait, pour obtenir ce prodigieux résultat, de tirer le joystick vers l'arrière, ce qui vous permet en outre de bénéficier de bombes très efficaces. Ceci pourra se révéler très utile dans d'autres situations mais généralement, vous garderez votre forme basique pour jouer. A propos de notre canard, sachez que celui-ci est très intelligent et qu'il en est de même du héros qui se nomme Don. Mais plantons le décor: vous évoluez dans un monde ou l'évolution normale a été inversée. Une force maléfique a pris un malin plaisir à procéder au vol scientifique des étoiles peuplant le ciel, et le travail de notre héros est de sauver le monde de la destruction totale en jouant les tontons flingeurs, mais aussi en récupérant les étoiles dispersées un peu partout autour de l'écran. En fait, bien que la trame de ce soft soit relativement étrange, il faut constater qu'il n'en est rien de la dynamique du jeu en elle- même. D'après ce que nous avons pu voir du soft jusqu'à présent, tout semble indiquer un jeu d'arcade de top niveau. Vous voyagez à travers quatre mondes différents qui se révèlent extrêmement vastes. Vous disposez d'une vision en écran total avec un scrolling huit pistes, ce qui rend les codings aussi bons que les visuels. Le jeu est une sorte de mélange savant d'arcade, de plate-forme et de voyage, toujours avec Mario affrontant les méchants. L'interactivité avec les paysages est très importante, puisqu'il vous faudra, à certains moments, sauter afin d'accéder à des lieux capitaux et, pour cela, vous pourrez utiliser les murs et les conduits qui s'ouvriront à vous. Donc, pensez à ouvrir l'oeil.

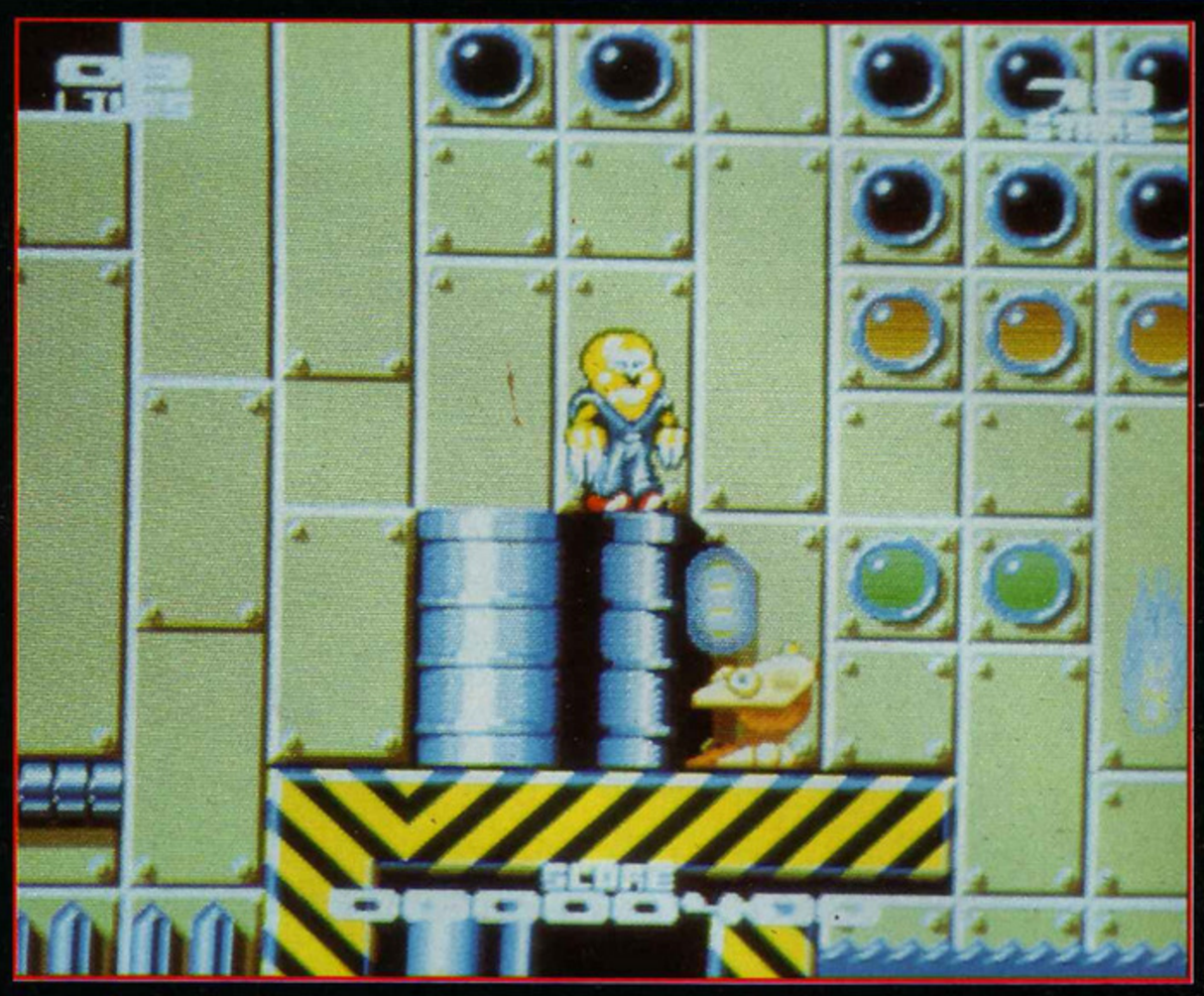


L'interaction avec les objets est très importante, comme par exemple ici, avec cet élévateur bien pratique. C'est l'une des qualités du soft.

Vous trouverez des balles et tout un tas de projectiles autour des screens, pendant que vous tenterez de résoudre le choix dilemnique de la route ou direction à suivre. Il apparaît assez simple de sauter sur les plates-formes mobiles, mais attention aux réflexes naturels et, pour cela, il est vivement conseillé de devenir maître dans l'art de la manipulation du joystick. L'objectif est de récupérer des étoiles et des monstres qui jettent des oeufs ayant des pouvoirs spéciaux: un vous permettra de voler ou d'obtenir des boules de feu pour vous débarasser des mauvais; un autre est un bouclier



Notre héros a fort à faire en plate-forme mais il dispose d'un répertoire de mouvements très bien fourni qu'il vous faudra apprendre à utiliser.



Pensez à utiliser les éléments qui vous entourent!!! Cela peut parfois vous sortir de situations critiques, et attention aux effets de pesanteur lorsque vous vous trouvez en section lunaire.

en forme d'oeuf qui tourne autour de vous. La composition des tableaux se répartit entre la "Sub aqua zone",la "Power Station" , la "Robot factory" et le repaire des ennemis. Les programmeurs ont eu en tête de réaliser un soft dans l'esprit de Sonic et ils y sont parfaitement arrivés. Il y a des tonnes d'ennemis en tout genre à découvrir dans ce soft, et vous serez certainement très impressionné par la façon et la vitesse dont le programme tourne. Chacun des quatre mondes développe six sous-tableaux et chacun d'entre eux se terminera par une confrontation avec un gros Boss. Une réussite.

3615 JOYSTICK
Le serveur des micromaniaques. Des centaines de cadeaux à gagner !

DONG
SORTIE PREVUE : JANVIER 93

EDITEUR : FISSION SOFT
STANDARD : AMIGA
PHOTOS : AMIGA

CHAQUE MARDI 19H30 - 20H
"VIDÉO GAME NEWS"
RTL - JOYSTICK



Edika
vous fait (tordre, pleurer, pisser, mourir [1] de) rire, dans

FLUIDE GLACIAL
Humour et Bandessinées

Dès le 20 novembre chez votre marchand de journaux.

[1] Rayer la mention inutile

PREVIEWS

Thalion, la société allemande, est, en ce moment même, en train de sortir quelques-uns des meilleurs logiciels disponibles sur Amiga. Cette boîte, qui a pour réputation de toujours tenter de repousser les limites en matière de Coding sur Amiga et Lionheart, bien qu'il ressemble un peu à Beast (ce qui ne peut être une mauvaise chose) nous rappelle qu'il y a encore plein d'arcade et d'action disponibles sur Amiga.



La ressemblance avec Beast est indéniable mais est-ce vraiment une mauvaise chose au fond?

LIONH

Les spécificités du jeu sont assez impressionnantes: il y a huit mondes différents avec une série de graphismes pour chacun d'entre eux, et une variéte phénoménale de sprites intelligents pour chaque tableau incluannt des Boss de fin de Level qui recouvrent un écran entier. Vous y trouverez aussi un mode de vitesse spéciale ainsi que des sections de vol. Pour augmenter l'intérêt, le démarrage est difficile et il en est de même pour les séquences de fin de tableau; tout cela assure de grands défis.
Les plans sont au nombre de cinquante par seconde, ce qui est rapide si l'on tient compte de tous les objets présents à l'écran. Il y a plus de huit megas de données, aussi bien d'animation que musicales, et plus de six cents couleurs affichées. Enfin, vous disposez d'options particulières à utiliser par le disque dur et vous pourrez utiliser la mémoire supplémentaire lors du chargement.Lorsque le jeu se charge, vous êtes agréablement surpris par la débauche de graphismes, de monstres et autres créatures apparaissant à l'écran. Essentiellement, il s'agit de combattre le plus possible mais avec une dimension de plate-forme et de stratégie. Si vous trouvez que le jeu démarre trop durement, vous risquez alor d'être surpris puisque sa complexité ne fait que croître à mesure que vous avançez dans le jeu. Vous commandez un guerrier armé d'une épée et disposez d'un vaste répertoire de mouvements qui s'exécutent facilement à l'aide du joystick. Il y a aussi des mouvements divers avec ou sans le bouton de fire. L'un des mouvements les plus cools, excepté le coup de pied facial, consiste à vous baisser et donner un coup de pied. Cela fera tomber une créature dans un précipice. Vous commencez donc par affronter une créature gigantesque et, une fois cette technique réalisée, vous finissez par donner le coup de grâce à une créature rampant à vos pieds. Tout est vraiment dans votre capacité à frapper avant que l'ennemi ne puisse vous toucher. Vous devrez aussi bien contrôler votre impulsion lorsque vous sauterez de rebord en rebord.



Faites très attention à vos réflexes naturels lorsque vous sautez de rebord en rebord; ici, il s'agit de faire preuve de technique.

Le soft scrolle sur huit directions et, très souvent, vous escaladerez un rebord ou une colline en vous demandant ou cela vous mènera.
Votre priorité de départ est de récolter des cristaux et de trouver la sortie.
A chaque moment, vous ne pouvez vous empêcher de songer à Beast, mais vous trouverez plus d'intérêt dans le jeu avec toutes ces créatures aux formes et allures les plus diverses qui ne cessent de virevolter au gré des screens.
Pensez également à surveiller votre niveau de santé et de coeur. Il vous faut



Vous voyagez sur de nombreux espaces toujours du plus pur style "Heroic Fantasy".



Beaucoup de plates-formes mais aussi de la stratégie et des rencontres parfois fort embarrassantes. Apprenez à connaître vos ennemis!

HEART

DEREK DELA FUENTE

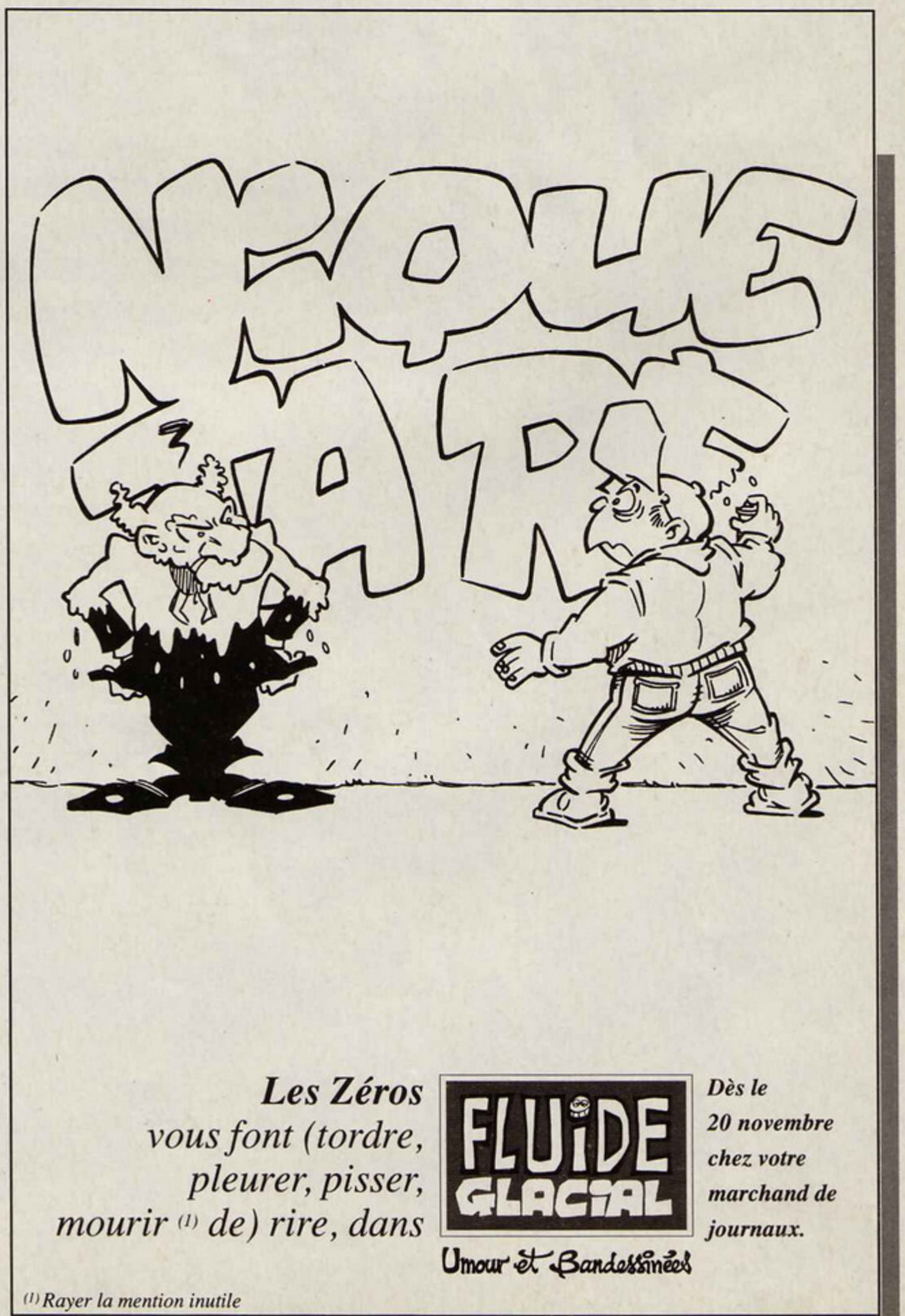
simultanément récolter des cristaux, tout en livrant une lutte sans merci et en avançant dans le jeu, sans arrêt; même si cela est un peu difficile, ce n'en est que plus gratifiant lorsque l'on réussit. Les plates-formes tournantes sont un problème au début, mais en les frappant, elles se transformeront en pierre que vous pourrez déplacer; attention cependant à faire vite car celles-ci se remettent très vite à tourner. Les sols bourrés de pics, les plantes meurtrières et la végétation peuvent également poser des problèmes. Continuez de jouer et vous aurez besoin de beaucoup de dextérité pour grimper aux



Armé de votre redoutable épée, vous disposez d'un catalogue de mouvements trés important.

LIONHEART
SORTIE PREVUE : DECEMBRE

EDITEUR : THALION
STANDARD : AMIGA
PHOTOS : AMIGA



Les Zéros vous font (tordre, pleurer, pisser, mourir (1) de) rire, dans

FLUIDE GLACIAL
Humour et Bandessinées

Dès le 20 novembre chez votre marchand de journaux.

(1) Rayer la mention inutile

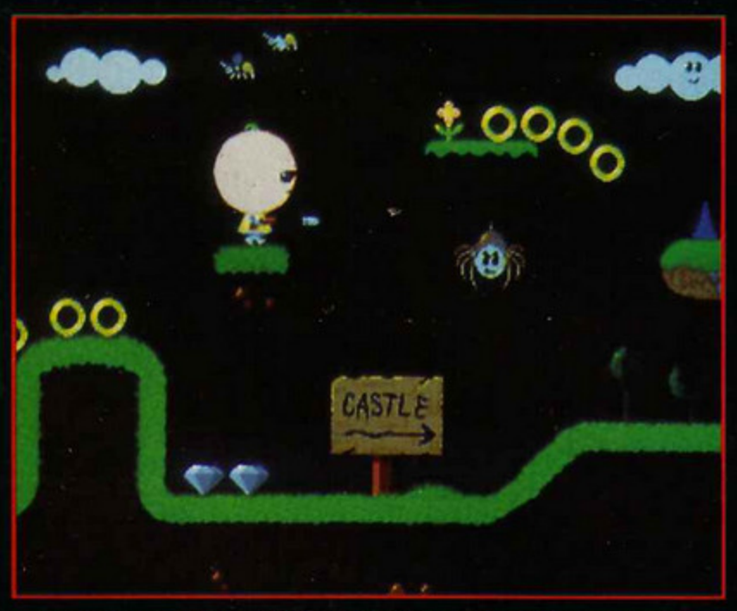
CHUCKS WORLD

DEREK DELA FUENTE

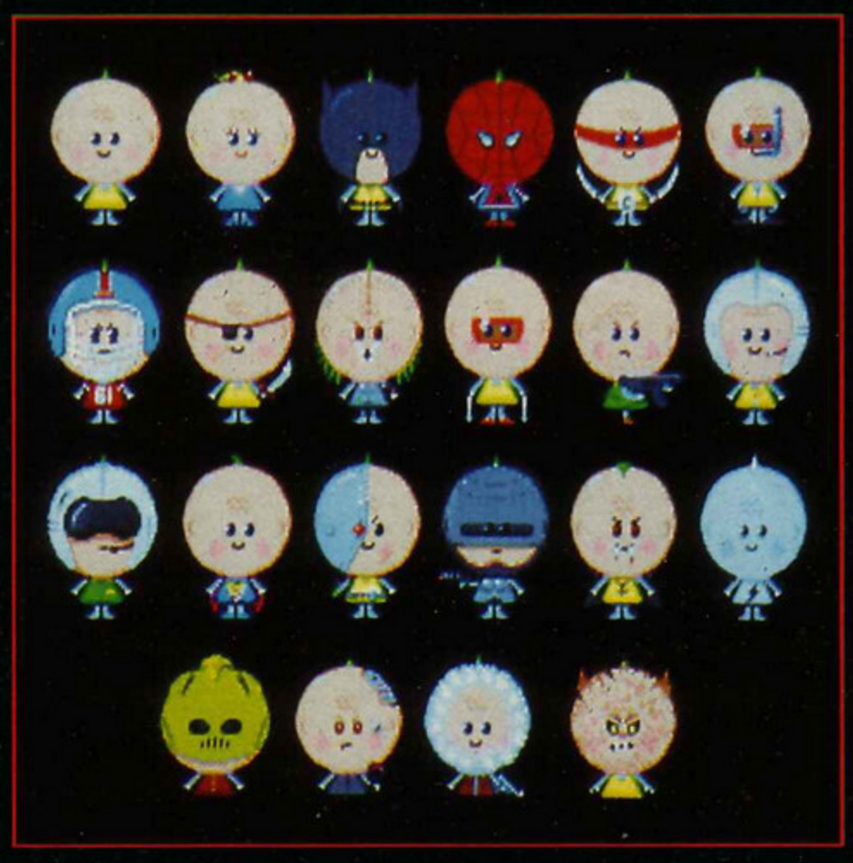


Il y a, dans Chucks world, des tas de Mondes et lieux en tout genre, ce qui vous promet une belle promenade.

■ Chucks World est, avant tout, un jeu de plate-forme trés bien réalisé qui met en scéne un personnage rondouillard qui répond au nom de Steve. L'histoire, quant à elle, se révèle relativement moins originale puisque la petite amie de Steve à été kidnappée et emmenée de force (ça on s'en doute!!) dans un château, par un méchant magicien. Et comme si cela ne suffisait pas, le fait que Steve soit un trouillard de première n'arrange pas les choses. Heureusement, vous pourrez néanmoins en tirer quelque chose en faisant travailler son imagination, ce qui est le seul moyen de le faire avancer. Je m'explique: pour le faire bouger, il s'agit de lui donner du courage en le mettant dans le rôle de différents éléments. Exemple: s'il doit franchir une porte, quoi de mieux que de le transformer en authentique bélier! Belinda, sa petite amie, se révèle également très active puisque vous aurez, à maintes reprises, l'occasion de la voir courant le long du château, chassant frénétiquement les mauvais bougres. Il y a des tas de mondes différents et Chuck incarnera le rôle du personnage principal pour chacun d'entre eux. Dans le "Moonworld", il sera Flash Gordon et dans le "Superworld", il prêtera ses traits au rôle de la Lanterne Verte, un super héros bien connu des aficionados des éditions Marvel. Il y a une véritable interactivité avec les objets rencontrés ainsi que des tas de trucs à récupérer, ce qui épice encore plus le soft. D'ailleurs, vous ne pourrez sauter plus haut ou donner des coups de pied plus puissants qu'en récupérant le bon article. Pensez aussi à vous munir du système de propulsion qui vous permet de virevolter au-dessus des screens, et même, de mieux vous téléporter à partir des points conçus à cet effet. Du château à la Jungle, en passant par des pays vallonnés , Chucks world vous fera découvrir des tas de gens et d'aliens fort intéressants. Côté technique, il y a huit voies de scrolling total ainsi que trente deux couleurs. De plus, l'intervention du policier constitue un apport supplémentaire qui est le bienvenu, ce qui en fait un jeu aussi agréable à jouer que n'importe quel autre du même type. La sortie est prévue pour Janvier.



En route pour le château, la Princesse n'attend pas!!

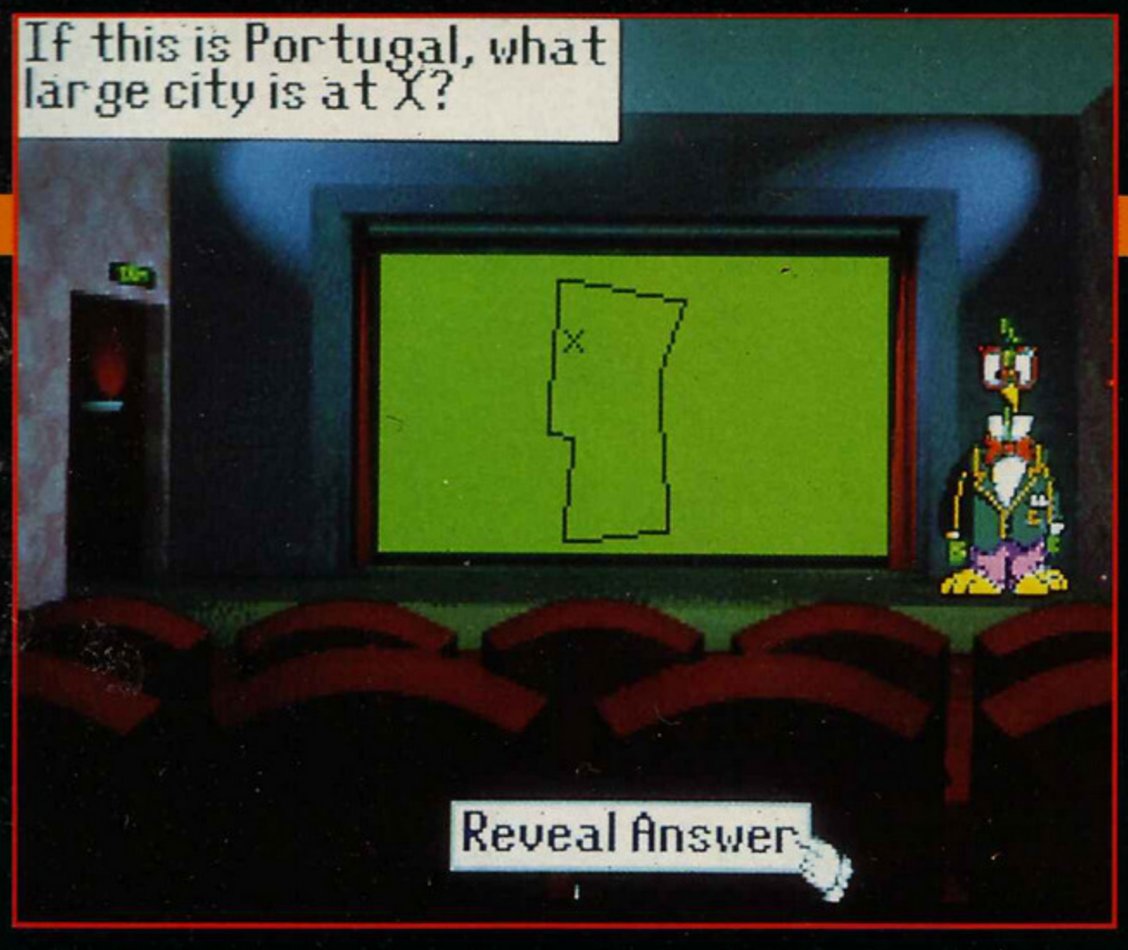


C'est le moment de sélectionner le personnage que vous souhaitez incarner. Il s'agit de redonner du courage à ce trouillard de Steve!



Vos ennemis ne reculent devant aucun stratagème pour vous attaquer, en cette matière, leur imagination est très fertile.....

CHUCKS WORLD	EDITEUR :
SORTIE PREVUE : JANVIER	FISSION SOFT
	STANDARD :
	AMIGA
	PHOTOS : AMIGA





TRIVIAL PURSUIT

MOULINEX

■ Après le succès rencontré par Trivial Pursuit, jeu culturel permettant de se préparer à disputer et gagner haut la main les épreuves des jeux de 20 heures, et même de "Questions pour un champion", Domark fut le premier à réagir, avec une version micro. Quelques années plus tard et, il faut bien le dire, un peu après le rush, voilà le grand retour de Trivial avec une version Deluxe sur PC. Le jeu, s'il reste identique aux versions précédentes dans l'état d'esprit (ben forcément puisque l'original en carton est, lui aussi, le même!), diffère cependant par quelques points concernant "l'habillage". Après un morceau de Bach, massacré par un son de clavecin pas vraiment convaincant (et pourtant ce n'est pas sorcier de faire "ting" avec une carte sonore), on accède à un menu permettant de choisir la langue du jeu. Au menu, Français, Anglais et Allemand. La version que nous avons reçue ne comportait que les fichiers "Anglais"; aussi, pas de commentaire sur la traduction. Après avoir choisi la langue, on peut configurer le temps de réflexion ainsi que la difficulté du jeu (neuf boîtes de questions différentes, donc neuf niveaux). Ensuite, le temps de se choisir un nom et en route; on voit, sur le côté de l'écran, une animation représentant le gobelet et les dés lancés. Ensuite, des flèches apparaissent sur la piste de jeu, afin de symboliser l'endroit où l'on souhaite poser sa pièce. On choisit le type de question (histoire, géographie, art et littérature, etc.). Parfois, une scène animée montre un personnage ringard se promenant sur de superbes écrans VGA, représentant soit un décor, soit directement la question (par exemple carte pour questions portant sur la géographie). Ensuite, le joueur doit répondre de vive voix puis faire apparaître la bonne réponse. Le logiciel lui demande alors s'il a bien répondu. C'est là que ça coince car on perd tout l'intérêt de jouer sur micro. Certes, c'est inhérent à la règle du jeu, mais franchement, il est beaucoup plus drôle de jouer avec la version carton.

TRIVIAL PURSUIT
SORTIE PREVUE : FIN DECEMBRE

EDITEUR : DOMARK
STANDARD : PC
PHOTOS : PC



Les Bidochon *vous font (tordre, pleurer, pisser, mourir [1] de) rire, dans*

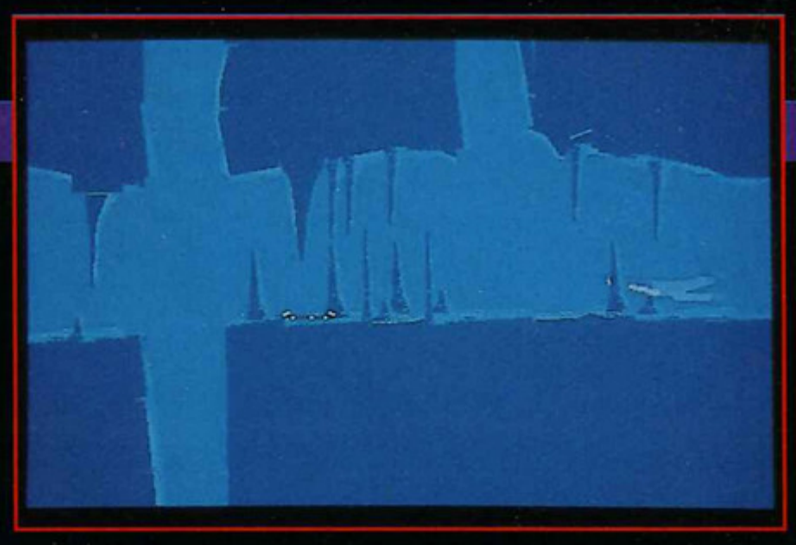
FLUIDE GLACIAL
Humour et Bandessinées

Dès le 20 novembre chez votre marchand de journaux.

[1] Rayer la mention inutile

ANOTHER WORLD

DEREK DELA FUENTE



De nombreuses scènes se passent sous l'eau. Dans ce cas, le héros nage... jusqu'à ce qu'il n'ait plus de souffle. Attention, seule l'une des cheminées permet de sortir à l'air libre.



Les mouvements sont très fluides. Admirez la finesse du personnage.

■ En attendant que le marché du jeu sur Macintosh soit assez florissant pour que l'on puisse envisager de développer systématiquement des jeux tirant partie des capacités de la machine, les éditeurs se font les dents en adaptant des produits ayant été, en leur temps, des hits sur d'autres standards. C'est ainsi que Another World, logiciel révolutionnaire de l'année dernière, ayant ouvert la brèche aux jeux en 3D calculée, devrait faire prochainement son apparition. Le produit, original tant en ce qui concerne le thème que la réalisation, est un jeu d'aventures/rôles qui vous met dans la peau de Lester. Ce dernier, chercheur travaillant sur un accélérateur de particules, se trouve tout à coup envoyé dans une autre dimension lorsque la foudre tombe sur son laboratoire pendant une expérience. Au terme d'une présentation animée, Lester se retrouve dans un autre monde; monde étrange s'il en est, mais je n'en dit pas plus. En attendant de (re)découvrir le jeu au complet, la version Macintosh permet de se rendre compte que le graphisme est un peu plus fin que sur PC, surtout au niveau des marches d'escalier, ici absentes. Cependant, comme c'est trop souvent le cas sur Mac (cf: Sierra et compagnie), l'écran de jeu est de type fenêtré. En plein écran, c'est relativement moche (relativement, hein !) et surtout trop lent. Lorsque l'on réduit la taille, la vitesse augmente et c'est beaucoup plus beau mais, hélas, dans le style miniature. Bref, il faut un moyen terme pour profiter du jeu sans ralentissement excessif ni graphisme "étalé". Le personnage, qui se commande au moyen du clavier, pourra en surprendre plus d'un, car assez curieusement, c'est la toucghe "5" et non pas "2" du pavé numérique qui permet de se baisser. Détail mineur à dire vrai car l'ensemble reste cependant extêmement attachant et surtout très original. On avait reproché à Delphine la faible durée du jeu sur Amiga. Que l'on se rassure, c'est la version PC qui a été adaptée sur Mac avec 40% d'aventure en plus. Bref, voila un jeu excellent de plus sur Mac, même si la machine, ici, n'est pas utilisée au maximum de ses capacités.



Le jeu, identique à la version PC, est cependant plus fin en raison du type d'affichage du Macintosh.



Très proche de Prince of Persia dans l'état d'esprit, Another World nécessite que le personnage court comme un dératé la plupart du temps.

ANOTHER WORLD	
	EDITEUR : DELPHINE SOFT WARE
	STANDARD: MACINTOSH
	PHOTOS : MAC

PEROXIDE GIRL

DEREK DELA FUENTE



Voici l'heroïne du soft, Peroxyde Girl qui a la périlleuse mission de sauver ses cheveux.

■ Elle est douce, elle est dingue et elle est sexy. Qui? La "Peroxide girl", c'te blague!! Bref, l'héroine de ce soft en scrolling huit voies, une nana un peu disjonctée sur les bords, qui file à fond la caisse à travers dix Mondes tous plus funs les uns que les autres. Chaque tableau est présenté principalement de façon horizontale mais Fission a pensé à rajouter deux d'entre eux qui vous feront évoluer verticalement afin de varier les plaisirs. Il y aura à peu prés vingt- cinq screens représentant les Mondes, ce qui est très vaste.

NSon rôle principal est de récupérer des flacons de peroxide, lequel est un composant chimique de coloration de cheveux (en anglais, "Peroxide girl" signifie fausse blonde!!!) Ainsi, elle pourra toujours se trouver la plus belle...

Au début du soft, elle agira de façon normale mais, à un moment, elle se transformera en Peroxide girl et c'est là que la course contre la montre commençera pour vous, puisqu'il faudra à tout prix empêcher que le temps ne vienne ternir sa jolie chevelure. 0Elle pourra également récupérer de sympathiques articles, lui permettant de faire feu pour se débarrasser des méchants qui pourraient encore croire que sa coloration de cheveux naturelle est la plus belle. Mais qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse, notre "Peroxide girl" n'en démord pas et se distingue par des déplacements en looping et des mouvements aux effets sonores très enlevés. Vous trouverez également des tas de sous-jeux, comme cette partie de flipper en scrolling écran total et aussi bonne que n'importe quelle simulation du genre. Rassurez-vous, tout à été prévu et vous pourrez exercer vos talents de Blast'em upsmaniacs dans la section prévue à cet effet. Vous évoluez sur trente-deux couleurs avec effets sonores et musique attrayante, tout cela devrait rendre ce soft très.... jouable!

PEROXIDE GIRL	EDITEUR : FISSION SOFT
	STANDARD : AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

UN MONSTRE EST SUR LE POINT D'ETRE LACHE...!

Exigez la série limitée



STREET FIGHTER™ II

Enfin! Street Fighter II, le méga-hit d'arcade va bientôt être disponible sur micro. Demandez la date de sortie à votre revendeur.

VOUS ETES PREVENU!!

CAPCOM USA

U.S. GOLD

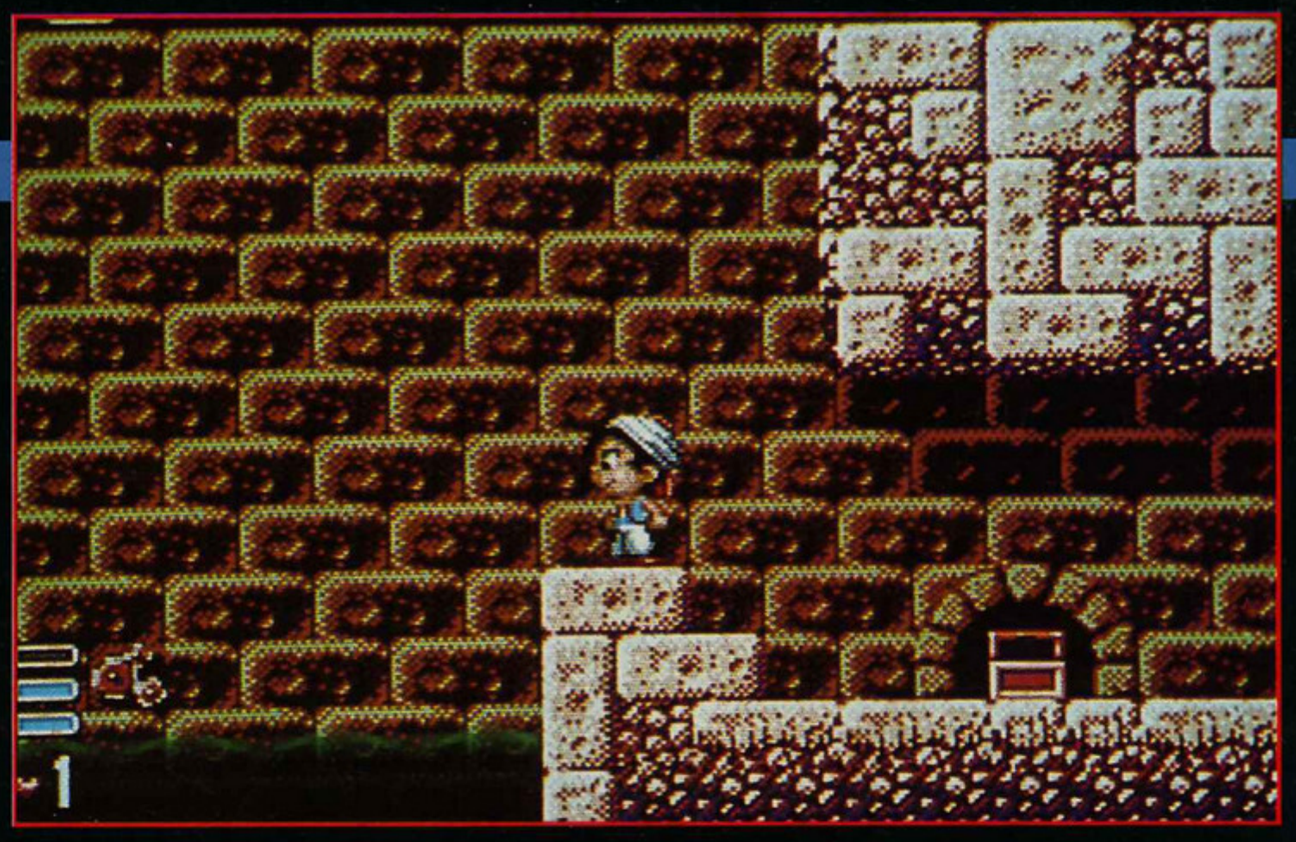
Disponible sur: Amstrad CPC Cassette et Disk, Atari ST, Amiga et Compatibles PC.

Street Fighter™ II © 1992 Capcom USA Inc. Tous droits réservés. Street Fighter™ II est une marque déposée de Capcom USA Inc. Fabriqué et distribué sous licence de Capcom USA Inc. par U.S. Gold Ltd., Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, Angleterre. Téléphone 19-44 21 625 33 66.

PREVIEWS

ARABIAN NIGHTS

DEREK DELA FUENTE



Vous voilà au pied du mur. Admirez la finition trés "orientale" de votre personnage.

Attention, il ne s'agit pas de "Tales of the arabian nights" qui avait fait, en son temps, le bonheur des joueurs de CPC mais bien d'un tout nouveau soft qui devrait nous arriver pour Noël. Vous y incarnez un héros des plus sympatiques qui semble ne pas avoir beaucoup de chance puisqu'il a trouvé le moyen de se faire retenir prisonnier par le Calife qui croit, à tort, que vous avez enlevé sa fille! Pensez donc, vous, capable d'une chose aussi vilaine! Non, cela est impossible et c'est bien ce que vous allez prouver en ayant la double tâche de vous évader, mais aussi, de délivrer la fille de votre hôte forcé.Ce soft nous plonge d'emblée dans l'univers oriental, avec toute sa panoplie de sabres et guerriers féroces, mais aussi avec un gigantesque dédale de tunnels souterrains qui furent construits des années auparavant et se révelent votre seule issue de sortie de cette ville où, décidément, vous vivez assez dangereusement. Seule solution, prendre la clé des champs avec la belle captive. Mais avant de dire "Hasta la Vista baby" à tout ce beau monde, vous n'êtes pas au bout de vos surprises puisque vous aurez fort à faire avec des éléments tous plus loufoques les uns que les autres: personnages mi-arbres m humains, hommes pierres et autres veritables dangers publics, aéroportés de surcroît, sans oublier, bien sûr, les innombrables espaces d'eau et de feu que vous devrez franchir avant d'atteindre le château noir. Concrètement, qu'avons-nous là? Tout simplement un soft à multifacettes qui développe principalement des plateformes où vous alternez entre combats et résolutions d'énigmes sur quinze tableaux. Avant tout, vous devez secourir un prisonnier mais, pour cela, vous devrez récupérer les clés qui ouvrent les portes du donjon. Et puis, go, ça speede à fond la caisse avec des plateformes à ne plus savoir qu'en faire, où vous devrez passer maître dans l'art du jumping puisqu'en cas de chute, vous aurez le plaisir de vous retrouver dans un bain d'acide qui fera disparaître, en un éclair, vos trois unités énergétiques. Mais vos ennuis ne feront que commençer car vous devrez libérer le prisonnier qui n'a rien trouvé de mieux à faire que de se placer là-haut, au grand air, en plein milieu du screen! Sans oublier, bien sûr, le régal que vous vous ferez de franchir des lits aussi enflammés que la voiture de Rémy Julienne aprés une cascade. Il y a, bien évidemment, une partie plus "calme" puisque vous rencontrerez une foule de personnages, dont certains vous remettront des joyaux qui vous aideront grandement que vous trouverez à l'intérieur des nombreuses pièces qui peuplent le soft et ceux-ci vous feront avançer beaucoup plus rapidement dans le jeu . Bref, on a là tout ce qu'il faut de fun et d'action d'arcade pour nous satisfaire et c'est exactement ce que l'on demandait à ce soft. Touchdown!



Les choix sont parfois particulièrement dilemniques! Mais quand faut y aller!



Arabian Nights est un véritable dédale de tunnels. A vous de retrouver la sortie. Good Luck!!!



Le jeu ne se contente pas d'une arcade basique et fait aussi intervenir un certain nombre d'énigmes.

ARABIAN NIGHTS	EDITEUR : KRISALIS
SORTIE : NOËL	STANDARDS : PC - AMIGA
	PHOTOS : AMIGA

GUNSHIP 2000™

Lancez-vous dans la course sur votre Amiga



MICROPROSE®

Seriously Fun Software

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tél +44 0666 504 326.
POUR PLUS D'INFORMATIONS, 3615 MICROPROSE

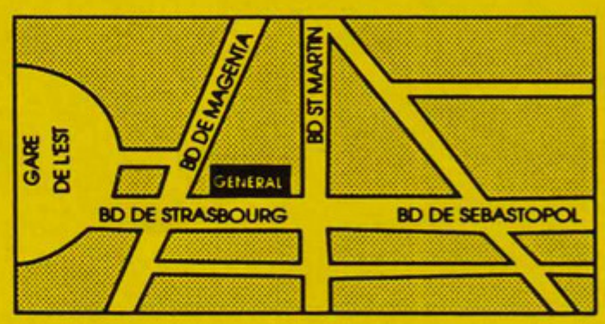
GENERAL®

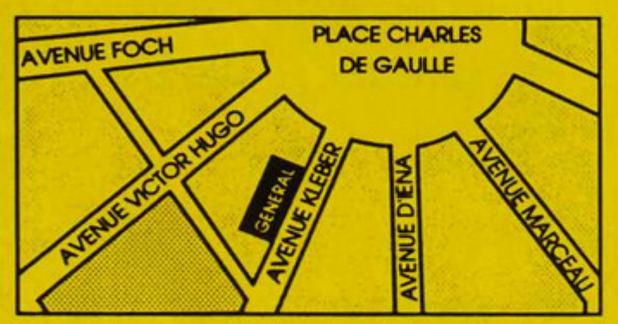
10 Bd de strasbourg PARIS 10 eme / 44 Av Kleber PARIS 16eme

LE KING DU DISCOUNT

10 bld de strasbourg PARIS 10ème
ouvert du lundi au samedi de 10 h a 19 h
metro:strasbourg st denis

44 av kleber PARIS 16ème
ouvert du lundi au vendredi de 10 h a 19 h
metro kleber ou etoile





GENERAL, L'ENFER DU JEU

GENERAL - LE KING DU DISCOUNT VOUS PROPOSE DANS SES ESPACES INFORMATIQUE ET COMMUNICATION UN CHOIX EXCEPTIONNEL EN HARD DISCOUNT

MEGADRIVE à Partir de 895 F

MEGADRIVE
Version Officielle SEGA
Console + Manette de jeux
895F

MEGADRIVE
Console + Sonic + Manette de jeux.
995F

MEGADRIVE
Console + Sonic + Street of rage + 2 manettes de jeux.
1290F

MASTER SYSTEM à partir de 419 F

MASTER SYSTEM
Version officielle SEGA : Console + SONIC + Manette de jeux
419F

MASTER SYSTEM
Version officielle SEGA : Console + Alex Kidd + SONIC 2 Manettes de jeux
649F

ACCESSOIRES SEGA A PARTIR DE 79F

Adaptateur cartouche MG
Master Systeme / Megadrive
Action replay pro MG
Prise péritel MG

Alimentation megadrive
Joy remote control MG
Control Pad MG
sac de transport 8 cart.

Arcade power stick MG
Manette pro 2 MG
Porte cartouche Nuby
Flip - File 8 carts

Joystick propad MG
Prise péritel Master
Control pad master
Joy pad transparent master

CARTOUCHES SEGA

Nouveautés Mega

European club soccer
Team USA basket
Tom et jerry
Hockey 93
Ferrari challenge
Predator 2
Indiana jones 3
Batman return
Holy field real boxing
Terminator
Chuck rock
Simson's
Mickey 2
Donald et mickey
John Madden 93
Sonic 2

Jeux Mégadrive à partir de 215 F

Alien 3
BAtman
Bull vs lakers
Dragon's fury
Greendog
hockey III
legen of galahad
Predator 2
Aftyer burner 2
Alex kid castle
D robinson court
Desert strike
Ea Hockey
Golden Axe
James Bond 2
JB douglas boxing
KId chameleon
Mickey mouse
Olympic Gold
Quackshot
Road rash
Senna super monaco
Sonic
Street of rage
Super hang-on
Super monaco GP 2
Super thunder blade
Tazmania
Thunder force 3
Turbo out run
Wonder boy / monster land
World cup italia

Nouveautés Master

Alien 3
Prince of persia
Speed ball
Newzeland Story
Batman's return
JAmes bond 007
Tazmania
Lemmings
Mickey 2
Bug's buggy
Space harrier

Jeux Master à partir de 215F

Asterix
Champion europe 92
Chuck rock
Donald duke lucky
Heavy Weight camp
Indiana jones
Mickey mouse castle
Moonwalker
olympic's gold
Pacmania
senna super monaco
shadow of the beast
simpson's
sonic
superf kick off
terminator
tom et jerry
wimbledon tennis
wonderboy v

OFFRES LIMITEES AUX QUANTITES DISPONIBLES

GENERAL®

10 Bd de strasbourg PARIS 10 eme / 44 Av Kleber PARIS 16eme

CONSOLES PORTABLES

GameBoy
599 F
Gameboy + Tetris

Gamegear
995 F
GameGear + Columns

Supervision
349 F
Supervision + 1 jeu

ACCESSOIRES A PARTIR DE 59F

ACCESSOIRES GAMEBOY

- Adaptateur voiture
- Amplificateur stéréo
- Game light plus *(lampe + loupe)*
- Game light *(lampe)*
- Loupe Gameboy
- Malette de transport *(pour Game boy + 6 jeux + cables)*
- Sacoche de transport *(pour Gameboy + gamelight + Loupe + cables)*
- Sac de transport *pour 12 cartouches*
- Etui de transport
- Kit de nettoyage
- Batterie rechargeable
- Alimentation GB

ACCESSOIRES GAMEGEAR

- Alimentation secteur
- Loupe d'ecran
- Adaptateur cartouche master
- Batterie rechargeable
- Cable liason Gamegear -> Gamegear
- Etui de transport
- mallette de transport *pour Gamegear + cartouche*

CARTOUCHES DE JEUX

Jeux GAMEBOY à partir de 169F

- Looney tunes
- Ferrary GP
- Simpson's
- GFK Boxing
- Spiderman 2
- Barbie
- Super marioland 2
- Doc FranKlen
- Double dragon 3
- Addam's family
- Batman 2
- Bug bunny 2
- Castelvania 2
- Hook hudson hawk
- Megaman 2
- Mickey mouse
- Ninja Turtles 2
- Prince of persia
- Robocop 2
- Roger Rabbit
- Spiderman
- Star trek
- Super marioland
- Super Kick Off
- Terminator 2
- Tiny Toon
- Tom et jerry

Jeux GAMEGEAR à partir de 215F

- Aerial assault
- Ax battler
- Chess Master
- Chuck Rock
- Devilish
- Donald duck lucky
- G-loc
- Mickey mouse
- Ninja garden
- Olympic gold
- Out run
- Paperboy
- Senna grand prix
- Senna grand prix N 2
- Shinobi
- Sonic
- Space harrier
- Spiderman
- Super Kick off
- Super monaco GP
- Toki
- Wimbledon
- Wonderboy 5
- Woody Pop

Jeux SUPERVISION à partir de 99F

- Alien
- Block buster
- Brain Power
- Carrier
- Chimera
- Cross buster
- Eagle plan
- Grand prix
- Hash block
- Hero Kid
- Happy pairs
- Juggler
- Linear racing
- Olympic trials
- P52 Sea Battle
- Pac boy and mouse
- Penguin hude out
- Police bust
- Soccer Champions
- Sssnake
- Super Block
- Super pang
- Super kong
- Tank Challenge
- Tasac
- Tennis Pro 92

OFFRES LIMITEES AUX QUANTITES DISPONIBLES

GENERAL®

10 Bd de strasbourg PARIS 10 eme / 44 Av Kleber PARIS 16eme

ACCESSOIRES

CARTES SON ET VIDEO PC A PARTIR DE 890 F

SOUND BLASTER 2.0

Carte 8 bits musical et vocale, compatible ADLIB, interface midi et cable hifi, prise microphone, 11 voix synthétisées, livrée avec logiciel de demonstration, sortie joystcik.

SOUND BLASTER PRO 2.0

Carte 16 bits musical et vocale, compatible ADLIB, interface midi + cable hifi, prise microphone, enregistrement stéréo, interface CDROM intégrée, livrée avec logiciel de pilotage de CDROM présentation audiovidéo, d'echantillonneur et d'éditeur de son , sortie joysticik intgrée.

VIDEO BLASTER

Interface vidéo permettant à partir d'un magnétoscope, camescope ou lecteur CDVIDEO (PAL ou NTSC)la capture et l'incrustation d'image vidéo sur votre PC en VGA, Sauvegarde des images sous différents formats : BMP, PCX, TIFF... Livrée avec logiciels de capture et de traitement d'image, de présentation sous DOS et

JOYSTICK A PARTIR DE 39 F

Quickjoy junior
Quickjoy turbo / Quickjoy 2
Supercharger / Super board
Jet fighter / Top Star
Foot pédal / Superstar
Mega star / Mega star junior
Topstar PC / Quick joy PC Stick
Pack PC Stick + carte joystick

BOITE DE RANGEMENT A PARTIR DE 45 F

CARTES MEMOIRES POUR AMIGA

A PARTIR DE

390 F

SCANNERS A PARTIR DE 790 F

SCANNER LOGITHEQUE

SCANMAN 32 GRAYTOUCH

Scanner à main 32 niveaux de ghris, résolution 100-400 Dpi. ILivré avec le logiciel de traitement d'image GRAYTOUCH.

SCANMAN 32 CATCHWORD

Scanner à main 32 niveaux de ghris, résolution 100-400 Dpi. ILivré avec le logiciel de reconnaissance de caractères (OCR) CATCHWORD ainsi que le logiciel de traitement d'image GRAYTOUCH.

SCANMAN 32 Windows

Scanner à main 32 niveaux de gris, résolution 100-400 Dpi. ILivré avec le logiciel de traitement d'image PHOTOTOUCH. Numérisation directe dans WORD et dans AMIPRO.

SCANMAN 256 Windows

Scanner à main 256 niveaux de gris, résolution 100-400 Dpi. ILivré avec le logiciel de traitement d'image PHOTOTOUCH. Numérisation directe dans WORD et dans AMIPRO.

SCANNER PRIMAX

SCANNER PREMIER +

Scanner à main 32 niveaux de ghris, résolution 100-400 Dpi. Livré avec les logiciels I-OCR (reconaissance de caractères) et I-PHOTO (traitement d'image).

SCANNER PREMIER GREY

Scanner à main 32 niveaux de ghris, résolution 100-400 Dpi. ILivré avec les logiciels I-COR) et I-PHOTO

SCANNER Lector Grey / Win

Scanner à main 32 niveaux de ghris, résolution 100-400 Dpi. ILivré avec les logiciels I-COR et I-PHOTO/ Windows.

SCANNER OMNI Amiga

Scanner à main 100-400 Dpi, 32 niveau de gris, livré avec lmogiciel de traitement d'image, largeur 10,5 Cm

SCANNER OMNI Atari

Scanner à main 100-400 Dpi, 32 niveau de gris, livré avec lmogiciel de traitement

IMPRIMANTES 9 AIGUILLES

A PARTIR DE

999 F

SOURIS A PARTIR DE 99F

SOURIS DEXXA " PROMO "

SOURIS PRIMAX

SOURIS PC COLOR

Souris compatible PC, existe en 4 couleurs : BLEU / ROUGE / NOIR / BLANC, résolution 350 / 700 Dpi, 3 boutons

SOURIS PRIMAX ST ou Amiga

SOURIS PS

Compatible PS, résolution 350 / 700 Dpi, 2 boutons, minidin

SOURIS NOTEBOOK

Souris conçue pour portable, faible consommation d'energie, Mini DIN, adaptateur 9 Broches.

TRACKBALL PRIMAX à main

SOURIS LOGITHEQUE

SOURIS PILOT PC

SOURIS PILOT ST ou Amiga

KID'Z MOUSE ST ou Amiga

KIDZ MOUSE

Souris compatible 100 % Microsoft, adaptateur 9 / 25 broches, livrée avec logiciel educatif.

TRACKMAN LOGITHEQUE

DISQUETTES 3 POUCES 1/2 DF DD A PARTIR DE 2,90 F

NEUTRE 3"1/2 DD / NEUTRE 3"1/2 HD
NEUTRE 5"1/4 DD / NEUTRE 5"1/4 HD
TNB 3"1/2 DD / SELECT 3"1/2 DD
SELECT 3"1/2 HD / SELECT 5"1/4 DD
SELECT 5"1/4 HD / BASF 3"1/2 DD
BASF 3"1/2 HD / MAXELL 3"
MAXELL 3"1/2 DD / MAXELL 3"1/2 HD
SENTINEL 5"1/4 HD

RUBANS A PARTIR DE 30 F

LE COIN DES AFFAIRES

MAGNETOSCOPE A PARTIR DE 1190 F

CD PORTABLE A PARTIR DE 690 F

PC 286 VGA Couleur
HD 40 Mo 3990F

ANTENNE SATELLITE A PARTIR DE 1995 F

OFFRES LIMITEES AUX QUANTITES DISPONIBLES

GENERAL®

10 Bd de strasbourg PARIS 10 eme / 44 Av Kleber PARIS 16eme

LOGICIELS PC

NOUVEAUTES JEUX

L'ARME FATALE 3
BAT 2
CRAZY CAR 3
DINA BLASTER
ELF
F1 GRAND PRIX
F-15 -3
GOBLINS
THE HUMANS
INCA
INDIANA JONES IV
(AVENTURES)
INDIANA JONES IV
(ARCADE)
KGB
KYRANDIA
LEGEND OF VALOR
MONKEY ISLAND 2 FR
NIGEL MANSEL
SUMMER CHALLENGE
STRATEGY MASTER
STREET FIGHTER 2

JEUX A PARTIR DE 149 F

A-TRAIN
ACES OF PACIFIC
AIR COMMANDER
AIRBUS A320
ANOTHER WORLD
ATAC
ADVENTURES EXTRAOR.
B-17
BATTLE ISLE HD
BITMAP BROTHER VOL 1
CARL LEWIS CHALLENGE
CIVILIZATION
CROISIERE / CADAVRE
D-DAY
DUNE
EPIC
F117 VGA
FALCON 3,0
FLIGHT SIMULATOR 4,0
MAGIC POCKET
FUN RADIO 2
GOLF MICROPROSE
GRAND PRIX UNLIMITED
GRAND MASTER CHESS
GUNSHIP 2000 VGA
HIT PC
HOOK
JIMMY W'S SNOOKER
JPP'S GOAL BUSTERS'S
KING QUEST 6
LAURA BOW 2
LOTUS 3
LURE OF TEMPTRES
MOON STONE
NICKY BOOM
SHERLOCK HOLMS
PERFECT GENERAL
PLANETE ADVENTURE
PLANETE ADVENTURE 2
REX NEBULAR
SECRET OF MONKEY 2
SENSIBLE SOCCER
SUPER HEROS
TENNIS CUP 2
TINY SKWEEKS
ULTIMA 7
ULTIMA UNDERWORLD
WINDOWS FUN 1,2 ou 3
WINGS COMMANDER 2

LOGICIELS EDUCATIFS ADI A PARTIR DE 199 F

LOGICIELS AMIGA

NOUVEAUTES

L'ARME FATALE 3
BATTLE ISLAND
BUNNY BRICKS
DOMINIUM
FLASH BACK
GOBLIN'S
GUNSHIP 2000
THE HUMAN'S
INDIANA JONES 4
KGB
LEMMING'S 2
NIGEL MANSEL
POPULOUS 2+
SHADOW OF THE BEAST 3
STREET FIGHTER 2

JEUX A PARTIR DE 149F

ADDAM'S FAMILY
AIRBUS A320
ANOTHER WORLD
AQUATIC GAMES
BAT 2
BIRD OF PREY
CARL LEWIS CHALLENGE
CIVILISATION
CRAZY CARS 3`
CROISIERE POUR UN CADAVRE
D.DAY
DUNE
EPIC
F19
F1 GRAND PRIX
FIRE AND ICE
FUN RADIO 2
GOLF MICROPROSE
HOOK
ISHAR
JIM POWER
JPP'S GOAL BUSTER
KNIGHT OF THE SKY
LORD'S OF THE RING
LOTUS III
LURE OF TEMPRESS
MAITRE DE L'AVENTURE
NICKY BOOM
PERFECT GENERAL
PREMIERE
MONKEY ISLAND 2
SENSIBLE SOCCER
STRIKER
SUPER HEROS
TENNIS CUP 2
TINY SKWEEKS
TRODDLERS
VROOM
WEEN PROPHECY
WIZKID
ZOOL

LOGICIELS ATARI

NOUVEAUTES

L'ARME FATALE 3
BUNNY BRICKS
DINA BLASTER
DOMINIUM
FLASH BACK
GOBLIN'S
GUNSHIP 2000
INDIANA JONES 4
LEMMING'S 2
NIGEL MANSEL
POPULOUS 2+

JEUX A PARTIR DE 149F

AIRBUS A320
ANOTHER WORLD
BAT 2
CARL LEWIS CHALLENGE
CHESS CHAMPION 2175
CRAZY CAR 3
CROISIERE POUR UN CADAVRE
D.DAY
EPIC
F19 STEAL FIGHTER
F1 GRAND PRIX
FIRE AND ICE
FUN RADIO 2
HOOK
ISHAR
JIM POWDER
JPP'S GOAL BUSTER
LURE OF TEMPRESS
MAITRE DE L'AVENTURE
MORE LEMMING'S AUTO
NICKY BOOM
PLANETE ADVENTURE 2
SHUTTLE
SILENT SERVICE 2
STRIKER
SUPER HEROES
TENNIS CUP 2
TINY SWEEK
VROOM
VROOM DATA DISK
WEEN PROPHECY
WIZKID

GRAND CHOIX DE LOGICIELS POUR AMSTRAD CPC 6128 NOUS CONSULTEZ !

OFFRES LIMITEES AUX QUANTITES DISPONIBLES

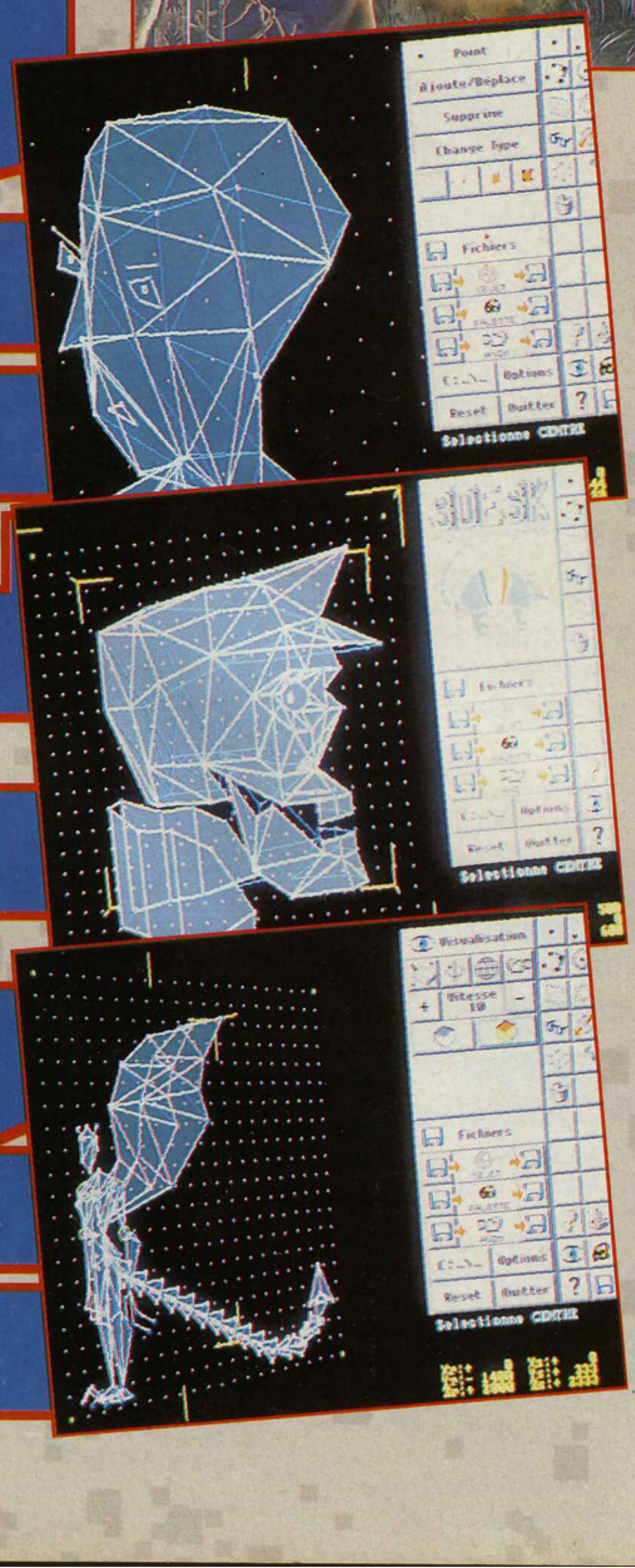
Prix valables sous réserve d'erreurs d'impression

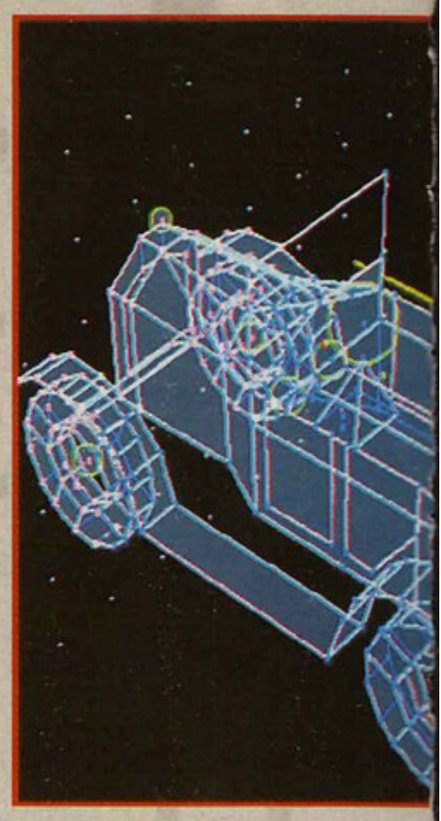


Frédérick Raynal

in th

L'un des évènements de cette fin d'année est le logiciel Alone in the Dark édité par Infogrames. Du coup, j'ai demandé à Frédérick Raynal, son créateur, de nous dire s'il avait peur du noir. On a aussi parlé du jeu.





Moulinex: Tu as mis combien de temps pour Alone ?

Frédérick Raynal: Pour Alone lui-même, 8 ou 9 mois, mais le plus long a été de mettre au point l'outil 3D.

Mix: Cet outil, c'est quoi?

FR: Lorsque j'ai programmé Alpha Waves sur PC, je me suis amusé à créer un éditeur 3D. Une fois le jeu fini, Infogrames m'a laissé 1 an pour l'améliorer.

Mix: Et Alone en est le résultat?

FR: Oui et non. En fait, dès Alpha Waves, je me suis dis qu'il serait intéressant d'animer directement des personnages 3D. Très tôt, j'ai pensé à un jeu de type Alone. Pendant l'amélioration de l'outil 3D, cela m'est resté présent à l'esprit et a déterminé l'orientation générale.

Mix: Au début, pensais-tu plutôt à un jeu d'arcade ou d'aventure?

FR: Les deux! Par goût, je ne suis pas très baston et, de toute façon, j'aime beaucoup les jeux qui laissent une alternative au joueur. Dans Alone, il est possible d'éviter un grand nombre de combats et de jouer "aventure" ou au contraire de tirer sur tout ce qui bouge.

Mix: Justement, parlons de ce qui bouge. Combien y a-t-il d'objets par personnage?

FR: Un seul! C'est l'intérêt de mon outil 3D. Un personnage est constitué d'un seul objet articulé, et non pas de polygones reliés par des pivots comme c'est d'habitude le cas. Cela évite l'aspect dégingandé que l'on observe en image de synthèse.

Mix: En gros, le moteur ne gère que des mouvements?

FR: Oui, le personnage principal dispose de 90 fichiers mouvements. Une temporisation est assignée à chaque position. Par exemple, pour donner un coup d'épée, le personnage bouge le bras, le logiciel "regarde" combien de temps il lui reste avant de finir et ajuste le pas de l'animation en fonction.

Mix: C'est pour ça que la vitesse est quasiment la même sur toute les machines!

FR: Exactement! Simplement, plus la machine est rapide, plus les mouvements intermédiaires sont nombreux; donc, l'animation plus smooth.

Mix: Un truc fascinant dans le jeu est que le personnage semble toujours en mouvement...

FR: Là aussi, ça découle du même principe: lorsque le personnage marche, le logiciel calcule l'intermédiaire entre 4 positions types. Maintenant, si on lui donne l'ordre de se tourner, le logiciel va calculer les positions intermédiaires nécessaires pour passer du dernier fichier "marche" au premier fichier "rotation". Du coup, ça permet des mouvements très réalistes. J'ai moi-même été étonné de ce que le personnage faisait par moment !

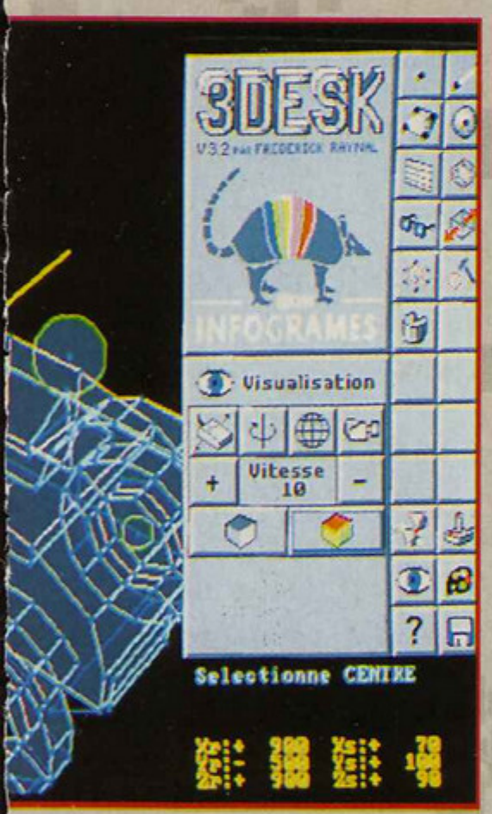
Alone e dark

INFOGRAMES

Mlx: Par exemple?

FR: Un truc simple à observer pendant les combats à l'épée. Si l'on enchaîne un coup sur le côté et un coup de haut en bas, le personnage amorce le second mouvement avec les deux mains au-dessus d'une épaule; en revanche, si l'ordre est donné lorsque le personnage a les deux mains le long du corps, il lève les deux mains derrière sa tête!

Mlx: As-tu d'autre exemples, comme ça?



FR: Je me souviens que dans les premières pré-versions, certains monstres piquaient les objets. Heureusement, dans la version finale, il n'ont plus le droit de le faire. En revanche, ils font quelques trucs amusants; normalement, les monstres attaquent un par un, mais si l'on fuit et qu'un autre monstre survient, il arrive que ces derniers se retrouvent ensemble et se tapent dessus entre eux!

Mlx: c'est du multitâches par objet, en somme. Comment le logiciel trouve-t-il le temps d'afficher les décors?

FR: Excepté les portes et les meubles pouvant être déplacés, le décor est une image standard dessiné à la main. La maison, en tant qu'objet 3D, n'existe qu'en fil de fer en mémoire. A chaque plan de caméra, on plaque la portion d'images sur la structure. C'est pour cela que l'on trouve parfois un monstre à un moment inattendu car, en mémoire, les portes n'existent pas, ce qui leur permet de passer d'une pièce à l'autre en douce lorsqu'ils ne sont pas affichés.

Mlx: A propos des changements de caméra, comment as-tu procédé?

FR: Pendant la mise au point de Alone, on a utilisé une version en fil de fer permettant de se déplacer librement dans la maison. Chaque fois qu'un membre de l'équipe trouvait un angle sympa, il le sauvegardait. A la fin, on a gardé les meilleurs.





Mlx: C'est important, la notion d'équipe?

FR: Oui, pour ce jeu tout le monde a vraiment apporté ses idées sans que le résultat ne constitue un compromis. C'est plutôt une synergie.

Mlx: Quelles idées?

FR: Par exemple, le musicien a trouvé un truc super pour que les sons soient plus réalistes: lorsque le personnage marche, le même échantillon est joué mais l'astuce a consisté à rajouter un petit décalage aléatoire des fréquences.

Mlx: Et les écrans sauvegardés?

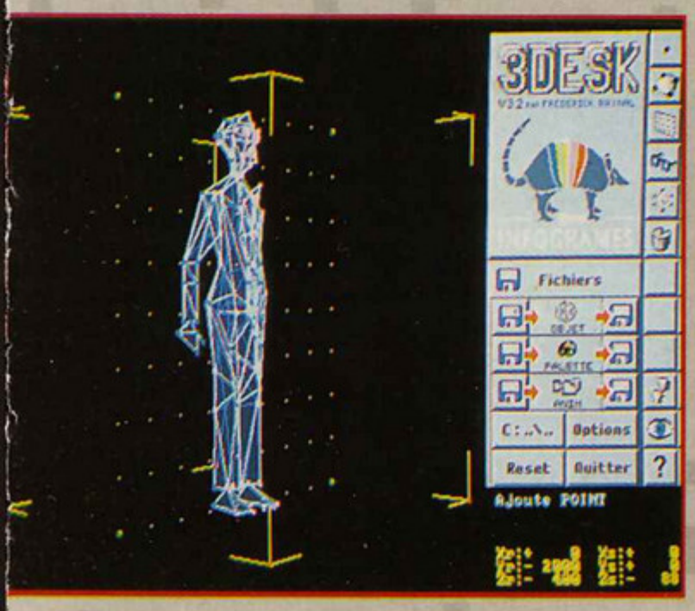
FR: Cela me semblait évident. En plus, ce n'est rien à faire; une copie à un pixel sur quatre de l'écran de jeu et le tour est joué. J'aime qu'un jeu soit bien peaufiné. Je me souviens qu'avant d'en vivre, je faisais des jeux pour moi sur Spectrum cassette, avec la boîte et la jaquette!

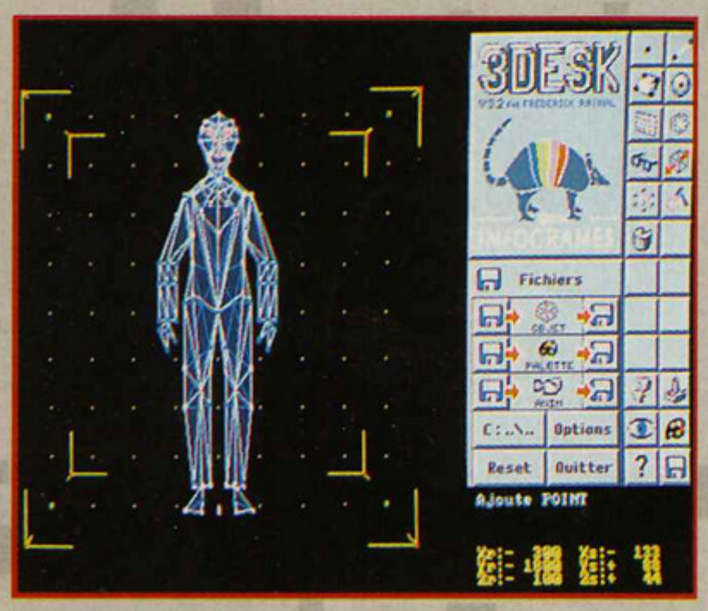
Mlx: Qu'as-tu fait comme logiciels?

FR: Robix, sur Exel 100, la version CDTV de Sim City, avec Stéphane Baudet et Pop Corn, sur PC, avec Christophe Lacaze.

Mlx: Ah ouais! c'est un Freeware historique, une sorte d'Arkanoïd?

FR: Oui, on a reçu des lettres de félicitations du monde entier. Cela dit, sur Pop Corn, je ne me suis occupé que du design et de l'ergonomie.





Mlx: Et dans le futur?

FR: Il y aura probablement une suite à Alone et, de toute façon, d'autres logiciels de ce type. Je compte encore améliorer mon outil 3D. J'ai déjà terminé le Maping (textures) et le lissage de Gouraud (algorithme d'anti-aliasing). J'aimerais que dans les jeux futurs, les personnages soient encore plus réalistes. Dans Alone, le héros a 220 facettes. Déjà, les gardiens des escaliers comportent encore plus de facettes et d'articulations, mais il est possible de faire mieux et d'aller encore plus loin dans le réalisme. On en reparlera.

Mlx: Tu peux en être certain!

Michael Hiebert's



Voici l'interview de Michael Hiebert qui travaille pour Destiny Software, société basée au Canada, qui a réalisé Creeper, un soft qui va faire du bruit et que Psygnosis se charge de distribuer.

Michael Hiebert (the President), Robert Chaplin (Art Director, s'il vous pliiiize) et Steve Vestergaard (the concepteur).

JOYSTICK: pourriez-vous, avant tout, nous donner un aperçu de vous-même ainsi que de votre compagnie? Le nombre de personnes travaillant dans la société, la date de sa création?

MICHAEL HIEBERT: Destiny existe depuis un tout petit peu moins de deux ans. Ces deux années ont vu notre nombre d'employés doubler. Actuellement, nous avons quatre employés qui travaillent à plein temps ainsi qu'un certain nombre d'autres personnes qui sont sur contrat de base.

Avant Destiny, Steve Vestergaard et moi-même, avons travaillé pour une société canadienne de distribution de logiciels qui se nommait Distinctive Software.

Bien des années auparavant, Steve et moi possédions une autre compagnie appelée Tronic Software qui s'occupait de développer des jeux pour Commodore Vic/20 et CBM 64.

J: Sur quels programmes avez-vous travaillé?

M H: Destiny est actuellement en train de mettre la touche finale aux versions MS DOS et Amiga de Creepers pour Psygnosis. Nous avons également réalisé une conversion d'un jeu de chez Quantum Quality appelé Solitaires Journey.

J: Comment en êtes-vous arrivé à réaliser un soft pour Psygnosis?

MH: Au départ, nous avons pensé que Creepers était un soft qui s'inscrirait assez bien dans l'esprit des produits proposés par Psygnosis. En Janvier dernier, j'ai commencé à mettre en route une démo de quatre tableaux du jeu qui a pris deux mois de création. Nous avons ensuite montré cette démo à Psygnosis et, en moins de quelques semaines, ils nous ont appelés pour nous dire qu'ils étaient intéressés. Nous nous sommes donc retrouvés à San José en Californie pour y conclure l'affaire.

J: Quel est le scénario de CREEPERS et comment définiriez-vous le jeu?

MH: L'idée, dans Creepers, est de guider vos chenilles jusqu'au doux refuge de leurs chrysalides à travers soixante-dix tableaux d'un jeu que je qualifierai "à l'instinct grégaire". Une fois à l'abri à l'intérieur de leurs cocons, les chenilles se transformeront en papillons. La difficulté croît au fil des tableaux.

Les chenilles peuvent se déplaçer pas à pas au sol ou se toumer en boule et voler le long du tableau. Dans la plu-

L'une des créations de Robert Chaplin.



Creepers

DESTINY SOFTWARE



Sélectionnez votre parcours du "combattant grégaire" dans une ambiance ..... glaciale. Le ton "Creepers" est donné (PC).



On ne nous avait pas menti: Les scrollings sont vraiment d'une technique révolutionnaire (PC).

part des tableaux, le joueur dispose d'une raquette qui lui sert à faire se transformer une chenille en boule et ainsi, lui permettre de voler. Les chenilles se transforment également en boule si elles sont détruites ou tombent dans des trous, etc.

Les tableaux sont regroupés en quatre sections appelées East, Moderate, Challenging ou Brutal. De nombreux tableaux (spécialement les plus difficiles) impliquent que vous résolviez une sorte d'énigme avant d'être complétés. Le dernier tableau est vraiment complexe.....

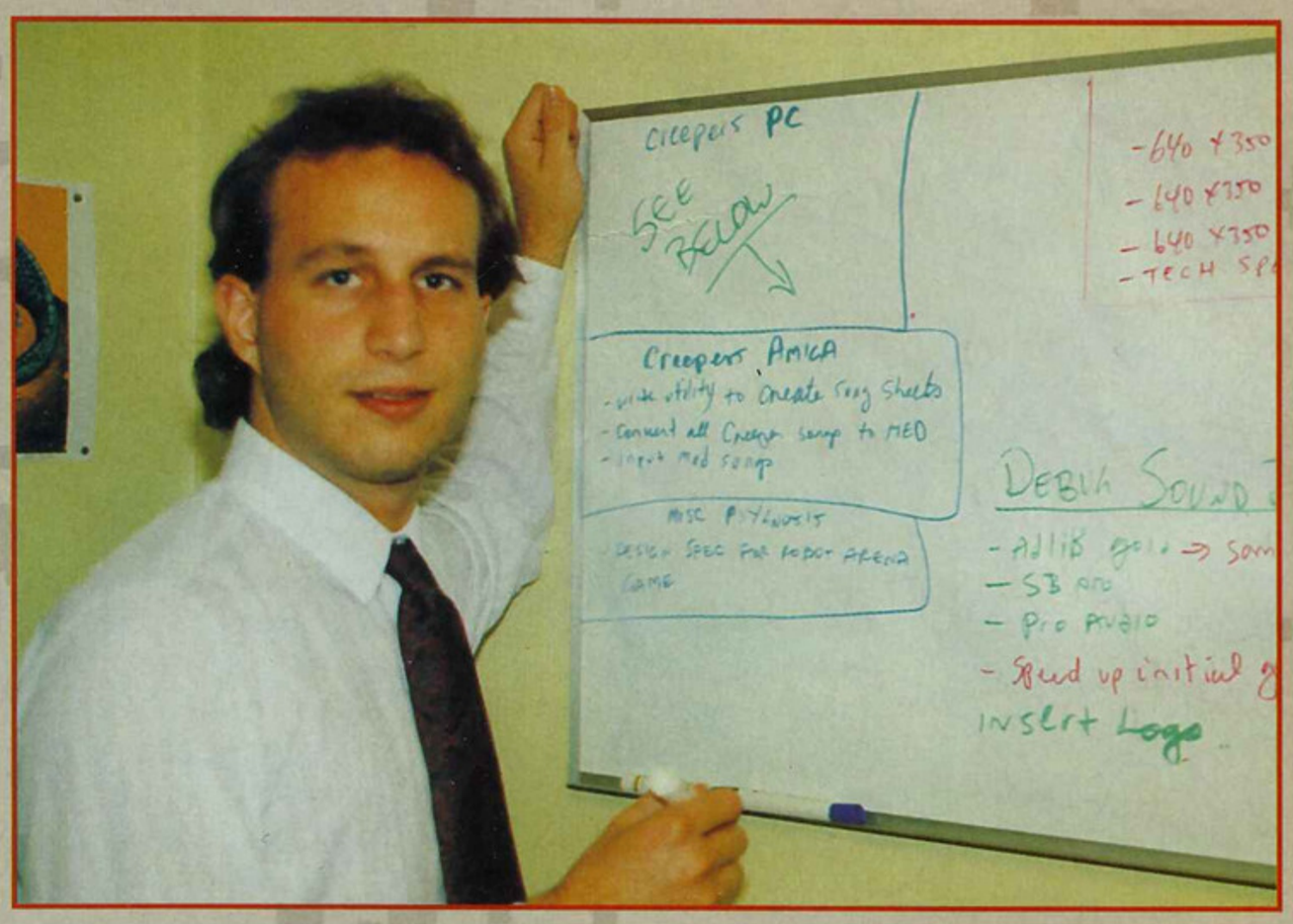
Vous avez en votre possession différents outils pour chaque tableau afin de vous aider dans votre mission. Ceux-ci vont d'articles comme des ventilateurs, trampolines et rampes, à des barres de rebondissement, des ponts et des bombes.

Chaque tableau contient aussi d'autres éléments (il y a un peu plus d'une centaine d'objets différents utilisables dans le jeu) qui sont spécialement affectés aux missions des chenilles. Par exemple, si une chenille tombe dans une tarte, un oiseau noir apparaîtra pour l'emmener dans un autre endroit du tableau. Cela peut être ou non à l'avantage du joueur.

La première impression pour un joueur qui se trouve devant Creepers est de constater la qualité et la variété. Chaque tableau est différent et se négocie différemment. Je crois que nous avons réalisé un jeu qui intéressera pendant longtemps.

Sachez utiliser à bon escient chacun des outils; ils se révèlent spécialement adaptés à chaque mission (PC).





Steve Vestergaard devant son tableau magique nous explique comment va se faire l'adaptation de Creepers. C'est... très clair !

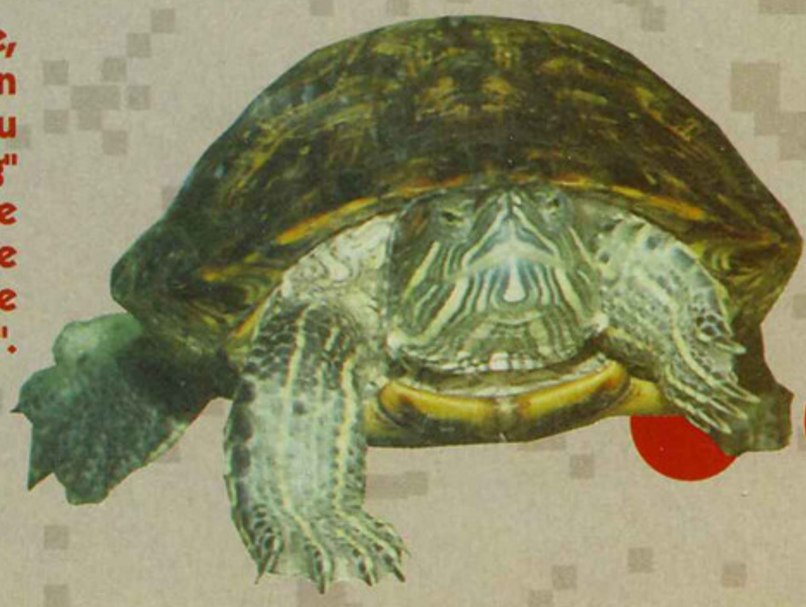
J: Sur quelles machines destinez-vous le jeu ainsi que son codage?

MH: Actuellement, Creepers n'existe que sur MS DOS et Amiga qui sont ceux sur lesquels nous les avons conçus. Mais nous prévoyons une application à la fois sur micro et console.

J: Y a t'il des caractéristiques spéciales ou d'autres idées novatrices dont vous êtes satisfait?

MH: Notre système de scrolling constitue vraiment une nouvelle avancée en matière de technologie.

"Notre mascotte, source d'inspiration pour la tortue du jeu. Son nom ? "Big" et elle vit dans notre bureau. Elle a une copine nommée "Friend" (amie)".



Michael Hiebert's



Effectivement, l'animation est plutôt bien fournie! On se croirait téléporté en plein Legoland (AMIGA) !



Vous évoluez au travers d'une foule de tableaux, tous plus incroyables les uns que les autres avec, en prime, des personnages des plus singuliers (AMIGA).

Nous avons recours virtuellement aux mêmes techniques, à la fois sur Amiga et IBM, afin d'obtenir un scrolling hyper rapide et beaucoup plus fin. Cela se retrouve en mode MCGA sur le PC et Super Half Brite sur Amiga. La version DOS PC développe aussi une large palette de sound cards, ce qui est une très bonne chose.

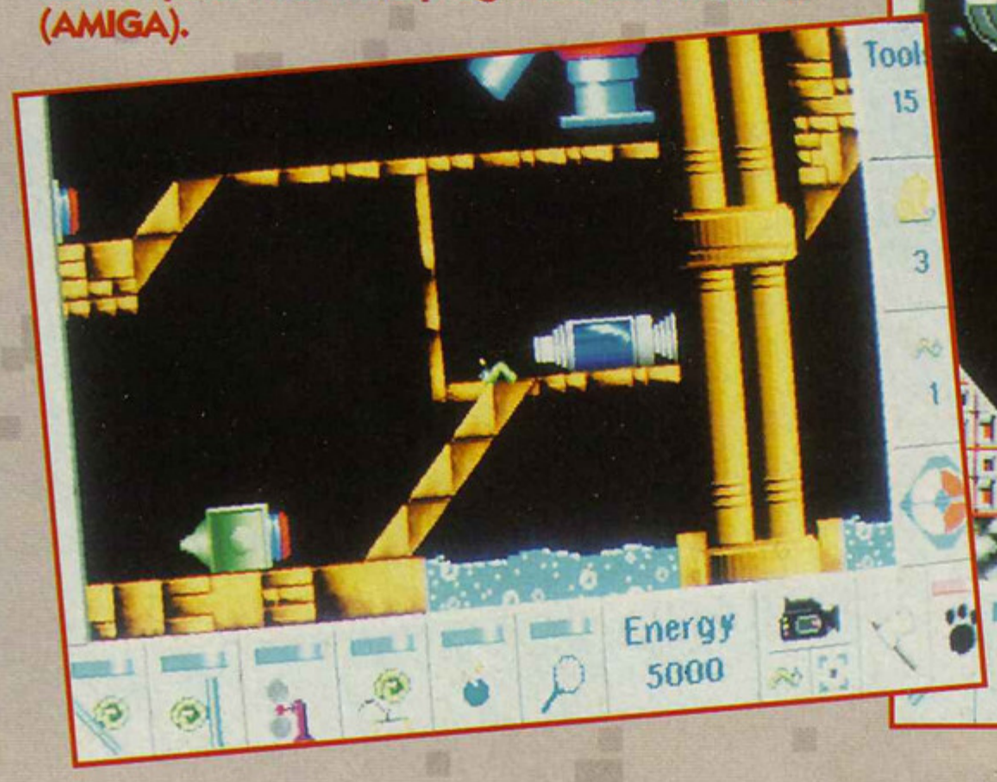
J: Vous devez avoir l'occasion de voir des tas de logiciels européens: pensez-vous qu'il y ait une différence reelle à la fois dans les techniques de programmation et dans les attentes entre Américains et Canadiens? Pensez-vous que votre programme soit plus destiné à un public européen?
MH: Creepers est l'un de ces quelques softs qui ont un attrait universel, non seulement au delà des frontières terrestres mais aussi au delà des barrières d'âge. Autant que je puisse comparer les produits européens à ceux des Etats-Unis ou du Canada, je dirai que les premiers semblent, en général, un peu plus rapides. C'est vraiment difficile à dire car en ce moment, vous avez des concepteurs Européens qui travaillent pour des compagnies américaines ou, dans notre cas, des Canadiens qui travaillent pour des compagnies européennes et américaines .

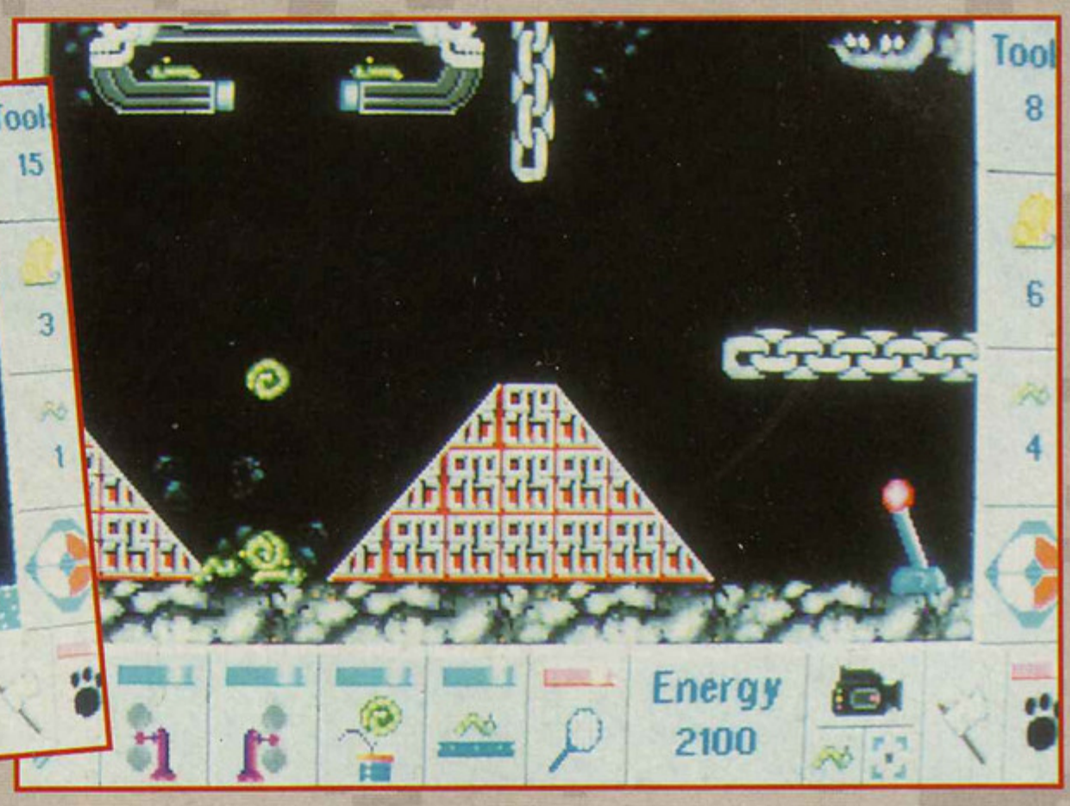
C'est le sens même du soft d'avoir recours aux multiples objets qui peuplent l'intrigue et qui sont là pour vous faire progresser au maximum (AMIGA).

J: Combien de temps a duré la réalisation de Creepers?
MH: Nous avons commencé la démo originale en Janvier, mais entre temps, il y a eu deux mois où nous n'avons pas travaillé sur le projet. Le temps total est à peu prés de huit mois.

J: Lorsque vous observez la scène informatique canadienne, quels sont les ordinateurs qui déve-

Les scrollings sont toujours plus évolutifs et hyper rapides. Pas le temps de s'attarder sur des impressions, ça bouge à deux cents à l'heure (AMIGA) !!



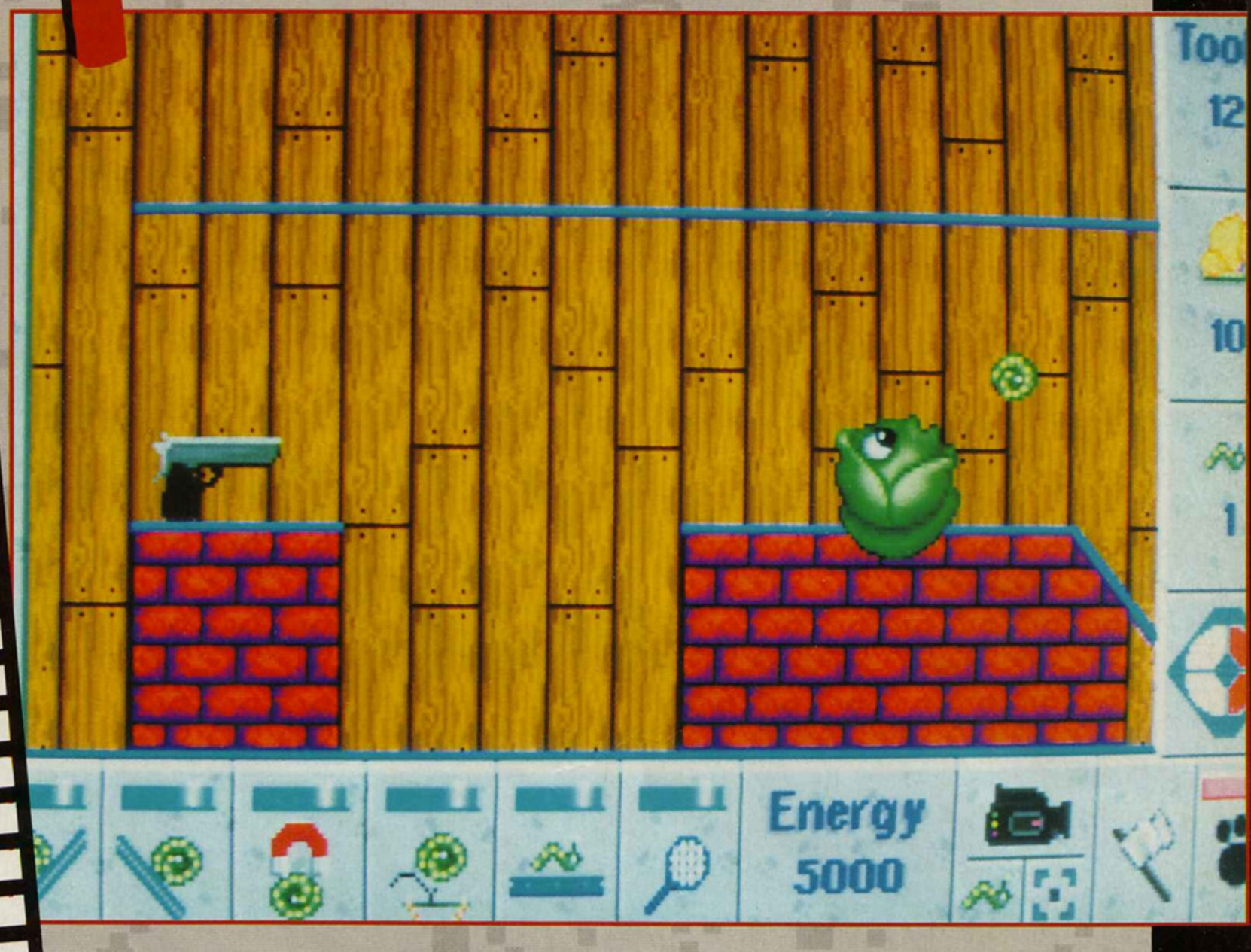


Creepers



PHOTOS : PC

A chaque tableau son mode de jeu, alors, préparez-vous à une adaptation de tous les instants!! Heureusement, la palette d'icônes est très bien fournie (AMIGA).



loppent le plus de softs de loisir et est-ce que l'Amiga est mort ou en train de mourir?
MH: Il est clair que le marché principal de l'Amiga est en Europe, mais enfin, il y a toujours une certaine fidélité pour ce micro, au Canada. Cependant, c'est le PC qui règne en maître ici.

J: Le Mac de chez Apple est-il un micro abordable et qu'en est-il, à votre avis, du boom des consoles? Quelle est la console la plus populaire au Canada?
MH: Le Mac subit un marketing très agressif en Amérique du Nord. Pour ce qui est des consoles, jusqu'à présent, la guerre fait rage entre Sega et SNES qui ne se font aucun cadeau.

J: Quel est votre jeu favori et y a-t'il des programmeurs ou designers européens que vous admirez?
MH: J'ai des tas de jeux préférés et cela dépend du type de loisir que je recherche. Certains de mes favoris sont Speedball 2, Populous 2 et Wing Commander 2. Quant à Steve (NDLR: le collaborateur principal de Michael), son jeu préféré est Creepers.

J: Pour finir, que nous réservez-vous pour l'avenir chez Destiny?
MH: Nous travaillons actuellement sur plusieurs produits qui sortiront à Noël prochain. Leur développement est encore si récent que je ne peux vous donner de plus amples informations mais vous en saurez plus, très bientôt.

Alerte rouge ! Un jeu stylo dans l'u



question n°2

A qui appartient l'épée Excalibur qui se trouve à Fantasyland ?

a) au roi Henri IV
b) au roi François 1er
c) au roi Arthur



question n°3

Quel célèbre écrivain de science-fiction est le héros du film sur 360° du Visio-narium ?

a) Aldous Huxley
b) Jules Verne
c) Dr Asimov



Euro Disney® RESORT

Le pays des merveilles

nivers de la Micro !

question n°1

Dans quelle attraction peut-on voir Michael Jackson dans un film en 3 D ?

a) Orbitron
b) Le Visionarium
c) Captain EO



question subsidiaire

En 10 mots maximum, trouve un slogan pour JOYSTICK.

qui vous emmène ailleurs.

jeu concours avec JOYSTICK gagnez

1 SEJOUR POUR 4 PERSONNES

50 PASSEPORTS POUR EURO DISNEY® RESORT

Remplis ce coupon-réponse (ou recopie-le sur papier libre) en répondant aux 4 questions ci-jointes et poste-le sous enveloppe avant le 31 décembre 1992 (le cachet de la Poste faisant foi) à l'adresse suivante :

concours Joystick/Euro Disney® Resort
103 Bd Mac Donald 75019 Paris

Un jury Joystick/Euro Disney désignera les 51 gagnants *le 8 janvier 1993 :*

1 Séjour pour 4 personnes, soit 2 jours / 1 nuit à l'Hôtel Santa Fe (valeur 4055 FF) et 50 entrées valables pour 1 personne (valeur 1 entrée 225 FF)

Le concours est ouvert à tous sauf aux membres d'Euro Disney Resort et de JOYSTICK. Les bulletins de participation et le règlement du concours peuvent être obtenus sur simple demande au magazine JOYSTICK, 103 Bd Mac Donald - 75019 PARIS. (Jeu gratuit sans obligation d'achat) Pour toutes informations ou réservations à Euro Disney® Resort, appellez le **(1) 49 41 49 41** ou tapez le **3615 EURO DISNEY.**

coupon-réponse

(1 seule réponse possible par question)

Q.1	a ☐	b ☐	c ☐
Q.2	a ☐	b ☐	c ☐
Q.3	a ☐	b ☐	c ☐

Question subsidiaire.....

.....

Nom .....

Prénom ..... **Âge** .....

Adresse.....

.....

Quelle console de jeux utilises-tu ?

.....

© Disney

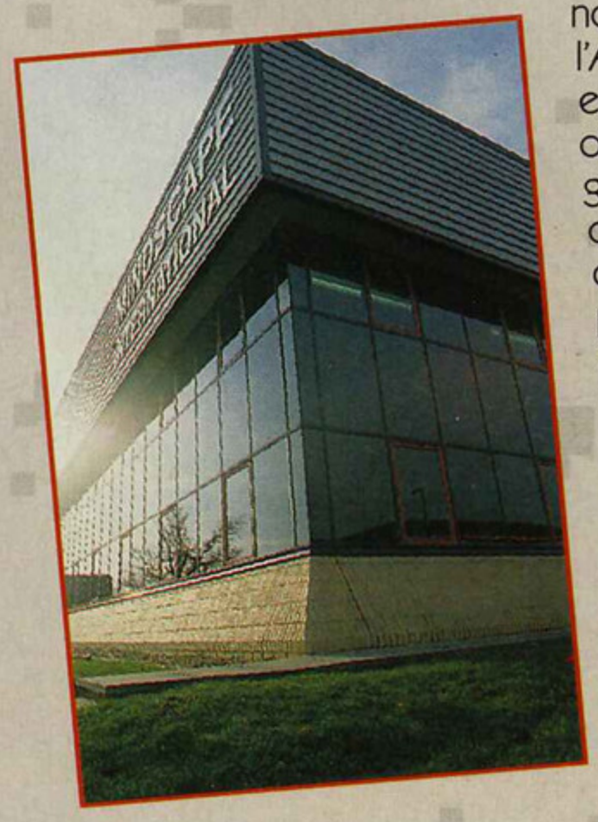
Mindscape



Interview de Geoff Heath de chez Mindscape et Ann Jacobs, responsable du marketing en Europe, à propos de Mindscape en général et de leur dernier soft, Battletoads

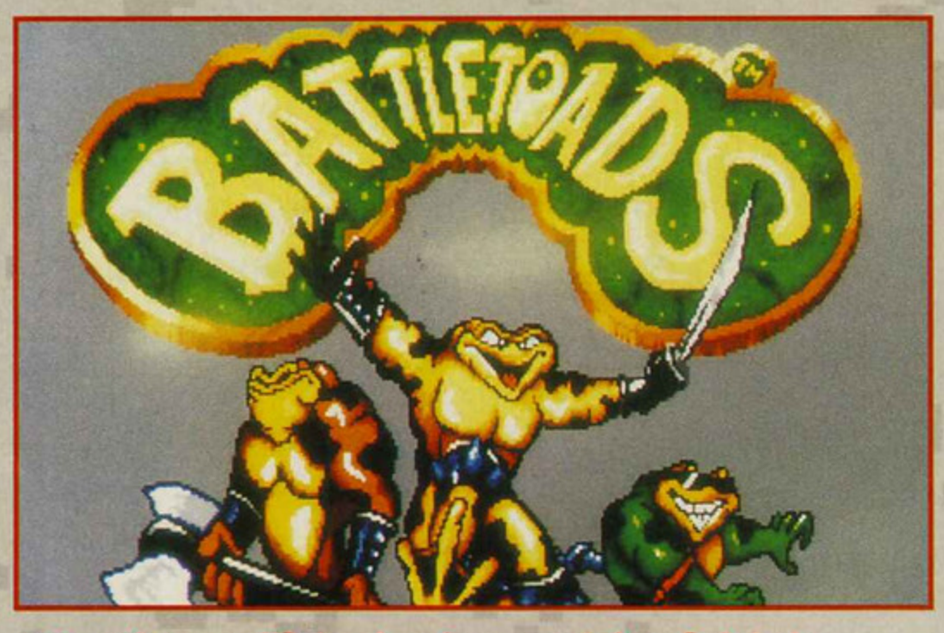
JOYSTICK: Pouvez-vous nous donner un bref aperçu de Mindscape ainsi que de vous-même?

GEOFF HEATH: Ma formation originale est la recherche et la distribution musicale et je me suis occupé de trouver des compositeurs de chansons durant une vingtaine d'années. Au sommet de ma carriére, j'ai dirigé une société du nom d'ATV pendant six ans, et parmi les divers centres d'intérêt que nous avions, il y avait Northern Songs (qui s'est occupée des Beatles). Là-bas, j'ai rencontré un avocat américain qui m'indiqua que j'avais un nouveau client: non pas un compositeur, mais une société de jeux videos appelée Activision qui faisait un véritable tabac avec cette console, l'Atari 2600. Bien que leurs produits aient été déposés en Angleterre, ils recherchaient quelqu'un pour créer une structure européene. J'ai engagé une personne pour s'occuper de ce département mais, au fil du temps, cela a pris une telle ampleur que j'ai décidé d'arrêter le développement musical pour m'occuper de cela à plein temps et de créer une structure en Angleterre. Depuis, pas mal d'eau a coulé sous les ponts puisque nous sommes passés de l'Atari 2600 à une véritable entreprise qui produit des jeux pour PC et Amiga! C'est à partir de là que j'ai pris des intérêts dans Melbourne House puis, de cette derniére, ai rejoint Virgin. J'y ai élaboré de nouveaux projets comme la premiére distribution des produits de chez Sega en Europe. J'ai participé au lancement de Sega en Angleterre. Un peu moins de quatre ans auparavant, j'avais été contacté par Mindscape Amerique pour créer un département européen. A ce moment, j'ai senti que Sega dominerait la compagnie et, mon intérêt étant dans les jeux, c'est comme cela que je me suis retrouvé chez Mindscape.



J: Quelle est la part de pouvoir de Mindscape Angleterre? Si vous voyez un jeu qui vous semble bon pour le marché européen, devez- vous obligatoirement prendre en compte le marché américain et attendre le feu vert des Etats-Unis?

GH: C'est exact. Software Toolwork est maintenant la société parente de Mindscape. C'est bien moi qui signe les jeux mais je désire que les Americains soient aussi impliqués que moi. Lorsque nous étudions un produit, je le regarde et ne dis pas qu'il est idéal pour l'Europe mais pour les deux marchés. Mindscape Europe est une société qui se suffit à elle-même, ce qui implique que nous contrôlions nos propres affaires dans le domaine financier.

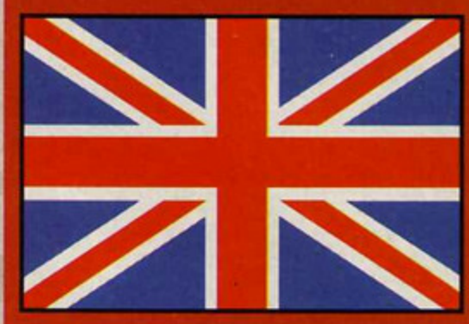


Attention, voilà le dernier produit génial de Mindscape. Attachez vos ceintures !

ANN JACOBS: Personnellement, je crois que l'on fait tout une mythologie des différents marchés de pays à pays. D'accord, il y a des différences, mais ce que désirent, grossomodo, les joueurs, reste la même chose..... de bons jeux!!! Nous procédons constamment à une étude du marché individuel. On peut voir cela d'une autre façon. Nous essayons de trouver le point commun existant entre les pays et toutes les similarités présentes à l'intérieur d'un programme. Dans

pe Ann Jacobs Geoff Heath

MINDSCAPE



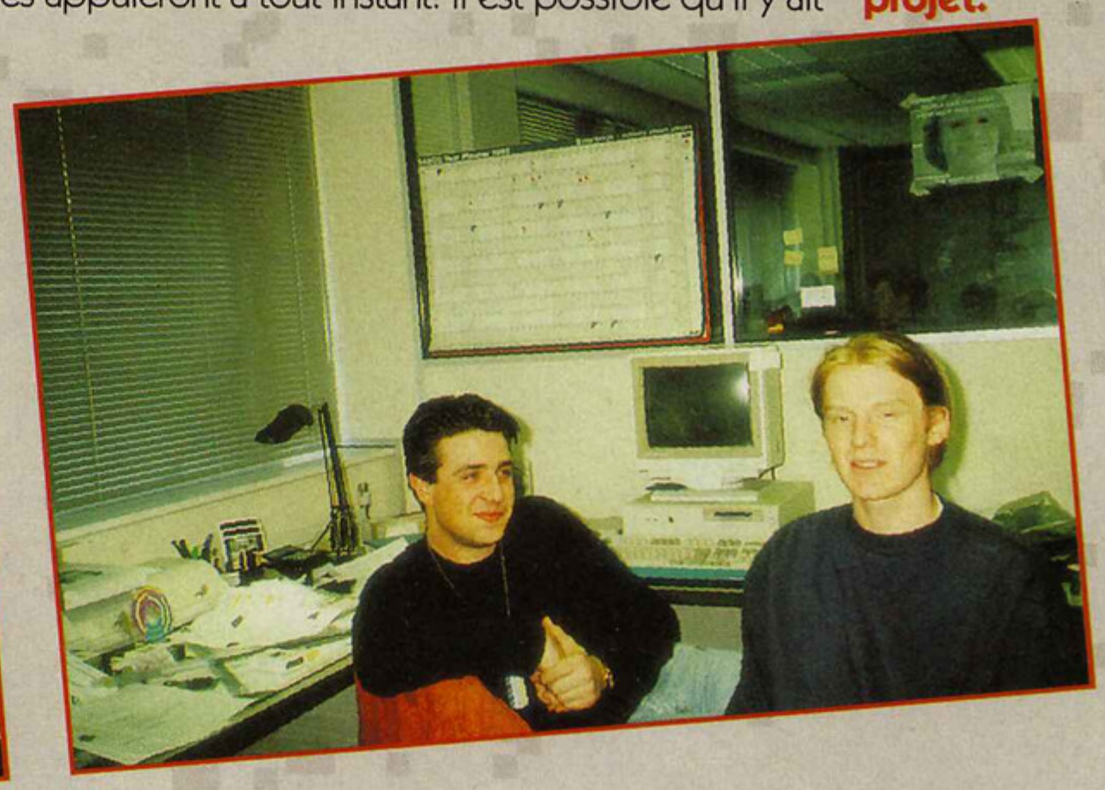
cette mesure, il nous arrive d'essayer un produit et de le localiser afin de prendre les mofications en conséquence. C'est la raison pour laquelle nous ne changeons jamais la terminologie originale en d'autres langages. Nous la localisons, ce qui signifie qu'un peu plus du langage de présentation sera modifié. C'est une démarche assez minimaliste mais c'est important.

Nous n'établissons jamais de cibles sur les pays. J'ai cette philosophie que, quel que soit l'âge ou le pays de l'utilisateur, ils sont à prendre en considération, sans distinction.

J: Est-ce que la perte d"Origin" a été douloureuse et prévoyez-vous de travailler vous-même sur des produits de type Original Dungeon?

GH: Bien sûr que cela à été difficile. Si nous avions eu les moyens de garder Origin, nous l'aurions fait, mais ce n'était pas le cas. L'option était alors d'acheter Origin. Remplacer Origin ne se résolvait pas seulement en trouvant une société équivalente. Nous avons grandi avec Origin. Ce sur quoi nous avons travaillé depuis deux ans va commencer à porter ses fruits. Nous avons des tas de programmeurs prêts à être lancés pour l'année prochaine et sommes, actuellement, en train d'étudier la signature de plusieurs nouveaux contrats dans des départements assez divers du marché, et en matière de changement,





nous remplacerons certainement Origin par une société adéquate. Mais je ne crois pas que nous puissions dire "tiens, écrivons un jeu dans la veine d'Ultima",etc.

J: Depuis quelques mois, il s'est produit une remontée spectaculaire du PC. Pensez-vous que cela dure et, à votre avis, dans quel domaine du marché Amiga comblera cette lacune?

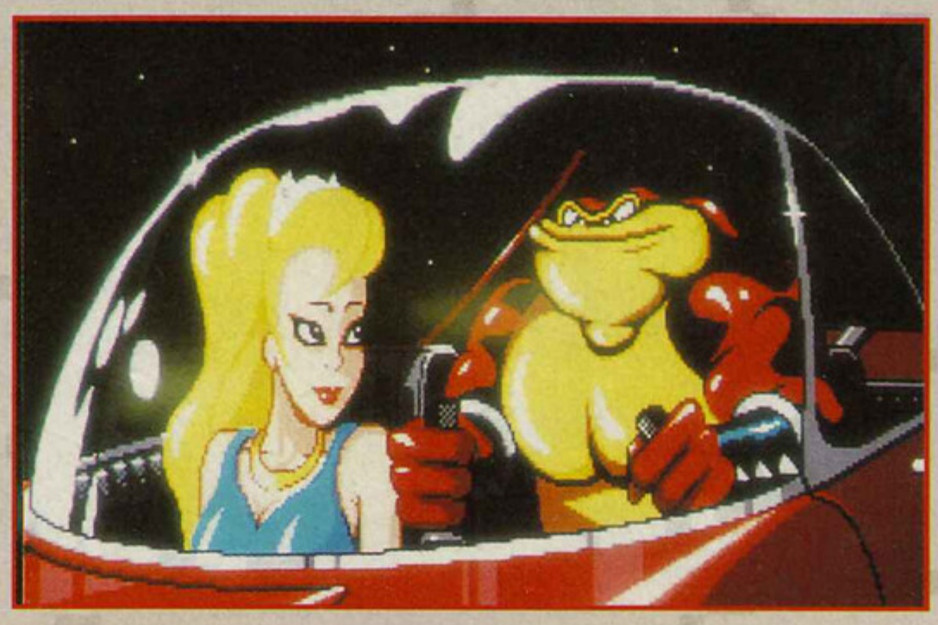
GH: Notre concentration sur le PC a débuté bien avant que les autres compagnies ne s'aperçoivent de ce développement rapide, ceci deux ans auparavant. Je dirai que le marché PC s'était developpé pour toutes les raisons que l'on connaît. De plus, les produits proposés sur PC se démarquent de plus en plus de ceux sur Amiga. Un bon exemple en est la série des "Ultima". Il s'agit plus d'un jeu de type PC que Sensible Soccer qui s'adresse plus particuliéèrement aux possesseurs d'Amiga.

Nous continuerons à supporter Commodore pendant longtemps, ce qui implique directement l'Amiga. Nous croyons beaucoup en eux. Je ne peux imaginer la disparition de l'Amiga, même s'il se dit pas mal de choses à propos de cela!

Vous avez dit que vous pensiez que la plupart des sociétés tendaient à catégoriser les jeux et leur développement, en lancant, par exemple, une simulation ou un jeu sophistiqué sur PC, ou en faisant un soft d'arcade pour console qui sera parfait s'il peut tourner sur Amiga.... Eh bien, en fait, Mindscape fait exactement le contraire. Nous avons poussé le PC comme aucune autre société depuis deux ou trois ans. Notre idée sur Amiga est que si Commodore avait gardé le 500 comme machine de base, celui-ci serait juste devenu une machine budgétaire.. le 64 des années quatre vingt dix. Etant donné qu'ils améliorent constamment cet ordinateur, il est certain que le A1200 est une machine attrayante qui a pris pas mal d'avance technologique. Mais les choses vont bien pour Commodore. Nous voyons qu'ils s'améliorent constamment en tenant compte de leur époque et nous les appuieront à tout instant. Il est possible qu'il y ait pas mal de confusion entre les différentes machines: 500,600,1200,1500,3000, etc.. mais le fait est que Commodore ne s'est pas contenté de garder l'Amiga comme locomotive. Ils ont un souci permanent d'amélioration.

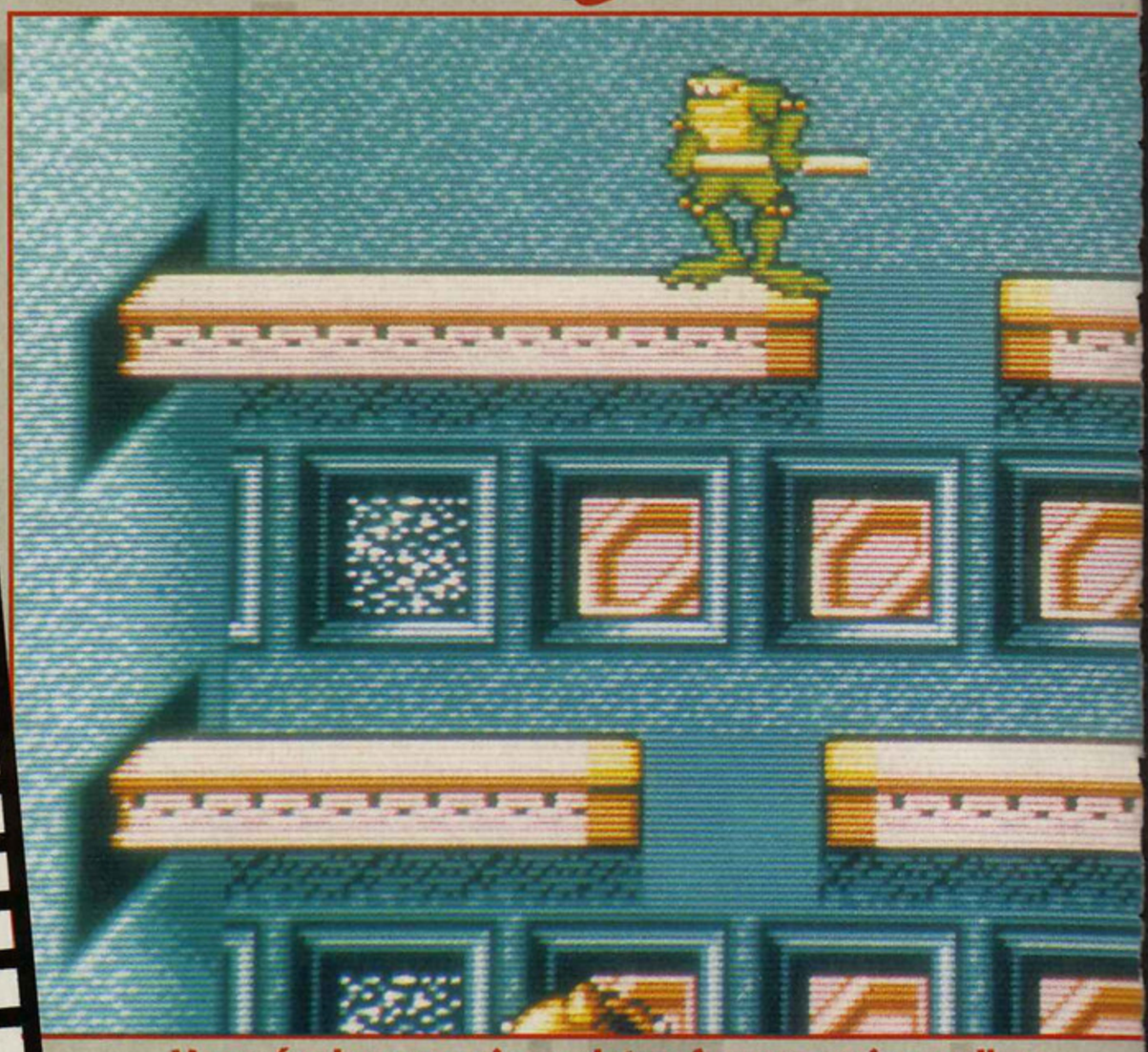
Mindscape, c'est toute une équipe, comme vous pouvez le constater. Ici, les programmeurs ainsi que les responsables de projet.

ANNE JACOBS: Nous venons juste de tenir une réunion où nous nous sommes entretenus des produits sortis depuis les deux dernières années, et l'Amiga tient une place vraiment prédominante dans nos projets.



Bon, eh bien, je crois qu'au niveau visuel il n'y a pas grande critique à faire, c'est du top !!!

Mindscape



Vous évoluez aussi en plates-formes mais quelles plate-formes!!!!

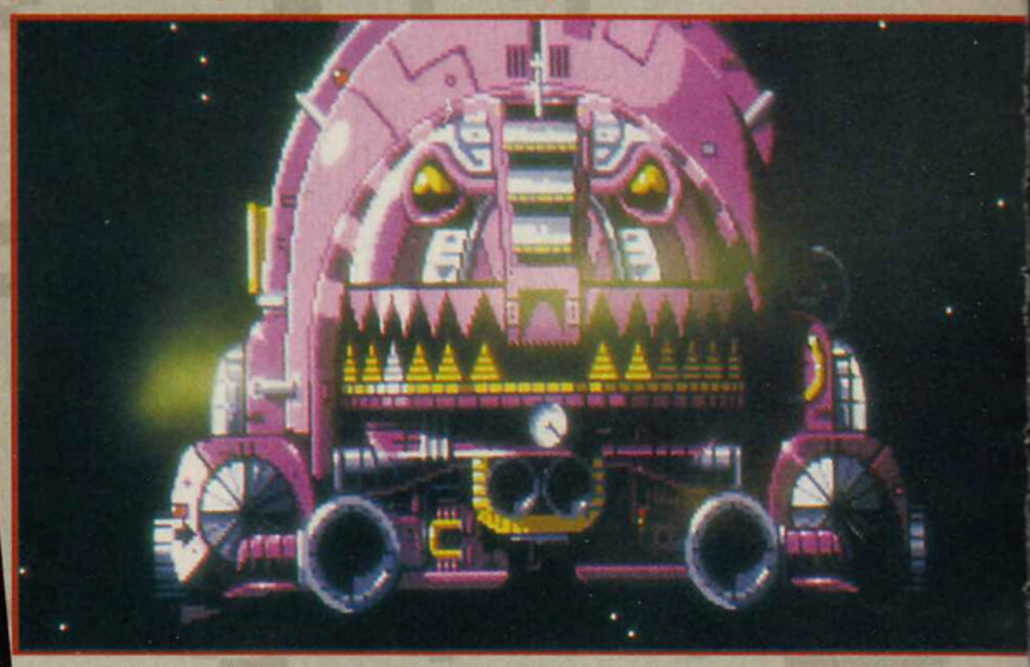
J: Est-ce que Atari fait aussi partie des projets de Mindscape?

GH: Non, pas du tout!!!!!!!

J: Votre société a toute une gamme très diverse de produits. Quels sont les formats d'ordinateur qui vous inteéressent tout spécialement: CDI,CDTV, NEW FALCON ou bien est-ce dans votre politique de développer des jeux qui sortent un peu des sentiers battus et qui peuvent néanmoins marcher?

GH: Nous ne testons pas le marché. Nous sortons des programmes pour un marché spécifique parce que nous savons qu'il y a une demande de l'utilisateur de base. Nous laissons les autres sociétés effectuer le testing. En ce qui concerne le CDI, nous l'avons observé depuis les deux der-

Voilà l'une des nombreuses extravagances du soft. Seulement, chez Mindscape, on "extravague" plutôt bien, vous ne trouvez pas ?





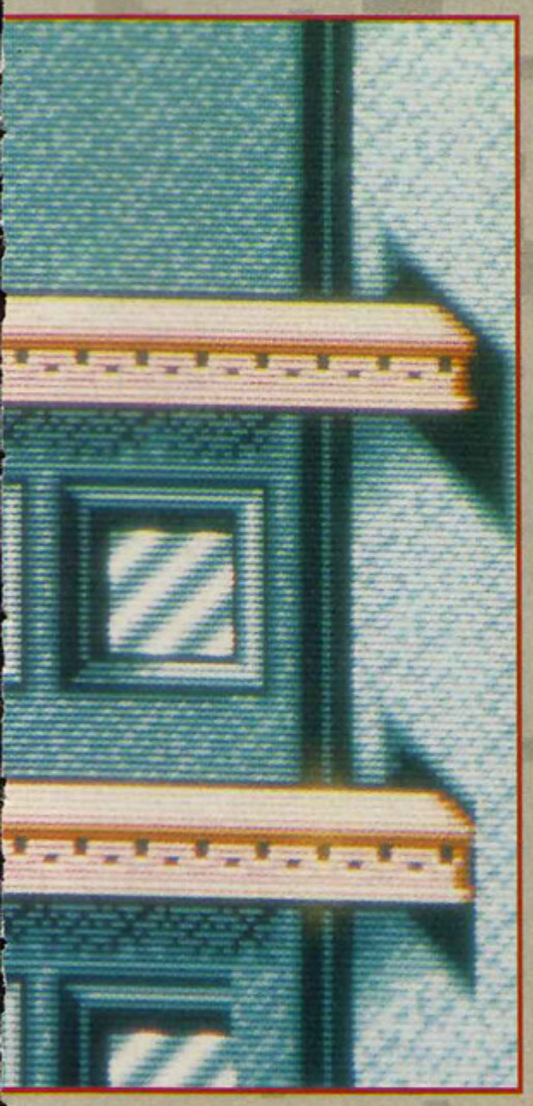






Il faut rendre à César ce qui est à César, et il était bien normal que la star de Battletoads tombe sous les flashes de Joystick!

nières années et mon sentiment est que cela va être un produit fantastique dans un avenir proche, mais c'est vrai que pour le moment, il n'est pas vraiment utilisé comme il se devrait, et, jusqu'à ce que cela se fasse, je ne sais pas quels types de programmes nous pouvons écrire pour ce système. En tout cas, ce ne sera certainement pas pour le Falcon. J'ai cet idéal de voir chaque foyer équipé à la fois d'une console et d'un micro. Je crois que le ciblage du marché sur chaque machine va se développer de plus en plus, et qu'il en sera de même quant à l'utilisation.



Nous avons déjà plus de quarante titres sur CD ROM, et sommes, de ce fait, déjà bien impliqués dans cette partie du marché; je crois que c'est une progression naturelle et inévitable.

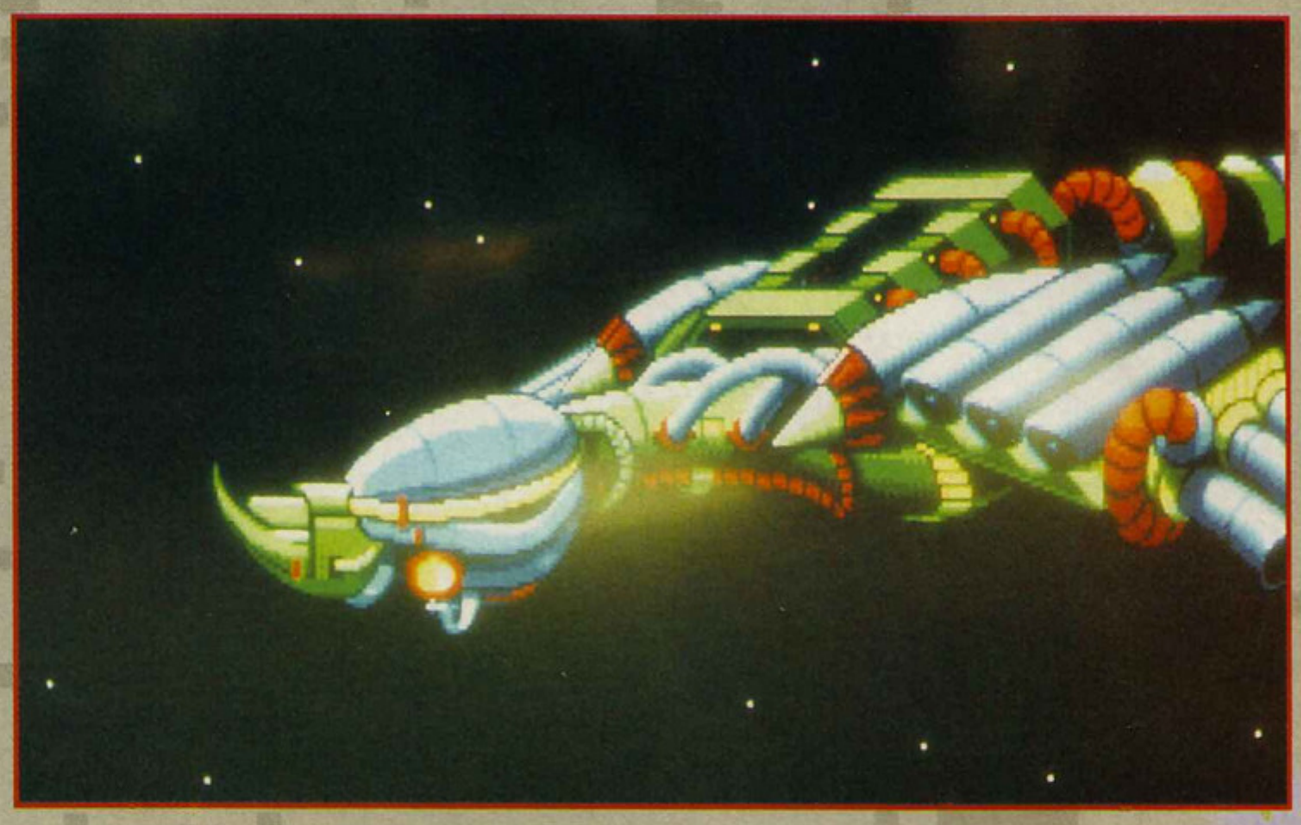
Nombreux sont nos programmes sur CD ROM qui se basent sur des references, mais nous sommes en train de combiner des éléments d'interactivité avec des éléments de loisirs et les choses semblent bien se présenter. La première fois que nous avons présenté Animals, les gens ont été surpris. Lorsque nous avons effectué un pré-lancement où vingt gérants de magasins ont pu le voir, ils n'arrivaient pas à croire que ce package puisse être à la fois aussi facile d'accés qu'agréable à jouer. Ce fut pour nous une grande satisfaction car il s'agissait de l'avis de personnes vendant sans arrêt des jeux pour micro. Nous sommes vraiment en train de lancer cette machine. Si les gens ont pris conscience de l'importance du marché PC, ils doivent être plus que satisfaits. Les gens ont revu leur approche et leur attente sur les machines.

J: Que pensez-vous à propos du Japon?

GH: Eh bien, nous avons un département là-bas, donc, le territoire nous y est pas mal acquis. Il s'y trouve de nombreux possesseurs de PC mais vous savez peut-être que le Dos américain et Européen ne tourne pas sur leurs systèmes, ce qui fait que le plus grand ordinateur personnel de base du monde, le NEC 9800, ne peut appliquer nos produits. D'ailleurs, les jeux qui ont été écrits au Japon ne tournent pas ailleurs. C'est un travail de reconversion énorme d'adapter ces programmes aux standards européens. L'inverse est également vrai. Les sociétés européenes ont eu beaucoup de succès lorsqu'ont été adaptés des programmes sur leurs systèmes et il se trouve que des boîtes comme Hudson, Koei et Hudson, ont du succès en Europe. C'est un marché gigantesque, à la fois dans le developpement d'idées originales, de programmeurs, et tout simplement, de vente de logiciels. Peut-être le plus important qui soit. Ce qui se passe est que Microsoft est actuellement en train de développer un Dos qui tournera au Japon, et la plupart des compagnies japonaises de hardware, commencent à prendre sérieusement en considération ce nouveau Dos de chez Microsoft. Cela signifie que très bientôt, nous devrions pouvoir faire marcher ces programmes japonais et vice versa.

Préparez-vous, la menace gronde... encore une fois, on découvre une vraie recherche de programmation

J: Les projets de Mindscape pour 1993 sont-ils de continuer à travailler sur tous les fronts ou, au contraire, de vous spécialiser?



H: Nous avons des projets sur trois ans et nous n'en sommes qu'à la moitié, mais déjà, les choses se présentent trés positivement. Nous allons étendre la base de nos programmes en Angleterre et certainement à la France et à l'Allemagne où nous avons des sièges. Battletoads, par exemple, constitue l'un des premiers jeux adaptés spécialement au marché Européen et, de plus, nous avons tout un tas de titres originaux déjà en route pour 93. C'est véritablement en matière de développement de logiciels que nous allons travailler et centrer notre action. Nous allons garder des labels extérieurs, comme Renegade, pour leur qualité de spécialisation, dans certains types de jeux ou Mindscape n'intervient pas. En matière de jeux de plates-formes, on ne peut avoir mieux que Gods ou même Fire And Ice, et en football, il est difficile de dépasser Sensible Soccer.

Nous avons un catalogue de titres de très bonne qualité, avec des inédits, prêts pour le CD ROM pour 93. C'est un peu tôt pour en parler mais sachez qu'ils sont nombreux!

En ce qui concerne le CDTV, son problème est d'être en avance sur son temps dans la mesure où il est arrivé avec un catalogue de logiciels trés réduit; cela est un handicap. Nous devrions y sortir Sensible Soccer pour Noël. Ecrire un programme spécial pour le CDTV qui puisse utiliser ses capacités au maximum, représente un travail de deux ans et cela fait moins longtemps que ce système est sorti. Pour parler franchement, je crois que le CDTV commencera à décoller s'ils arrivent à tenir la distance encore un an, car à ce moment là, vous pourrez y voir des logiciels tout à fait intéressants... nous en avons et ils semblent très bons! Je n'en parlerai néanmoins pas car ils ne seront totalement terminés que dans un an.

Toute la graphismologie s'inspire des techniques de cartoon, tant au niveau du design basique qu'à celui des couleurs et luminosités qui sont superbes.



Mindscape

J: Est-ce que Battletoads représente le début d'une série de jeux d'arcade? Est-ce que c'est un véritable challenge pour vous et est-ce que la licence fut facile à acquérir?

NN JACOBS: Nous avons déjà reçu une demande massive du jeu et il n'est même pas sorti... lLe niveau d'intérêt a dépassé toutes nos espérances! Nos lignes téléphoniques ont été saturées durant plusieurs jours avec des gens qui demandaient quand le jeu sortirait. Cela nous procure pas mal de satisfaction et d'excitation.

GH: Cela se présente vraiment fantastiquement. Il fut très difficile d'acquérir la licence. Je ne crois pas que vous puissiez voir beaucoup de licences venant de chez Mindscape. Si nous en trouvons une qui corresponde à notre catalogue, alors c'est bon, mais nous ne les recherchons pas spécialement.

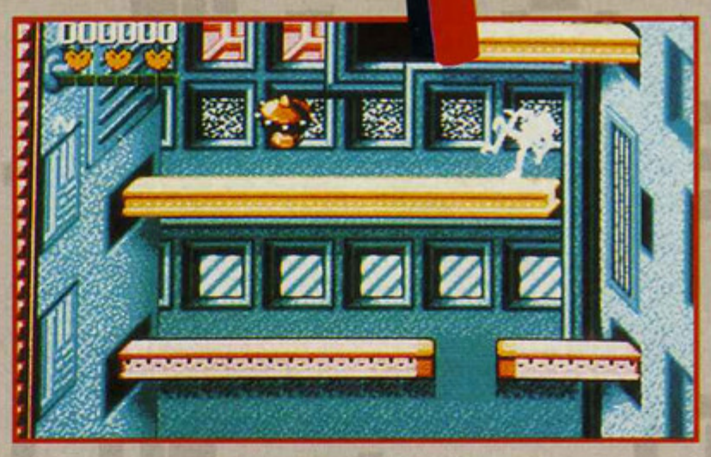
Battletoads est vraiment quelque chose de spécial. Ocean s'est remarquablement distingué en obtenant les licences et je ne nous vois pas en train de rentrer en compétition avec eux à ce niveau.

J: Pensez-vous que le marché des consoles devienne de plus en plus prédominant et ceci au détriment de la scène micro?



De retour en plate-formes où il vous faudra faire preuve de la plus grande ingéniosité, et d'une dextérité digne d'une... grenouille!!!!

GH: Si je reviens à nos débuts, le marché de l'Atari 2600, force est de constater, qu'il s'est essouflé et tout cela a mal fini. C'est l'une des raisons pour lesquelles Activision a eu tant de problèmes car ils ont développé trop de produits sur le 2600 et trop investi sur ce dernier. Quelques critiques sont à faire quant à l'action de Nintendo et de Sega sur le marché, mais je crois que, bien que ceux-ci sortent trop de produits, il n'y pas de risque véritable que la situation leur échappe. Nintendo et Sega contrôlent tous deux le marché de façon remarquable. Certaines personnes sont frustrées par le temps de sortie d'un soft, mais je pense que c'est une chose nécessaire pour éviter la lassitude, et, de surcroît, cela permet de disposer d'un catalogue de jeux toujours plus intéressants pour une année entière. Pour ce qui est de la scène micro, il me suffit de regarder Mind-



Battletoads vous réserve parfois des surprises agréables ou désagréables

scape pour m'apercevoir que l'ordinateur est aussi important dans certains domaines, comme le CD ROM, et est même en train de devenir encore plus important au niveau de ce marché.

J: Avec le recul, est-ce que 92 a été une bonne année pour Mindscape?

GH: Nous travaillons sur tous les formats et sommes même en train de développer des softs sur Sega, bien que depuis l'année dernière, nous ayons tendance à nous focaliser sur des jeux pour Nintendo.

Côté micro, les choses vont tout à fait bien aussi; donc, nous ne nous plaignons pas. Il semble qu'il y ait plus d'intérêt de la part des medias pour la scène micro, avec tout un tas de shows TV informatiques à l'appui. Les gens se rendent compte que le marché est gigantesque. Le marché micro et celui des jeux vidéos anglais, où nous établissons nos statistiques, est plus important que celui de la vente video à proprement parler, ainsi que de celui du disque. Il est étonnant que les medias aient mis tant de temps à prendre conscience de cette réalité. Je crois que ces shows télévisés sont là grâce aux consommateurs!!!

J: Ann Jacobs, pensez-vous qu'il y ait un véritable marché féminin que nous ignorons?

ANN JACOBS: Oui, c'est très intéressant. Je ne crois pas que ce soit un produit spécialement destiné aux femmes, au départ. La plupart d'entre elles préfèrent des jeux de rôle ou de résolution d'énigmes. Le public feminin plus âgé se sent menacé quelque part par la machine. Mais nous espérons, et tendons à satisfaire la clientèle féminine; nous ferons tout pour cela; ce qui ne veut pas dire que nous proposerons des produits du genre Sindy ou Barbie. Simplement, nous sommes conscients du fait que c'est un marché en majorité masculin, ceci n'étant pas une raison pour que les femmes ne puissent avoir autant d'amusement et d'implication dans les jeux que les garçons. Nous sommes très sérieusement en train d'examiner ce marché, alors faites passer le mot!!!!

J: Vos jeux favoris ou les gens que vous respectez le plus?

GH: Ocean, parce qu'en matière de longévité et d'attrait toujours renouvelés, ils l'emportent haut la main. Ils font les choses exactement comme elles doivent l'être. Même s'ils ne sortent pas toujours les meilleurs produits, leur constant éveil au marché l'emporte sur le reste. Mes jeux favoris.....eh bien.. je ne m'en rappelle d'aucun en ce moment.

ANNE JACOBS: Championship Tennis.

J**: Vos passe-temps?**

GH: J'adore MTV!!!

AJ: Oui, moi aussi.

J: Le mot de la fin, Geoff?

GH: C'est une bonne chose que Sony et d'autres boîtes travaillent sur CD ROM car ces disques d'argent sont la clé du futur.

FLASHBACK

Il existe des mystères dont il ne vaut mieux pas soulever le voile, de peur qu'un seul souvenir ne vous tue.











Delphine Software
INTERNATIONAL
150, Bd. Haussmann
75008 Paris
16 (1) 49 53 00 83

Amiga, PC, Atari, Megadrive

U.S. GOLD

Links 386

Mais qui est donc Zake McCabe? Il s'agit du technicien et programmateur partiel de l'une des simulations de golf les plus impressionnantes étant disponibles actuellement sur PC: Links 386. De passage à Birmingham, Angleterre, j'ai pu le rencontrer au Belfry qui est l'un des parcours de golf les plus prestigieux du monde, celui-la même où les Etats Unis avaient remporté la coupe il y a dix ans. C'est lui qui s'est chargé d'adapter ce parcours de la façon la plus fidéle possible dans un soft.



JOYSTICK : Ok, Zeik, allons droit au but : comment avez-vous réussi à adapter toutes les données et caractéristiques d'un véritable parcours de golf dans un format ordinateur ?

ZEIK : La première chose que nous faisons consiste à nous rendre sur le parcours de golf pendant trois ou quatre jours pour y jouer pendant un moment, afin de mieux nous familiariser avec les sensations de ce jeu que nous devrons restituer par la suite. Cela nous permet également de nous familiariser avec les nouvelles possibilités de jeu que developpe ce sport. Nous allons aussi sur le terrain avec une caméra vidéo pour y tourner tout un tas de films sur les aspects importants et nous digitalisons, par la suite, ces images. Certains des bunkers, grands arbres ou trous, sont, en fait, les authentiques éléments présents sur le parcours. Bien évidemment, nous nous occupons de veiller à sélectionner nos films afin d'en tirer la meilleure qualité. Bien que nous restituions parfaitement les vues au sol, nous regrettons tout de même de ne pouvoir développer encore mieux les vues aériennes durant les lancers, mais il nous faut malheuresement tenir compte des conditions climatiques qui ne sont pas toujours excellentes . Le temps a été nuageux depuis quelques jours et nous préférons attendre le soleil avant de repartir à bord de l'hélicoptére. Ceci permet à la fois de mieux mettre l'accent sur les ondulations de terrain et aussi de mieux focaliser les différentes étapes.

J : Pour les coups au sol, quelle proportion de cassette utilisez-vous et avez-vous recours à des techniques particulières ?

Z : Nous avons tourné environ deux heures de film. Nous prenons des vues de tous les tees présents sur chacun des dix-huit trous et, généralement nous filmons à peu près la moitié de cette quantité en prenant les Fairways et chaque trou. Nous nous tenons perpétuellemnt informés des éventuelles modifications, de façon à disposer de toutes les données concernant la dimension des arbres ou l'emplacement des bunkers, afin que notre équipe puisse commencer à travailler sur ces informations dès notre retour. Les outils qu'ils utilisent sont les traditionnelles palettes graphiques mais, bien évidemment, nous nous sommes occupés de développer nous-mêmes nos propres techniques de luminosité, de représentation de toute la logistique que comprend le golf. Chaque membre de notre grande équipe reçoit un exemplaire de la vidéo tournée, ce qui lui permet d'avoir une sensation de joueur avec des vues de chaque trou. C'est, en outre, grâce à cette vidéo, qu'ils pourront observer le terrain, les contours, etc.. pour travailler à partir de ces éléments. Mais permettez-moi de vous expliquer ce processus de création dans sa totalité : nous commençons tout dabord par prendre un plan gris du parcours. Topographiquement, il s'agit d'une vue aérienne de celui-ci. Puis nous recevons généralement des informations supplémentaires des clubs auxquels nous rendons visite. Ces plans ont les contours originaux des surfaces authentiques. Nous avons le concours d'un expert architecte en matière de surfaces complexes, qui est à même de dessiner les contours et de créer les données, le sol et le terrain. Une fois toutes ces données entrées, nous avons alors un parcours particulièrement difficile d'accès, où toutes les informations sont stockées sur base de

Zeik McCabe

données. Nous saisissons ensuite ce parcours afin de le remettre aux soins du programme élaboré par l'architecte. Grâce à ce programme, nous sommes en mesure de dériver les données sur des axes x, y et z, et cela nous permet de créer les courbes et les écarts d'altitude. Il s'agit d'un programme très sophistiqué qui ressemble à un package de programmation.
Le processus d'élaboration du parcours est le plus long et le plus complexe. Il demande infiniement de patience et de manipulation de données pour pouvoir créer les fairways, bunkers et pour peaufiner la forme exacte. Six personnes y travaillent durant à peu près six semaines et ils doivent rendre les données récupérées utilisables.
Jusqu'à ce stade, nous n'avons utilisé que des informations que nous ont donné d'autres personnes. C'est maintenant que nous commençons à utiliser nos propres moyens. Les éléments relatifs au parcours changent tout le temps et nous devons constamment les réactualiser afin de ne pas être obsolètes. C'est pourquoi nous disposons de nos propres enregistrements. Ensuite, tous les clichés pris des différents éléments (arbres, drapeaux, bunkers,etc..) sont digitalisés et placés dans la base de données. Pour faire accélérer le processus, je vais moi-même en hélicoptére filmer des drives de grande altitude sur tout le parcours, ce qui nous permettra d'obtenir la précision necessaire. Je consacre deux heures à filmer cela, mais parfois il arrive que la qualité ne soit pas au rendez- vous, ce qui nous oblige à avoir recours au simulateur pour pouvoir progresser. A chaque instant, nous utilisons des vues au sol et aériennes tournées en video, afin de mieux pouvoir dessiner le parcours et ses périphériques. Sur le Belfry, pour prendre un exemple, les moyens dont nous avons pu disposer sont excellents, mais lorsque je monte en hélicoptére pour établir mes propres cartes, je sais que celles-ci seront sensiblement différentes de celles du Trophée Ryder dans la mesure ou la compétition approche et elle implique une reconstruction des parcours majeurs. Il y a de nouveaux bunkers, de nouvelles techniques permettant aux spectateurs de visualiser plus facilement le parcours, etc..
Lorsque nous commençons les prises de vue aériennes, nous démarrons à trois mille pieds de façon à avoir une vue générale du parcours dès la première fois. Nous descendons ensuite à mille cinq cent pieds pour prendre des vues partielles et nous allons rechercher des prises de vues encore plus précises de chacun des trous. Sur un parcours comme celui du Belfry, le minimum est de quatre cent pieds d'altitude. Nous commencerons par les tees et, au fur et à mesure que nous descendons, nous fermons les portes pour filmer les fairways. Nous en prenons des clichés, fairway par fairway, à peu près une centaine par trou. Lorsque ceux-ci sont imprimés, nous assemblons les images comme pour un puzzle et obtenons une vue d'ensemble détaillée de chaque green. Ces clichés vont constituer notre carte définitive. Lorsque nous plaçons des arbres, nous savons trés exactement où les mettre !! Les petits refuges et bâtiments de golf figurent tous sur le parcours. Avec tous les films que nous prenons au sol et en l'air, nous arrivons à un total de huit cents films sans compter la vidéo. Nous créons donc, à partir de tous ces élements, une vue panoramique complète du parcours et c'est ce que nous appelons les cellules. Elle sont réparties tout autour de la base de données du parcours, ce qui permet, lorsque l'on se déplace dans la base de données, de nous rapprocher de ces cellules, ce qui donne cette impression de perspective.

J : Programmez-vous et pouvez-vous nous donner une description de votre travail ?

Z : Non, mais je m'occupe de l'élaboration de certains parcours et des détails de certaines applications. Je fais pas mal de photos et c'est un hobby qui m'a pris bien avant que je ne rejoigne Access. J'ai une formation de concepteur graphique derrière moi, ce qui me permet de pouvoir mieux apprécier ce qui est visuellement bon. Mon travail consiste à rechercher et apporter tout ce qui peut être utile au niveau visuel, et à travailler sur le programme afin de le rendre aussi fidèle et réaliste que possible. C'est à moi de négocier le management des droits d'utilisation du parcours pour pouvoir les acquérir.



Je m'occupe aussi du marketing du programme et discute de tous les aspects de celui-ci avec Access. J'assiste aux tournois et essaie de me comporter le plus possible en professionnel. C'est un métier très intéressant !!!

J : Recevez-vous beaucoup de conseils de la part des joueurs professionnels et cela vous inspire-t-il ?

Z : Oui. Durant une compétition récente aux Etats-Unis, on trouvait, à l'intérieur des casiers, cinq moniteurs et claviers permettant aux joueurs de s'entraîner à Links chaque fois que le temps rendait la poursuite du tournoi imposssible; c'était assez flatteur pour nous d'observer tous ces joueurs professionnels amassés devant leur écran.
Marc Calcavecchia, l'un des meilleurs joueurs américains, a même été un sujet de plaisanterie de la part de ses concurrents qui lui reprochaient d'être mauvais à ce jeu et, après qu'il ait terminé, il a annoncé qu'il était trop fatigué pour disputer une partie entière devant l'ordinateur ! Nous discutons donc avec les pros, et ainsi, nous nous inspirons de leur expérience et de leurs conseils. J'ai envoyé des versions du soft en beta à plusieurs joueurs de haut niveau, et nous avons pu progresser à l'aide de leurs impressions. Au début, nous pensions utiliser le nom d'un grand joueur comme titre de jeu, mais après reflexion, nous avons décidé que cela donnerait un aspect limitatif à l'esprit même de ce grand sport, car nous ne voulions pas concentrer le soft sur les préférences d'un seul joueur. Je pense sincèrement que Links est un jeu

Bon, que peut-on dire pour qualifier ces images ?
C'est tout simplement stupéfiant de réalisme et de qualité.

Links 386

Voici comment travaille Zeik Mc Gabe : hélicoptére, prise de renseignements les plus divers, études de parcours, etc... rien n'est laissé au hasard et cela se voit dans le soft....

de qualité. Que peut-on demander de plus ?

J : Quelles sont donc les nouvelles évolutions prévues ?

Z : Je crois que Links 386 est là pour un bon moment. Il fonctionne très bien sur les 386 et 486. Cependant, il est possible que nous développions une version centrée sur une compétition, où vous pourrez voir les tribunes, les tours de télévision, les spectateurs, soins médicaux, casiers des joueurs, etc... et nous pourrons interagir avec tous ces éléments. Il est aussi possible que vous puissiez jouer avec des professionnels, ce qui développera certainement de nouvelles optiques de jeu. Si vous avez, à l'écran, des personnages d'une taille beaucoup plus importante, cela changera certainement la façon de jouer.
Nous sommes en train de réfléchir à tout cela. Access est partant et l'on sait qu'ils sont des pionniers en la matière, puisqu'autant que je sache, Links 386 est le premier véritable soft de divertissement qui tourne sur SVGA !

J : Pour finir, n'en avez-vous pas assez de travailler constamment sur le golf ?

Z : Pas vraiment. C'est agréable de parcourir le monde. De plus, j'ai aussi travaillé sur d'autres programmes de chez Access, comme Mean Streets où je me suis chargé de la séquence d'introduction video et des animations, ainsi que de Crime Wave. Tous les arrières plans étaient des images digitalisées que je me suis chargé de réaliser. J'ai, de plus, apporté mon concours au nouveau jeu de chez Access, nommé Amazon et qui est fantastique. J'ai parcouru pas mal de chemin : quand j'ai commencé, je n'avais qu'une caméra bon marché, maintenant, j'ai accès à un matériel fabuleux et cela ne fait que me rendre plus performant dans mon travail qui est toujours plus passionnant. Links a nécessité dix-huit mois de conception et je crois bien que la Data Disk prendra encore quatre mois de plus, ce qui m'assure d'être très occupé et d'envisager le futur avec confiance.





Immerse yourself in

THE LEGEND OF Kyrandia™

BOOK ONE

the first fantasy adventure in the series

FABLES & FIENDS™

PENETREZ DANS UN ROYAUME OU LA MAGIE EST REALITE!









L'équipe qui vous a présenté EYE OF THE BEHOLDER I & II propose sa nouvelle création THE LEGEND OF KYRANDIA. THE LEGEND OF KYRANDIA représente un monde de forêts sombres et mystérieuses, de rubis et d'émeraudes, de beauté et de secrets à découvrir, un monde merveilleux: le royaume de KYRANDIA. Des scènes fantastiques et une animation réaliste vous attireront dans cette formidable aventure. Vous serez étonné par sa facilité d'utilisation grâce à la souris. Les effets sonores et musicaux vous captiveront. THE LEGEND OF KYRANDIA n'attend plus que vous dans son royaume.

Virgin GAMES

Westwood STUDIOS™

Eye of the Beholder I & II, Advanced Dungeons and Dragons sont des marques déposées de TSR, FABLES AND FIENDS et THE LEGEND OF KYRANDIA sont des marques déposées de Westwood Studios, Inc. © 1992, Westwood Studios, Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. Tous droits réservés.
Les photos d'écran varient en fonction des systèmes.

Ned Lerner's Car and

Ned Lerner(à droite) et son fidèle assistant et ami Kusmiak. Un grand bravo à ces deux là pour le pari de Car and Driver qui a été remporté haut la main!

Plus de trois ans pour la réalisation de Car and Driver. Interview de Ned Lerner.



JOYSTICK: Combien de temps a duré la conception de Car and Driver?
NED LERNER: Trois ans et dix mois.
J: Est-ce que tout le travail à été réalisé en intérieur et aux USA?
NL: Le travail à été réalisé par les programmeurs et designers à New York, en Californie, Illinois et Massachussetts .
J: Combien de personnes participèrent au projet et quelle fut la spécificité de leur tâche?
NL: J'avais deux programmeurs principaux et un assistant programmeur. Deux designers principaux et un assistant designer. Au total, on arrive à six personnes.
J: Le programme se charge très rapidement. Tout d'abord, est-ce qu'il a été originellement programmé pour le PC et verrons-nous une version Amiga?
NL: Oui, ce jeu a été originellement programmé pour le PC. Il est très peu probable que nous développions une version Amiga.
J: Lorsque le jeu en était à son stade de préparation, avez-vous regardé d'autres titres comme Indy et Formula 1 et pensé que certains aspects puissent être améliorés?
NL: Oui. Cependant, j'ai essayé d'incorporer une définition originale et unique.
J: Dans quelle mesure avez-vous bénéficié d'aides techniques veritables de la part des conducteurs ou des compagnies automobiles, si c'est le cas bien sûr?
NL: Nous n'avons pas fait appel à des pilotes ou des compagnies automobiles pour obtenir un support technique. Nous nous sommes servis de grands ouvrages traitant du pilotage.
J: Quelles sont les qualités du jeu dont vous êtes le plus fier, et décririez-vous le soft simplement comme une simulation automobile?
NL: Je crois que le jeu est très amusant à "piloter" car and Driver est le premier titre du genre qui utilise pleinement la simulation 3D. Cette simulation 3D se retrouve sur toutes les plates-formes.
J: Est-ce que Ned Lerner, le programmeur, ainsi que les autres impliqués dans le projet, ont vraiment conduit les voitures haut de gamme du jeu afin de mieux perfectionner celui-ci? Est-ce que chaque voiture à ses



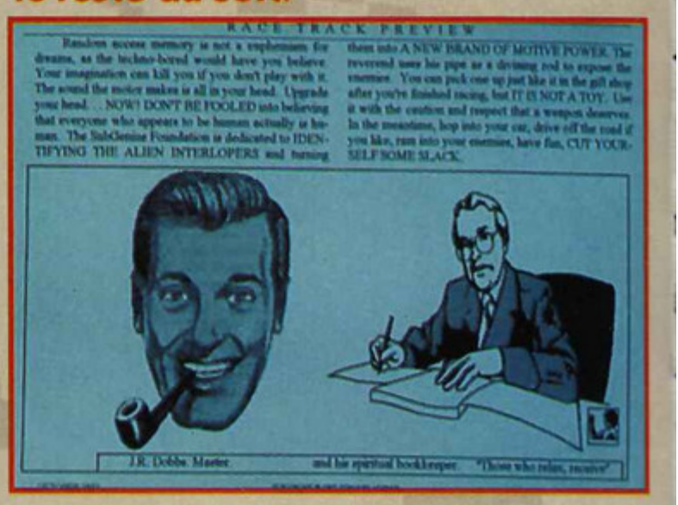
Les effets de perspective et d'éloignement sont absolument saisissants.



Pensez à surveiller tous les paramétres qui rentrent dans la course.



Il y a des tas de screens d'info qui sont aussi peaufinés que le reste du soft.


RACE TRACK PREVIEW

Random access memory is not a euphemism for dreams, as the techno-bored would have you believe. Your imagination can kill you if you don't play with it. The sound the motor makes is all in your head. Upgrade your head. . . NOW! DON'T BE FOOLED into believing that everyone who appears to be human actually is human. The SubGenius Foundation is dedicated to IDENTIFYING THE ALIEN INTERLOPERS and turning them into A NEW BRAND OF MOTIVE POWER. The reverend uses his pipe as a divining rod to expose the enemies. You can pick one up just like it in the gift shop after you've finished racing, but IT IS NOT A TOY. Use it with the caution and respect that a weapon deserves. In the meantime, hop into your car, drive off the road if you like, ram into your enemies, have fun, CUT YOURSELF SOME SLACK.

J.R. Dobbs: Master and his spiritual bookkeeper. "Those who relax, receive"

Driver

ELECTRONIC ARTS

Les crashes sont souvent trés impressionnants mais toujours trés agréables à contempler et sur des screens grandioses....



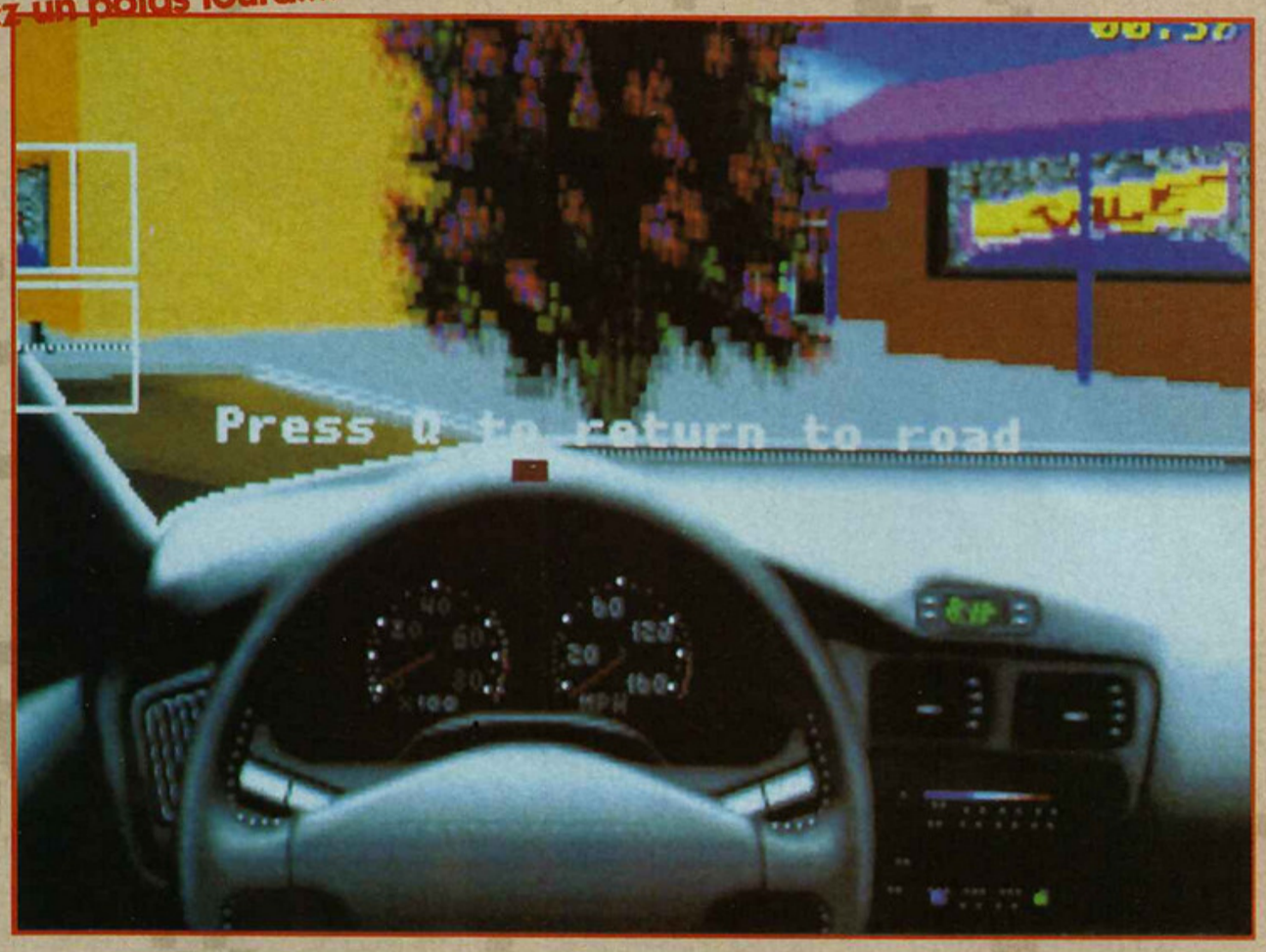
Il y a toujours des tas de choses à apprendre sur les parkings....



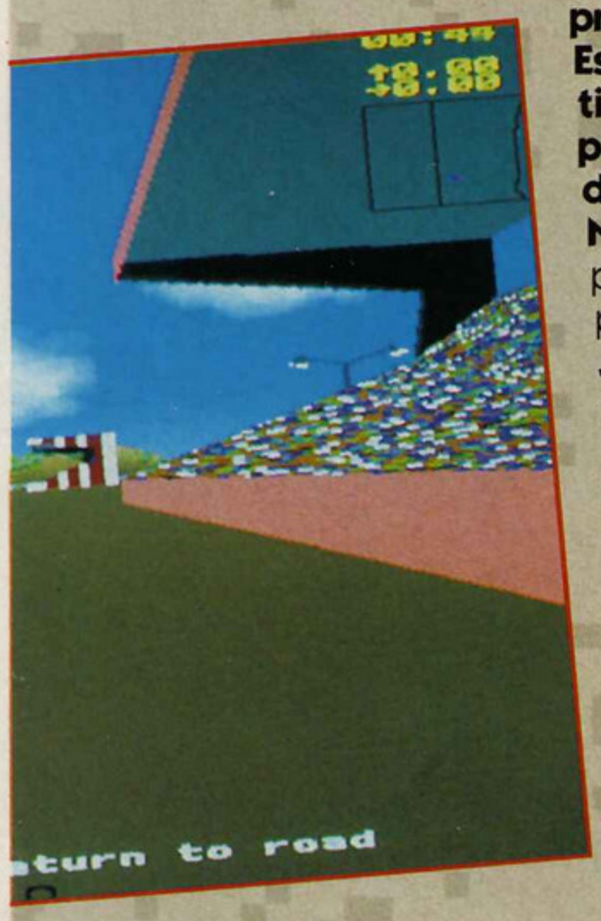
Attention aux écarts de vent lorsque vous dépassez un poids lourd....



propres caractéristiques au-delà du côté visuel qu'un conducteur pourrait instantanément reconnaître?
NL: J'aurais bien voulu les piloter!!! En ce qui concerne les voitures, elles ont effectivement chacune leurs caractéristiques propres.
J: Iriez-vous jusqu'à dire que ce jeu est aussi physiquement proche de la réalité virtuelle assistée par ordinateur que possible?
NL: Attendez de voir le prochain jeu!
J: Quelles furent les techniques les plus complexes à programmer dans le jeu? Est-ce que ce fut la réalisation des polygones, des paysages ou des qualités de la voiture, etc?
NL: Je dois reconnaître que le plus dur fut de réaliser les paysages en 3D.
J: Les paysages, routes et autoroutes sont criants de réalisme. Dans quelle mesure fut leur création intense, et est-ce que cela était un moyen pour vous de rendre le jeu plus authentique?
NL: Cela a pris plusieurs centaines d'heures pour modeler chaque kilomètre de la route, mais a rendu, c'est vrai, le jeu plus réaliste.
J: Avez-vous effectué des digitalisations ou utilisé des techniques de capture video pour les graphismes?
NL: Oui mais dans une très faible mesure.
J: Verrons-nous les Data Disks?
NL: Peut-être.
J: Est-ce que le programme est codé afin de développer au maximum le processeur 486?
NL: Non.

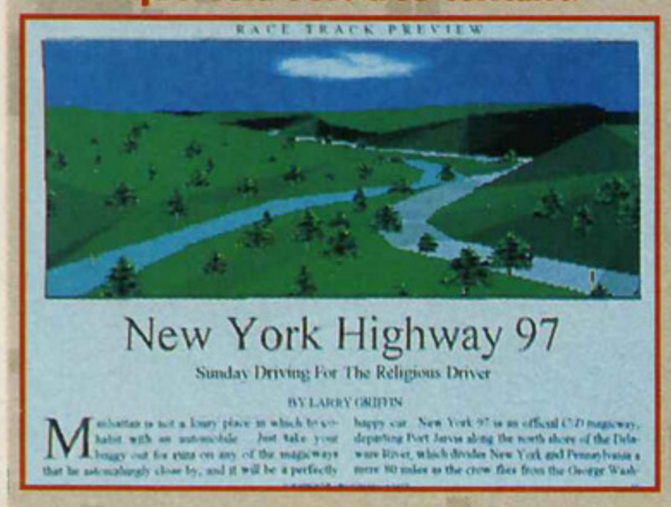


Pas de temps à perdre en sortie de route, allez on redémarre! (sans oublier les rétros, tout de même...)



L'utilisation de certaines couleurs laisse parfois à désirer, mais l'essentiel est tout de même excellent.

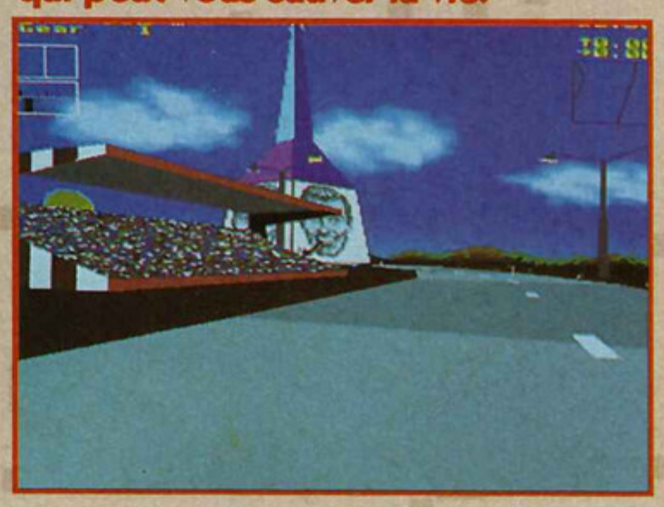
Informez-vous avant de vous engager sur les chapeaux de roues dans une route, bien que cela soit trés tentant.



Rien n'a été laissé au hasard, pas même les nuages qui sont tout à fait charmants. Toute une logistique de jeu, quoi!



Ayez toujours le regard orienté vers la fin de la route, cela est une régle qui peut vous sauver la vie.



The 7th gue



Tout commence dans cette bâtisse d'aspect peu engageant, mélange de Psychose et d'Amityville. Eh oui, impossible de présenter Guest sans références cinématographiques.

INTERVIEW DU RESPONSABLE DE PROJET DAVID LUEHMANN

POUVEZ–VOUS NOUS EN DIRE PLUS SUR VOTRE SOCIETE, LES JEUX QU'ELLE A REALISES ET l'IMPLICATION DES PROGRAMMEURS DANS D'AUTRES PROJETS ?

Trilobyte a démarré en 1990 avec l'objectif unique de développer un nouveau genre de logiciels de jeux informatique devant tirer parti du CD ROM et du concept Multimedia. Deux personnes ont été impliquées dans la formation de la société, Graeme Devine (Président) et Rob Landeros (Directeur de Création). Graeme et Rob travaillaient tous les deux pour l'éditeur Virgin Games (appelé à l'époque Mastertronic) avant de démarrer Trilobyte. Graeme dirigeait le développement des produits tandis que Rob était responsable de toute la création artistique de Virgin en tant que Directeur Artistique. L'expérience de Graeme en matière de jeux informatiques a commencé très tôt, puisque, alors qu'il était encore au lycée en Angleterre, il travaillait déjà pour Atari sur la conversion de Pole Position pour ST (Ndlr : comme quoi on peut faire des progrès). Après qu'Atari ait fermé ses filiales européennes, Graeme a commencé à travailler pour Virgin U.K. puis très vite Virgin Californie. Aux Etats–Unis, Graeme supervisait des projets en développement interne et externe et a dirigé le développement des jeux tels que Spot pour la console NES, le PC et d'autres standards.

Rob Landeros a travaillé sur un nombre incalculable de projets pour Virgin et a collaboré artistiquement avec Interplay sur Lexicross. Avant son expérience avec Virgin, Rob travaillait en tant que Directeur Artistique pour Cinemaware, qui l'a énormément influencé quand il travaillait sur Amiga ; Trilobyte reprend du reste le concept de film interactif.

AVEZ–VOUS ETE SURPRIS DE LA MANIERE DONT GUEST AVAIT ETE REÇU LORS DE SA PREMIERE PRESENTATION ALORS QUE LE JEU N'EN ETAIT ENCORE QU'AU STADE DE DEMO ?

Le moins que l'on puisse dire c'est que nous avons été complètement sidérés. C'était il y a peu près un an au CES Show de Las Vegas. Lorsque j'ai présenté une démo de ce qui allait devenir Guest, la réaction a été tout simplement incroyable. En apportant le produit au salon, nous voulions juste montrer à la presse une preview de ce que Virgin et Trilobyte préparaient. Bien avant le premier jour, le stand de Virgin fut envahi de personnes qui avaient entendu parlé d'un "jeu CD ROM". Les plus grands éditeurs, dont Accolade, Electronic Arts, Origin, Bethezda, Nintendo, Sega et beaucoup d'autres, se sont arrêtés à notre stand pour jeter un œil et poser des questions à propos de cette nouvelle technologie. Les Présidents de certaines sociétés ont même eu le manque de tact de proposer à Graeme un poste chez eux, sur le stand même de Virgin ! Inutile de dire que les dossiers de presse ont disparu à une vitesse surprenante.

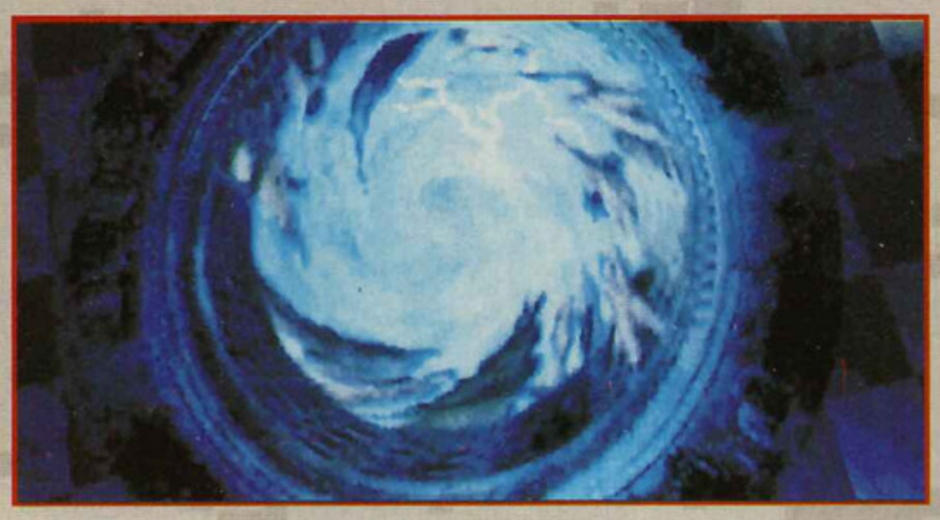
QUI A EU L'IDEE DU JEU, VOUS ETES–VOUS INSPIRES D'AUTRES PRODUCTIONS ?

Graeme et Rob ont tous les deux eu l'idée du concept de maison hantée. Il existe de nombreux produits qui ont inspiré le style. La plus grande source d'inspiration vient du premier épisode de Twin Peaks. Graeme et Rob étaient des téléspectateurs assidus et ils ont tenté de transcrire au format micro l'ambiance toute particulière de la série. Les autres sources d'inspiration étaient le Point of View ou P.O.V. trouvé dans la série HBO Tales from the Crypt. Les mouvements de caméra dans The 7th Guest se sont partiellement inspirés du fabuleux style cinématographique des séquences d'ouverture de la maison des Crypt Keepers.

POUVEZ–VOUS NOUS DONNER UNE DESCRIPTION, UN SCENARIO DU JEU ?

The 7th Guest n'est pas un jeu mais une histoire. C'est l'histoire d'un fou qui a été séduit par le diable. Séduit au point de prendre les âmes d'innocents enfants grâce à des jouets dangereux mais néanmoins fascinants. Le jeu se déroule des années après le décès du fou, lorsque six fantômes qu'il a engendrés errent pour l'éternité... jus-





st David Luehmann

TRYLOBYTE VIRGIN

qu'à ce qu'un 7ème invité arrive pour mettre fin à la malédiction. Naturellement, c'est le joueur qui joue ce rôle.

QUAND VOUS AVEZ COMMENCE, AVIEZ–VOUS EN TETE LE CONCEPT, LE SCENARIO COMPLET ET A–T–IL BEAUCOUP EVOLUE A MESURE QU'IL SE RAPPROCHAIT DE LA VERSION FINALE ?

Une fois que l'histoire originale a été conçue, un écrivain professionnel du nom de Matthew Costello fut chargé de l'écriture du script. Matthew n'avait aucune contrainte d'écriture, ses seules instructions étaient que le produit devait se passer dans une maison, en huis–clos. Deux mois plus tard, un scénario de 90 pages était prêt et a servi de synopsis pendant le développement du projet. Chaque scène, éclairage, ambiance musical, dialogue et effet spécial étaient décrits dans ce document. Une fois ce document achevé, il devenait en quelque sorte un

Devant la porte, le spectre de chacun des six invités vous ayant précédé vous parle de vive voix. Naturellement, ils bougent comme dans un film.





La moindre pièce fourmille d'objets détaillés ayant tous de superbes textures. En promenant le curseur en forme de main sur l'écran, on peut voir, au mouvement des doigts, dans quelle direction il est possible d'aller.

cahier des charges créatif et seules quelques modifications mineures ont été autorisées pendant la production.

QUAND VOUS TRAVAILLEZ SUR UN JEU CD ROM AVEC UNE TELLE CAPACITE DE STOCKAGE, ALLOUEZ–VOUS L'ESPACE DE FACON SELECTIVE (GRAPHISMES 60%, LE SON 30%, ETC.) ET VOUS ASSUREZ–VOUS QUE TOUT L'ESPACE DISK EST UTILISE ?

Excellente question, où est ma calculatrice... La seule considération en ce qui concerne l'espace était au départ la suivante : un CD ROM de 500Mo, nous ne pourrons jamais le remplir. Faux... Comme vous le savez probablement, nous en sommes actuellement à deux CD, ce qui nous à laissé une bonne centaine de méga de marge pour fignoler. Pour simplifier, disons qu'il y a environ 30 mn de sons digitalisés, 30 mn de dialogues digitalisés et environ 40 mn de mouvements de caméra 3D. Au terme d'un an et demi d'optimisation, nous avons réussi à faire tomber la taille des fichiers dans des proportions satisfaisantes: 1 Mo de source ; 4 Mo de dialogues digitalisés (très compressés !), 20 Mo de vidéos digitalisées compressées et approximativement de 60 à 70 Mo d'images 3D compressées.On s'est donc retrouvé avec 900 Mo de données qui ne nous laissaient plus qu'un petit espace de travail. Cet espace supplémentaire a été utilisé pour créer des liens fluides sans coupure entre le disk 1 et le disk 2 pendant le jeu. Il peut être intéressant de savoir qu'avant la compression, ce produit tenait sur 20 Giga.

COMBIEN DE TEMPS AVEZ–VOUS MIS ENTRE LE DEBUT DU DEVELOPPEMENT JUSQU'AU PRODUIT FINAL ET QUELLES SONT LES PRINCIPALES DIFFICULTES QUE VOUS AVEZ RENCONTREES ?

Jacksonville, où la société est située, est une ville sans stress et surtout inintéressante, mais c'est l'une des régions les plus riches en créateurs au mètre carré qu'on puisse trouver aux Etats-Unis, ce qui a considérablement facilité le travail de Trilobyte. Actuellement, nous nous approchons de la date fatidique après des jours et des semaines passés sur ce projet. Nous apercevons le bout du tunnel ; pourvu qu'un train n'ait pas la malencontreuse idée de s'y engoufrer en sens inverse ! Le niveau d'intensité semble être inversement proportionnel au temps qu'il reste avant la demo, que ce soit pour le début d'un salon ou pour la date de sortie officielle.

En fait, c'est la compression des données qui nous a causé le plus de difficulté. Nous devions maintenir un taux élevé d'animation, de sons, etc. avec seulement 150 ko de données par seconde.

VOUS AVEZ ECRIT DES SEQUENCES DE 3D ANIMEES ASSEZ FABULEUSES. EST–CE CETTE PARTIE DU JEU QUI VOUS PLAIT LE PLUS ?

Il n'y a pas un domaine particulier dont Trilobyte soit le plus fier. Les mouvements 3D sont impressionnants et méritent de nombreux éloges, mais le contenu est éga-





Sur le sol, une fresque ornée d'angelots se révèle être un passage secret. Là aussi, un innocent clic déclenche un film d'une beauté rare. Le dessin commence à s'enrouler sur lui-même, puis vous êtes aspiré dans le vortex traversé d'éclairs.

...The 7th guest

lement très satisfaisant et c'est la clef qui lie l'ensemble du produit. Nous travaillons non sur des jeux mais sur des stimuli du cerveau qui vous effraieront au plus profond de vous–mêmes et vous apporteront de la joie ou de la peine, plutôt que de voir simplement à quelle vitesse vous pouvez tuer les chasseurs ennemis dans le ciel. Notre approche ressemble à celle de l'industrie cinématographique mais nous souhaitons que le spectateur agisse au lieu de rester assis dans une salle avec une boisson et des popcorn.

VERRONS–NOUS LE JEU DANS UNE UNE VERSION ABREGEE SUR DISQUETTES PC, OU MEME UNE VERSION MAC (CD ROM) ?

Actuellement, nous n'avons pas prévu de faire une version floppy, mais des conversions sont en cours. Nous avons également commencé le développement sur Mac et espérons supporter le CDI et le CD ROM de la Super NES dans un proche avenir. Le produit a été créé pour un système de diffusion Multimedia ; n'importe quel système avec CD est donc capable de jouer The 7th Guest. Comme assurance contre la technologie, le produit a été entièrement créé en images true colour 24 bits (16 millions de couleurs) et à partir de là, il a été adapté pour le SVGA. Ainsi le matériel continue à évoluer et de nouvelles frontières s'ouvrent.

PENSEZ–VOUS QUE LE MARCHE DU CD ROM EST ASSEZ IMPORTANT A PRESENT POUR JUSTIFIER DES JEUX TELS QUE LE VOTRE OU VOYEZ–VOUS THE 7th GUEST COMME UN PRODUIT D'APPEL DEMONTRANT AUX GENS CE DONT UN CD ROM EST CAPABLE ?

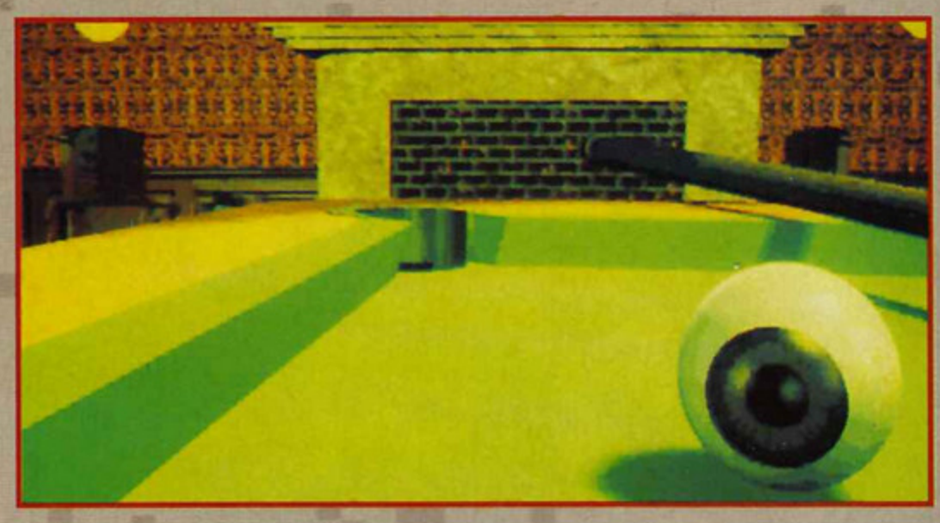
Les pré–commandes pour The 7th Guest garantissent déjà des bénéfices. On peut donc dire que oui le marché est assez grand, mais il ne l'est pas encore autant que nous l'espérions. Les conversions assureront des ventes comparables à un hit PC sur disquette mais pas les quantités astronomiques par ailleurs. Nous croyons fermement que le CD est de loin le meilleur moyen de diffusion dans le proche futur et en espérons par conséquent le développement du marché.

Nous espérons que des produits comme les nôtres stimuleront les ventes de matériels et que notre marché se développera. Ensemble, avec des titres à fortes ventes de nos concurrents, plus de matériels seront vendus. Pour casser le moule, oui, nous cassons radicalement le moule standard de la création de jeux, nous espérons simplement que les utilisateurs finaux sont prêts pour ce type de produit. Ce que nous voulons absolument que l'utilisateur final comprenne, c'est que ce produit n'est pas un jeu classique.

COMBIEN DE PERSONNES ONT PARTICIPE AU PROJET ET AVEZ–VOUS FAIT APPEL A DES CREATEURS EXTERIEURS ?

Cinquante personnes ont participé au projet mais nous sommes relativement peu en interne. Nous travaillons avec quelques personnes de Virgin, nous avons trois studios de production 3D extérieurs, une équipe extérieure de vidéo ainsi que des équipes extérieures d'effets spéciaux et de retouche d'images, une maison de post–production audio et une équipe de tournage en plateau. Si vous pensiez que Roger Rabbit avait un long générique, attendez de voir le nôtre !







Si l'on s'approche du billard, on observe un merveilleux rase-mottes au milieu des boules puis, après un basculement de la "caméra" digne d'une prise de vue sur Luma (bras articulé commandé par ordinateur), on plonge dans l'un des trous de la table et après un voyage rapide, on ressort par le four de la cuisine.

QUE POUVONS–NOUS ATTENDRE DE TRILOBYTE DANS L'AVENIR ?

Trilobyte détient un nouveau titre dont le développement est prévu pour novembre. Bien que le projet n'ait encore aucun nom officiel, le code de travail est T2, pour Trilobyte 2, la seconde production. Ce n'est en aucun cas la deuxième partie de The 7th Guest mais c'est une histoire complètement nouvelle qui devrait surprendre tous les joueurs... y compris ceux qui auront vu The 7th Guest !

Derek/Moulinex

MYSTERE, HUMOUR, GAGS, DELIRE !!

GOBLIINS 2

LES REVOICI ENFIN DANS
UNE AVENTURE DESOPILANTE
PONCTUEE DE GAGS HILARANTS
DANS UNE AMBIANCE TRES CARTOON







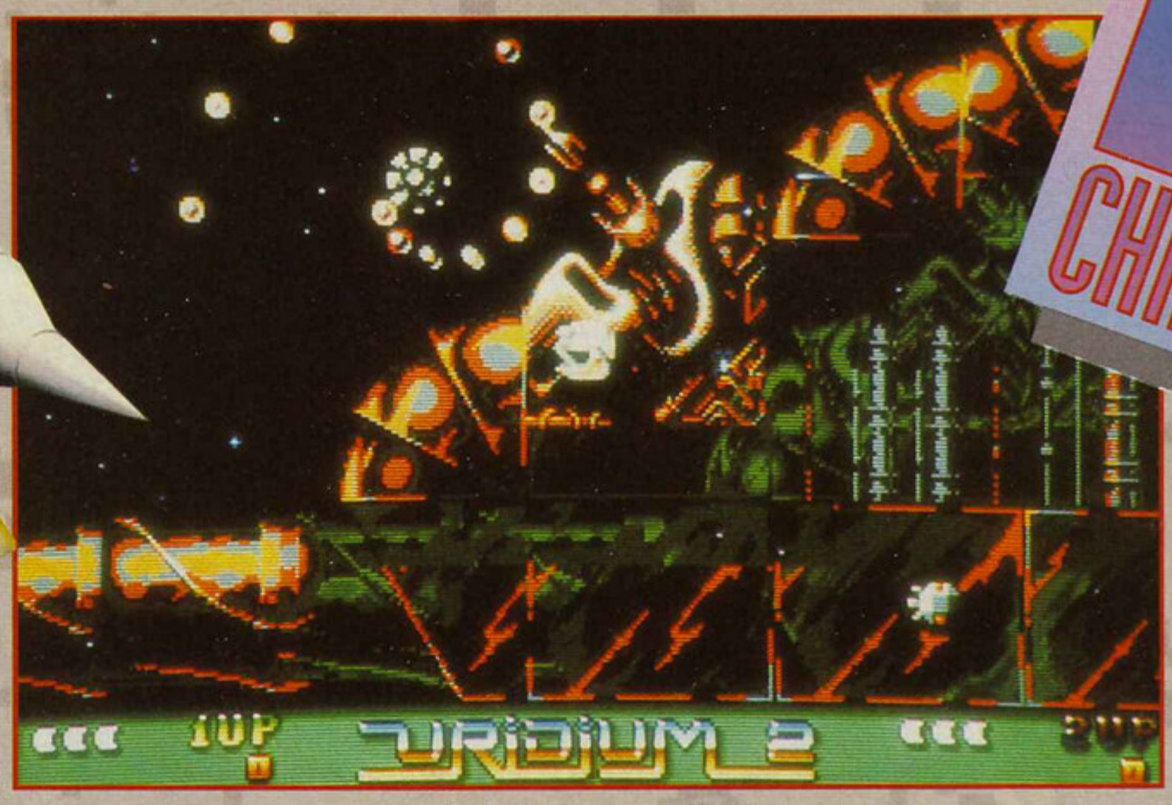
The Prince Buffoon

Disponible sur:
PC COMPATIBLES (256 VGA)
AMIGA, ATARI ST
A partir du 15 Octobre 1992

COKTEL VISION

COKTEL VISION
5, Rue Jeanne Braconnier
92 366 MEUDON-LA-FORET
Tél: (1) 46 30 99 57





EN CHANTIER

URIDIUM 2

JOURNAL DE BORD D'ANDREW BRAYBROOK. PAR DEREK DE LA FUENTE ET ANDREW BRAYBROOK

3ème PARTIE

SEPTEMBRE, DEUXIEME SEMAINE.

Le moment du grand plongeon est arrivé, il est temps de découper le programme en deux parties. Je dois pouvoir les charger séparément dans le linker, pour les tester et les débuguer sans trop de galères. Ras le bol de charger le programme dans le PC pour le rebalancer sur Amiga. Dans la version finale le jeu chargera la partie relogeable à partir de la disquette puis la placera en mémoire rapide ou en mémoire normale, selon la bécane. Ensuite je peux déplacer tout le programme et ses datas afin de faire de la place aux graphismes et aux sons échantillonnés qui doivent se trouver en mémoire centrale.

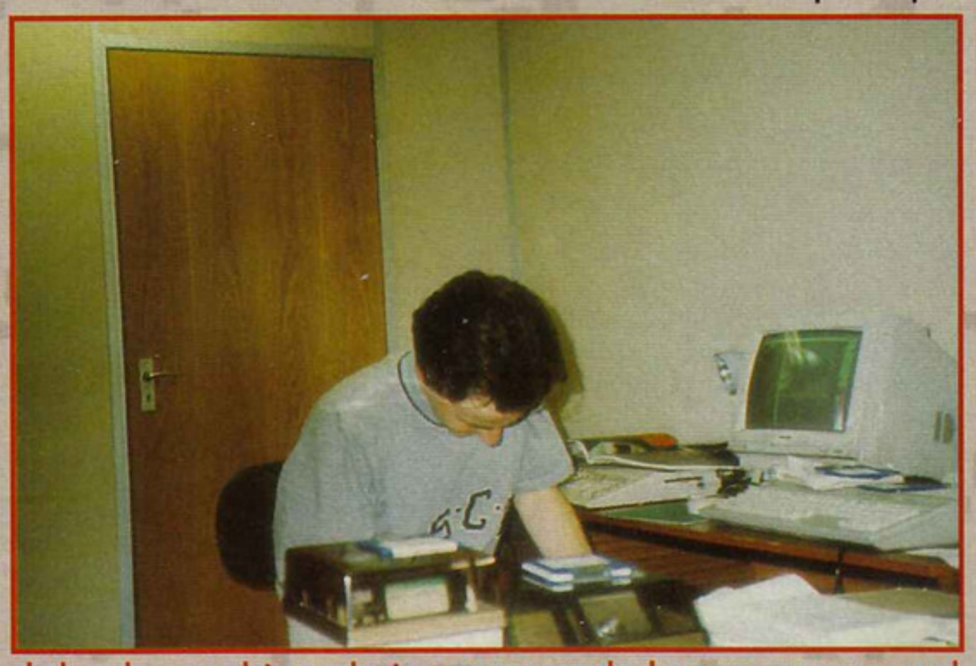
Toutes ces opérations m'ont pris deux jours et demi de temps, la dernière phase était la plus compliquée. Comment tester mon programme qui reloge la mémoire? Celui-ci n'est supposé gérer que les fichiers chargés directement à partir de la disquette, ce qui implique qu'il doit pas y avoir de débugueur en mémoire. J'ai donc été obligé de construire une version hybride entre le débugueur et le programme final. Je suis encore obligé de tricher un peu en intégrant les graphismes et les sons directement plutôt que de les charger à partir de la disquette. Enfin bref, tout marche finalement.



SEPTEMBRE, TROISIEME SEMAINE.

Les premiers décors de fond, les premières maps, viennent d'être réalisés à l'aide de notre nouvel outil interne sur PC, notre mapper. Je ne construis jamais de mapper à l'intérieur de mes programmes pour les retirer au dernier moment. Je déteste écrire des mappers. Nous utilisons donc un mapper maison général qui nous servira pour nos prochains produits. Celui-ci est écrit sur PC et utilise le mode VGA qui est le mode le plus standard incluant tous les autres modes courants, quelles que soient les bécanes. Nous ne pouvons utiliser nos mappers ST car le jeu utilise 32 couleurs ce qui est plus que le ST ne peut supporter.

Malheureusement, le programmeur auteur du mapper a quitté la compagnie et son programme n'est pas terminé. Ce qui rend les choses encore plus intéressantes! De nombreuses options ne sont pas encore intégrées et des bugs traînent dans les coins. Jason, notre expert en son, a tenté de synthétiser de la voix ce week-end. Il vient de m'informer que les échantillons de sons ont grossi pour atteindre maintenant 140Ko. C'est bien plus que



John, le graphiste du jeu tentant de battre son record de : Je Dors Sur Ma Chaise Au Bureau.



tout ce que j'ai pu mettre dans un jeu jusqu'à maintenant, je préférais les sons générés aux échantillons. Bien sûr, certains sons ne peuvent être générés de cette façon et nous avons dû utiliser un compromis entre les deux techniques.
Je viens de découvrir un bug atroce dans le système de scrolling: descendre de plus deux écrans provoque une véritable explosion de l'écran, tout se mélange dans tous les sens. Incroyable que ce bug soit resté aussi longtemps sans que personne ne s'en aperçoive. J'ai mis du temps à localiser le problème, maintenant le fichier est "en travaux".
La première carte est enfin terminée et vient d'être intégrée au jeu, ce qui met en avant un problème quant à la génération des vaisseaux ennemis. Ils apparaissent à partir de coordonnées fixes, ce qui est suffisant pour un jeu qui ne scrolle pas verticalement, et qui est un problème s'ils débarquent tout en haut de la carte et foncent latéralement. Tous les evènement doivent se dérouler à l'écran visible sinon le joueur risque de passer à côté de l'action.
Maintenant que la musique et les sons ont largement été testés, je peux me permettre de les virer de ma version de travail d'Uridium 2, ce qui me libère 140 Ko. je n'ai pas envie de rendre toute l'équipe cinglée avec la même musique qui tourne plusieurs heures par jour. Même si le morceau est excellent.

SEPTEMBRE, QUATRIEME SEMAINE.

Les deux parties d'Uridium 2, la section Manta et celle où l'on dirige le robot, divergent de plus en plus: graphismes de fond et sprites différents, je vais donc les séparer en deux programmes, en deux blocs distincts. Cela fait de la place en Ram normale, puisque les graphismes doivent se trouver à cet endroit, quel que soit le nombre de giga-octets de Fast Ram dont dispose votre ordinateur. Les échantillons de sons doivent se trouver dans cette partie de la mémoire eux aussi.
Je viens de me transformer en réparateur télé, mon moniteur n'arrêtait pas de déconner, et en particulier le rouge qui se coupait souvent. A force de brancher et de débrancher les prises arrières pendant le développement de Fire & Ice, pour passer du STE à l'Amiga, les soudures sont devenues fragiles. Avec les 25,000 volts qui trainent autour du tube, j'ai plutôt intérêt à faire hyper gaffe.
J'ai apporté quelques modifications au programme, maintenant il accepte n'importe quel type d'extension de mémoire. Retour au jeu lui-même, maintenant.
Il est bon de régler quelques petits détails, si le joueur appuie sur feu pendant que 'Player 1 Ready' est affiché alors le jeu démarre tout de suite. Quand c'est le player 1 qui joue, le score du joueur 2 est assombri et vice versa, ainsi, d'un coup d'œil, les joueurs savent où ils en sont. La routine qui gère les missiles à têtes chercheuses a aussi été améliorée, maintenant ils ne tourneront plus en rònd comme des crétins si leur cible a disparu avant qu'ils ne la touchent.
Je dispose maintenant de véritables graphismes pour les séquences à l'intérieur du vaisseau, je n'aurai plus à utiliser les sprites de Paradroid'90 pour tester mes routines. J'ai jeté un coup d'œil à mon vieux programme sur C64 (Uridium premier du nom) pour voir ce que je faisais avec les vaisseaux volants. Mon nouveau programme m'autorise beaucoup plus de déplacements en formations de vaisseaux. A l'époque, j'avais laissé de côté la possibilité d'un mode chasse pour les ennemis: un vaisseau se déplace et se cale face au vaisseau du joueur avant de tirer. Maintenant c'est envisageable, et avec des déplacement beaucoup plus fluides.

OCTOBRE, PREMIERE SEMAINE.

Pour que le joueur en prenne encore plus dans la tronche, je réfléchis à l'élaboration de nouveaux vaisseaux ennemis. J'ai beaucoup plus de liberté sur l'Amiga que sur le C64, je peux animer plus d'objets à l'écran et varier les méthodes et les tailles d'affichage. La première chose nouvelle que je désirais intégrer était un vaisseau qui décolle des pistes. Il serait d'abord tranquillement installé, garé, et décollerait pour éviter les tirs qui lui arrivent dessus. Autres nouveautés ajoutées cette semaine, les tours laser cachées. Elles ne peuvent être touchées que quand elles sortent pour tirer. Deux tours tirs trois balles en arc de cercle, et deux autres qui tirent un cercle complet de projectiles. Dans un jeu comme Uridium, le joueur bouge sans arrêt plutôt que d'être transporté tranquillement par un scrolling latéral, du coup, les ennemis n'ont pas besoin de trop se déplacer. Ce qui permet de ne pas trop surcharger les routines d'affichage qui proposent un juste milieu entre le nombre d'objets à afficher et la rapidité pour le faire. Un 68000 ne prend presque pas de temps pour exécuter une instruction, mais afficher un objet demande des centaines, voire des milliers d'instructions et ça prend du temps cette fois.

Andrew Braybrook, programmeur d'Uridium 2 : "Tu vois, là chui mort de rire, parce que j'ai mis Move.w #5,$8(A0) dans ma routine, au lieu de Move.w #5,$8(A2)! Ohlala, tu te rend compte?"



COURT PASSAGE TECHNIQUE SPÉCIAL GROS TRAVAUX

Le programme que je suis maintenant en train d'écrire ne concerne pas vraiment l'affichage rapide d'objets qui, quand vous utilisez le blitter, est quasiment au maximum de l'optimisation possible.
Le multi-tâche est un bon moyen de gérer le temps pour exécuter en priorité les évènements obligatoires et laisser de côté ce qui n'est utile. Mais utiliser le multi-tâche dans un jeu pour ce qui concerne l'affichage est loin d'être évident, dans Uridium 2 je n'utilise cette technique que pour gérer le panneau des scores des joueurs.



URIDIUM 2 SUITE



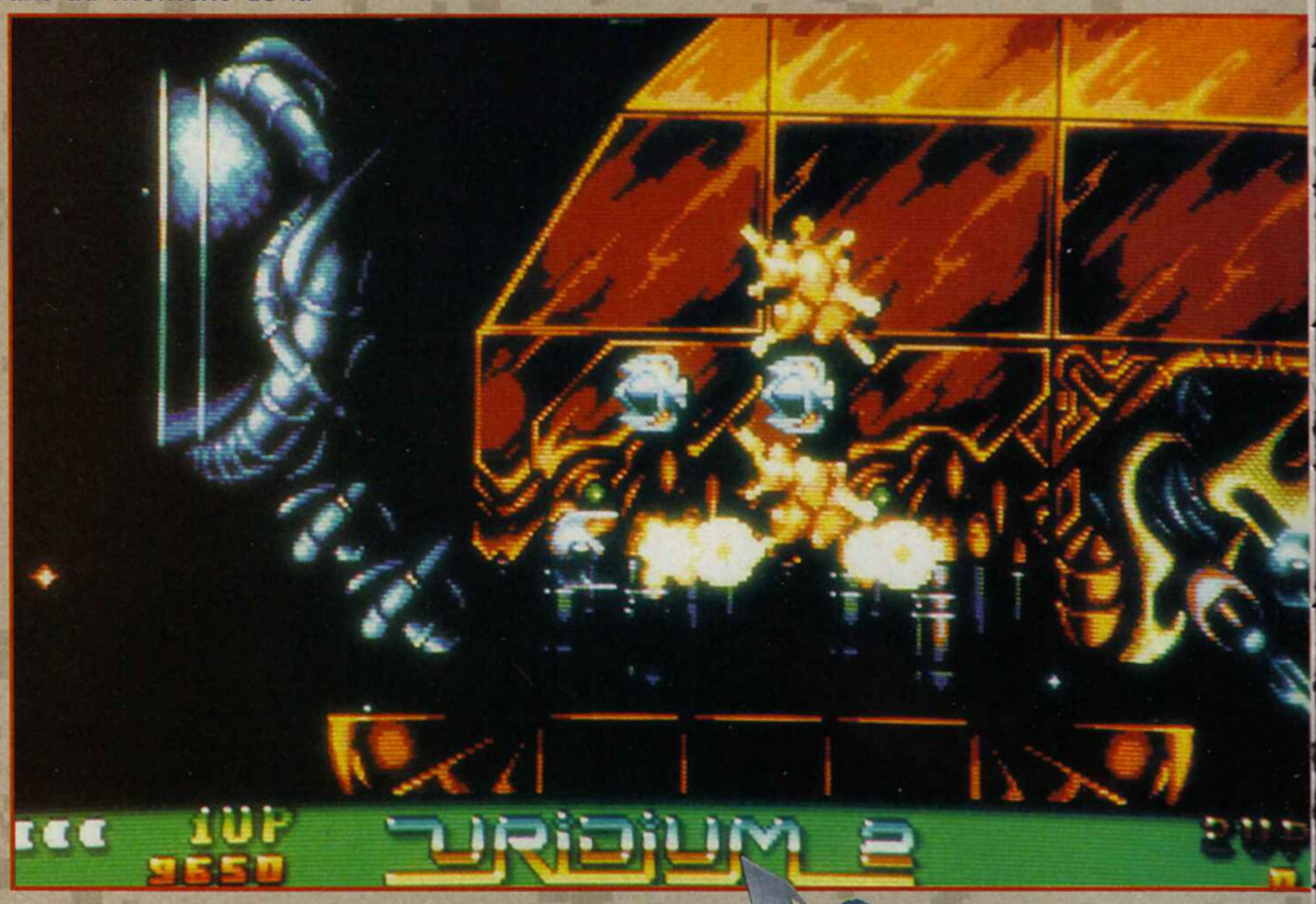
Graftglod a réussi à débloquer un budget pour acheter deux bouteilles de Bref Vitres (CF. En Chantier Joystick 31). Admirez-moi ce moniteur; propre non?

En mémoire, je dispose de trois écrans internes. Habituellement, on en utilise deux en affichant les objets sur l'écran caché pendant que le joueur visualise et réagit au premier, puis en splitant les deux écrans au moment de la synchro verticale. Ainsi, le joueur ne voit jamais la construction de l'écran, il n'y a pas de clignotement.
Il reste toujours un peu de temps entre le moment où l'écran est fini d'être construit, et le moment où l'on attend la synchro verticale. J'utilise ce temps pour travailler sur un troisième écran immédiatement. Ainsi, quand l'écran nouveau s'affiche, j'en ai déjà le quart d'un autre de prêt. Bien sûr, tout cela prend pas mal de mémoire, trois écrans c'est lourd en place, et les manipulations sont plus nombreuses.

FIN DU COURT PASSAGE TECHNIQUE SPÉCIAL GROS TRAVAUX

J'ai convié mes testeurs pilotes à venir au bureau, Richard Harvey et Robert Orchard, pour qu'ils me disent ce qu'ils pensent de l'évolution d'Uridium 2. ils connaissent bien le produit, Robert est même l'inventeur du nom du jeu. Habituellement, ils me crachent une liste de 26 critiques en quelques secondes, et Robert a même réussi à faire voler le Manta vers l'arrière deux fois de suite. Ce n'était pas arrivé depuis des mois. Nous avons essayé de le refaire par la suite et cela nous a pris des jours. J'ai changé quelques paramètres de vitesse et d'accélération, on verra s'ils réussiront à le refaire la prochaine fois. Je n'avais pas l'intention d'installer des ombres pour tous les vaisseaux ennemis, pourtant cela fait beaucoup de différence, le jeu est bien plus agréable. J'ai donc modifié mon programme de gestion des sprites pour qu'il gère les ombres aussi, ce qui implique de transformer tous les sprites colorés en noir et de les afficher en dessous et à droite de l'objet principal.
Il faut absolument que je pense à nettoyer les moniteurs avant que quelqu'un d'autre ne débarque dans le bureau avec un appareil photo.

A SUIVRE...







EN CHANTIER

La montre jeux vidéo à cristaux liquides !



GRATUITE pour **500 F** d'achat de jeux !

AU CHOIX

COURSE AUTO - FOOTBALL

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles d'une valeur de 149F

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 en décembre

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
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 13, 20 et 27 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 13et 20 décembre

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 2
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
Tél. 45 29 09 90 . 92130 Issy-Les-Moulineaux
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre



MICROMANIA

MICROMANIA OUVERT TOUS LES JOURS EN DECEMBRE DE 8 H A 20 H

LES NOUVEAUTES D'ABORD



Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles

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. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

Commandez par téléphone ! **92 94 36 00** - 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)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

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

Numérotez par ordre de préférence :
☐ Montre Course Auto
☐ Montre Football

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

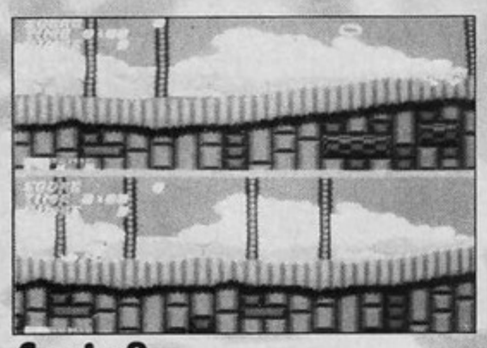
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

HIRO Communication .

LES NOUVEAUTES D'ABORD

MEGADRIVE

LE TOP 5 MICROMANIA



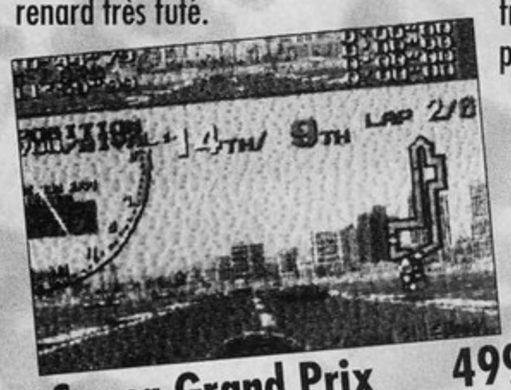
Sonic 2
Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé.



World of Illusion
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



Batman Returns
Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Pingouin. Des combats fous et variés sont au menu.



Senna Grand Prix 499F
Une course de formule 1 où vous aurez le choix entre 19 circuits Etes-vous prêt pour atteindre des vitesses vertigineuses ?



European Club Soccer 449F
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu : arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat !

Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 145F



La "CITY" 499F

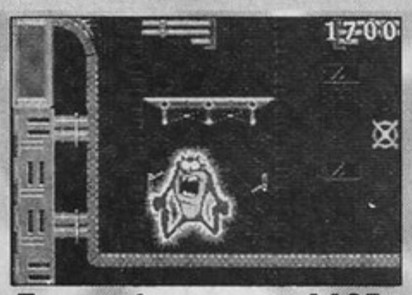


Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !
Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo française, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

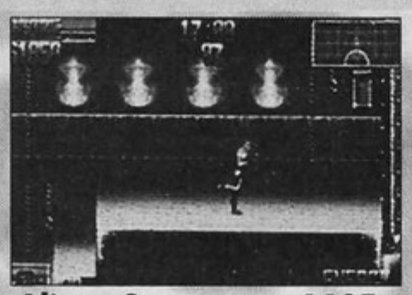
LES JEUX DE PLATEFORME



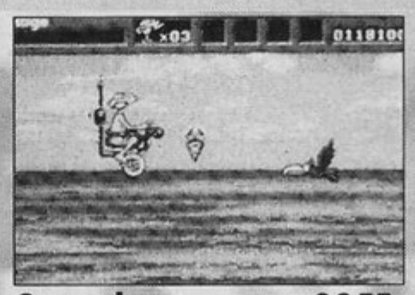
Talespin
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo !



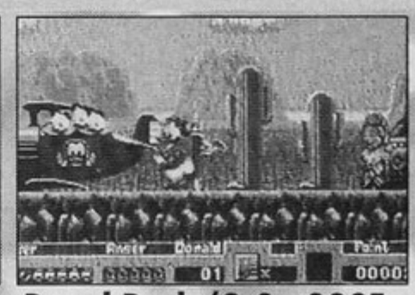
Tazmania 449F
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez-vous sur 6 niveaux fous !



Aliens 3 449F
Vous êtes le héros du film et devez libérer les otages avant qu'ils ne soient dévorés par les aliens. Dédales, couloirs sombres et suspense sont au rendez-vous.



Greendog 395F
8 niveaux tous plus fous les uns que les autres: vous ferez du skate, du patin et même de l'hélico à pédales.

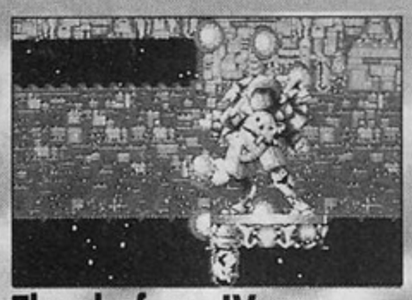


Donal Duck/Q.S. 399F
Rejoignez Donald dans sa quête du trésor Great Duck. Voyagez sur les 5 continents à la recherche d'indices, d'outils, de clés.. dans des territoires pleins de dangers.

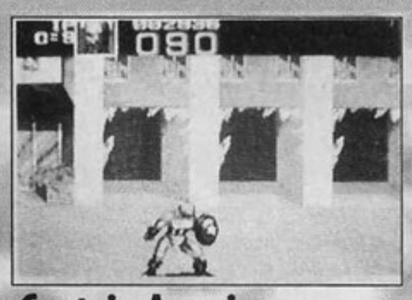


Chuck Rock 449F
Un jeu de plateforme aux graphismes hors du commun. Plus de 500 écrans différents et délirants.

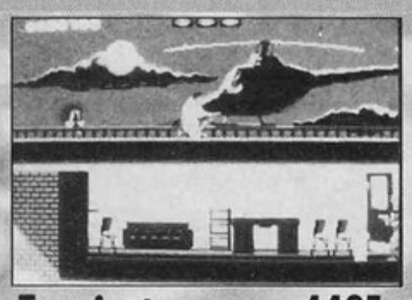
LES JEUX D'ARCADE



Thunderforce IV
Des scrollings superposés en permanence, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront palir de peur !



Captain America
Vous incarnez 4 des héros des bandes dessinées : Captain America, Iron Man, Hawkeye et Vision pour sauver la planète des pattes de Red Skull



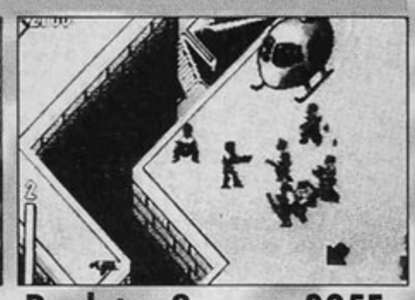
Terminator 449F
Vous incarnez Kyle Reese. Votre but : protéger Sarah Conner à tout prix. Pour cela trouvez des armes pour détruire les cyborgs et éliminez le Terminator.



Dragon's Fury 479F
Extra ball, bonus, fourchettes... Tous les ingrédients du flipper sont là avec en plus 3 plateaux de jeu et 6 bonus stages.



Galahad 395F
Une quête digne de celle du Saint Graal. Vous incarnerez Galahad à travers 21 niveaux et partirez à la recherche d'objets magiques.



Predator 2 395F
Pour contrer le carnage de l'odieux Predator, vous incarnez un flic courageux et qui n'a pas froid aux yeux. 20 niveaux qui vont ravir les fanas du genre.

LES JEUX DE COMBAT



Street of Rage 449F
Jouez à deux simultanément sur des musiques dignes des salles de jeu ! La ville est sous le contrôle d'un syndicat du crime organisé : Combattez le !



Two Crudes Dudes 399F
Dans ce jeu de combat de rue vous pourrez lancer sur vos ennemis tout ce qui vous "passera" par la tête : voitures, tanks...



Double Dragon 449F
Vous êtes Billy ou Jimmy : votre mission est simple. Libérez votre amie retenue par un chef de bande.

LES SIMULATIONS



Road Rash 2
Le must de la course moto sur console : jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran est divisé en deux et permet de suivre la course simultanément !



LHX Attack Chopper 395F
L'hélicoptère le mieux préparé pour une guerre technologique. 30 missions sont au programme de la plus simple à la plus terrifiante.



F 22 Interceptor 449F
Plus de 100 missions différentes dans 4 zones de combat différentes !

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

LES MAGASINS MICROMANIA ***Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!***

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA LES 3 MOULINS	TEL 45 29 09 90
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

MEGADRIVE

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles





Demandez le nouveau catalogue couleurs Micromania Megadrive (disponible en magasin)



MICROMANIA

GEANT
PLUS DE 100 TITRES
A PARTIR DE 149F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GENIAL !

Control Pad Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré gratuitement !
Le control pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive



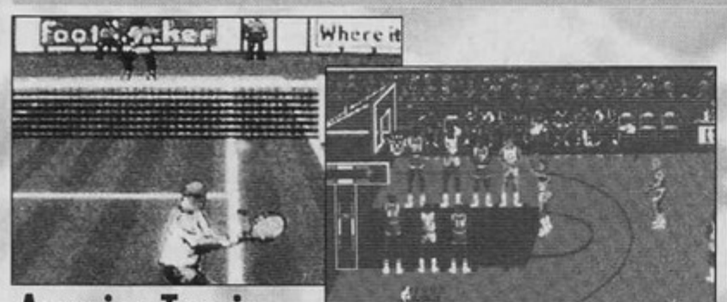
Action Replay Pro 499F
Plus de vies, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des jeux.



OFFRE SPECIALE A 149F
(Dans la limite des stocks disponibles)

Thunderforce 2	~~395F~~	149F
Alien Storm	~~395F~~	149F
Altered Beast	~~395F~~	149F
E Swat	~~395F~~	149F
Crackdown	~~325F~~	149F
Flicky	~~395F~~	149F
Arrow flash	~~395F~~	149F
Dynamite Duke	~~395F~~	149F
John Madden Football	~~395F~~	149F

LES JEUX DE SPORTS



Amazing Tennis
Amazing Tennis est vraiment étonnant ! Graphiquement très beau, l'animation des joueurs infernale, cette simulation a tout pour

Bulls Vs Lakers 499F
Bienvenue en NBA ! A vous le titre si vous défier l'élite des équipes NBA. Jordan, Barkley, Divac, Ewing,..



NHLPA Hockey 93 395F
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!



WWF Wrestlermania
N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch ? Avec WWF WRESTELMANIA c'est possible !



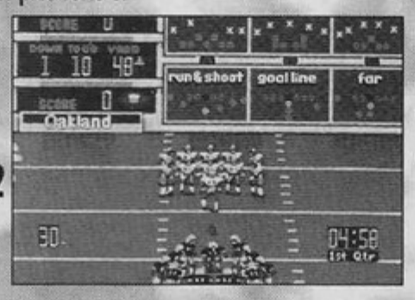
Jennifer Capriati Tennis
En simple ou en double, les adversaires seront redoutables et cela aussi bien sur terre battue que sur le gazon ou la surface synthétique.



Olympic Gold 449F
Sept épreuves sont au programme : 100m, 110m haies, tir à l'arc, saut à la perche, lancer du marteau, plongeon et 200 m nage libre !



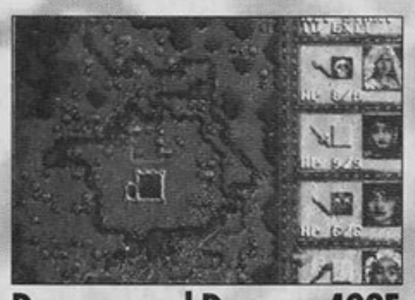
Team USA Basketball 449F
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiez la Dream Team



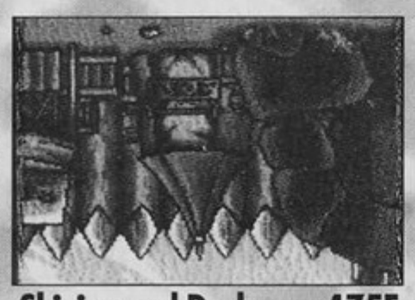
John Madden 2 449F
2 joueurs peuvent affronter l'ordinateur côte à côte ou s'affronter l'un contre l'autre. Une multitude de tactiques sont disponibles.

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA

LES JEUX D'AVENTURE



Dungeon and Dragons 499F
Dans ce superbe jeu d'aventure vous créerez d'abord votre équipe puis visiterez des vastes domaines, des châteaux et des donjons ...

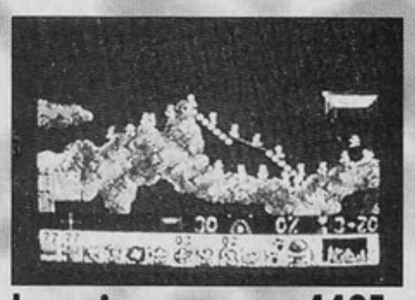


Shining and Darkness 475F
Vous devrez soulever le voile du mystère : magie et labyrinthes à gogo seront au rendez-vous. Vous aurez la possibilité de sauvegarder vos parties.

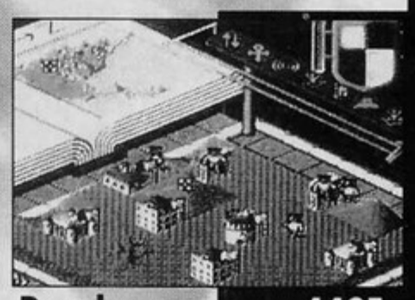


Wonderboy in Monst. 475F
Partez à la recherche de votre amie capturée par le terrible roi Drancon ; jouez des sons magiques qui ouvriront des passages secrets!

LES JEUX DE STRATEGIE



Lemmings 449F
Guidez les lemmings à travers 100 tableaux d'une difficulté croissante pour qu'ils ne s'écrasent pas au sol ou qu'ils ne creusent pas un tunnel dans le vide.



Populous 449F
Vous allez régner sur un peuple, le faire propérer, lui faire gagner des batailles Vous devrez affronter les désastres naturels qui réduiront vos efforts à néant si vous n'êtes pas assez prompt.

IMPORTANT :
Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance.
Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels.
Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

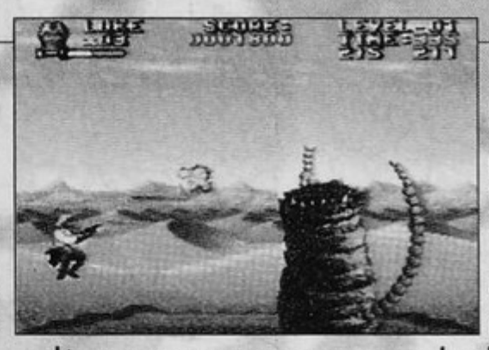
SUPER NINTENDO

LES TOP 5 MICROMANIA



Magical Quest

Pluto le fidèle compagnon de Mickey a disparu ! Jeu de plateforme par excellence, Magical Quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie.



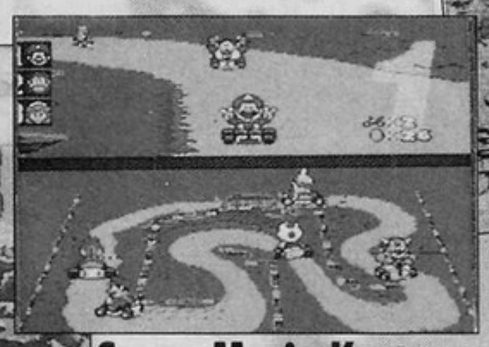
Star Wars

Un jeu d'un autre monde ! La Référence. Super Star Wars, c'est 14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres ; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire.... La musique, c'est tout simplement la reprise de la bande sonore originale du film !



Death valley Rally

Beep Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyotte. Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire !



Super Mario Kart

Un petit tour de kart ! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle : pas moins de 20 circuits pour tester vos talents de pilote.



Streetfighter 2 649F

Vous incarnez un combattant : vous pourrez choisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers. Vous vous battrez en duel soit contre la machine soit contre un autre joueur. Un HIT !

La "CITY" 499F



Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !
Compatible avec la Super Nintendo et la Megadrive française, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

La "DYNA" 149F

Pulvérisez tous vos scores avec cette manette ***hyper ergonomique*** *pour la Super Nintendo.* ***En plus*** *de toutes les caractéristiques du control pad d'origine, elle possède des* ***switchs*** *de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.*



Cà c'est vraiment dément !

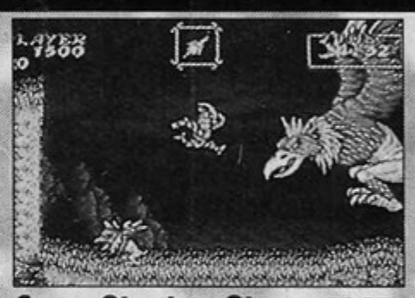
LES JEUX DE PLATEFORME



Spiderman Vs X Men
Spiderman ne peut vous être inconnu! Votre 1ère mission consiste à désamorcer des bombes...



Hook 499F
Enfilez votre collant vert et partez à la recherche du Capitaine Crochet. Des graphismes somptueux, une musique de délire, des boss des fin de niveau fêlés.



Super Ghouls'n Ghosts 499F
Vous êtes Arthur, le chevalier le plus courageux du royaume partez à la rescousse de la Princesse Guenèviere à travers huit niveaux délirants



Addams Family 499F
La famille Addams a été kidnappée. Vous devrez éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien votre mission.



Castlevania 4 499F
Votre mission: éliminer le comte Dracula. Vous risquez votre vie sur plus de dix niveaux en parcourant le chateau du buveur de sang.



Adventure Island 499F
Notre héros vient de se faire subtiliser sa fiancée. Il vous faut visiter 7 iles exotiques des plus fantastiques aux décors féériques afin de la retrouver.

LES JEUX D'ARCADE



Gun Force
Gun force, un shoot'em up à la hauteur de la Super Nintendo. De nombreuses armes et des décors sublimes. Activez "l'hyper-espace" et détruisez l'ennemi !



Turtles Ninja 4 579F
La Statue de la Liberté a disparu ! L'adaptation de ce jeu d'arcade est fabuleuse. Vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja



Contrat 3 499F
Battez vous contre une horde d'aliens déchainés grâce à votre mercenaire et à son armement ultra sophistiqué et tout cela sur six niveaux !



The Simpson's 499F
Bienvenue chez le délirant Bart Simpson's. Il doit retrouver ses devoirs perdus. A travers 9 niveaux, délirants, avec une parodie de Batman, King Kong, et King of Monsters !



Robocop 3 499F
Robocop le célèbre flic métallique de Détroit traque les dealers aux 4 coins de la ville. Un jeu d'action qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures.



Mystical Ninja 499F
Trouvez le fantôme disparu de la princesse et ramenez le dans la ville de Horo-Horo. 10 niveaux différents d'action et des énigmes à résoudre.

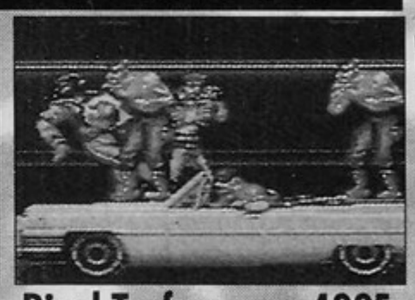
LES JEUX DE COMBAT



Super Double Dragon 549F
Billy et Jimmy sont de retour! Spécialistes en Arts Martiaux, votre mission consiste à



Final Fight 499F
Votre mission consistera à débarasser les rues de Metro City de la pègre qui y traine.



Rival Turf 499F
Vous êtes déterminé à éliminer les loubards du gang de Big Al. Vous combattrez sur 6 niveaux différents.

LES SIMULATIONS



Wings 2 499F
Retrouvez l'ambiance des tous premiers combats aériens: vous avez le choix entre 5 pilotes différents et plusieurs missions !



Top Gear 449F
Vous concourrez sur plus de 30 circuits. Choisissez votre voiture pour sa maniabilité, sa vitesse de pointe ou sa puissance.



Pilot Wings 499F
Entrez dans la meilleure école de vol du monde, vous piloterez des engins de vertige: biplan, parachute, hélicoptère...

LES MAGASINS MICROMANIA

Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	**TEL 42 56 04 13**	**MICROMANIA LA DEFENSE**	**TEL 47 73 53 23**
MICROMANIA FORUM DES HALLES	**TEL 45 08 15 78**	**MICROMANIA LES 3 MOULINS**	**TEL 45 29 09 90**
MICROMANIA ROSNY 2	**TEL 48 54 73 07**	**MICROMANIA NICE**	**TEL 93 62 01 14**
MICROMANIA VELIZY 2	**TEL 34 65 32 91**	**MICROMANIA LYON**	**TEL 78 60 78 82**

IMPORTANT ! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo

SUPER NINTENDO

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles



MANETTE JB KING 599F

Manette avec variateurs de vitesse, diodes témoins, possibilité d'orientation des boutons de tirs...



Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA

MICROMANIA

Action Replay Pro

Plus de vies, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des jeux. Fait fonctionner les cartouches Import.



GENIAL !

ADAPTATEUR AD 29

Pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française



GEANT

PLUS DE 60 TITRES

A PARTIR DE 349F

IMPORTANT !
Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.

OFFRE SPECIALE À 349F
(Dans la limite des stocks disponibles)

Strike Gunner	~~499F~~	349F
Spanky's Quest	~~499F~~	349F
G.F. KO Boxing	~~499F~~	349F
Play Action Foot	~~499F~~	349F
Battle Tank	~~499F~~	349F
Thunderspirits	~~499F~~	349F

LES JEUX DE SPORTS



F1 Roc/Exhaust Heat
Devenez Champion du Monde de Grand Prix. 16 circuits différents qui testeront votre habilité de pilote jusque dans ces limites !



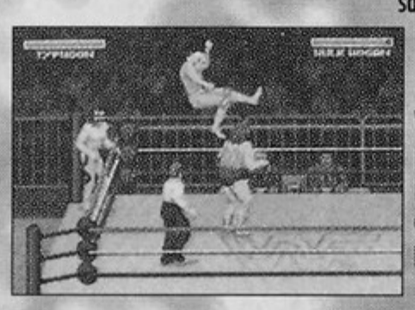
Super Soccer Champion 499F
Tous les coups sont permis: pour enlever la balle à votre adversaire vous pourrez même aller jusqu'à lui donner un coup de poing !



NCAA Basketball 499F
Choisissez parmi les meilleures équipes du NCAA Basketball et participez à la saison complète. Michaël Jordan n'a qu'à bien se tenir !

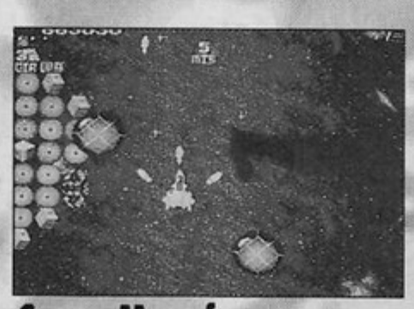


Amazing Tennis
Cette simulation de tennis vous permet de jouer sur 3 types de surface: terre battue, gazon et hard.!

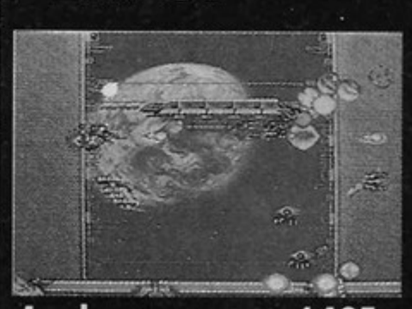


WWF Wrestlermania 499F
N'avez-vous jamais réve d'être Hulk Hogan? Montez sur le ring et défiez une de ces bêtes du catch. Toutes sortes de prises possibles.

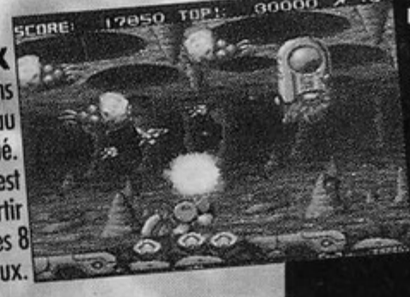
LES SHOOT'EM UP



Space Megaforce
Un shoot'em up au rythme infernal et à l'animation irréprochable!



Axelay 649F
Un mega shoot'em up ! Votre conquête guerrière se déroule dans 6 mondes différents. Votre mission : conquérir chaque planète en récupérant les armes secrètes d'Axelay prises par l'ennemi lors de son passage.
Des graphismes en 3D délirants

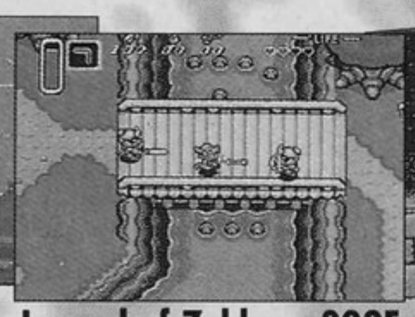


Phalanx
Prenez place dans votre vaisseau hyper-sophistiqué. Votre mission est simple, sortir glorieux des 8 niveaux.

LES JEUX D'AVENTURE



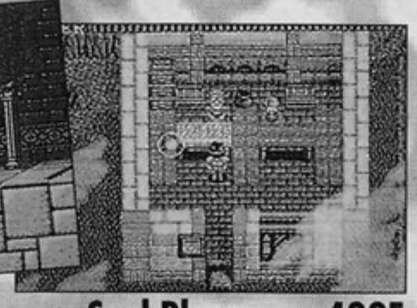
Out of This World
Une aventure démente! Vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant.



Legend of Zelda 399F
Aidez Hyrule à sauver Zelda des griffes de Ganon. A travers de vastes tableaux vous devrez explorer châteaux forêts et rivières



Prince of Persia
Votre bien aimée a été enlevée àAvous de la retrouver: dans de superbes décors explorez,évitez les pièges,trouvez les bons passages.



Soul Blazer 499F
Pourrez vous vaincre Deathtoll ? Pour y parvenir , pas moins de 6 niveaux pour ce jeu de rôle action.

LES JEUX DE STRATEGIE



Lemmings 499F
Vous devrez par divers moyens mener une colonie de petits êtres stupides, les lemmings,à un point précis.



Populous 449F
Utilisez au mieux vos pouvoirs céleste (maladie, tremblements de terre, naissance et mortalité...) pour contrecarrer les plans de votre adversaire.

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance.
Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo

Achetez votre GAMEGEAR chez MICROMANIA
et recevez GRATUITEMENT votre SACOCHE EXCLUSIVE !

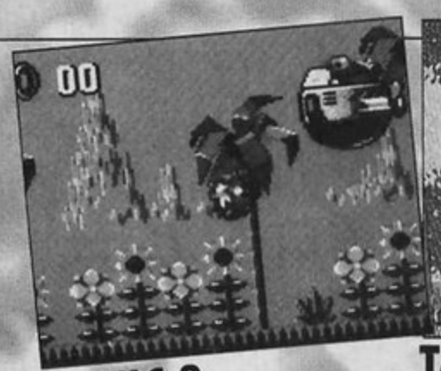


LA GAMEGEAR
+ Columns
+ la sacoche Micromania
995F



1290F

LA GAMEGEAR
+ Sonic + l'adapt. secteur
+ la sacoche Micromania



SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien. Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!



TAZMANIA
Taz démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon ! Rien ne l'arrête dans sa course !



SENNA GP 269F
Pourrez vous rivaliser avec les talents de pilotes de Senna ! Une véritable simulation de course F1.

LE TOP 5 MICROMANIA



WIMBLEDON TENNIS 269F
Smash aériens, services canons, passings shots ! Un d'entrainement et 4 tournois prestigieux !



CHUCK ROCK 269F
Chuck est un vrai rockeur, il a un superbe coup de ventre pour se frayer un passage ! Retrouvera-t-il sa fiancée ?

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



99F



99F

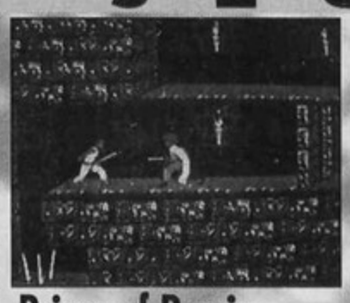
Adaptateur Secteur Spécial Gamegear

Le Wide Master **99F**
Agrandit l'écran de votre Gamegear et laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps

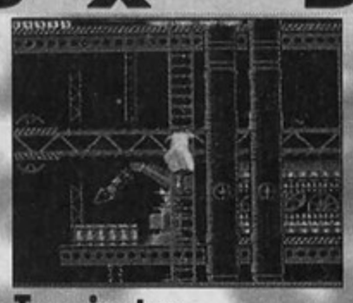
LES JEUX DE PLATEFORME



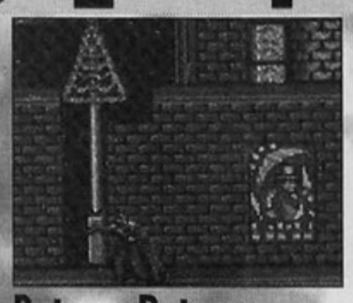
Shinobi 2



Prince of Persia



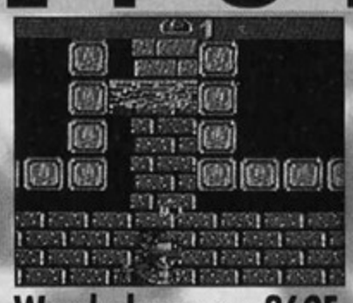
Terminator



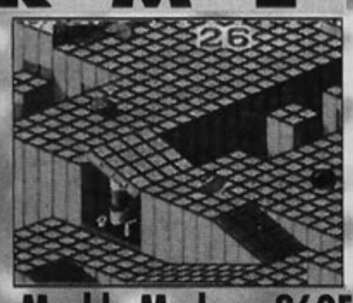
Batman Returns



Donald Duck 269F



Wonderboy Dr.Trap 269F



Marble Madness269F

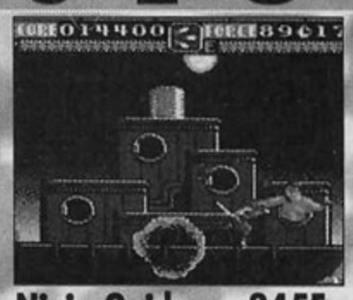
LES JEUX D'ARCADE



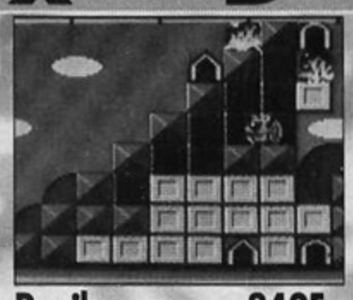
Spiderman 249F



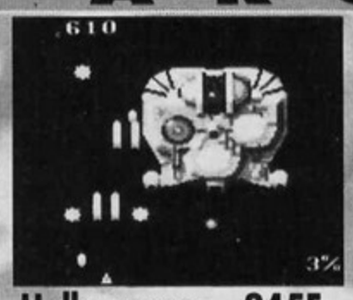
G Loc (Afterburner 2) 245F



Ninja Gaiden 245F



Popils 249F



Halley wars 245F

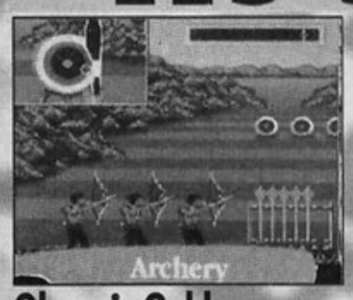


Shinobi 269F



Smash TV

LES SIMULATIONS DE SPORT



Olympic Gold (Multi-épreuves) 269F



Out Run Europa (Course auto)



Super Kick Off (Football) 269F



Georges Foreman Boxing (Boxe) 325F

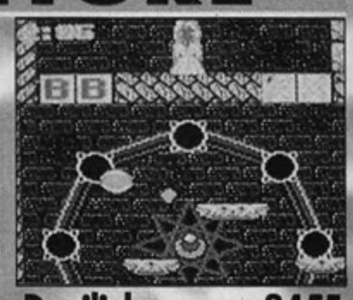


Super Monaco GP (Course Auto) 249F

AVENTURE



Crystal Warriors 325F

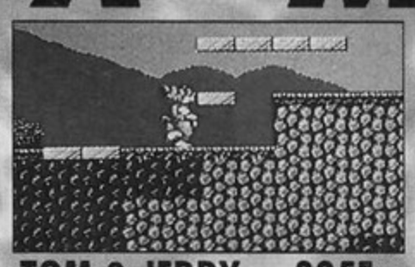


Devilish 245F

SEGA MASTER SYSTEM



SONIC 2 299F
Jeux de plateforme



TOM & JERRY 395F
Jeu de plateforme



PRINCE OF PERSIA 369F
Jeu d'aventure

Plus de 100 titres disponibles à partir de 99F

OFFRE SPECIALE à 99F
(Valable dans la limite des stocks disponibles)

Battle Out Run	99F
Chase HQ	99F
E Swat	99F
Gain Ground	99F
Rastan	99F
Summer Games	99F
Vigilante	99F
World of Games	99F
RC Grand Prix	99F
World Grand Prix	99F
Psychic World	99F
Cloud Master	99F

TOP 20 SEGA

Olympic Gold	365F	Astérix	395F
Terminator	369F	Wiimbledon Tennis	365F
New Zealand Story	349F	Mickey Mouse Castle.	395F
Trival Pursuit	325F	Populous	365F
Chuck Rock	369F	Aliens 3	395F
Senna Grand Prix	395F	S.C.I	349F
Super Kick Off	345F	Ms Pacman	395F
Marble Madness	349F	Champions of Europe	395F
The Simpson's	369F	California Games	345F
Donald Duck	395F	Moonwalker	395F

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo

GAMEBOY

Achetez votre Gameboy chez Micromania et recevez GRATUITEMENT votre SACOCHE exclusive

LA GAMEBOY 690F
+ Tetris + les écouteurs stéréo
+ le cable 2 consoles
+ la sacoche MICROMANIA







GEANT
PLUS DE 100 TITRES
A PARTIR DE 145F

VENEZ DECOUVRIR LE MONDE DE L'ARCADE A BORD !

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA

MICROMANIA



Demandez le nouveau catalogue couleurs Micromania Gameboy (disponible en magasin)

Light Master 99F
Agrandit l'image et permet de jouer dans le noir



Action Replay Pro 349F
Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.



GENIAL !

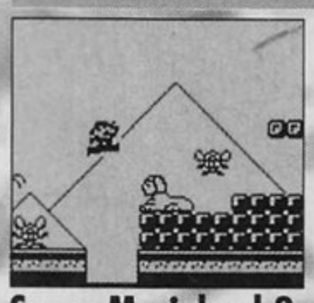
Solarboy 349F
Faites le plein de votre Gameboy à l'énergie solaire. 5 à 10 h d'autonomie



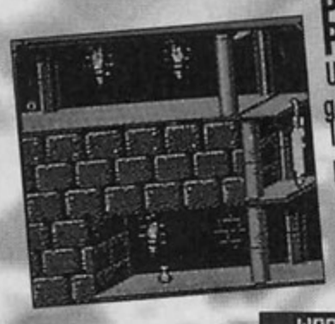
Adaptateur secteur 99F
Finiesles piles ! Branchez-vous



LE TOP 5 MICROMANIA



Super Marioland 2
18 niveaux de folie. Mario le plombier Italien sauveur de Princesses est de retour, car le terrible Wario est de nouveau passé à



Prince of Persia 275F
Une animation géniale , des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants font de ce jeu un hit ! 12 niveaux de jeu.



WWF 2 275F
6 des plus grands catcheurs de la WWF sont de retour pour des combats grandioses.

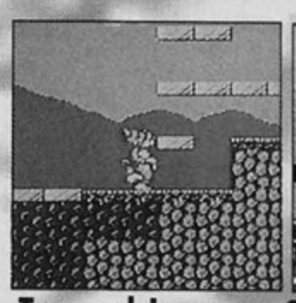


NBA N°2 275F
Les 27 Meilleurs joueurs de la NBA sont sous votre direction dans 6 épreuves très excitantes .



Track & Field 275F
Les jeux Olympiques comme si vous y étiez. Qualifiez vous pour les 11 épreuves !!!

LES JEUX DE PLATEFORME



Tom and Jerry



Simpson's N°2 275F



Dr Franken 259F



Mickey Dangerous Chase 275F



Adventure Island 269F



Megaman 2 275F



Mac Donald Land 299F



Bionic Com. 275F

LES JEUX D'ARCADE



Spiderman 2 275F



Double Dragon 3 275F



Terminator 2 269F



Double Dribble 275F



Ferrari Grand Prix 275F



Prince Vaillant 299F



Ultima Ruines 325F



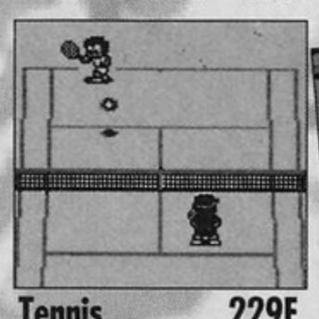
Turtles Ninja 2 275F



Robocop 2 275F



Batman Return of Joker 275F



Tennis 229F



Blades of Steel 269F



Roger Rabbit 275F



Final Fant. 2 345F

LES JEUX D'AVENTURE

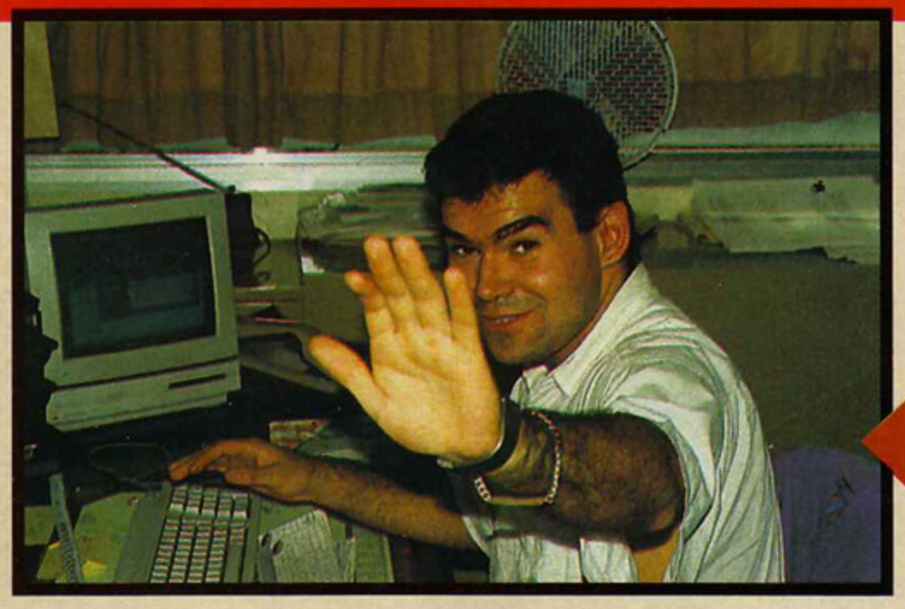
IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Gameboy est une marque déposée de Bandai Nintendo

ABONNEMENT

Vous avez LE CHOIX!

• VOUS POUVEZ CONTINUER A COURIR SOUS LA PLUIE POUR ACHETER JOYSTICK CHEZ UN KIOSQUIER OU IL Y A LA QUEUE.



• JOYSTICK ARRIVE DIRECTEMENT CHEZ VOUS ALORS QUE VOUS JOUEZ A WING COMMANDER 2 SUR 486-40 EN VOUS BAFFRANT DE FRIANDISES.

Le type en photo, là, à côté, il s'appelle Antonio. Ça fait maintenant un petit bout de temps qu'il bosse chez Joy, où il s'occupe des abonnements et du courrier. Il ya deux choses qu'Antonio déteste par dessus tout: bosser et se faire appeler Tonio. Naturellement, quand on a su ça, tout le monde s'est mis à l'appeler Tonio, vous nous connaissez. Pour ce qui est du boulot, c'est vraiment quelque chose qu'il a en horreur. Quand on l'entend ronchonner, c'est qu'il doit s'occuper d'un nouvel abonné. Quand il grogne, c'est qu'il doit préparer l'envoi de jeux. Quand il hurle à la mort, il faut avoir entendu ça au moins une fois dans sa vie, c'est qu'il doit porter les sacs postaux pleins de jeux jusqu'à l'ascenseur où un facteur vient les prendre.
Pendant les vacances, on a trouvé un moyen d'embêter davantage le pauvre Tonio: on change les jeux offerts avec l'abonnement, ça va lui faire encore plus de boulot, ça va être super rigolo. Procédons par ordre.
Vous pouvez opter pour l'abonnement simple, au prix de 220 francs au lieu de 280 (10 x 25 + 30), soit 60 francs d'économie, c'est toujours ça de pris.
Vous pouvez choisir l'abonnement compliqué, grâce auquel vous allez recevoir les 11 prochains numéros et le jeu de votre choix parmi ceux que nous vous proposons. Et ça vous coûtera seulement le prix normal (280 francs) plus les frais de port (25 francs), soit 305 francs, soit pas cher du tout. Autrement dit, vous payez le même prix qu'en kiosque, et vous recevez un jeu en cadeau.
Dans les deux cas, vous bénéficiez des avantages accordés aux abonnés: 120 minutes de connexion en 3614 sur le serveur, et vos petites annonces sont prioritaires.





--------- BULLETIN D'ABONNEMENT ---------

(À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT À: JOYSTICK ABONNEMENT • 103 BD MAC DONALD • 75019 PARIS

☐ Je veux continuer de courir sous la pluie, mon "kiosquier" est un vrai clown, j'aime bien le voir régulièrement. Il me file des bonbons.
☐ Mon petit Tonio, je veux juste un abonnement à **220F** (350F pour l'Europe et 500F pour le reste du monde). Pour le 486-40 et les friandises, je refuse, j'ai beaucoup mieux à la maison. Envoie-moi Joystick tous les mois, je ne demande rien de plus.
☐ Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie **305F** (frais de port compris). J'aimerais bien aussi recevoir l'enregistrement vidéo de Tonio quand il portera les sacs postaux, arrangez-vous pour que je puisse reconnaître mon paquet.

OFFRE VALABLE POUR LA FRANCE METROPOLITAINE EXCLUSIVEMENT et jusqu'à la prochaine offre.
JIM POWER ☐ AMIGA ☐ ST ☐ CPC DK
TINY SKWEEKS ☐ AMIGA ☐ ST ☐ PC3'1/2 ☐ PC 5'1/4 ☐ CPC DK ☐ CPC K7 ☐ C64 DK ☐ C64 K7

Je veux aussi les 120mn de crédit en 3614 sur le 3615 JOYSTICK et j'indique mon pseudo.....(qui doit déjà exister sur le serveur)

Et puis, emporté par mon élan, je commande les anciens numéros (à propos, on peut les commander sans s'abonner!). J'envoie 25F par exemplaire, sauf le 7, le 18 et le 29 qui sont à 30F. (Rajouter 5F pour l'Europe et 10F pour le reste du monde, par exemplaire commandé)

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32

Nom:.....Prénom:.....Adresse:.....
.....Ville:.....CP:.....Tel:.....Age:.....ans
Modèle d'ordinateur :.....Modèle de console:.....
N'oubliez pas de joindre votre règlement! Délai d'envoi du cadeau: 4 semaines.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU **THE DREAM TEAM**
249/249F
+ WWF Wrestlermania + The Simpsons
+ Terminator 2

PSYCHO'S SOCCER
275/275F
+ International Soccer Challenge
+ Kick Off 2
+ World Championship Soccer
+ Manchester Unitted

NOUVEAU **SUPERFIGHTER**
249/249F
+ WWF Wrestlermania + Final Fight
+ Pitfighter

DOUBLE BILL (dessin)
349/349F
+ 3D Contruction Kit
+ Deluxe Paint 3

MANETTES

Manette SPEEDKING	125F
Manette NAVIGATOR	159F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY TOPSTAR	295F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

A -Train	Lemmings 2
Battletoads	MC Donald Land
Crusader of Dark Sav.	Préhistoric 2
Curse of Enchantia	Road Rash
Fables and Fiends	Street Fighter 2
Flashback	The Manager
Indy IV (Action)	Transarctica
Indy IV (Aventure)	Universal Monsters
L'arme Fatale	Wing Commander
Legends of Valour	WWF N2

AUTRES NOUVEAUTES

Addams Family 2	Outlander
Armourgeddon 2	Populous 2 Chall. data disk
Bard's Tale Conts. Set	Prophecy of Shadow
Castles data disk	Reach for the Skies
Chaos Engine	Robin Hood (Sierra)
Conquest of Longbow	Rome
Darkmere	Super Cauldron
Doodlebug	Super Sport Challenge
Jaguar	Walker
KGB	

MICROMANIA
OUVERT TOUS LES JOURS EN DECEMBRE
DE 8 H A 20 H



MICROMANIA

TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga		ST/Amiga
Sensible Soccer N° 2	225/225F	EPIC	249/249F
Civilization	ND/299F	Crazy Cars 3	299/299F
Sim Earth	ND/349F	Ishar	299/299F
Ween	299/299F	Premiere	ND/249F
Grand Prix (Microprose)	299/299F	Dominium	299/299F
Zool	ND/225F	Shadow of Beast 3	ND/275F
Cool World	249/249F	Dune	ND/249F
Nicky Boom	279/279F	Hook	249/249F
D Day	ND/369F	Lure Of Tempress	275/275F
Fire and Ice	225/225F	Airbus	299/299F

Air Support	ND/259F	Jaguar	ND/225F	Shadow of Beast 3	ND/275F
Aquatic Games	299/249F	Links	ND/359F	Striker	225/225F
Birds of Prey	ND/349F	Lord of Rings	ND/225F	Shuttle	275/275F
Black Crypt	ND/225F	Monkey Island 2	ND/349F	Superski 2	ND/299F
Bunny Bricks	229/229F	Pinball Dreams	ND/225F	Super Tetris	ND/299F
Castles	249/299F	Populous N2 Plus	ND/325F	The Games Espana	349/299F
Eye of Beholder 2	ND/325F	Power. Data Disk	119F/ND	Vroom Data disc	149F/ND
Global Effect	299/299F	Project X	ND/225F	Wizzkid	225/225F
Gobliins 2	299/299F	Risky Woods	ND/225F		
Graham Taylor Chall.	259/225F	Robosports	ND/259F		

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

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

PC COMPATIBLE

NOUVEAU **THE DREAM TEAM**
299F
+ WWF Wrestlermania + The Simpsons
+ Terminator 2

PSYCHO'S SOCCER
299F
+ International Soccer Challenge
+ Kick Off 2 + World Championship Soccer
+ Manchester Unitted

DOUBLE BILL (dessin)
349F
+ 3D Contruction Kit + Deluxe Paint 3

DOUBLE BILL (sim.)
349F
+ F19 Stealth Fighter + Mig 29 M Fulcrum

MANETTES

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

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Aces Mission Disk	Lemmings 2
Battletoads	MC Donald Land
Car and Driver	Prehistoric 2
Castles 2	Space Quest 5
Curse of Enchantia	Street Fighter 2
Darkmere	Strike Com. Speech Acc
Grand Prix	Strike Commander
Gunship 2000	The Manager
Fables and Fiends	Ultima VII Part 2 Serp.
Flashback	Isle
Legends of Valour	

AUTRES NOUVEAUTES

Addams Family 2	Reach for the Skies
AV8B Harr. Jump Jet	Rome
Battlechess 4000	Sim Ant PCW
Crazy Cars 3	Sim Earth PCW
Daughter of Serpent	Sim Life
F15 Strike Eagle N3	Star Legions
Indy IV (Action)	Super Cauldron
Island of Brain	Task Force 1942
John Madden 2	The Legacy
L'Arme Fatale	Transarctica
KGB	Universal Monsters
Mario is Missing	WWF N2
Pinball	

TOP 20 PC COMPATIBLES

A-Train	399F	Aces of the Pacific	349F
Inca	399F	Falcon 3.0	399F
Laura Bow 2	349F	Cool World	299F
Civilisation	349F	Crusader of Dark Savant	399F
Ultima VII	349F	Ultima Underworld	349F
Ween	349F	Grand Prix Unlimited	299F
D Day	369F	Quest for Glory 3	349F
A.T.A.C	399F	Robocop 3	299F
Rex Nebular	399F	Falcon Miss Disk 1	225F
Sherlock Holmes	375F	Gunship 2000 Scén.Disk	225F

Alone in the Dark	459F	Forge of Virtue	175F	Powermonger	349F
Another World	349F	Gobliins 2	349F	Prophecy of Shadow	329F
B 17 Fortresse Volante	399F	Harpoon	399F	Rampart	299F
Birds of Prey	349F	Heroes of the 357Th	299F	Red Baron Miss.Disk	225F
Bunny Bricks	229F	Hook	349F	Risky Woods	275F
Captive 1.1	299F	Indy IV (Aventure)	325F	Robosports	299F
Castles	299F	Ishar	299F	Spécial Forces	349F
Castles Data Disk	149F	King Quest VI	399F	Star Trek	299F
Darklands	425F	Leath.Godd. of Pho. 2	449F	Steel Empire	349F
Dark Queen of Krynn	299F	Links Pro	399F	Super Tetris	349F
Dominium	329F	Lord of the Rings 2	369F	The Games Espana 92	375F
Dune	299F	Lure of Tempress	299F	The Seige	275F
Dungeon Master	299F	Mantis	449F	The Summoning	325F
Elf	299F	Microprose Golf	399F	V for Victory	325F
Epic	299F	Monkey Island 2	299F	Waxworks	325F
Eternam	349F	Moonstone	275F	Wizkid	275F
F117A NightHawk	399F	Nicky Boom	299F		

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LES NEWS

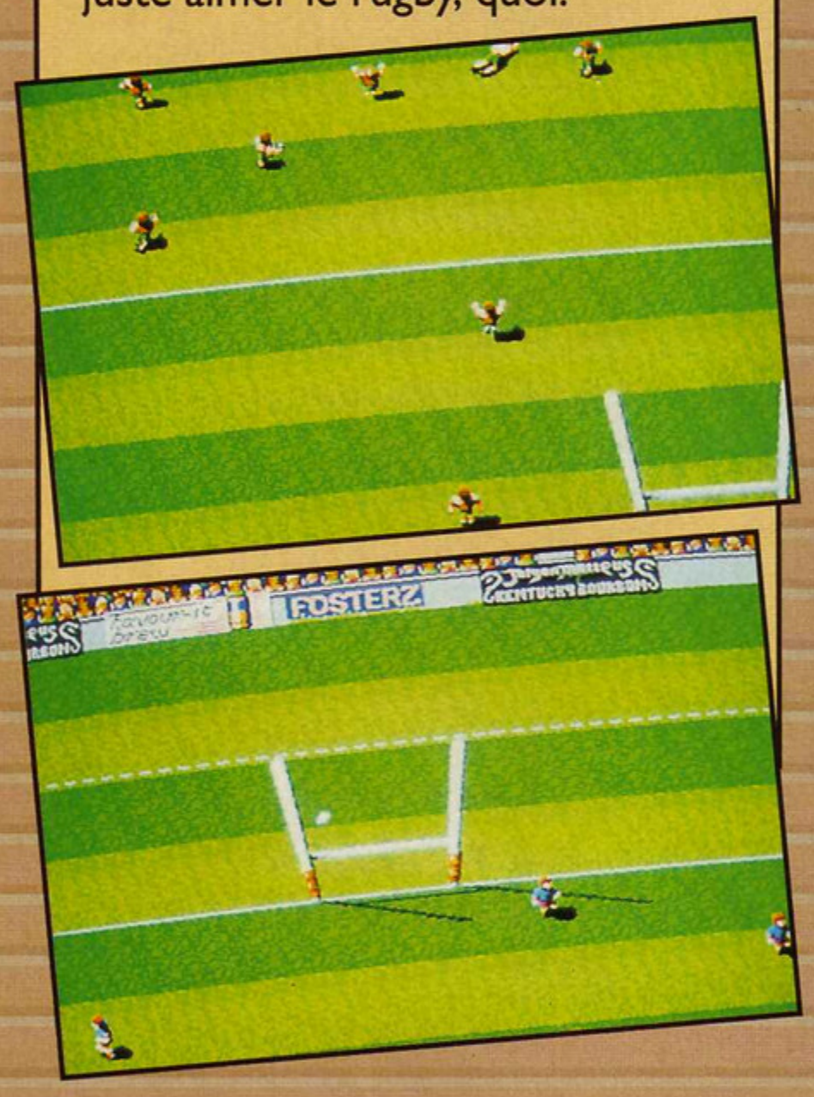
UN CLAVIER DE FOU



Voici le PCD Maltron, un clavier hyper-ergonomique. Les touches alpha-numériques sont disposées dans deux concavités qui sont conçues de telle manière que tous les doigts sont à égale distance des touches qu'ils sont censés actionner. Les pouces, eux, peuvent actionner les flèches du curseur et la barre d'espace; là encore, ils sont à égale distance des touches. Le but de la manœuvre est d'éviter les crampes dues aux mouvements répétitifs stressants (stressants pas pour le cerveau, mais pour les muscles des doigts, puisque sur un clavier normal, les petits doigts doivent s'étirer exagérément, alors que les majeurs passent la plus claire partie de leur temps à éviter de taper sur des touches par inadvertance). Hélas, ce clavier n'est pour l'instant disponible qu'en Angleterre, qu'en version qwerty, et qu'à 4000 balles.

BALLON OVALE

Après Rugby World Cup, Domark propose International Rugby Challenge. Je ne voudrais pas me jeter des fleurs mais vous conviendrez, sans aucun doute, que j'ai réussi à vous laisser penser que j'allais parler de rugby sans le dire nommément. Eh oui, il s'agit bien d'un jeu de rugby! Il offre 3 tournois (triple crown, 5 nations et Coupe du monde), 3 niveaux de jeu (niveau 1, niveau 2, etc.) et un choix de 16 équipes internationales. Avant de disputer une partie, il faut créer son équipe, calculer les statistiques des joueurs, etc. On peut même faire des matchs amicaux. Faut juste aimer le rugby, quoi.



LA FIN DU SUSPENSE

On vous avait dit, le mois dernier, que le successeur des 80286, 80386 et 80486 ne s'appellerait pas 80586 et que son nom temporaire était P5.
LE nom définitif vient d'être trouvé: ce sera le Pentium. Si mes souvenirs ne sont pas trop bouffés aux mites, c'est la première fois qu'un microprocesseur porte un vrai nom et pas une référence.

VIRGIN: DEUX LICENCES

Et des belles: la première, c'est Robocop Vs Terminator, un combat de titans qu'on n'a même pas vu au cinéma, et la seconde, c'est le Livre de la Jungle, version Disney, avec Balou et Mowglie, et Bagheera et King Louie et je vais me mettre à pleurer.

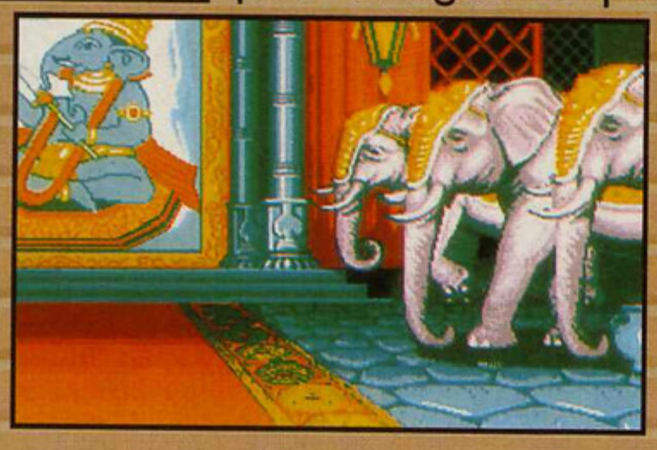
WORKBENCH

Le Workbench 2.1 est officiellement sorti, avec au menu: impression PostScript, CrossDos pour l'échange de données avec le monde PC, et quelques options de localisation des logiciels, un peu comme sur Mac, ce qui permet aux développeurs d'écrire une seule version du logiciel dont les parties standards seront automatiquement traduites par l'ordinateur.

STREET FIGHTER II SUR AMIGA







Le mois dernier, vous aviez pu découvrir la preview du monstrueusement attendu Street Fighter II sur micros, en exclusivité. Ce mois-ci, puisque le jeu n'est toujours pas terminé et pour vous faire patienter, nous vous proposons trois nouvelles photos du jeu. Cette fois, on voit tous les personnages et quelques éléments de décors.
Les fans devront encore attendre un mois avant de pouvoir toucher du doigt la version Amiga de ce jeu culte.

PUB POUR UN COPAIN



Eric Cabedoce, ex-directeur technique d'Atari, vient de sortir un CD enregistré entièrement sur synthés avec séquenceurs (Cubase et Notator, en voilà un qui n'est pas sectaire). Au mixage: Michel Geiss, l'un des musiciens de Jarre, dont on sent l'influence tout au long de l'album. Celui-ci a servi (et va continuer lors de plusieurs spectacles en 93) de support à des ballets nautiques, et narre l'histoire de Xenos, un personnage rêvant qu'il visite les 7 merveilles du monde (les jardins suspendus de Babylone, le Colosse de Rhodes, etc). Ces renseignements techniques mis à part, c'est fin à l'oreille, agréable au palais et je signale qu'Eric Cabedoce est loin d'être un amateur, puisqu'il a été musicien professionnel, de nombreuses fois couronné dans divers festivals (je dis ça parce que des fois, on entend des trucs faits au séquenceur, on a l'impression que quelqu'un a appuyé sur Start et a oublié d'appuyer sur Stop au bout d'un moment. Là, non. Ce sont de vraies musiques). Il n'est pas disponible dans le commerce mais on peut le commander pour 100 francs, frais de port compris, à: Association Pheamaton, 23 rue des longs prés, 92100 Boulogne Billancourt.

CARTE SON

Belim Technologie (Tél: (1) 64.61.78.78) propose la Fantasy Card pour PC. Cette carte son courte, munie d'un connecteur pour haut parleur interne (excellente idée), d'une sortie Jack et d'un potentiomètre, est compatible Adlib. Vendue moins de 400 francs, elle vous permettra de jouer en musique.



MICROMANIA

LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 MEGADRIVE

SONIC 2
WORLD OF ILLUSION
STREET OF RAGE 2
BATMAN RETURNS
SENNA GRAND PRIX
EUROPEAN CLUB SOCCER
TAZMANIA
DRAGON'S FURY
BULLS VS LAKERS
NHLPA HOCKEY 93

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 en décembre

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
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 13, 20 et 27 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

LES NEWS

VIENS ICI, ESPECE DE COMPILE!

Lankhor nous gâte et propose la compilation Mettalic Power aux possesseurs d'Atari ST ou d'Amiga. Au programme, l'excellent Vroom, l'amusant Outzone et l'aventureux G.Nius.
La compilation Combat Classics regroupe des titres de Microprose, d'Empire et d'Electronic Arts pour Amiga ou PC: F15 Strike Eagle II, 688 Attack Sub et Team Yankee. Que de la baston et de la simulation.
Dernière compilation pour un mois bien calme dans ce domaine, Magic Worlds de Silmarils pour Amiga proposant Storm Master, Dragon Breath et Crystals of Arborea.
Plop, rendez-vous le mois prochain dans un pays des compiles, espérons-le, un peu plus consistant.

LE LECTEUR

C'est rigolo la vie. Enfin, pas toujours, mais là oui. Cela c'est passé dans un restaurant situé non loin de nos locaux. On avait décidé de laisser tomber la pizza pour un soir et d'aller manger une choucroute. Bref, entre la poire et le fromage, un lecteur de Thionville est venu nous dire bonjour. Il était là par hasard, nous aussi, et tout le monde était très content, même JM Destroy qui d'habitude fait la gueule. Du coup, il a eu droit à la visite personnalisée des bureaux. Si je vous dis tout ça, c'est que Julien Fonté a forcément raconté ça à ses potes et qu'ils ne l'ont probablement pas cru.
J'espère que t'as parié Juju !

COMMODORE SANS TÊTE

Décidément, les patrons de grosses entreprises d'informatique européennes ne peuvent pas prétendre à la sécurité de l'emploi. Steve Franklin, le boss de Commodore Angleterre depuis 1987 (je ne sais pas si vous vous souvenez, mais à l'époque, quelqu'un qui prédisait un quelconque avenir à l'Amiga était considéré comme un doux rêveur) vient de quitter son poste à la suite d'un différend avec les dirigeants de la maison-mère aux Etats-Unis. Il avait été nommé à la tête du programme CDTV pour l'Europe, mais n'y trouvait apparemment pas son compte. Il faut quand même réaliser que c'est en grande partie grâce à lui que l'Amiga a marché: il avait réussi à convaincre tous les grands développeurs de jeux anglais qu'il fallait s'intéresser à cette machine... Une belle affaire pour la prochaine boîte qui l'engage.

SUPER GAMES SHOW

Que ceux qui n'ont pu s'y rendre se mordent les doigts jusqu'au poignet, le Super Games Show est bel et bien terminé et nous nous sommes amusés comme des nains que nous sommes. Du 4 au 8 novembre, au CNIT de la Défense, à Paris, les visiteurs se pressaient aux portes, tentant de battre le record de queue sur le parvis.
Bon nombre d'éditeurs étaient présents sur le salon, surtout des Français, mais aussi quelques étrangers qui ont fait l'effort de se déplacer pour rencontrer les utilisateurs Français.
Coktel Vision présentait ses trois superbes produits du moment, Ween, Gobliins 2 et Inca. Delphine Software attirait l'attention avec une démo du génial Flashback sur grand écran, Konami était là pour que vous puissiez baver devant la préversion d'Elite 2, Virgin faisait tourner The 7th Guest sur l'un de ses PC.
Chez Loriciel, on a tapé dans l'original et, en plus des nombreux concours organisés sur D-Day, Tiny Skweeks et Panza Kick Boxing, un véritable ring était monté au milieu du stand alors qu'un non moins véritable champion exécutait des démonstrations. Quatre de nos collègues des magazines consoles Joypad, Megaforce et Super Power, ont eu le malheur de le provoquer, inconscients qu'ils étaient. Ils ont eu le courage de relever le défi, applaudissons bien fort, ils se sont fait détruire à coups de pieds et de poings, rions encore



Nos courageux confrères, devant le stand de Loriciel, après la démo de Kick Boxing exécuté sur leurs propres tronches. De gauche à droite, tous en T-Shirt noirs: Manu, le faciès simiesque encore bloqué par les coups reçus; Sylvain, le regard dans le vague, tente de se souvenir de son prénom et de son âge; TSR, assis sur la chaise, ne se relèvera plus jamais et Greg gardera ce sourire niais toute sa vie.
Bravo les gars, on a bien rigolé, en dehors du ring.



Le stand Apple marquait l'arrivée des Macintosh dans le monde du jeu. Des démos sur CD-Roms tournaient sur grands écrans, histoire de montrer ce que le Mac peut faire.

Merci à David Thénet de Tilt et à Bernard Jolival ainsi qu'au pote de Greg pour les photos de cet article.



Big Boss tente de battre son record de lancer de Manu à travers les murs.
- Bouge pas Manu, tu vas voir, cette fois je te jette directement avec la chaise, et je te promets que tu vas le manger le mur du fond.

Novalogic, Mirage et Readysoft tournaient en permanence. Un coin multi-média était même très joliment installé où vous pouviez découvrir des nouveautés CD-Rom.
Nouveauté de taille pour ce genre de salon, de nombreux constructeurs, et pas des moindres, étaient eux aussi présents: Apple avec tout un tas de démos de jeux sur Mac, IBM, Atari qui présentait le Falcon 030 au public Français, Commodore qui laissait toucher son nouvel Amiga 1200, et Phillips avec l'un des plus gros stands absolument bourré de CD-I qui tournaient à plein régime.
Euro-CD renseignait tous ceux d'entre vous qui continuent à se poser des milliards de questions sur le CD-Rom et ses applications.
Coup de chapeau à nos confrères de Micro Simulateur qui ont grandement innové, en proposant en stand original où l'on pouvait manipuler de véritables simulateurs de l'armée, ou encore, s'entraîner avec de l'équipement pour astronaute, le genre d'appareils où l'on vous attache de partout et qui vous secoue dans tous les sens pour vous faire vomir votre 4 heures.
Et bien sûr, nous étions présents, tous, la rédaction au grand complet, avec nos chapeaux de clowns, nos nez rouges et nos grandes chaussures, prêts à répondre à toutes vos questions ou pour taper la causette, pendant des heures, en se filant des grandes claques dans l'dos.
Moulinex avait rapporté ses bonzaïs, «tu comprends, je peux pas les laisser tout seuls trop longtemps. Hein mes petits chéris, vous déprimez quand papa Moumou il est pas là,hein?»; JM Destroy essayait de prouver à tout le monde qu'il était le meilleur à son jeu débile préféré du moment, le Super Watch, «non mais attends, regarde, si je me mets en hyper-ventilation et que je frotte avec un briquet, j'améliore mon score de deux points». Danboss et Danbiss boudaient dans un coin, avec leurs déguisements de Pluto et de Dingo sur le dos, trompés par Lord Casque Noir qui leur avait fait croire qu'il fallait venir costumé. Calor tentait de terminer sa collection de Pin's, «nnnnha, t'as l'droit d'y croire mais rolepa de ta race! Deux Pin's Joystick ça vaut contre tes pin's à toi. File-moi les», tandis que Seb, debout sur une chaise, déclamait des poèmes à l'envers devant un public aussi peu attentif qu'absent.

AMIGA: Y EN A QUI PARTENT ET Y EN A QUI REVIENNENT

Sierra avait annoncé son intention de cesser de développer sur Amiga. Mais cet éditeur vient de revenir sur sa décision, en annonçant que finalement, le marché européen étant plus important que prévu, tout ça, ils se sont un peu trompés, bon, ça peut arriver à tout le monde, et bref, ils recommencent, mais les produits seront créés directement en Europe. Pendant ce temps, Infogrames, constatant que le marché européen n'était pas aussi important que prévu, a décidé de cesser de développer pour Amiga. Cela dit, ça n'empêche pas les licences, je vous rassure tout de suite. Microsoft, quant à lui, constatant que le marché européen était un peu embrouillé à son goût, a décidé de de pas s'occuper de toute cette affaire. Mais Bérégovoy, constatant que le marché européen était assujetti à des taxes précaires de stabilisation des marchés à court terme, a décidé de ramener l'imposition monétaire au palier bas selon les normes du STTTOOOOOPPP! Excusez-nous, cet article devenait idiot. Nous avons dû l'arrêter. Seules, les deux premières infos sont vraies. Les histoires sur Microsoft et Bérégovoy sont fausses. L'histoire sur Madonna est mi-vraie, mi-fauSSTTOOOOOOPPP!



MICROMANIA

LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER 2
SUPER MARIO KART
THE LEGEND OF ZELDA
CONTRA 3
TURTLES NINJA 4
PRINCE OF PERSIA
DEATH VALLEY RALLY
F1 ROC
NCAA BASKETBALL
SUPER GHOULS'N GHOSTS

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 en décembre

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
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 13, 20 et 27 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

SUPER NINTENDO est une marque déposée de Bandaï Nintendo

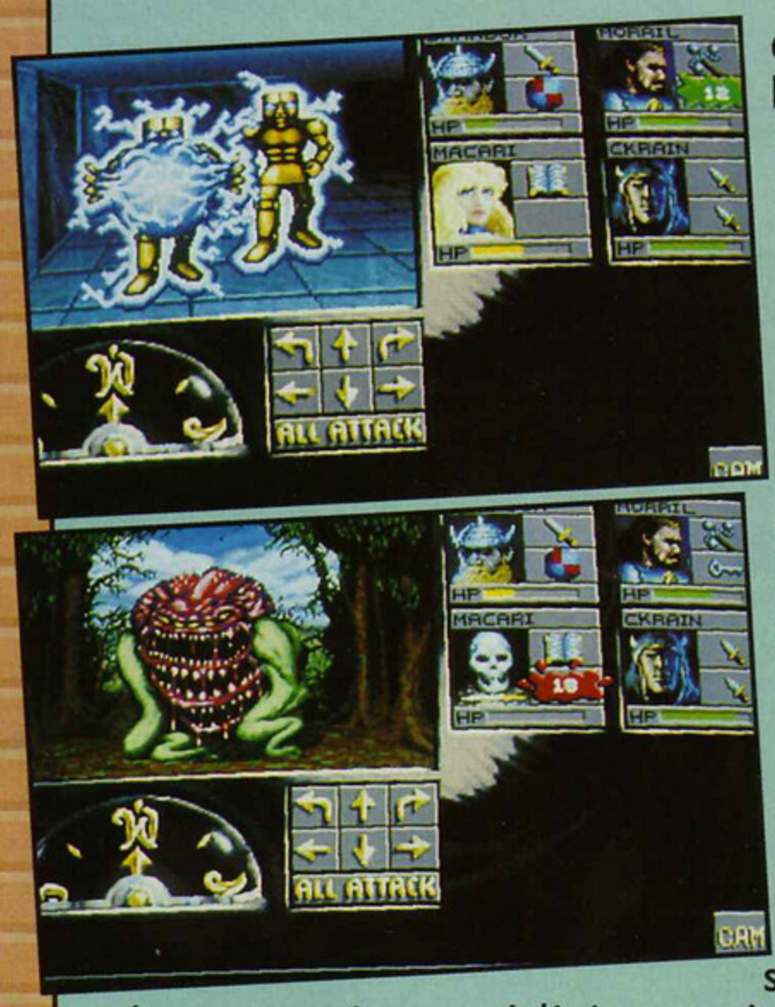
KEIN STUMPF

Atari, malgré l'intérêt suscité par le Falcon (intérêt d'estime, puisque la machine est décidément très en retard), est en train de procéder à des restructurations apparemment dictées par l'économie. Il semble que la plupart des filiales européennes, à l'exception de l'Allemagne, la Grande-Bretagne et la France, soit destinée à fermer à court terme; non sans rapport, Alvin Stumpf, le directeur de la filiale allemande (la plus importante d'Europe), a démissionné car il était en désaccord avec la nouvelle politique d'Atari qui consiste à gérer les affaires sur un plan européen plutôt que national. Et toujours dans la même perspective d'économie de pépettes, les groupes de Recherche et Développement de Dallas et de Chicago, qui employaient 60 personnes, viennent de fermer, sans que toutefois les employés soient licenciés (ils doivent juste rejoindre la maison-mère à Sunnyvale en Californie) (remarque, objectivement, c'est un peu comme si l'on me proposait d'aller bosser à Cannes au lieu de Paris, je serais plutôt content).

LES CONSOLES EN BAISSE

Les ventes de consoles sont en train de stagner au Japon. Cela a l'air d'étonner les analystes financiers. Pourquoi, pensaient-ils que le marché était infini et que tout le monde allait consciencieusement aller une, puis deux, puis trois, puis quatre consoles, ad vitam libitum?

EYE OF THE BEHOLDER 3



Oyé ! Oyé ! Fans de Eye of the Beholder, voici la suite de votre série SSI préférée... L'aventure continue et de plus en plus fort, puisque Eye of the Beholder 3 est actuellement en développement et devrait sortir au mois de Mars. Les bases du scénario ont été définies et quelques modifications ont été apportées à l'interface déjà très efficace de The Legend of Darkmoon. Des bruits de couloirs courent sur le fait que l'univers de jeu de Beholder 3 serait l'un des plus grands, jamais adaptés d'AD&D, mais chut... L'aventure devrait être vraiment beaucoup plus palpitante et, surtout, beaucoup beaucoup plus longue. Les phases de dialogues seront bien plus développées que dans le second épisode, ainsi que les séquences intermédiaires animées. Comme vous pouvez le constater, le graphisme, notamment de la fenêtre 3D, a été largement amélioré et l'utilisation de 32 couleurs au lieu de 16, contribue à un véritable régal des yeux. Comme la plupart des softs SSI, vous pourrez transférer votre équipe de personnages de l'épisode précédent et, cette fois-ci, ils pourront atteindre le 25e niveau, voire plus si vous êtes très doué. Les monstres que vous affronterez et les énigmes que vous devrez résoudre seront, bien entendu, à la hauteur. Bon, à plus tard, je cours chercher des infos sur le futur hit car j'en entend qui hurlent : "ouais, c'est quoi le scénar ?", "ouais, et quand est-ce qu'il sortira ?"... En tout cas, on sait déjà que ça sortira sur PC (oh ! ah bon ?).



LAWNMO-MACHIN NEWS DEUXIEME

Une suite du film bourré d'images de synthèse et tiré d'une nouvelle de Stephen King, le grand maitre de roman d'horreur, Lawnmower Man, est en cours de réalisation. Histoire de nous bourrer encore plus le crâne avec ça, le film ne sortira qu'à la fin de l'année prochaine, Sales Curve a réussi à obtenir la licence d'adaptation. Dès maintenant, des versions PC, CDTV, Apple CD-Rom et PC CD-Rom sont en cours de développement et des versions Super Nintendo CD, Console Matsushita et CD-I sont aussi prévues.

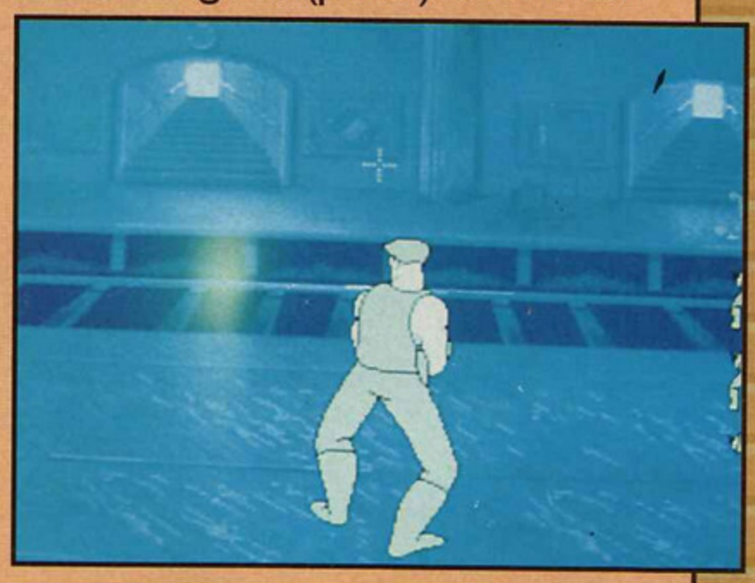
PAS DE PERE NOEL POUR LES LEMMINGS

La nouvelle va en faire pleurer plus d'un, mais Lemmings 2 ne sera pas en magasin avant Noël. La décision vient des cravateux en costards de Psygnosis, ceux que l'on cache dans la cave de l'immeuble, les responsables marketing. Ces messieurs ont jugé que «Lemmings 2 n'atteindrait pas son potentiel maximum de vente en sortant avant Noël».
Je t'en foutrai des potentiels maximums moi. On s'en fout, on veut jouer à Lemmings 2, on veut sauver ces sales bestioles, et, si possible, avant la dinde.

JAMAIS PLUS JAMAIS !



Voici les aventures du célèbre agent secret adaptées pour le MAC. Avouez tout de même que c'est un manque de chance! Primo, le programme ne gére pas plus de seize couleurs, secondo la fenètre de jeu représente à peine un quart d'écran et la musique est l'une des plus stressantes qu'il m'est été donné d'entendre. En gros, (pixels) vous incarnez GUY, l'espion le plus lent de la galaxie. Votre mission consiste à retrouver le méchant Baron Von Max, exilé on ne sait où! Malgré la meilleure volonté du monde, vous ne pourrez y parvenir. Le jeu est si lent qu'en ne commettant aucune erreur, il vous faudrait plus d'une demi-journée avant que le personnage parvienne à atteindre le treizième niveau. A titre d'info, ce programme reprend le principe de Dragon's Lair, célèbre jeu interactif, mais seulement à titre d'info. Circulez, il n'y a rien à voir!



SUPERVISION

Supervision, c'est le nom d'une nouvelle console de jeu portable, noir et blanc, qui sort chez Quickshot, le fabricant de joysticks bien connu. Elle a à peu près exactement la taille d'une Gameboy, ressemble à peu près exactement à une Gameboy, a grosso modo le poids d'une Gameboy, mais coûte la moitié seulement, et pour l'instant n'a une logithèque que de 18 jeux, et encore, c'est ce que dit le fabricant, on ne les a pas vus de nos yeux. Après l'échec de la Gamate (une console de jeu portable noir et blanc qui avait à peu près exactement la taille d'une Gameboy, etc., etc.), on se demande comment une entreprise sensée peut s'y lancer. Oui, la phrase a l'air bizarre, mais c'est un zeugma (on en profite pour rappeler le double zeugma de Desproges: "après avoir sauté sa cousine et son repas de midi, le Petit Prince reprit ses esprits et une banane").

LITTLE NIPPONS

Les petits Japonais de 7 à 12 ans donnent, dans leur liste des dix jouets qu'ils préféreraient, un fax, un agenda électronique, un téléphone et un traitement de textes. Du coup, Sega sort une machine à traitement de textes portables. Ça va nous faire une de ces générations, ça...



LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 GAMEGEAR
SONIC 2
CHUCK ROCK
TAZMANIA
WIMBLEDON TENNIS
SENNA GRAND PRIX
SPIDERMAN
DONALD DUCK
OLYMPIC GOLD
WONDERBOY DRAGON'S
MARBLE MADNESS

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Cial Les 3 Moulins
Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
Tél. 45 29 09 90 .
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

LES NEWS

LYON

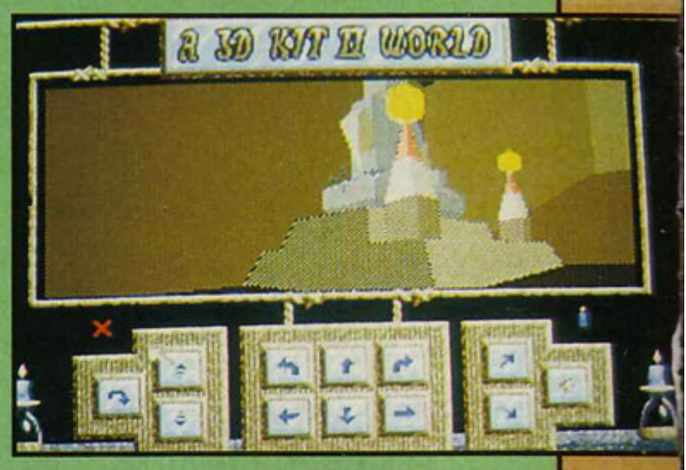
Les 4 et 5 décembre, l'association "La Contée des Rêves" va joindre l'utile à l'agréable en proposant une opération de grande envergure qui permettra aux Lyonnais passionnés, comme aux néophytes de participer à différentes parties de jeux de rôles sur 2000 m2. La manifestation, qui commencera par un défilé de personnages costumés, accompagné de troubadours, baladins et autres francs- bourgeois, permettra également de collecter des fonds pour l'AFM destinés aux enfants de l'ex-yougoslavie. Pour l'occasion, le cortège, après un départ à 18h30 du métro République (à Lyon), passera par le Rond-Point des Charpennes avant d'arriver au Campus de la Doua où débuteront alors les parties. Bref, voilà une nuit du jeu de rôle bénéficiant d'un alignement propre à plaire aux paladins.

MORPHING

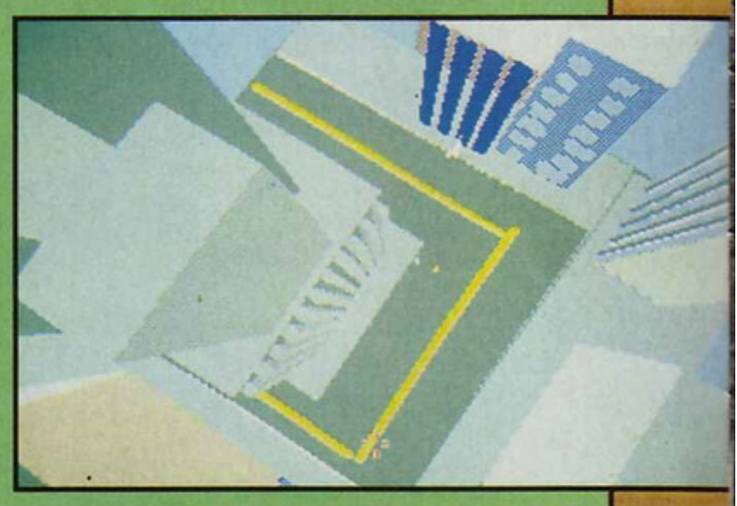
Le Morphing devient hyper à la mode. C'est cette technique qui permet de transformer une image en une autre, que l'on a vue dans le dernier clip de Michael Jackson et dans une pub pour une voiture suédoise (dont je ne me rappelle pas le nom, désolé; mais on y voit des fjords qui se transforment en paysage d'Arizona). Même Danboss a fait une animation morphée pour le SuperGames Show, où l'on voyait tous les membres de l'équipe se transformer l'un en l'autre. Il existe des logiciels de morphing sur Mac (Morph) et sur Amiga (Morph Plus).

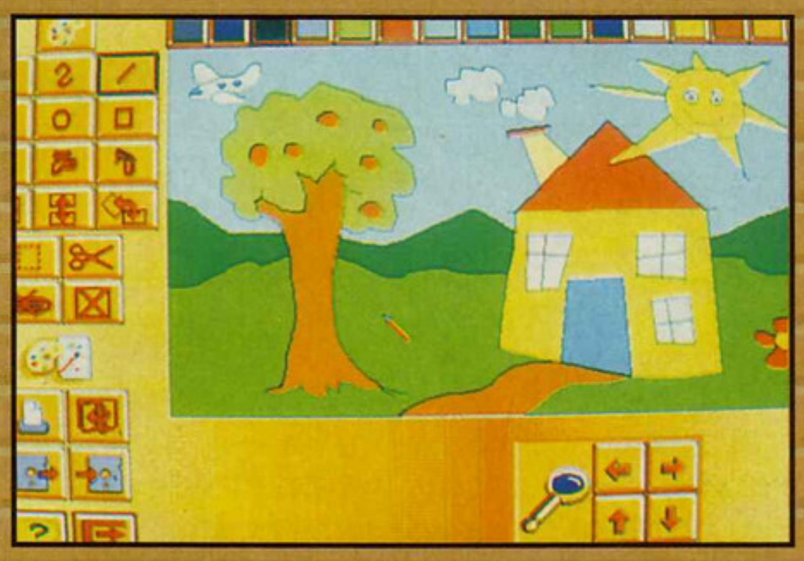
DES NEWS???
3615 JOYSTICK

3D CONSTRUCTION KIT 2



Whaou ! Génial ! Super Mega Cool ! (oups, pardon...). Très chers lecteurs de Joystick, sachez que ce débordement intempestif est dû à la sortie imminente d'un des softs qui font le plus appel à votre créativité, je veux parler bien sûr de 3D Construction Kit. Un des plus fabuleux outils de création de mondes virtuels et de jeux d'aventure 3D qui puissent exister d'abordable. Ben oui, pas un de ces trucs qui vaut 30.000 F et où l'on patauge dans une doc de 300 pages pour comprendre comment ça marche. Ben non, 3D Construction Kit 2 (ben oui, je l'avions pas précisé mais il s'agit du n°2...). Attention les yeux mais aussi les oreilles, puisque l'une des principales nouveautés est une plus larges bibliothèques sonores, ce qui manquait horriblement dans le premier soft (ben oui, les bip bip, ça va un peu mais bon...). De même, Domark a eu l'excellente idée d'ajouter un catalogue d'objets tout faits, prêts à être intégrés dans vos réalités virtuelles. Du point de vue technique, il est également possible désormais de visualiser les objets en fil de fer, de créer des sphères, de rendre les objets translucides, voire invisibles... Concernant la partie spécifique à la création de jeux, on dispose désormais de nouveaux types d'instruments comme une horloge ou un sablier, et il est possible de finir ses propres icônes. Enfin, un nouveau mode magnétoscope permet de visualiser les séquences "cinéma". Tout plein de nouveautés donc pour cette deuxième édition d'un super soft pour qui aime créer, concevoir, imaginer... De plus, 3D Construction Kit 2 ne fera aucun jaloux puisqu'il sortira aussi bien sur PC, Amiga que ST (yep !).





COPINAGE

ADI est une méthode d'acompagnement scolaire réalisée par Coktel Vision qui permet d'utiliser différents modules (math, anglais, etc.). ADI Français est justement un nouveau module qui fonctionne avec l'environnement ADI. C'est beau et probablement intéressant pour qui s'y intéresse. Alors, heureuse ?

LEEDS UNITED CHAMPIONSHIP

Une nouvelle simulation de management de club de foot vient de sortir sur Amiga. En général, ce genre de programme gonfle tout le monde à la rédaction, à tel point qu'il est difficile de trouver quelqu'un pour tester ces jeux. Bref. Leeds United Champions est donc destiné aux fanas furieux fous cinglés de foot, ceux qui collectionnent tous les albums Panini, qui échangent des doubles en cours de maths et qui connaissent toutes les dates de naissance des joueurs de troisième division par cœur. Leeds United Champions, édité par CDS pour Amiga avec 1Mo de RAM minimum.

LA TÉLÉ INTERACTIVE : UNE AUTRE FAÇON DE JOUER

Si la TV-I est apparue au Québec depuis presque 2 ans, elle n'a suscité en France que de très vagues échos. Pourtant, 200.000 téléspectateurs goûtent déjà aux joies du dialogue avec leur petit écran : information, éducation, mais aussi jeux et divertissements.

La TV-I, c'est une multitude de services télématiques, pour consulter des bases de données ou télécharger des logiciels. C'est aussi une centaine d'heures d'émissions interactives par semaine avec différentes applications: questionnaires à choix multiples, choix d'un reportage, d'un angle de caméra (match de hockey, base-ball, concert), etc.

Un petit coup d'oeil à la météo, à l'état de son compte en banque ou à son biorythme, un shopping en pantoufles pour trouver meubles, appartements, voitures, musique ou, pourquoi pas, pizzas, des cartes de voeux électroniques, des news, des jeux, le téléspectateur n'a que l'embarras du choix.

La liaison est assurée par câble. L'abonné dispose d'un terminal, un genre de décodeur appelé Vidéoway et d'une télécommande universelle. Elle permet de passer du mode télématique au mode TV, de rentrer des lettres (pour un mot croisé par exemple) et d'effectuer les sélections en interactif à l'aide de 4 touches spécifiques. La nouvelle télécommande, très prochainement disponible, sera équipée d'un joystick (croix Nintendo) et d'un clavier alphanumérique complet.

Le prix de location du terminal Vidéoway est d'environ 35 F par mois et le temps d'utilisation est illimité.

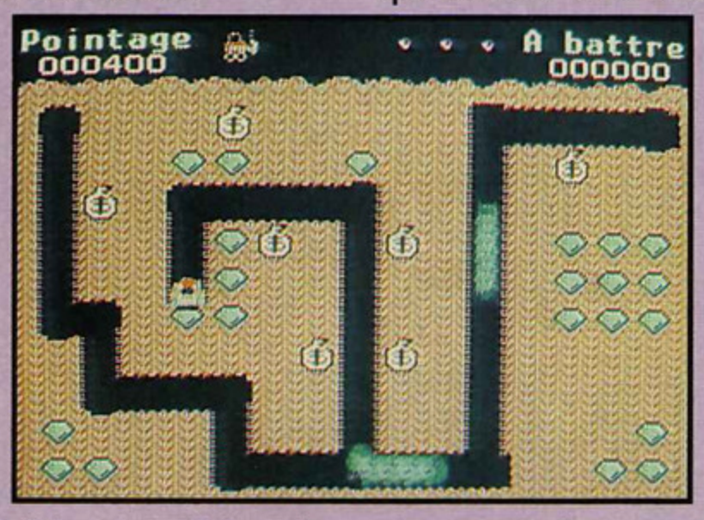
Une cinquantaine de jeux est proposée (voir liste). Les jeux télématiques sont gérés en exclusivité par Loto Québec, qui produit en moyenne un jeu par mois. Les prochains devraient être des jeux de cartes, la bataille, et le rami. Les questions des quizz sont updatées toutes les 2 semaines.

QUELQUES JEUX

Le Club Maître des Jeux permet de se confronter aux autres téléspectateurs. Il regroupe 5 titres (Fou du Roi, Q*bert, M. Chin, Styx, Taupe), sur 5 niveaux de difficultés, correspondant à une hiérarchie de 5 grades (Initié, Apprenti, Maître, Maître Guide, Grand Maître). Chaque joueur doit s'inscrire par téléphone. On lui donne un NIP (Numéro d'Iden-tification Personnel) pour enregistrer ses codes secrets durant sa progression. Vidéoway lui délivre une carte électronique, et il peut retirer sa carte de membre dans un Superclub Vidéotron. La récompense suprême est de voir afficher son nom dans la liste des plus chevronnés des 2 dernières catégories. Le Club propose aussi des chroniques, des trucs et astuces, etc.

Le Fou du Roi a connu un franc succès dès sa sortie, on comptait 800 appels par jour les 3 premiers mois. Quand le joueur atteint un certain score, un numéro de téléphone apparaît à l'écran. Une princesse délivre alors un message de sa douce voix, personnalisant ainsi le jeu.

Temporel, extérieur au Club, est également très apprécié, les abonnés souhaiteraient même une autre version. C'est un jeu d'aventure classique, avec une pyramide, à l'intérieur de laquelle se trouve un labyrinthe. Il faut visiter les pièces et ramener un certain nombre d'objets en évitant moultes pièges. Un code d'accès permet de reprendre le jeu là où on l'a laissé. C'est le seul jeu pour lequel le service d'aide aux abonnés a reçu ordre de ne donner aucune information.



Dans les jeux TV-I, on trouve beaucoup de quizz et questionnaires déclinés sous différentes formes, et des jeux traditionnels comme le Black Jack.

Dollars en Direct, lancé récemment, a donné de très bons résultats. Après avoir ouvert un compte loterie, on achète un billet de loterie électronique (3$), dont le numéro est généré par informatique. On peut gagner jusqu'à 10.000$, soit par numéro, soit par cumul de points. Les vainqueurs sont cités et appelés en direct en fin d'émission.

DÉVELOPPEMENT

Les jeux télématiques sont développés en assembleur sur PC. Certains, comme les dames, les échecs, Othello ou les jeux de cartes, intègrent une part d'intelligence artificielle. L'adaptation de jeux micro est tout à fait possible.

Côté rendu, chaque écran bénéficie d'une palette de 13 couleurs parmi 512 (3 couleurs sont réservées à l'affichage du numéro du canal), et d'une résolution de 256*200. Le son, issu d'une simple onde carrée, n'est présent que sur certains jeux d'adresse. Le tout, graphisme, son et logiciel d'application, doit obligatoirement tenir sur 20 Ko. Par la suite, un autre boîtier Vidéoway, à base de 68000, devrait étendre et faciliter les possibilités de développement.

Divers projets sont actuellement à l'étude, comme un scénario qui ajoutera le contrôle d'animations télématiques sur des images vidéo, tout en gardant l'interactivité de base. Un jeu télématique sur fond télévision est également prévu, il pourrait s'agir d'un simulateur de vol, diffusé à heure fixe pour commencer.

Le prochain jeu de rôle sera divisé en sections, ce qui limitera moins la place. Temporel aura donc une suite, on se retrouvera cette fois dans le futur, avant de pouvoir rentrer à notre époque pour conclure la trilogie.

La télé bi-directionnelle, à venir dans quelques mois, permettra de rentrer son NIP ou de commander une pizza directement par sa TV, sans utiliser son téléphone, de faire une partie d'échecs contre un autre abonné, d'effectuer des transferts de fonds, etc.

Les potentialités de la TV-I décupleront encore lorsque le CD-ROM sera plus largement répandu. D'ici quelques années, Vidéoway deviendra le véritable ange gardien de la maison, en gérant l'environnement domotique.

Environ 75% des abonnés avouent être des adeptes du jeu et se connectent plus de 5h par semaine. M. Thivierge, Responsable Recherche et développement à Loto Québec, a cependant réussi à préserver l'intégrité des jeux et le plaisir du joueur. En effet, aucune violence n'apparaît, et la publicité, présente pendant le téléchargement, est exclue de l'intérieur du jeu (un record, quand on pense qu'il peut y avoir 7 ou 8 coupures pub dans un film...). "En France, c'est du Rambo (...)", dit-il, "c'est ce que les adultes pensent que les jeunes veulent (...), c'est un chemin sûr...".

A quand Vidéoway en France ? Point d'interrogation. Il va falloir être patient, les premières négociations n'ont, hélas, rien donné pour l'instant.

Anne Olivelli



LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

TOP 10 GAMEBOY
SUPER MARIOLAND 2
PRINCE OF PERSIA
TOM & JERRY
BIONIC COMMANDO
NBA CHALLENGE 2
ADVENTURE ISLAND
WWF SUPER STARS 2
TURTLES NINJA 2
SIMPSON'S 2
MEGAMAN 2

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Cial Les 3 Moulins
Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux
Tél. 45 29 09 90 .
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

GAMEBOY est une marque déposée de Bandaï Nintendo

LES NEWS

NOEL

Allez savoir si l'approche du 25 décembre y est pour quelque chose, Guillemot International a eu l'excellente idée de baisser le prix de ses cartes sonores et vidéo depuis le 1er novembre. L'opération nous met la Soundblaster standard à 890 F, la Soundblaster Pro à 1590 F et la Videoblaster à 2990 F, le tout TTC. Franchement, c'est chouette Noël.

CLINTON

John Sculley, le boss d'Apple, et John Young, boss de Hewlett-Packard, traditionnellement pro-Bush, ont soutenu Clinton durant la dernière campagne électorale. Une des raisons principales: l'équipe de ce dernier a proposé la création "d'autoroutes" électroniques, des sortes de super-faisceaux qui permettraient d'acheminer des informations d'un bout à l'autre des USA très, très rapidement. En France, le premier qui propose ça, et qui en profite pour baisser les tarifs des PTT, je vote pour lui aussi. C'est quand même pas compliqué, d'être démago.

DANS LE QI

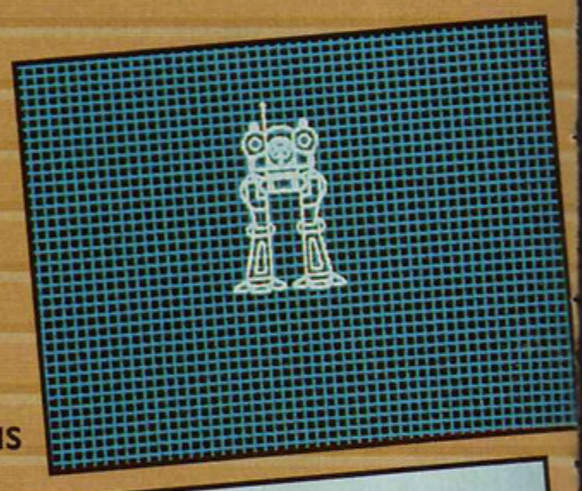
Esat Software vient de sortir QI Test sur Atari ST (double face). Ce jeu propose différentes épreuves permettant de tester votre logique. On trouve des problèmes de Domino, des suites, des problèmes de cartes, etc. Franchement, je ne voudrais pas décevoir les possesseurs de ST mais il ne faut pas attendre là de quoi nourrir son drive préféré. L'ensemble fait plus penser à un collage de jeux de réflexions qu'à un produit cohérent, même si les tableaux sont assez bien faits. Bref, ce n'est pas terrible.

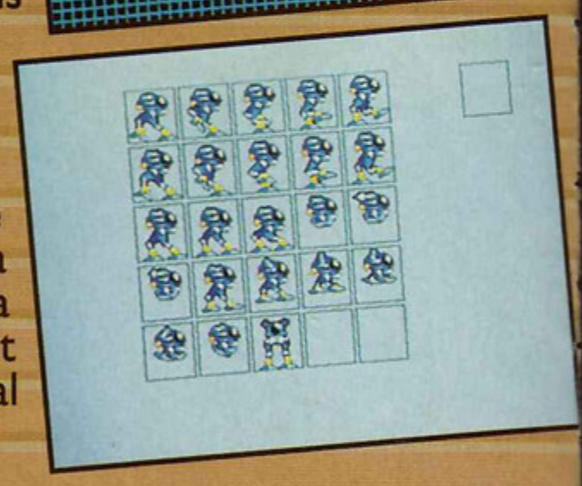
ALIEN BREED



Chic alors! Alien Breed, sortie en 91, reparaît dans une version budget. Comme les jeux ont évolué depuis ces temps lointains (un an et quelque), l'éditeur Team 17 en a profité pour améliorer le jeu. La nouvelle version de cette arcade/ aventure disposera dorénavant de 12 missions supplémentaires et d'une gestion des dégâts plus fine. Pour le reste, on retrouve le graphisme 32 couleurs, l'option jeu à deux et la musique stéréo qui décoifferait le chanteur de Midnight Oil. Franchement, là, je dis bravo. Déjà, c'est une excellente idée de faire un budget d'un bon jeu et comme là, il y a des nouveautés intéressantes, on peut presque dire qu'il s'agit d'un nouveau jeu sur Amiga vendu à prix budget.

G 13 STALKER

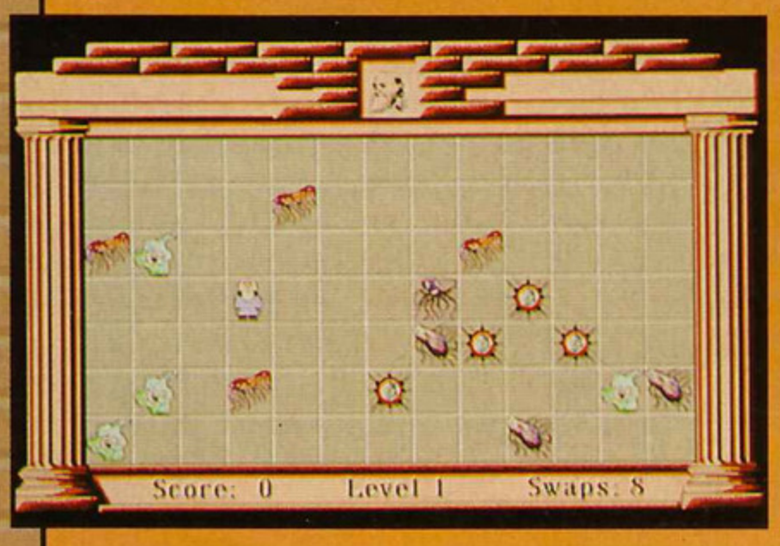


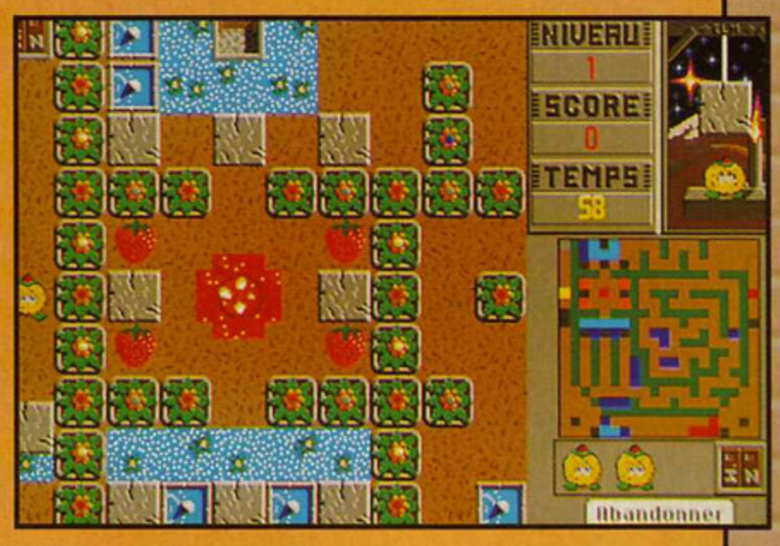


G 13 STALKER est un redoutable blast'em up, où vous devez récupérer une pléiade d'armes en tout genre et en faire une utilisation féroce. Ils ont déjà réalisé l'animation du sprite du Robot principal et le résultat est très réussi.
Il est donc maintenant temps de régler le probléme d'insertion de personnages et d'énigmes, tout cela dans une très vaste surface de jeu. Les Utilities qu'a écrit le programmeur Steve Packer sont vraiment impressionnantes et incluent un programme musical très sophistiqué. (prévu sur Amiga)

SAINT JACQUES

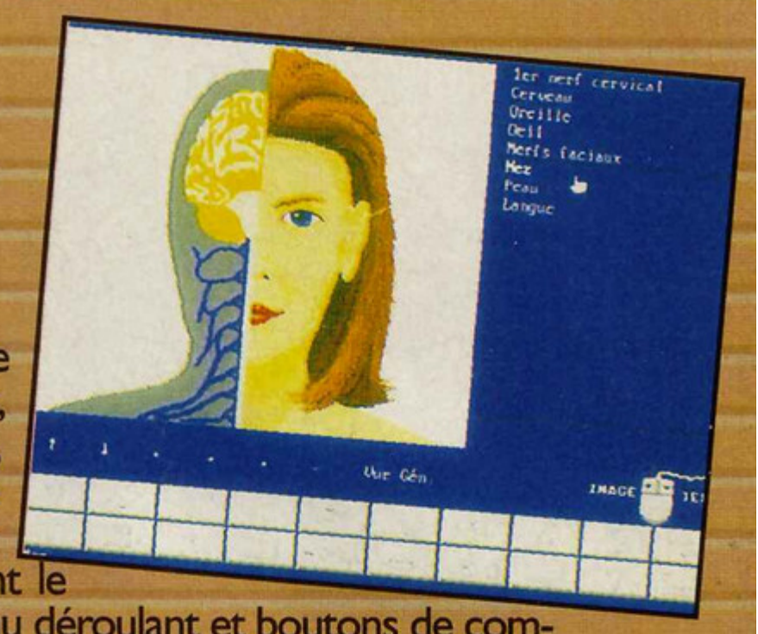
L'éditeur Compostel propose sur Macintosh les logiciel Darwin II et Diabolo. Bénéficiant de graphismes simples mais très fins, ces jeux de réflexion devraient vous permettre de vous dérouiller les neurones agréablement, mais de façon fort efficace. Là, comme ça, le jeu a l'air tout simplet mais ne vous y trompez pas, il y a de quoi faire. Bon, on commence à trouver de bons petits jeux sur Mac. Bientôt les bons grands jeux.







NATHAN



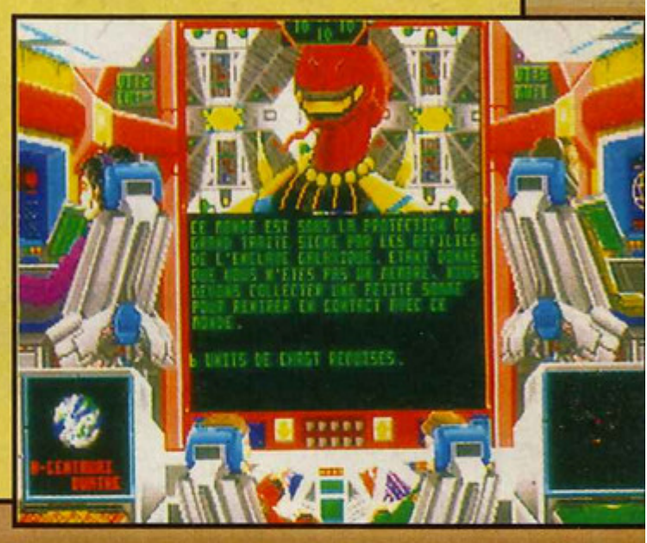
Chic alors! finis les logiciels approximatifs sur TO7. Il faut dire que depuis les âges sombres du plan Informatique Pour Tous, les didacticiels ont fait d'immenses progrès et les parents, principaux acheteurs de ce type de produits, ont développé leur sens critique. Ainsi, Nathan et Retz proposent-ils sur PC, Corps Humain et Univers. Ces logiciels, qui reprennent le principe de la base de données illustrées, sont superbes et la présentation, comportant menu déroulant et boutons de commandes, fait oublier que l'on se trouve sous dos. On peut, dans le cadre de PC Univers, accéder à des masses d'informations sur les planètes. Chaque fois, un simple clic permet d'ouvrir tableaux, fenêtres de textes, etc. Idée géniale, on peut comparer deux planètes entre elles et afficher les données respectives sur le même écran. Plus complet encore, PC Corps Humain ajoute aux qualités précitées, des animations (mouvements des muscles, respiration, etc.). Voilà deux produits très attractifs et bien réalisés.

JOURNEES FNAC

Sortez agendas, organiseurs ou ordinateurs et prenez note, que ce soit à la souris ou au stylo, voici les journées FNAC consacrées aux jeux sur micros:
Le 3 décembre: présentation sur grand écran de Guest, de KGB et de Kyrandia avec Virgin, et de The Legacy avec Microprose.
Le 4 décembre: US Gold présentera Legend of Valour, et Delphine Software vous montrera Clouds of Xeen et Flashback. Les programmeurs de Delphine seront présents.
Le 5 décembre: Infogrames exécutera des démos du fabuleux Alone in the Dark, tous les programmeurs seront, eux aussi, présents.
Trois dates spécialisées Simulateurs de Vol maintenant: les 10, 11 et 12 décembre avec F15 III, Harrier Jump Jet et Atac de Microprose, et Reach For The Skies de Virgin. Un concours de pilotage sera organisé sur le simulateur d'hélico le plus impressionnant du moment, Comanche Maximum Overkill.
Trois autres dates mais pour les Simulateurs de Courses Automobiles cette fois: les 17, 18 et 19 décembre. Le 17: Cars and Drivers d'Electronic Arts, le 18: Nigel Mansell de gremlin et le 19: Grand Prix Formule 1 de Microprose.
Les 21 et 22 décembre: journées spéciales CDI avec Inca de Cocktel Vision et International Tennis d'Infogrames.
Jeudi 23 et vendredi 24 décembre: deux concours sur Sonic II. Les joueurs peuvent se déguiser en Père-Noël et amener leurs sapins et leurs guirlandes lumineuses.
(Toutes ces opérations se dérouleront à la nouvelle FNAC micro au 71 Boulevard St Germain à Paris)

PLANET'S EDGE

New World Computing, les géniaux éditeurs de Might & Magic, pensent aux anglophobes et vous proposent, pour le même prix que la version anglaise, la version française de Planet's Edge, un jeu de rôle de science-fiction spatial. Bon, comme ce n'est pas un jeu génial, je ne m'étendrai pas à ce sujet. See you, guys !



DES NEWS! 3615 JOYSTICK

JOYSTICK



Le Delta Ray est un nouveau joystick (la manette de jeu, pas le magazine) extrèmement bien réalisé et qui devrait plaire au plus grand nombre. Muni de 4 boutons de tir, de 6 micro switchs et d'une poignée antidérapante, il fonctionne sur Amiga, C64, ST, Sega, Nintendo et PC. Bref, voilà un joystick qui va attirer les compliments. Comme Joystick (le magazine, pas la manette de jeu).



CD NEWS

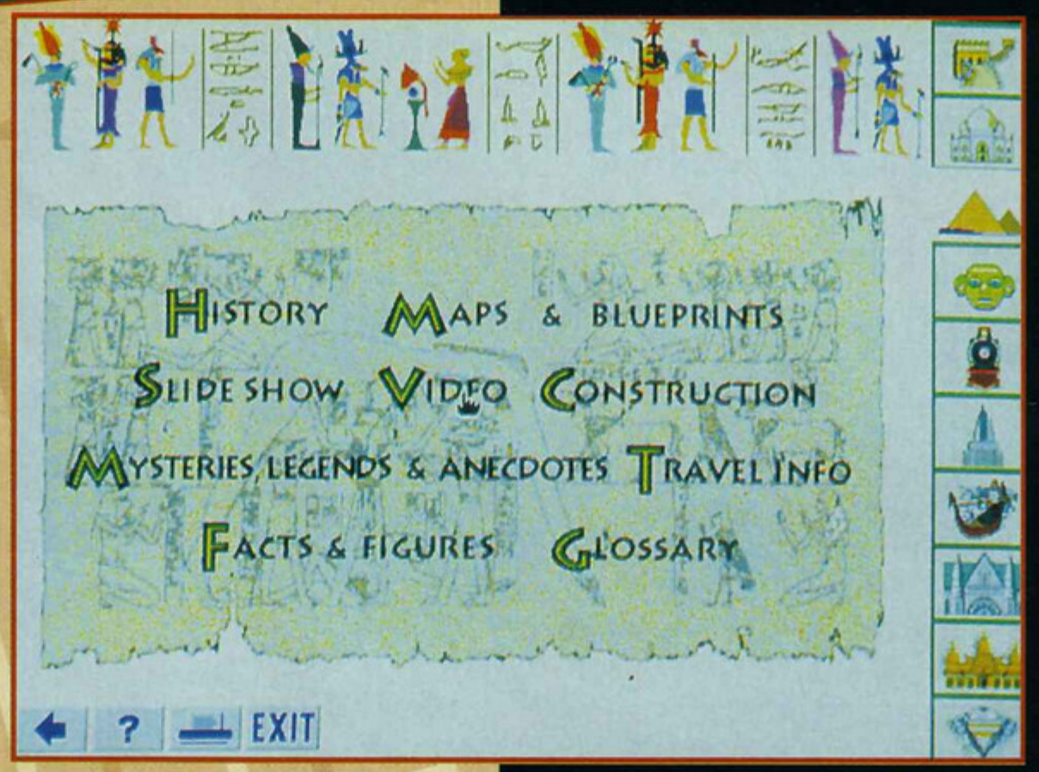
Eh bien ça y est, c'est Noël! Je parle de calendrier puisqu'en ce qui concerne les sorties CD, on en est toujours au vendredi 13. A part "The Seventh Guest" dont vous devriez trouver une preview dans les environs ainsi que quelques sorties sur CDI, le raz de marée semble avoir rencontré un brise-lame. Peut-être que pour l'Epiphanie...

Sur PC sous DOS, "Great Wonder of the World", édité par Interoptica, propose de découvrir les lieux caractéristisques de notre belle planète. S'il existait des agences de voyages sur Betelgeuse, voilà le type de CD qui pourrait lancer la mode du tourisme sur Terre. On y découvre en effet les sites, les anecdotes, les légendes les plus remarquables du lieu sélectionné. Cette sélection se fait en cliquant sur une carte. Il est ainsi possible d'admirer une douzaine d'endoits pittoresques: Cathédrale de Chartres, Grande Muraille de Chine, Taj Mahal et autre temple d'Ankor. Chaque fois, le menu, agrémenté de dessins reprenant l'imagerie correspondante [hiéroglyphes, immeubles, etc.] sous forme de frise animée, permet d'afficher textes, photos plein écran et surtout films. Ceux-ci, agrémentés de musiques digitalisées [Soun-blaster], sont d'assez bonne qualité et, pour une fois, rapide et sans à-coups. C'est d'autant plus méritoire que les images sont affichées dans une fenêtre de bonne taille [1/4 d'écran]. Une musique en rapport avec le pays renforce l'impression que l'on est en train de visionner un épisode de la série Chef d'Oeuvres en Péril. Je plaisante, là, mais c'est véritablement un superbe logiciel.

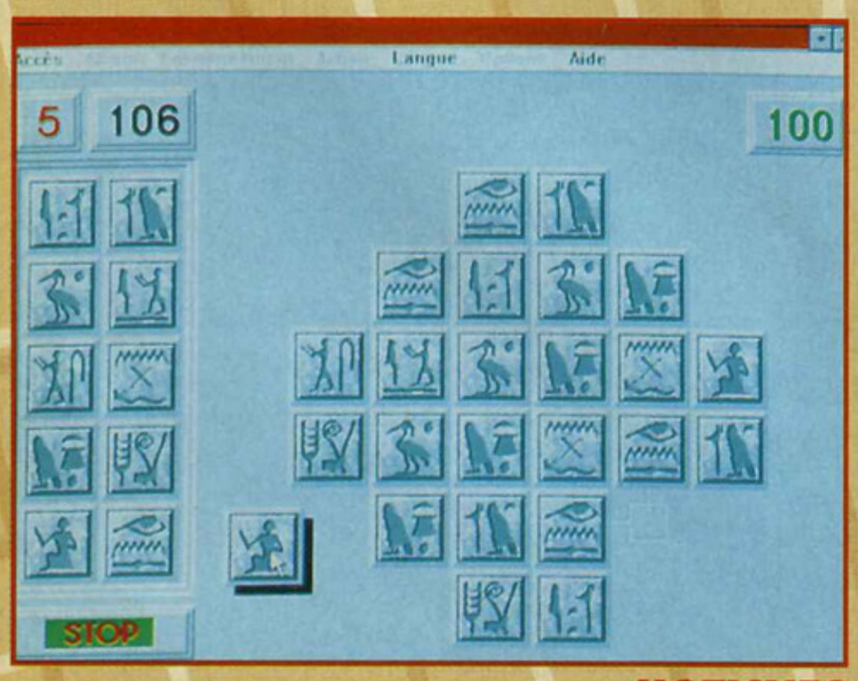


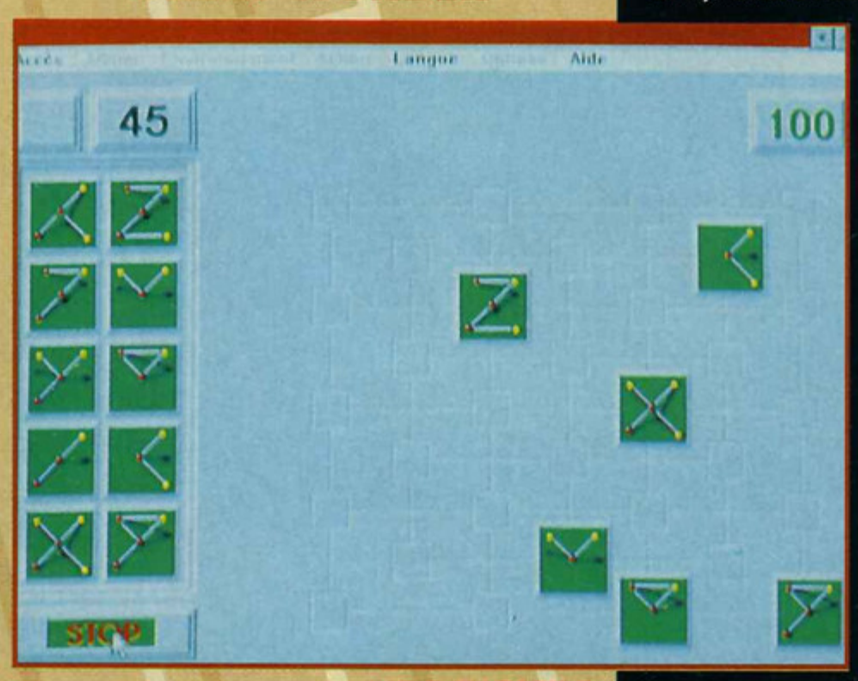






Chez Créalud, on trouve sur PC, mais cette fois-ci sous Windows, le logiciel Hotlines déjà rubriqué dans ces mêmes colonnes, comme on dit dans les magazines conventionnels. Le produit fini, qui a bénéficié de quelques améliorations concernant surtout la présentation, est un logiciel de réflexion très intéressant; promis à un avenir aussi florissant que Shangai et compagnie. Bref, c'est l'un de ces jeux simplets d'apparence auxquels on joue sous Windows pendant des heures, alors que l'on ferait bien mieux de travailler. Oui mais voilà, Hotline est plus stimulant que Word ou Excel. A noter que la langue est configurable et qu'une aide est disponible pendant le jeu.





Sous DOS, "Timbres de France et de Monaco", édité par Cérès, est, comme son nom l'indique, un logiciel réservé aux philatélistes. Forcément, parce que si l'on n'aime pas les timbres... Trève de plaisanterie, Timbre est une superbe base de donnée qui répertorie tous les timbres français et monégasques. Il est possible d'effectuer une recherche sous différents critères [titre, année, genre, etc.] et naturellement d'afficher une photographie du timbre. Mieux encore, et c'est très intéressant, ce logiciel permet de créer sa propre collection d'après les exem-

plaires que l'on possède: pratique pour répertorier et classer les sujets rares sans risquer de les esquinter en les manipulant. De plus, les débutants y trouveront leur compte puisqu'on peut se familiariser avec la philatélie au moyen d'un glossaire qui reprend et explique les différentes terminologies utilisées. Atchoum ! Merde, mon Napoléon Cornu !







Allez, changeons de standard avec le CDI. Eh oui, c'est aussi du CD, même si les deux formats sont rigoureusement incompatibles pour le moment. "Golden Oldies", édité par Intercative Média of America, est un produit relativement décevant et surtout totalement inadapté au marché Français. Eh oui, Philips a beau clamer haut et fort que l'intérêt du CDI est, entres, sa possibilité d'offrir plusieurs langues à l'utilisateur, les produits se font attendre. Golden Oldies, Juke Box sur CDI, propose de redécouvrir les hits de l'âge d'or du Rock and Roll. Franchement, à part Dick Rivers, je ne vois pas trop qui pourrait être intéressé par un tel produit. Bref, la chose permet d'entendre les airs de son choix tandis que s'affiche à l'écran une photo de l'artiste, généralement issue d'une digitalisation de la pochette ou d'un poster de l'époque recadré. Pendant que la musique joue, les couleurs se cyclent vaguement. C'est tristounet et, de plus, ringard à souhait. J'ai souvent parlé de la difficulté de créer des produits aussi intéressants pour un suédois qu'un portugais. En voici un parfait exemple car le goût en matière de couleur et de présentation n'est pas le même aux Etats-Unis qu'en France. Seule bonne idée de cette compilation, les paroles des chansons peuvent être affichées à l'écran. Si l'envie vous prend, en famille, de chanter les hits des fifties...



GOLDEN OLDIES CDI

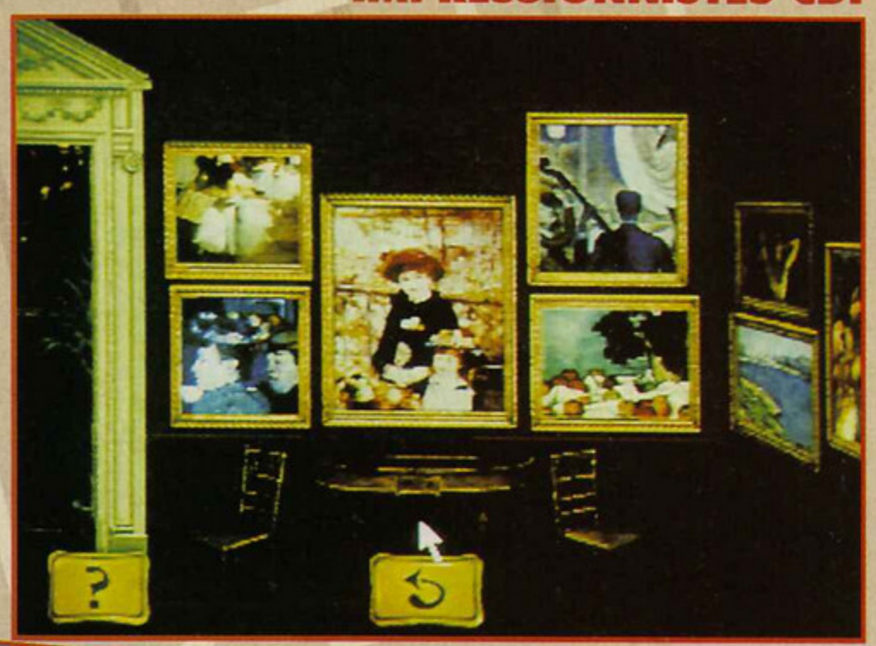
Toujours sur CDI, "Les Impressionnistes" est un produit déjà plus intéressant. Comme son nom l'indique, il permet de découvrir les peintres impressionnistes et, surtout, replace artistes et oeuvres dans le contexte de l'époque. De nombreux commentaires audio ainsi que des photos d'archives font, là aussi, penser que l'on regarde une émission et non pas que l'on participe (inter)activement à ce qui se passe à l'écran. Finalement, le CDI est-il une bonne idée? Sommes- nous prêts à utiliser ce type de disque à la place d'un livre d'art? Bon, je sens que je vais commencer à par-ler de tas de trucs dont vous n'avez sans doute que faire. Sachez en tout cas que ce CD est très bien réalisé et que les reproductions de tableaux sont d'excellente qualité.



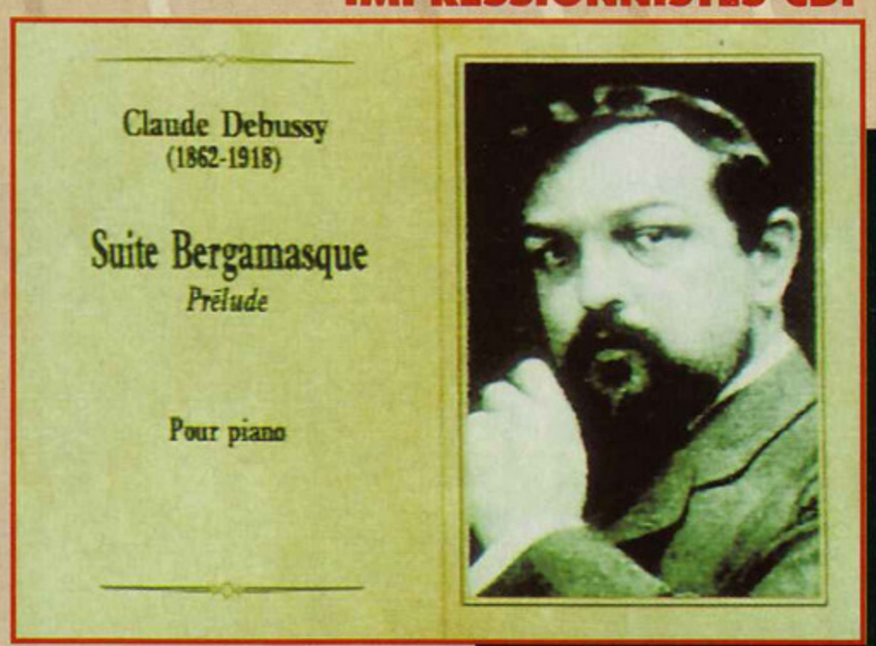
IMPRESSIONNISTES

La montre jeux vidéo à cristaux liquides !
GRATUITE pour 500 F d'achat de jeux !
AU CHOIX
COURSE AUTO - FOOTBALL
* Offre valable dans la limite des stocks disponibles d'une valeur de 149F
MICROMANIA
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.
NOUVEAU
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, avenue des Champs-Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 en décembre

IMPRESSIONNISTES CDI



IMPRESSIONNISTES CDI

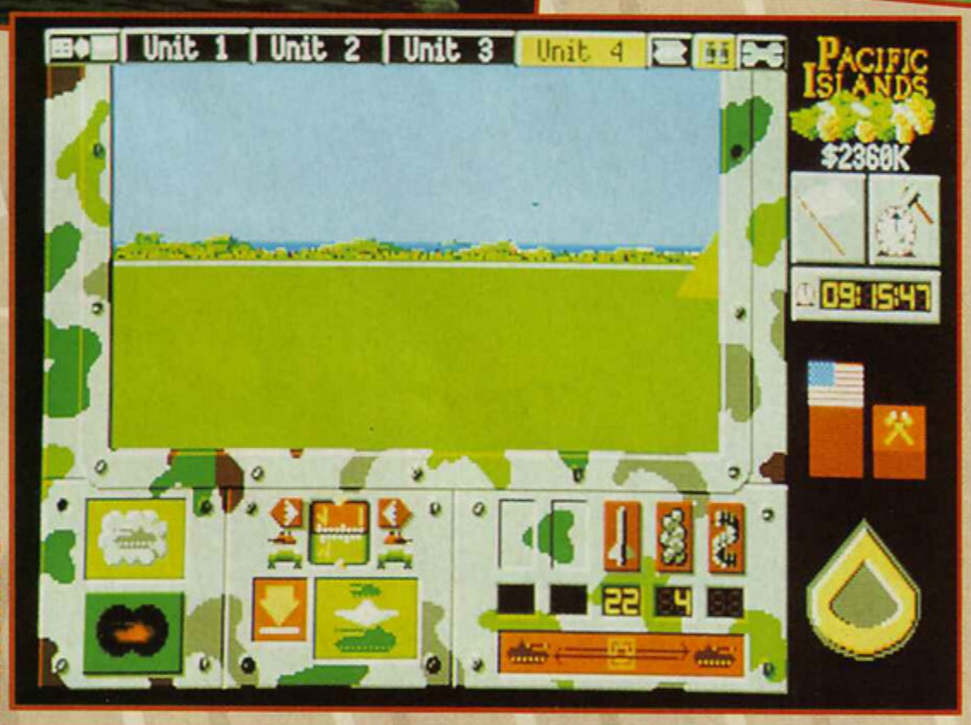




GUY SPY



GUY SPY



PACIFIC





BATTLE CHESS



DESERT STORM

Tous les titres CDROM traités dans ces pages sont distribués par EURO CD et sont disponibles dans toutes les bonnes FNAC

Retour au jeu et au PC avec Guy Spy de Readysoft. Là, on se trouve confronté à deux problèmes: d'une part, les logiciels Readysoft commencent à dater et d'autre part, le CD ROM n'a ici, une fois de plus, aucun intérêt. A part quelques produits d'exception, les éditeurs de CD travaillent en deux temps: d'abord, ils se font les dents qui en transcrivant un jeu ancien sur CD, qui en sortant une compilation pour les plus "généreux", puis ils attendent le résultat des ventes. Comme très peu de lecteurs sont pour le moment vendus à des particuliers et que les rares précurseurs ont investi quelques milliers de francs afin de bénéficier d'une réelle nouveauté, et non pour faire un saut de 2 ans en arrière, les produits CD se vendent mal et les éditeurs hésitent d'autant à faire le grand saut. Cela s'appelle une boucle étrange ou, si vous préférez, un cercle vicieux. Bref, donc, de fait, du coup et toutes ces sortes de choses, Guy Spy est un jeu à la Ready Soft, c'est-à-dire assez proche de Dragon Lair dans le fonctionnement: il faut passer des scènes en se livrant à différentes contorsions en rapport avec ce que la routine testant le joystick attend, et comme l'on sait que la gestion du joystick est une catastrophe sur PC et que les routines de Ready Soft sont elles-mêmes une catastrophe sur PC, on se retrouve avec une chose totalement injouable. On aura compris que la seule consolation, c'est qu'un CD ROM tout brillant est vachement plus joli qu'une disquette toute mate.

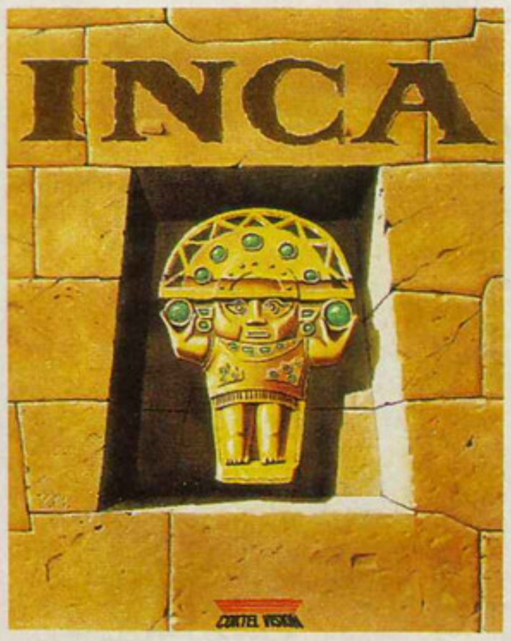
Chez Empire, on retrouve sur CD Pacific Island. Pour les doléances, lire le chapitre précédent. Cela dit, Pacific Island est un bon mélange d'arcade et de stratégie. Ce jeu, qui permet de piloter des chars, dispose d'un affichage 3D relativement convaincant. Pour rire, comparez avec la scène de char de D Day. Si vous ne possédez pas Pacific Island, la version CD est envisageable mais n'attendez aucune nouveauté par rapport à la version disque.

Chez Interplay, sortie de Battle Chess. Ce jeu d'échecs, ici dans sa version MPC, c'est-à-dire tournant sous environnement Windows, propose un affichage 256 couleurs. Les animations des combats de pièces font de ce logiciel un jeu d'échecs original. Par rapport à la version DOS, on dispose ici de la possibilité de passer de Battle Chess à son application préférée en un tournemain [genre Alt/Esc ou Ctrl/Esc pour les plus indécis]. Le côté MPC rajoute de nombreux sons. CD oblige hélas, la vitesse est relativement lente, aussi, le logiciel doit-il être installé sur disque dur. A noter que le CD contient également la version DOS du logiciel.

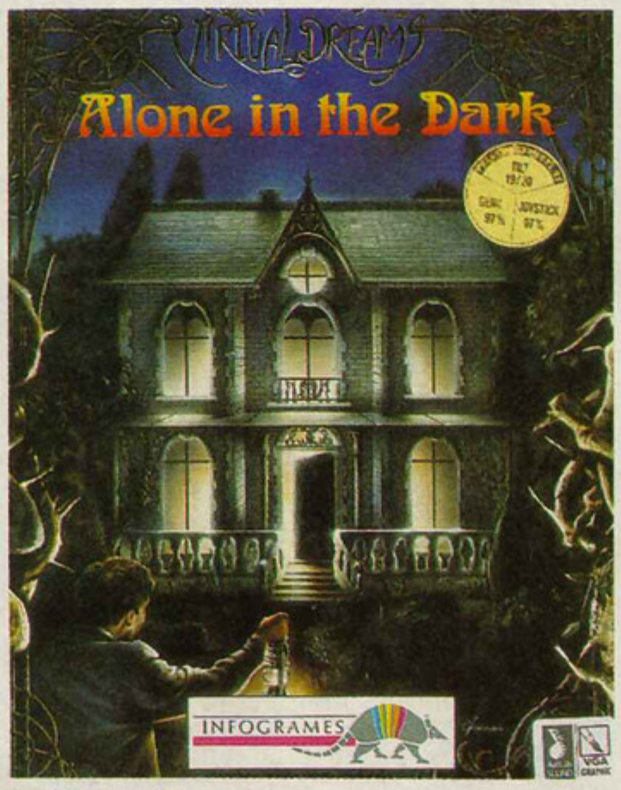
Enfin, Data Game propose Desert Storm dans sa version MPC. Déjà testé sur Macintosh et dans sa version DOS, cette base de donnée permet de consulter photos et discours digitalisés ayant trait à la guerre du golf. Appartenant à la collection USA WAR, ce produit allie perfection technique à état d'esprit nauséeux. Puisqu'on ne me demande pas mon avis, je trouve qu'il est absolument gerbant de faire du fric avec une guerre trop récente pour que l'on puisse avancer un quelconque alibi historique; pour mettre les points sur les "i", de faire du fric avec des morts, des blessés, des drames personnels. Bref, si cette épopée vous passionne cependant, vous pourrez consulter jour par jour l'avancée des troupes et faire des recherches par thème: armes chimiques, convois civiles, etc. Beuark!

MOULINEX

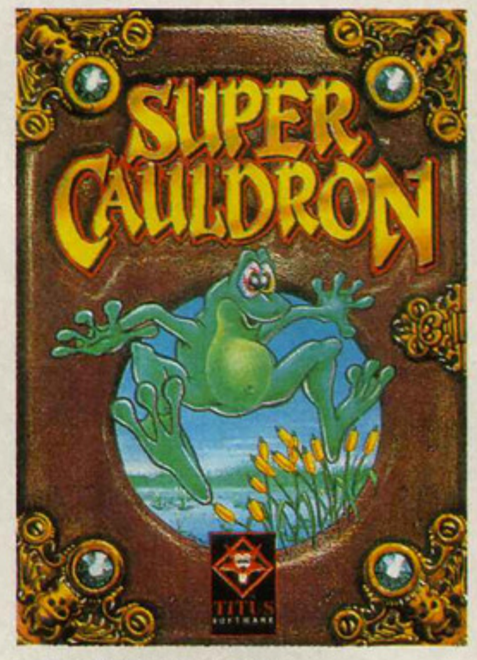
LA VIE AUCHAN. TOUT POUR LA VIE



POUR IBM PC



POUR IBM PC



POUR IBM PC / ATARI
ET AMIGA



POUR ATARI ET AMIGA

SELECTION DISPONIBLE DANS TOUS LES

Auchan



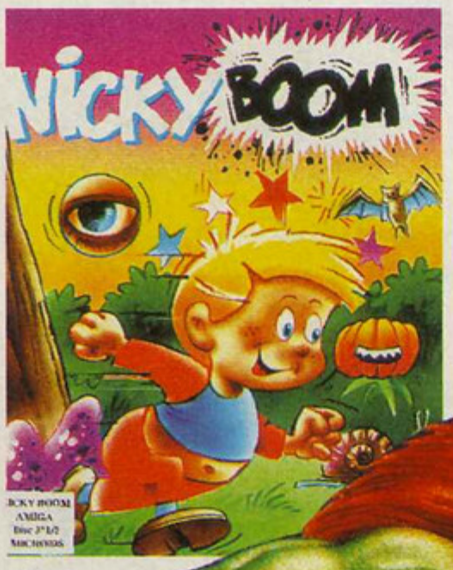
POUR ATARI ET AMIGA



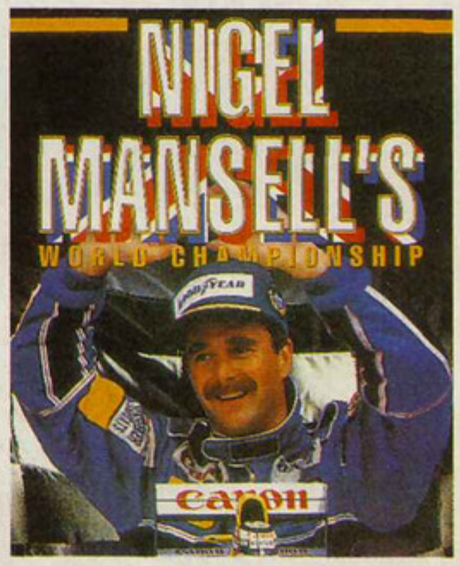
OFFRE LIMITÉE

AUCHAN VOUS OFFRE EN PLUS
GOBLIINS 1
GRATUITEMENT

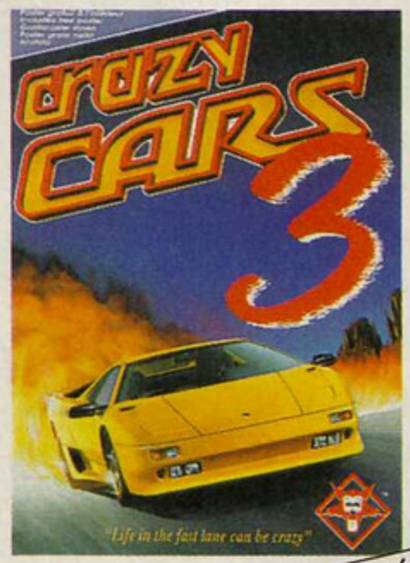
POUR IBM PC / ATARI ET AMIGA



POUR
IBM PC
ATARI
AMIGA



POUR IBM PC / ATARI
AMIGA ET AMSTRAD



OFFRE LIMITÉE

AUCHAN VOUS OFFRE EN PLUS
CRAZY CARS II
GRATUITEMENT

POUR IBM PC / ATARI ET AMIGA
ET AMSTRAD



ALORS FAITES COMME BLANKA

ET COURREZ DANS LE MAGASIN

Auchan

LE PLUS PROCHE DE CHEZ VOUS

Sreet Fighter™ II © 1992 Capcom USA Inc. Tous droits réservés.
Street Fighter™ II est une marque déposée de Capcom USA Inc.
Fabriqué et distribué sous licence de Capcom USA Inc. par U.S. Gold Ltd.

DU NOUVEAU CHEZ COMMODORE:

L'AMIGA 1200

Cette fin d'année 93 est décidément très riche en évènements côté constructeur, après Atari avec le Falcon 030, c'est au tour de Commodore, l'autre joyeux larron de la micro, d'annoncer la sortie d'une nouvelle machine: l'Amiga 1200.
En fait, à l'heure où vous lirez ces lignes, la machine sera déjà sortie depuis près de 15 jours; le 1200 était, en effet, déjà en magasin depuis le 16 novembre. Preuve que Commodore a réussi sa sortie en douceur, créant une surprise au moins au niveau du respect des délais. Les règles du jeu sont simples pour tous les constructeurs, être prêt pour le grand bal des consommateurs qu'est Noël.
Devant la montée des compatibles PC, de plus en plus de jeux avec une qualité globale de plus en plus grande et des prix qui chutent sans arrêt, devant la taille du marché du jeu que se sont approprié les consoles, et avec l'annonce d'une nouvelle bécane Atari, Commodore ne pouvait rester sans réagir, la sortie de l'Amiga 4000 ne suffisait pas pour contenter tous les publics. Mais qu'est-ce qu'il a dans le ventre ce nouvel Amiga?





Le look de l'Amiga 1200 rappelle grandement celui du 600, en plus large, avec un pavé numérique supplémentaire.

LE HARDWARE

En fait, l'Amiga 1200 est un Amiga 4000 un peu moins rapide et beaucoup plus abordable pour le commun des utilisateurs micros. Accrochez-vous bien, l'Amiga 1200 de base est annoncé à un prix de 3950 Frs. Soit 1000 balles de moins que le Falcon 030 qui risque d'être son concurrent direct dans la lutte pour le pouvoir qui démarrera l'année prochaine.



L'arrière du 1200 avec tous ses connecteurs.

Côté microprocesseur, Commodore marque un pas en avant par rapport à la gamme Amiga précédente, puisque le 1200 est équipé d'un Motorola 68020, un véritable 32 bits, donc. La machine est cadencée à plus de 14 MHz (14,19 en Pal et 14,32 en NTSC). Cette fréquence couplée au microprocesseur plus puissant donne approximativement une machine 4 à 6 fois plus rapide qu'un Amiga 500 normal.

En version de base, l'Amiga 1200 disposera de 2 Megas de mémoire RAM, et accepte 4 Megas de mémoire rapide 32 bits en interne et 4 Megas de RAM 16 bits par l'intermédiaire du lecteur de carte PMCIA situé sur le côté gauche de la bécane.

Toutes les interfaces classiques sont présentes, deux prises souris/joystick, une RS-232, une interface parallèle, une prise pour lecteur de disquettes externe, le slot pour carte mémoire, des sorties video RGB, composite, RF modulateur, et enfin, deux sorties audio RCA. Un connecteur IDE se situe à l'intérieur de la bécane, encore une fois, Commodore passe à côté du SCSI, ce qui complique les choses côté disques durs ou CD-Rom, par exemple.

La bécane a le look de l'Amiga 600, en fait, en un peu plus large puisqu'un pavé numérique a rejoint les touches alphabétiques. Un clavier de 96 touches, international donc. Rien de nouveau pour le son, 4 voies indépendantes configurées en deux canaux stéréo. Nous sommes bien loin des performances sonores extraordinaires du falcon 030 d'Atari.

Mais les véritables nouveautés de l'Amiga 1200 se trouvent du côté des possibilités graphiques. Et là, la bécane frappe vraiment très fort.



Sur le côté gauche, on trouve un connecteur de cartes PCMCIA qui peut servir à rajouter de la RAM ou à placer un DSP ou un Genlock, par exemple.

«OH, JE VOIS DES COULEURS, DES TAS DE COULEURS»

L'Amiga 1200 offre une palette de plus de 16 millions de couleurs et permet d'en afficher plus de 262 000 simultanément à l'écran, et ce, dans n'importe quelle résolution. Et des résolutions, il y en a la dose, allant de 320x256 à 1024x1024 (voir tableau détaillé) selon l'écran dont vous disposez.

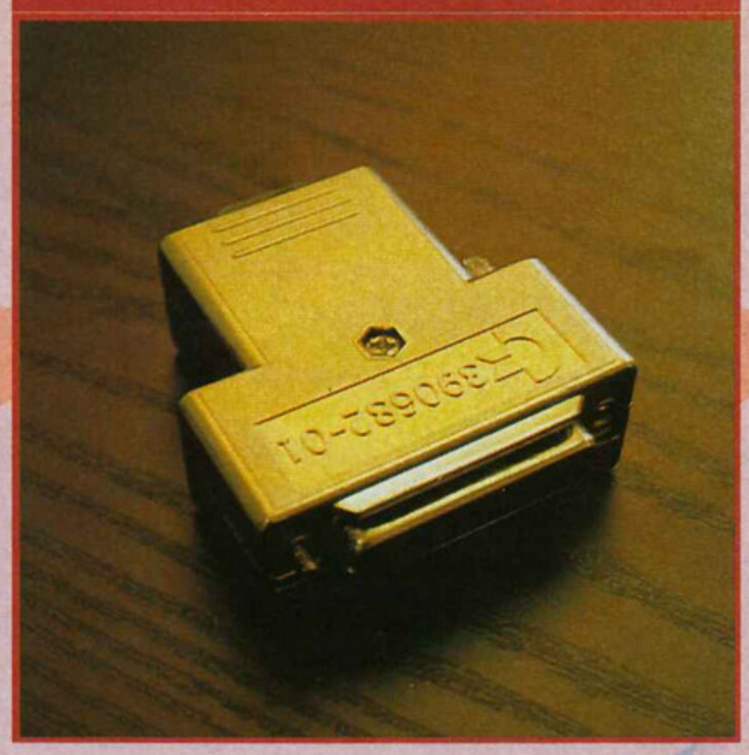
Tiens, justement, parlons-en des écrans. Vous pouvez connecter un moniteur RGB normal, en péritel, vous pouvez passer en couleur composite, mais surtout il est possible de connecter un écran VGA à l'aide d'un petit adaptateur fourni avec la bécane. Selon la qualité de votre écran, vous pourrez monter jusqu'à des fréquences de 73 Hz autorisant des modes entrelacés et des résolutions très poussées. Cette qualité dans les résolutions et toutes ces couleurs simultanées, permettront vraiment le développement de jeu ou de logiciels de traitement d'images de grande qualité.

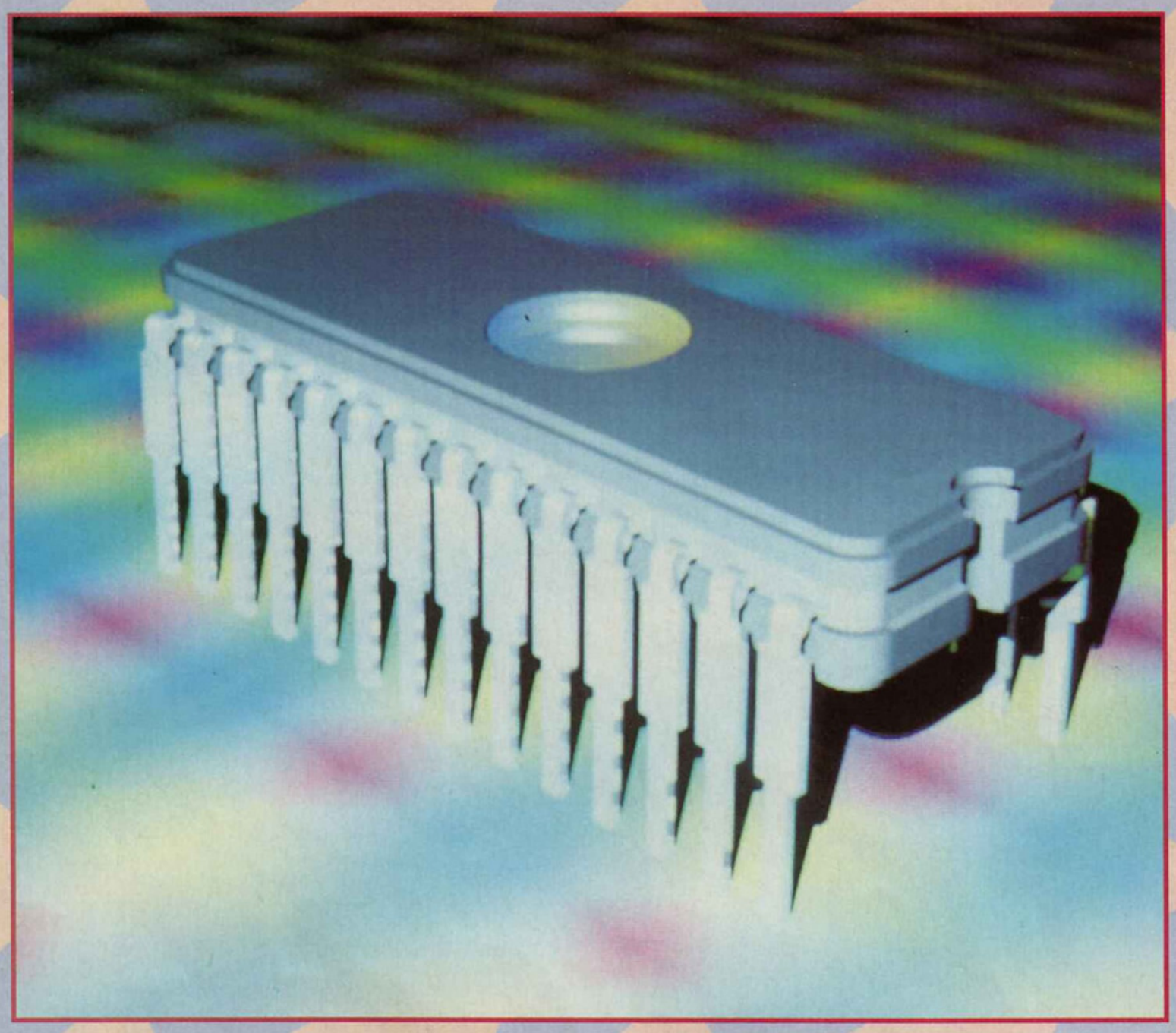
Les co-processeurs graphiques (Alice, Paula et Lisa) permettent de garder le sourire aussi, les sprites hard sont maintenant utilisables dans tous les modes graphiques et peuvent monter jusqu'à 64 pixels de large pour une hauteur libre. Avant, sur les (maintenant) vieux Amiga, ces sprites étaient 4 fois plus petits. Mais ce n'est pas tout, si cette possibilité offre un avenir radieux aux développeurs de jeux, les améliorations apportées aux scrollings hard ont de quoi faire bondir de joie aussi: les scrollings peuvent se déplacer dans toutes les directions avec des pas en fractions de pixels. Cela nous promet une fluidité hors pair, sans que le microprocesseur ne gâche de temps machine puisque les chips graphiques peuvent accéder à la mémoire en même temps que le processeur. De plus, il peut y avoir deux plans de scrolls simultanés ayant chacun sa palette de 16 couleurs.

LE SYSTEME D'EXPLOITATION

Le software de l'ordinateur a, lui aussi, été grandement amélioré. La troisième version de l'AmigaDOS est disponible ainsi que les dernières versions du Workbench et du Kickstart. Utilisable dans toutes les résolutions et avec 256 couleurs, le nouveau bureau est très agréable. Cela dit, le bureau en 256 couleurs est un grand luxe mais cela ralentit l'affichage de façon monstrueuse, mieux vaut rester en 16 couleurs.

Ce petit adaptateur fourni avec la bécane permet de connecter un écran VGA directement sur l'Amiga 1200.





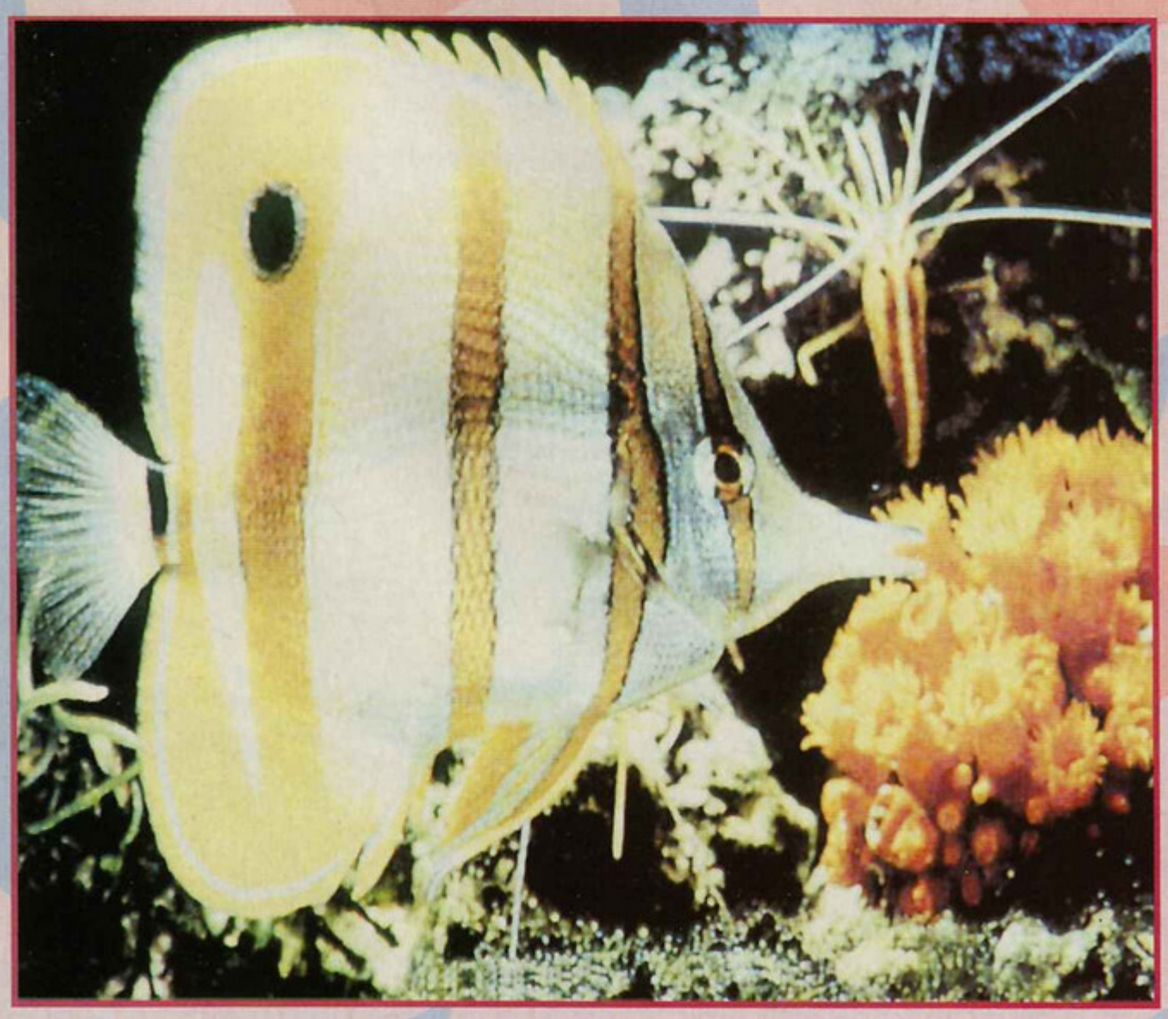
Par icones, menus et boîtes d'alertes, vous pouvez régler tout ce qui concerne votre bécane, en passant de la palette à la résolution, au look des icones tout en formatant une disquette ou en exécutant un programme en tâche de fond.
Le nouveau Kickstart permet de choisir l'unité de boot, autorise le masquage du cache interne du processeur pour pallier aux problèmes de compatibilité avec des softs parus avant la naissance de l'Amiga 1200, et la possibilité de couper les nouveaux co-pros graphiques, toujours pour la compatibilité.
En fait, voilà un environnement réellement agréable, beaucoup plus que celui des anciens Amigas, et encore plus que celui du 600.

LES JEUX

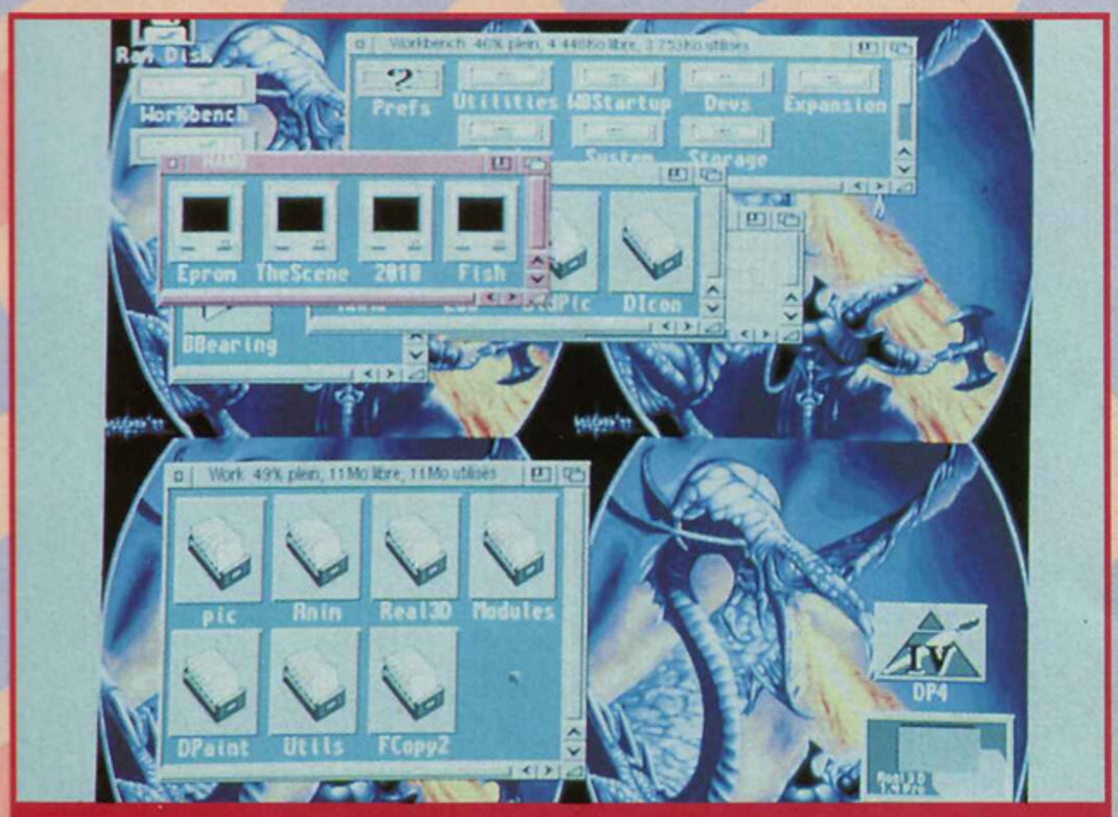
Mais je la lis d'ici, la question qui traîne sur vos livres, je la vois prête à sortir, vous voulez savoir s'il y a des jeux sur cette nouvelle bécane, y-a-t-il de quoi nourrir le lecteur de disquette de l'Amiga 1200? Tout d'abord, le nouveau Commodore dispose de la très grande gamme des anciens Amigas, avec toutes les précautions que cela suppose vis-à-vis de la compatibilité (voir encadré). Mais de nouveaux titres exploitant les nouvelles capacités de l'Amiga 1200 sont, bien sûr, prévus. Pour l'instant, seul Zool de chez Gremlin est disponible en magasin pour le 1200. Avec de nouveaux graphismes plus jolis, et surtout des scrollings fluides qui ne ralentissent jamais, même s'il y a des tonnes de sprites à l'écran.
Pour Noël d'autres titres sont prévus. Toujours chez Gremlin, outre Zool, Nigel Mansell devrait être disponible. Chez Ocean, on annonce L'Arme Fatale 3, WWF 2 et Cool World. Microprose hurle que Civilisation sera disponible, System promet un Silly Putty spécial nouvel Amiga et Mindscape couine et parle de Battletoads, Wing Commander et The Miracle. De nouveaux jeux, développés très spécifiquement pour le 1200, commenceront à sortir en début d'année prochaine.
Des utilitaires graphiques gérant les nouveaux modes et, surtout, l'ensemble des couleurs de l'Amiga 1200 comme l'excellent Deluxe Paint IVAA (AA en référence aux nouveaux chips graphiques de la machine) d'Electronic Arts.
Il faudra donc attendre encore un peu de temps, environ 1 mois, pour commencer à voir ce qu'il est possible de faire avec toutes ces nouvelles capacités.

VOILA, VOILA.

Même s'il est difficile de juger une bécane quand on n'a pas encore de logiciels à faire tourner dessus, on peut se risquer à prévoir un vif succès au vu des spécifications techniques.
Graphiquement, la machine est puissante







Le nouveau bureau de l'Amiga. Ici en 256 couleurs, c'est beau mais cela ralentit énormément l'affichage des icones et des menus.

et peut rivaliser sans problème avec ses adversaires dans le monde du jeu. Au niveau prix, l'Amiga 1200 frappe carrément fort et la version avec disque dur 40 megas, qui devrait sortir avant noël DEVRAIT coûter moins de 5000 frs. Mais là, cela tient de la rumeur.

Toujours est-il que c'est avec une joie sans nom que nous accueillons cette nouvelle machine, peut-être réussira-t-elle à modérer l'ascension écrasante des compatibles PC, histoire de dynamiser un peu le marché en ayant plusieurs types d'ordinateurs en compétition.

SEB.

LES RESOLUTIONS GRAPHIQUES DE l'AMIGA 1200

320x200	640x200	640x480	800x600	1280x400
320x400	640x400	640x960	1280x200	

Tous ces modes sont disponibles en 260 000 couleurs simultanées dans une palette de 16,7 millions.

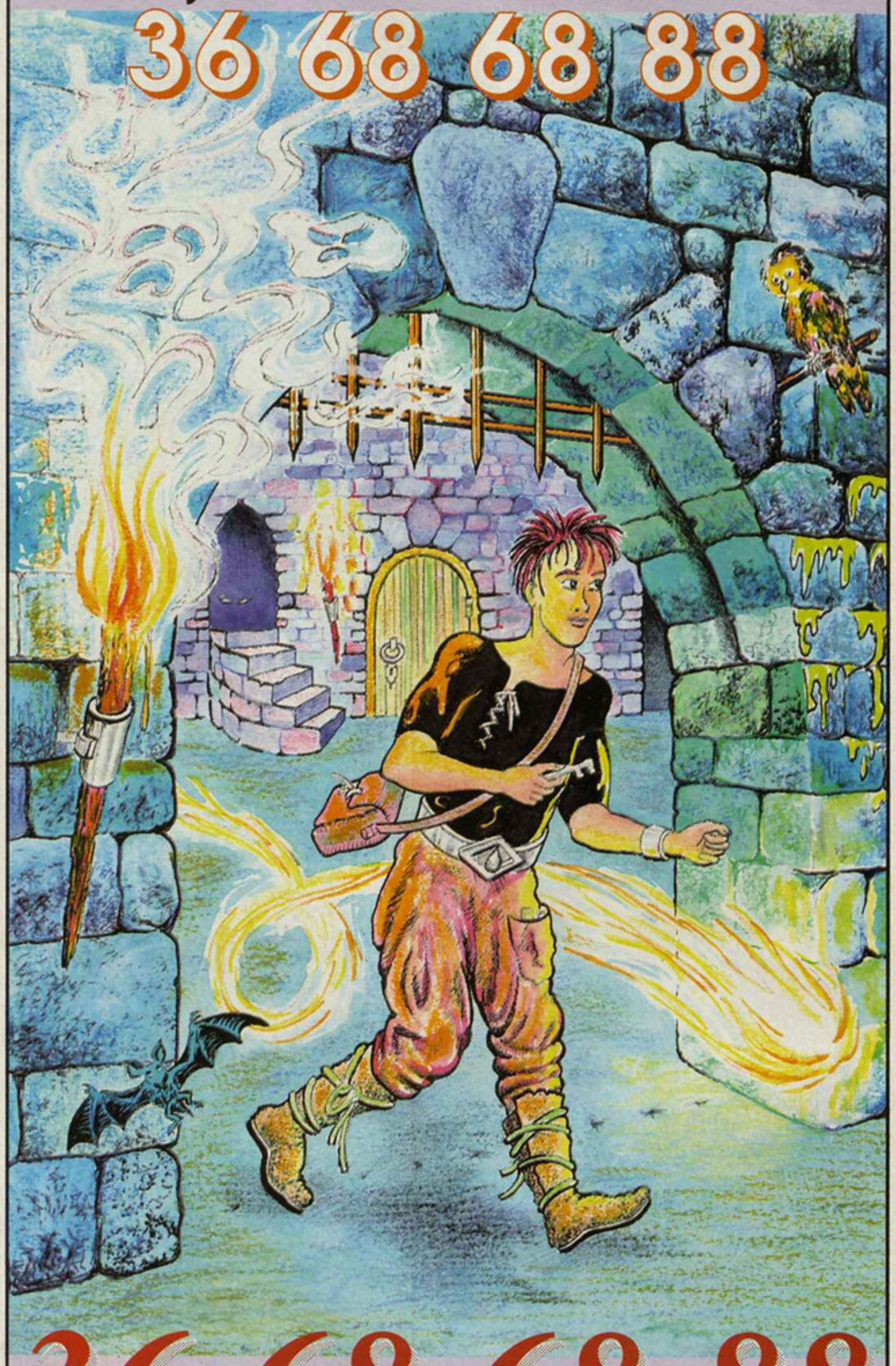
LA COMPATIBILITE

La sortie d'une nouvelle machine pose toujours un problème vis-à-vis de l'ancienne gamme. L'Amiga 1200 n'échappe pas à cette règle. Commodore annonce un compatibilité d'environ 60% avec des softs Amiga ancien, et 80% avec des jeux récents.

Nous avons testé de nombreux jeux sur l'Amiga 1200 qui nous a été mis entre les mains, notamment les softs Amiga testés dans ce numéro (on ne peut faire plus récent) et tous fonctionnaient parfaitement. En fait, ils fonctionnaient même mieux, la machine étant plus rapide, des problèmes de ralentissements présents dans les versions A500 disparaissaient quand les jeux tournaient sur le 1200.

JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE

36 68 68 88



36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn

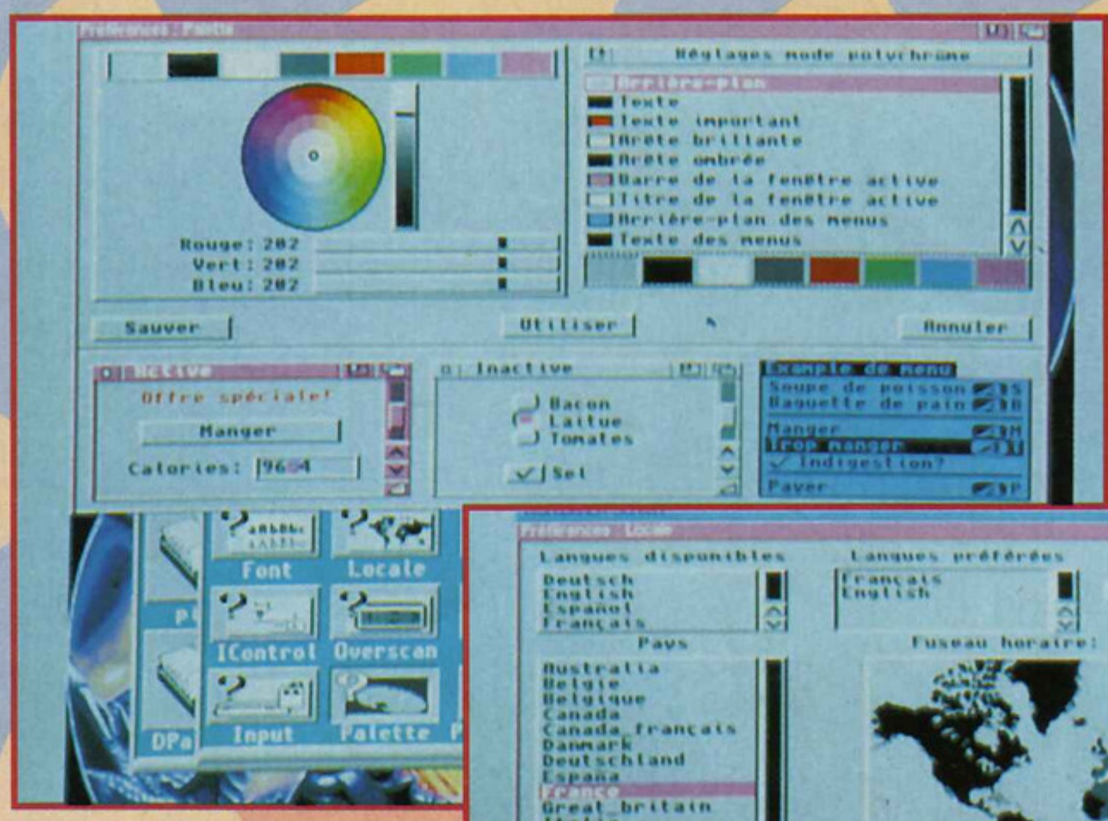
MINI-MATCH FALCON 030 CONTRE AMIGA 1200

Il est évident que l'utilisateur prêt à acheter une nouvelle machine, tenté par l'Amiga 1200, veut savoir comment se tient la machine face à la concurrence et, en particulier, face au Falcon. La comparaison n'est pas idiote puisque les deux machines se placent, au départ, à peu près dans la même catégorie.

Tout d'abord le prix; là, c'est à l'avantage de l'Amiga 1200 avec environ 1000 frs de moins. Au niveau du microprocesseur et de la fréquence d'horloge, c'est le falcon qui l'emporte avec un 68030 contre un 68020 et 16MHz pour environ 14. En ce qui concerne les performances graphiques, l'Amiga 1200 enfonce le clou bien plus profond, avec ses résolutions supérieures et, surtout, une palette et un nombre de couleurs bien plus imposants. Côté système d'exploitation, l'Amiga 1200 est aussi en avance, proposant une bécane multi-tâches avec un système plus moderne et performant que celui du ST. Côté son, par contre, l'Amiga se fait éclater le crâne, il est vrai que le DSP du Falcon est un véritable petit bijou.

Au niveau de la rapidité de la machine, un facteur très important entre en faveur de l'Amiga 1200, même si son microprocesseur est moins rapide. Le 68020 de l'Amiga et ses co-processeurs vidéo partagent la mémoire à travers le même but d'adresse, mais ils peuvent y accéder simultanément. Le processeur peut calculer des trucs et des machins tandis que les co-pros s'occupent tranquillement d'afficher des sprites. Sur Falcon, que dalle, les tâches doivent s'exécuter les unes après les autres et, en terme de calcul graphique, l'Amiga 1200 prend là un net avantage.

En résumé, le choix d'une bécane et de l'autre se fera par rapport aux centres d'intérêts de l'utilisateur; une orientation plus graphique pour l'Amiga 1200 grâce à ses couleurs, sa palette et ses résolutions, et un aspect musical beaucoup plus puissant sur le falcon avec le DSP à échantillonnage 16 bits et l'interface MIDI en standard.



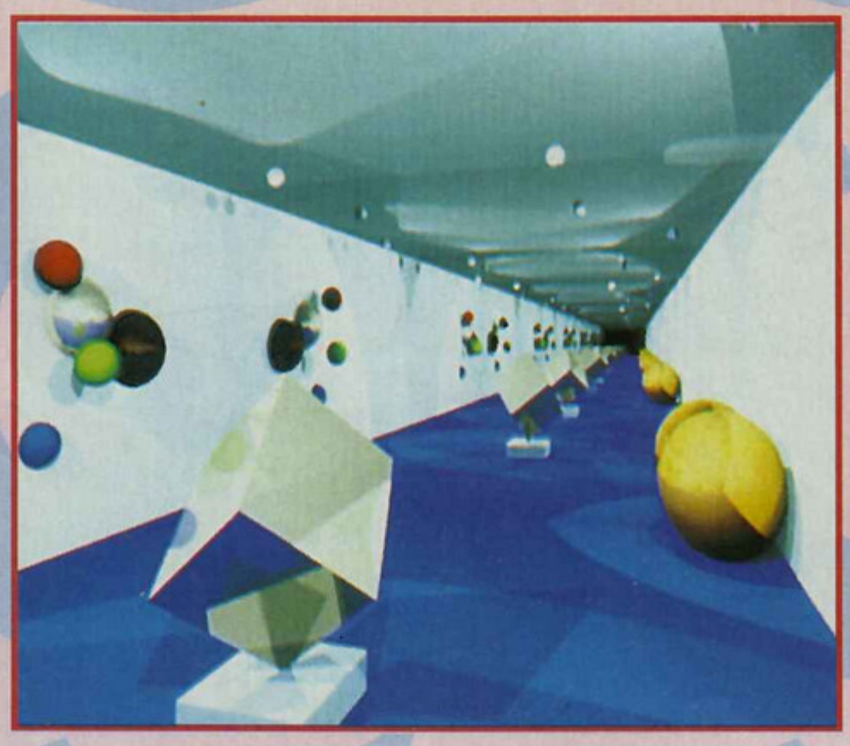
Directement à partir du bureau, vous pouvez faire bouger la palette en cours.

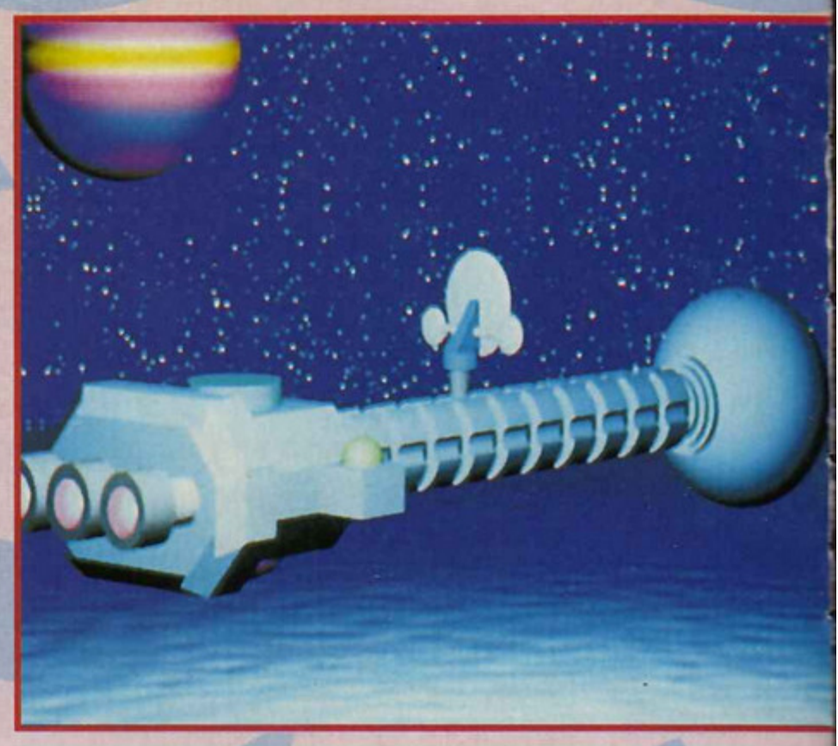


Des tonnes de petits utilitaires Workbench sont fournis avec les disquettes système.

FICHE TECHNIQUE DE L'AMIGA 1200

Microprocesseur: Motorola 68020
Vitesse d'horloge: 14,19 MHz
Co-processeurs: Alice, Paula et Lisa pour la vidéo, les graphismes et le son compatibles avec les anciens co-pros des anciens Amigas.
Memoire: 2Mo (jusqu'à 18Mo avec extensions)
Lecteur de disquettes: 3 pouces et demi simple densité de 880 Ko.
Clavier: 96 touches avec pavé numérique
Sorties Video: RGB analogique et digital, couleur composite, RF modulé
Palette de Couleurs: 16,7 millions
Nombre de couleurs simultanées: plus de 260 000
Son: 4 voies en deux canaux stéréo.
Disque Dur Interne: connection pour disque dur optionnel 2.5 pouces format IDE





FLIGHT ASSIGNMENT:

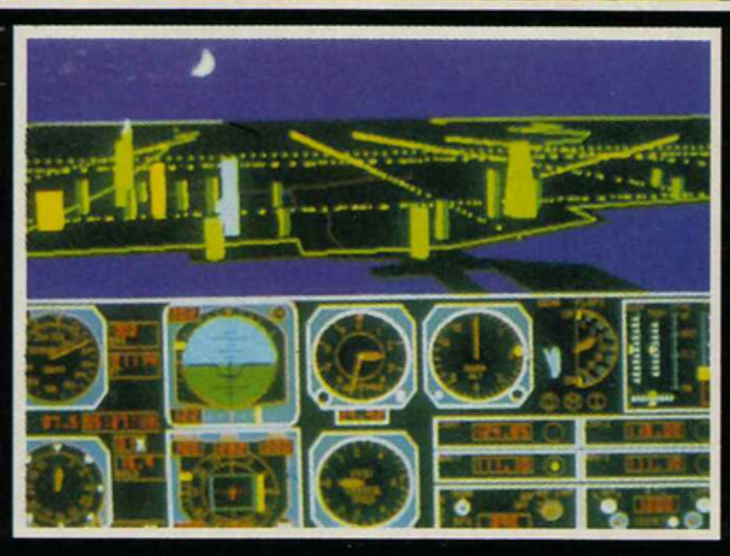
LA 1ère SIMULATION DE VOL COMMERCIAL

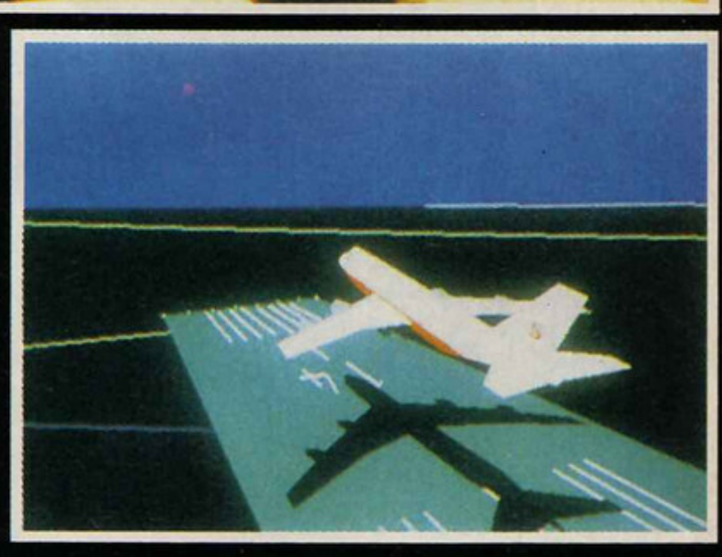
A.T.P.™

(Airline Transport Pilot)









PRODUITS DISTRIBUÉS EN EXCLUSIVITÉ PAR INNELEC
(Version Française)
45, Rue Delizy
93692 PANTIN CEDEX

INNELEC

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

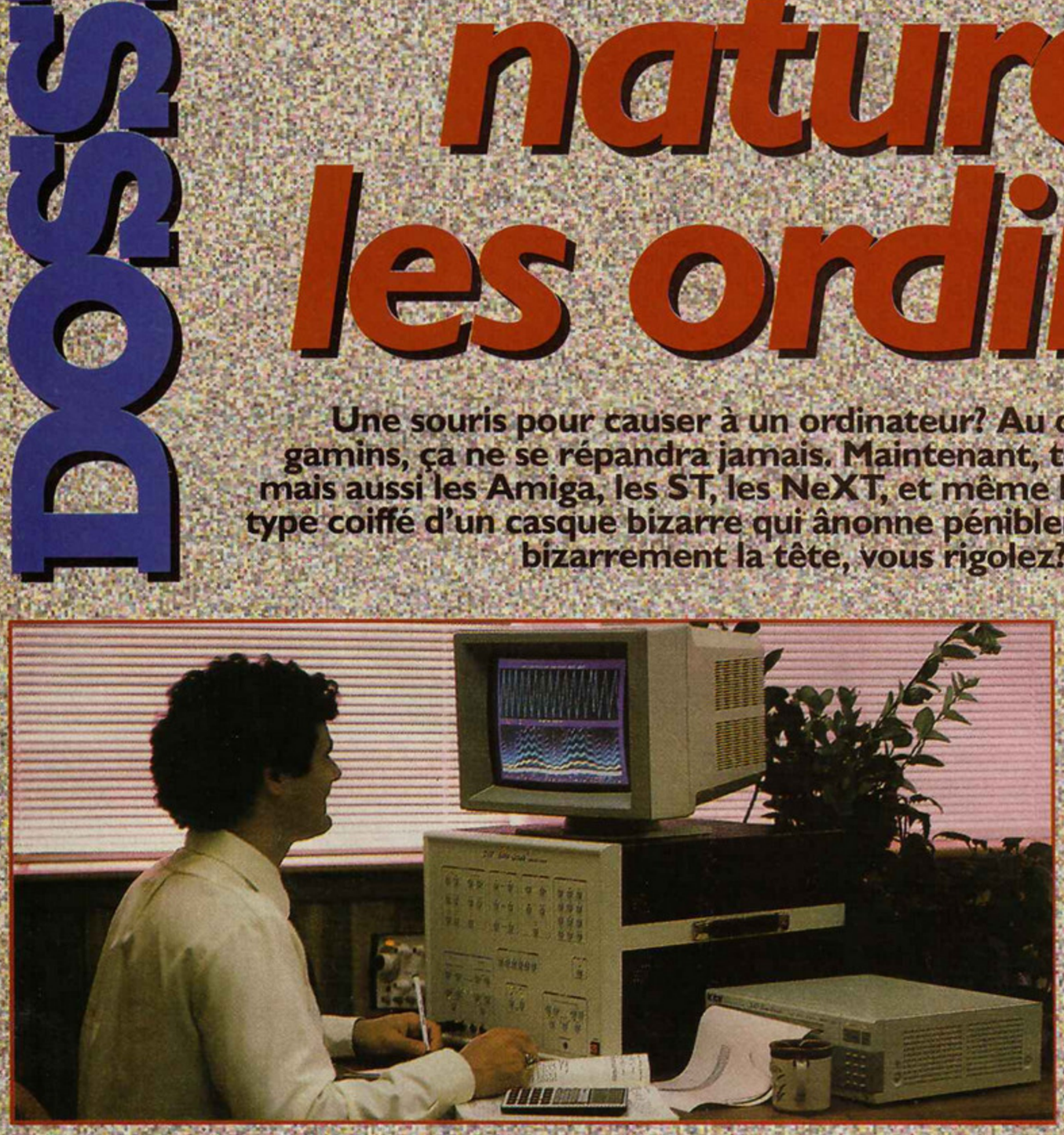
NOUVEAU : DECOUVREZ AVEC LES SCENERY DISK COMPATIBLES AVEC ATP ET MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS DE VOL : SONT DISPONIBLES : GREAT BRITAIN SCENERY COLLECTION - INSTRUMENT PILOT'S SCENERY (WEST US et EAST US) ET NEW FACILITIES LOCATOR CHEZ TOUS LES BONS REVENDEURS POUR IBM PC et TANDY.

DOSSIER

E·T·A·T · D·E · L'·A·R·T:

Dialogues naturels avec les ordinateurs

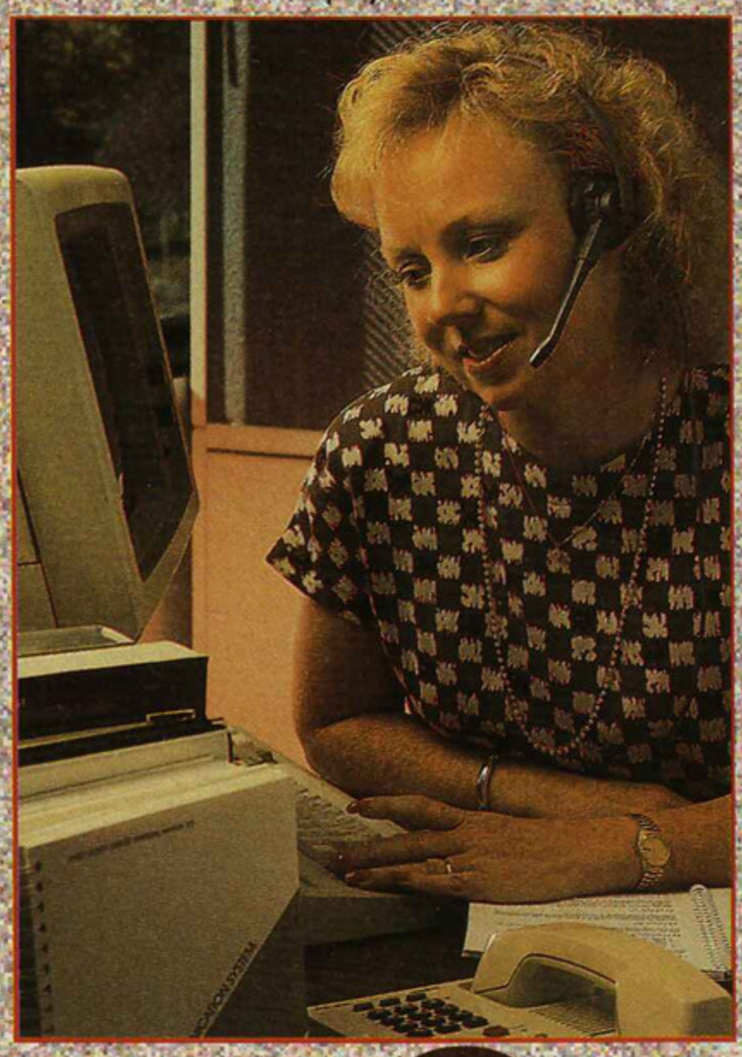
Une souris pour causer à un ordinateur? Au début, on rigolait. On disait: c'est un jouet pour les gamins, ça ne se répandra jamais. Maintenant, tout le monde a une souris: les Macintosh, bien sûr, mais aussi les Amiga, les ST, les NeXT, et même les PC. Et vous, aujourd'hui, lorsque vous voyez un type coiffé d'un casque bizarre qui ânonne péniblement: "Gauche... Valide... Déplace..." en penchant bizarrement la tête, vous rigolez? Vous avez tort. Voici ce que le futur vous réserve.



Avec l'arrivée sur le marché en 1984 du micro-ordinateur Macintosh d'Apple, une nouvelle manière de dialoguer avec un computer allait devenir 10 ans plus tard l'incontournable "Interface utilisateur", sans laquelle l'utilisation d'un micro-ordinateur serait aussi complexe que la conduite d'une automobile sans volant. Ce merveilleux attribut technologique appelé "Souris" allait compléter l'éternel couple écran-clavier, permettant la manipulation de commandes, d'objets ou de données sans connaissance profonde de la science informatique.

Cette révolution technologique allait être le point de départ de nombreux projets de recherches et développements, tous plus fous ou originaux les uns que les autres. L'objectif ultime étant "d'apprendre l'homme à la machine", de nombreuses sociétés ont conçu des produits qui permettront à l'ordinateur de demain de nous parler dans notre langue maternelle, comprendre nos décisions vocales ou calligraphiques: autrement dit, la reconnaissance de la parole ou de l'écriture, la synthèse vocale, l'interprétation des gestes et la réalité virtuelle seront dans les prochaines années les attributs indispensables de l'informatique de l'an 2000.

Pouvoir dialoguer de manière naturelle avec un ordinateur est un rêve aussi vieux que l'apparition de l'ordinateur lui-même. Rappelons-nous les ordinateurs des films tels que "Star Trek" ou "2001: l'Odyssée de l'Espace". Mais concrètement, le dialogue naturel intervient tout d'abord dans le mode d'interfaçage de l'ordinateur avec les sens humains, au lieu de proposer un ensemble de commandes de base que l'utilisateur devra connaître. En d'autres termes: c'est à l'ordinateur de se démerder pour comprendre ce qu'il doit faire quand on lui dit "va chercher la fiche de monsieur Vincent", et pas à l'utilisateur de se cogner 600 pages de manuel technique pour découvrir qu'il faut taper "open file clients; find vincent; retrieve; display".



Plusieurs technologies sont utilisées, telles que les réseaux neuronaux ou le traitement numérique du signal (DSP). Les nouveaux modes d'entrée des informations comprennent des techniques telles que la reconnaissance de l'écriture (cursive ou imprimerie), la reconnaissance de la parole (interprétation de commandes ou conversion de phrases en texte) et l'interprétation des gestes et des émotions. Associés, les modes de sortie proposent la synthèse vocale, la gestuelle humaine et les environnements en réalité virtuelle. Au lieu de demander à l'utilisateur d'apprendre la manipulation de l'interface de l'ordinateur, ce dernier devra prendre en compte les préférences de l'utili-sateur.

Un exemple qui a donné matière à de longues discussions philosophiques a été le robot de Tsukuba. Personnage futuriste présenté lors de l'exposition universelle de 1985, il avait l'apparence d'un être humain, muni d'une caméro vidéo à la place de la tête et d'un corps complété de 2 bras et 2 jambes. L'objectif était de lui faire lire une partition de musique, et de jouer cette œuvre sur un orgue de salon (2 claviers d'orgue plus un pédalier pour les basses). Et tout cela fonctionnait en temps réel. Le seul problème, mis à part la démonstration technologique et la performance, est de savoir la réelle utilité de cet androïde nippon!

De multiples applications vont voir le jour à partir des connaissances actuelles en matière de dialogues naturels. Le robot de Tsukuba en est le plus mauvais exemple: une très belle démonstration qui n'apporte rien en tant que tel. Mais les techniques utilisées nous laissent mieux appréhender les développements disponibles dans un futur très proche.

LA RECONNAISSANCE DE LA PAROLE

La première application à laquelle nous pensons quand nous parlons de dialogues naturels est le traitement de la voix. Ce n'est pas par hasard que les ordinateurs sont équipés aujourd'hui d'un haut-parleur et d'un

microphone. Depuis le début des années 90, des produits tels que Macintosh, Next et autres hypothétiques Falcon en disposent (en standard ou en option). Mais attention, les entrées/sorties vocales ne signifient pas reconnaissance de la parole. En fait, il faut bien distinguer 3 domaines:

1. L'enregistrement d'un texte parlé comme un message ou une phrase qui sera codé dans l'ordinateur sous forme d'un fichier et qui sera réutilisé plus tard ou transmis par l'intermédiaire d'un réseau (local ou distant).
2. L'analyse et l'interprétation d'un mot ou d'une phrase qui sera partie intégrante d'un ordinateur pour en assurer le fonctionnement et l'utilisation.
3. La conversion d'une ou plusieurs phrases sous la forme d'un texte alphanumérique, ce que nos voisins d'outre-Manche appellent le "Speech-to-Text".

En effet, le premier domaine devient aujourd'hui courant, surtout dans des environnements tels que QuickTime sur Mac ou NextStep sur Next. Il suffit d'enregistrer au moyen d'un micro tout événement sonore (voix, bruit, son, musique,...) et de lui affecter une fonction: être entendu de manière claire en fonction d'un événement bien précis (bruit d'une chasse d'eau lorsqu'on met un fichier dans la corbeille, par exemple) ou bien être codé dans un fichier pour faire partie intégrante d'un message envoyé sur le réseau local (cela s'appelle messagerie vocale) ou pour faire partie d'une base de données (commentaire sur une image, message pour aller déjeuner,... à Joystick, Danboss passe son temps à remplacer le "bip" des Mac par divers bruits dégoûtants).



Le second domaine, devient là franchement plus pratique. Imaginons un ingénieur du son en plein mixage de l'album XENOS. Quel est son environnement: une console de mixage numérique dernier cri (avec pleins de boutons partout, plus un écran de contrôle), un ordinateur avec un séquenceur complété des expandeurs dernier cri ou autres échantilloneurs et enfin un magnétophone numérique (DAT ou ordinateur possédant un programme de Direct to Disk). Nous sommes dans la phase la plus critique de la création d'un album: de la qualité du mixage dépendra la qualité et donc le succès de l'œuvre enregistrée. Mais notre ingénieur du son se trouve d'un seul coup devant la tâche la plus complexe qu'il puisse imaginer. Il doit, de haut en bas et de droite à gauche, assigner les bons canaux MIDI, faire démarrer le morceau à mixer, contrôler le son de chaque piste ainsi que son niveau sonore. Les mains sur les différents contrôles de la console de mixage, il ne peut plus manipuler la souris et le clavier de l'ordinateur. Mais ce dernier dispose d'un module de commande vocale, matérialisé pour l'ingénieur du son par un casque et un micro. De la voix, il dirige le séquenceur par des commandes telles que: Start, Stop, Rewind,... D'où un contrôle efficace de tous les éléments intervenant dans le mixage. Le "Voice Commander" est aujourd'hui un produit disponible sur Macintosh.



Le troisième domaine d'utilisation est de loin le plus complexe, du moins du point de vue technique. Mais laissons aller notre imagination sur le scénario suivant: vous animez la réunion hebdomadaire de votre club de micro-informatique. Vous avez branché le micro de votre ordinateur portable qui va enregistrer votre discours sur les dépenses du club et l'orientation des prochains achats. De retour à la maison, vous connectez l'imprimante sur votre NoteBook, et demandez une impression brouillon. Après quelques minutes d'attente (juste le temps de vous servir un scotch, ou un Fruité pomme-cassis, selon votre âge), votre imprimante fait tomber une à une les pages contenant le texte de votre discours. Quelle émotion! Et quel gain de temps, car le document est sauvé pour le traitement de texte qui vous permettra de le transmettre (après vérifications, annotations et corrections éventuelles) afin de l'inclure dans le bulletin du club qui sera imprimé demain matin.

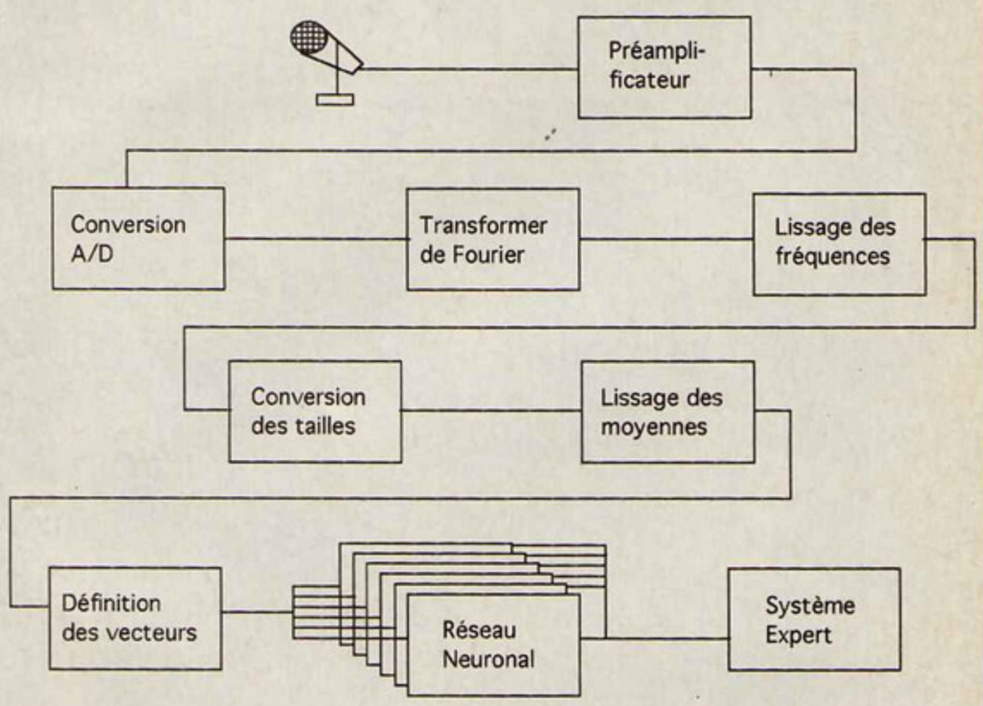
Du système le plus simple (une personne parle, reconnaissance mot-à-mot avec différents niveaux de compétences) au plus sophistiqué, ces systèmes mettent en œuvre différentes techniques telles que les systèmes experts ou les réseaux neuronaux.

LA MACHINE A ECRIRE DE KOHONEN

Plusieurs personnes parlent en même temps et un produit enregistre toute la conversation pour l'imprimer sur une machine à écrire : cela tient du prodige. Oui, mais le rêve est devenu réalité car cette machine existe. Conçue à la fin des années 80 par un finlandais de l'université d'Helsinki, une machine à écrire vocale sera le fruit des nombreuses recherches de Teuvo Kohonen. Utilisant toutes les techniques disponibles (cf. schéma de principe de la machine à écrire de Kohonen), son mode de fonctionnement est simple. Un microphone qui élimine le bruit de fond, enregistre la conversation de plusieurs personnes. Le son est échantillonné en temps réel toutes les 10 millisecondes sur un format de 12 bits (un peu moins bon qu'un Compact Disc, mais suffisant pour la voix humaine). Sur cet échantillon est appliquée une transformée de Fourier (opération consistant à analyser un échantillon en fonction des domaines de fréquences concernés). Les fréquences ainsi créées sont lissées et réduites en vecteurs normalisés à 15 éléments. Ensuite, une série de réseaux neuronaux cataloguent ces vecteurs en phonèmes probables. Le principal réseau gère les conversions simples. Des réseaux plus spécialisés assurent des traitements plus précis tels que la différenciation de certaines lettres ayant une consonnance très proche. Un système expert corrige alors les problèmes de contexte ou de coarticulation. L'effet de coarticulation est la prononciation d'un phonème défini par le phonème précédent ou le phonème suivant.

Cette machine a atteint des résultats remarquables car des tests ont été réalisés avec plusieurs personnes parlant en même temps et utilisant un très vaste vocabulaire. Une centaine de mots a suffit pour entraîner les réseaux. L'idéal aurait été de faire l'entraînement avec le vocabulaire complet de chaque orateur. Néanmoins, et avec ces conditions, la machine à écrire a effectué environ 95% du travail de conversion du texte avec un délai moyen d'un quart de seconde entre la parole et la conversion. Mais ces résultats ne sont pas suffisants pour une exploitation commerciale, 100% du travail

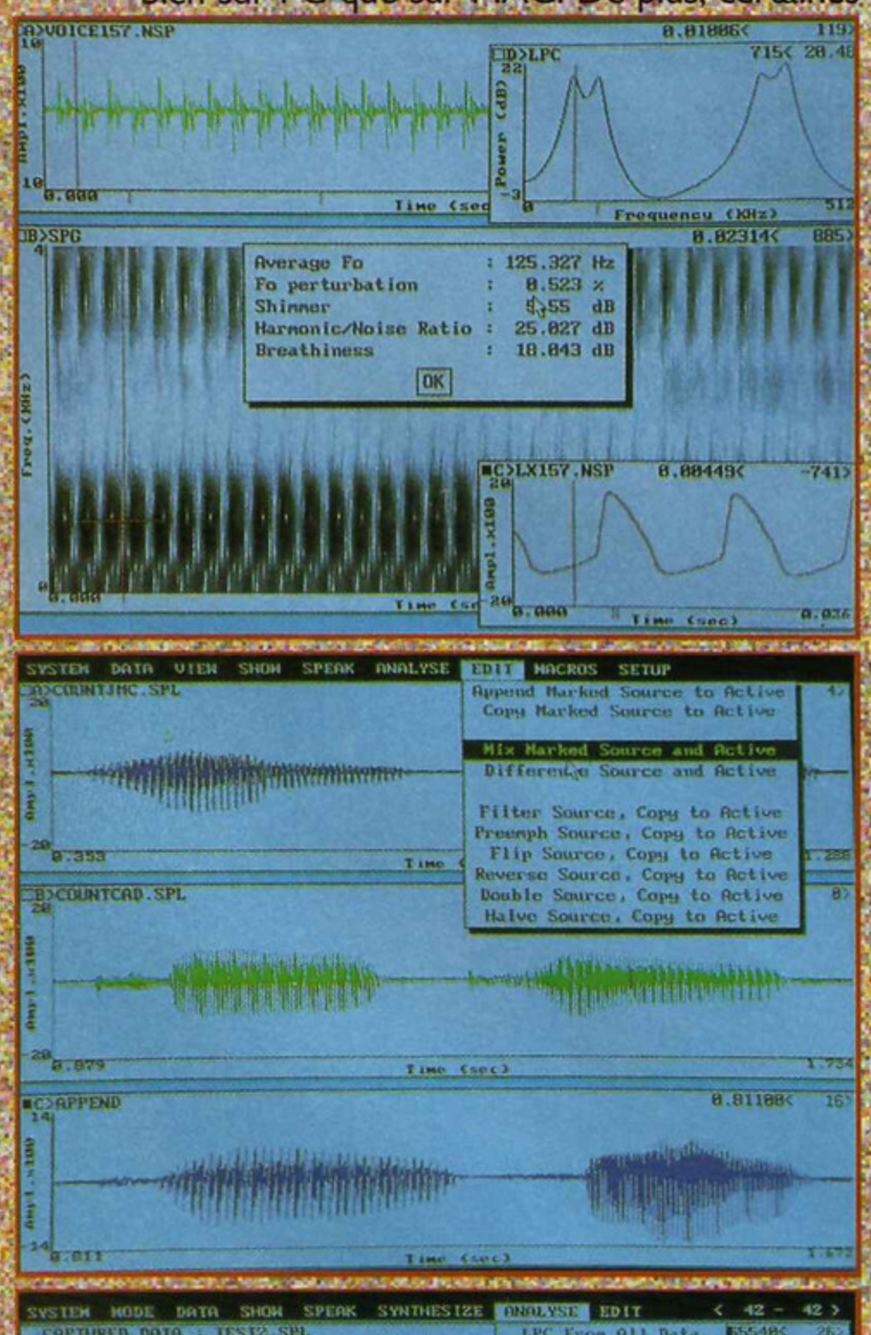
La machine à écrire de Kohonen





devant être accompli. Il est facile d'imaginer qu'un texte qui comprendrait un mot incompréhensible par ligne serait difficilement acceptable par nos contemporains (quoique, dans le fond, vous acceptez bien les textes de J'm Destroy).

Quels que soient les domaines d'applications de la reconnaissance de la parole (les exemples cités ne sont pas limitatifs), les produits sont aujourd'hui disponibles aussi bien sur PC que sur MAC. De plus, certaines sociétés américaines ou européennes proposent des kits de développement pour pouvoir intégrer ces primitives dans des applications spécifiques (médical, juridique, jeux, éducatifs ou autres).



LA SYNTHESE VOCALE

La seconde application qui apparaît comme le complément de la première, est la conversion de texte en paroles (Text-to-Speech). Là aussi, les utilisations sont nombreuses. Bien des progrès ont été faits dans ce domaine, renvoyant aux archives de notre mémoire les voix nasillardes des premiers appareils pouvant parler. Quelques applications comme la messagerie vocale ou l'assistance téléphonique ont été dotées de voix dont la qualité laisse supposer la présence d'une personne vous répondant directement. Laissons aller encore plus loin notre imagination avec le scénario suivant.

La télécopie que vous attendez depuis plusieurs jours n'est toujours pas arrivée, et comme par hasard vous devez quitter votre domicile de bonne heure car vous allez à l'hippodrome de Vincennes pour le méga-concert de Michael Jackson. Il est 16 heures et vous ne pouvez plus attendre, car cette télécopie conditionne le développement de vos prochains jeux sur le Falcon. Après 15 minutes de circulation difficile sur la route, vous interrogez par téléphone votre nouveau système de télécopie à messagerie vocale. "Désolé, je n'ai rien reçu" vous répond la messagerie. Vous arrivez à Vincennes, garez votre véhicule et, en désespoir de cause vous interrogez à nouveau votre fax. "Il ya un message arrivé il y a 5 minutes, je vous le lis?". Vous composez le code d'acceptation sur votre terminal portable et vous entendez d'une voix claire, le texte de la télécopie que vous venez de recevoir.

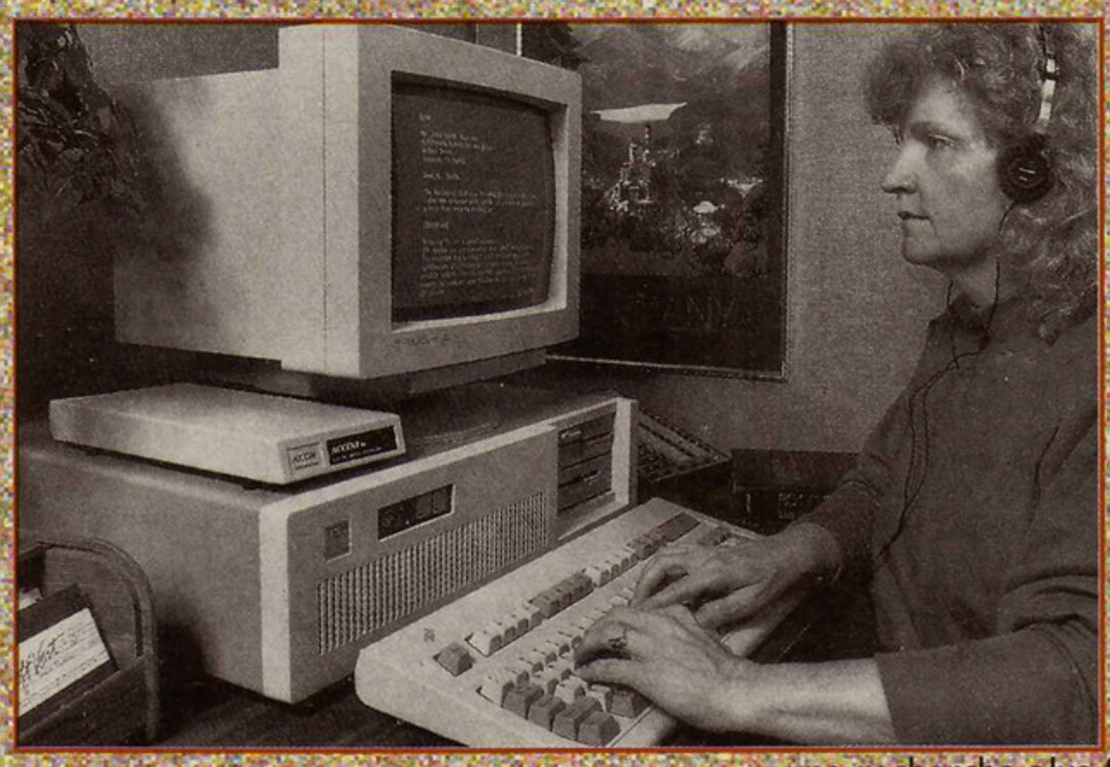
La grande majorité des applications de synthèse vocale n'utilisent pas une création automatique des phonèmes, mais des enregistrements de ces phonèmes par des voix humaines. Ces enregistrements, combinés avec les contrôles de hauteur, d'intonation et de vitesse permettent la génération de phrases agréables à entendre. Contrairement aux apparences, ce n'est guère une chose aisée car l'intonation d'une phrase est dépendante de son contexte et de l'émotion que l'on veut communiquer. La langue anglaise qui est l'une des plus faciles à aborder, fait souvent apparaître quelques surprises. Comment faire la différence entre "Read", "Red" ou "Reed" dont la prononciation est très similaire et dépend essentiellement du contexte. En français, le plus bel exemple est la phrase suivante : "Les poules du couvent couvent" (NDLR: il y a encore pire: "la belle porte le voile"). La spécificité de la langue influence donc énormément les progrès réalisés dans le domaine de la synthèse vocale.

D'un autre point de vue, un certain nombre de systèmes sont amenés à prononcer des phrases contenant des abréviations ou des chiffres (codes, numéros de téléphone,...). Exemple: le serveur vocal de Canal Plus qui communique le code mensuel du décodeur en fonction des informations composées sur le clavier du téléphone.

Une fois le texte traduit en écriture phonétique, il doit être converti en phonèmes que le synthétiseur vocal va utiliser. Seulement ce procédé génère des phrases sans tonalité particulière. Pour améliorer ce traitement, la plus grande partie des synthétiseurs vocaux utilisent un système expert qui détermine les paramètres corrects pour chaque phrase. Les règles sont basées sur la structure du message afin de donner une forme plus humaine à la phrase convertie.

Le processus complexe de conversion de texte en paroles nécessite de nombreux niveaux d'intelligence. En fait, les synthétiseurs vocaux étant des micro-ordinateurs dédiés, le logiciel peut être conçu pour fonctionner sur des cartes spécifiques avec un maximum d'efficacité. Il peut être aussi développé dans des langages de haut niveau (C, C++, Pascal,...) afin d'assurer une portabilité vers de nouveaux processeurs ou de nouvelles configurations matérielles. Le programme est souvent divisé en un certain nombre de tâches associées à un ou plusieurs modules. Les principales fonctions sont la normalisation du texte à traiter, la conversion en phonèmes, la mise en œuvre des phrases et la définition de la modulation et de l'intonation.

La grande majorité des synthétiseurs vocaux, qu'ils soient de simples programmes ou bien des modules logiciels plus cartes d'extension est essentiellement basée sur les recherches et les développements de Dennis Klatt du MIT (Massachusetts Institute of Technology). La première tâche importante est la normalisation du texte à traiter. Il prend en charge le texte ASCII et est responsable de sa conversion dans une forme compatible avec la sortie sonore. Par exemple le montant "19.95 Fr", s'il n'était pas traité reviendrait à entendre : "Un neuf point neuf cinq Freu", ce qui, vous en conviendrez, n'est pas très explicite pour l'auditeur. Le traitement fera donc en sorte que ce texte soit utilisé d'une manière plus convenable tel que "Dix-neuf francs et quatre-vingt quinze centimes".



Le second module supprime pour chaque mot, les préfixes et les suffixes afin d'en déterminer la racine. Cela permet une recherche plus facile dans le dictionnaire



de conversion, afin de comprendre rapidement que des mots tels que PTT ou ATP ne sont en fait pas des mots mais des abréviations. Le module sous-jacent est le convertisseur de phonèmes. Un phonème est le plus petit élément sonore d'une langue, l'anglais par exemple en possède 40. C'est, en règle générale, un dictionnaire résidant en mémoire vive qui permet un traitement rapide. Ensuite intervient le contrôle de l'intonation, responsable de la gestion des mots et des intonations de la phrase. La langue française en utilise fréquemment une dizaine, qui sont présentées dans le tableau 2.

Les synthétiseurs vocaux bon marché n'utilisent pas ce module de correction de l'intonation, ce qui provoque une voix monocorde, souvent difficile à comprendre. Certaines sociétés comme Learnout & Hauspie de Belgique proposent sur le marché des algorithmes de conversion de texte en paroles qui permettent d'intégrer ces fonctions dans des logiciels ou programmes spécifiques.

LA RECONNAISSANCE DE L'ÉCRITURE

A l'occasion de la présentation par Apple de son nouveau bébé appelé Newton, le monde entier a découvert que la micro-informatique prenait d'un seul coup des allures de bloc-notes. Plus de clavier, plus de souris mais un écran à cristaux liquides sur un objet noir, de la forme d'un porte-feuille avec un stylo. C'est vrai, les hommes parlent, mais ils écrivent aussi. Utiliser un clavier demande une habileté que beaucoup de gens n'auront jamais. Alors quoi de plus naturel que de disposer d'un ordinateur qui va comprendre votre écriture au lieu de vous demander de taper des commandes au clavier.

Sur les systèmes portables reconnaissant l'écriture et communément appelés Notepad, il existe deux types de reconnaissance de l'écriture. La première méthode est une reconnaissance dynamique, car elle mémorise tous les traits de crayons et utilise cette information pour identifier les caractères au fur et à mesure de leur tracé. Le système doit par exemple faire la différence entre la lettre "E" et la lettre "F", ce qui se fera naturellement en comparant les traits nécessaires (un de moins pour la lettre "F"). L'autre méthode est une reconnaissance statique, c'est-à-dire que la recherche du caractère ne commence qu'une fois le caractère complètement dessiné.

Cette dernière méthode (utilisée notamment dans les systèmes d'O.C.R. (Optical Character Recognition), conversion en ASCII d'un texte imprimé et numérisé), est plus complexe que la première car il existe moins d'informations de la lettre qui vient d'être écrite. L'ordre des traits donne les positions de départ et d'arrivée de chaque caractère, ce qui n'existe pas dans l'image statique du caractère définitif. Ce problème est appelé la segmentation des caractères et est nécessaire pour pouvoir utiliser agréablement un produit disposant d'un système de reconnaissance de l'écriture. Autre problème, celui de la reconnaissance de l'écriture cursive. A ce jour, de tels systèmes ne sont pas du tout opérationnels. Seuls des caractères en lettres capitales fonctionnent. A ce titre, un ordinateur comme le Momenta permettait de faire de brillantes démonstrations de reconnaissance de l'écriture, mais était inutilisable en terme d'outil de productivité, la lenteur du système en faisant une contrainte difficile à supporter pour l'utilisateur.

Enfin, les textes manuscrits ne sont pas forcément écrits avec des caractères de taille homogène, ce qui complique le travail de reconnaissance. D'autre part, une période d'apprentissage est nécessaire à l'ordinateur pour mémoriser la manière de dessiner les caractères de l'utilisateur.

En terme d'utilisation, la reconnaissance de l'écriture, en particulier sur les notepads, va permettre de proposer des produits de type collectes d'informations. Relevés sur le terrain, enquêtes, contrôles de stock, check-list sont les domaines d'utilisation rêvés de cette technologie. Le stylo remplace même efficacement la souris (elle nécessite un espace minimum pour être déplacée). Mais de là à écrire ses mémoires avec un tel système, la reconnaissance de l'écriture a encore de grands progrès à faire!

D'autres techniques voient le jour en terme de dialogues naturels. Sans nous étendre sur le sujet, citons la réalité virtuelle (capteurs permettant à l'utilisateur de se déplacer dans un univers visuel et sonore complètement fabriqué par l'ordinateur). L'émotion est aussi un domaine de recherche, car beaucoup de choses passent dans les émotions humaines. En particulier dans le domaine musical où la tessiture de certaines œuvres vont exciter le côté émotionnel des humains. Diverses expériences ont été menées, en particulier dans les universités américaines où comme chacun le sait, on peut donner librement cours à son imagination.

Enfin, pour finir sur les projets les plus fous, les laboratoires de NTT (Nippon Telegraph & Telephone) au Japon et de Stanford en Californie, ont construit des prototypes de contrôleurs télépathiques. Rien de bien compliqué dans le principe: vous disposez d'un serre-tête avec des capteurs (type électro-encéphalogramme). Ces derniers transmettent des signaux correspondant à vos ondes cérébrales à un réseau neuronal pour interprétation. Ces signaux sont ensuite traduits par des commandes de contrôle. Sur l'un des prototypes, un utilisateur doit se concentrer sur les mots "haut, bas, gauche, droite". Le réseau apprend à reconnaître les caractéristiques des signaux correspondant à chaque mot et les associe aux commandes de contrôle d'un joystick. Il réside toutefois quelques problèmes à résoudre avant d'en faire un produit commercialisable: la position précise des capteurs sur le crâne, la rapidité du temps de réponse du système et la nécessité d'entraîner le système pour chaque utilisateur. Enfin, il reste une inconnue: l'effort de concentration nécessaire pour que la pensée soit correctement suivie par l'action. Sinon c'est la catastrophe!

CONCLUSION

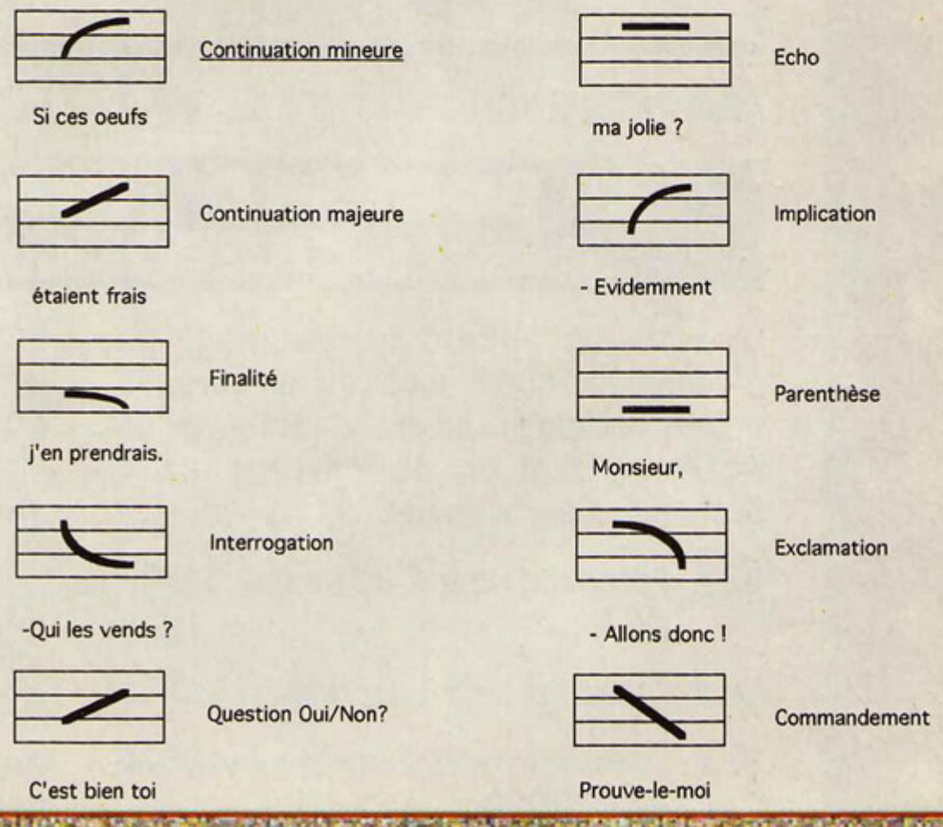
Une grave question philosophique se pose: la technologie doit-elle encourager la créativité ou doit-elle la simuler?

Toujours est-il que les techniques de dialogues naturels vont devenir de plus en plus omniprésentes dans l'électronique qui nous entoure en cette fin de vingtième siècle. Rien n'est plus drôle et plus dangereux que les commentaires du présentateur du jeu de simulation de golf Palm Springs sur le CDI de Philips. La qualité de la voix est du meilleur niveau, mais une machine va-t-elle, dans les années à venir, avoir le droit de porter des jugements sur notre mode de fonctionnement lors de l'utilisation de ces merveilleuses machines technologiques?

Autrement dit, l'intérêt de nos ingénieurs est vivement sollicité depuis quelques temps par la fabrication de produits à l'image de l'homme. Mais limiter le discours à cette assertion serait vouer les chercheurs à de bien tristes tâches. En voulant imiter l'homme, l'objectif principal est de mettre la technologie au service de tous, en utilisant des rapprochements propres à une vie meilleure. Quoi de plus naturel que de vouloir disposer de produits plus simples à utiliser, plus performants, nous libérant des tâches fastidieuses et ingrates, et nous permettant de mieux nous connaître, en utilisant des outils à notre image.

Le dialogue naturel avec un ordinateur est devenu aujourd'hui réalité: espérons que l'homme l'utilisera à des fins plus nobles que la simple mise en œuvre de produits de consommation.

Les dix intonations les plus fréquentes de la langue Française



SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

ACHETER AU SURCOUF, C'EST ACHETER DANS LA 1re FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

DEFINITION D'UNE FOIRE-EXPOSITION SELON SURCOUF :

1) c'est un lieu où sont rassemblés, dans des stands indépendants, des marques concurrentes ;
2) c'est un lieu où ces marques font jouer la concurrence, se battent à coup de remises, de cadeaux, de performances, de qualité, de service, de facilité de paiement, pour attirer à elles le client... et que le meilleur gagne ;
3) c'est un lieu où le client a un choix unique, des offres alléchantes, des vendeurs motivés et compétents et d'où le client part avec son achat sous le bras.



LA FOIRE-EXPOSITION EST OUVERTE TOUS LES JOURS, SAUF DIMANCHE ET LUNDI, DE 9 H 30 à 13 H ET DE 14 H A 19 H

ACCES FACILE :
RER - METRO LIGNE 1 - BUS
PARKING TRES FACILE
PARCMETRE GRATUIT LE SAMEDI
PERIPHERIQUE
PORTE DE VINCENNES A 1 KM

TOUS NOS PRIX SONT TTC

73, avenue Philippe-Auguste - 75011 PARIS
Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

LA BOUTIQUE LYNX AU SURCOUF

Au SURCOUF, venez visiter la BOUTIQUE LYNX car, le saviez-vous ?

1) Quelle est la console portable couleur 16 bits dont le prix est inférieur à 800 F ?
2) Quelle est la console portable couleur dont l'adaptateur secteur est fourni avec ?
3) Quelle est la console portable couleur qui permet d'inverser le sens de l'écran ?
4) Quelle est la seule console portable couleur conçue aux Etats-Unis ?
5) Quelle est la console portable couleur dont l'écran est le plus grand ?
6) Quelle est la console portable couleur qui gère le mieux les 3D ?
7) Quelle est la console portable couleur qui a 41 super jeux disponibles en couleur et en stéréo et une bonne centaine en préparation ?
8) Quelle est la console portable couleur qui est livrée pour 990 F avec la cartouche BATMAN, le cable COM LYNX, 6 piles et une pochette ?

C'est évidemment la LYNX qui a été reconnue par la revue scientifique "SCIENCES ET VIE HIGH-TECH" comme la meilleure console de jeu avec un classement de 18,84 points sur 20.

LA CONSOLE LYNX seule 790F

LE PACK BATMAN
La console LYNX + la cartouche BATMAN + le câble COM LYNX + 6 piles + la pochette
990F

ADAPTATEUR VOITURE LYNX ..... **99 F**
PARE-SOLEIL POUR LYNX ..... **75 F**

LA BOURSE D'ECHANGE SURCOUF DES CARTOUCHES DE JEU

Que tu ais acheté un jeu neuf ou d'occasion, chez nous ou ailleurs, tu pourra l'échanger contre un autre jeu de notre collection de cartouches à l'échange. Cela te coutera :

39 F l'échange pour 1 cartouche GAMEBOY
39 F l'échange pour 1 cartouche LYNX
59 F l'échange pour 1 cartouche SEGA MEGADRIVE
59 F l'échange pour 1 cartouche NINTENDO NES US
69 F l'échange pour 1 cartouche NINTENDO SUPER NES
49 F l'échange pour 1 cartouche SEGA MASTER SYSTEM
39 F l'échange pour 1 cartouche SEGA GAMEGEAR

Si tu souhaites juste revendre ta cartouche, amène-la nous, nous t'en offrirons toujours le meilleur prix du marché.

OFFRES SPECIALES DE LANCEMENT POUR L'OUVERTURE DU VILLAGE CONSOLE AU SURCOUF

CONSOLE SEGA MEGADRIVE + SONIC + 2 JOYSTICK
995F

Cartouche Desert Strike ..... **329 F**
Super Monaco Grand Prix ..... **219 F**
Tazmania ..... **299 F**

CONSOLE SEGA GAMEGEAR + SONIC + Adapt. secteur + Housse SURCOUF
1190F

Cartouche Donald Duck's ..... **199 F**
Super Monaco Grand Prix II ..... **199 F**
Sonic ..... **199 F**

GAMEBOY + Adapt. secteur + Ecouteur stéréo + TETRIS + Housse SURCOUF
690F

CONSOLE ATARI 7800 + 1 JEU + 2 JOYSTICK
295F

Les 3 JEUX ..... **100 F**
50 titres disponibles au prix de 60 F pièce, nous consulter.

CONSOLE SUPER NES + 1 JEU
1690F

CARTOUCHES DE JEUX POUR CONSOLES : voir pages suivantes nos tarifs neuf et occasion (cartouches en bon état avec emballage d'origine).

SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

73, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

JEUX POUR CONSOLES

LES REGLES DU JEU AU SURCOUF

1) Au SURCOUF, nous vous garantissons les prix les plus bas. Si dans la semaine qui suit votre achat, vous trouvez moins cher, nous vous remboursons la différence.
2) Toutes nos cartouches et logiciels sont garanties un mois contre tous vices de fabrication.
3) Compte tenu du volume de nos ventes, nous vous garantissons que le produit acheté est la toute dernière version disponible.

Le TARIF OCCASION correspond à l'ARGUS SUCOUF. Il s'agit de cartouches en bon état, avec l'emballage d'origine en vente au SURCOUF.

JEUX POUR SEGA MEGADRIVE

	TARIF NEUF	TARIF OCCASION
ALISIA DRAGON	390 F	270 F
ARCH RIVALS	390 F	240 F
BREACH	379 F	270 F
BATMAN	440 F	175 F
BUCK ROGERS	490 F	145 F
BULLS V/S CELTICS	395 F	290 F
CADASH	345 F	260 F
CALIFORNIA GAMES	470 F	195 F
CENTURION	440 F	195 F
CHUCK ROCK	440 F	295 F
DAVID ROBINSON	375 F	270 F
DESERT STRIKE	490 F	270 F
DECAD ATTACK	350 F	190 F
DEVILISH	330 F	235 F
DRAGON FURY	470 F	295 F
DUNGEONS AND DRAGONS	460 F	
EL VIENTO	450 F	235 F
EVANDER HOLYFIELD BOXING	440 F	
EXILE	435 F	195 F
F22 INTERCEPTOR	440 F	245 F
FIGHTING MASTER	330 F	235 F
GAIARES	440 F	225 F
GHOUL N GHOSTS	470 F	225 F
HARD BALL	370 F	165 F
IMMORTAL	400 F	245 F
JAMES BUSTER DOUGLAS	220 F	165 F
JAMES POND II	340 F	235 F
JENNIFER CAPRIATI	330 F	
JOE MONTANA II	390 F	145 F
JOHN MADDEN 92	440 F	245 F
JORDAN VS BIRD	440 F	195 F
KAGEKI	330 F	195 F
KID CHAMELEON	390 F	235 F
KING SALOMON	330 F	235 F
LDR BOARD GOLF	330 F	
LEMMINGS	370 F	295 F
MARBLE MADNESS	420 F	235 F
MARIO LEMIEUX HOCKEY	360 F	175 F
MARVEL LAND	410 F	225 F
MASTER OF MONSTER	440 F	225 F
MERCS	475 F	205 F
MIDNIGHT RESISTANCE	330 F	165 F
MS PAC MAN	260 F	145 F
MUSHA	330 F	225 F
MYSTIC DEFENDER	390 F	175 F
MYSTICAL FIGHTER	340 F	195 F
NHL HOCKEY	390 F	275 F
OLYMPIC GOLD	440 F	295 F
OUT RUN	475 F	195 F
PACMANIA	330 F	175 F
PGA GOLF	440 F	235 F
PHANTASY STAR III	470 F	235 F
POPULOUS	440 F	225 F
QUACKSHOOT	440 F	175 F
RAIDEN TRAD	350 F	225 F
RAMPART	330 F	
RBI 3	330 F	175 F
RING OF POWER	490 F	235 F
ROAD CRASH	440 F	265 F
ROLLING THUNDER II	410 F	235 F
SHADOW DANCER	440 F	190 F
SHINING IN THE DARKNESS	470 F	235 F
SIMPSONS	390 F	230 F
SIMPSONS II	390 F	270 F
SMASH TV	390 F	
SPLATTER HOUSE II	440 F	235 F
SPORTS TALK BASEBALL	430 F	225 F
STAR FLIGHT	270 F	175 F
STAR ODYSSEY	460 F	175 F
STEEL EMPIRE	340 F	195 F
STREET OF RAGE	440 F	165 F
STREET SMART	330 F	195 F
SUPER MONACO GP	440 F	165 F
SUPER MONACO II	340 F	
SUPER OFF ROAD	310 F	195 F
SUPER THUNDER BLADE	390 F	175 F
SUPER VOLLEYBALL	220 F	175 F
SWORD OF VERMILLION	470 F	145 F
TAZMANIA	440 F	275 F
TECHNO POP	350 F	235 F
TERMINATOR	440 F	275 F
TEST DRIVE II	360 F	195 F
THUNDER FORCE III	370 F	245 F
TOE JAM AND EARL	360 F	225 F
TOKI	390 F	235 F
TOMMY LASORBA BASEBALL	220 F	195 F
TWO CRUDE DUDES	330 F	195 F
WARRIOR OF ROME II	450 F	235 F
WINGS OF WAR	370 F	225 F
WINTER CHALLENGE	370 F	225 F
WONDERBOY IV	470 F	245 F
WORLD LEADERBOARD GOLF	330 F	
WORLD SOCCER	260 F	195 F
YS III	450 F	195 F

JEUX POUR SEGA MASTERSYSTEM

	TARIF NEUF	TARIF OCCASION
ALEX KID	310 F	85 F
ASTERIX	375 F	205 F
BACK TO THE FUTURE	350 F	165 F
BATTLE OUT RUN	115 F	85 F
BUBBLE BOBBLE	165 F	125 F
CHASE Q	135 F	105 F
DONALD DUCK	375 F	205 F
DOUBLE DRAGON	375 F	105 F
DUCK TALES	195 F	145 F
GHOULS'N GHOST	350 F	165 F
GOLDE AGE WARRIOR	225 F	165 F
HEAVY WEIGHT BOXING	310 F	125 F
HEROES OF THE LANCE	350 F	165 F
IMPOSSIBLE MISSION	350 F	165 F
INDIANA JONES	350 F	165 F
LEADER BOARD GOLF	135 F	105 F
MERCS	375 F	205 F
MICKEY	375 F	185 F
MOONWALKER	375 F	145 F
OUT RUN EUROPA	350 F	125 F
PACMANIA	375 F	105 F
PHANTASY STAR	225 F	165 F
RC GRAND PRIX	330 F	105 F
ROCKY	165 F	125 F
SHADOW DANCER	350 F	185 F
SHADOW OF THE BEAST	350 F	185 F
SONIC	375 F	185 F
SPIDERMAN	375 F	105 F
STRIDER	375 F	125 F
SUMMER GAMES	310 F	165 F
SUPER KICKOFF	375 F	205 F
SUPER MONACO	375 F	175 F
ULTIMA IV	375 F	145 F
WONDERBOY III	375 F	105 F

JEUX POUR SEGA GAMEGEAR

	TARIF NEUF	TARIF OCCASION
AERIAL ASSAULT	240 F	135 F
AXE BATTLER	210 F	145 F
CHASE HQ	220 F	135 F
CHESS MASTER	240 F	135 F
COLUMNS	180 F	125 F
CRYSTAL WARRIOR	310 F	125 F
DEVILISH	240 F	135 F
DONALD DUCK	240 F	145 F
DRAGON CRYSTAL	240 F	135 F
FANTASY ZONE	240 F	135 F
G-LOC	240 F	125 F
GEORGE FOREMAN BOXING	230 F	145 F
HALLEY WAR	240 F	95 F
JOE MONTANA	240 F	105 F
JUNCTION	230 F	95 F
LEADERBOARD GOLF	240 F	105 F
MICKEY	250 F	105 F
NINJA GAIDEN	240 F	125 F
OLYMPIC GOLD	250 F	155 F
OUT RUN EUROPA	240 F	145 F
PAC MAN	230 F	135 F
PAPERBOY	230 F	95 F
PSYCHIC WORLD	199 F	95 F
REVENGE OF DRAGON	160 F	135 F
SIMPSONS	260 F	155 F
SLIDER	240 F	105 F
SOLITAIRE POKER	240 F	95 F
SONIC	250 F	145 F
SPACE HARRIER	240 F	95 F
SPIDERMAN	240 F	145 F
SUPER GOLF	240 F	125 F
SUPER MONACO	240 F	135 F
SUPER MONACO II	240 F	
WIMBLEDON TENNIS	250 F	
WOODY POP	199 F	95 F

JEUX POUR GAMEBOY

	TARIF NEUF	TARIF OCCASION
ADDAMS FAMILY	240 F	155 F
ADVENTURE ISLAND	240 F	145 F
ALLEYWAY	210 F	95 F
ATOMIC PUNK	210 F	95 F
BARBIE	240 F	135 F
BATMAN II	240 F	135 F
BATTLETCADS	240 F	105 F
BEETLEJUICE	225 F	135 F
BILL AND TED	225 F	95 F
BLADES OF STEEL	210 F	135 F
BLASTER MASTER BOY	225 F	105 F
BUGS BUNNY II	240 F	135 F
CASTLEVANIA II	225 F	125 F
CHESSMASTER	240 F	125 F
DAYS OF THUNDER	225 F	95 F
DOUBLE DRIBBLE	225 F	125 F
DR MARIO	215 F	105 F
DRAGON'S LAIR	240 F	135 F
DUCK'S TALES	225 F	135 F
F1 RACE	240 F	125 F
FACE BALL 2000	225 F	95 F
FIGHTING SIMULATOR	225 F	125 F
FINAL FANTASY ADVENTURE	225 F	125 F
FINAL FANTASY LEG.	240 F	125 F
GEORGE FOREMAN BOXING	225 F	
GOLF	225 F	105 F
HIGH STAKES	225 F	95 F
HOOK	240 F	145 F
HUDSON HAWK	225 F	135 F
HUNT FOR RED OCTOBER	225 F	125 F
JACK NICKLAUS GOLF	225 F	145 F
JEEP JAMBOREE	225 F	105 F
JOE ET MAC	225 F	

KID ICARUS	225 F	135 F
LITTLE MARMAID	225 F	
MARBLE MADNESS	225 F	135 F
MEGAMAN II	240 F	135 F
METROID II	225 F	135 F
MICKEY	240 F	135 F
MISSILE COMMAND	225 F	105 F
NAIL N SCALE	225 F	95 F
NAVY SEALS	225 F	95 F
NBA II	225 F	145 F
NFL FOOTBALL	225 F	95 F
NINJA GAIDEN SHADOW	225 F	125 F
OPERATION C	225 F	135 F
PAC MAN	225 F	135 F
PAPERBOY II	225 F	95 F
PITFIGHTER	225 F	135 F
PRINCE OF PERSIA	240 F	145 F
PROPHECY VIKING CHILD	225 F	145 F
ROBOCOP II	240 F	145 F
ROGER CLEMENS BASEBALL	225 F	
ROGER RABBIT	225 F	145 F
SIMPSONS	240 F	145 F
SIMPSONS II	240 F	
SKATE OR DIE II	225 F	135 F
SNEAKY SNAKES	225 F	125 F
SNOW BROTHERS	225 F	125 F
SOCCER MANIA	240 F	125 F
SPIDERMAN II	225 F	
SPY VS SPY II	225 F	
SQUARE DEAL	225 F	95 F
STAR SAVER	225 F	105 F
STAR TREK	225 F	105 F
SUPER HUNCHBACK	225 F	125 F
SUPER OFF ROAD	225 F	
T.M.N.T. II	240 F	135 F
TECMO BOWL	225 F	105 F
TERMINATOR II	240 F	145 F
TINY TOONS	240 F	145 F
TOM ET JERRY	240 F	
TOP GUN	225 F	145 F
TRACK AND FIELD	225 F	125 F
TRACK MEET	225 F	125 F
TURN AND BURN	225 F	135 F
TURRICAN	225 F	145 F
ULTRA GOLF	225 F	125 F
WORLD CIRCUIT SERIES	225 F	135 F
WORLD CUP SOCCER	215 F	105 F
WWF SUPERSTARS	225 F	125 F
YOSHII	225 F	135 F

JEUX POUR NES (USA)

	TARIF NEUF	TARIF OCCASION
ADDAMS FAMILY	310 F	150 F
ADVENTURE ISLAND III	310 F	130 F
ADVENTURE OF LOLO III	300 F	130 F
AMERICAN GLADIATORS	290 F	120 F
ARCH RIVALS	290 F	140 F
ARKANOID	360 F	150 F
BACK TO THE FUTURE	290 F	120 F
BARBIE	310 F	150 F
BASEBALL STARS I	390 F	150 F
BATTLE TANK	260 F	140 F
BATTLECHESS	180 F	90 F
BATTLETOADS	340 F	150 F
BEETLEJUICE	310 F	140 F
BLUES BROTHERS	310 F	150 F
BO JACKSON BASEBALL	330 F	190 F
BOMBERMAN II	270 F	135 F
DOUBLE DRAGON II	340 F	175 F
DRAGON'S LAIR	190 F	100 F
DRAGON WARRIOR IV	400 F	200 F
FELIX LE CHAT	310 F	150 F
FINAL FANTASY	310 F	140 F
GARGOLYES QUEST II	300 F	150 F
GEORGE FOREMAN BOXING	330 F	150 F
GOLD MEDAL CHALLENGE	340 F	120 F
GREG NORMAN GOLF	340 F	140 F
HEROES OF THE LANCE	330 F	170 F
HOOK	330 F	160 F
HUDSON HAWK	310 F	160 F
IKARI WARRIOR III	250 F	125 F
IMMORTALS	330 F	150 F
JOE ET MAC	270 F	130 F
JACK NICKLAUS GOLF	170 F	80 F
KING QUEST V	360 F	180 F
KRUSTY'S FUN SIMPSONS HOUSE	330 F	150 F
LEMMINGS	200 F	105 F
LITTLE MERMAID	340 F	160 F
MAD MAX	120 F	60 F
MEGAMAN IV	380 F	150 F
MICKEY'S SAFARI	310 F	150 F
MIGHT AND MAGIC	400 F	200 F
POWERPUNCH II	330 F	150 F
PRINCE OF PERSIA	270 F	120 F
RETURN OF THE JOKER	360 F	170 F
ROBIN HOOD	260 F	130 F
ROBOCOP III	300 F	150 F
ROMANCE OF 3 KINGDOM II	500 F	250 F
SIMPSONS BART VS THE WORLD	340 F	170 F
SPIDERMAN	330 F	140 F
TERMINATOR II	310 F	160 F
TETRIS	260 F	130 F
TINY TOONS	330 F	160 F
TOKI	290 F	140 F
TOM ET JERRY	310 F	160 F
TORTUES NINJA III	350 F	170 F
TOTAL RECALL	180 F	90 F
ULTIMA III	390 F	200 F
ULTIMATE AIR COMBAT	340 F	160 F
ULTIMATE BASKET BALL	210 F	100 F
ULTIMATE SOCCER	170 F	90 F
WHEEL OF FORTUNE	290 F	145 F
WINTER GAMES	260 F	130 F
WIZARDS AND WARRIOR III	240 F	120 F
WWF STEEL CAGE	330 F	160 F

YOSHI	260 F	130 F
YOUNG INDY	310 F	160 F

JEUX POUR SUPER NES

	TARIF NEUF	TARIF OCCASION
ADDAMS FAMILY	479 F	315 F
AMERICAN GLADIATORS	479 F	
ARCANIA	479 F	265 F
BART'S NIGHTMARE	479 F	
CASTLEVANIA IV	479 F	235 F
CHESSMASTER	479 F	225 F
CONTRAT III	479 F	295 F
DUNGEON MASTER	479 F	265 F
DUNGEONS AND DRAGONS	479 F	265 F
FINAL FANTASY II	479 F	265 F
FINAL FIGHT	479 F	245 F
GEORGE FOREMAN BOXING	479 F	
GHOULS'N GHOST	479 F	
HOLE IN ONE GOLF	479 F	
HOOK	490 F	
JACK NICKLAUS GOLF	479 F	205 F
JOHN MADDEN 92	479 F	235 F
KRUSTY'S FUNHOUSE SIMPSONS	479 F	205 F
LAGOON	479 F	235 F
LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA	479 F	265 F
LEMMINGS	479 F	275 F
NBA ALL STARS	479 F	275 F
NCAA BASKET BALL	479 F	275 F
OUT OF THIS WORLD	479 F	
PEEBLE BEACH : GOLF CLASSIC	479 F	205 F
PGA TOUR GOLF	479 F	225 F
PILOT WINGS	479 F	245 F
POPULOUS	479 F	225 F
RAIDEN	479 F	205 F
RIVAL TURF	479 F	245 F
ROBOCOP III	490 F	
ROGER CLEMENS	479 F	
ROMANCE OF 3 KINGDOMS	479 F	265 F
RPM RACING	479 F	235 F
SIM CITY	479 F	235 F
SIMPSONS BART NIGHTMARE	479 F	
SMART BALL	479 F	195 F
SPACE FOOTBALL	479 F	195 F
SPIDERMAN X MEN	479 F	
STREET FIGHTER II	590 F	345 F
SUPER ADVENTURE ISLAND	479 F	295 F
SUPER BATTLE TANK	479 F	295 F
SUPER DOUBLE DRAGON	490 F	
SUPER BOWLING	479 F	
SUPER GOAL	479 F	
SUPER OFF-ROAD	479 F	245 F
SUPER SMASH TV	479 F	225 F
SUPER SOCCER	479 F	225 F
SUPER TENNIS	479 F	195 F
SUPER WRESTLEVANIA	479 F	275 F
THUNDER SPIRITS	479 F	245 F
TINNY TOONS	479 F	
TOM ET JERRY	479 F	
TOP GEAR	479 F	235 F
TORTUES NINJA IV	479 F	
WAIALAE : GOLF CLASSICS	479 F	225 F
WORLD LEAGUE SOCCER	479 F	205 F
ZELDA III	479 F	315 F
DESERT STRIKE	490 F	
CAPRIATI TENNIS	490 F	
SUPER MARIO KART	490 F	
MRINCE OF PERSIA	490 F	

JEUX POUR LYNX

	TARIF NEUF	TARIF OCCASION
BAD BOY TENNIS	315 F	145 F
BASEBALL HEROES	315 F	125 F
BASKETBRAWL	315 F	145 F
BATMAN RETURNS	385 F	175 F
BATTLE ZONE 2000	315 F	145 F
BLUE LIGHTNING	315 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	315 F	145 F
CASINO	315 F	145 F
CRYSTAL MINES II	315 F	145 F
DAEMONSGATE	315 F	145 F
DINO LYMPICS	315 F	145 F
RENEGADE COP	315 F	145 F
DOUBLE DRAGON	315 F	145 F
DRACULA	395 F	175 F
GATES OF ZERDERCON	185 F	85 F
GAUNLET III	265 F	85 F
GUARDIANS	315 F	175 F
HOCKEY	315 F	145 F
HYPERDROME	315 F	145 F
KRAZY ACE MINIATURE GOLF	315 F	145 F
MALIBU BIKINI VOLLEYBALL	315 F	145 F
MS PACMAN	315 F	95 F
NFL FOOTBALL	315 F	145 F
NINJA GARDEN	315 F	145 F
PACLAND	265 F	95 F
PAPERBOY	315 F	95 F
PINBALL JAM	315 F	145 F
PIT FIGHTER	385 F	175 F
RAMPART	265 F	125 F
ROLLING THUNDER	315 F	145 F
RYGAR	265 F	125 F
SCRAPYARD DOG	315 F	145 F
SHADOW OF THE BEAST	315 F	145 F
SHANGAI	315 F	95 F
STEEL TALONS	315 F	145 F
SUPERSWEEK	315 F	145 F
SWITCH BLADE II	315 F	145 F
TODD S ADV. IN SLIME WORLD	265 F	95 F
TOURNAMENT CYBERBALL	315 F	145 F
ULTIMATE CHESS CHALLENGE	325 F	145 F
VIKING CHALLENGE	315 F	145 F

SURCOUF®

FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

71-75, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

Ordinateur personnel COMMODORE A600

+ PACK LOGICIEL COMMODORE (SUPERSTARTER ou SUPER ADVANTAGE) + PACK PRO SURCOUF

HISTORIQUE DE COMMODORE

COMMODORE INTERNATIONAL est le 2e fabricant mondial d'ordinateurs en nombre d'unités vendues. Sa division française se hisse au 5e rang français en parts de marché et sa progression constante est remarquable dans un marché instable.

En Europe, COMMODORE a su non seulement imposer l'AMIGA, vendu à plusieurs centaines de milliers d'unités en France, mais aussi le PC dans le marché professionnel. La marque a parfaitement réussi à comprendre les besoins des PME et des PMI en matière d'informatique et, en collaboration avec LOTUS, a forgé des solutions bureautiques PC qui sont parmi les plus compétitives du marché.

Au SURCOUF, nous sommes fiers de pouvoir faire partager notre passion pour AMIGA à tous ceux qui comprennent le formidable intérêt de cette machine multimédia.

Grâce au sponsoring des équipes de football du Paris-Saint-Germain et d'Auxerre, COMMODORE a considérablement accru sa notoriété auprès du grand public. Tout le monde sait aussi que Bruno PEYRON, le célèbre navigateur solitaire, a battu le record de la traversée de l'Atlantique en 9 jours, 19 h et 22 mn sur le bâteau COMMODORE.

POURQUOI L'AMIGA 600 ?

L'AMIGA 600 fait partie d'une nouvelle génération de micro-ordinateurs personnels plus puissants. Il a été conçu en utilisant les dernières technologies, de nouveaux composants plus compacts et plus performants, s'intégrant au processeur 68000 MOTOROLA. L'AMIGA 600, c'est l'outil idéal pour le graphisme, la vidéo, le son, c'est l'outil multimédia par excellence. Compte tenu de son prix extrêmement compétitif, COMMODORE est le seul à proposer pour moins de 3000 F un ordinateur multitâches sur le marché. Sa mémoire de base est de 1 Mo, ce qui permet d'exploiter à fond les caractéristiques des derniers logiciel AMIGA. Il peut être équipé d'un disque dur interne. Le Work Bench 2.0 qui est le système d'exploitation le plus évolué d'AMIGA, lui permet d'être compatible avec la plupart des logiciels AMIGA 500 et 500+ du marché. Un lecteur de carte mémoire est disponible sur le côté de l'appareil pour lire des cartouches de jeu sans temps de chargement ou pour un marque-page, comme dans le CDTV, pour reprendre vos logiciels là où vous les avez laissés ou en système d'accès de sécurité.

LA PHILOSOPHIE DE L'AMIGA 600

Elle peut se définir comme l'inverse de la philosophie des consoles de jeux qui consiste à proposer un produit très bon marché et des logiciels très, très chers. L'AMIGA 600 est l'ordinateur évolutif par excellence : grâce à un lecteur CD ROM en option, le A670, vous pourrez transformer votre AMIGA 600 en CDTV.

VISITE EXTERNE DE L'AMIGA 600

Vu de côté droit, on trouve un lecteur de diskettes 3"1/2, 880 Ko double densité et 2 ports souris/joystick d'un accès aisé.

Vu du côté gauche, on trouve un lecteur de carte mémoire PCM CIA, type lecteur de carte mémoire C-MOS avec pile intégrée.

Vu de face, en dehors du classique clavier AZERTY, on trouve un témoin lumineux de mise sous tension (vert), un témoin d'accès au lecteur de disquettes (orange), un témoin d'accès au disque dur interne (orange); une touche curseur/pavé de déplacement et des touches numériques.

Vu de l'arrière, il n'y a aucune prise du même type pour éviter les erreurs de branchement.

On trouve de droite à gauche :

A) l'alimentation avec bloc séparé, 220 V, prise de terre et interrupteur marche/arrêt) ;
B) prise RF, liaison antenne pour éviter d'occuper la péritel ;
C) vis de réglage de canal ;
D) sortie composite vidéo PAL couleur ;
E) sortie vidéo RVB couleur, prise type 23 broches DB 23 mâle, liaison par prise péritel d'une TV ou des moniteurs de la gamme COMMODORE ;
F) sortie audio gauche, droite, identifiée par les couleurs (rouge/droite, blanc/gauche) ;
G) port parallèle pour connection d'imprimante type CENTRONICS, prise DB25 femmelle ;
H) prise série, connection imprimante ou modem (prise RS 232 C, type DB25 mâle) ;
I) prise connection lecteur de diskettes externe A1011 type DB23 femelle.

VISITE INTERNE DE L'AMIGA 600

Les principaux composants assemblés sur la carte mère sont :

A) le LSIC Paula, (LSCI = Large Scale Integrate Circuit) ;
B) le LSIC Denise qui supporte les modes de productivité du Work Bench 2.0 ;
C) le LSIC Agnus ;
D) le LSIC Gayle : c'est l'évolution de Gary qui gère le port d'accès à la mémoire et l'interface IDE du disk dur interne ;
E) 2 chips pour 1 Mo de RAM en 2 composants ;
F) le connecteur lecteur de diskettes ;
G) le connecteur clavier ;
H) le connecteur disk dur ;
I) la carte technologique CMS (tous les composants sont CMS sauf la ROM...) ;
J) le processeur MOTOROLA 68000 CMS ;
K) la ROM Kirkstart 2.0 ;
L) le connecteur PC MCIA.



LE PACK SURCOUF CADEAU AVEC LE COMMODORE AMIGA 600

1) 1 JOYSTICK QUICKJOY
2) Garantie totale de 2 ans.
3) 1/2 journée de formation sur la machine.
4) Une assistance téléphonique 90 jours.
5) Un paiement en 4 fois sans intérêt après acceptation du dossier (sauf pour l'A600 sans moniteur).
6) L'assurance du bon prix : si dans le mois qui suit votre achat, vous trouvez le même matériel à un prix inférieur, nous vous remboursons la différence (sauf en cas de baisse tarifaire en provenance du fabricant).
7) Droit à l'erreur : si dans un délai de 3 jours après l'achat de votre machine, vous constatez que ses caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pourrez l'échanger contre une autre de valeur équivalente.

– **LE COIN DES AFFAIRES :** nous pouvons vous faire bénéficier de prix intéressants sur des machines déballées. Provenance exposition. Quelques défauts d'aspect. Nous consulter.
– **SERVICE COLLECTIVITÉ :** écoles, administrations, entreprises, étudiants, vous pouvez profiter de tarifs spéciaux. Nous consulter.
– **SERVICE PROVINCE :** rien à payer à la commande, vous réglez à la livraison de votre machine ou de ses périphériques. Profitez du bon de commande à la fin de nos annonces.

COMPOSITION DU PACK COMMODORE SUPER STARTER

Pour ceux qui veulent un "vrai" ordinateur pour écrire et dessiner mais savent aussi se distraire... (un traitement de texte, un logiciel de dessin en 4000 couleurs et 3 jeux).

– **KINDWORDS 2.0 :** un traitement de texte rapide et efficace qui permet d'imprimer des lettres irréprochables. Contrôle des formats, mise en forme rapide, choix des différents styles de caractères, intégration des graphiques : idéal pour vos mémos comme pour vos dossiers ou vos courriers.
– **FUSION PAINT :** pour dessiner en plus de 4000 couleurs, faire une carte de vœux, une BD ou illustrer vos courriers et documents scolaires.

COMPOSITION DU PACK COMMODORE SUPER ADVANTAGE

Pour ceux qui veulent un "vrai" ordinateur pour leur gestion personnelle et pour dessiner en plus de 4000 couleurs mais savent aussi se distraire... (contient 2 logiciels + 5 jeux).

– **INFOFILE :** un outil de productivité personnelle qui permet à la fois de gérer son carnet d'adresses, d'éditer des étiquettes pour mailing ou de tenir à jour ses factures et ses comptes.
– **FUSION PAINT :** idem SUPER STARTER.
– **FIGHTER BOMBER :** une compétition de bombardement sur un choix de 7 avions militaires, avec des paysages en trois dimensions.
– **SHANGAI :** Le Mah Jong, un jeu chinois avec des pièces en ivoire, joué depuis 3000 ans par les marins, les guerriers et les rois, et importé en 1920 aux États-Unis.
– **KICK OFF 2 :** simulation d'un match de football, avec le son et des graphismes d'un réalisme stupéfiant. Excellent pour développer l'adresse, la précision et les réflexes.
– **CADAVER :** la bataille d'un magicien contre un individu diabolique dans un château médiéval rempli de labyrinthes (en 3 dimensions).

TARIF SURCOUF
COMMODORE A 600
+ PACK COMMODORE SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE + PACK PRO SURCOUF

2190F TTC

(2090FTTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 190 F. Montant du crédit : 2000 F remboursables en 6 mensualités de 357 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 6 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 142 F. Coût total de l'achat à crédit : 2142 F.

TARIF SURCOUF
COMMODORE A 600
+ Moniteur Couleur A1085S haute résolution / stéréo + PACK COMMODORE SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE + PACK PRO SURCOUF

3790F TTC

(3690FTTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 950 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 290 F. Montant du crédit : 3500 F remboursables en 12 mensualités de 330,90 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 470,90 F. Coût total de l'achat à crédit : 3970,80 F.

TARIF SURCOUF
COMMODORE A 600
+ DISQUE DUR 20 Mo + Moniteur Couleur A1085S haute résolution / stéréo + PACK COMMODORE SUPER STARTER ou SUPER ADVANTAGE + PACK PRO SURCOUF

5390F TTC

(5290FTTC sans le pack Commodore)

au comptant ou

1) Crédit gratuit en 4 fois sans frais après acceptation du dossier par Cetelem. 25 % à la livraison soit 1350 F, le solde en 3 mensualités égales sans intérêt.

2) Crédit classique après acceptation du dossier par Cetelem. Versement comptant : 390 F. Montant du crédit : 5000 F remboursables en 12 mensualités de 472,70 F chacune sans assurance facultative. Durée du crédit : 12 mois. Coût total du crédit au TEG de 23,94 % à la date du 01/01/92 : 672,40 F. Coût total de l'achat à crédit : 5672,40 F.

AMIGA CDTV SANS MONITEUR (Complet avec clavier)	**3790 F**
AMIGA CDTV AVEC MONITEUR (Complet avec clavier.)	**5290 F**
AMIGA 1200	**3790 F**
AMIGA 1200 + MONITEUR	**5290 F**

SURCOUF®

1re FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE DE L'INFORMATIQUE

73, av. Philippe-Auguste - 75011 PARIS - Tél. (1) 43.71.99.33 - Fax (1) 43.71.99.90

DEPARTEMENT BOURSE D'ECHANGE DE LOGICIELS DE JEUX POUR ST, AMIGA, CPC, PC ou MAC INTOSH

BON POUR 1 ECHANGE A MOITIE PRIX

d'un logiciel de jeux pour Atari ST, Amiga, CPC, PC (soit 44,50F) ou Mac Intosh (soit 64,50F)

Cette offre est valable uniquement au SURCOUF, 73 avenue Philippe-Auguste, 75011 Paris (métro Nation), à raison d'un seul échange par famille, jusqu'au samedi 12 décembre 1992 après avoir rempli le bon ci-dessous à remettre au SURCOUF lors de l'échange.

LA FORMULE BOURSE D'ECHANGE AU SURCOUF

Que tu aies acheté un jeu neuf ou d'occasion, chez nous ou ailleurs, tu peux l'échanger contre un autre jeu de notre collection de disquettes à l'échange. Cela te coûtera :

89F l'échange pour une disquette Atari ST, Amiga, CPC ou PC.

129F l'échange pour une disquette Mac Intosh.

BON D'ÉCHANGE A REMETTRE AU SURCOUF, 73, av. Philippe Auguste, 75011 Paris

NOM DE FAMILLE, Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Jeux crack

Sniff!

Je suis très malheureux... quand je pense que je ne vous reverrais plus avant l'année prochaine...

Dans ce numéro, vous trouverez la super solution de Indiana Jones IV ainsi qu'un dossier complet sur Ween the Prophecy réalisé par Framy.

A partir du prochain numéro, vous ne trouverez plus d'astuces pour Amstrad Cpc. A moins que vous soyez nombreux à nous écrire (Jeux Crack • Cpc For Ever • 103 Bd Macdonald • 75019 Paris) pour nous convaincre de continuer.

Allez, passer de bonnes vacances de fin d'année et rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles astuces!

TECHNOCOP

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour être invincible, faites :
POKE &8E3D,Ø
POKE &8E3E,Ø
POKE &8E3F,Ø
POKE &8E4Ø,Ø
POKE &8E41,Ø
POKE &8E42,Ø
POKE &8E43,Ø
POKE &8EBD,Ø
POKE &8EBE,Ø
POKE &8EBF,Ø
POKE &8ECØ,Ø
POKE &8EC1,Ø
POKE &8EC2,Ø
POKE &8EC3,Ø
POKE &8EC4,Ø
POKE &8EC5,Ø
POKE &8EC6,Ø
POKE &9Ø9F,Ø
POKE &A235,Ø
POKE &874Ø,&C9

Danboss

Pour être invincible, remplacez les octets FD CB FE 5E C2 4A 8D par ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ ØØ (2 fois), les octets ØA CC 24 A7 par ØA ØØ ØØ ØØ, les octets 21 47 Ø2 35 par 21 47 Ø2 ØØ, les octets E5 6Ø 7E 3D par E5 6Ø 7E ØØ et les octets C3 87 76 FD par C3 87 76 C9.
(Carine & Nicolas

HATE

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &54D2,&A7
POKE &57Ø1,&3E
POKE &57Ø2,&Ø4
POKE &57Ø3,Ø.
(Carine & Nicolas)

SKATE CRAZY

(CAR PARK CHALLENGE)
Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FD 35 25 F2 par 18 Ø1 25 F2

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &A41Ø,&18 : POKE &A411,&ØØ

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets Ø1 38 12 32 par ØØ 38 12 32 (2 fois)

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1C17,Ø : POKE &1C4F,Ø
(Carine & Nicolas)

MARAUDER

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1Ø8A,&18 : POKE &1Ø8B,&Ø4.

Pour avoir des bombes infinies, faites POKE &1798,Ø.

Pour choisir le niveau de départ, faites POKE &Ø3Ø4,NIV
(NIV = &FF pour le niveau 1)
(NIV = &ØØ pour le niveau 2)
(NIV = &Ø1 pour le niveau 3)
(NIV = &Ø2 pour le niveau 4)
(NIV = &Ø3 pour le niveau 5)
(NIV = &Ø4 pour le niveau 6).
(Carine & Nicolas)

STORMLORD

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 8Ø C6 3E 3D par 8Ø C6 3E ØØ.

Pour être invulnérable, remplacez les octets 97 6C B7 CØ par 97 6C B7 C9.

Pour avoir des coeurs infinis, remplacez les octets 3A 22 72 3D par 3A 22 72 ØØ.

Pour choisir le nombre de fées à délivrer, remplacer les octets 1E DD 7E Ø9 par 1E 3E XX ØØ (O1 XX = nombre de fées à délivrer, de Ø1 à Ø5).

Pour avoir des vies infinies, faites:
POKE &1AA7,Ø.
Pour être invulnérable, faites:
POKE &6B81,&C9.
Pour avoir des coeurs infinis, faites:
POKE &72ØA,Ø.
Pour choisir le nombre de fées à délivrer, faites:
POKE &C646,&3E
POKE &C648,Ø
POKE &C647,XX
(XX = nombre de fées, de Ø1 à Ø5)
(Carine & Nicolas)

GREBIT

Compil CLASSIC ARCADIA 2

Version K7
Pour avoir des vies infinies :
POKE &1866,Ø

AMSTRAD CPC

SUPER SCRAMBLE

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir du temps infini, faites
POKE &A891,Ø
POKE &A8A6,Ø
POKE &A954,Ø
POKE &A96A,Ø

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 1D 8C 7E 91 par 1D 8C 7E ØØ, les octets 8C ØE Ø1 35 par 8C ØE Ø1 ØØ, les octets Ø1 27 32 1D par ØØ 27 32 1D, et les octets Ø1 27 32 1C par ØØ 27 32 1C.
(Carine & Nicolas)

NIGHT RAIDER

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour être invulnérable, faites:
POKE &771B,&18
POKE &771C,&28
POKE &98AA,Ø.
(Carine & Nicolas)

MOTOR MASSACRE

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir de l'énergie infinie pour l'ATV, faites:
POKE &4845,Ø.

Pour avoir des munitions infinies, faites:
POKE &3479,Ø.

Pour avoir du fuel infini, faites POKE &485C,Ø.

Pour avoir des canons infinis, faites POKE &4578,Ø.
Pour avoir une fortune infinie, faites POKE &2D17,Ø.
(Carine & Nicolas)

ARTURA

Compil 12 JEUX FANTASTIQUES

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
POKE &218B,Ø
(Carine & Nicolas)



Ouvertures exceptionnelles
les dimanches 5, 12 et 19 décembre 1992
de 10 heures à 18 heures

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.**

Contacter le **45 41 26 04**

S.A.V. ATARI/AMIGA/PC
Pose lecteur
Pose extension
Réparations sous 48 heures
si pièces dispo

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.

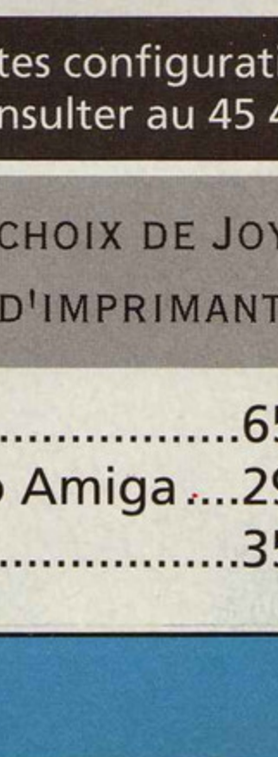
Vente par correspondance
Pour tous vos achats,
téléphoner au 45 41 41 63

Dépôt - Vente
Toutes nos occasions
sont garanties 6 mois

Consoles de jeux
NEC - SEGA - NINTENDO -
NEO-GEO - SUPER FAMICOM

Pensez à nos occasions garanties pour vos cadeaux de fin d'année : Consoles de jeux, micro-ordinateurs, logiciels

PC AT 386/486



Toutes configurations
Nous consulter au 45 41 44 54

GRAND CHOIX DE JOYSTICKS
ET D'IMPRIMANTES

Plus de **2000** logiciels d'occasion en stock sur
ATARI / AMIGA / PC / NINTENDO / NEC / SEGA
MASTER SYSTEM & MEGADRIVE

Lecteur ST/Amiga .....650,00 F
PROMO Ext. 512 Ko Amiga ....290,00 F
Ext. STE 512 Ko .....350,00 F

Jeux crack

AMSTRAD CPC

SKATE CRAZY
Compil 12 Jeux Fantastiques

```
1Ø REM Vies infinies sur SKATE CRAZY
2Ø REM (CHAMPIONSHIP COURSE)
3Ø REM Pour la Compil 12 JEUX FANTASTIQUES (Disk)
4Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
5Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A541 TO &A5D6
6Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
7Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
8Ø IF ck<>&3931 THEN 9Ø ELSE GOTO 1ØØ
9Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
1ØØ POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
11Ø MODE 1
12Ø PRINT"Insérer l'original de SKATE CRAZY...
13Ø PRINT"(Compil 12 JEUX FANTASTIQUES Face 1)...
14Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT
15Ø BORDER Ø:CALL &A587
16Ø DATA 11,EC,Ø2,21,Ø7,Ø1,DD,21,ØØ,Ø1,D5,E5,ØE,6A
17Ø DATA 7E,91,83,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,E1,D1,ØE,FC
18Ø DATA 3E,CØ,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
19Ø DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
2ØØ DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
21Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,1D,ED
22Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
23Ø DATA Ø4,16,Ø1,CD,8Ø,A5,21,C7,Ø9,11,Ø7,Ø1,Ø1,EC
24Ø DATA Ø2,ED,BØ,CD,41,A5,21,CD,A5,11,8Ø,ØØ,ØE,1Ø
25Ø DATA D5,ED,BØ,E1,22,F1,Ø3,AF,32,ØE,Ø1,C3,ØØ,Ø1
26Ø DATA AF,32,17,1C,32,4F,1C,C3,ØØ,Ø4,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

STORMLORD
Compil 12 Jeux Fantastiques

```
1Ø REM Vies,coeurs infinis,invulnérabilité
2Ø REM Et choix du nombre de fées à délivrer
3Ø REM Sur STORMLORD
4Ø REM Pour la Compil 12 JEUX FANTASTIQUES (Disk)
5Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
6Ø MEMORY &A5ØØ:FOR p=&A541 TO &A5E5
7Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
8Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
9Ø IF ck<>&3E42 THEN 1ØØ ELSE GOTO 11Ø
1ØØ PRINT"Erreur dans les datas !":END
11Ø POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
12Ø MODE 1
13Ø INPUT"Nombre de fées (1 a 5) ";fe
14Ø IF fe>5 OR fe<1 THEN 13Ø ELSE POKE &A5DØ,fe
15Ø MODE 1
16Ø PRINT"Insérer l'original de STORMLORD...
17Ø PRINT"(Compil 12 JEUX FANTASTIQUES Face 3)...
18Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT
19Ø BORDER Ø:CALL &A587
2ØØ DATA 11,8E,Ø2,21,78,Ø1,DD,21,7Ø,Ø1,D5,E5,ØE,4E
21Ø DATA 7E,83,3C,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,E1,D1,ØE,FC
22Ø DATA 3E,CD,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
23Ø DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
24Ø DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
25Ø DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,1D,ED
26Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
27Ø DATA Ø4,16,2Ø,CD,8Ø,A5,21,49,ØE,11,78,Ø1,Ø1,8E
28Ø DATA Ø2,ED,BØ,CD,41,A5,21,4Ø,ØØ,22,EØ,Ø1,EB,21
29Ø DATA CE,A5,Ø1,2Ø,ØØ,ED,BØ,3E,ØD,32,71,Ø1,C3,7Ø
3ØØ DATA Ø1,21,3E,Ø1,22,46,9Ø,3E,C9,32,81,6B,AF,32
31Ø DATA 48,9Ø,32,A7,1A,32,ØA,72,C3,98,1A,ØØ,ØØ,ØØ
```

SUPER SCRAMBLE
Compil 12 Jeux Fantastiques

```
1Ø REM Temps infini sur SUPER SCRAMBLE
2Ø REM Pour la Compil 12 JEUX FANTASTIQUES (Disk)
3Ø REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
4Ø MEMORY &A3ØØ:FOR p=&A4ØØ TO &A59E
5Ø READ a$:a=VAL("&"+a$)
6Ø POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
7Ø IF ck<>41Ø63 THEN 8Ø ELSE GOTO 9Ø
8Ø PRINT"Erreur dans les datas !":END
9Ø POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
1ØØ MODE 1
11Ø PRINT"Insérer l'original de SUPER SCRAMBLE...
12Ø PRINT"(Compil 12 JEUX FANTASTIQUES Face 1)...
13Ø CALL &BB18:FOR i=Ø TO 3:INK i,Ø:NEXT
14Ø BORDER Ø:CALL &A591
15Ø DATA 11,2C,31,21,D4,ØE,DD,21,4F,ØC,D5,E5,ØE,79
16Ø DATA 7E,83,3D,77,23,1B,7A,B3,2Ø,F6,E1,D1,ØE,E8
17Ø DATA 3E,C3,17,DØ,Ø6,Ø1,7E,B9,2Ø,ØB,23,1B,7E,B7
18Ø DATA 79,28,Ø4,46,23,1B,7E,DD,77,ØØ,DD,23,1Ø,F9
19Ø DATA 23,1B,7A,B3,2Ø,E2,C9,AF,5F,ØE,Ø1,C3,66,C6
2ØØ DATA ØE,Ø7,CD,ØF,B9,21,ØØ,CØ,E5,D1,Ø1,ØØ,1D,ED
21Ø DATA BØ,CD,Ø3,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,ØØ
22Ø DATA 1Ø,16,18,E5,D5,CD,8Ø,Ø5,D1,E1,Ø1,ØØ,18,Ø9
23Ø DATA 14,7A,FE,1E,2Ø,EF,F3,31,ØØ,Ø5,21,ØF,16,11
24Ø DATA D4,ØE,Ø1,2C,31,ED,BØ,CD,41,Ø5,21,3B,47,11
25Ø DATA 58,4Ø,Ø1,5C,Ø3,C5,D5,ED,BØ,3E,F8,32,4E,Ø5
26Ø DATA 3E,F9,32,5C,Ø5,21,2F,81,22,5Ø,Ø5,E1,D1,DD
27Ø DATA 21,ØØ,4Ø,CD,4B,Ø5,21,97,4A,11,B9,43,Ø1,Ø2
28Ø DATA Ø1,C5,D5,ED,BØ,3E,F6,32,4E,Ø5,3E,FC,32,5C
29Ø DATA Ø5,21,AB,83,22,5Ø,Ø5,E1,D1,DD,21,B4,43,CD
3ØØ DATA 4B,Ø5,21,DC,9E,11,61,C1,Ø1,C3,33,C5,ED,B8
31Ø DATA 3E,9C,32,4E,Ø5,3E,DC,32,5C,Ø5,21,3D,3D,22
32Ø DATA 5Ø,Ø5,D1,21,9F,8D,DD,21,ØØ,8C,CD,4B,Ø5,21
33Ø DATA BB,5D,11,A1,7E,Ø1,5F,ØD,C5,D5,ED,BØ,3E,64
34Ø DATA 32,4E,Ø5,3E,E8,32,5C,Ø5,21,3C,83,22,5Ø,Ø5
35Ø DATA E1,D1,DD,21,CØ,7D,CD,4B,Ø5,21,29,57,11,6E
36Ø DATA 73,Ø1,92,Ø6,C5,D5,ED,BØ,3E,BA,32,4E,Ø5,3E
37Ø DATA ED,32,5C,Ø5,21,81,2F,22,5Ø,Ø5,E1,D1,DD,21
38Ø DATA ØØ,7Ø,CD,4B,Ø5,21,99,4B,11,88,6Ø,Ø1,9Ø,ØB
39Ø DATA C5,D5,ED,BØ,AF,32,4E,Ø5,3E,F8,32,5C,Ø5,21
4ØØ DATA A9,3D,22,5Ø,Ø5,E1,D1,DD,21,ØØ,6Ø,CD,4B,Ø5
41Ø DATA 21,BB,44,11,BC,44,Ø1,44,1B,36,ØØ,ED,BØ,31
42Ø DATA ØØ,5Ø,AF,Ø1,7E,FA,ED,79,32,91,A8,32,A6,A8
43Ø DATA 32,54,A9,32,6A,A9,C3,ØØ,8C,21,ØØ,A4,11,41
44Ø DATA Ø5,Ø1,91,Ø1,ED,BØ,C3,87,Ø5,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```


NOUVEAU!

LA BIBLE DES POKES II
VOLUME 1

EST EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

ATARI ST / STE

SKULDING+

Pendant le jeu, appuyez en même temps sur 'shift' et 'tab', vous verrez vos vies augmenter au fur et à mesure que vous appuyez.
(OUT SIDERS)

MIDNIGHT RESISTANCE

Pour choisir son niveau, il faut appuyer sur la touche + ou -.
(Laurent CAILLON)

STRIDER II

Au deuxième niveau, quand vous êtes sur le pont, sautez, un gros cube d'énergie apparaîtra.
(Laurent CAILLON)

SOLOMON'S KEY

Pour devenir invincible, appuyez, pendant la page de présentation, sur la touche 'HELP'.
(Régis CAUCHEFER et Gérald RIFFLARD)

REVENGE OF MUTANT CAMEL

Voici la liste complète des codes:
- SIETCH TABR
- OLLANTAYTAMPO
- NEWCASTLE EMLYN
- DROMEDARIA ZOOPHILIA
- RAVEADELICA
- THIS IS BASINGSTOKE
- OCCAM II
- SMOKE ME A KIPPER

(SOLUTIONMAN)

EDA INFORMATIQUE

Centre Commercial Du Bois des Roches 91240 Saint Michel-sur-Orge
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H30 A 12H30 ET DE 14H30 A 19H30

Paiement et Frais de Port : Nous consulter
TEL : 69.25.11.11 • 69.25.23.24
Envoi Exclusif en Colissimo 24/48 heures

LE COIN DES JEUX

SEGA
MEGADRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR

NINTENDO
NES
SUPER NES
GAME BOY

AMIGA
ATARI
AMSTRAD
PC
NEO GEO

TOUTES LES NOUVEAUTES AU MEILLEUR PRIX !
APPELEZ-NOUS !!

EDA VOTRE PARTENAIRE INFORMATIQUE
AMIGA ATARI PC

AMIGA 1200 "Nouveau"	3.290 F
A 1200 + Ecran 1085 S	4.990 F
A 1200 + D. DUR 40M	4.890 F
A 1200 + 40 M + 1085 S	6.490 F

AMIGA 600 1.890 F

A 600 + ECRAN 1085 S	3.590 F
A 600 + D.DUR 20 M	3.490 F
A 600 + 20 Mo + 1085 S	5.190 F
PACK LOGICIELS	100 F
CDTV + TELECOM IR	2.790 F
AMIGA CDTV	3.790 F
Trackball IR pour CDTV	580 F
Plusieurs Titres CD	NC
Bloc Alimentation AMIGA	500 F
Lecteur Ext/Int AMIGA	549 F
EXT. MEM A 500	269 F
EXT.MEM A 600	639 F
Câble Péritel AMIGA	90 F
Kit ROM A 500 1,3	250 F
Diskettes 3"1/2 2D x 10	39F
Imprimantes COMMODORE :	
MPS 1270 JET D'ENCRE	1.290 F
MPS 1500 C 9Aig. Couleur	1.990 F

ATARI 1040 STE + SIM.	2.890 F
1040 STE+SIM.+ECRAN	4.590 F
Lecteur Externe ATARI	645 F
Lecteur Interne ATARI	575 F
EXT. Mémoire 520 STF	560 F

EDA COMPUTER
Une gamme de PC Compatibles Puissants et fiables à des Prix Bas

386 SX 33 à partir de	6.500 F
386 DX 40 à partir de	7.500 F
486 SX 25 à partir de	8.500 F
486 DX 33 à partir de	11.500 F
486 DX 50 à partir de	11.990 F
Lecteur 5"1/4 1,2 M	450 F
Barette SIM 1 M	250 F
SOUND BLASTER	850 F
SOUND BLASTER PRO	1.390 F
Scanner LOGITECH 32	1.490 F
Scanner LOGITECH 256	2.190 F
Imprimantes :	
EPSON, CANON, STAR, HP	NC
Rubans, Toner, Encre, Papier, Fax	

Magasin ouvert 7 jours sur 7 en décembre

Jeux crack

ATARI ST / STE

POPULOUS II

Voici le code du dieu parfait:
ADKIUCLCZNAIFICL
(SOLUTIONMAN)

LOTUS II

Pour avoir du temps infini, tapez 'MIKOU' à la place du code du niveau.
(Jean-Christophe RICHARD)

SUPERCARS II

Pour avoir 9990 pounds quelle que soit la position du classement, éditez votre disquette avec un éditeur de secteurs et placez-vous à la piste 7, secteur 11, ligne $1E0 et remplacez les octets 5000 par 9990. Ensuite, rendez-vous à la piste 7, secteur 12, ligne 10 à 150 et remplacez toutes les primes de chaque position par 9990.
(Stanger Cracker)

VROOM

Pour reprendre de l'essence pendant le jeu, il vous suffit d'aller sous les hangars et d'appuyer sur la touche 'G'. Vous pouvez aussi y changer vos pneus en appuyant sur 'T'.
(Geoffroy Salingue)

BLOODWITCH

Pour avoir un maximum d'argent, de clés et de nourriture, il faut :
1) choisir le personnage n°1.
2) Recruter dans le hall des champignons, les personnages 2 et 3.
3) Recruter n'importe quel personnage se promenant dans le hall, transférer la nourriture, les clés et l'argent dans les sacs à dos des personnages 1, 2, 3 et le virer de l'équipe.
Recommencer avec les personnages qui restent.
Je vous conseille l'équipe suivante:
Zothen, Murlock, Zastaph et Megrim ou Mr Flay (car il ne mange pas!).
(Jean-Christophe RICHARD)

HARLEQUIN

Pour avoir plein de crédits, durant le jeu, faire une sauvegarde n°2 (avec la touche 'F2). Éditer la disquette avec un éditeur de secteur, vous placer à la piste 38, secteur 8, offset $17 et mettez 99.
(Nicolas GRAS)

FIRE AND ICE

Pour accéder au menu 'PLAYER OPTION', appuyez sur la touche 'F1' pendant la page de présentation.
(Cédric DEBERNARDI)

NORD ET SUD

Pour être plus rapide, prend le barbu avec les nordistes et le fumeur pour les sudistes.
Quand tes ennemis sont plus nombreux et qu'il y a un pont, détruis-le rapidement (le pont bien sûr!).
En 1861, les forces sont égales en nombres.
En 1862, les sudistes ont plus d'hommes, 3 gares et ils sont près du terrain de ravitaillement en hommes.
En 1863, les sudistes ont 3 hommes de plus et possèdent le terrain de ravitaillement en hommes.
En 1864, les nordistes sont plus nombreux et ont 2 gares.
Les indiens attaquent la gare en haut à gauche et les mexicains la gare en bas à gauche.
(Boris LEGRAND)

NIGHT HUNTER

A la fin de chaque level, lorsque les curés viennent essayer de vous enfoncer un pieu dans le coeur, tuez-en cinq et retournez à l'endroit d'où vous êtes arrivé. Vous y trouverez une sorte de livre qui vous rapportera entre 2000 et 5000 points de bonus!
(Geoffroy Salingue)

FIRE AND ICE

Dans le monde 3 (l'eau), il y a des mollusques qui crachent des petites bulles, puis des grosses bulles. En sautant sur ces grosses bulles, vous pourrez ainsi remonter sans vous fatiguer.
(Cédric DEBERNARDI)

PARASOL STAR

Pendant le jeu tapez 'CYNIX' et alors là, bingo, vous décrochez la cagnotte, car en appuyant sur :
C = des crédits à gogo
T = finir le stage
D = pour mourir
L = des vies comme s'il en pleuvait
X = sauter le level
B = un écran rempli de bonus
M = miracle, des sacs rempli sde thunes

Pour choisir le stage, utilisez les touches '1' à '7'.
Pour choisir le level, utilisez les touches 'F1' à 'F10'.
(Frédéric THOMINE)

WOLFCHILD

Pour avoir des armes illimitées, tapez pendant la page d'options :
THE PERFECT KISS
(Benjamin RICOU)

WEEN



THE PROPHECY

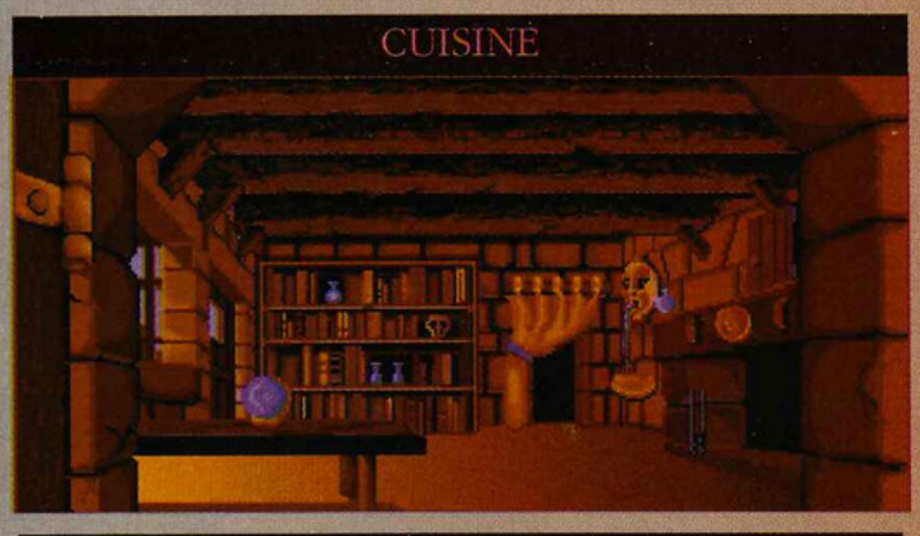
Entrez dans la légende en sauvant le Royaume des Roches Bleues ! mission impossible ? Peut-être pas pour vous Ween (Weenette pour les filles) au coeur noble... Votre grand-père, Maître Sorcier en retraite anticipée (ça existait déjà à l'époque), sait que vous en êtes capable et compte sur vous (donc vous n'avez pas le choix). Vous avez trois jours et pas un de plus pour récupérer les trois grains de sable et accomplir la prophétie en les déposant dans le Revuss. Sachez que votre ennemi se nomme Krall et que vous ne serez tout de même pas seul(e) dans cette aventure. L'esprit de votre cher grand-père (Ohkram) sera toujours avec vous. Ubi et Orbi vos serviteurs porteront votre sac. Petroy, le vieil ami de votre grand-père, communiquera avec vous par télépathie et vous aidera parfois si vous le lui demandez. Urm, enfin, un vampire apprivoisé par votre grand-père, viendra à votre aide chaque fois que vous jouerez de la flûte et que vous aurez un fruit à lui donner ! Le tableau étant dressé, il ne vous reste plus qu'à rassembler vos affaires (ça ira vite, vous n'avez rien) et à vous rendre à la demeure de votre grand-père.

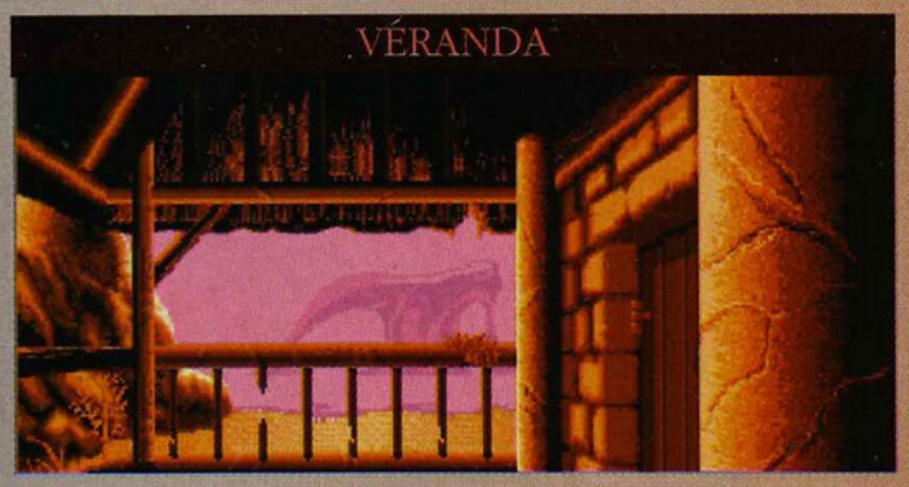
Si tout se déroule bien pour vous, la prophétie s'accomplira en deux heures de jeux réelles. Une dernière chose, pour appeler le vampire utilisez la flûte sur votre nom. Pour utiliser un objet de votre sac sur un autre objet (toujours de votre sac!), appuyez sur le bouton droit de la souris, sélectionnez le premier objet, cliquez sur inventaire et sélectionnez le second objet.

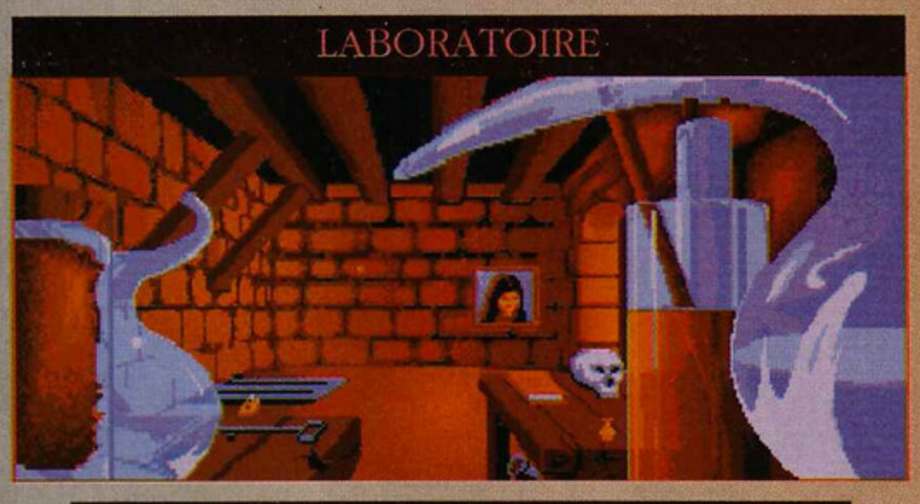


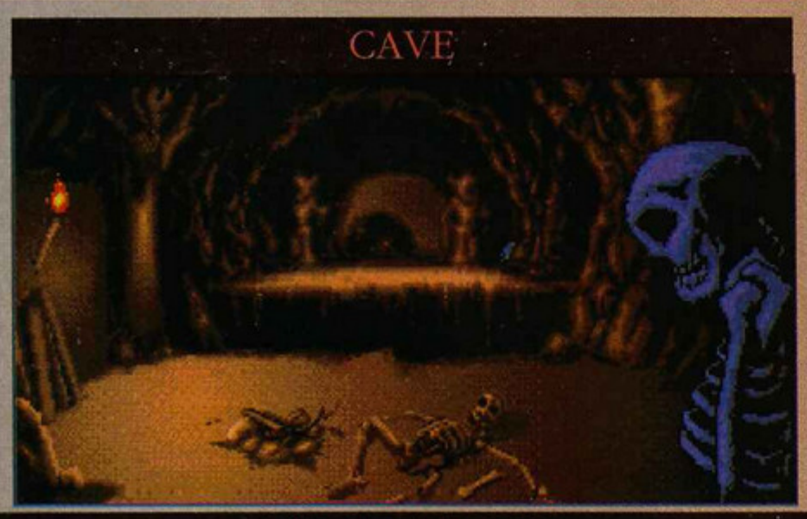
Avant de vous lancer à l'aventure, consultez le tableau des recettes magiques en dernière page du dossier. C'est le maximum à connaître. Bonne chance à tous et à toutes !

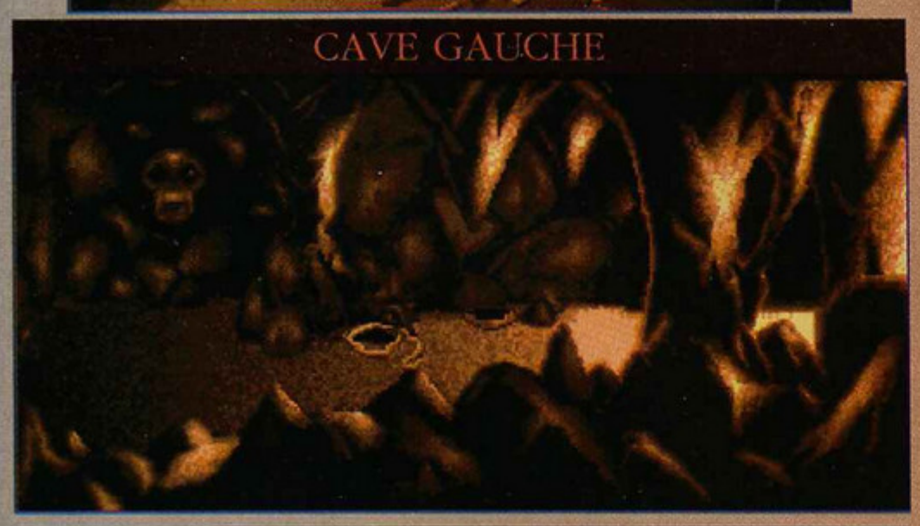
Ween the

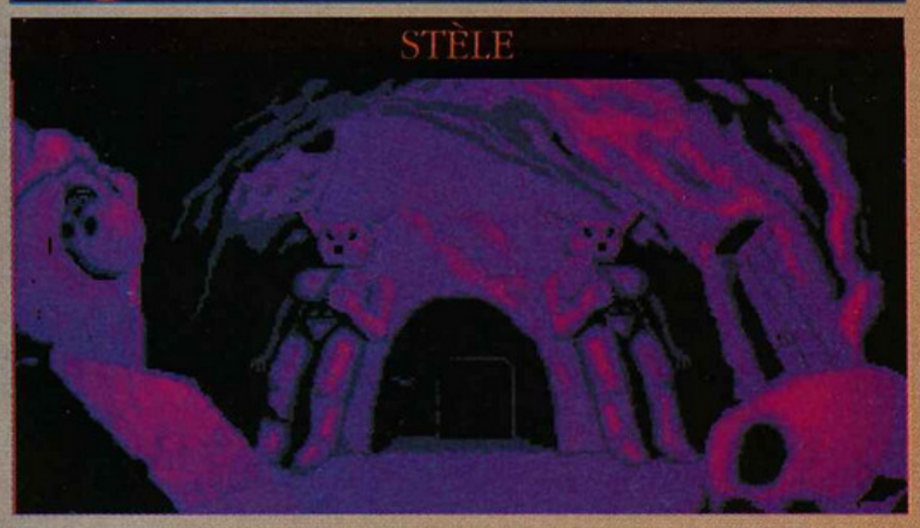












CUISINE:

Examiner boule de cristal. Prendre boule de cuivre. Prendre pince. Examiner placard. Prendre saindoux. Examiner placard. Prendre couteau. Sortir à gauche vers la véranda.

VÉRANDA:

Prendre paille. Utiliser pince sur rambarde. Utiliser couteau sur roseau. Utiliser couteau sur roseau pour obtenir une flûte. Retourner dans la cuisine.

CUISINE:

Utiliser bois sur cheminée. Utiliser paille sur cheminée. Aller dans le laboratoire.

LABORATOIRE:

Prendre soporifique et l'utiliser sur graines. Utiliser boule de cuivre sur crâne. Prendre bague dans le crâne. Prendre tableau et l'utiliser sur crochet. Examiner niche. Utiliser drogue sur niche. Prendre moule en bois. Retourner dans la cuisine.

CUISINE:

Utiliser flûte sur Ween. Utiliser fraise sur Urm. Prendre or. Prendre confiture de fraise. Utiliser flûte sur Ween. Utiliser confiture sur Urm. Utiliser Urm sur cheminée. Utiliser bague sur boule de cuivre. Utiliser chaudron sur cheminée. Utiliser or sur chaudron. Utiliser or fondu sur moule en bois. Aller dans le laboratoire.

LABORATOIRE:

Utiliser clef en or sur cadenas. Prendre demi statuette. Descendre dans la cave.

CAVE:

Prendre le flambeau. Utiliser flambeau sur foyer. Prendre Tibia. Prendre planches. Utiliser chaudron sur foyer. Utiliser saindoux sur chaudron. Prendre chaudron. Aller à gauche.

CAVE GAUCHE:

Prendre corde. Utiliser corde sur planche. Utiliser huile sur écuelle. Utiliser chaudron sur bague. Examiner crâne. Utiliser boule de cuivre sur orbite. Récupérer boule de cuivre. Prendre pierre lune. Utiliser tibia sur orifice. Utiliser huile sur tibia. Activer le levier. Retourner à droite. Utilisez planche liée sur pierre. Aller vers la stèle.

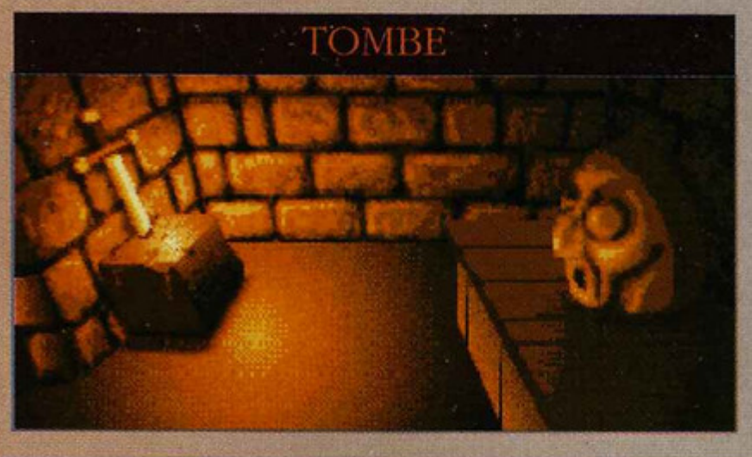
STELE:

Examiner crâne. Examiner pierre. Prendre pierre soleil. Prendre lance. Prendre tibia. Utiliser tibia sur lance. Utiliser Tibia-lance sur rideau. Utiliser tibia-lance sur mûres. Utiliser flambeau sur porte-flammes. Examiner stèle. Utiliser pierre soleil sur niche. Utiliser pierre lune sur pierre. Utiliser flûte sur Ween. Utiliser mûres sur Urm. Utiliser Urm sur trou. Prendre clé. Utiliser clé sur serrure. Aller à droite.

Prophecy

TOMBE:

Examiner épée. Enlever crochet. Prendre épée. Utiliser épée sur statue. Soulever trappe. Utiliser boule de cuivre sur bague. Utiliser chaudron sur acide (2 fois). Examiner mécanisme. Appuyer sur épée, soleil et couronne. Examiner cache. Prendre effigie. Aller à gauche.

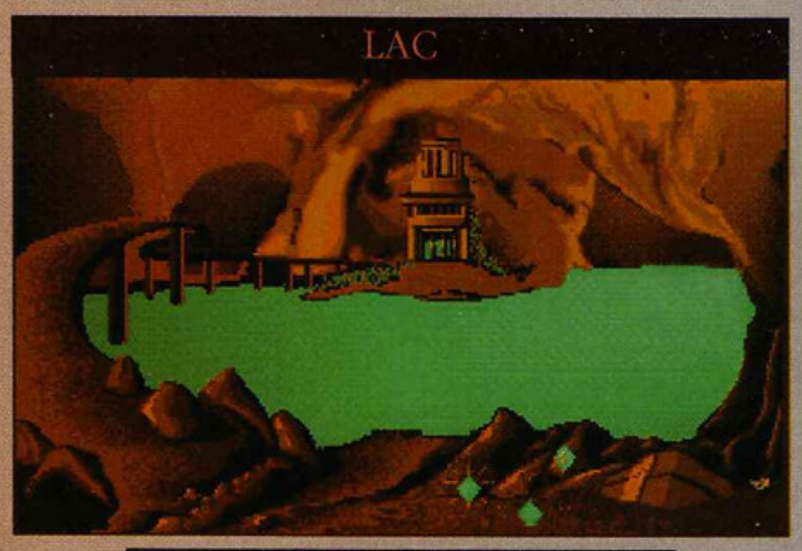


STELE:

Examiner Bargol. Examiner stèle. Utiliser acide sur rune. Utiliser effigie sur niche.

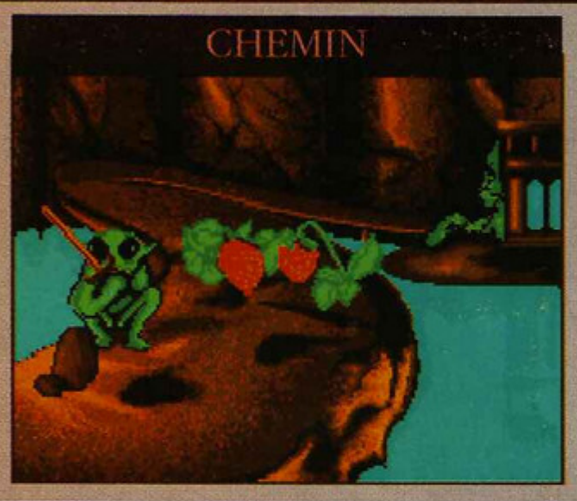
LAC:

Aller vers corniche. Prendre plume. Examiner coffre. Utiliser plume sur coffre. Prendre venin. Prendre polleine. Lire parchemin. Utiliser venin sur chaudron. Utiliser polleine sur chaudron. Utiliser potion sur feuille. Examiner fraisier. Prendre fraise. Utiliser flûte sur Ween. Utiliser fraise sur Urm. Prendre or. Utiliser or sur la demi statuette. Utiliser statuette sur eau.



CHEMIN:

Prendre épée. Utiliser épée sur rocher. Examiner fraise. Utiliser chaudron sur trou. Examiner trou. Utiliser orivor sur tas d'or. Reprendre chaudron. Aller vers le bâtiment.



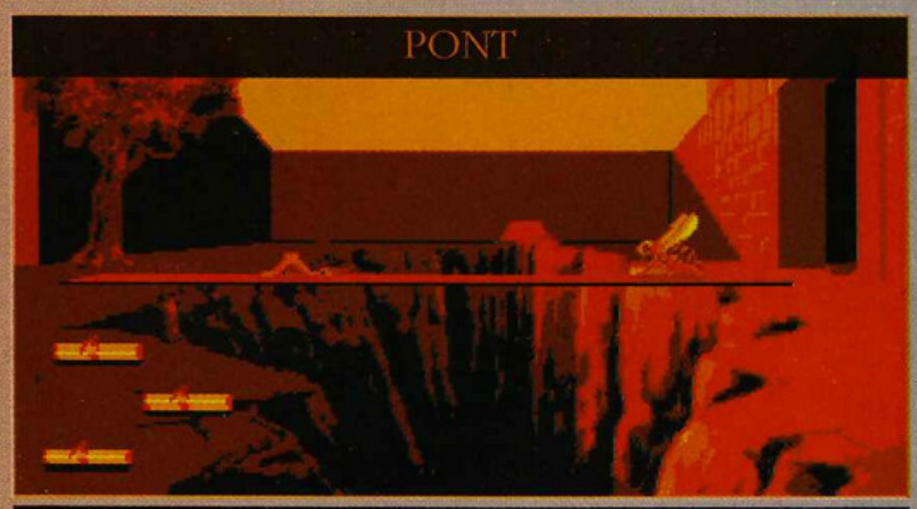
JARDIN:

Utiliser venin sur serpent. Prendre diadème. Prendre flambeau. Utiliser flambeau sur ronces. Utiliser chaudron sur bague. Utiliser boule de cuivre sur diadème. Utiliser tuyau sur piège. Prendre piège à guêpes. Utiliser piège à guêpes sur guêpes. Avancer.



PONT:

Prendre cerises. Activer 5 fois le parchemin du bas (le dinosaure devient une guêpe). Utiliser piège à guêpes sur guêpes. Utilise flûtes sur Ween. Utiliser cerises sur Urm. Utiliser Urm sur piège à guêpes. Avancer.



PORTE CODÉE:

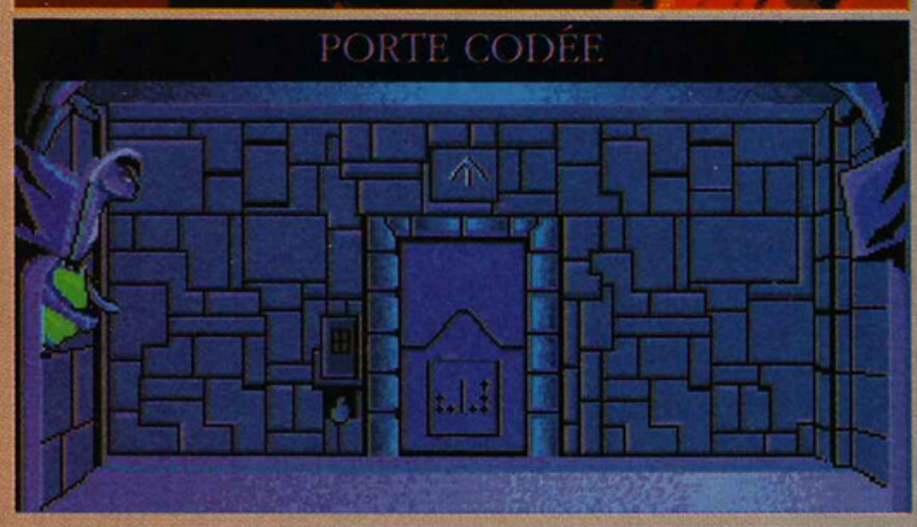
Examiner mécanisme. Prendre fiole. Appeler Petroy. Utiliser Petroy sur mécanisme pour connaître l'énigme. Appuyer sur les touches. Activer le levier.

Voici deux exemples d'énigmes:

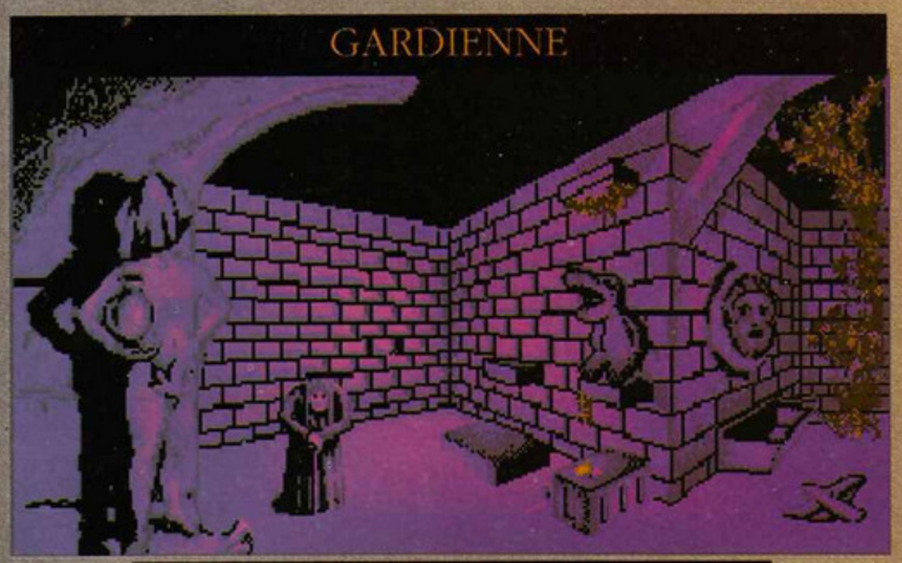
Le double puis le triple, l'autre simple puis son triple. Résultat : 4239

Additionner ces chiffres par ordre croissant afin de faire huit : 134

Avancer.



Ween the

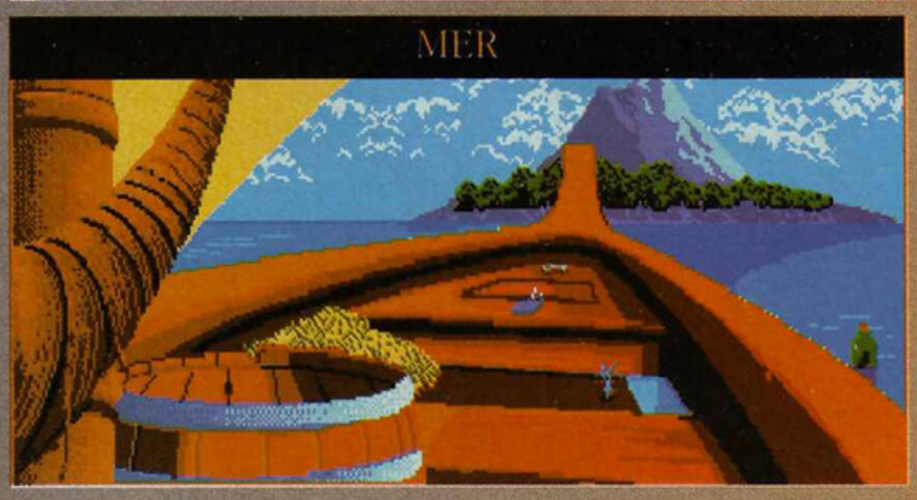












GARDIENNE:

Prendre tas de bois. Utiliser bois sur foyer. Prendre feuille. Prendre marteau. Prendre écu. Examiner fontaine. Prendre lichen. Utiliser lichen sur foyer. Appuyer sur la dent 12, 4, 6 et 3. Examiner pierre. Prendre gargouille. Utiliser gargouille sur cimaise. Prendre chiffon. Utiliser chiffon sur eau. Utiliser chiffon mouiller sur tête. Utiliser chiffon mouillé sur oeil. Utiliser marteau sur bras. Prendre amphore. Utiliser amphore sur foyer. Prendre loupe. Utiliser loupe sur faisceau. Utiliser pollen sur quartz. Utiliser fleur sur foyer. Utiliser fiole sur enclave. Utiliser venin sur l'autre quartz. Utiliser tuyau sur serpent. Utiliser serpentin sur gargouille. Utiliser chiffon mouille sur serpentin. Utiliser feuille sur foyer. Prendre philtre. Utiliser filtre sur gardienne. Récupérer serpentin. Utiliser tuyau sur diadème. Utiliser boule de cuivre sur statue. Examiner statue. Emprunter le passage.

SANCTUAIRE:

Examiner tabernacle. Prendre gants. Examiner coffre. Utiliser gants sur mygales. Utiliser gants sur coeur. Utiliser coeur sur emplacement. Examiner tenture. Prendre miroirs. Examiner potiche. Prendre clé. Prendre collier. Prendre calice. Utiliser calice sur balance. Actionner nez. Utiliser le passage secret. Utiliser miroirs sur fentes. Utiliser clé sur serrure. Avancer.

JARDIN DU TEMPLE:

Examiner racines. Prendre racines. Utiliser boule de cuivre sur collier. Utiliser épée sur mélèze. Utiliser racines sur résine. Utiliser résine sur monstre. Prendre sac. Utiliser sac sur serpent. Tirer lien. Utiliser serpent sur mangouste. Prendre digital. Utiliser épée sur collier. Utiliser boule de cuivre sur diadème. Utiliser tuyau sur eau. Prendre perles. Utiliser perles sur vasque. Utiliser digital sur vasque. Prendre fémur. Utiliser fémur sur vasque. Prendre vasque. Utiliser mixture sur reine. Prendre tuyau. Utiliser tuyau sur diadème. Utiliser boule de cuivre sur collier. Utiliser épée sur corde. Avancer.

FALAISE:

Prendre écuelle. Utiliser écuelle sur résine. Utiliser résine sur fleur. Prendre corne. Utiliser corne sur bois. Prendre liane. Utiliser liane sur corne et bois. Utiliser pioche au pied de l'arbre. Prendre écuelle et l'utiliser sur source. Utiliser eau sur champignon. Prendre pierre. Attendre l'oiseau. Utiliser pierre sur oiseau. Examiner oeil. Examiner ver. Utiliser vers sur champignon. Descendre l'escalier.

PLAGE:

Prendre rame. Utiliser rame sur encoche. Examiner fraisier. Prendre fraise. Prendre flûte. Utiliser flûte sur Ween. Utiliser fraise sur Urm. Prendre or. Examiner monstre. Utiliser or sur monstre. Prendre havresac. Prendre filet. Utiliser filet sur mer. Utiliser marteau sur arceaux. Utiliser arceaux sur bateaux. Examiner cocotier. Prendre noix de coco. Utiliser noix de coco sur nasses. Utiliser nasses sur arceaux. Utiliser boule de cuivre sur collier. Utiliser épée sur bambou. Utiliser bambou sur bateau. Utiliser épée sur poisson. Utiliser oeufs sur araignée. Prendre toile. Utiliser voile sur mât.

MER:

Utiliser épée sur collier. Utiliser boule de cuivre sur diadème. Utiliser tuyau sur bouteille. Prendre bouchon. Utiliser tuyau sur diadème. Utiliser boule de cuivre sur bague. Utiliser chaudron sur eau (plusieurs fois). Utiliser marteau sur cadenas. Examiner soute. Prendre goudron. Utiliser bouchon sur goudron. Utiliser bouchon goudronné sur trou et utiliser très vite marteau sur trou.

Prophecy

ILE:

Prendre clé. Utiliser clé sur serrure. Entrer dans la cabane.

CABANE:

Prendre pelle. Sortir.

ILE:

Utiliser pelle dans le sable (8 fois!). Examiner et ramasser le contenu de ces 8 trous. Utiliser l'épée sur huître. Prendre la perle. Entrer dans la cabane.

CABANE:

Utiliser flûte sur Ween. Prendre fraises. Utiliser fraises sur Urm. Prendre or. Donner au vieillard le lingot, la sandale, l'oeil, l'écu, les arêtes, les bijoux, le diamant, l'or, la perle. Utiliser l'épée sur planche à côté de la fontaine. Emprunter le passage.

FLEUR:

Utiliser épée sur branche. Utiliser épée sur broussaille à gauche de la fleur. Prendre l'or. Appuyer sur un des trous. Utiliser or sur orivor. Prendre corde. Utiliser corde sur branche. Prendre branche. Utiliser arc sur noix d'yx. Utiliser tuyau sur plumes. Utiliser plumes sur flèches . Prendre branche. Utiliser arc sur noix d'yx. Utiliser épée sur noix.

ENTRÉE:

Prendre canne. Utiliser canne sur oeil. Examiner vieillard. Prendre plume. Utiliser plume sur coffre. Prendre fiole pollen et venin. Prendre fraises. Utiliser flûte sur Ween. Utiliser fraises sur Urm. Prendre or. Utiliser or sur vieillard. Prendre canne. Utiliser canne sur oeil. Prendre myrtilles. Utiliser flûte sur Ween. Utiliser myrtilles sur Urm. Utiliser Urm sur vieillard. Utiliser venin et pollen sur chaudron. Utiliser potion sur champignons. Prendre truffe. Utiliser venin et pollen sur chaudron. Utiliser potion sur herbe du fond. Prendre camomille. Utiliser venin et truffe sur chaudron. Utiliser Luciferys sur rubis. Utiliser chaudron sur eau. Utiliser chaudron sur foyer. Utiliser camomille sur chaudron. Prendre chaudron. Utiliser infusion sur ver. Utiliser ver sur champignons. Aller à gauche.

GRILLE EN ARGENT:

Utiliser Vitalys sur borgol. Examiner fourmis. Utiliser pollen sur quartz. Examiner fleur. Prendre pistil. Utiliser pistil sur fourmis. Prendre axe. Prendre les trois grains de sable. Utiliser Vitalys sur statue. Actionner levier. Retourner à l'entrée.

ENTRÉE:

Examiner mécanisme. Utiliser axe sur orifice. Actionner levier. Prendre clef. Retourner à gauche.

GRILLE EN ARGENT:

Utiliser épée sur buissons. Utiliser clé sur serrure. Utiliser Morphosys sur grille. Utiliser venin sur serpents. Utiliser Luciferys sur rubis. Aller à droite. Utiliser chaudron sur eau. Retourner à gauche. Utiliser eau sur flammes. Entrer dans la gueule.





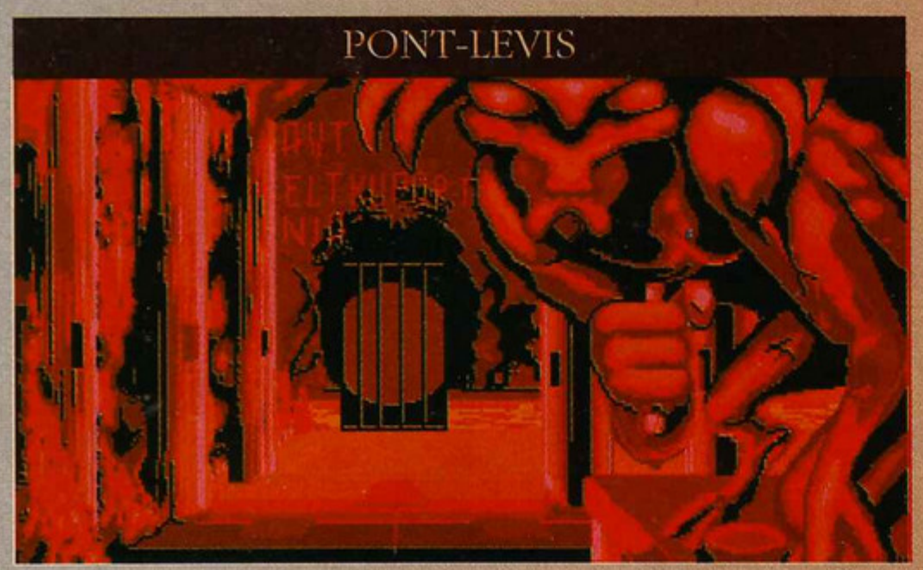








Ween the Prophecy







PONT-LEVIS:

Utiliser épée sur ornement. Utiliser épée sur trou plusieurs fois pour faire apparaître le rubis. Utiliser Luciferys sur rubis. Examiner bijou. Prendre bijou. Prendre bijou cassé sur le sol. Examiner première niche de droite. Faire sortir la bête plusieurs fois pour la faire cracher. Utiliser écuelle sur glu. Utiliser Vitalys sur bijou. Utiliser épée sur fissure. Prendre luciole. Utiliser glu sur luciole. Utiliser luciole/glu sur une niche non éclairée.

Il faut allumer toutes les niches. Dans certaines d'entre elles vous trouverez : un bijou brisé que vous devrez coller au bijou cassé avec la glu, une brindille que vous devrez mettre dans l'orifice et qui fera tomber un bijou, un trou sur lequel il faudra utiliser la boule de cuivre puis la reprendre et un bijou.

Actionner chaque levier un certain nombre de fois de façon à faire lever les pierres et à allumer 3 lettres inscrites sur le mur du fond. Une fois toutes les lettres allumées et les pierres relevées, utiliser l'arc sur les lettres k, r, a, a, l. Le pont-levis s'abaissera alors. Avancer.

PRISON:

Examiner le clou sur le mur de gauche. Tirer plusieurs fois dessus pour l'extraire. Prendre coeur. Utilisez coeur sur gravure puis sur orifice. Examiner serrure. Utiliser clou sur le trou Sud-ouest du cadran de gauche. Ramasser épingle sous le barreau. Prendre clou. Utiliser le clou sur le trou Est du cadran de gauche. Utiliser l'épingle sur le trou Ouest du cadran de droite. Avancer.

REVUSS:

Examiner gravure puis écrire Djel. Examiner statue. Prendre couteau. Utiliser couteau sur bambou deux fois. Utiliser flûte sur Ween. Examiner pierre. Prendre lettre A. Utiliser lettre A sur gravure puis sur trou. Écrire Azeulisse. Examiner leviers. Baisser complètement puis remonter complètement le levier de droite puis celui du milieu puis celui de gauche. Prendre la statue de droite (Azeulisse) et l'utiliser sur celle de gauche (Djel). Prendre les trois grains de sable au sol et les utiliser sur le Revuss.

Recettes	Ingrédients		
	venin	pollen	truffes
Potion	✗	✗	
Vitalys		✗	✗
Luciferys	✗		✗
Morphosys	✗	✗	✗



DOSSIER

PAR FRAMY



AMIGA

LETHAL XCESS

Pour être invulnérable, mettre 7FFF à l'adresse $16Ø4A (Le chinois)

SUPER SPACE INVADERS

Avec une cartouche:
Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5379 ØØØ1 FD58 4E75 et remplacez-les par 4A79 ØØØ1 FD58 4E75. Cette chaîne est à rechercher 2 fois. Ou rendez-vous aux adresses $8Ø32 (joueur 1) et $7FC6 (joueur 2).

Pour avoir des vies infinies pour les 2 joueurs, recherchez les octets 537Ø ØØØØ 6BØØ ØØ26 et remplacez-les par 4A7Ø ØØØØ 6BØØ ØØ26. Ou rendez-vous à l'adresse $142Ø4.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 537Ø ØØØØ 6BØØ ØØ58 et remplacez-les par 4A7Ø ØØØØ 6BØØ ØØ58. Ou rendez-vous à l'adresse $1415A. Puis recherchez les octets 42B9 ØØØ1 FD7A 4E75 et remplacez-les par 42B9 ØØØØ ØØØØ 4E75. Ou renez-vous à l'adresse $114D4.
Pour utilisez les options appuyez sur 'FIRE' et mettre le manche de la manette de jeu en bas.
(LE TALENTUEUX)

OUTZONE

Avec une cartouche ou un éditeur de secteur.
Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets ØC79 ØØØ1 ØØØ1 36B2 et remplacez-les par ØC79 ØØØ1 ØØØØ ØØØØ. Ou rendez-vous à l'adresse $5FØ2.

Voici les codes des niveaux:

2 CHARLEY	3 BREWSTER	4 RV W RAMA
5 THE ABYSS	6 J CAMERON	7 L BRITISH
8 SOUTHSIDE	9 HUELSBECK	1Ø B FIEDEL
11 BITMAP BRO	12 M BIEHN	13 FACTOR 5
14 J HIPPEL	15 R MATTHEWS	16 TEXAS
17 J BURNS	18 SILVESTRI	19 T HOLLAND
2Ø CAULDRON 2	21 MOORCOCK	22 Z
23 DRACULA	24 POLEDOURIS	25 STARDUST
26 SOON	27 HORROR	28 TALES

(LE TALENTUEUX)

20th CENTURY SOFT

VOTRE JEU 48 H CHRONO EN ✆
☞ 70.46.20.48
POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO
PINBALL FANTASIE, BUNNY BRICKS
JAMES POUND 3, LOTUS TURBO 3

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

ATARI — AMIGA

	ST	AM
3D CONSTRUCTION kit 2	459	459
3D MASTER GOLF	289	289
ADDAMS FAMILY	249	249
ADVANTAGE TENNIS	239	239
AGE	269	269
AIR BUCKS	289	289
AIRBUS A320 simulat vf	349	349
AIR SUPPORT	ND	249
ANOTHER WORLD	239	239
A-TRAIN	ND	329
AVENTURE DE MOKTAR	249	249
B.A.T 2	329	329
BARGON ATTACK	249	249
BATTLE OF BRITAIN	289	289
BATTLE ISLE	289	289
BATTLE ISLE scenario	ND	199
BATTLETOADS	249	249
BILLARD AMERICAIN	269	269
BLACK CRYPT	ND	269
BONANZO BROS	249	249
BUNNY BRICKS	220	220
CAESAR	319	319
CAMPAIN	339	339
CARL LEWIS challenge	249	249
CIVILIZATION	329	289
COOL WORLD	249	249
COVER GIRL POCKER	ND	249
CRAZY CARS 3	269	269
CROISIERE CADAVRE	249	249
CURSE of enchantia vf	ND	329
D DAY	369	369
D GENERATION	249	249
DELIVRANCE	259	259
DESERT STRIKE	ND	279
DISCOVERY	289	289
DOMINIUM	289	289
DOODLE BUG	249	249
DOUBLE DRAGON 3	239	239
DUNE vf	ND	289
DUNGEON + CHAOS	259	259
DYNABLASTER	279	279
EPIC 1 mo	259	259
ESPAGNE 92 GAMES	289	289
EURO CHAMPIONSHIP	199	239
EYE OF THE BEHOLDER 2	ND	289
F1 GRAND PRIX	289	289
F15 STRIKE EAGLE 2	289	289
F19 STEALTH FIGHTER	269	269
FIRE & ICE	249	249
FLASHBACK	ND	279
FLIGHT OF THE INTRUDER	289	289
FORT APACHE	289	289
GLOBAL EFFECT vf	ND	289
GOBLIIINS 2	279	279
GRAHAM TAYLOR	269	269
GUNSHIP 2000	ND	329
HARRIER ASSAULT	359	359
HARLEQUIN	249	249
HEIMDALL vf	329	329
HOOK vf 1 mo	259	259
HUMANS	ND	279
INDY 4 action	249	249
INDY 4 aventure	ND	369
INTER SPORT challenge	249	249
ISHAR	269	269
JAGUAR	259	259
JIMMY WHITE'S snooker	289	289
JIM POWER	269	269
JAMES POUND 3	259	259
K.G.B. vf	ND	289
KNIGHTS OF THE SKY	289	289
L'ARME FATALE 3	249	249
LAST NINJA 3	249	249
LEANDER	249	249
LEGEND of kyrandia vf	ND	289
LEGEND of valour vf	329	329
LOTUS TURBO 3	220	220
LURE of the TEMPTRESS vf	289	289
M1 TANK PLATOON vf	289	289
MC DONALD LAND	249	249
MEGA TWINS	239	239
MIDWINTER 2	289	289
NIGEL MANSELL	279	279
MYTH	ND	269
OUT RUN EUROPA	239	239
PACIFIC ISLANDS	289	289
PARASOL STAR	239	239
PERFECT GENERAL	ND	329
PINBALL FANTASIES	ND	269
POPULOUS 2	249	269
PREMIERE	ND	269
PUSHOVER	249	249
RACE DRIVIN	239	239
RAILROAD TYCOON vf	289	289
RISKY WOODS	ND	249
ROBOCOD	249	249
ROBOCOP 3D	249	249
ROME	ND	289
RUGBY THE WORLD CUP	239	239
SECRET monkey isla 2	ND	369
SENCIBLE SOCCER 93	259	259
SHADOW BEAST 3	ND	269
SHUTTLE	299	299
SILENT SERVICE 2 1 mo	329	329
SIMCITY + POPULOUS	289	289
SPACE CRUSADE	249	249
SPACE QUEST IV	ND	369
SPECIAL FORCES	289	289
STREET FIGHTER 2	239	239
STRICKER	259	259
SUPER SKI 2	249	249
SUPER SPORT challenge	289	289
SUPER TETRIS	289	289
THE MANAGER	279	279
TRODDLERS	ND	249
ULTIMA VI	289	289
VENGEANCE excalibur	329	329
VIDEO KID	239	239
VROOM + great court2	239	239
VROOM scenario	149	149
WARRIOR OF RELEYNE	289	289
WEEN prophecy vf	279	279
WING COMMANDER	ND	299
WORLD CLASS RUGBY	239	239
WWF 2 super stars	249	249
ZOOL	ND	249

PROMO

TITAN st	99
AVENTURIERS am	129
STORMBALL	99
THEME park mystery st	99
BAD COMPANY st	99
HUNTER am	99
AWESOME st	99
JUPITER masterdrive st	99
SLIDERS st	99
INDIANAPOLIS 500 am	99
SENSIBLE SOCCERam	189

COMPILATIONS ST/ AM

FANTASTIC WORLDS....	369
REALMS / PIRATES / POPULOUS MEGALOMANIA / WONDERLAND	
MAITRES aventure.....	329
MAUPITI ISLAND / LES VOYAGEURS DU TEMPS / OPERATION STEALTH	
FUN RADIO 2.....	289
KICK OFF 2/SPEEDBALL 2/ GP 500 GREAT COURTS 2 / TOUR GOLF	
PLANETE AVENTURE 2....	339
SECRET MONKEY Isl 1 mo / LOOM POPULOUS / EXPLORA 3	
STRATEGY MASTER.....	319
HUNTER/ DEUTEROS/POPULOUS SPIRIT EXCALIBUR/ CHESSPLAY	
DREAM TEAM.....	239
TERMINATOR2/ SIMPSON/ WWF	
SUPER FIGHTER.....	239
FINAL FIGHT/PITFIGHTER/ WWF	
FUN RADIO 3.....	359
BATTLE BRITAIN / SECRET MONKEY INDY 3 AVENTURE /BATTLE 1942	
PAPIN	289
10 MEGA HITS VOL 3	349
KARATES ACES	289
LES BATTANTS 2	289
CAPCOM COLLECTION	269
AIR SEA SUPREMACY	289
PLANETE AVENTURE	289
SUPER SEGA VOL 1	289
QUEST & GLORY	289
INTELLIGENT STRATEGY	289
TOP LEAGUE	289
LES JUSTICIERS 3	279
10 GREAT GAMES	339
T.N.T. 1 ou 2	289
NRJ 2, 3 ou 4	289
AVENTURE extra	289
AIR COMBAT ACES	329
CRAZY FOOTBALL	279

DISKS 3"1/2 PAR 100
3F90 pièce

EXTENSION 512K STE/AM 299F

PC COMPATIBLES

PROMO
CARTES SONORES
SOUND MASTER + COMPATIBLE ADLIB 490F
SOUND BLASTER
Version 2 890F
Version PRO 2 1390F
LECTEUR CD ROM 2690F
VIDEO BLASTER 2990F

3D CONSTRUCTION kit2	459
ACE OF THE PACIFIC	389
A.G.E	339
AH 73M thunderhawk	329
AIR BUCKS	389
AIRBUS A320 vf	369
ALONE IN THE DARK vf	389
ANOTHER WORLD	289
ATAC	369
A- TRAIN	349
BARGON ATTACK	249
B 17	369
B.A.T. 2	389
BATTLE ISLE	339
CAESAR	359
CAMPAIN	389
CARL LEWIS challenge	339
CHESSMASTER 3000	349
CHUCK YEAGER vf	289
CIVILIZATION vf	349
COMMANCHE	389
CURSE of enchantia vf	339
D-DAY	389
D-GENERATION	349
DARKLANDS	389
DARK SEED vf	389
DAUGHTER of serpents	359
DISCOVERY	389
DOMINIUM	329
DREAM TEAM	289
DUNE vf	299
DUNGEON MASTER vf	339
ETERNAM	339
ELVIRA 2 vf	349
EPIC	299
ESPANA 92 GAMES	329
EYE OF THE BEHOLDER 2	339
F 15 STIKE EAGLE 3	399
FALCON 3 vf	399
FASCINATION	289
FIGHTER COMMAND	389
GLOBAL EFFECT vf	389
GOBLIIINS 2	329
GRAND PRIX F1	369
GRAND PRIX unlimited	289
GREAT NAVAL BATTLES	349
GREAT COURTS 2 vf	249
GUNSHIP 2000	339
GUY SPY	389
HARRIER ASSAULT	359
HARRIER JUMP JET	399
HEIMDALL vf	349
HOOK vf	339
HUMANS	289
INCA	369
INDY 4 arcade	289
INDY 4 aventure	369
ISHAR	289
JETFIGHTER 2 vf	299
JIMMY WHITE snooker	289
K.G.B vf	329
KING QUEST 5 vf	389
KING QUEST 6	389
LAURA BOW 2 vf	389
LEGEND of kyrandia vf	349
LEISURE suit larry 5 vf	389
LINKS	389
LURE TEMPTRESS vf	359
MANCHESTER EUROPE	289
MANSLEY lost in L.A vf	329
MANTIS	389
MEGAFORTRESS	349
MEGALOMANIA	389
MICROPROSE GOLF	369
MIDWINTER 2 vf	369
MIGHT & MAGIC 4 vf	369
MOONSTONE	289
NAPOLEON	319
NIGEL MANSELL	329
PACIFIC ISLANDS	339
PERFECT GENERAL vf	369
PLANETE AVENTURE 2	369
POWERMONGER	339
PROPHECY SHADOWS	289
PUSH OVER	289
QUEST FOR GLORY 3	389
REALMS	289
RAMPART	289
REX NEBULAR	369
ROBOCOP 3D	289
ROME	369
SECRET MONKEY ISLA 2 vf	369
SECRET WEAPON lufta vf	389
SHERLOCK HOLMES	369
SILENT SERVICE 2	339
SPACE QUEST 4 vf	389
STAR TREK 25th	299
STEEL EMPIRE	289
STRATEGY MASTER	349
STREET FIGHTER 2	269
STRIKE COMMANDER	349
TASK FORCE 1942	389
THE MANAGER	289
THE SEIGE	289
TWILIGHT 2000	369
ULTIMA VII vf	369
ULTIMA VII part 2	389
ULTIMA UNDERWORLD	389
V FOR VICTORY svga	299
WING COMMANDER 2vf	369
WEEN PROPHECY vf	339
X-WING	389

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

✍ CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

TITRES.:.....
.....
.....
.....Total

☐ ATARI 520 ☐ ATARI 1 MEGA
☐ AMIGA 500 ☐ 500 extension ☐ 500 + / 600
☐ PC XT ☐ PC AT ☐ 5"1/4 ☐ 3" 1/2 ☐ CGA ☐ EGA ☐ VGA
☐ CARTE BLEUE No .....
☐ CHEQUE
JO 33 * Signature Date d'expiration.....

FRAIS DE PORT
☐ NORMAL 16 F
☐ COLISSIMO 26 F
livraison garantie 48 H
☐ CONTRE REMBOURSEMENT
+ port colissimo 70 F
TOTAL A PAYER

Jeux crack

AMIGA

SPIKE IN TRANSYLVANIA

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets Ø439 ØØØ1 ØØØ2 8342 et remplacez-les par Ø439 ØØØØ ØØØ2 8342.
Ou rendez-vous à l'adresse $Ø28358.
(Le Chinois)

SENSIBLE SOCCER

Pour effacer les buts marqués par l'ordinateur, mettre ØØ ØØ à l'adresse $CØDF56.
(Le Chinois)

COOL CROC TWINS

Pour ceux qui ont 512Ko de mémoire et qui veulent avoir des vies infinies mettez Ø2ØØ à l'adresse 681CE .
(Le Chinois)

BLACK TIGER

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØØ1 F5DC 6686 et remplacez-les par 4A79 ØØØ1 F5DC 6686.
Ou rendez-vous à l'adresse $D45C.
(Le Chinois)

HARLEQUIN

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 ØØCØ 1AAA 6AØØ et remplacez-les par 4A79 ØØCØ 1AAA 6AØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $CØC8Ø4.

Puis recherchez les octets 5379 ØØCØ 1AAA 6EØØ et remplacez-les par 4A79 ØØCØ 1AAA 6EØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $CØF3BA.

Puis recherchez les octets 5779 ØØCØ 1AAA 6ØAC et remplacez-les par 4A79 ØØCØ 1AAA 6ØAC.
Ou rendez-vous à l'adresse $CØC89A .

Puis recherchez les octets 5979 ØØCØ 1AAA 13FC et remplacez-les par 4A79 ØØCØ 1AAA 13FC.
Ou rendez-vous à l'adresse $CØDCØ4 .
(Le Chinois)

PREMIERE

Avec une cartouche du genre Action Replay MK III.
Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 ØØC1 14FA 6C1Ø et remplacez-les par 4A79 ØØC1 14FA 6C1Ø.
Ou rendez-vous à l'adresse $CØØDDE.
(Le Chinois)

DYNASTY WAR

Pour avoir de l'énergie infinie pour le joueur 1, recherchez avec une cartouche, les octets 5339 ØØØØ 6AØF 67ØØ et remplacez-les par 4A39 ØØØØ 6AØF 67ØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $6BDØ.

Pour avoir de l'énergie infinie pour le joueur 2, recherchez avec une cartouche, les octets 5339 ØØØØ 6A1Ø 67ØØ et remplacez-les par 4A39 ØØØØ 6A1Ø 67ØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $6C52.

PUSH OVER

Avec une cartouche:
Pour avoir un maximum de jetons, recherchez les octets ØØØØ Ø1ØØ ØCØØ et remplacez-les par 63ØØ Ø1ØØ ØCØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse $4636D.

Pour avoir des jetons infinis, recherchez les octets 33CØ ØØØ4 636C et remplacez-les par 33CØ ØØØØ ØØØØ.
Ou rendez-vous à l'adresse 3FCEØ.
(LE TALENTUEUX)

STEG THE SLUG

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez toutes les chaînes qui suivent et remplacez-les toutes par Ø479 ØØØØ ØØØ1 2D74.

Adresse	Recherche
$ØØ3ØFE	Ø479 ØØØ8 ØØØ1 2D74
$ØØ57D2	Ø479 ØØ2Ø ØØØ1 2D74
$ØØ5AØ6	Ø479 ØØ2Ø ØØØ1 2D74
$ØØ665C	Ø479 ØØØ2 ØØØ1 2D74
$ØØ666E	Ø479 ØØØ1 ØØØ1 2D74
$ØØ668Ø	Ø479 ØØØ4 ØØØ1 2D74
$ØØ6CFC	Ø479 ØØ4Ø ØØØ1 2D74
$ØØCB8E	Ø479 ØØØ4 ØØØ1 2D74
$ØØCBA2	Ø479 ØØØ1 ØØØ1 2D74
$ØØD646	Ø479 ØØØ4 ØØØ1 2D74
$ØØD65A	Ø479 ØØØ1 ØØØ1 2D74
$ØØDF4A	Ø479 ØØ2Ø ØØØ1 2D74
$ØØE19C	Ø479 ØØ2Ø ØØØ1 2D74
$ØØF11A	Ø479 ØØØ1 ØØØ1 2D74
$ØØF2AF	Ø479 ØØØ1 ØØØ1 2D74
$Ø1ØBØA	Ø479 ØØØ4 ØØØ1 2D74
$Ø1ØCCA	Ø479 ØØØ4 ØØØ1 2D74

(Le Chinois)

Jeux crack

TOUTES MACHINES

INDIANA JONES IV • THE FATES OF ATLANTIS

Solution proposée par ROUXHET Philippe

INTRODUCTION:

Vous pouvez passer la séquence en frappant sur ESCAPE, ou jouer l'intro. Voici ce que vous devez faire: Cliquez sur la trappe et vous tombez dans la pièce suivante. Cliquez sur la corde (pressez ESCAPE une seule fois pour passer le CREDIT SCREEN tout en continuant à jouer l'intro).

Vous tombez dans la bibliothèque. Cliquez sur les livres sous la statue. Vous retombez à nouveau. Cliquez sur l'une des 4 figurines représentant des chats. L'un de ceux-ci est réel.
Vous tombez une nouvelle fois. Cliquez sur les armoires. L'une d'elle contient la statue. Prenez la statue et contemplez la suite!
ATTENTION: il existe différentes manières pour résoudre ce jeu! Je vous en présente une ici.

AU THEATRE:

prenez le journal. Rendez-vous dans l'allée et donnez le mot de passe à Biff, dites juste que"Madame Sophia is the greatest.. il vous demandera alors une nouvelle réponse, dites: "She makes things so easy to understand".

A l'intérieu,r vous rencontrez un vieillard. Vous allez voir l'audition de Sophia au sujet de l'Atlantis.

Demandez au vieillard quels sont ses hobbies genre la lecture et ensuite donnez lui le journal.

Actionnez les trois leviers jusqu'à ce que les 3 lampes vertes s'illuminent. Poussez sur le bouton. Séquence animée. Vous vous retrouvez dans le bureau de Sophia. Pressez ESC pour partir directement en Iceland.

ICELAND:

Allez dans la grotte et parlez au Dr. Bjorn Heimdall. Questionnez le à propos du livre:"Plato's Lost Dialogue". Il vous dira d'aller parler à Costa et à Sternhart. allez à Tikal.

TIKAL:

Allez dans la jungle. Il faut vous débarrasser du serpent en chassant le rongeur avec votre fouet, jusqu'à la bonne sortie; le serpent se charge du reste!! Marchez sur l'arbre pour parvenir de l'autre côté. Allez dans le temple vous serez arrêté par le Professeur Sternhart Pour pénétrer dans le temple, il faut connaître le titre du livre:"Plato's Lost Dialogue" Dites que vous ignorez le titre et demandez le au perroquet sur l'arbre (title). Le perroquet vous répondra:" Hemocrates, un ami de Socrates ". Allez alors dans le temple et répondez au professeur Sternhart:"The Hemocrates".

Dans le temple, demandez à Sophia d'occuper Sternhart et pendant ce temps, sortez dehors prendre la lampe à kérosène. Retournez au temple. Ouvrez la lampe à kérosène. Utilisez la lampe sur la spirale sans S. Tirez la Spirale et prenez la. Utilisez la spirale sur la tête d'animal.

Tirez sur la trompe d'éléphant. Sternhart va prendre le premier disque de pierre. Prenez la bille d'"orichalcum" dans le tombeau et retournez en Iceland.

ICELAND (encore):

Retournez dans la grotte. le Dr. Heimdall est surgelé maintenant. Utilisez la bille d'orichalcum dans le fragment apparent. Prenez la figurine. Partez pour les Açores.

LES ACORES:

Demandez à Sophia de parler à Mr. Costa. Questionnez le à propos du livre:" Plato's Lost Dialogue ". Il vous proposera d'échanger une information contre le collier de Sophia. Refusez et repassez à INDY. Maintenant, parlez à Costa et donnez lui la figurine. Il vous dira que le livre: Plato's Lost Dialogue fait partie d'une collection Retournez alors à NEW-YORK pour aller au " Barnett College ".

BARNETT COLLEGE:

Allez dans la cave et prenez le chiffon sale et un morceau de charbon. Allez ensuite dans le bureau d'INDY et ouvrez le frigo. Prenez le pot de mayonnaise. Retournez dans le collège et montez dans la bibliothèque. Utilisez la corde pour monter à l'étage. Utilisez le pot de mayonnaise dans le totem et tirez le deux fois. Utilisez le totem pour monter dans la salle supérieure, ouvrez l'urne et prenez des cendres. Vous trouverez alors une clé. Redescendez au niveau inférieur et poussez la grosse caisse. Vous découvrez un coffre! Utilisez la clé sur le coffre et vous possédez enfin le livre:" Plato's Lost Dialogue ". Partez pour ALGER.

ALGER:

A Alger, allez dans l'allée de gauche et dirigez vous vers la boutique d'antiquitéz de OMAR. Prenez le masque, Omar va vous arrêter,

INDIANA JONES IV • THE FATES OF ATLANTIS

demandez alors à OMAR combien coûte le masque et il vous le donnera pour rien. Maintenant, parlez à l'éguiseur de couteaux qui vous dira qu'il a besoin de volontaires. Ensuite, parlez à Sophia et dites-lui que l'aiguiseur de couteaux est habile. Quand Sophia marchera vers lui, poussez la et vous obtiendrez un couteau. Partez pour Monte-Carlo.

MONTE CARLO:

Vous devez maintenant trouver Mr. Trottier. Alain Trottier est l'homme avec un costume brun et des cheveux gris. Parlez lui et dites-lui que vous êtes Indiana Jones du collège Barnett. Dites-lui que vous êtes le plus grand aventurier et ensuite, rentrez dans l'hôtel et parlez à Sophia. Elle vous révèlera le nom de: "Nur-Ab-Sal". Retournez dans l'entrée de l'hôtel et reparlez à Mr. Trottier; dites lui que "Nur-Ab-Sal" vous envoie. Il vous posera alors une question à propos de l'Atlantis. La réponse se trouve dans le livre "Plato's Lost Dialogue". Ensuite, demandez-lui de monter voir Sophia. Surtout ne lui dites pas que Sophia veut faire de la magie ou qu'elle va lui faire un show. Emmenez le juste à la chambre d'hôtel. Dans la chambre, demandez à Sophia d'occuper Mr Trottier un moment (ils causent ensemble). Pendant ce temps, ouvrez le coffret derrière le miroir et prenez la lampe de poche et le couvre-lit. Ouvrez la boîte à fusibles et tirez le sectionneur d'alimentation. Plus d'éclairage! Utilisez le couvre-lit, la lampe de poche et le masque (dans cet ordre!) Trottier va s'enfuir de la chambre (froussard va!) et laisser un disque de pierre sur la table; prenez le disque. Utilisez le taxi et volez vers ALGER.

ALGER (bis):

Retournez à l'échoppe d'OMAR. Dites-lui que vous vous intéressez à l'Atlantis et montrez-lui le disque comme preuve. Il vous dira qu'il a tracé une carte d'une grotte qui se trouve dans le désert. Dites-lui que vous allez vous rendre dans la grotte pour vérifier. Ne vous inquiétez pas si vous revenez les mains vides. Il vous proposera d'échanger le masque contre autre chose; répondez: OUI. Ecoutez les offres d'OMAR quand il dit: RED WAGON, YELLOW SCARF, etc. L'important ce sont les couleurs (elles peuvent varier d'un jeu à l'autre). Prenez un objet et offrez le au marchand qui se trouve derrière l'aiguiseur de couteaux, sur la gauche. Si le marchand refuse les objets parce qu'ils ne sont pas de la bonne couleur, questionnez le pour connaître les bonnes couleurs et allez échanger les objets chez OMAR contre les mêmes objets mais de bonnes couleurs cette fois-ci. Quand le marchand vous donne le "Squad-on-a-stick", donnez cet objet au mendiant en échange d'un billet pour le ballon dirigeable. Montez sur le toit et montrez le ticket au vendeur. Prenez place dans le ballon et, lorsque vous montez dans les airs, coupez la corde avec le couteau.

DANS LE BALLON:

Ce n'est pas trop compliqué de voler en ballon et de trouver l'endroit marqué d'un X. Atterrissez dans les camps de nomades et questionnez les à propos de la carte. Ils vous indiqueront la direction à suivre. Dirigez-vous vers le X lorsque vous le voyez et atterrissez à cet endroit. Allez dans le site des fouilles.

SITE ABANDONNE:

Vous devez sortir Sophia hors du trou! Descendez l'échelle; vous vous retrouvez dans une grande caverne sombre. Prenez la jarre (CLAY) et le tuyau en caoutchouc. Retournez au camion abandonné et utilisez le tuyau avec le réservoir du camion, puis servez-vous de la jarre et du tuyau et prenez l'essence. Redescendez l'échelle, utilisez la jarre remplie d'essence sur le "METAL CAP". Démarrez alors le générateur électrique. Prenez le "SHIP RIB" et utilisez le sur le mur de droite. Prenez le bouchon en bois sur la table utilisez le dans le mur. Servez-vous du disque de pierre, dans le trou. Utilisez le disque de pierre et regardez le livre "Plato's Lost Dialogue" pour trouver comment aligner ledit disque (la position varie de jeu en jeu). Quand vous aurez placé le disque dans la bonne position, vous retrouverez Sophia qui vous donnera un détecteur d'"orichalcum" ainsi qu'un capuchon de distributeur. Ouvrez le générateur électrique, fermez le et prenez la bougie (ceramic thing). Retournez au camion abandonné, ouvrez le capot et placez la bougie ainsi que le capuchon de distributeur sur le moteur. Fermez le capot. Montez dans le camion et partez pour la CRETE.

CRETE:

Allez sur votre droite et suivez le chemin. Traversez le pont et prenez le chemin le plus à gauche. Prenez la lunette de géomètre. Maintenant, allez sur le site archéologique et explorez toutes les différences jusqu'à arriver dans une pièce où sur le mur est peint un schéma

AMIGA

ATARI STE

CONSOLES

CD ROM

36 16 AZERTY
code DUC

IBM PC et

100% compatibles

COMMODORE 64

CDTV

Pour tous vos achats de logiciels, accessoires, interfaces, etc ...

Le serveur est constamment remis à jour !
Les nouveautés sont enregistrées au moment de leur parution.
Nous ne proposons jamais des articles qui n'existent pas encore !
Une fonction de recherche vous fait trouver instantanément un article désiré !
Spécialités de Wargames, jeux de réflexion, etc ...

Rubrique SUPER PROMO avec des prix ridicules !

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 8h à 19h, ou
écrivez-nous (en Français) pour recevoir un catalogue GRATUIT
AMIGA ou **ATARI STE** ou **COMMODORE 64** ou **PC 100% compatibles**.
N'oubliez pas de préciser le modèle exact de votre ordinateur
(S.V.P, un seul catalogue gratuit par demande et par personne)
AMSTRAD CPC : **énorme catalogue contre 20 FF en timbres poste**
CONSOLES, **CD ROM** et **CDTV** : pas de catalogue ; Minitel uniquement.

Si vous résidez en dehors de l'Europe, S.V.P joignez 3 coupons-réponse internationaux pour couvrir nos frais d'envoi. Merci.

REVENDEURS SERIEUX : Contactez-nous ! Nous distribuons les produits ROMBO, DATEL, ZYDEC, HI-TEC, ALTERNATIVE, SIREN, NEW DIMENSIONS, etc ...

Spécialité d'envois vers la SUISSE, SCANDINAVIE, DOM-TOM et tout le continent AFRICAIN.

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE
Téléphone : International (+44) 291 625 780
Minitel **36 16 AZERTY** code **DUC**

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD
Si vous possédez une carte de crédit internationale, vous pouvez téléphoner votre commande.
Pour vous servir plus rapidement, certains articles peuvent parfois être expédiés directement par leurs fabricants.

INDIANA JONES IV • THE FATES OF ATLANTIS

(le schéma varie, comme d'habitude!) Lorsque vous avez observé la peinture, sortez et localisez les cornes du plan (elles se situent au centre du site). Regardez la pierre à gauche de l'une des cornes. Vous verrez une statue; utilisez la lunette de géomètre sur la statue. Alignez la croix du viseur sur la corne de gauche (sorte de colonne) et cliquez sur la croix du viseur. Vous obtiendrez la projection d'une ligne en pointillés; refaites la même opération sur la corne de droite (colonne de droite), vous obtiendrez une seconde ligne en pointillés et Oh!... Miracle un X marquant l'endroit. Cela a l'air compliqué à faire mais après quelques essais, vous aurez pigé le truc! Creusez sur le X avec le "SHIP RIB" et prenez le second disque de pierre. Quittez le site archéologique et allez à droite. Utilisez le premier puis le second disque de pierre sur l'espèce de cadran solaire et consultez le livre: "Plato's Lost Dialogue" pour aligner correctement les disques de pierres. La porte s'ouvre et vous pénétrez au coeur des fantastiques colonies d' Atlantis.

COLONIES D'ATLANTIS:

Explorez un peu les différents lieux pour vous y habituer. Lorsque vous vous retrouverez en face de la statue du minotor, utilisez votre fouet sur la tête de la statue (celle-ci roule à terre) et marchez vers la tête tombée. Vous découvrez un ascenseur!! Il vous mène en bas où vous découvrez le corps du professeur Sternhart (Bien fait pour lui! Na). Prenez le bâton du professeur ainsi que le troisième disque de pierre (de toute manière, il n'en aura plus jamais besoin! Heheh). Regardez la chute d'eau sur votre droite et utilisez la chaîne pour grimper. Ensuite, revenez à l'entrée principale et prenez deux des trois têtes de pierre. Sortez de la pièce, placez-vous au bord de l'entrée et utilisez votre fouet sur la dernière tête de pierre. Placez les trois têtes sur le balancier(shelf/lever) à côté de la grille. La grille se soulève, entrez dans le passage et utilisez le bâton sur la cale afin de libérer le contrepoids. Ensuite, marchez dans les grottes pour trouver l'énorme tête d'une statue. Utilisez le bâton dans la bouche de la statue (vous avez enclenché un mécanisme). Retournez dans la salle du contrepoids et prenez le coffret en or. Prenez aussi l'"orichalcum" et allez retrouver Sophia. Donnez lui la bille que vous venez de trouver ainsi que le coffret en or. Allez au nord en passant par la porte. Quand vous monterez ce petit trou, vous devrez parler à Sophia qui tirera la poulie pour ouvrir la grille. Passez la grille et marchez jusqu'au moment où vous vous retrouverez dans une pièce avec un mur croulant (un tas d'os sur la gauche et une colonne brisée sur votre droite). Utilisez le détecteur d'"orichalcum" et le "SHIP RIB" sur le mur croulant. Allez dans la salle de la maquette de l'Atlantis et utilisez les trois disques de pierre sur l'aiguille. Une fois de plus consultez le livre:"Plato's Lost Dialogue" pour aligner correctement les trois disques. Quand la porte sera ouverte, entrez pour découvrir la suite. KLAUS KERNER attrape Sophia; pour la libérer, donnez à celui-ci les trois disques de pierre; il vous laissera tous deux seuls! Allez à droite, utilisez encore une fois le "SHIP RIB" sur le mur et entrez dans le monde sous-marin d' Atlantis.

MONDE ENGLOUTI???:

Montez l'échelle et entrez dans le sous-marin. Utilisez la radio et dites à tous les membres de l'équipage d'aller à la proue ou la proue du sous-marin. Descendez et prenez le pain, l'assiette et le "stein". Utilisez le "stein" pour prendre la batterie. Prenez le "PLUNGER". Remontez dans la salle de contrôle du sous-marin et utilisez le "PLUNGER" sur le pupitre de gauche. Utilisez l'acide de la batterie sur le coffre et reprenez les disques de pierre ainsi qu'une clé. Allez sur la gauche de Sophia et parlez lui. Elle prétend parler à "Nub-Ar-Sal ". Demandez lui de distraire les gardes et descendez pour vous battre avec le garde. Sophia va assommer le garde! Utilisez la clé sur la roue de la conduite d'urgence. Maintenant, vous avez le contrôle du sous-marin. Immergez le sous-marin et alignez le// aux quais (cette opération est assez difficile mais pas impossible).

ATLANTIS:

Sophia va être kidnappée une fois de plus! Prenez l'échelle, utilisez la sur le plan incliné et ouvrez la boîte de pierre. Prenez le bâton et utilisez une bille d'"orichalcum" sur le bâton. Illumination! Utilisez les trois disques de pierre sur la statue et donnez lui également une bille "orichalcum". La porte s'ouvre .....

LABYRINTHE D' ATLANTIS:

Vous avez sur votre écran une vue du dessus. Les pièces dans la pénombre sont celles à explorer. Votre curseur se

OFFRE SPECIALE PC

La machine de vos rêves à un prix défiant toutes concurrences

THE GAME MASTER

100 % COMPATIBLE PC

7400 F ttc



Toutes nos configurations sont livrées avec: Carte mère 386 SX 33, 2 Mo de RAM, lecteur 3"1/2 (1.44 Mo), Disque dur 80 Mo, Carte graphique SVGA 1 Mo (1024x768, 256 couleurs), écran Super VGA (1024x768), boîtier Mini-tour, carte SOUND MASTER+, Joystick, 4 jeux (POPULOUS, MONKEY-ISLAND, EXPLORA 3, LOOM) et plus de 10 autres autres jeux gratuits, clavier AZERTY 102 touches.

OPTION:

Lecteur suppléméntaire	+ 400 F TTC	Mémoire 1 Mo Ram suppléméntaire	+ 200 F TTC
Carte son SOUND BLASTER II	+ 550 F TTC	MICROSOFT MS-DOS 5.0 VF	+ 600 F TTC
Carte son SOUND BLASTER PRO	+ 1150 F TTC	MICROSOFT WINDOWS 3.1 VF	+ 900 F TTC
CARTE VIDEO ORCHID Pro IIs 1 Mo	+ 600 F TTC	Carte Mère 386 DX 33 128 Ko cache	+ 950 F TTC
Souris Compatible Microsoft	+ 150 F TTC	Carte mère 486 DX 33 256 Ko cache	+ 2950 F TTC

Vente par correspondance

BON DE COMMANDE

Qté	Désignation	Prix ttc

Nom: _____
Adresse: _____
_____
Code postal: _____
Ville: _____
Tél: _____
Fax: _____

Frais de port par configuration standard: 350 F ttc pour la province et 250 F ttc pour la région parisienne.
Paiement par Chèque, CCp ou virement bancaire à l'ordre de "POLYWELL COMPUTER"
Tous nos matériels sont garantis 1 an pièces et main d'oeuvre retour atelier. Option 5% sur prix d'achat.

POLYWELL COMPUTER

35 Bld de la Villette
75010 PARIS Métro : BELLEVILLE
Tél: 42.49.56.88 - Fax : 42.49.77.98

OUVERT SANS INTERRUPTION DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

INDIANA JONES IV • THE FATES OF ATLANTIS

transforme en? lorsqu'il se trouve au dessus d'une pièce inexplorée. Je ne puis vous communiquer l'utilité de tous les objets. Allez dans la pièce de la statue et utilisez l'échelle pour franchir le gouffre. Prenez la coupe de pierre et allez dans le passage souterrain (pas celui de droite près de l'entrée!) Prenez le thorax du squelette. Allez dans la salle aux crabes et utilisez les sandwichs (du sous-marin) sur le thorax du squelette. Ensuite, utilisez ce piège dans l'eau du bassin et lorsque le crabe est pris, reprenez le piège. Prenez la statue avec une tête de poisson. Allez dans la salle où coule de la lave et utiliser la coupe de pierre sur le levier. Utilisez la statue avec une tête de poisson sur la plaque et reprenez la coupe de pierre remplie de lave. Vous devez maintenant trouver la roue à bâtons et le système d'engrenage (ils se trouvent dans des pièces différentes où vous voyez un robot démonté). Allez à la salle des machine. Utilisez la roue à bâtons sur la partie où il en manque une et servez vous de la coupe remplie de lave sur la cheminée au sommet de la machine. Prenez les billes d'"orichalcum" et rappelez-vous de reprendre la roue à bâtons car vous en aurez encore besoin plus tard. Maintenant, dans votre exploration vous devez découvrir la grille qui condamne la cellule de Sophia. Vous devez pénétrer dans la conduite d'aération mais ne pouvez pas pousser la grille; utilisez alors une bille d"orichalcum" sur le robot et il démolira le garde (Sympa! Non?) Allez dans la salle de la sentinelle, vous devez avoir en votre possession une statue ou un figurine d'anguille. Utilisez une bille dans la bouche de la statue à tête de poisson et une autre bille avec la figurine d'anguille, puis encore une autre dans la bouche du poisson. Allez jusqu'à la cellule de Sophia et prenez le morceau de statue. Rendez vous au canal et laissez râler Sophia dans sa cellule!

CANAL:

Utilisez le crabe pris au piège sur la pieuvre et servez-vous d'une bille sur la bouche flottante. Utilisez ensuite les trois disques de pierre sur l'aiguille au-dessus des grilles pour les ouvrir. Explorez le canal. Vous devez voir un escalier qui mène dans une autre pièce. Allez dans la pièce où vous verrez également un croissant en forme d'engrenage. Prenez le! Maintenant, près du placard. Regardez le placard et prenez soigneusement note du diagramme car c'est très important. Retournez dans le canal et naviguez aux alentours. Vous devez arriver à une porte. Passez la et vous devez être dans une pièce avec une sentinelle. Utilisez la chaîne avec le bras droit de la statue, puis l'échelle. Regardez le coffre, vous devez avoir QUATRE engrenages et une bille. Placez les engrenages selon le diagramme du placard. Il faut que le bras droit se place en avant. Vous pourrez ensuite attacher la chaîne à la boucle de bronze de la porte. Vous devez maintenant replacer les engrenages pour que le bras droit redescende, ouvrant ainsi la porte. Prenez la goupille de la charnière sur le sol et passez par la porte. Explorez les alentours. Soyez sûr d'avoir en votre possession le sceptre de la salle avec la lave. Trouvez la pièce avec la lourde machine et mettez une bille d'"orichalcum" dans la bouche. Utilisez le sceptre et la goupille de la charnière dans ses fentes. Poussez tous les leviers vers le haut et reprenez le sceptre ou la goupille pour placer dans la fente vide (et poussez vers le haut encore). La machine se met enfin en marche. Pour l'arrêter, poussez un levier vers le bas. La lourde machine va sombrer dans la lave. Suivez le pont et vous devez être dans un endroit avec des portes et des coulées de lave. Allez dans chaque porte si vous vous trouvez aux bords des carrés de lave. Traversez et descendez l'escalier.

Allez dans les immeubles et utilisez les trois disques de pierre sur l'aiguille. Alignez les trois disques dans cet ordre:

Tall Horns

Full Moon Volcano

Noon Sun

Le disque du dessus (WORLDSTONE) doit avoir le volcan à sa droite. Et le disque (Moonstone) doit avoir la pleine lune pointée sur Tall Horns. Le disque (Sunstone) doit avoir Noon Sun pointée dans la direction Sud-ouest (S-W).

THE END:

Je vous laisse savourer la fin de ce superbe jeu!!!

Je vous souhaite, avec ce jeu, un bon amusement!

Amicalement et Ludiquement vôtre

Philippe '92.

Jeux crack

COMPATIBLES PC

SPEEDBALL II

```
1Ø 'Tout à 25Ø pour SPEEDBALL II (TSR)
2Ø 'par Guillaume PERNOT      (C) JOYSTICK 1992
25 C=Ø
3Ø OPEN "O",#1,"SPEED.COM"
4Ø FOR I=1 TO 71
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>6231 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "SPEED.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,24,9Ø,55,8B,EC,1E,9C,3D,ØØ,3D,75,11,8E
12Ø DATA 5E,Ø4,81,3E,77,3B,29,Ø6,75,Ø6,C7,Ø6,ØØ,1E
13Ø DATA BØ,FA,9D,1F,5D,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,B8,21,35,CD
14Ø DATA 21,89,1E,22,Ø1,8C,Ø6,24,Ø1,B8,21,25,BA,Ø3
15Ø DATA Ø1,CD,21,B4,31,BA,26,Ø1,B1,Ø4,D3,EA,42,CD
16Ø DATA 21
```

MAGIC PINBALL

```
1Ø 'Billes infinies pour MAGIC PINBALL
2Ø 'TSR: exécutez MAGIC.COM avant PINBALL.EXE
22 'Par Guillaume PERNOT     (C) 1992 JOYSTICK
25 C=Ø
3Ø OPEN "O",#1,"MAGIC.COM"
4Ø FOR I=1 TO 79
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>7875 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "MAGIC.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,2A,9Ø,55,8B,EC,1E,9C,8Ø,FC,3Ø,75,17,8E
12Ø DATA 5E,Ø4,81,3E,E4,34,FE,ØE,75,ØC,C7,Ø6,E4,34
13Ø DATA 9Ø,9Ø,C7,Ø6,E6,34,9Ø,9Ø,9D,1F,5D,EA,ØØ,ØØ
14Ø DATA ØØ,ØØ,B8,21,35,CD,21,2E,89,1E,28,Ø1,2E,8C
15Ø DATA Ø6,2A,Ø1,B8,21,25,BA,Ø3,Ø1,CD,21,B4,31,BA
16Ø DATA 2C,Ø1,B1,Ø4,D3,EA,42,CD,21
```

STUN RUNNER
FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Temps infini pour STUN RUNNER
1ØØØ DATA 1,3,"STUN     .EXE",E8,5F,35,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,48,48
```

GUY SPY
FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Passage automatique du niveau pour GUY SPY
1ØØØ DATA 1,1,"GUYSPY  .EXE",74,EB,ØØ,ØØ,AE,46
```

MENACE
FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Vies infinies pour MENACE
1ØØØ DATA 1,1,"MENACE  .EXE",75,EB,ØØ,ØØ,12,Ø4
```

PROPHECY OF THE SHADOW
FASTPATCH 1.Ø

```
998 'Tout au max pour la sauvegarde
999 'de PROPHECY (à mettre dans \SAVE\)
1ØØØ DATA 4,5,"PROPHECY.CAT",32,32,32,32,32,7F,7F,7F,7F,7F,ØØ,ØØ,1Ø,ØØ
1Ø1Ø DATA 2,"PROPHECY.CAT",32,32,FF,7F,ØØ,ØØ,2E,ØØ
1Ø2Ø DATA 2,"PROPHECY.CAT",32,32,7F,7F,ØØ,ØØ,32,ØØ
1Ø3Ø DATA 2,"PROPHECY.CAT",32,32,FF,7F,ØØ,ØØ,16,ØØ
1Ø4Ø DATA 2,"PROPHECY.CAT",32,32,FF,7F,ØØ,ØØ,1A,ØØ
```

WOLFENSTEIN 3D
FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Vies et munitions infinies à éxécuter aprés UNLZEXE WOLF3D.EXE
1ØØØ DATA 2,4,"WOLF3D  .EXE",FF,ØE,66,91,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,Ø1,ØØ,6A,45
1Ø1Ø DATA 4,  "WOLF3D  .EXE",29,36,64,91,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,Ø1,ØØ,22,38
```

COOL CROC TWINS

```
1Ø 'Vies infinies pour COOL CROC TWINS
15 'TSR à exécuter avant COOL.EXE
2Ø 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1992
25 C=Ø
3Ø OPEN "O",#1,"CROC.COM"
4Ø FOR I=1 TO 84
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø IF C<>765Ø THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "CROC.COM":END
1ØØ SYSTEM
11Ø DATA EB,2F,9Ø,55,8B,EC,1E,9C,3D,ØØ,3Ø,75,1C,8E
12Ø DATA 5E,Ø4,81,3E,49,39,2E,FE,75,11,C7,Ø6,49,39
13Ø DATA 9Ø,9Ø,C7,Ø6,4B,39,9Ø,9Ø,C6,Ø6,4D,39,9Ø,9D
14Ø DATA 1F,5D,EA,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,B8,21,35,CD,21,2E,89
15Ø DATA 1E,2D,Ø1,2E,8C,Ø6,2F,Ø1,B8,21,25,BA,Ø3,Ø1
16Ø DATA CD,21,B4,31,BA,31,Ø1,B1,Ø4,D3,EA,42,CD,21
```

AIRBUCKS
FASTPATCH 1.Ø

```
999 'Argent au max pour le GAMEA pour AIRBUCKS
1ØØØ DATA 1,4,"GAMEA    .AIR",Ø1,86,AØ,ØØ,FF,FF,FF,7F,ØØ,ØØ,BC,51
```

Jeux crack

COMPATIBLES PC

WOLFENSTEIN 3D

```
WOLFENSTEIN 3D (Version non décompactée)
10 'Vies et munitions infinies pour WOLFENSTEIN
20 'à éxécuter avant WOLF3D (C) JOYSTICK 1992
25 C=0
30 OPEN "O",#1,"WOLF.COM"
40 FOR I=1 TO 130
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>13070 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "WOLF.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA EB,5F,90,55,8B,EC,9C,50,51,1E,80,FC,30,75
120 DATA 48,83,7E,02,0C,75,42,8B,46,04,8E,D8,81,3E
130 DATA 67,01,FF,36,75,35,B9,00,90,33,C0,8E,D8,81
140 DATA 3E,6A,10,FF,0E,75,23,81,3E,6C,10,66,91,75
150 DATA 1B,C7,06,6A,10,90,90,C7,06,6C,10,90,90,C7
160 DATA 06,22,03,90,90,C7,06,24,03,90,90,EB,04,90
170 DATA 40,E2,D0,1F,59,58,9D,5D,EA,00,00,00,00,B8
180 DATA 21,35,CD,21,89,1E,5D,01,8C,06,5F,01,B8,21
190 DATA 25,BA,03,01,CD,21,B4,31,BA,61,01,B1,04,D3
200 DATA EA,42,CD,21
```

AIRBUCKS

```
10 'Un peu d'argent et avions dispo au début pour
20 'AIRBUCKS par G.PERNOT   (C) JOYSTICK 1992
25 C=0
30 OPEN "O",#1,"BUCK.COM"
40 FOR I=1 TO 82
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>8015 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL "BUCK.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA B8,01,3D,BA,45,01,CD,21,93,B8,00,42,33,C9
120 DATA BA,C2,F4,CD,21,B4,40,B9,01,00,BA,43,01,CD
130 DATA 21,BA,15,34,B9,11,00,52,51,B9,02,00,B8,00
140 DATA 42,CD,21,B4,40,B9,01,00,BA,44,01,CD,21,59
150 DATA 5A,83,C2,18,E2,E5,B8,00,4C,CD,21,7F,90,41
160 DATA 49,52,42,55,43,4B,53,2E,45,58,45,00
```

TONGUE OF THE FATMAN

FASTPATCH 1.0

```
999 'On peut tout s'acheter
1000 DATA 3,2,"DISK2    .OVL",7D,23,90,90,00,00,28,21
1010 DATA 2,  "DISK2    .OVL",7F,17,90,90,00,00,34,21
1020 DATA 2,  "DISK2    .OVL",77,10,90,90,00,00,3B,21
```

WINGS OF FURY

Pour avoir les vies infinies, recherchez dans WOFE.EXE FF 0E D0 44 et remplacez par 90 90 90 90.
(Guillaume PERNOT)

MENACE

Pour avoir les vies infinies, dans MENACE.EXE, recherchez 83 3E AE 17 00 75 03 et remplacez par 83 3E AE 17 00 EB 03.
(Guillaume PERNOT)

ROTOX

Pour avoir les vies infinies, dans ROTOX.EXE, recherchez A1 2A 94 23 C0 74 03 et remplacez par A1 2A 94 23 C0 90 90.
(Guillaume PERNOT)

GUY SPY

Dans GUYSPY.EXE, recherchez 02 3C 01 74 3B et remplacez par 02 3C 01 EB 3C pour passer le niveau même en perdant (ou en pressant ESC).
(Guillaume PERNOT)

COOL CROC TWINS

Tous les codes:
AAAA, BLOY, ZARP, MILP, CREG, SMAT, PLIM, TRUB, DRIT, HISP, FROS, QUOL, SPOM, CLIG.
(Guillaume PERNOT)

STUN RUNNER

Pour avoir le temps infini, recherchez dans STUN.EXE E8 5F 35 et remplacez par 90 90 90.
(Guillaume PERNOT)

AIRBUCKS

Editez votre sauvegarde et mettez FF FF FF 7F à l'offset 20924 pour avoir un peu d'argent. Puis, à partir de l'offset 11 jusqu'à l'offset 515, tous les 24 octets, mettez 90.
Ou éditez BUSHBUCKS.EXE et mettez 7F à l'offset 62658 et 90 à partir de l'offset 1444Ø4 jusqu'à l'offset 144812 tous les 24 octets.
(Guillaume PERNOT)

PROPHECY OF THE SHADOW

Editez votre sauvegarde et mettez 7F aux offsets 16 à 19,22,26,46,50,51 et mettez FF aux offsets 23,27 et 47.
(Guillaume PERNOT)

THE DARK QUEEN OF KRYNN

Editez votre perso et mettez 7F aux offsets 120 à 131,137 et 408.
(Guillaume PERNOT)

LA BIBLE DES POKES

VOLUME II

de A à G

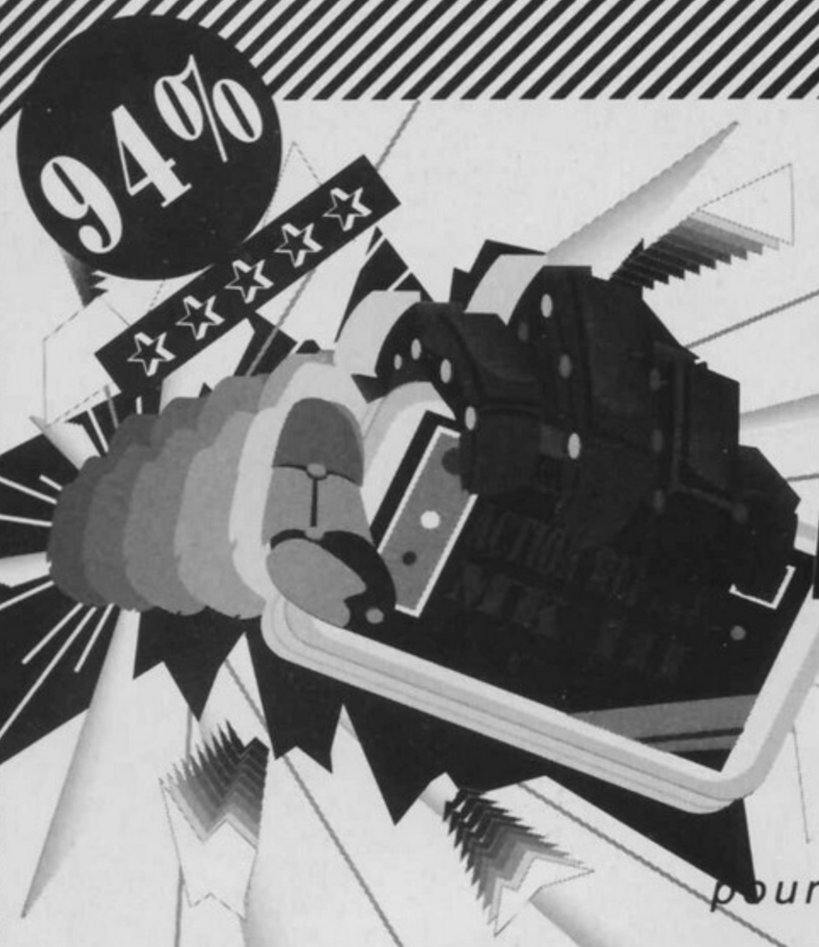
DES MILLIERS D'ASTUCES SUR ST-AMIGA-PC-CPC

SORTIE NATIONALE LE

9

NOVEMBRE

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX



ACTION REPLAY MK III

pour AMIGA A500/A500+ **599F** 1500/2000 **699F**

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 TOUS 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 suppressions des limitations de vies, de carburant, etc...Parfait pour s'entraîner.Utilisation facile.

- EDITEUR DE SPRITES AMELIORE + DETECTEUR DE VIRUS.
L'éditeur complet de sprites permet de visionner/modifier tout le jeu de sprites y compris les "attached sprites".

- NOUVEAU - **BURST NIBBLER**
Super logiciel de copie inclus dans MK III. Imaginez simplement une copie de disquette rapide et efficace en appuyant sur une seule touche.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE D' IMAGES ET DE MUSIQUE.
Des échantillons de sons et d'images peuvent être sauvegardés sur disque. Les fichiers sont sauvegardés au format IFF .

- NOUVEAU - **CHOIX DES MODES PAL OU NTSC.**
Très utile pour supprimer les vilaines bordures lors de l'utilisation de soft NTSC. (Fonctionne seulement avec les derniers "agnus chips").

- NOUVEAU - **BEAUCOUP PLUS DE COMMANDES CLI.**
Comme rename, relabel, copy, etc...

- MODE 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 laisse.

- POINT COMPLET DES PARAMETRES.
FAST RAM,CHIP RAM, RAM DISK, DRIVE STATUS, ETC.....

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

- NOUVEAU - **UTILISATION DU JOYSTICK.**
Permet l'utilisation du joystick à la place des touches clavier.

- AUTOFIRE.
On peut régler la cadence de tir de 0 à 100 %. Imaginez la puissance d'un tir continu !Les joysticks 1 et 2 peuvent être réglés individuellement sur AUTOFIRE.

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

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

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

- NOUVEAU - **INTERROGATION DES FICHIERS.**
Un programme vous aidera à trouver les noms de fichiers.

- DISK COPY.
Copie de disque par simple pression d'une touche.

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

- NOUVEAU - **COMMANDES DE DEBUGGING AMELIOREES.**

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

- NOUVEAU - **SET MAP.**
Permet de charger/sauvegarder/éditer/entrer une définition de clavier.

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

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

- NOUVEAU - **IMPRESSION AMELIOREE.**
Commande compression des petits caractères.

- DES CODES MACHINES ENCORE PLUS PUISSANTS!!
CARACTERISTIQUES : ENTRE AUTRES L'AFFICHAGE EN 80 COLONNES ET LE SCROLLING DANS LES DEUX SENS.
*Assembleur/Désassembleur M68000 *Edition plein écran
* Block save/load *Ecriture chaîne de mémoire * Calculette
* Saut à adresses spécifiques * Exécution d'échantillons résidents
*Affichage de texte en RAM. Affichage d'images captées
* Affichage et édition de tous les régistres et flags du CPU
* Moyens complets de recherche *Commande "help" * Bloc note
* Manipulation dynamique de breakpoint
*Editeur de circuits intégrés permettant de voir et de modifier tous les régîstres des chips*Même les registres "write only"
*Manipulation de disques * Indication de la piste actuelle,de la synchro, du modèle, etc....
* Affichage de mémoire en hex, ascii, assembleur, deci.
*Copper assemble/désassemble (avec maintenant les suffixes.)

- RAPPELEZ VOUS QU'A TOUT MOMENT VOUS POUVEZ INTERROMPRE LE PROGRAMME EN L'ETAT, LE "GELER" AVEC TOUTE LA MEMOIRE ET LES REGISTRES INTACTS.

INDISPENSABLE POUR LE DE-BUGGING OU LE RENSEIGNEMENT!

PACK A 600
"MY FIRST AMIGA."
A 600 + Super Word + RType 2 + Shangaï + Championship Golf
2,275 Frs

PACK A 600
"SUPER SCHOOL."
A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Ports of Calls + Enigme à Oxford + Ballade au pays de Big Ben
2,275 Frs

PROMO AMIGA 600 * 2175 F
AMIGA 1200 * 3775 F

PACK A 600
"SUPER STARTER."
A 600 + Kindwords 2.0 + Fusion Paint + Indiana Jones + Kick Off 2 + F/A 18 Interceptor
2,275 Frs

PACK A 600
"SUPER ADVANTAGE."
A 600 + Info File + Fusion Paint + Fighter Bomber + Shangaî + Kick Off 2 + Cadaver + Spindizzy World
2,275 Frs

ACTION REPLAY PRO

PLUS FORT QUE TOUT
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!
DEVENEZ INVINCIBLE !!
INCROYABLE !!

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!.**
Vous permet en plus de trouver et de programmer vos propres paramètres pour avoir plus de vies, plus d'énergies, plus de niveaux...
Sert aussi d'adaptateur universel pour toutes les cartouches de jeu .

Disponible pour **MEGADRIVE/GENESIS** ..... **499 F**
S.FAMICOM + SNES + S.NINTENDO ..... **499 F**
ACTION REPLAY GAMEBOY ..... **349 F**
ACTION REPLAY NES ..... **349 F**
Adaptateur UNIVERSEL SFC/SNES/S.NI ..... **179 F**

JESSICO

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
MAGIC WORLD	252		252
Storm master +Dragon Breath +Crystal Arborea			
DREAM TEAM	225	275	225
W.W.F + THE SIMPSONS + TERMINATOR 2			
FANTASTIC WORLDS	359	399	359
Megalomania + Populus + Wonderland + Pirates + Realms **(PC pas de Megalomania)**			
VROOM+GREATCOURT2	229		229
PODIUM	299	329	299
Disk + Paragliding + Panza + GP 500 II			
SUPER FIGHTER	252	292	252
FINAL FIGHT + WWF + PITFIGHTER			
STRATEGY MASTER	329	349	329
Deuteros+Hunter(PC Cohort+Merchant colony) +Spirit of excalibur+Chess player+Populus			
FUN RADIO 3	369	399	369
Battle of Britain+Monkey island 1+ Indiana Jones 3 + Battle 1942			
HEAD TO HEAD			342
MIG 29 Superfulcrum + F19 Sealthfighter			
SUPER HEROS			299
Baby jo+ Prince of persia + Aigle d'or			
ULTIMA TRILOGY 2	305	305	305
ULTIMA IV + V + VI			
COMBAT CLASSIC		342	292
F15 strike eagle 2+688 sub attack+Team yanke			
JPP'S GOAL BUSTERS	349	399	349
kick off2 + International.soccer challenge + Manchester united + World champ.soccers			
ESPANA *92* THE GAMES	299	349	299
FUN RADIO 2	309	309	309
Tournament golf+ Great court 2+ Speedball 2 Kick off 2 +Grand prix 500 cc 2			
PLANETE AVENTURE 2	349	349	349
Monkey Island + Populus + Loom + Explora 3			
CLASSIC COLLECTION	259	299	259
Gremlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess + World champion soccer			
FUTURE DREAMS	342		342
Midwinter + Starblade + Madshow + Metal mast			
SKYROCK	292	342	292
F29 Retaliator+Toki+Populus+GP500 N°2			
LC WAIKIKI	342	342	342
Prehistorik +Fighter Bomber +R type 2 + Blues Brothers			
BITMAPS 1	259	305	259
Xenon + Cadaver + Speedball 2			
NRJ 4	292	292	292
Swap + Barbarian 2 + Prince of persia Team suzuki + Tennis cup			
SIMULATION TOP	295	295	295
Panza Kick + Prince de Perse + Targhan			
MAITRES AVENTURES	349		349
Maupiti island+Voyageurs du temps+OP.stealth			
SUPERSTARS SPORT	299		299
F29 +Hard drivin +Stunt car+Battle command			
3D SUPERSTARS	299		299
F 29 +Hard drivin + Stuncar+ Battle command			
LES STARS	289		289
Skweek +Builderland +Bumpy +Superskweek			
AVENTURES EXTRA.	292	292	292
Zac mc cracken + Iron lord Rocket ranger + Manoir morteville			
AIR COMBAT ACES	329	349	329
Falcon + Gunship + Bomber			
AIR SEA SUPREMACY	289	329	289
Silent service +Carrier command P 47 +F15(ST)+ Wings (Amiga)			
10 GREATS GAMES	339	339	339
Ferrari f1 +Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile +Night hunter + Superski+ Carrier command + Chigago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
FUN RADIO	299	299	299
Tortues ninja +Gremlins 2 + Day of thunder + Back the future 2			
CAPCOM COLLECTION	269		269
Strider 1&2 +Un squadron +Duel +Forgotten world +Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
PLANETE AVENTURE 1	299	299	299
Indiana jones+Maniac mans. Explora 2+Portes du temps			
LES BATTANTS 2	289	289	289
Rick Dangerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon + Licence to Kill			
NRJ 3	299	299	299
F16 + Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris + Turbo Outrun			
KARATE ACES	299	299	299
Double Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2 + Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONST. KIT 2	492	492	492
A-TRAIN		392	292
AIRBUS A320	292	342	292
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
ALONE IN THE DARK		452	
AMBRESTAR	292		292
APOCALYPSE	252		252
AQUATIC GAMES	292		292
ASHES OF EMPIRE	342	392	342
ARMOUR GUEDDON 2	272	342	272
ATAC		442	
B17 FLYING Fortress	342	392	342
BAT 2	342	392	342
BATTLE ISLE	329	349	329
BATTLETOADS	262	262	262
BEAST 3			292
BILLARD AMERICAIN	292		292
BIRDS OF PREY	342	392	342
BUCK ROGER'S 2	305	305	305
BUNNY BRICKS	229	229	229
CAMPAIGN	342	392	342
CAESAR	315	365	315
CELTICS LEGEND	292	342	292
CHAOS ENGINE	252		252
CHUCK ROCK 2	252		252
CIVILIZATION VF	342	342	342
CONQUEST LONGBOW		292	342
COOL WORLD	252	292	252
CRAZY CARS 3	252	292	252
CREATURES	252		252
CRUSADER DARK Savant		392	392
CURSE OF ENCHANTIA	342	342	342
CYTRON	272		272
CYBERSPACE	292	342	292
D-DAY	362		362
DAEMONSGATE	342	392	342
DARKLANDS		392	
DARKMERE	305	392	305
DEMONIAC	292	292	292
DIPLOMACY	192	242	192
DOODLE BUG	225	225	
DOJO DAN	252		252
DOMINIUM	292	325	292
DRAGON'S LAIR 3	342	392	342
DUNE 2	342	392	342
Dungeon MAST.+ Chaos	252		252
DYNABLASTER	292	342	292
ENTITY	292	292	292
EPIC	252	292	252
ETERNAM		342	
EUROPE AVENTURE	342	342	342
EYE OF THE STORM	292	342	292
F14	292		
F15 STRIKE EAGLE 3		492	
FABLES AND FRIENDS		319	272
FALCON 3.0		442	
FALCON 3.0 MISSION		242	
FASCINATION	292	352	292
FANTASTIC WORLD	359	399	359
FERN GULLY		192	192
FIRE AND ICE	225		225
First Sam.+Megalomania	292		292
FLASHBACK		292	292
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GOBLIINS 2	292	342	292
GUNSHIP 2000	342	392	342
HARRIER	342	392	342
HAND OF ST JAMES	315	315	315
HOOK	225	292	225
INCA		392	
INDY IV ACTION	252	305	252
ISHAR	285	285	285
JOE ET MAC	252	292	252
KGB		352	305
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
L'ARME FATALE	252		252
LAST NINJA 3	252		252
LEANDER	292		292
LEGACY NECROMAN.	305	352	305
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEGEND OF VALOUR	372	392	372
LEMMINGS 2		392	292
LIVERPOOL F.C	252	315	252
LOTUS 3	252		252
LURE OF TEMPRESS	305	352	305
MAC DONALD'S LAND	225	225	225
MAGIC BOY	252	252	252
MAGIC WORLDS	252		252
MATCH OF THE DAY	252		252
MERCENARY 3	292		292
MICROPROSE GOLF	299	442	299
MICROPROSEgrand prix	342	442	342
MIGHT AND MAGIC 3		405	399
MONKEY ISLAND 2	392	392	392
NICKY BOOM	299		299
NIGEL MANSELL	292	342	292
NO GREATER GLORY		342	342
PALADIN 2	292		292
PILOTS IN PARADISE	305		305
PERFECT GENERAL		392	342
POOL	225		225
POPULUS 2 +	325		325
PREMIERE	272		272
PROPHECY	292	292	292
PUGGSY			342
PUTTY	252		252
PUSH OVER	252	292	252
RAMPART	252	292	252
RAGNAROK	342	392	342
REACH for the SKIES	342	352	342
REX NEBULAR		442	
RISKY WOODS		315	272
ROBOCOP 3	252	252	252
ROBOSPORTS		342	292
ROME		372	312
ROOKIES	252		252
RUGBY 2	272	292	272
SABRE TEAM	252	342	252
SENSIBLE SOCCER 93	225		225
SHADOWLANDS	252	292	252
SHADOWORLDS	252	342	252
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SIZZLERS 3 FOR 2	195	195	195
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STORMBALL	252	305	252
STRATEGIE	319	342	319
STREETFIGHTER II	242	292	242
STRIKE COMMANDER		392	
STRIKER	225		225
STRIP POKER GIRL		292	252
SUPER HERO	272		272
SUPER SPORT CHALL	292		292
SUPER TETRIS	342		342
SUZUKI GP 2	252	292	252
TENNIS CUP 2	282	292	282
THE ADDAMS FAMILY	252	292	252
THE HUMANS	292	292	292
THE MANAGER	252	305	252
THE SEIGE		292	
TINY SKWEEK'S	269	299	269
TRODLLERS	252		252
TWILIGHT 2000	342	392	342
TURBO CHARGE	272		272
UGH	252		252
UNIVERSAL MONSTERS	252	292	252
UTOPIA TWIN PACK	342		342
VROOM	252		252
VROOM DATA DISK	149		149
WARZONE	252		252
WEEN PROPHECY	292	342	292
WIZKID	252	292	252
WOLFCHILD	289		289
W.W.F 2	252	292	252
ZOOL	252	292	252

MEGADRIVE

JOSYTYCK SJ 3500 MD	179
PRO 2-PAD	120
PRO 1-PAD	229
COMPETITION PRO PAD MD	229
ALIEN 3	429
ALISIA DRAGON	429
AERO BLASTERS	429
AMERICAN GLADIATORS	465
AQUATIC GAMES	429
BART VS SPACE MUTANT	429
BATMAN LE RETOUR	429
BLOCK OUT	429
BREACH	429
BULLS VS LAKERS	429
CADASH	429
CAPTAIN AMERICA	429
CHESSMASTER	429
CHUCK ROCK	429
CYBER COP	429
DARK CASTLES	429
DEATH DUEL	429
DESERT STRIKE	429
DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON 3	429
DRAGON'S FURY	429
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	429
EUROPEEN CLUB SOCCER	429
F15 STRIKE EAGLE 2	465
F19 STEALTH FIGHTER	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GRAND PRIX	429
GODS	429
GHOULS N'GHOST	465
GLEYLANCER	429
GLOBAL GLADIATORS	429
HOOK	429
HUMANS	465
JEOPARDY	429
JOHN MADDEN 92	429
KEEPER OF THE GATES	429
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LAKERS VS CELTICS	429
LEMMINGS	429
MARBLE MADNESS	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429
NBA CHALLENGE	429
NEW ZEALAND STORY	429
PACMANIA	429
PGA TOUR GOLF	429
PHANTASY SOLDIER 3	429
PREDATOR 2	429
PRINCE OF PERSIA	429
RAINBOW ISLAND	429
RAMPART	429
ROAD RASH	429
REVENGE OF SHINOBI	429
D.ROBINSON'S SUP.COURT	429
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW OF THE BEAST	465
SHINING at the DARKNESS	465
SIDE POCKET	429
SLIME WORLD	429
SONIC 2	419
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	429
STAR FLIGHT	385
STAR ODISSEY	465
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	429
STRIDER	465
SUPER HANG ON	429
SUPER SMASH TV	429
TAZMANIA	429
TEAM USA BASKET	429
TERMINATOR	429
TREMINATOR 2 ARCADE	429
THE SIMPSONS	429
THUNDERFORCE IV	429
TOE JAM AND EARL	465
TOKI	385
TROUBLE SHOOTER	429
TURRICAN	429
TWIN COBRA	429
WARRIORS:ETERNAL SUN	429
WRESTLE WAR	385
XENON 2	429

BUDGET ST / PC / AMIGA

ALIEN BREAD 92	119
ACTION FIGHTER	99
ARKANOID 2	99
BARD'S TALE 3	109
CALIFORNIA GAMES	99
CRAZY CARS 2	99
F16 COMBAT PILOT	99
FALCON	159
FALCON M.D COUNTERS	99
FALCON M.D FIREFIGHT	99
FIRE AND FORGET 2	99
FLIGHT OF INTRUDER	15
FLOOD	109
GAUNTLET 2	99
GREMLINS 2	99
JAMES POND	99
JANGHIR KHAN SQUASH	99
MANCHESTER UNITED	99
MICROPROSE SOCCER	99
MOONWALKER	99
PRO TENNIS TOUR	99
PUZZNIC	99
ROBOCOP	99
SEUCK	99
STREET FIGHTER	99
SUPER CARS 2	99
SUPER MONACO G.P	99
SWITCHBLADE 2	99
TOYOTA CELICA	99
TURRICAN 2	99
ULTIMATE GOLF	99

SUPERFAMICON / SNES (US)

	sfc/snes
ADAPTATEUR UNIVERSEL	179 179
ASCII PAD	229
ASCII SUPER ADVANTAGE	449
SUPER STICK NINTENDO	229
COMPETITION PRO PAD NI	229
ACTAISER	495 429
AGURI SUZUKI F1	495 429
ALIEN 3	429
AXELAY	495 429
AMAZING TENNIS	429
AMERICAN GLADIATORS	429
BART'S NIGHTMARE	429
BATMAN LE RETOUR	429
B.LAMBER BASKETBALL	525 429
BLAZE ON	429
BLUES BROTHERS	495
CASTELVANIA IV	495 429
CHESSMASTER	495 429
CHUCK ROCK	429
CONTRA 3	429
D.FORCE	495 429
DESERT STRIKE	429
DARIUS TWIN	495 429
DRAGON'S LAIR	429
DRAGON WARRIOR IV	429
DRAKKEN	495 429
DUNGEONS MASTER	429
E.A HOCKEY	495 429
EARTH DEFENSE FORCE	495 429
EQUINOX	429
FACEBALL 2000	429
F-ZERO	495 429
F1 GRAND PRIX	495 429
F1-RACE	429
FINAL FANTAZY II	565 429
FINAL FIGHT	495 495
GHOULS & GHOSTS	485 429
GODS	429
GRADIUS 3	495 429
HOME ALONE 2	495 429
HOOK	495 429
HUNT RED OCTOBER	429
HYPER ZONE	485 429
JACK NICKLAUS	495 429
JOE ET MAC	495 429
KING OF MONSTERS	429
KRUSTY'S SUPER FUN H.	429
LEMMINGS	495 495
L'ARME FATALE	429
MAGIC SWORD	429
MARIO KART	429
MARIO PAINT	429
MARIO WORLD	429
MIGHT AND MAGIC 2	429
NBA ALL STAR	429
PAPERBOY II	495 429
PARODIUS	429
PILOT WINGS	495 429
PHALAX	429
POPULUS	495 429
PRINCE OF PERSIA	495 429
RAMPART	429
ROBOCOP 3	495 429
ROCKETTER	495 429
SIM CITY	495 429
SIMEARTH	429
SHADOW RUN	429
SPACE MEGAFORCE	429
SPANKY'S QUEST	429
STREET FIGHTER 2	595 549
STREET FIGHTER 2 JOYSTICK	649
SUPER ADVANTAGE	429
SUPER ALESTE	495 429
SUPER BASES LOADED	495 429
SUPER BOWLING	429
SUPER CASTELVANIA IV	429
SUPER DOUBLE DRAGON	429
SUPER GOAL	449
SUPER MARIOLAND	449
SUPER MARIO WORLD	429
SUPER OFF ROAD	495 429
SUPER R-TYPE	495 429
SUPERSCOPE + 6 JEUX	595
SUPER SLAM DUNK	429
SUPER TENNIS	495 429
TERMINATOR 2	429
THE ADDAMS FAMILY	495 429
THE BLUES BROTHERS	429
THE SIMPSONS	429
TOP GEAR	495 429
TOM ET JERRY	429
T.M.N.T IV (TORTUES IV)	495 429
ULTRA MAN	495 429
UN SQUADRON	495 429
WING COMMANDER	429
WINGS 2	429
W.W.F	495 429
ZELDA 3	429

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	139
PRO 5000	139
QUICKJOY 2 TURBO	99
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	169
QUICKJOY VI JETFIGHTER	125
QUICKJOY TOPSTAR	289
QUICKJOY Turbo Pedale	279
QUICKJOY Megastar Junior	199
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
KONIX ANALOGIQUE AMIGA	159
STING-RAY	149
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAVERICK 1	169
QUICKSHOT PYTHON 1	119

PC

CIEL COMPTABILITE	975
CIEL COMPTA LIBERALE	985
CIEL PAIE	990
CIEL IMMOBILISATIONS	960
CIEL GESTION Commerciale	980
CIEL GESTION Associations	965
CIEL Rapproch. Bancaire	955
TASWORD PC	550
TASPRINT PC	450
TAS-SIGN PC	450
MASTERFILE V.3.0	890
MASTERFILE + TASWORD	1290
PC GLOBE 5.0	590
PC CORPS HUMAIN	549
PC UNIVERS	490
SOUDBLASTER 2.0	875
SOUNDBLASTER PRO	1375
SoundBLaster PRO+Kit midi	1575
VIDEOBLASTER	2975
THUNDERBOARD	790
AUDIOPORT	1875
PRO AUDIO Spectrum +	1875
PRO AUDIO Spectrum 16	2475
SIMM 256 K, 70 ns, 9 bits	129
SIMM 1 Mb, 70 ns, 9 bits	299
SIMM 4 Mb, 70 ns, 9 bits	1390
Lecteur Externe 3"50-1.44	1090
Lecteur Externe 5"25-1.2	1050
Lecteur Externe 5"25-360	950
Lecteur Interne 3"50-1.44	450
Clavier AZERTY 102Touches	199
Souris GENIUS Mouse	199

LIBRAIRIE

BIBLE AMIGA + DISK	390
LIVRE AMIGADOS	149
B.DEBUTER A600	99
B.DEBUTER Langage machine	129
BIBLE DU PC + DISK	440
Secret Jeux sur MegaDrive I	95
Livre DeluxePaint ST	129
Livre SuperBase Pro	169
Livre développeur ST Vol.2 + D	299
Livre développeur ST Vol.1	199

RUBANS

CITIZEN 120D	59
CITIZEN SWIFT 24/9	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

LES RUBANS N & B PAR 3 =144

AMIGA

AMOS FRANÇAIS	459
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
EASY AMOS	429
COMPTECHEQUE	290
Copieur SynchroExpress 500	395
Copieur SynchroExpress2000	450
DELUXE PAINT IV	695
DEMO MAKER 1MB	395
DEVPAC 3.0	725
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
FAMILICOMPTE	325
GFA BASIC+ Interpréteur	490
COMPILATEUR GFA BASIC	395
KINDWORDS 3.0	490
MAXIPLAN PLUS 4.0 FR.	490
MULTIMEDIA MAKER	495
MUSIC MAKER	395
PIXMATE	525
SUPERBACK	495
VIDEO EFFECTS	699
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE EXTENSION PORT AG	89
CABLE STEREO AG	49
CABLE PERITEL AG	119
AlimentationA600/500/500+	499
EXTEN.512K A500 +	399
EXTEN.1MO A600+HORL.	599
EXTEN.512KSANS HORL.	249
EXTEN.512K+HORLOGE	299
EXTEN.1.5 MO+HORLOGE	999
EXTEN.2MO A600	1190
EXTEN.4MO A600	1890
ENCEINTES ZY FI	399
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
Interface MIDI 3+1+(cables)	249
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
Imprim. STARLC200 COUL.	2390
Imprimante STAR LC 20	2090
BOITIER JSY 80 = 80 X 3.50"1	09

ATARI ST

A.DEBOG	590
DEGAS ELITE	259
DEVPAC V.2	595
GESTCOMPTE 2	329
GESTCOMPTE 2 + 3614	459
PACK GFA BASIC 3.5	690
LE COMPTABLE 2	775
LE REDACTEUR 3.15	990
PACK ANTIVIRUS	199
PACK GFA BASIC 2.0	190
ST REPLAY V.8	690
STOS BASIC	395
SOURIS GENIUS ST	199
LECTEUR EXTERNE ST	649

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

DISQUETTES 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

DIGITALISEUR VIDI *N°1 EN EUROPE!*

"LA RÉFÉRENCE" **..... ATARI Magazine**

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

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F

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

VIDI RGB FILTRE COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND **PACK VIDI NEW + VIDI RGB**

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 399F.

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'**Arts Graphiques, de Dessins** et **les logiciels éducatifs** etc...
Compatible avec **DELUXE PAINT III ET IV.**
Livré avec le logiciel de dessin **KwikDraw** de **TROJAN**

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS* à retourner à

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 28 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ■ précisez votre ordinateur _____ DISC ☐ K7 ☐ ■ Votre N° Client _____

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

02/12

❑ **Je joins un chèque ou mandat lettre**
❑ **Je paie à réception au facteur + 26 F**
❑ **Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous**

carte bleue _____ date d'expiration .....

NOM ..... PRENOM .....
N° ET RUE .....
VILLE ..... CODE POSTAL _____
FAX : **93.97.07.00** **SIGNATURE OBLIGATOIRE**

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

Prix valables pour le mois en cours. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. Les marques citées sont toutes déposées.

CONSOLES news



E·D·I·T·O

Nom de Zeus! Qu'il a été difficile de mois-ci de déterminer le coup de coeur. Vous ne pouvez même pas vous imaginer à quel point ce choix fut périlleux. Entre The Magical Quest sur Super Famicom, Sonic II sur Megadrive, World Of Illusion sur Megadrive également et Amazing Tennis sur Super NES, ce fut un véritable calvaire de prendre une décision. Pendant qu'AHL argumentait de son côté en faveur de Sonic II, Olivier et TSR étaient là, en train de me tirailler le pantalon pour que l'élu de nos coeurs soit The Magical Quest; quant à moi, pris entre deux feux, j'optais plutôt pour la simulation de David Crane sur Super NES avec le soutien de Trazom. Bref, la fin du bouclage fut chaude. Finalement, nous avons tous décidé ensemble. Nous nous sommes rassemblés pendant des heures dans le bureau d'Alain, avons bu des dizaines de bouteilles de Coca, fumé je ne sais combien de kilos de tabac, sauf Olivier qui, lui, s'empiffrait de chips et de gâteaux sec et de barquettes trois chatons avec de la crème à l'intérieur. Après maintes et maintes discussions, nous avons finalement décidé de voter. L'urne était au milieu de la pièce, noire, belle et grande, c'était l'une des plus majestueuses urnes que nous ayons vu jusqu'à présent. Chacun notre petit papier bien plié en quatre dans les mains, il fallait la majorité absolue. Nous optâmes, au départ, pour une majorité partielle au pourcentage, mais des coalisions s'étaient formées entre TSR et Olivier, ce qui faussait tout le débat et toute la véracité de la chose. Ah, ces politiciens, toujours les mêmes! Finalement, au bout de quatre tours, c'est Sonic II qui est sorti vainqueur. Un bon vainqueur je vous le dit. Dégoûtés par les événements qui venaient de se produire, Olivier et TSR se sont jetés par la fenêtre du quatrième. Le coeur généreux, Alain et moi avons appelé le SAMU de toute urgence. Aujourd'hui encore, ils sont à l'hôpital, les vertèbres cassées et le dentier en morceau, dans la même chambre, en train de se ruiner la santé à Street Fighter II. Les pauvres...

Sayonara

J'm Destroy

NEWS

Comme ici c'est le coin des news et des ragots, nous sommes partis pour un gros délire qui, pourtant, devrait se réaliser dans les mois à venir.

Comme nous vous l'avions annoncé il y a maintenant quelques mois, Street Fighter II sera disponible dès l'année prochaine sur Megadrive. Il est fort possible que cette cartouche, tout comme celle de la Super Famicom, fasse seize mégas et que cette version soit en fait la dernière du géant japonais du jeu d'arcade: Street fighter II'.

Toujours comme sur Super Famicom, Sega commercialisera une manette gigantesque avec six boutons, qui devrait complètement vous éclater la tronche.

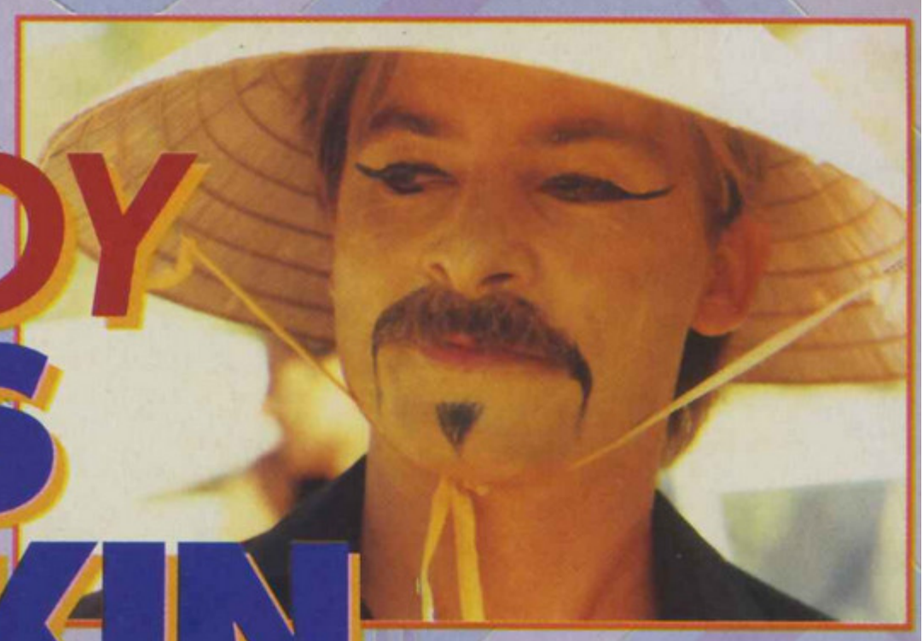
Toujours dans le domaine des ragots de banlieue de Tokyo, Sony et Nintendo ont signé, le mois dernier, un accord pour le développement en commun du CD Rom sur Super Famicom. Autrement ce CD Rom là risque de cartonner méga fort.

Indépendamment de cet accord là, Philips, concepteur et inventeur de CD audio je vous le rappelle, prévoit également de son côté un lecteur laser, compatible avec le CD Rom de la SFC, et qui serait capable de lire également les CD-I. Autrement dit, Philips est encore sur un plan futuriste qui risque de promettre des masses dans les années à venir.

Sega bosse avec Game Arts, le concepteur du génial Toka Fubu, le premier jeu avec un film en introduction de plus de 15 minutes en CD Rom, sur le développement de composants qui permettront des calculs plus rapides et une gestion plus importante de la palette de couleurs.

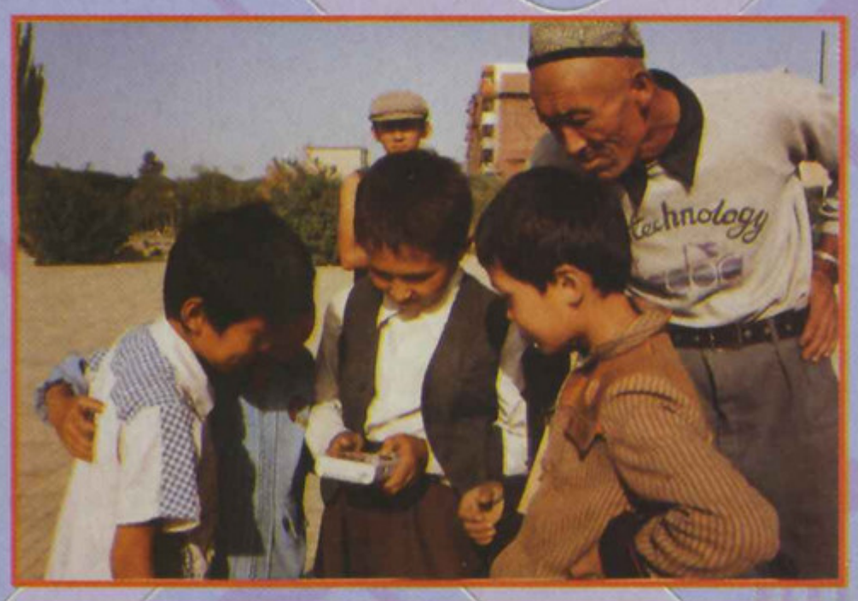
Le Mega CD est annoncé en France pour le mois de Septembre 1993. Cette version ne sera pas la même que celle que nous connaissons à l'heure actuelle en import parallèle, puisqu'il s'agira du Mega CD II. Pour l'instant, aucune autre information ne nous est parvenue sur ce périphérique d'enfer.

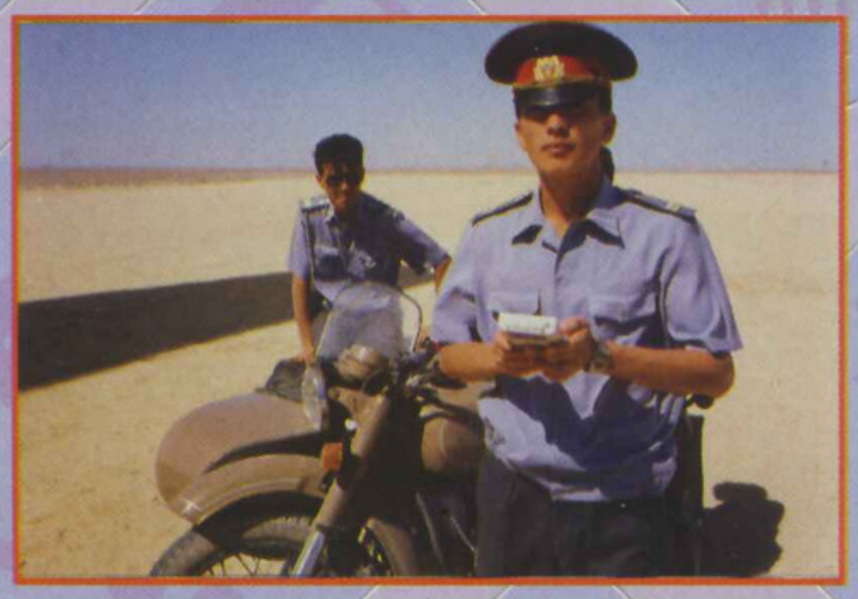
MA GAME BOY SUR LE PARIS MOSCOU PEKIN.



La Game boy est le meilleur outil de communication que je connaisse. Grâce à elle, toutes les frontières, tous les barrages tombent, les sourires apparaissent et, avec eux, la foule des curieux attentifs à qui il faut expliquer de quelle galaxie nous venons de tomber tous les deux.
Embarquée dans la dernière grande aventure de ce siècle, ma Game boy a commencé son voyage au Bourget, à l'angle sud d' un champ de maïs, à attendre que l'Illyouchine 76 soit prêt à décoller.
Le confort plus que réduit ainsi que le manque de lumière dans la carlingue de ce gros porteur, n'inspiraient guère à la détente nécessaire à la réalisation de scores fabuleux. Mais au bout de quelques heures de vol, l'utilisation d' une lampe frontale permit de voir l'écran non rétro éclairé de ma console.
Première escale: Moscou. Place rouge, tout le monde ou presque connaît déjà le petit boitier gris et certains farceurs tentent de se l'approprier en me bousculant gentiment. J' avais des mains partout, dans mon sac, dans mon blouson, dans mes poches, devant les yeux, partouz, partouz, partouz. La vue de quelques billets de 1 dollar a heureusement tout arrêté. C'est fou ce que le vert peut fasciner ces blancs soviets ex-rouges.
Décollage, atterrissage, nous voici à Tambov. A partir de cet instant, la Game boy, aux yeux des désireux acheteurs futurs, devient l'objet mystérieux qu'il faut absolument posséder pour approcher le modèle humain fantasmatique russe, à savoir l'occidental branché et capitaliste. D'entre toutes les cartouches, celle de Mickey et, bien sûr, de Tetris sont les plus génératrices d'émotions neuves et intactes, prouvant ainsi, si nécessaire, que la main de l'homme ludique avait déjà mis le pied dans ce pays.







Constatation évidente, ce qu'il y a de formidable dans cette petite machine, c'est son universalité toute simple. Tous ceux à qui je l'ai tendue ont mis peu de temps à en comprendre le fonctionnement et à y trouver du plaisir. Les papas, les mamas, les babouchkas, les moujiks démesurés, les policiers, les mirlitaires, les mirlitons, les lycéens, les membres de l' ex KGB et leurs impers, les copains, les copines, les cuistots, et bien sûr les bistros. Davaï, davaï!
Cela dit belle abbesse, tout cela n'était rien à côté de ce que j' allais connaître sur le versant chinois de ce raid extraordinaire.
Car durant tout ce temps, les Citroën et les Mitsubishi se tiraient la bourre dans les traces laissées par les motards aventuriers et courageux, et cela, tout au long de ces 16 000 km hyper durs et cassants.
La Chine, peuplée de groupes ethniques divers, de religions diverses, la Chine a déjà une console de jeu, vendue en magasin, pour pas cher, disons 100F environ. Les heureux propriétaires les utilisent partout, surtout dans la rue d' ailleurs, assis sur des chaises, des bancs publics, des bords de trottoirs, dans le silence légèrement siffleur des vélos qui passent.
Et qui peut me dire le titre du jeu le plus vendu en Chine? Shangai? Dragon Ninja? Ne cherchez plus. C' est Tetris! Ici aussi. Puisque c'est fourni avec cette machine qui ressemble beaucoup à une télécommande de télévision.
Alors, avec mes amis chinois, nous avons fait des matches comparatifs, d'où nous avons pu déduire que l' intérêt et la jouabilité étaient tout à fait semblables, mais qu'aucun d'entre nous ne souhaitait échanger sa console, voire même contre un pousse-pousse, un tee-shirt du rallye, un vase Ming, une ration de liophilisés, une pagode en jade, ou un badge pour aller au cocktail de clôture à Pékin.
Curieusement, chaque fois que j'ai sorti mon jouet personnel, ma Game boy à moi, et que je l'ai exhibé aux yeux d'un passant, cela a provoqué un attroupement gigantesque, paralysant la circulation cycliste dans un rayon qui allait grandissant de minute en minute, et dont le signal de dislocation n'était donné que par le retrait rapide de l'objet si convoité de la foule. Mais que diable le dernier rang de spectateurs pouvait-il donc discerner sur cet objet de plastique à l'écran minuscule, si ce n'est, peut-être, le reflet de la civilisation nipponne que les mandchous abhorrent. Tous ces chinois bien nourris, aux vélos de marque Flying pigeon, nous criaient des "good bye!", nous prenant ma console et moi, pour des longs nez d'américains.



Le Game Boy façonChine. Super Gear.

Et moi, je leur répondais: "No american, moi fagoan" ce qui, dans mon jargon signifiait: "Je suis un bouffeur de grenouille, pas de hamburger!" Quoique.. Quoique...
Pour voir, j'ai voulu tester. Le Macdo de Pékin identique à celui des Halles, de la Défonce, de la Part-Dieu, de la Canebière, de Londres, de Moscou vous propose le double cheese et le big coke pour 7F à peu près. Et sur place.
Comme en CEI, Mickey et Tetris ont fait un tabac en Chine. Les autres jeux, Tennis et Super Mario ne semblaient pas être leur tasse de thé (de Ceylan). Le fait qu' il y ait du son, et de la musique les a étonnés, assurément, parce que les sonorités sont proches de ce qu' ils connaissent et aiment.
Cette petite console m'a ouvert des portes, m'a traduit des discours que je n' arrivais pas à prononcer, m'a permis de rire tout au long de ce super voyage et a été pour moi bien mieux qu' une autorisation de circuler: un sésame international, ce que je ne pouvais pas imaginer...

Henry LEGOY
Envoyé spécial en vacances à Paris-Moscou-Pékin-Pékin-Pékin-Pék...

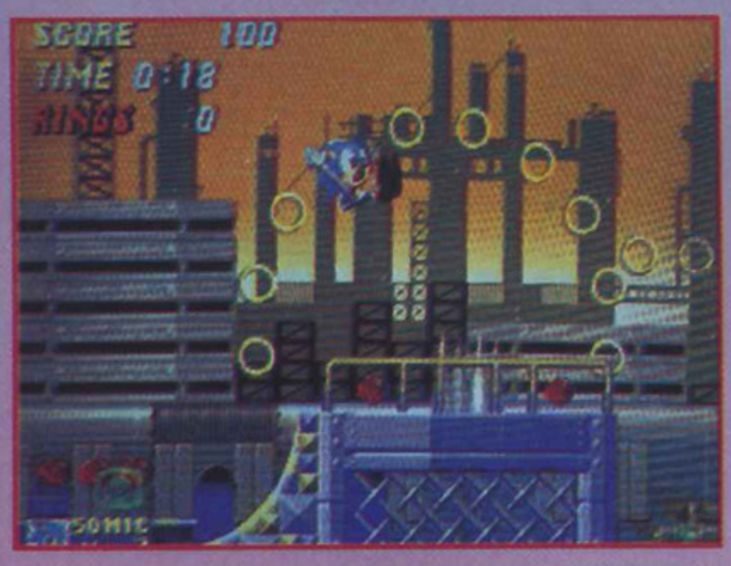
SONIC II

CHAQUE MARDI 19H30 - 20H
"VIDEO GAME NEWS"
RTL - JOYSTICK



Autant vous le dire tout de suite, on aurait très bien pu choisir Donald et Mickey sur Megadrive, ou The Magical Quest sur Super Famicom, comme coup de coeur ce mois-ci tant ces jeux nous ont séduit. Mais comme il n'en fallait qu'un, notre choix s'est porté vers la mascotte de la marque japonaise.

Alors, alors. Revoilà notre bon ami embarqué à nouveau dans une histoire incroyable où le Dr Robotnik ressuscité en veut de nouveau à ces concitoyens de la forêt. N'est-ce pas incroyable ça? Si, je suis bien d'accord avec vous. Toujours est- il que dans la forêt, après une douce et chaleureuse période d'acalmie, c'est de nouveau la tempête et les animaux ne savent plus trop où se placer pour échapper aux griffes de ce machiavélique docteur, qui, par rapport au premier épisode, se trouve encore plus fort que jamais. Heureusement que vous n'êtes pas le plus débile et le moins intelligent des hérissons car vous aussi, vous aviez



prévu le coup. De ce fait, pendant le laps de temps où vous pensiez que Robotnik était à six pieds sous terre, vous vous êtes fait un ami en la personne de Miles, un renard à deux queues, le sourire malicieux, toujours inspiré, plein de mordant et d'à propos. A propos d'à propos, dans Sonic II, il vous en faudra car rien dans ce nouvel épisode ne sera très facile. Plus dur, plus rapide, plus speed encore que Sonic, Sonic II vous éclatera complètement tous les neurones de la tête et du reste. La principale originalité de Sonic II provient sans aucun doute de l'apparition de Miles, le renard à deux queues. Plongé en plein milieu d'un conflit sévère et dangereux, il sera là, toujours là pour vous venir en aide.

Lorsque l'on joue à deux à Sonic II, l'écran se divise en deux parties, chacun jouant sur sa propre moitié. Malheureusement, cette phase de jeu n'est pas parfaite. Réduit de moitié, l'écran est pour le moins complètement écrasé et, bien souvent, on a des difficultés à bien percevoir les choses et les pièges qui peuvent se présenter à chaque instant devant soi. De temps en temps aussi, au détour d'un niveau, vous pourrez bénéficier d'un nouveau stage de bonus complètement différent du précédent. Cette fois, fini le temps des rotations d'écran, l'heure est à la trois dimensions. Dans un couloir venant du fond de l'écran, des anneaux (les fameux anneaux magiques, sans qui Sonic ne serait pas ce qu'il est) apparaissent au fur et à mesure de votre progression. Pour gagner un max de points (et ne pas en perdre un seul non plus), utilisez toute votre maîtrise du joypad. Au départ, je vous garantis que ce n'est pas de la tarte. Cette phase de jeu est très certainement la plus originale de Sonic II et tranche singulièrement avec la première version de ce titre. A part ces détails, tout l'univers magique que Sonic nous avait déjà fait découvrir est, une fois de plus, présent ici. Du début à la fin, c'est l'éclate totale. On s'empiffre d'anneaux à qui mieux-mieux, on se chamaille avec son pote, on saute de joie comme des enfants à qui l'on donne une balle.

C'est génial. Evidemment, la réalisation suit tout le contenu de Sonic II. Tous les décors sont extraordinairement beaux et riches, les scrolling multidirectionnels sur plusieurs plans pleuvent de partout et bien souvent, on ne sait plus vraiment où donner de la tête. Les couleurs, elles, sont splendides, surprenantes, démoniaques, mirifiques et en jettent un maximum (pour une Megadrive j'entends). Bref, c'est parfait. Parfait si l'on excepte, bien entendu, le mode deux joueurs qui, je le repète, laisse très largement à désirer.

J'm DESTROY

COUP DE CŒUR

MEGADRIVE
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
SON : 17
MANIABILITÉ : 19
ANIMATION : 19
96%

Moins craignos que celles du Figaro, les Petites Annonces de Joy

3615 JOYSTICK
Choix *PA

RTL joystick

GRAND CONCOURS

Du 14 AU 25 DÉCEMBRE

GAGNEZ
1 CDI PHILIPS
1 PC 386 AVEC ÉCRAN VGA
2 SUPER NINTENDO
2 SEGA MEGADRIVE
4 LYNX • 2 GAME BOY
ET 50 JEUX VIDÉO

19 H 30 AVEC CHRISTOPHE NICOLAS DANS VIDEO GAME NEWS

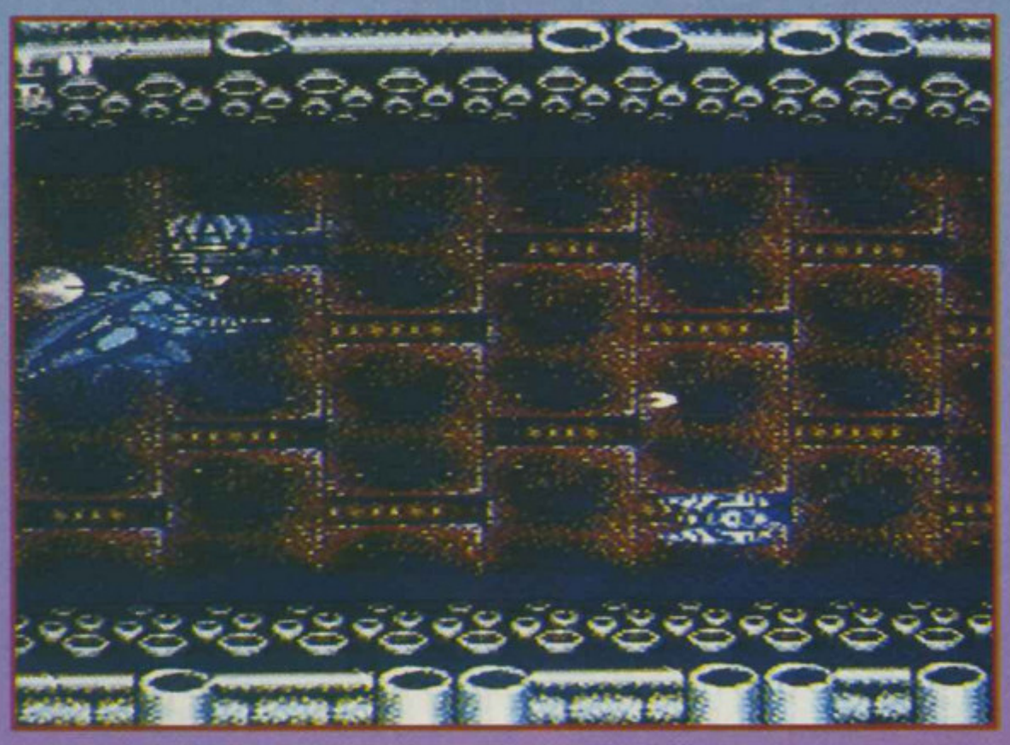
RTL

BATMAN RETURN OF THE JOCKER

NINTENDO

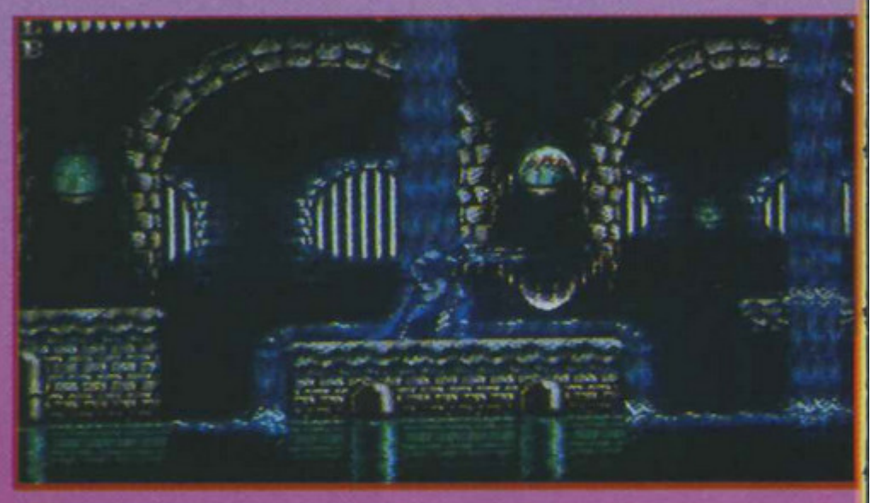
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME : 17
SON : 16
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 18

86%



Nous sommes maintenant habitués, depuis un certain temps déjà, à voir arriver sur la Nintendo 8 bits des jeux de très grande qualité. Si vous vous retrouvez avec la boîte de Batman entre les mains et que l'idée vous prend de lire les quelques lignes de texte figurant au verso de la dite boîte, vous serez peut-être surpris et trouverez certainement prétentieux cette affirmation selon laquelle Batman serait une production rivalisant, techniquement parlant, avec les programmes tournant sur consoles 16 bits. Même si la comparaison est un peu exagérée, l'idée première n'en est pourtant pas moins vraie: Batman est un soft dont la réalisation est étonnante. Puisqu'il faut bien commencer par quelque chose, c'est comme ça dans la vie, même si les gens manquent souvent cruellement d'originalité et commencent par naître, mais c'est là un autre problème. Bref, où en étais-je ? Ah ! oui ! Je vais donc commencer par l'animation. Tiny Toon était surprenant de ce point de vue, Batman est, quant à lui, fabuleux. Non seulement le sprite du héros chauve-souris est animé à la perfection, mais le scrolling, ou plutôt les scrollings, sont d'une perfection peu commune. Au fil des niveaux, il n'est pas rare de voir un scrolling sur plusieurs plans, ce qui est véritablement très rare sur la Nintendo 8 bits. Les graphismes, j'englobe ici sprites et décors, sont travaillés, et ne sont pas là uniquement pour que l'on puisse dire qu'ils existent, contrairement à ce que l'on trouve chez un Turrican, par exemple. Qu'est-ce que l'action proprement dite chez Batman ? Batman est avant tout un jeu d'action où, grâce à votre Batarang, vous éclaterez tous les méchants pervers vous barrant le chemin. Ajoutez à cela un aspect plates-formes non négligeable, ainsi que quelques niveaux shoot them up durant lesquels Batman est accroché à son jetpack et vous obtiendrez un jeu excellent par sa richesse et sa variété. Seule ombre au tableau, le jeu se termine en une heure montre en main. A vous de voir si ce défaut (non négligeable en rapport prix/temps) sera suffisant pour ignorer les très nombreuses qualités de ce jeu.

T.S.R.



WHERE IN WORLD IS CARMEN SANDIEGO



MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 12
SON : 09
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : NS

76%

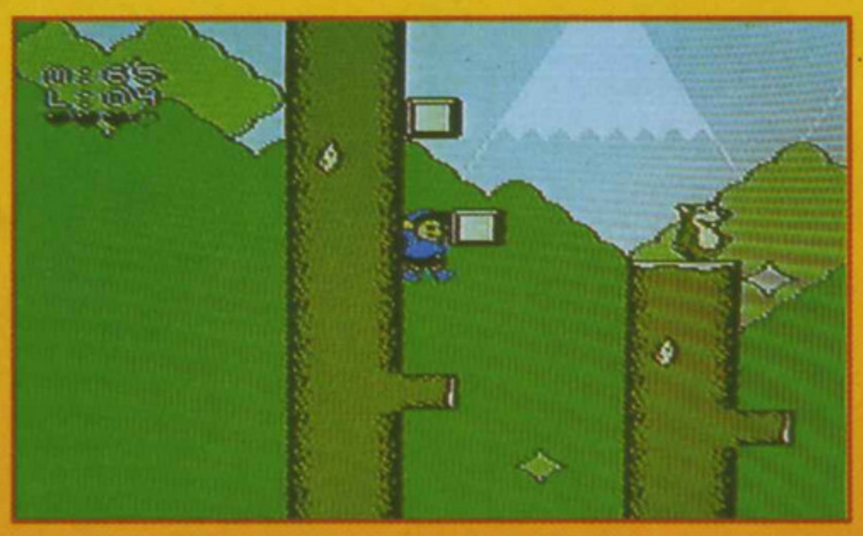
Après avoir sorti la collection complète des Carmen Sandiego sur micro, collection comportant facilement une demi-douzaine de pièces, Electronic Arts continue sa lancée sur Mega drive. Après le Where in Time is Carmen Sandiego, voici le Where in World is Carmen Sandiego. Comme vous l'avez déjà compris, alors que le premier volet portait sur des notions d'histoire, le second est consacré à la géographie. Le but est pour vous de retrouver des criminels, cachés aux quatre coins du globe. Pour cela, vous devrez voyager de pays en pays, interroger les témoins et tirer vos conclusions. Par exemple, si votre témoin vous dit avoir vu le suspect demander des lires, il ne faudra pas filer en Espagne mais en Italie. Si certaines questions sont d'une bêtise et d'une évidence inouïes, certaines autres nécessitent des connaissances peu communes. D'où l'utilité (comme signalé sur la boîte) de l'encyclopédie vendue avec le Where in Time is Carmen Sandiego (encyclopédie que l'on trouve en vente séparément dans quelques bonnes librairies). Notez, au passage, qu'un bon Quid fera tout aussi bien l'affaire. L'action est inexistante dans ce jeu puisqu'il s'agit d'un programme à but éducatif, ou du moins culturel. L'intrigue n'est qu'une succession d'enquêtes, d'intérêt et de difficulté variables. Côté graphismes, seules, les images digitalisées, en nombre important mais de qualité fort moyenne, offrent un minimum d'intérêt. Le reste est sobre, il eut été difficile de l'imaginer autrement. Les sons n'ont rien d'exceptionnel quant à eux, ce que l'on peut amèrement regretter. Enfin, il faut signaler que la prise en main du jeu est d'une simplicité presque déroutante, et que l'on maîtrise le jeu en un rien de temps. Si vous voulez changer d'air, pourquoi ne pas essayer de faire un petit Carmen ?

T.S.R.



MCDONALDLAND

NINTENDO
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 13
SON : 13
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 16
80%



Ceux d'entre vous qui lisent (ou s'en délectent, c'est selon) l'excellent magazine Joypad ont peut-être trouvé que je m'étais un peu -quoique très modérément- emporté à l'encontre de Mc Donaldland. C'est étrange, d'habitude je digère très bien le Mc Donald ! Mais certaines pillules aidant (comme quoi le Miracle n'est pas une aberration), la digestion, avec le temps s'est nettement améliorée. Je ne reviens pourtant pas complètement sur ce que j'ai pu dire précédemment.
En effet, Mc Donaldland n'en reste pas moins un jeu inspiré d'une publicité : Mc Donald -et non pas Quick pour ceux qui auraient du mal à me suivre. Je dois pourtant bien reconnaître que, même s'il s'appuie sur un personnage central n'existant que dans une dimension commerciale et donc publicitaire, le jeu en lui-même n'en pas pour autant dénué d'intérêt. Il est une règle qui veut que, dès qu'un jeu s'inspire d'un film (Red October), d'un héros (Captain Planet) ou d'un tout autre nom vedette, le jeu en pâtit bien souvent.
Mac Donaldland échappe néanmoins à la règle. La qualité du jeu dépasse très largement les simples intérêts commerciaux qui, chaque jour, se font de plus en plus sentir. Je dirais même qu'au contraire Mc Donaldland est un jeu de plates-formes qui sait, à certains moments, faire preuve d'imagination, voire de variété. Ce qui, vous en conviendrez, n'est pas un maigre avantage.
Le but du jeu est pour vous d'aider Randy Mc Donald à récupérer son sac magique. Pour cela, vous dirigerez Mick ou Mack dans une course démente à la recherche de cartes qui permettront d'accéder à l'endroit où se trouve ledit sac. Dans des décors sympathiques, au gré de musiques tout autant sympathiques, mais sans plus, vous filerez dans tous les sens, tantôt en courant, tantôt en effectuant des bonds prodigieux grâce aux nombreux trampolines du coin. Pour chaque monde, il faudra récupérer six cartes et pour cela, il faudra savoir faire preuve d'imagination. Par exemple, dès le début, à vous de renverser le niveau, c'est-à-dire vous mettre les pieds au plafond pour atteindre l'endroit voulu. En dépit du nom de Mac Donaldland qui peut étonner, ce jeu est un de ces softs qui ont la pêche, et auxquels on accroche si ce n'est dès le début, du moins à la longue.
Vous comprenez maintenant mon léger changement d'orientation. C'est comme le Mac Do : si la première fois en n'accroche pas, on devient très vite un accroc.

T.S.R.



NINTENDO SCOPE



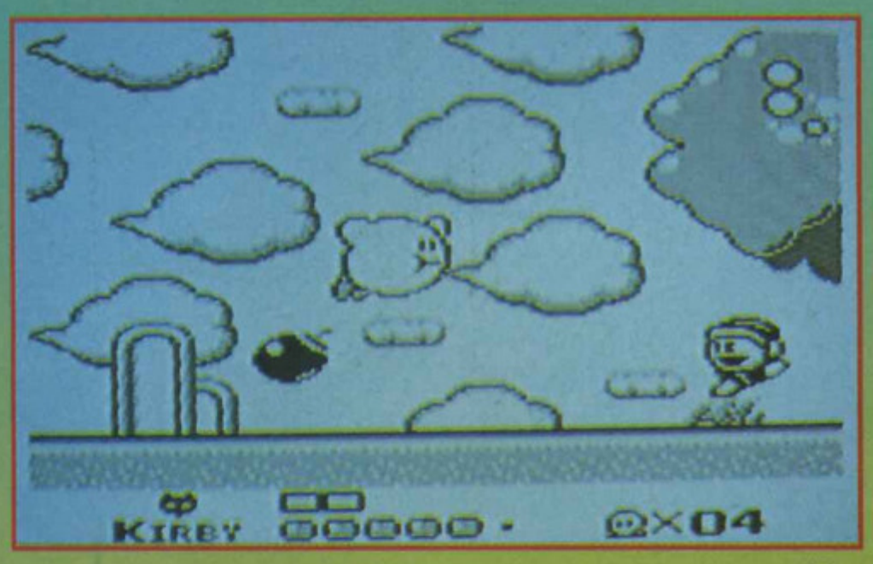
SUPER NINTENDO
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 14
SON : 11
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 17
85% pour les plus jeunes
65% pour les autres

L'accessoire de Noël est sorti pour la Super Nintendo ! C'est le périphérique du moment, le truc vachement In que tous les flambeurs doivent posséder. Ce que les flambeurs ne savent pas, c'est qu'ils auront bien du mal à trouver des jeux utilisant le Scope dans le futur si l'on en croit l'histoire de tous les gadgets de ce genre déjà sortis dans le passé. Que cela soit sur Sega ou sur Nintendo, les phasers sont toujours sortis dans la joie et la bonne humeur pour les fanas de jeux. Mais quelques mois après, quelques années après, on comptait sur les doigts d'une main les cartouches à utiliser avec le phaser. A mon avis, le Nintendo Scope n'échappera pas à cette règle basée sur l'arnaque. Voilà donc une mise en garde pour vous lecteurs et vous parents : le fusil en plastique gris qui peut se brancher sur votre Super Nintendo est superbe, très design, léger et follement amusant pendant une heure. Mais passé ce laps de temps, on se rend compte que les jeux fournis avec sont débiles et laids et qu'il faudra sans doute attendre pour en voir des intéressants.
Cela étant dit, je ne peux nier que le Nintendo Scope est un bel objet. Il est aussi superbement précis et maniable. Une petite critique en ce qui concerne la position du bouton Fire qui, placé sur le dessus de l'engin, occasionne des crampes. Autre critique : il n'y a pas d'extinction automatique de sécurité au bout de dix minutes et pas de voyant, ce qui permet de vider les six piles en une seule nuit dès la première utilisation du Scope, sympa. Je ne vous parle pas de la méga arnaque appelée "Opération 6 jeux" puisqu'il y a en fait deux jeux comprenant chacun trois phases, on ne me la fait pas à moi !
Bon, j'ai l'air de râler mais je me suis bien éclaté à jouer au tir sur OVNI sur ma Super Nintendo. Je reste sceptique quant à l'avenir de ce jouet...

OLIVIER



KIRBY'S DREAM LAND



GAME BOY

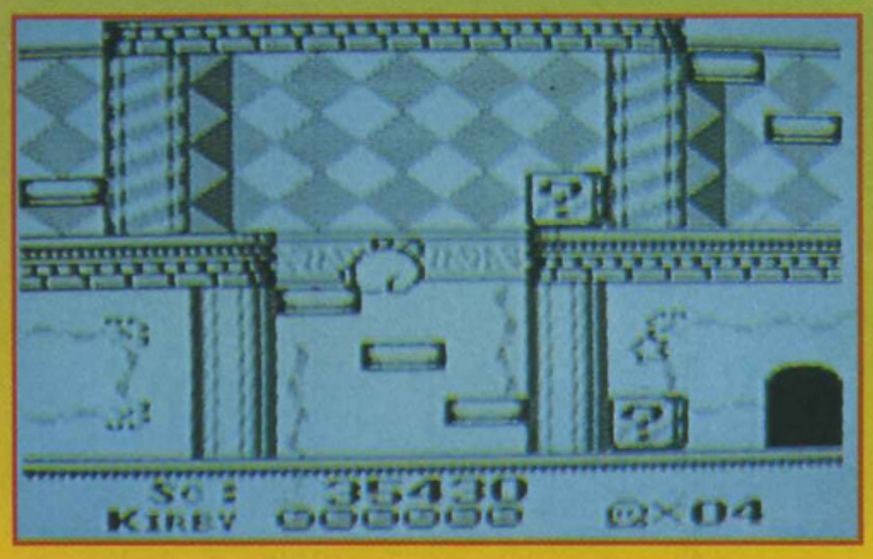
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 17
SON : 18
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 17

96%

Sélection MICROMANIA

Deux jeux made in Nintendo le même mois sur Game Boy, ce n'est pas une première, bien que cela soit rare. Mais deux méga–titres, cela devient un évènement. On se retrouve coup sur coup avec Super Marioland 2, the hit, et Kirby annoncé par Nintendo comme un nouveau héros sur qui il faudra compter aux côtés de Mario, la princesse Zelda et Yoshi. Kirby est un petit personnage rondouillard muni de deux petites ailes et qui ressemble, en fait, comme deux gouttes d'eau au kiwi de New Zealand Story. Kirby possède un pouvoir que tout le monde lui envie au pays de Dreamland: il peut avaler à peu près tout ce qui passe à côté de lui pour le recracher ensuite sur un ennemi. De la même manière, il peut aspirer de l'air et s'envoler aussi longtemps qu'il le veut. Enfin, il peut sauter sur la tête de ses ennemis pour s'en défaire. Mais à quoi peuvent bien servir toutes ces propriétés dans un monde aussi paisible et idyllique que dreamland? C'est qu'un gros glouton nommé King Dedede et sa horde de vilains-pa-beaux sont venus faire une virée dans les parages. ils ont piqué la bouffe et toutes les étoiles magiques avec lesquelles tout le monde s'amusait bien. désormais, c'est la nuit noire sur Dreamland et il est temps d'agir, tatata! Vous guidez Kirby à travers des niveaux complètement délirants, bourrés de pièges et de plates–formes originales. Il faut utiliser l'option vol dans les airs le plus souvent possible, sans oublier de chercher les warp–zones et les salles secrètes bourrées de bonus. Le jeu se déroule en scolling multidirectionnel et en vue de profil sur cinq niveaux. Autant vous dire que ce jeu est une perle dans le genre plates–formes, car on retrouve tout ce qui fait le succès du genre, avec des nouveautés toutes plus folles les unes que les autres. La musique, l'animation et les graphismes sont mignons, géniaux et attachants. Cela va être difficile de se décoller de sa Game Boy ce mois–ci les amis! Un seul petit problème: la facilité du jeu qui le destine peut–être davantage aux plus jeunes. Un hit en puissance cependant.

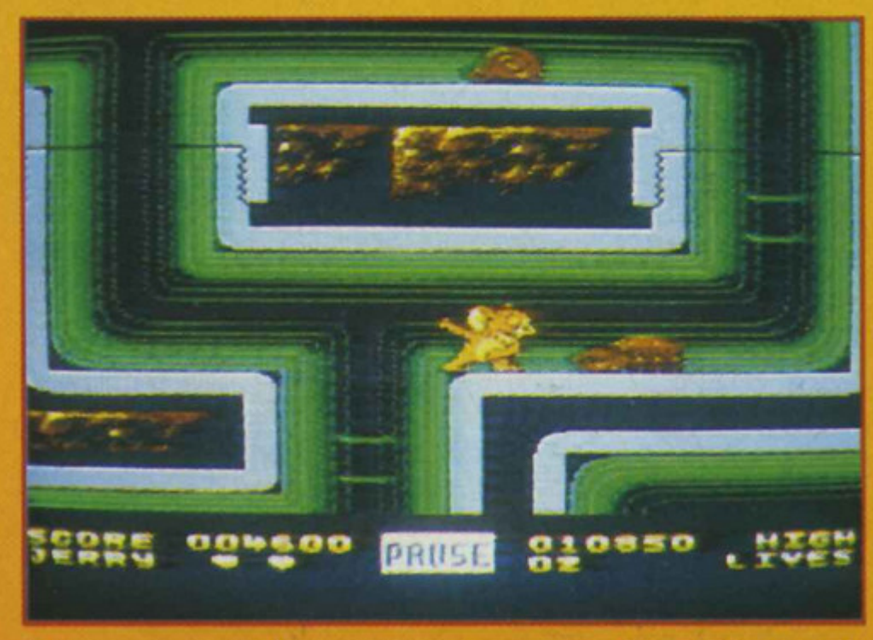
OLIVIER

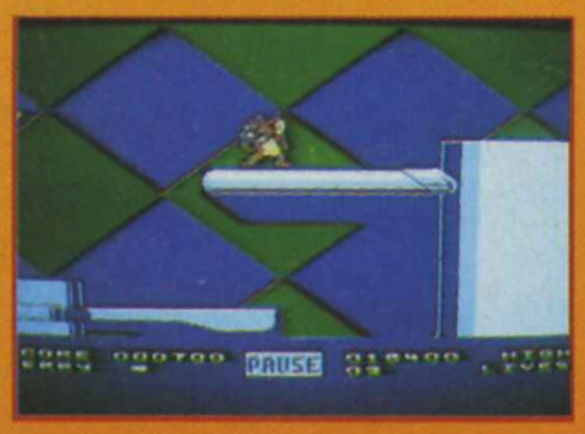


TOM ET JERRY

Le premier qui me dit "qui sont Tom et Jerry?", à la porte! Qui ne connait pas ces deux célèbres héros de dessins animés qui ont bercé notre tendre enfance de leurs courses tapageuses? Après une prestation plus qu'honorable sur Master System, on les retrouve ici sur le concurrent direct de la console Sega, la 8 bits de chez Nintendo. Je signale, d'ores et déjà, que les deux softs n'ont, dans leur principe, que peu de ressemblances. S'il faut, chez Sega, jouer au chat et à la souris, chez Nintendo, on retrouve un jeu de plates-formes bien sympathique se démarquant de ses collègues (que l'on trouve par légions sur cette console) par un petit, mais suffisant, nombre d'avantages. Incarnant Jerry, vous devrez déjouer les tours de Tom et traverser la maison pour retrouver votre neveu Tuffy, retenu prisonnier dans le grenier. Comme vous vous en doutez certainement, l'action va commencer par la cave! A vous de faire tout le bâtiment et de traverser chacune des pièces du logis. Mine de rien, on retrouve dans ce programme bon nombre de scènes que Chip and Dale nous avait déjà présentées. Qu'il s'agisse de Tic et Tac, ou de Jerry, le but de la manoeuvre reste identique: faire évoluer un rongeur dans un univers démesurément grand, pour ne pas dire gigantesque. Cela fera toujours plaisir aux nains qui ne se sentiront pas trop dépaysés. Pour ce qui est des rencontres avec Tom, elle feront figure de boss de fin de niveau. Ces rencontres, suffisamment variées pour être intéressantes, vous mettront en face de votre ennemi félin dans des duels où il faudra être aussi adroit que malin. Les autres niveaux du jeu, même s'ils ne brillent pas par leur originalité, ne s'en tirent pas mal en ce qui concerne le scrolling, ou encore, les graphismes. De plus, l'animation du sprite de Jerry est d'une fluidité à toute épreuve et la maniabilité est un régal qui donne envie de voir brûler Robocop II. Lors de chaque étape, il faudra savoir trouver la sortie, ainsi que quelques passages secrets dissimulés ça et là, en évitant une foule de "monstres". En outre, il faudra aussi mettre la patte (non pas à la main) sur des bonus d'invincibilité, ou de gadget faisant office d'armement. C'est ainsi que vous trouverez des chewing gum dont les bulles vous emmèneront plus haut, toujours plus haut, ou un marteau grâce auquel il vous sera possible de défoncer pas mal de choses. En somme, Tom et Jerry est un jeu dont les qualités techniques sont le point fort. Il ne faut pas négliger non plus son niveau de difficulté, car contrairement à Batman, le jeu ne se termine pas en cinq minutes! Un autre bon point pour un jeu qui mérite toute votre attention.

T.S.R.





NINTENDO

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR :HI TECH
GRAPHISME : 15
SON : 13
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 17

84%

AMAZING TENNIS

SUPER NES

VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : ABSOLUTE ENTERNAINMENT
GRAPHISME : 18
SON : 18
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18

95%



Après Super Tennis que Tonkin House nous avait généreusement offert très peu de temps après la sortie de la Super Famicom, c'est au tour d'Absolute de faire des siennes et, surtout, de David Crane, illustre auteur connu pour ses nombreux jeux dans le monde des micros. Avec Amazing Tennis, soyez prêt pour parcourir les océans et participer aux grands tournois du monde, la raquette toujours dans les pognes. Après un traditionnel menu qui vous demande de jouer seul ou à deux, de participer à un tournoi ou à un match amical (il existe quinze joueurs auxquels vous pouvez vous mesurer en match amical contre la console), de choisir de quelle main votre joueur tiendra sa raquette et le type de surface sur laquelle vous désirez jouer (Hard, Terre Battue ou Gazon), etc... vous entrez droit dans l'arène, le coeur gros et la trouille à l'esprit. C'est que devant un tel public, vous ne devrez pas flipper comme un fou et, des belles actions, vous devrez en faire un maximum pour être honoré comme les tout grands. Pour ce faire, vous aurez toutes les occasions du monde, car Amazing Tennis vous offre les possibilités d'exaucer tous vos voeux tennistiques. Remarquez, avec les quatre boutons de la Super Famicom, c'est déjà nettement plus facile. Ainsi, chaqcun d'entre eux aura une fonction bien précise qui vous permettra de foutre une raclée à votre adversaire. Un bouton pour les lobes de fond de court, un bouton pour les balles liftées, un autre encore pour les services forts, un autre encore pour les secondes balles, etc... etc... bref, sur le court une fois dans le jeu, il est possible de tout faire, absolument tout faire. Of course, au départ rien n'est très rigolo car il faut prendre en main le joueur, ce qui n'est pas une mince affaire. Cela dit, on se rend très vite compte des possibilités de cette simulation et, très vite, on prend réellement un pied d'enfer, un panard gigantissime qui caresse votre taux d'adrénalyne dans le bon sens. Côté réalisation, on est également proche de la perfection. Le joueur d'avant-plan est grandiose et ses mouvements parfaitement décomposés. On croirait presque être en pleine finale de Rolland Garros. S'il est vrai que le joueur au premier plan est génial, celui du fond l'est nettement plus et c'est peut-être en cela qu'Amazing Tennis pêche un petit peu. Mais comme pour la maniabilité, au bout de quelques minutes vous vous y ferez également. Avec un son digitalisé parfait et sans fioriture, Amazing Tennis est un grand Tennis sur cette bécane, peut-être le meilleur toutes consoles réunies d'ailleurs.



VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

J'm DESTROY

EVRY GAMES

7,Venelle B.Franklin 91000 EVRY
>> Cours B. Pascal, face a l'hotel Arcade

Ouvert tous les jours de 10h30 à 19h30
Fermé le dimanche et le lundi matin

Pour commander par telephone avec votre carte banquaire vous renseigner sur les frais de port,les disponibilités :

60.77.68.95

Envois Colissimo express : 24/48 Heures

Changez de jeux!
Toutes consoles, de 60 à 100 F

Super N.E.S USA
+ 2eme Pad. ASCii .... 1195 f
+ Street Fighter II .. 1795 f.
995 F

Wings2, Golden Fight., Dinosaurs, Mickey D.C.
TOUTES LES NEWS *chaque semaine...*

STREET FIGHTER II 640f
AXELAY, Mario KART, Tortues 4, Bart Nightmare, S. D.Dragon, PHALLANX, S. Pang! ETC ... 495 f.

Jeux SFC,S.NES : DES OCCASIONS !!!

ADAPT.Universel Fr./Usa/Jap. : 150 f.

MEGADRIVE : 150 TITRES OCCASIONS

NHLPA Hockey 93, James pond 3, LEMMINGS !, S.Monaco GP II, Chuck Rock, ALIEN 3, Predator 2, S.High Impact, Capriati TENNIS, SONIC 2, ETC ...

Tel. nous pour les NEWS !

Neo-Geo + 1 JEU : 2 490 f.

JEUX NEO-GEO : NOUVEAUX PRIX !!!

AMIGA

A600 : 2 950 f

Kit ROMS 1.3 / 2.0 : 650 F
Lecteur ext. Roctec : 650 F
Lect.+ hard copieur : 720 F
Sampler T. Sound : 490 F
Disquettes par 100 : 390 F
Disquettes par 50 : 210 F
EXT. 1 Mo A600 : 650 F
Power MOUSE : 199 F
Lect.internes, scanners, etc...
ET TOUS LES SOFTS !

Compatibles PC !

S.BLASTER PRO (Vers.2 +KIT MIDI) **1390 F**

Lect. CD.ROM +jeu : 2390 f
S.BPRO + CD + jeu : 3990 f
Ext. Simm 1 Mo : 280 f
Disks 3.5 H.D par 100: 590 f

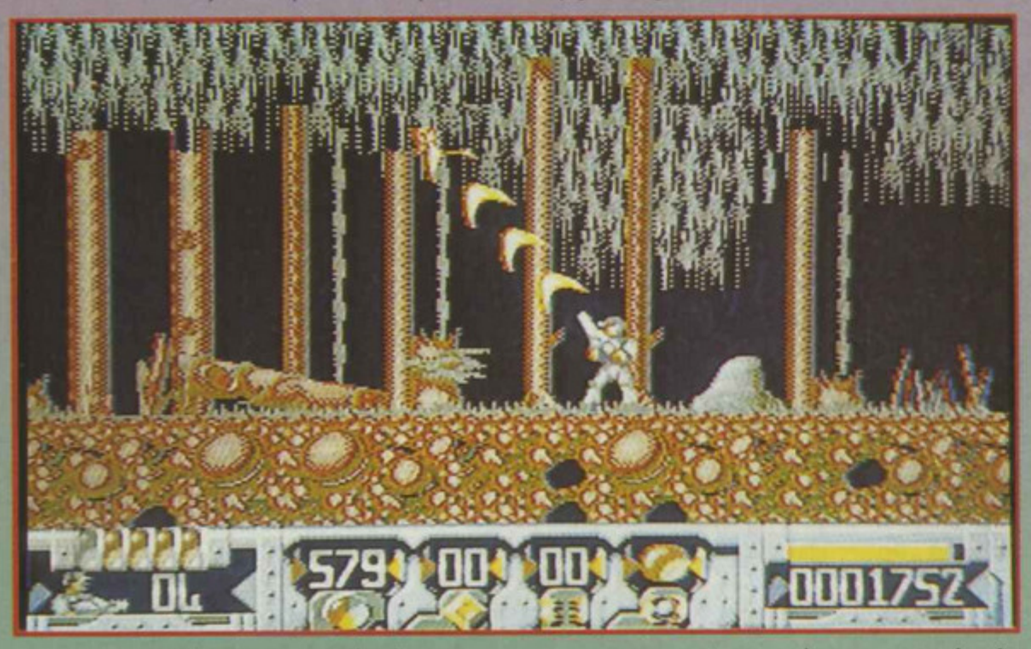
Tous les ***SOFTS!***
Tous les ACCESSOIRES
De la souris à la carte mère ...

ATARI ST/E
Softs et Accessoires

THE UNIVERSAL SOLDIER

MEGA DRIVE
VERSION FRANÇAISE
EDITEUR: BALLISTIX
GRAPHISME : 12
SON : 15
MANIABILITÉ : 11
ANIMATION : 12
43%

Vous connaissez Turrican (je rigole) sur Megadrive. Ouais, ben c'est cool, vous pouvez tourner la page de suite car The Universal Soldier et Turican c'est kif-kif bourricot, pareil, même chose, idem, bref, identique. Enfin, j'exagère un tout



petit peu, mais lorsque vous arpenterez les niveaux de The Universal Soldier, vous comprendrez vite de quoi il retourne. En fait, il est complètement inutile que vous jouiez à ce titre puisque c'est une grosse daube.
Je m'explique. Complètement repompé sur Turrican, on y retrouve même, à certains endroits, les mêmes passages secrets ce qui est un comble, The Universal Soldier est soi-disant la conversion du film du même nom avec Jean Claude Van Damne et Dolph Lungren. Comme ces deux acteurs n'ont pas l'habitude de faire dans la finesse, vous savez à quoi vous attendre avec ce titre. Armé, surarmé devrais-je dire, de bazookas et de mitraillettes spéciales qui inondent tout à l'écran en un clin d'oeil, vous partez à l'abordage dans un monde machiavélique qui dijoncte complètement. Comme tous les jeux d'action de la sorte, une fois de plus, vous vous retrouvez en plein coeur d'un conflit débilesque dans lequel vous êtes le seul espoir du monde pour sauver l'humanité. Remarquez, lorsque l'on zyeute The Universal Soldier, on n'a pas vraiment envie de faire quoi que ce soit pour cette humanité. D'une part, parce que la réalisation est une véritable catstrophe, mais également parce qu'Universal soldier c'est Turrican, ça au moins, vous le saurez. Toujours par rapport à ce dernier, si les tableaux sont les mêmes, les couleurs, elles, ont changé. Si cela était pour améliorer l'ensemble, ce serait cool, mais pas du tout. Tout le jeu est d'une mocheté honteuse à faire peur. Le soldat n'est pas maniable et même si l'action déborde de partout, on meurt toutes les trois secondes sans pourvoir rien faire, ce qui est nullissime. Pauvre à tout point de vue, sauf peut-être au niveau du son, je ne vois vraiment pas ce que ce titre peut avoir de séduisant. Une daube lamentable que je mets de suite dans la poubelle de l'oubli.

J'm DESTROY

"WITH A LITTLE HELP FROM MY FRIEND"
1500 CONNECTÉS CHAQUE JOUR SUR
3615 JOYSTICK

OUT RUN EUROPA



GAME GEAR
VERSION FRANÇAISE
EDITEUR: US GOLD
GRAPHISME : 15
SON : 14
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 16
80%

L'agent spécial Siméon Kurtz, chargé des affaires courantes de l'Etat, a comme qui dirait un petit problème! Il vient en effet de se faire dérober des documents ultra-secrets dans son attaché-case qu'il avait laissé traîner dans ses toilettes! Véritablement désespéré, se laissant aller à une vie de débauche, il reçut un jour un coup de téléphone d'un inconnu qui disait travailler pour lui. Celui-ci lui révéla que les dossiers secrets étaient cachés quelque part près des côtes. Soudain sorti de sa torpeur, il se mit enfin en quête de la vérité. Il établit le plan le plus perfectionné qui soit, et partit vers son destin. Il avait retenu 5 véhicules, dont il pensait qu'ils allaient lui rendre le meilleur service possible. A bord de la Motorbike, du Jetski, de sa Porshe, du bateau à moteur et de sa Ferrari, qu'il allait utiliser successivement, il était sûr d'avoir trouvé le bon compromis. D'autant plus que cette fois, il fallait rechercher les truands coupables dans 5 pays. Si vous avez compris, ça fait un véhicule par pays! Nous disions donc: la France, l'Espagne, l'Italie, l'Autriche et l'Allemagne. Beau voyage en perspective! Mais croyez-moi, vous n'allez pas chômer. Sur les routes sinueuses, vous allez devoir cravacher! Les ennemis seront vraiment très différents. Il faudra tirer sur les motards, pousser des véhicules, semer les voitures de police, détruire des hélicoptères, semer des bateaux motorisés! Vous pourrez heureusement, récolter des munitions, des turbos et même des boucliers. De toute façon, la maniabilité, sans tomber dans le génialissime, est bonne et vous permet de contrôler aisément votre engin, quel qu'il soit. Les musiques vont, elles aussi, très bien dans le ton des Out Run. Et comme vous pouvez le voir, les graphismes sont nettement mieux que ce que l'on pouvait penser a priori, avec tout plein de belles couleurs. Encore mieux qu'un Sonic ou un Ouglet's en relief! Si vous aimez la série des Out Run, ne manquez pas cet épisode!

TRAZOM



BATTLETOADS

NINTENDO
VERSION :FRANÇAISE
EDITEUR : TRADEWEST
GRAPHISME : 14
SON : 14
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 14
83%

Toute cette histoire pourrait commencer par "il y a très longtemps, dans une galaxie très lointaine...", mais ce n'est pas le cas. Certains diront alors que l'on aurait aussi pu mettre en matière de phrase introductive "Ma foi! Sur l'avenir bien fou qui se fiera" (un abonnement gratuit d'un an à Joystick au lecteur qui trouvera de quel texte littéraire, du théâtre, cette phrase est extraite. Ecrivez à TSR Concours, à l'adresse du journal). Mais de quoi s'agit-il donc? Eh bien, ce sont les Battletoads! Vous ne connaissez peut-être pas encore bien ces reptiles, concurrents directs des Tortues Ninja, mais il n'est pas encore trop tard pour faire connaissance! Au nombre de trois, ces charmantes bêtes verdâtres vont vous faire découvrir ce qu'est la baston et surtout, ce qu'est un jeu difficile. Sur les dix derniers mois de jeu, toutes consoles confondues, Battletoads s'avère être, entre tous, le plus difficile à mener à terme! Je vous le dis, terminer Battletoads n'est pas loin d'être un exploit! Et la meilleure, c'est que le jeu ne se contente pas d'être difficile, il est aussi varié et plutôt bien réalisé. Pourtant, il faut être impartial à ce sujet, des softs comme Tom et Jerry, Batman, ou plus anciennement, Tiny Toon, s'en tirent beaucoup mieux pour ce qui est de la réalisation. Du côté de chez Battletoads (qui, je le rappelle, n'est pas un livre de Proust), on ne peut pas dire que l'animation des sprites soit sans bavure, ni que les teintes soient toujours du meilleur des goûts. Pourtant, Battletoads est loin, à des années lumière, ou du moins des mois, voire des semaines, d'être un mauvais programme. Faisons un petit tour d'horizon de ses divers mérites, hors la variété sur laquelle je reviens dans un instant. Tout d'abord, Battletoads se découvre à deux joueurs simultanément du début à la fin. Ensuite, il faut bien reconnaître que le jeu ne manque pas d'humour, ce qui change de l'austérité habituelle des jeux de baston qui se prennent, bien souvent, trop au sérieux. Enfin, comme signalé précédemment, dur de voir le bout de cette aventure! Le crapaud captif et sa compagne, la princesse, ne sont pas près de sortir de leur cachot, ce qui est tout de même le but du jeu! Je reviens brièvement sur la variété du jeu. Chaque niveau présente, à un moment ou à un autre, un point original.

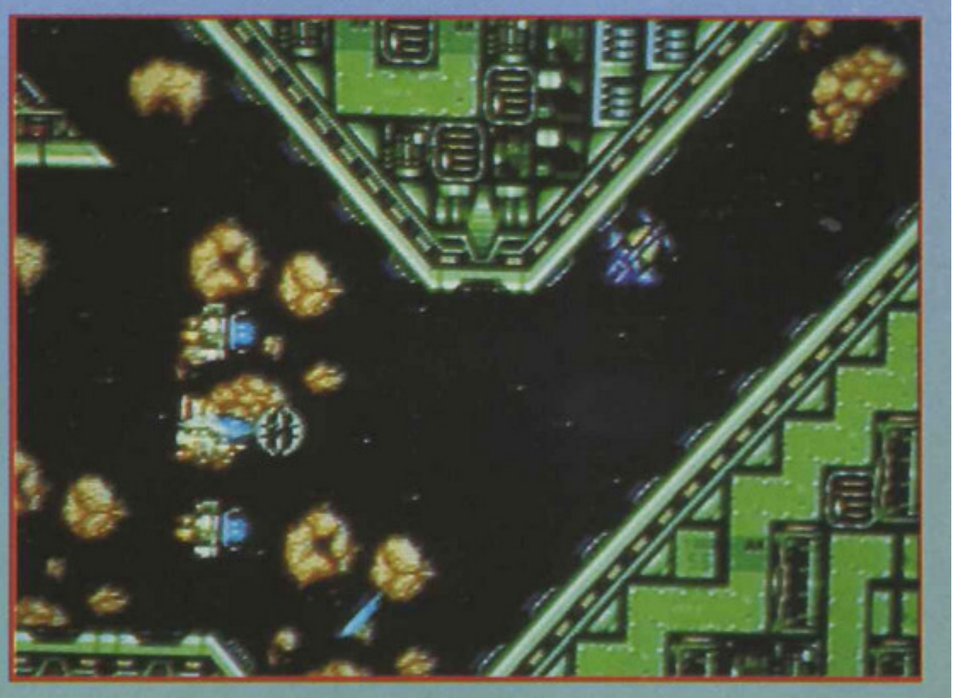


Il ne s'agit pas, comme chez les Tortues Ninja, d'un bête jeu de baston où il suffit de frapper et d'avancer. Le seul troisième niveau (et quel troisième niveau!) est une course d'obstacles en moto! Battletoads est, en conclusion, un programme "dans l'air du temps", ou suivant la mode actuelle si vous préférez, d'une incontestable qualité. Reste maintenant à savoir s'il ne faut pas lui préférer un Tiny Toon, plus facile mais moins stressant, ou un Batman, plus beau mais durant moins longtemps.

T.S.R.



ZERO WING



Conçu initialement sur Megadrive, Zero Wing était, à l'époque, un titre qui s'était frayé son petit bonhomme de chemin dans la masse de jeux de tir sur Megadrive. Disponible depuis peu sur Super CD Rom, Zero Wing devrait théoriquement suivre le même chemin que son aîné. Certes, avec cette production, nous sommes loin d'un Gate Of Thunder, mais tout de même, les amateurs du genre y trouveront leur compte.

Aux commandes de votre petit vaisseau spatial, vous pénétrez dans un univers galactique où vos ennemis vous attendent de pied ferme. Dès le début de votre mission, alors que votre vaisseau mère vous projette aux confins de la galaxie, vous savez, d'entrée de jeu, ce qui vous attend. Scrolling horizontal sur plusieurs plans, animations décalquantes et bruitages gigantissimes, sont les quelques paramètres qui fuseront dans la tête du joueur lorsqu'il entrera dans l'univers de Zero Wing. Aussi, et malgré toutes ces bonnes choses, on a parfois quelques difficultés à rentrer vraiment dans le jeu et à se sentir l'âme du combattant interstellaire, comme cela devrait être le cas. Dès les premières secondes de jeu pourtant , on est dans le vif du sujet et les options commencent à apparaître. Le simple petit tir tout pourri et tout ridicule, se transforme en un tir triple nettement plus efficace. Quelque temps après, ce même tir se voit doté de quelques rayons laser qui dilapident encore davantage d'adversaires en une seule fois. Toujours dans le même registre, vous pourrez, en prenant bien entendu l'option adéquate, utiliser également des bombes à têtes chercheuses qui suivront à la trace n'importe quel ennemi. Cette arme est très certainement la plus dangeureuse de toutes et la plus efficace.

La lutte acharnée se déroulera sur un total de sept ou huit niveaux qui vous feront, chaque fois, découvrir de nouveaux paysages encore inexplorés. Il est d'ailleurs dingue de voir l'amoncellement de débris qui traîne dans l'espace. Quelquefois assez technique, il faut zigzaguer entre les différents éléments de décors qui vous arrivent à la tronche. Dans la plupart des cas, Zero Wing est un jeu de bourrin dans la plus pure tradition des Shoot'Em Ups qui sévissent sur cette machine. Si vous désirez un Shoot'Em Up bestial, vous pouvez parfaitement opter pour la solution Zero Wing et vous ne serez pas vraiment déçu. Evidemment, si vous désirez un jeu plus gracieux, moins borné, inutile de s'attarder sur celui-ci. Largement moins impressionnant que les autres titres du même genre sur Super CD Rom, Zero Wing a tout de même le mérite d'être un jeu d'une bonne qualité, mais pas plus.

J'm Destroy

SUPER CD ROM
EDITEUR: NAXAT SOFT
GRAPHISME : 15
SON : 17
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 15
78%



DESERT STRIKE

SUPER NES
VERSION :AMERICAINE
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 17
SON : 18
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 18
88%



Sans rapport aucun avec les événements qui se sont déroulés il y a quelques mois dans une région désertique du Golfe Persique riche en pétrole, Desert Strike vous place dans la peau d'un commando d'élite des G.I américains. Après un briefing vous mettant au parfum de votre mission, vous voilà à bord de votre hélicoptère de combat, paré pour une lutte sanglante contre les défenses ennemies. A l'abord des côtes de la région à dévaster, vous êtes sur le pont d'envol d'une sorte de porte-avions. Les pâles de l'hélice commencent à tourner, vous êtes ready pour la première vraie mission de votre vie. Finis les temps des simulateurs où la mort n'était que broutille; cette fois-ci, si vous êtes touché, c'est la fin des haricots, toute votre famille vous pleurera à jamais.

Après votre envol qui s'effectue sans aucune difficulté, vous survolez la zone à risques. Très vite, vous avez compris de quoi il retournait lorsque deux ou trois individus, des tireurs isolés, vous canardent de leur mitrailler. Vous levez le levier de sécurité et commencez à inonder la région de vos feux. C'est beau. Les installations ennemies touchées éclatent de mille fumées quand vous les touchez. Les morts gisent sur le sol, agonisants. C'est grand. Pendant toute la durée du jeu, vous pourrez avoir accès à une carte géographique des lieux, vous permettant de connaître avec exactitude la position des points stratégiques à anéantir pour parvenir au terme de la mission et entrer de plain pied dans la confiance de vos supérieurs. Evidemment, chaque mission que vous aurez à effectuer sera différente. Ainsi, si au cours de la première vous devrez tout anéantir, dans la seconde, vous devrez détruire, en priorité, les installations des SCUD. Au cours de la troisième mission, vous devrez secourir des inspecteurs des Nations Unies, etc...
La réalisation de Desert Strike est exemplaire. Alors que les différentes missions se déroulent en trois dimensions isométriques, ce qui est rare pour ce style de jeu, on s'attend, en effet, à un jeu en trois dimensions surface pleine avec calcul arithmétique des déplacements et tout et tout, vous devrez sans cesse maintenir vos sens en éveil pour ne pas prendre une méga tôle dans la gueule. Dans la réalisation de ce titre, le truc le plus dément est très certainement le mouvement des pâles de l'hélicoptère, qui bougent à la perfection, comme l'hélicoptère d'ailleurs. Très riche dans son élaboration, Desert Strike l'est également dans son contenu. Un jeu très, très sympa.

J'm DESTROY

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



DEATH VALLEY RALLY

Si Road Runner ne vous dit rien, peut-être connaissez-vous davantage un dessin animé de la Warner, dans lequel le héros est une sorte d'animal complètement speedé de la tête, qui court partout et dont l'objectif est de fuir le coyote qui, sans cesse, voudra sa peau. Beep Beep pourrait d'ailleurs très bien être son surnom car à chaque instant, notre animal ponctue ses différentes actions d'un Beep Beep retentissant. Si Road Runner est un produit très original, il n'en demeure pas moins qu'il pourrait devenir le Sonic de la Super NES, ces deux titres ayant de nombreuses similitudes. Embringué dans une histoire à la mord-moi-le-noeud, vous devrez utiliser tous les stratagèmes possibles et imaginables pour vous débarrasser du coyote qui, du début à la fin de Death Valley Rally, vous coursera comme une bête qu'il est. En dirigeable, avec des catapultes, à chaque niveau le coyote inventera un autre moyen pour vous mettre en bouillie. Heureusement, vous ne l'entendez pas de cette oreille et votre agilité et votre perspicacité vous permettront de venir à bout de la dizaine de niveaux qui vous sera offerte au cours de ce jeu. Alors que vous faites tout votre possible pour vous échapper des griffes du vilain, vous serez, de temps en temps, agréablement surpris lorsque vous rencontrerez des petites graines qu'il faudra picorer et qui vous redonneront de l'énergie. En route, vous pourrez également tomber sur des drapeaux, lesquels une fois ici, bien haut, vous permettront de reprendre là où vous aviez perdu. Le plus important dans Death Valley Rally, est très certainement l'originalité du titre. Très proche de ce que l'on connaît du dessin animé, manoeuvrer Road Runner dans un dédale de labyrinthes qui scrollent dans tous les sens à une vitesse phénoménale est un véritable régal des sens. Tout bouge vite, tout bouge partout c'est cool, c'est class, c'est beau. Les scrollings, sur plusieurs plans, sont des modèles du genre; si tous les titres étaient aussi parfaits à ce niveau, on n'arrêterait pas de s'en enivrer. Du fait de la forme de Road Runner, assez longiligne et avec des grandes pattes, il est parfois assez difficile de savoir, lorsque l'on saute, si l'atterrissage sur une plate-forme se fera sans dommage. C'est assez galère au début, mais, au bout de quelque temps, on s'y habitue tout de même. Plongé dans le vif de l'action, on se prend vraiment la tête pour éviter les pièges tendus par le coyote. Rapide et dynamique, bourré de passages secrets, Death Valley Rally est un excellent titre sur Super NES.

J'm DESTROY





SUPER NES
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME : 18
SON : 15
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 18
90%

CHIKY CHIKY BOYS

MEGADRIVE

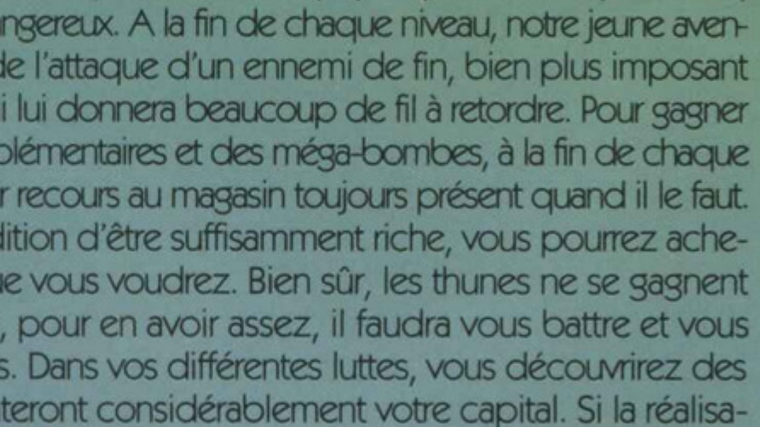
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 14
SON : 16
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 16

80%



Programmé à l'origine par Capcom, une référence, c'est Sega qui s'est chargé de la conversion de Chiky Chiky Boys sur Megadrive. Très largement inspiré par Wonder Boy, cette réalisation nous conte l'histoire d'un jeune homme, muni d'une petite épée tout pourrie, qui doit retrouver sa charmante amie, prisonnière d'un gros salopard qui ne rêve que de l'épouser. Comme vous êtes éperdument amoureux de la dite demoiselle; évidemment, vous n'entendez pas les choses de cette oreille et vous partez vers l'enfer pour retrouver cet amour perdu. Le monde de Chiky Chiky Boys est très enfantin. Nous sommes, en effet avec cette production, bien loin des réalisations qui essayent de coller à la réalité avec des mouvements super recherchés. Comme je l'ai déjà dit, le héros de cette aventure ressemble comme deux gouttes d'eau à Wonderboy, ce qui ne devrait pas déplaire aux amateurs de l'ex-petite mascotte de Sega. A travers une dizaine de niveaux, vous visiterez bon nombre de lieux enchanteurs qui vous feront vivre des aventures extraordinaires. Pour sûr, les ennemis que vous rencontrerez vous en feront voir des vertes et des pas mûres; même s'ils ne payent pas de mine, ils seront, à bien des égards, très dangereux. A la fin de chaque niveau, notre jeune aventurier devra se démêler de l'attaque d'un ennemi de fin, bien plus imposant que les précédents et qui lui donnera beaucoup de fil à retordre. Pour gagner de l'énergie, des vies supplémentaires et des méga-bombes, à la fin de chaque niveau, vous pourrez avoir recours au magasin toujours présent quand il le faut. Dans ce magasin, à condition d'être suffisamment riche, vous pourrez acheter à peu près tout ce que vous voudrez. Bien sûr, les thunes ne se gagnent qu'à la sueur du front et, pour en avoir assez, il faudra vous battre et vous battre, encore et toujours. Dans vos différentes luttes, vous découvrirez des coffres-forts qui augmenteront considérablement votre capital. Si la réalisation de jeu de plates-formes au scrolling multi-directionnel rappelle très largement celle de Wonderboy (décidément j'y tiens), il n'en demeure pas moins que ce titre est également tout aussi sympathique. Lorsqu'on y joue, on reste rivé à l'écran et l'on essaye sans cesse de progresser. Aussi, et malheureusement pour les grands amateurs de ce jeu de plates-formes, l'ensemble reste assez facile. Je conseillerai donc aux véritables professionnels du joypad de commencer directement le jeu au niveau le plus dur. Ceci permettra d'éviter bien des déceptions. Drôle et assez efficace, Chiky Chiky Boys est un jeu qui fleure bon la sympathie.

J'm DESTROY



VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

GROUPE Séquence news

n°1 du jeu Vidéo

Les Spécialistes News et Imports

Chaque mois
Toutes les **News**
Tous les **Imports**
Toutes les **Marques**
Tous les **Accessoires**
Tous les **Prix Bests**

SEGA
ATARI
NEC
Nintendo
SNK

Enfin, Tout Quoi !...

Séquence news
7, cours Gambetta
Tél : 78-60-33-60
LYON

Séquence news
21, Place Viarme
Tél : 40-35-42-42
NANTES

Séquence news
4, rue Lépante
Tél : 93-92-62-20
NICE

Séquence news
10, rue Noël Balay
Tél : 37-36-33-26
CHARTRES

Séquence news
Rue Conseil Général 18
Tél : 022/ 781-44-55
GENEVE

Séquence news
4, Pl Napoléon (Gal Empire)
Tél : 51-36-15-25
La Roche Sur Yon

Séquence news
3, rue du Puits Mauger
Tél : 99-31-11-26
RENNES

Pour tout renseignement ou commande téléphonez au magasin le plus proche de chez vous

JAMES BOND JR

SUPER NES

VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : TH.Q
GRAPHISME : 14
SON : 10
MANIABILITÉ : 12
ANIMATION : 13

65%

My name is Bond, James Bond... je suis le fils du célèbre agent spécial de sa royale majesté et, comme mon père, je voue ma vie à la liberté et je prends tous les risques pour détruire les plans des ennemis du monde. Ahh ouais, j'suis un mec cool moi, qu'est ce que vous croyez. J'suis pas aussi raffiné que mon papa, mais je m'en fous je vis des aventures démentes qui me conduisent toujours dans des endroits incroyables où je ne risque jamais ma peau. Comme je suis moche comme un crapaud qui vient de sortir de l'eau, je ne me tape jamais de nana comme mon vieux. Mais je m'en fiche pas mal car je m'éclate comme un fou. Une fois encore, on a besoin de mes services et, comme d'habitude, je ne me fais pas prier pour ratiboiser la gueule aux crétins qui me font face. Une organisation terroriste



SCUM a décidé de mettre le monde sans dessus-dessous afin de s'en emparer. Prévenu par les services de sa majesté, je prends mon hélicoptère de combat et décide de me battre pour mon pays. J'aurais peut-être mieux fait de m'abstenir ce jour-là, car rien n'est simple et l'organisation à laquelle je me mesure n'est pas une organisation à deux balles. Baraquée et balaise, tels pourraient être les qualificatifs pour décrire l'armement destiné à m'éliminer. Aussi, pour passer le cap de cette bataille aérienne, je vais avoir besoin de toutes mes ressources. Avec des bombes et des obus, j'arrive tant bien que mal à me frayer un chemin entre les arbres et les tirs ennemis qui m'arrivent dans la tronche de partout. J'ai bien du courage de continuer, mon hélicoptère est plutôt assez difficile à diriger, d'autant qu'un courant m'attire toujours vers la gauche. Après avoir niqué un gros vaisseau, je reprends mes cliques et mes claques et pénètre, à pied cette fois-ci, dans une construction pleine de serpents et d'animaux inamicaux. Bien que mon bras

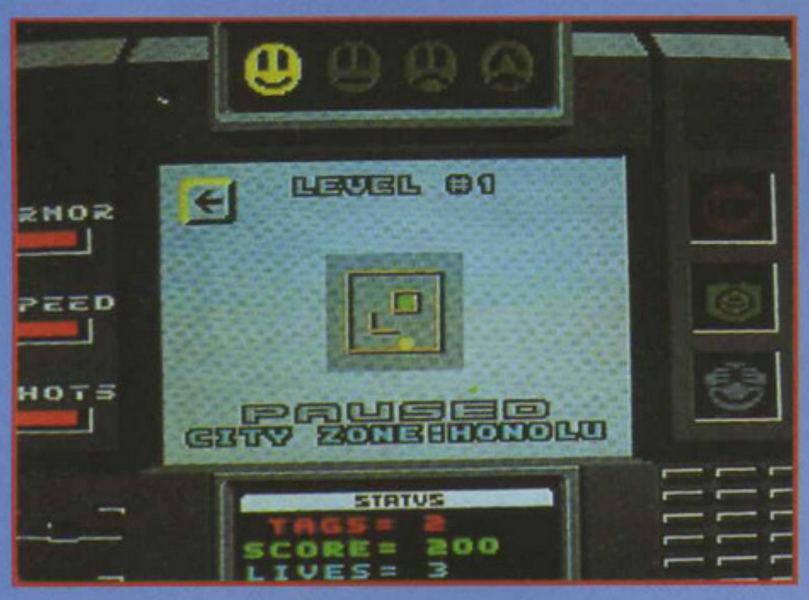


ne tremble pas une seule seconde, parfois, j'ai bien du mal à réduire ces bestioles à néant tant il est difficile de bien viser, et ce n'est pas avec mes petits coups de pied ridicules que j'arriverai à aller plus vite; contrairement à papa, je ne suis pas d'une souplesse remarquable. Après avoir vaincu ce labyrinthe plates-formique, je me retrouve dans une hors-board puis dans un vaisseau spatial, la classe quoi. Dommage, après une phase de jeu relativement bien exécutée, James Bond Jr tombe dans les abîmes du jeu plus que moyen. Partant d'une bonne idée, celle de rassembler jeux de plates-formes et jeu de tir en un seul jeu, la réalisation offerte ici par T.HQ, sombre. Le sprite principal, celui de James est d'une mocheté pitoyable et est également particulièrement difficile à manipuler. Bien souvent trop grossier au niveau graphique, James Bond Jr est un jeu moyen. Ni bon, ni mauvais quoi...

J'm DESTROY

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

FACE BALL



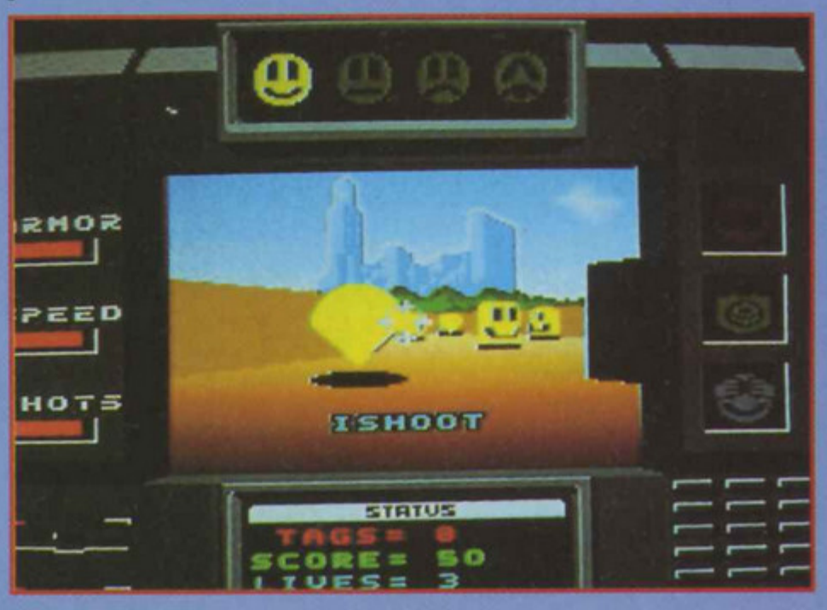
SUPER NES

VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : BULLET PROOF
GRAPHISME : 10
SON : 10
MANIABILITÉ : 12
ANIMATION : 12

50%

Il y a maintenant bien longtemps, lorsque les jeux sur micro étaient encore ceux pris en référence, une petite société avait réalisé Midi Maze, un titre complètement délirant où seize personnes pouvaient jouer simultanément par le biais de la prise midi. A l'époque, ce jeu était gigantesque et, pendant des heures, chacun s'éclatait comme une bête. Bullet Proof reprend l'idée à son compte avec Face Ball, mais cette fois-ci, seuls deux joueurs peuvent y jouer simultanément; autant vous dire que rien n'est pareil parce que l'intéret de Face Ball était justement de pouvoir délirer à plusieurs. Mais n'allons pas trop vite... Dans Face Ball, vous dirigez une sorte de petit Pac Man dans des labyrinthes en trois dimensions. Le but de la manoeuvre et donc le but de Face Ball, est de trouver l'adversaire qui, lui aussi, se déplace dans le même univers et de lui bourrer la gueule à grands coups d'armes dévastatrices. Ça fait mal, ça fait même très mal. Une fois repéré, il suffit de se mettre juste en face et de lui en mettre plein la bouille en essayant, dans le même temps, d'esquiver les tirs qui pourraient vous arriver sur le coin de la bouille. Cette phase de jeu est complètement inintéressante, car il est pratiquement impossible de voir quand on va se faire toucher où lorsque l'on touche son adversaire. Ce qui est, pour le moins, complètement nul. Avant le début des échauffourées, vous pouvez déterminer le type de labyrinthe dans lequel vous désirez évoluer. Certains simples, voire même ultra-simples, d'autres plus compliqués, ils sauront, de toute façon et quoiqu'il en soit, vous ennuyer un maximum. Déjà à deux, ce n'est pas vraiment très drôle, mais seul, Face Ball est encore plus mauvais et là, c'est carrément clair, ce jeu est nul à chier des boulettes de papiers par la bouche en reniflant des grains de poivre. Du début à la fin, on a beau essayer de s'y intéresser, rien n'y fait... on se trimbale, on tourne à droite ou à gauche, on avance, on recule et on s'emmerde comme un rat mort. D'autant plus que Face Ball est carrément moche. Graphiquement, ce jeu est d'une médiocrité honteuse (les dessinateurs devraient d'ailleurs aller se cacher) et ce n'est pas le son qui va racheter le tout. Bref, Face Ball est un jeu caca qu'il faut éviter.

J'm DESTROY



VU ET DISPO CHEZ ARKADOID

SWITCHBLADE II

LYNX
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 15
SON : 13
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 14
85%



Après le fameux Switchblade que l'on a tous connu sur micros et pour la plupart (comme moi !) fini, c'est avec une joie non dissimulée (YAAOOOOUUUUHH !!) que nous retrouvons les aventures de l'un des plus grands guerriers de tous les temps. Depuis l'époque, notre homme -car c'est un homme maintenant- qui se nomme toujours Hiro, est en proie à ce que l'on appelle l'effet de vengeance. Effectivement, qui aurait cru que 200 ans après leur premier affrontement, Havoc, l'incarnation du mal, retrouverait Hiro ? C'est lui qui réussit à vous maintenir en vie, en vous faisant ingurgiter de force une fiole de jouvence. Le désir de vous retrouver était tellement fort qu'il n'a pas hésité à vous défier de nouveau. On dit que la vengeance est un plat qui se mange froid, mais dans ce cas, c'est vraiment du surgelé ! Toujours est-il que l'heure du combat approche et que vous commencez à fourbir vos armes. Votre épée Ninja sera vraiment une arme redoutable pour occire vos adversaires extrêmement nombreux. Mais le plus dur sera certainement de vous retrouver dans tous les dédales de ces mondes, qui seront autant de labyrinthes où vous pourrez y laisser votre peau à chaque instant. Des monstres en tout genre seront présents au rendez-vous et se feront un plaisir de remplir leur mission, même s'ils doivent y laisser leur peau. Du moment qu'ils s'acquittent de leur tâche avec le plus grand sérieux, ils pensent que n'ayant plus rien à se reprocher, ils auront gagné leur billet pour l'au-delà ! Vous allez donc en mettre pas mal en charpie, que ce soit les gros ou les petits, les larbins ou les Boss. Tous subiront le même sort, jusqu'à l'affrontement final. Entre temps, vous aurez pris soin de ramasser l'argent jonchant le sol, ce qui vous permettra de vous fournir en armes dans les magasins que vous rencontrerez sur votre route. Doté de superbes graphismes et d'une animation remarquable, ce jeu est certainement l'un des meilleurs de sa catégorie lorsque l'on sait que le côté aventure est également très présent. C'est d'ailleurs ce qui me fait dire que vous n'êtes pas prêt d'en voir le bout, surtout en voyant les multiples sous-niveaux !

TRAZOM



Mieux que Bonaldi la Boutique de Joy

3615 JOYSTICK

Choix *BOU

TITANIA INFORMATIQUE

8 Rue Sainte Anne - 30900 NIMES
Tél : 66-62-37-40 - Fax : 66-62-37-28

LES CONSOLES & ACCESSOIRES

SUPER NINTENDO (US) avec 1 jeu au choix :	1290 F
ADAPTATEUR "AD 29" / "FIRE" (60Hz) :	120 F
2EME MANETTE :	149 F
SUPER SCOPE (US) :	459 F
MEGADRIVE (JP) avec SONIC :	789 F
GAME ADAPTATOR :	110 F
MANETTE PRO 2 :	125 F
MENACER :	570 F

GAME GEAR & GAME BOY UNIQUEMENT SUR CATALOGUE

LES CARTOUCHES DE JEUX

SUPER NINTENDO		MEGADRIVE	
TOP GEAR	399 F	AQUATIC GAMES	299 F
SUPER MARIO KART (US)	399 F	DRAGON'S FURY	350 F
DINO CITY	415 F	ALIEN 3	350 F
F1 ROC	415 F	TWINKLE TALE (JP)	355 F
LEMMINGS	415 F	GREENDOG	360 F
PRINCE OF PERSIA (JP)	415 F	SUPER HIGH IMPACT	365 F
WINGS II	415 F	LEMMINGS	375 F
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	415 F	PREDATOR II	375 F
NCAA BASKETBALL	435 F	LHX ATTACK CHOPPER	385 F
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	435 F	SPLATTERHOUSE II	415 F
ROBOCOP III	435 F	WONDER BOY V	415 F
TOTUES NINJA IV	445 F	NHPLA HOCKEY 93	415 F
STREET FIGHTER II (JP)	650 F	BULLS VS LAKERS	415 F
STARS WAR (JP)	TEL .	WORLD TROPHY SOCCER	415 F
OUT OF THIS WORLD	TEL .	JOE MONTANA 93	425 F

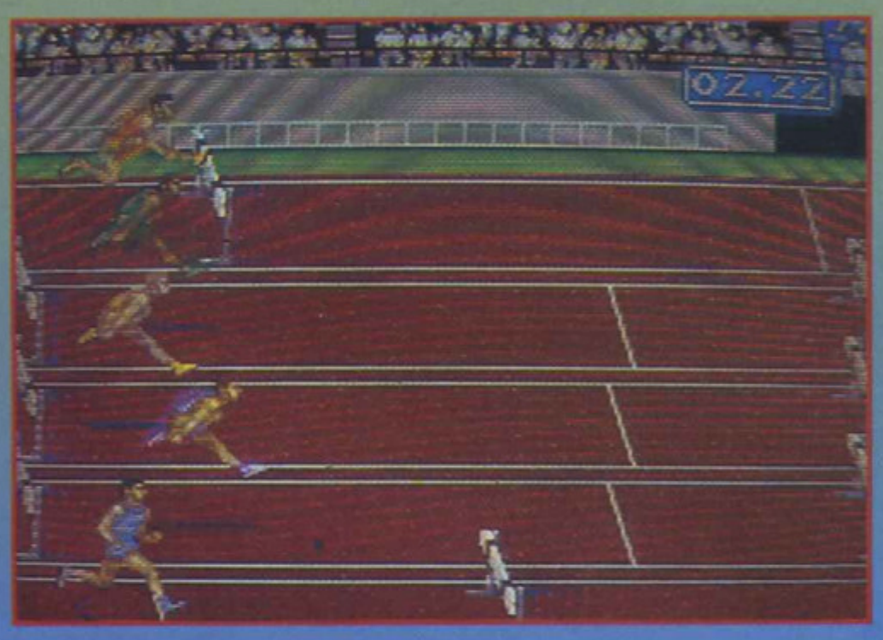
REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !!!
ARRIVAGE PERMANENT DE NOUVEAUTES.
CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE.
Nous sommes également revendeur micros !!!
Commande sur papier libre. Envoi en Colissimo.
JEUX : 30 Frs - CONSOLES : 70 Frs - Autres, nous consulter.
Crédit sans frais sur 4 mois, à partir de 1500 francs d'achat.

POWER SPORTS

PC ENGINE
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 14
SON : 14
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 16
89%

Il est de plus en plus rare de voir des jeux en carte sur PC Engine, alors, lorsqu'on en tient un, on y tient, on le regarde sur toutes les coutures et, lorsqu'en plus, il est du niveau de Power Sports, on y joue et c'est bien là l'essentiel. Ce n'est pas la première fois que l'on découvre sur console un jeu adapté des Jeux Olympiques. Sur Megadrive, par exemple, on avait déjà eu Olympic Gold qui nous avait enchanté, alors imaginez notre tête lorsqu'on s'est aperçu que Power Sport comportait en tout dix-huit épreuves! Non, vous ne rêvez pas il y a bien dix-huit épreuves dans cette simple petite cartouche un record. Sur la piste d'athlétisme, dans le stade, dans l'eau de la piscine, au ball-trap, vous allez devoir vous mesurer aux plus grands sportifs de notre époque pour montrer à la face du monde que vous aussi, vous n'êtes pas un blaireau et que vous aussi, vous êtes capable de vous dépasser et de vous transcender pour hisser votre nation sur la plus haute marche du podium. Dans la piscine Olympique, pas moins de cinq épreuves seront proposées. Du cent mètres nage libre auc deux cents mètres quatre nages, retenez bien votre souffle, expirez et inspirez au bon moment, prenez le bon rythme pour ne pas vous faire larguer et partez en tête. Stressante et angoissante à souhait, cette épreuve, tout comme celles du sprint ou des courses d'endurance, est nerveusement incroyablement difficile à supporter. Après un petit tour de piscine, vous pourrez également participer à un concours de lancer: le javelot, le disque et le marteau seront cette fois-ci au rendez-vous. Comme pour la natation ou les courses de sprint, une parfaite cadence et une parfaite cohésion des mouvements du sportif seront nécessaires pour atteindre les sommets.





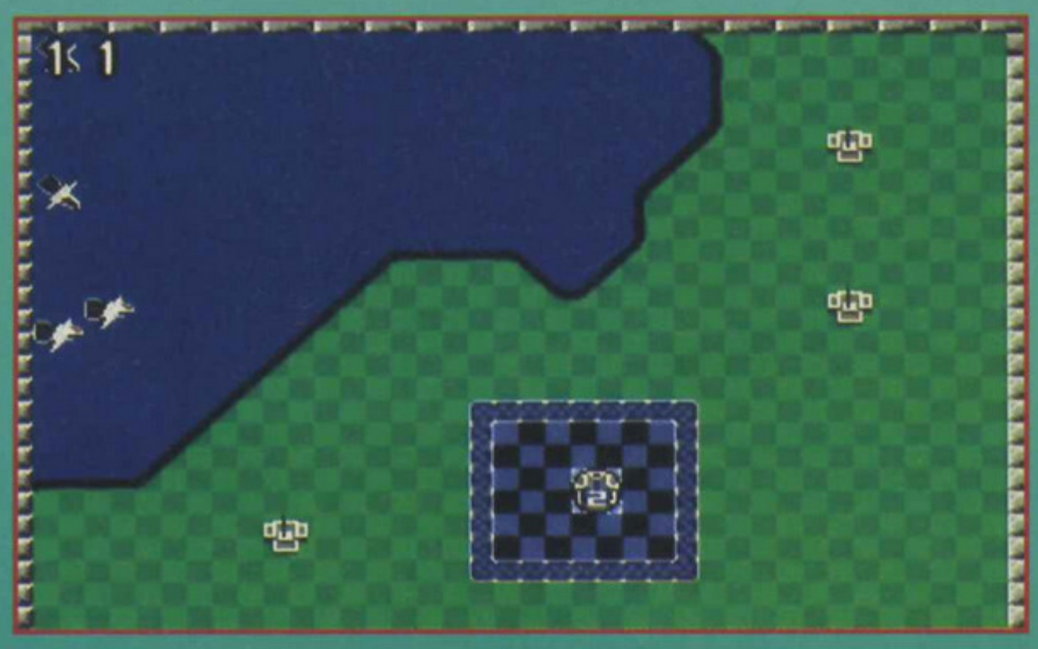
Dans les épreuves de tir à l'arc ou fusil, la qualité primordiale pour une bonne réussite est, sans aucun doute, la précision et la concentration. Dans Power Sports, rien n'est facile. Et c'est sans doute pour cela que ce jeu me plaît tellement. En effet, au début on ne réussit rien, ou plutôt pas grand-chose et c'est après plusieurs heures d'entraînement que l'on arrive à s'incruster parmi les meilleurs. Outre la grande, l'énorme, l'extraordinaire diversité des épreuves, le second point super positif de Power Sports est, sans aucun conteste, la possibilité de jouer à cinq simultanément. Déjà tout seul, je vous l'assure, on s'éclate vraiment, mais alors à cinq c'est le délire le plus total et on se fend la poire comme jamais. Même si les graphismes sont un petit peu fades, l'intérêt de Power Sports est tellement important que l'on fait fi de tout le reste. Un super jeu, super agréable mais très pénible pour les joypads.

J'm DESTROY

RAMPART

Seigneur. Roi dans un château fort. N'est-ce pas là l'un de vos rêves les plus intimes? Si, si inutile de mentir, je le sais. Aussi, si le principe de Rampart va vous permettre d'atteindre ce but, ce jeu va également vous permettre de devenir carrément empereur de toute une région. Et ça, il ne faut pas le manquer. Au départ, bien sû,r votre royaume n'est pas très grand et constitué seulement de deux ou trois canons. Une fois ceux-ci mis en place à l'intérieur de votre château, une première vague d'attaque venue des mers, apparaît. Aussi rapidement que possible, vous devez déplacer le curseur qui sert de viseur, sur les navires ennemis afin de les couler pour qu'ils n'aient pas le temps de tirer et détruire ainsi vos fortifications. De toute façon, n'ayez aucune crainte, ces saletés d'envahisseurs verreux arrivent toujours plus ou moins partiellement à mettre vos défenses à mal. Après une trentaine de secondes de combat, c'est au tour de la phase de réparation des dommages et de la reconstruction de faire son apparition. Cette phase est sans doute la plus importante, car elle induit toute la suite des évènements. En effet, plus votre château se reconstruit rapidement, plus vous pouvez ériger de nouveaux ramparts pour augmenter votre territoire et le nombre de vos canons. Vous l'avez compris, plus vous avez de canons, moins vous êtes vulnérable et plus vos progresserez au coeur de Rampart. La rapidité est donc un facteur primordial dans votre réussite de conquête et de grandeur. Contre l'ordinateur, on prend déjà beaucoup de plaisir à Rampart. Contre un joueur "humain", c'est bien évidemment encore mieux. Il faut user non seulement de rapidité, mais également de lucidité et construire aux endroits stratégiques. Bref, c'est super cool. Si, pendant l'action, Rampart ne souffre d'aucun ralentissement, les boulets que l'on balance dans la gueule de l'autre, même s'ils sont nombreux, avancent vite et bien; par contre, les graphismes sont plutôt carrément moches et d'une simplicité magistrale. Pas vraiment super au niveau de sa réalisation, c'est surtout grâce à son intérêt que ce titre a séduit. Sous ses allures de Wargame, on a bien des difficultés à s'échapper de Rampart, jeu moche mais qui accroche. **J'm DESTROY**





MEGADRIVE
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 10
SON : 12
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 13
80%

SKULJAGGER

SUPER NES
EDITEUR: AMERICAN SOFTWORKS
GRAPHISME : 15
SON : 13
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 13
69%

Sous ses grands airs de jeu révolutionnaire comme l'indique la doc de Skuljagger, ce jeu pète largement plus haut que son cul si vous me permettez l'expression. Nous sommes en plein coeur d'un conflit pirates, où un infâme tyran a subtilisé l'épée de notre brave héros.



Cette épée était pour lui bien plus qu'une simple petite épée toute ridicule, comme celle qu'il utilisera dans la suite de cette aventure. L'épée de Skuljagger est une sorte de mythe un peu comme celle de Damoclès ou de L'Excalibur de notre bon vieux roi Arthur. Alors, autant vous dire que la rage prend aux tripes lorsqu'un objet aussi sacré que celui-ci s'envole dans la nature. Bien décidé à remettre le grappin dessus, vous êtes parti, une nouvelle fois, à l'aventure dans des contrées lointaines, où l'avenir -votre avenir- ne tient qu'à votre seule capacité de surmonter les épreuves auxquelles vous serez confronté. Cela tombe bien car Skuljagger est un jeu d'action au scrolling multi-directionnel qui vous fera voir du pays. L'action se déroule sur vingt et un niveaux et vous entraînera, tour à tour, dans des cavernes magiques, sur le ponton d'un navire pirate pendant une prise d'assaut, dans des temples mystiques, etc..., etc... Si le nombre de niveaux de Skuljagger est assez important, il existe également une cinquantaine de niveaux secrets que vous devrez découvrir tout au long du jeu. De ce fait, son environnement est assez gigantesque, mais cela ne suffit pas pour en faire un bon jeu. Effectivement, lorsqu'on entame une partie, on retombe vite de haut. Bassiné par une doc qui n'arrête pas de nous prendre la tête comme quoi ce titre est l'un des meilleurs jeux du monde nous laisse plutôt sur les fesses. Car dans Skuljagger, il n'y a rien, vraiment rien de bien palpitant. Les scrollings multi-directionnels sont saccadés et l'animation des divers protagonistes, pour le moins assez ridicule, surtout devant les super productions que la Super NES est capable de nous montrer. Au niveaux des armes, ce jeu est assez étrange, mais original. En collectant des fruits, le héros Skuljagger peut construire des bulles de chewing-gum qui lui permettront de s'envoler dans les airs ou de rebondir. Avec son épée, il crèvera ses adversaires sur place. Il pourra également récupérer quelques options en ouvrant certains coffres aux trésors, traînant ça et là, au gré de son parcours. Pas franchement jouissif, Skuljagger est un jeu d'action/aventure décevant qui ne devrait pas vous enthousiasmer plus qu'il ne nous a plu.

J'm Destroy

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



SUMMER CARNIVAL 92

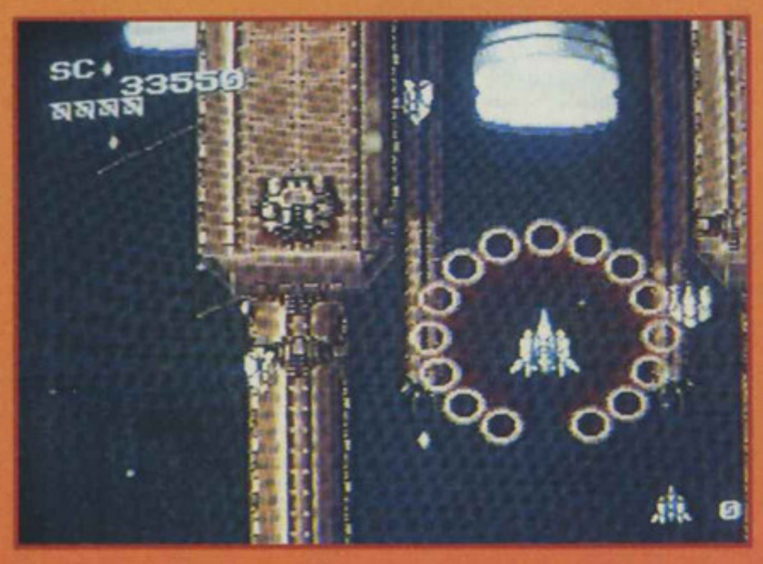
SUPER CD ROM
EDITEUR: NAXAT SOFT
GRAPHISME : 17
SON : 17
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 17
50%

Sous des aspects de Gunhed et des suivants, qui restent des références en la matière sur cette machine, même si ces derniers ne sont pas en CD Rom, Summer Carnival 1992 est un Shoot'Em Up à scrolling vertical dans la lignée des meilleurs. Le seul problème ici, réside dans le fait que ce titre ne comporte pas de fin, à moins que je ne me plante complètement, ce qui est toujours possible. Ce titre, basé autour d'un jeu de tir hyper nerveux, n'est autre qu'un jeu créé pour un concours au Japon. Je m'explique. Sous ses allures d'excellent jeu, où les sprites explosent de partout et où la vitesse de votre vaisseau peut être modifiée à volonté (enfin presque), le but de Summer Carnival 92 est de détruire le maximum d'ennemis en un minimum de temps. Bref, ici il s'agit d'être efficace. On n'a pas le temps de s'attarder sur la beauté des graphismes ou sur la féerie des sons qui dijoncteraient n'importe quelle oreille de sa cavité, il faut tirer, tirer et tirer encore sur tout ce qui bouge. Là où Summer Carnival devient franchement étrange c'est que toutes les parties s'effectuent en un temps limité. C'est-à-dire que vous soyez bon ou mauvais, que vous soyez agile ou non, cela n'a aucune importance, vous n'irez jamais plus loin que ce qu'ont décidé les programmeurs, ce qui est très frustrant.

En fait, le seul intérêt, de Summer Carnival est de faire des concours entre copains. Entre des chips et des verres de Coca, vous prenez le joypad et vous essayez de faire le plus gros score possible. Je veux bien que cela soit marrant pendant une ou deux soirées, mais bon, il ne faut pas abuser et il ne faudrait pas non plus que les éditeurs, en l'occurrence Naxat, nous prennent trop pour des vaches à lait car au niveau programmation, dans ce titre, il n'y a absolument rien, même rien du tout. Pour résumer, on prend un niveau de Gunhed et fini basta c'est tout, on n'en parle plus, termino, ciao, bonsoir, vous avez claqué des thunes et c'est bien fait pour vous. Moi, personnellement cela ne me dérange pas trop, le jeu, je ne l'ai pas acheté, mais bon, si vous voulez un conseil: ne tournez même pas la tête en direction de Summer Carnival, vous ne pourriez qu'être déçu. Et être déçu dans une vie déjà courte, c'est vraiment galère. C'était mon quart d'heure de philosophie. Je vous souhaite bien le bonsoir!

J'm Destroy



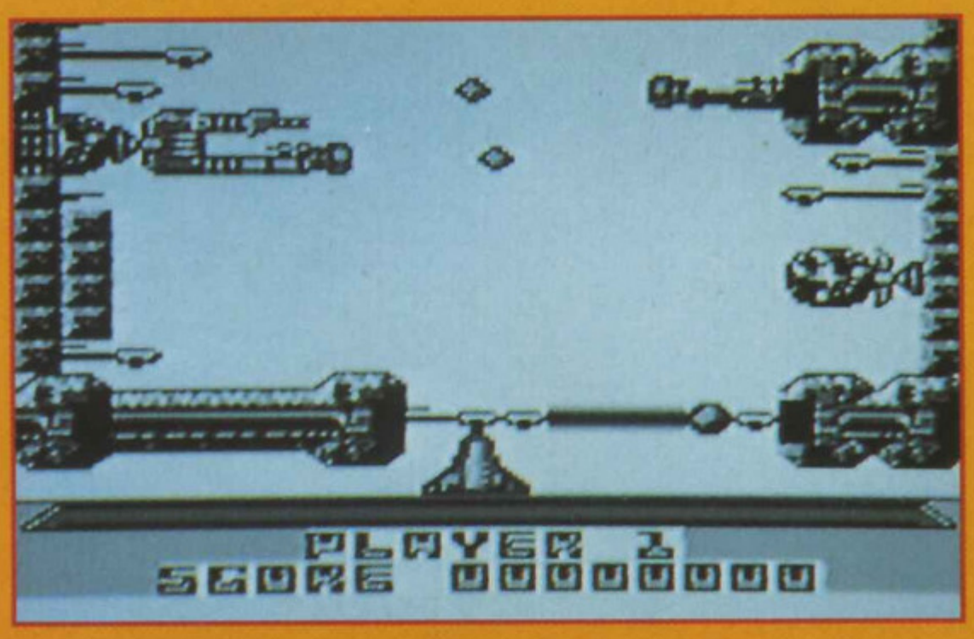


XENON 2

GAME BOY

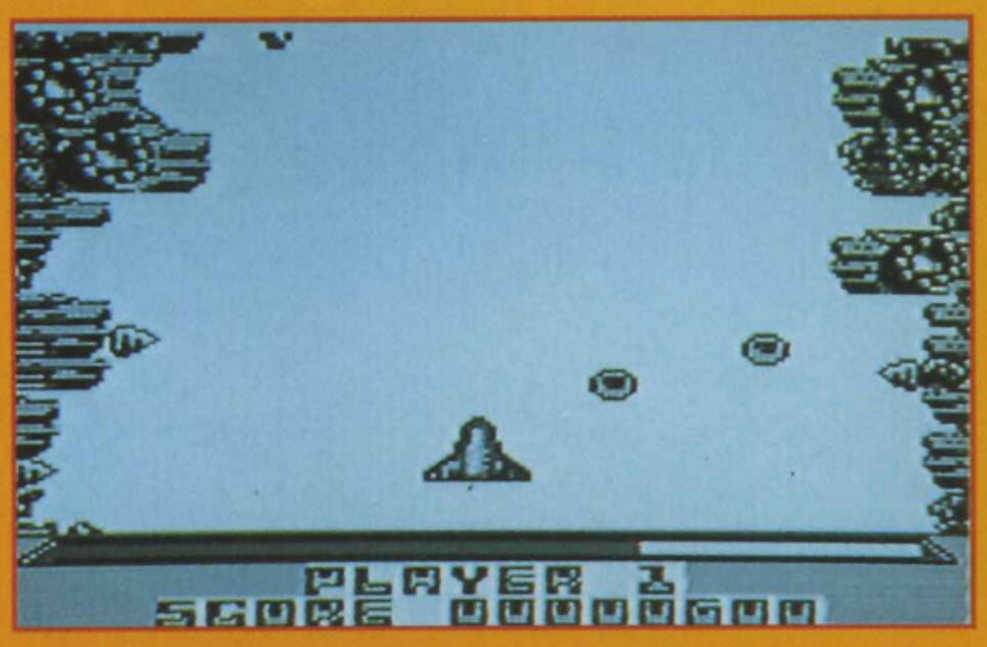
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : MINDSCAPE
GRAPHISME : 14
SON : 14
MANIABILITÉ : 13
ANIMATION : 13

69%



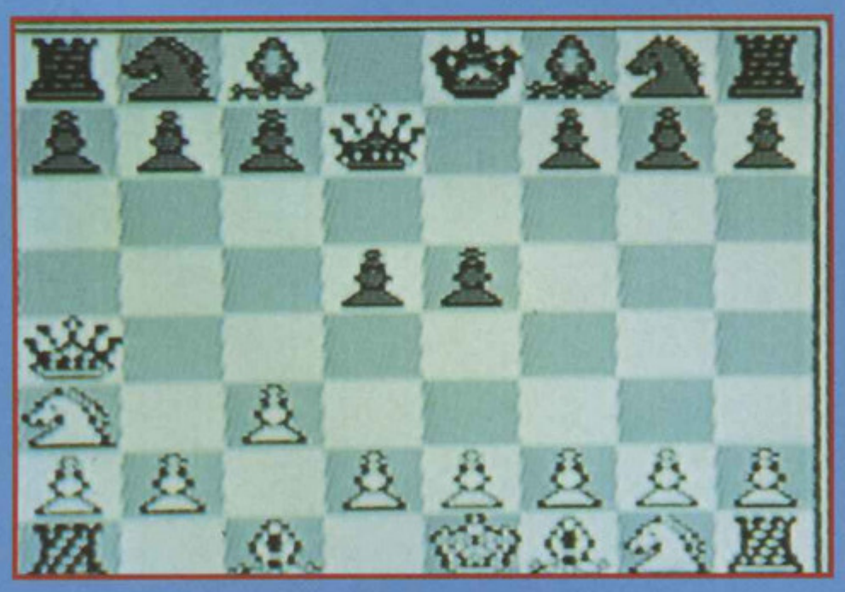
Les Xenites, cela vous dit quelque chose? Vous allez pourtant en bouffer jusqu'à l'indigestion! Ce sont vos ennemis dans Xenon 2. Ils sont méchants, horribles et déterminés à se débarrasser une fois pour toute de la race humaine. Il faut dire qu'ils ont déjà tenté le coup il y plusieurs millions d'années et qu'ils s'étaient lamentablement plantés! Alors, l'heure de la vengeance a sonné. Et ça tombe sur qui? Sur Bibi, le testeur à la mode qui ne recule devant aucun sacrifice pour vous renseigner sur les jeux Game Boy! Même tester des trucs nuls et non avenus pour une si petite console, qui ne peut ingurgiter des jeux demandant autant de graphismes que ce Xenon 2, initialement créé sur micros. Ce jeu avait surpris lors de sa sortie, tant la beauté des graphismes, les couleurs et le nombre de sprites étaient impressionnants. Le nombre de scrollings différentiels faisait oublier la lenteur de l'animation, et le système d'armement évolutif rendait ce shoot-them-up intéressant. Ce dernier détail est peut-être la seule chose qui soit restée pour la conversion Game Boy. On retrouve, en effet, cette horrible impression de lenteur, de pédaler dans la choucroute intergalactique, une horreur! Et comme tous les avantages des versions micros ont été gommés à cause des capacités techniques quand même limitées de la portable, on se retrouve avec un jeu qui n'a pas beaucoup d'arguments pour lui. Les décors de fonds, secondaires et différentiels, ont disparu, les couleurs sont devenues restreintes et limitées (ce qui est normal en trois niveaux de gris) mais l'on retrouve la lenteur du déplacement! Par contre, on récolte toujours des pièces pour acheter de l'armement, dans les magasins situés un peu partout en milieu de stages. Un shoot-them-up qui n'amusera pas grand monde, à part les dosés du genre.

OLIVIER



VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

4-IN-1 FUN PACK



GAME BOY

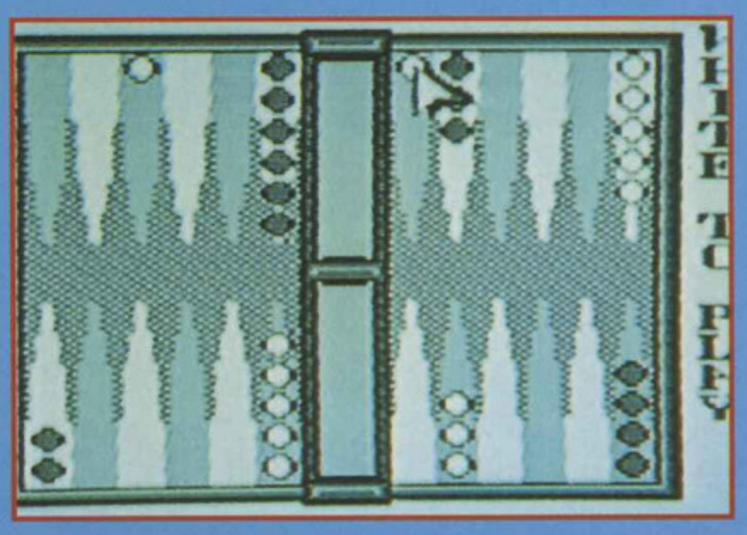
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : INTERPLAY
GRAPHISME : 11
SON : 14
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 11

84%

Interplay cartone bien en ce moment dans le monde des consoles, et c'est sur Game Boy que l'on retrouve l'un de leurs produits que l'on salue au passage (tout à fait!) Complètement destiné aux accros de la réflexion (ça existe aussi dans le monde des consoles, tenez, AHL par exemple), 4-IN-1 propose quatre jeux différents pour la même cartouche. Et là, j'entends tous les autres joueurs (ceux qui ne juraient que par l'action) ramener leur fraise: "comment, quatre jeux pour le prix d'un, mais c'est vachement intéressant, ça fait 50 balles le jeu". Et pas n'importe quels jeux en plus, on retrouve les quatre jeux de réflexion sur plateau les plus répandus au monde. Vous allez donc pouvoir jouer à Sargon, un jeu d'échec, ma foi, assez balaise et proposant toutes les options qu'on aime à utiliser lorsque l'on joue sur support informatique. On peut choisir le niveau de difficulté parmi six, rejouer des coups, demander de l'aide, etc...

Pour ceux qui préfèrent les dames, no problemo comme dirait le T-800, que l'on salue au passage (heu, tout à fait!) Checkers propose un mini jeu de dames puisque le damier a été diminué. Toutes les options précédentes (celles de Sargon pour ceux qui sont un peu paumés et que nous saluons au passage) sont présentes et vous devrez lutter dans les niveaux de difficulté supérieurs pour gagner.

Une fois de plus, les super fortiches se débarrasseront de l'algorythme assez facilement, mais je rappelle aux râleurs qu'il y a quatre jeux, et



des fortiches, dans ces quatre jeux, il y en a beaucoup moins dans le monde... Pour ceux qui veulent changer un peu des jeux classiques, vous pourrez vous taper une partie d'Othello-Reversi ou de Backgammon. Le jeu est bien présenté, les graphismes et l'animation, on s'en doute, sont simplistes mais c'est la maniabilité qui donne au jeu toute sa valeur, un grand moment sur Game Boy. Une cartouche inévitable pour ceux qui aiment le calme.

OLIVIER





"DECOUVRE MES SERVICES AU 47 79 23 45 ET TU SERAS PLUS FORT !"











TEQUILA



Pour ceux qui en veulent toujours plus, SEGA propose de nombreux services. Au (16 1) 47 79 23 45, Maître SEGA te donne tous les conseils et astuces sur ses jeux. Sur le 3615 SEGA, tu découvres des infos, des astuces et tu peux même gagner des cartouches de jeux. Avec la SEGAVIDEO N° 2, Maître SEGA te présente ses meilleurs jeux et ses dernières nouveautés sur cassette VHS. Grâce à MEGAFORCE, le magazine officiel des jeux SEGA, tu peux tout savoir sur l'actualité. Si ton control pad ou ton cordon péritel te lâche, tu peux les commander par courrier grâce au SAV SEGA. En entrant dans le CLUB SEGA, tu peux devenir un Segamaniaque privilégié... Alors pour tout savoir, appelle directement Maître SEGA et son équipe au **(16 1) 47 79 23 45.**

SEGA

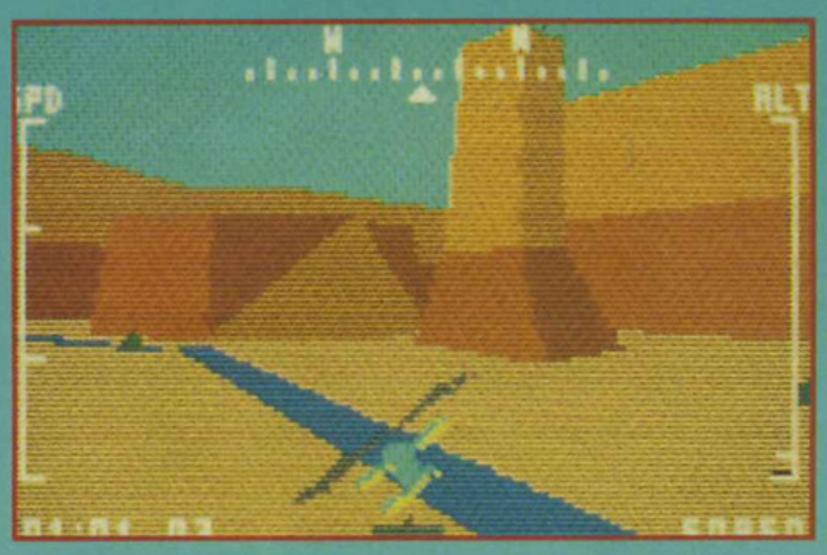
C'EST PLUS FORT QUE TOI.

STEEL TALONS

LYNX
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 13
SON : 11
MANIABILITÉ : 14
ANIMATION : 15
71%

Après la Guerre du Golfe, on pensait tous que le monde allait enfin connaître une vie paisible. Que les hommes allaient enfin vivre dans une totale liberté d'esprit, de joies, de plaisirs, qu'ils pourraient enfin accomplir leurs rêves. La vie, quoi! Que nenni mes aïeux, nous étions vraiment à des années lumière de nous douter que la Terre des hommes allait une nouvelle fois plonger ceux-ci dans un autre chaos (K.O? AH! O.K.!) Mais cette fois, plus encore que les guerres précédentes, on craignait, et à juste titre eu égard aux "progrès" dans le domaine du nucléaire militaire, que la Planète bleue ne vive sa dernière heure. Que nenni (n°2!) les Hommes, dont les terres étaient envahies une nouvelle fois, avaient





découvert l'antidote qui allaient les sauver d'une façon radicale. Ils n'enverraient qu'un seul homme, vous, à bord d'un seul engin, un hélicoptère, le vôtre! Cela peut paraître gros mais c'est comme ça, un point c'est tout. Donc, à bord de la bête, vous allez d'abord devoir vous entraîner, en suivant un parcours dessiné aux faisceaux lasers, dans lequel suivre une trajectoire précise et tirer sur des cibles mobiles ou non sera un véritable test pour vos nerfs et votre réputation. Tout cela devant être exécuté en un minimum de temps! On vous dit que l'on veut une guerre éclair, sans aucun mort dans votre camp. Celui des gentils, évidemment! Parce que pour les méchants, le rôle est déjà pris, et cela se passe en face. Allez, trêve de plaisanterie, passons aux choses sérieuses. Voici venu le jour des deux premières missions. Vous aurez pour but de détruire des tanks, des réservoirs, et si vous apercevez des ennemis volants, ne vous faites pas prier et abattez-les sur le champ! Ne "rasmottez" pas trop quand même! Avec vos missiles téléguidés, vos roquettes et votre mitrailleuse, vous aurez de quoi vous amuser! D'autant que la gestion de la 3-D est très bien rendue et que le maniement de l'engin est réaliste. Le seul point faible est, me semble-t-il, l'environnement sonore qui ne risque pas de vous rendre sourd. A part ça, c'est une assez bonne réussite!

TRAZOM

PINBALL JAM

LYNX
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 14
SON : 13
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 14
82%

Enfin, les programmeurs de chez Atari se sont décidés à nous sortir un jeu de flipper. Les inconditionnels de la bille d'acier qui passent tous les Dimanches après-midi (si, si, j'ai les noms!) dans les salles de jeux, vont enfin pouvoir jouer à leur jeu favori sur notre chère petite Lynx. Quand je dis "petite", je pense évidemment à la taille, parce que pour le reste, je suppose que vous commencez à comprendre. Ce flipper est très bon dans sa conception, c'est-à-dire que tout d'abord, vous pouvez jouer sur deux "flips" différents, le niveau Police, et le niveau Elvira. Mais oui, bien sûr, vous la connaissez. Il s'agit bien de la Reine de la Nuit et de l'Horreur en règle générale. Vous pourrez d'ailleurs entendre sa voix digitalisée, juste avant de vous lancer dans la bataille. Un peu d'encouragement



n'ont jamais fait de mal à personne! Et puis la Maîtresse des Ténèbres est vraiment imprévisible, alors.. Dans ce flipper, vous pourrez donc tout faire, dans le cadre de ce jeu, bien sûr. Le but du jeu étant de faire un high-score, et pour cela, d'éclater toutes les targettes devant vous. Cela vous permettra d'ouvrir des rampes, dans lesquelles vous devrez propulser la bille afin d'atteindre la cible du fond, ce qui pourra vous faire gagner des milliers de points. Bref, vous avez compris comment se passe le procédé. Il faut vraiment



passer pas mal de temps sur le jeu pour essayer d'inscrire votre nom dans le top ten. Cependant, avec un peu d'entraînement, vous réussirez certainement. Ce jeu ne vaut que si vous daignez vous pencher assez sérieusement dessus. Car tout ce que vous devez faire, c'est observer le chemin que votre bille doit parcourir, pour pouvoir le reproduire à l'aide de vos flips. Tiens, pendant qu'on en parle, je n'ai jamais vu de flips aussi grands. C'est vraiment pratique mais pas forcément plus facile pour autant. En attendant, je peux vous dire que les graphismes sont très fins et qu'ils permettent de distinguer tous les détails du plateau, ce qui s'avère très important pour bien comprendre toutes les subtilités du jeu. La maniabilité est, elle aussi, à la hauteur et le fait de pouvoir bouger le flipper est aussi une option bienvenue.

TRAZOM

PAS D'ACCESSOIRES SANS AUDIOSONIC

Quickjoy

SV 131 SUPERSTAR

Super maniabilité, Super performance





SV 133 MEGASTAR

Pour les Mégadestructeurs.
Pour droitier ou gaucher.
Existe aussi en version
JUNIOR SV 135

AMIGA - ATARI - AMSTRAD

SV 203 KIT PC

Stick PC SV 202
Carte PC SV 210
(SV 202 & SV 210 sont aussi vendus séparément)



SV 227 TOPSTAR PC
LE MUST SUR PC



PC et COMPATIBLES Existe aussi en version AMIGA - ATARI - AMSTRAD - SV 127 TOPSTAR

SV 334* PROPAD

Pour SUPER NINTENDO
Existe aussi en version SEGA
8/16 bits SV 434* PROPAD SEGA



SV 329 FOOTPEDAL

NINTENDO
Un complément à votre manette.
Entièrement programmble pour simulateurs, shoot them up, etc....
Existe en version AMIGA, ATARI, AMSTRAD, SV 129 FOOTPEDAL et aussi
SEGA SV 429 FOOTPEDAL SG



SV 433* MEGASTAR SEGA

Pour SEGA 8/16 bits



SV 333* MEGASTAR NINTENDO



SV 336* PROPAD PROGAMMABLE

Le MUST sur console NINTENDO



CONSOLES DE JEUX VIDEO

SV 906* HANDY SOUND

Ecouteurs stéréo à enrouleur (adaptable sur GAME BOY)





SV 907* HANDY BOY TOUT EN 1....

Ampli stéréo, 2 haut parleurs, 2 éclairages, loupe réglable stick de direction, 2 larges boutons de tir et ... UN LOOK D'ENFER.....
(adaptable sur GAME BOY)



SV 900* TURBO CHARGER

KIT Alimentation et chargeur de batteries.
Trés haute performance. Secteur ou allume-cigare.
Version de base avec accus 700 ma Autonomie sur console en monochrome 12 heures, en couleur 2 heures. Avec accus 1400 ma (option): respectivement 24 hs & 4 hs.
COMPATIBLE AVEC CONSOLES PORTABLES NINTENDO - SEGA - SUPERVISION

AudioSonic

SUPERVISION

Quickjoy et Supervision sont distribué par:
Audiosonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99 93203 ST DENIS Cedex

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés

* Disponible en septembre 1992 + de 30 modèles à cette date.

NOTA: Caractéristiques communes des modèles de QUICKJOY ci-dessus:
Micro -switches PRO (trés hautes qualités)
Tir manuel ou automatique (1 mode, 2 modes, réglable ou programmable)
(sauf footpedal, complément du joystick)

AMIGA, ATARI, AMSTRAD, NINTENDO, SEGA SONT DES MARQUES ET MODELES DEPOSES. GAME BOY EST UNE MARQUE DEPOSE DE NINTENDO AMERICA, INC.

FINAL FANTASY

SUPER NES

VERSION : AMERICAINE
EDITEUR :SQUARE SOFT
GRAPHISME : 12
SON : 15
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 13

77%



Dans un pays lointain, se dressait la Focus Tower. Il s'agissait d'une tour immense, où l'on faisait du commerce et où l'on partageait sans crainte ses connaissances. C'est alors que des créatures maléfiques, envoyées par une puissance inconnue vinrent envahir le lieu.

Ces monstres démoniaques s'emparèrent des quatre Joyaux de la Terre, des pierres qui, grâce à une ancestrale magie, maintenaient la région en paix et assuraient la fertilité des champs. Il dérobèrent aussi les pièces permettant d'ouvrir les portes de la tour, de façon à ce que son entrée soit à jamais interdite à tous. La tour isolée et démunie de ses Joyaux, la région sombra dans un infernal chaos! Mais (roulements de tambours, que les trompettes sonnent!) une fois encore, vous vous trouvez dans le coin! Votre sixième sens et votre goût pour l'aventure vous poussent à partir relever le défi! Retrouver les quatre Joyaux et les pièces? Facile!

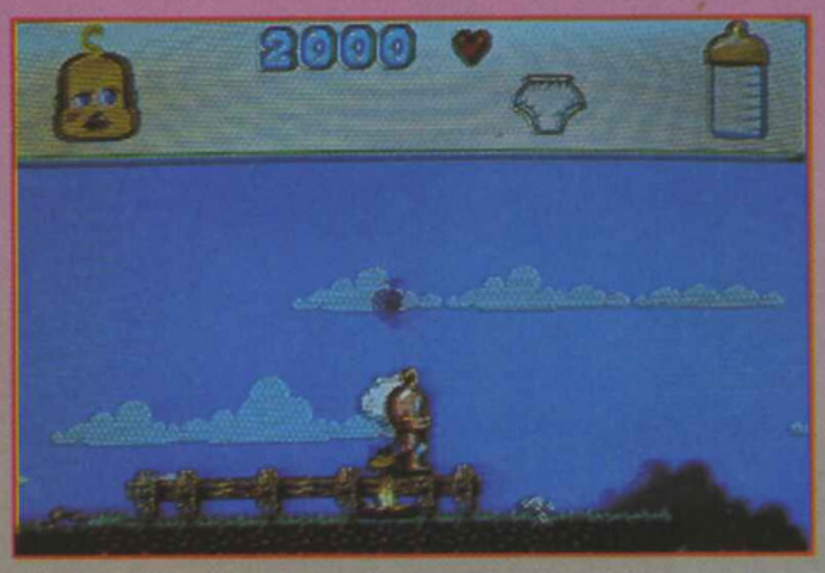
Effectivement, on ne peut pas dire que Mystic Quest soit l'archétype du jeu "de rôle" (les guillemets ont leur importance!) difficile. On pourrait presque se plaindre d'avancer si rapidement sans rencontrer trop d'embûches insurmontables. Il faut aussi regretter cet aspect de jeu centré autour des combats. L'histoire reste d'une importance mineure, ce qui est dommage avec un jeu tel que celui-ci. Les combats se succèdent et il y a même certains endroits où il ne faut que combattre pendant dix tours, pour obtenir un objet! Un combat ça va, cent cinquante... tout comme pour Final Fantasy II, les graphismes ne sont que de qualité moyenne. Il faut toutefois signaler que les musiques qui accompagnent le jeu ne sont pas mal du tout, et que, même si elles manquent de variété, elles ont une pêche d'enfer! Verdict: un jeu sympa, très bien si on se le procure d'occasion à moins de 300 francs. Plus cher, on peut sérieusement hésiter.

T.S.R.



BABY JOE

Quand on est parents, la moindre des choses est de s'occuper de sa progéniture. C'est l'une des règles essentielles de la vie que faire attention à ses enfants et les préserver de tous les dangers que la nature peut comporter. Oui, mais voilà, certains parents ne sont pas très développés et se désintéressent complètement de la vie de leurs mômes, fussent-ils des nouveaux-nés adorables. Alors que toute la famille partait pour un pique-nique champêtre au bord d'une petite rivière, ne voilà-t-il pas que, dans la peau du bébé, vous décidez de voler de vos propres ailes et de faire la nique à vos parents qui vous terrorisent. Dur Dur d'être un bébé dans ses conditions. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous voilà donc dans la nature, face à vous-même, pour vous échapper des innombrables dangers qui jonchent cette nature diabolique.



Bien enfoui dans sa couche-culotte, Baby Joe s'en va donc tout seul, bien décidé à ne pas se laisser conquérir par les éléments qui vont se déchaîner contre lui. Dans votre quête de la liberté, vous allez découvrir, au fur et à mesure de votre progression, de nombreux ennemis, comme des vers de terre qui n'auront qu'une seule envie: rentrer dans vos couches et vous dégoûter d'avoir ainsi perdu vos parents. Sous forme de paquets cadeaux, les mômes adorent ça, vous pourrez récupérer des bonus qui vous permettront d'assurer un peu plus contre les adversaires qui se mettront à travers votre chemin. Baby Joe se déroule à la manière d'un jeu d'action traditionnel et l'on y retrouve les principaux ingrédients qui pourraient en faire un excellent titre. Malheureusement pour lui et pour nous également, sa réalisation est bien trop piètre pour nous émerveiller. Eh oui, si les graphismes sont assez mignons, gais et sympathique, par contre, il n'en est pas de même pour la maniabilité de joe qui, elle, laisse très nettement à désirer. Lorsqu'il saute, par exemple, l'animation est d'une lenteur incroyable et, bien souvent, on a l'impression que jamais ce diable de petit bonhomme ne retombera sur ses pieds, cela dure des siècles. Un des facteurs propices également au fait que ce titre ne nous ait que très partiellement plu, vient de l'intérêt qui est très limité. On s'ennuie relativement vite, l'action n'étant pas assez soutenue. Accompagné pourtant par des musiques très satisfaisantes, normal me direz-vous nous sommes sur CD Rom, Baby Joe ne laissera pas un souvenir impérissable. Un jeu tout juste moyen.

J'm DESTROY

SUPER CD ROM

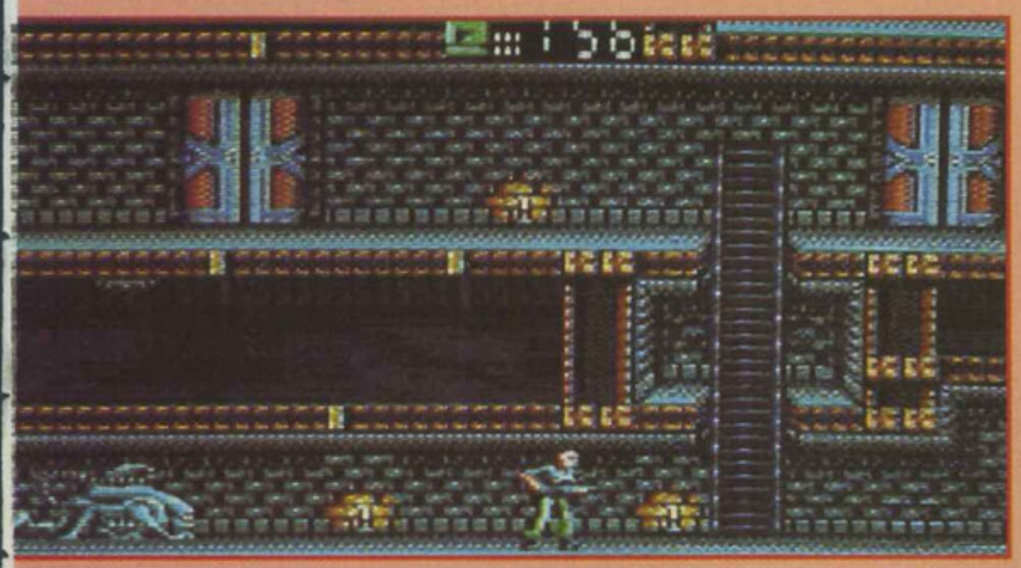
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR : LORICIEL
GRAPHISME : 14
SON : 16
MANIABILITÉ : 10
ANIMATION : 12

63%



ALIEN III

MASTER SYSTEM
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: ARENA
GRAPHISME : 13
SON : 13
MANIABILITÉ : 08
ANIMATION : 15
80%



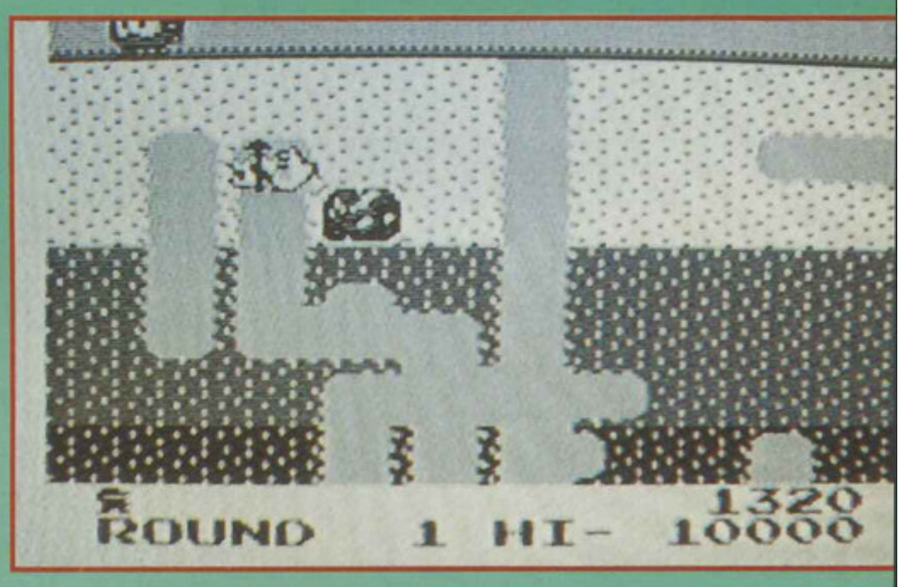
La belle Sigourney n'a pas fini de nous en faire voir de toutes les couleurs ! La revoici partie pour Fioriana 161. Une fois encore, sa mission est de secourir les prisonniers du pénitencier, tombés dans les griffes de ces aliens venus d'on ne sait où. Les aliens ont la peau dure ! Chassés, détruits, écrabouillés, broyés, hués, lapidés, torturés, dans les jeux sadiques, crucifiés, dans les jeux romains, massacrés, bolmixerés (un nouveau mot inspiré par Seb, Moulinex et Calor)... je vous épargne le reste, les aliens ne cessent tout de même de revenir ! A croire qu'ils ont le QI des escargots ou bien celui de Françoise Sagan. J'espère que les escargots me pardonneront cette blague innocente. Première, et notable (c'est pour cela que c'est la première, sinon, elle serait passée en deuxième) différence : la difficulté. Alors que la version Megadrive de ce jeu était (et est encore pour certains, n'est-ce pas Greg ?) plutôt ardue, on retrouve sur Master System un soft nettement plus abordable côté difficulté. Secondo, la maniabilité, déjà assez moyenne sur Megadrive, est ici encore moins bonne. Deux boutons pour sauter, tirer, sélectionner les armes et faire apparaître le scanner en bas d'écran, c'est peu ! Et lorsqu'il faut faire tout cela en un temps record, sous peine de finir dans un estomac extraterrestre où il y a peu de place pour vivre confortablement, les nerfs peuvent ne pas supporter l'opération. Dans ce cas, soit on jette le pad qui va finir sa course trois mètres plus loin contre le mur, soit on éclate la télévision d'un grand coup de batte... la première solution restant tout de même la moins onéreuse. Pour ce qui est des graphismes, on est aussi un peu déçu. On retrouve l'ambiance "noire" du film ou de la version MD, mais le tout manque de finesse. Je ne dirai pas que le travail semble un brin bâclé, mais je n'en pense pas moins. Pour finir, l'ambiance est toujours là, en partie grâce aux sons, mais surtout grâce au principe même du jeu, alliant recherches haletantes et baston béton. Un bon soft même si, quelque part, on est un peu déçu.

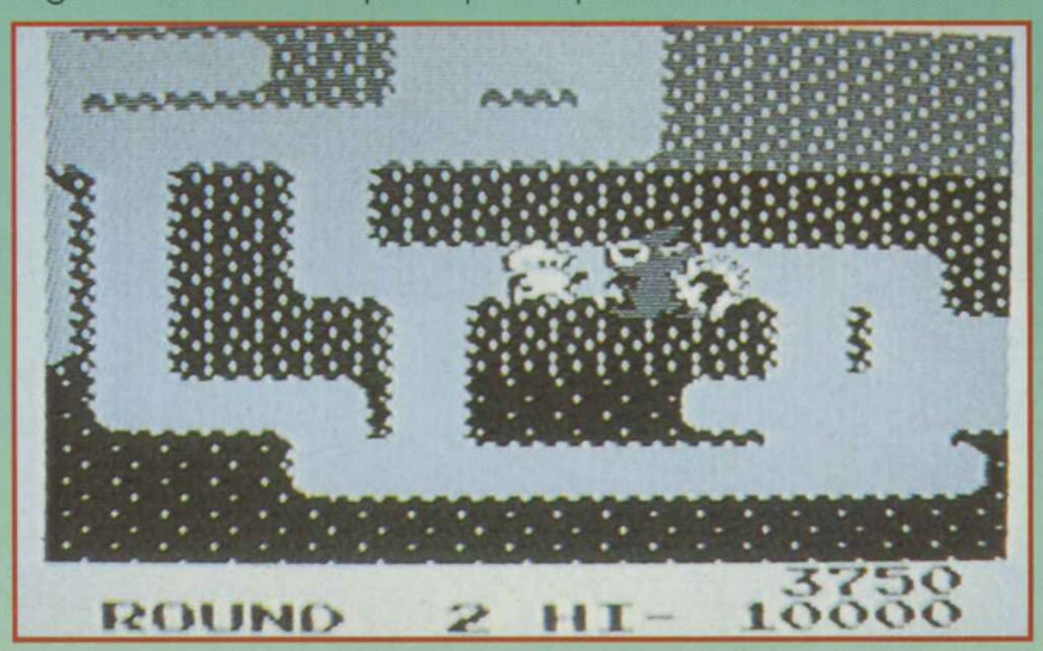
T.S.R.



DIG DUG

Rappellez–vous (pour ceux qui étaient nés comme AHL où les plus âgés d'entre vos parents, que dis–je, ancêtres !) : c'était au début des années 80 dans toutes les salles d'arcade et les cafés dignes de ce nom. Un jeu passionnait tous les piliers de bornes d'arcades, qui restaient des heures à tenter de passer tous les stages; son nom : Dig Dug ! Il s'agissait de jouer le rôle d'un petit mineur chasseur de taupes. Des petits monstres appelés pookas et Fygars ont envahi votre jardin et vous vous êtes juré de les en déloger.
Pour cela, vous disposez d'un gonfleur de monstres ! Il vous suffit de vous approcher d'un ennemi et de le gonfler jusqu'à éclatement, pouf !
Chaque niveau est constitué par une parcelle de votre sous–sol infestée de monstres toujours plus nombreux. Le tout est vu en coupe et les monstres se trouvent au départ dans de petites galeries qu'ils quitteront bien vite pour aller dans votre direction. Vous creusez des galeries dans le sous–sol (plus c'est profond, plus ça rapporte des points) et attendez que les dragons vous prennent en chasse.
Il suffit alors de vous placer sous un rocher et de partir pour que celui–ci tombe sur vos poursuivants pris au piège. On retrouve, dans cette excellente conversion, tous les niveaux du jeu original et toutes les sensations divines de l'époque. Un léger problème de maniabilité rebutera les moins doués d'entre–vous mais sachez que ce jeu fait sensation sur la portable de Nintendo. D'autant plus que vous trouverez aussi une version remix du jeu original, qu'est–ce qu'on rigole !





GAME BOY
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR: NAMCO
GRAPHISME : 12
SON : 15
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 12
86%



OLIVIER

SPIDERMAN 2

GAME BOY

VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : LJN
GRAPHISME : 15
SON : 15
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 14

78%



L'homme–araignée est de retour sur Game Boy, pour le malheur de tous ceux qui ont eu le courage de jouer jusqu'au bout du premier épisode qui était déplorable. Mais réjouissez–vous, le deuxième épisode est quand même plus rigolo que le premier.

Les problèmes du premier jeu ont été pris en compte par les développeurs, qui ont tiré les enseignements de la première version. Le problème est qu'il faudra attendre un troisième épisode pour pouvoir jouer à un jeu vraiment parfait, car il ne sert à rien de gommer des erreurs pour en inclure de nouvelles! Le sprite de Spiderman est en effet petit et fouillis, à tel point qu'on le confond avec celui des ennemis ou avec les décors. De plus, la maniabilité n'est pas toujours réglée comme du papier à musique. Par contre, les niveaux sont nombreux et variés et l'intérêt du jeu bien plus haut que dans Spiderman.

Au moins, on s'amuse grâce au nombre impresionnant d'actions réalisables par Spiderman. Cela va des sauts aux coups de poings et de pieds jusqu'à l'utilsiation, sous toutes ses formes, du fluide pour s'acrocher aux murs et y progresser verticalement, se pendre au bout d'un filin à la manière d'un tarzan, ou encore, de bombarder les ennemis. Cette fois, Spiderman est sur la sellette puisque le boss du Daily Sun l'accuse d'avoir dérobé un million de dollars. IL va falloir partir, une fois de plus, lutter contre les super–vilains dans les rues et sur les toits. L'Hobgoblin est de la partie ainsi qu'une multitude de connaissances de Spiderman, c'est la méga teuf! Spiderman devra traverser le labo du Lézard, aidé en cela par Black Cat et devra ensuite se payer les égoûts jusqu'à la confrontation avec le Lézard en personne. Un jeu d'action à progression de profil et en scrolling multidirectionnel qui reste intéressant mais peu maniable. A vous de juger avant d'acheter.

OLIVIER



PRINCE VALIANT

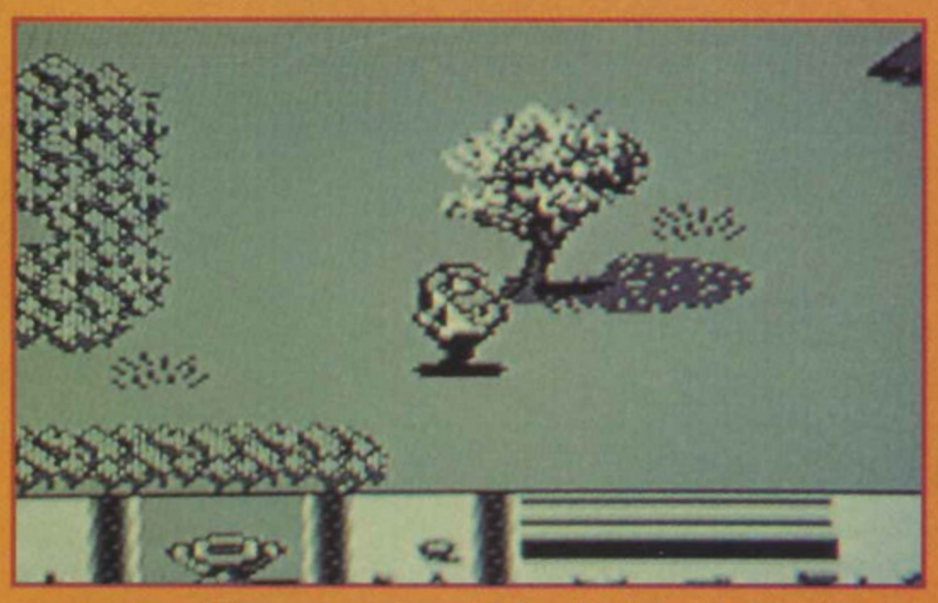
GAME BOY

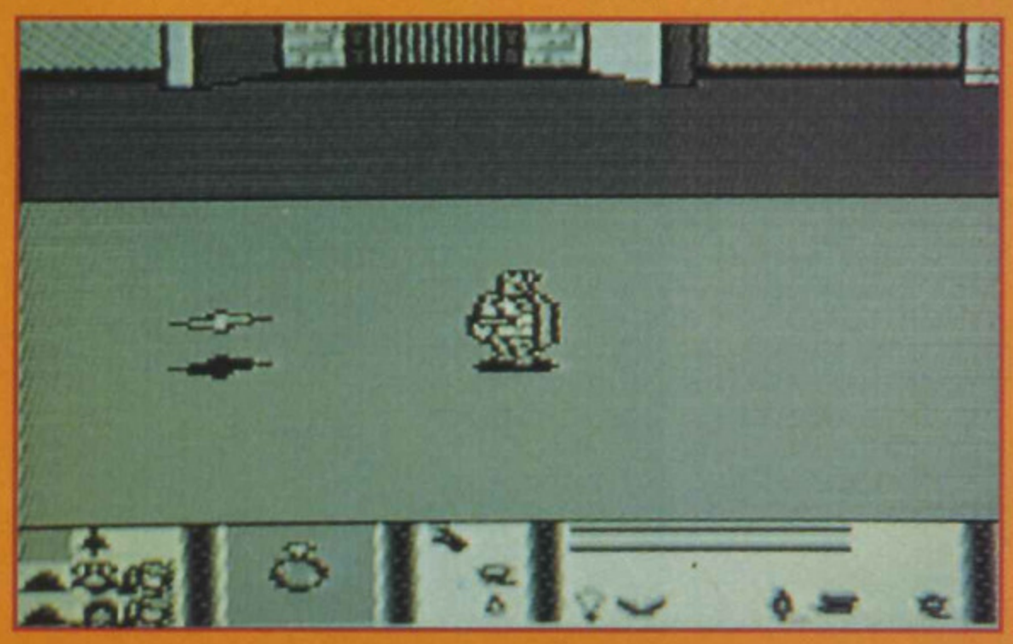
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : OCEAN
GRAPHISME : 14
SON : 18
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 14

84%

En fait, le vrai titre c'est "The Legend of Prince Valiant" because le mec, c'est une vrai légende pour ceux qui connaissent le monde de la BD. Bien qu'un peu démodé, il a été choisi par les fins limiers de chez Océan (ceux qui traquent les licences avec avidité) pour être le héros d'un jeu Game Boy (et NES par la même occasion). Je vous préviens d'entrée, je ne suis pas un fan de la BD; par contre, j'adore l'époque décrite dans le jeu, celle des chevaliers de la Table ronde, Arthur (pas celui de TF1, celui d'Excalibur bande de crapauds!) et les épées qui faisaient d'un chevalier un héros indestructible. La version Game Boy est très branchée cottes de mailles et baston générale.

Il s'agit en effet d'un wargame à échelle humaine, avec des séquences de combat en 3D isométrique dans lesquelles vous intervenez. Que demander de mieux dans le genre? Eh bien, des garphismes plus fouillés et des animations moins saccadées! Ce n'est pas la catastrophe du tout (j'ai mis 14!) mais on reste vraiment sur sa faim quand on joue à ce jeu qui, pourtant, était ambitieux et pouvait se le permettre tant le reste est bien réalisé. La maniabilité est sympathique et l'intérêt important. Prince Valiant constitue, en fait, le premier





Wargame en français dans le texte (plusieurs langues sont sélectionnables) puisque vous devez, dans un premier temps, faire évoluer vos différents personnages, de vos châteaux à ceux des ennemis sur une carte divisée en cases typiquement Wargame sur plateau. Lorsque l'un de vos hommes arrive en territoire ennemi et que, justement, un ennemi s'y trouve, c'est le passage à une vue rapprochée de l'action en 3D isométrique vue du dessus. S'ensuit une bagarre en règle jusqu'à élimination d'un des deux protagonistes. Un jeu qui ne paye pas de mine mais qui intéressera tous les accros de la simulation, des wargames ou de l'aventure guerrière, ainsi que les curieux recherchant de nouveaux plaisirs sur Game Boy. Les autres risquent d'être un peu déçus. **OLIVIER**



FUNWARE

SPECIAL FETES DE FIN D'ANNEE
FRAIS DE PORT GRATUITS POUR TOUTE COMMANDE D'AU MOINS DEUX JEUX RECUE AVANT LE 1er JANVIER 1993*

PROMO MEGADRIVE - TOUT A 250 F**

688 ATTACK SUB	DAHNA	JOE MONTANA 2	ROBOCOD
ABRAMS BATTLE TANK	DOUBLE DRAGON 2	JORDAN VS BIRD	SHADOW DANCER
AFTER BURNER 2	EA HOCKEY	KID CAMELEON	SHADOW OF BEAST
ALISIA DRAGOON	F1 GRAND PRIX	MARIO LEMIEUX	SONIC
ALTERED BEAST	F22 INTERCEPTOR	MICKEY MOUSE CASTLE	STREETS OF RAGE
AQUATIC GAMES	FANTASIA	Ms PAC-MAN	SUPER SHINOBI
BLOCK OUT	GALAXY FORCE 2	PGA TOUR GOLF	TOE JAM AND EARL
BUCK ROGERS	GOLDEN AXE 2	PIT-FIGHTER	VALIS
CALIFORNIA GAMES	JOE MONTANA	QUACK SHOT	WONDERBOY 3

AMIGA / ATARI

3D CONSTRUCTION KIT 2	430F/430F	CURSE OF ENCHANTIA	290F/ -	LURE OF TEMPTRESS - VF	270F/270F	WORLD CLASS RUGBY	230F/230F
4D SPORT DRIVING	200F/ -	D-DAY	320F/320F	NIGEL MANSELL	270F/270F	WWF 2	220F/220F
A-TRAIN	290F/ -	DOMINIUM	260F/260F	NICKY BOOM	270F/270F	ZOOL	220F/220F
AIR BUCKS	280F/280F	DOODLEBUG	220F/220F	MANAGER	260F/260F	COMPILATIONS	
AIRBUS A320	290F/290F	DUNE	240F/240F	MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -	DREAM TEAM	280F/280F
AIR SUPPORT	240F/240F	DUNGEON + CHAOS	230F/230F	MYTH	245F/ -	FANTASTIC WORLD	330F/330F
APIDYA	270F/ -	EPIC	220F/220F	PERFECT GENERAL	325F/ -	LC WAIKIKI	300F/300F
AQUATIC GAMES	240F/240F	ESPAGNA GAMES 92	240F/240F	PINBALL FANTASIES	240F/ -	PLANETE AVENTURE 2	310F/310F
ARME FATALE	220F/220F	F1 GRAND PRIX	280F/280F	PREMIERE	240F/ -	MANETTES	
ASSASSIN	280F/ -	FIRST SAMOURAI	230F/230F	PUSH-OVER	230F/230F	FAST WINNER TURBO 2	60F/60F
BAT II	320F/320F	GLOBAL EFFECT	260F/ -	RED ZONE	240F/240F	SPEEDKING AUTOFIRE	130F/130F
BARGON ATTACK	240F/240F	GOBLINS 2	250F/250F	RISKY WOODS	220F/220F	SPEEDKING ANALOGIQUE	150F/ -
BATTLE OF BRITAIN	280F/280F	GUY SPY	290F/290F	ROAD RASH	220F/ -	QS 155 TYPE AVION	430F/430F
BATTLE ISLE	270F/270F	HARLEQUIN	220F/220F	SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F	TOPSTAR SV 127	290F/290F
BATTLE ISLE - DISK 1	190F/190F	HEIMDALL - VF	285F/285F	SHADOW OF THE BEAST 3	230F/ -	LECTEURS	
BATTLETOADS	220F/220F	HOOK - VF	220F/220F	SHADOWLANDS	250F/250F	EXTERNE 3.5	550F/550F
BLACK CRYPT	240F/ -	HUMANS	250F/ -	SHUTTLE	270F/270F	INTERNE 3.5	530F/500F
BUNNY BRIKS	220F/220F	INDY 4 - VF	220F/220F	SIM CITY + POPULOUS	280F/280F	EXTENSIONS MEMOIRES	
CAESAR	310F/310F	ISHAR - VF	240F/240F	STREETFIGHTER 2	230F/230F	512 Ko sans horloge	250F/ -
CAMPAIGN	320F/320F	JAGUAR XJ 220	220/ -	TROODLERS	230F/ -	512 Ko avec horloge	290F/ -
CISCO HEAT	220F/ -	JIMMY WHITE SNOO.	280F/280F	UTOPIA	250F/250F	1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
CIVILIZATION	290F/ -	LEGEND OF KYRANDIA	290F/ -	VROOM	230F/230F	1 Mo AMIGA 600	600F/ -
COOL WORLD	240F/240F	LEMMINGS DBLE PACK	230F/230F	VROOM - DATA DISK	140F/140F	FORMAT CARTE DE CREDIT COMPATIBLE CDTV	
COVER GIRL POKER	240F/ -	LEMMINGS 2	250F/250F	WEEN	240F/240F	2 Mo AMIGA 600	1100F/ -
CRAZY CARS 3	240F/240F	LOTUS 3	220F/220F	WING COMMANDER	290F/ -	4 Mo AMIGA 600	1600F/ -
				WIZKID	220F/220F		

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	430F	ELF	270F	KING QUEST 6	370F	TV SPORT BOXING	300F
A-TRAIN	340F	ELVIRA 2 - VF	260F	KNIGHTS OF THE SKY	390F	TWILIGHT 2000	360F
ACES OF THE PACIFIC	340F	EPIC	280F	LAURA BOW 2 - VF	340F	ULTIMA 7 - VF	340F
AIRBUS A 320	340F	ESPAGNA GAMES 92	320F	LEGEND OF KYRANDIA - VF	290F	ULTIMA 7 - FORGE OF VIRTUE	200F
ALONE IN THE DARK - VF	350F	F15 STRIKE EAGLE 3	350F	LINKS 386 PRO	390F	UTLIMA UNDERWORLD	340F
ARME FATALE	250F	FALCON 3.0	390F	LURE OF TEMPRESS - VF	290F	V FOR VICTORY	290F
ATAC	350F	FALCON 3.0 - DISK 1	210F	MANAGER	270F	WAX WORKS - VF	290F
B-17	360F	GLOBAL EFFECT	340F	MANTIS	380F	WEEN	290F
BAT II	360F	GODS	320F	MICROPROSE GOLF	395F	WING COMMANDER 2 - VF	348F
BATTLE ISLE	270F	GOBLINS 2	300F	MIDWINTER 2	330F	WC2 - SPE. OP. 1 ou 2	240F
BATTLE ISLE - DISK 1	200F	F1 GRAND PRIX	360F	MIGHT & MAGIC 4 - VF	310F	WC2 - SPEECH PACK	170F
CAMPAIGN	350F	FORT APPACHE	280F	MONKEY ISLAND 2 - VF	360F	WIZKID	270F
CAESAR	350F	GRAND PRIX UNLIMITED	280F	NIGEL MANSELL	310F	CD ROM	
CAR & DRIVER	310F	GUNSHIP 2000	330F	NICKY BOOM	260F	GUY SPY	360F
CHUCK YEAGER	270F	GUNSHIP 2000 - DISK 1	220F	PERFECT GENERAL	365F	SECRET WEAPONS + DISKS	400F
CIVILIZATION - VF	320F	GUY SPY	340F	PUSH-OVER	270F	WING COMAND. 2 + ULTIMA 7	460F
CONQUEST OF LONGBOW	370F	HARPOON 1.2	335F	QUEST FOR GLORY 3	380F	WING COMMAN. DE LUXE EDIT.	460F
COVER GIRL POKER	280F	HARP. BAT. SET. 3 ou 4	145F	REX NEBULAR	350F	MANETTES	
CRAZY CARS 3	270F	HARP. SCEN.EDIT.ou DES.	185F	REACH FOR THE SKY	340F	TOPSTAR SV 227	290F
CRISIS IN THE KREMLIN	320F	HARRIER JUMP JET	380F	RISKY WOODS	280F	KONIX SPEEDKING	230F
CURSE OF ENCHANTIA	290F	HEIMDALL	280F	ROBOCOP 3D	250F	FLIGHTSTICK	340F
D-DAY	350F	HOOK	280F	SECRET WEAPONS	350F	CARTE 2 PORTS QS 120	188F
D-GENERATION	330F	HUMANS	320F	P80,P38,HE 162 ou DO 335	215F	TYPE AVION	430F
DARKLANDS	370F	INCA	350F	SHADOW SORCERER	260F	GENI VIDEO BOX	
DARKSEED	380F	INDY 4 . Avant - VF	320F	SHERLOCK HOLMES	340F	Permet de convertir une image au format VGA pour l'afficher sur un écran de télévision. 1490F	
DOMINIUM	280F	ISHAR	250F	SILENT SERVICE 2	310F		
DUNE - VF	290F	JETFIGHTER 2	290F	STRIKE COMMANDER	330F		
DUNGEON MASTER	320F	JIMMY WHITE SNOOKER	280F	STREETFIGHTER 2	260F		
ECO QUEST	360F	K.G.B.	320F	STORM MASTER	240F		
ETERNAM - VF	310F	KING QUEST 5 - VF	380F	SUMMER CHALLENGE	310F		
				TASK FORCE 1942	350F		
				TIMEQUEST	290F		
				TORTUES NINJA 2	230F		

CARTES SONORES

THUNDERBOARD	750F
SOUNDMASTER+	490F
PRO AUDIO SPECTRUM 16	1790F

Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. (16.1) 45.22.29.23

** Dans la limite des stocks disponibles * Sauf frais de contre remboursement

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 54.20 - 75811 PARIS CEDEX 17

QTES	J12 TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT (25 F) *Expédition colissimo*		
	TOTAL A REGLER	

NOM _____

ADRESSE _____

_____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TELEPHONE _____ N° CLIENT (facultatif) _____

REGLEMENT : Je joins ❒ Chèque Bancaire ❒ CCP ❒ Mandat-Lettre
je paierai à réception ❒ Contre remboursement (+ 35 F)

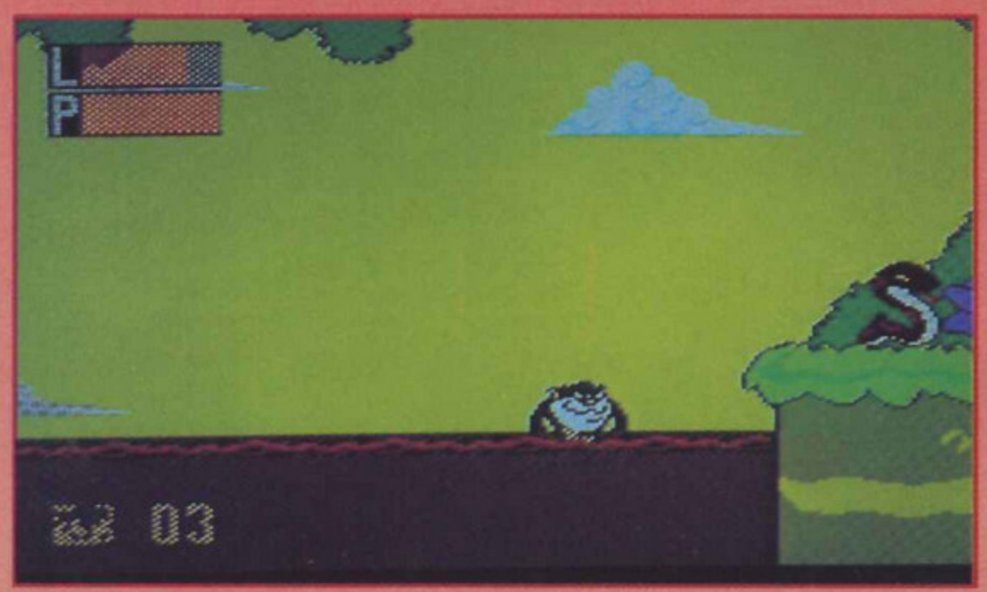
je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° |_____|_____|_____|_____|

Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

MATERIEL DE JEUX :
❒ MEGADRIVE ❒ FRANC. ❒ JAP. ❒ ATARI ❒1 MEGA ❒ AMIGA ❒1 MEGA ❒500 ❒500+ ❒600 ❒ PC et COMPATIBLES ❒XT ❒AT ❒CGA ❒EGA ❒VGA ❒3,5 ❒1,44 M ❒720 K ❒5,25 ❒1,2 M ❒360 K

TAZMANIA



MASTER SYSTEM

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
SON : 15
MANIABILITÉ : 14
ANIMATION : 16

90%

Première originalité du Tazmania de la Master System, il diffère beaucoup des versions Megadrive ou Game Gear. L'intrigue, ou le simili-scénario, reste le même, il faut rechercher les "lost seabirds" dans la vallée perdue! On retrouve, bien entendu, l'éternel et inénarrable diable de Tazmanie, l'une des meilleurs vedettes toons depuis un certain temps. A la recherche de ces oiseaux de mer, le brave diable, pour ne pas dire le bon petit diable comme ferait la comtesse, va traverser cinq niveaux, chacun découpé en plusieurs épisodes, généralement trois. Vous comptez, et vous obtiendrez le nombre total de niveaux et de sous-niveaux. Pour clore chaque niveau, on retrouve les rituels boss qui, ô déception, n'ont vraiment rien de grandiose. Depuis que R-Type est apparu, c'est-à-dire depuis le Moyen Age des jeux vidéos, c'est une coutume de voir des boss magnifiques, horribles, gigantesques, Cthulhiens, superbes, gâteux (pour ça, il suffit de traîner à l'Assemblée Nationale), pervers (ah? mais pour ça aussi!), fourbes et visqueux. Eh bien là, on commence par un petit taureau qui se passe en un éternuement et l'on finit par un oiseau n'ayant absolument rien d'extraordinaire, faisant plus penser à un pigeon qu'à autre chose. Mais il ne faut surtout pas croire que Tazmania soit un jeu de la pire espèce à ranger entre Back to the Future III et un Smash TV; jeux que même Sandrine Bonnaire abhorre au plus profond d'elle-même. Si vous avez cette idée là dans la tête, changez-en... d'idée! Hey! Pas de tête!!! Trop tard...

Tazmania bénéficie de graphismes de très grande qualité et, même si les couleurs sont parfois un peu criardes -l'abus du jaune dans le premier niveau y étant pour beaucoup- le tout se regarde avec un grand plaisir. Smash TV est à des années lumière, ou bien encore SCI.

Tazmania est un programme qui fera honneur à votre Master System. Attention tout de même car, comme pour Sonic 2, son niveau de difficulté est assez faible, mais cela semble s'appliquer à beaucoup de jeux MS ces derniers temps. C'est du bon, hugh!

T.S.R.



SONIC 2

Robotnik, encore lui, on ne s'en lasse jamais, est de retour et avec lui, bien évidemment, Sonic! Le retour de Sonic sur Megadrive n'allait pas se faire sans un Sonic 2 sur Master System. Une fois encore, Sega a été aux petits soins pour sa petite mascotte bleue. Tout comme le premier épisode, on assiste là à du grand art. Une animation rapide et une fluidité démente, des graphismes très fins, des décors variés, des musiques sympas... bref, la totale.



Le principe du jeu reste totalement identique à ce que l'on pouvait trouver dans le premier épisode. Certains diront alors "génial!", alors que d'autres, plus exigeants et on les comprend, ne pourront que regretter ces très grandes similitudes. Mais après tout, Sonic, c'est Sonic. On ne change pas une recette quand elle marche. Une fois de plus, le petit hérisson va pouvoir filer tout au long des écrans, trouver les nombreux passages secrets, sauter sur des plates-formes et même, cette fois-ci, voler en delta plane! Sonic, tout en restant fidèle à lui-même, sait toutefois proposer certaines innovations vis-à-vis du premier épisode, ce qui le distingue agréablement de son prédécesseur. Alors que le niveau de difficulté de la version Megadrive est légèrement supérieur à celui de Sonic premier épisode, il semble que la version soit assez facile, pour ne pas dire très facile. Peut-être est-ce parce que le jeu (ou bien la console) est destiné à un public plus jeune que celui jouant sur Megadrive? Ce qui est sûr, c'est que le jeu n'en est que plus abordable. Et puis, pouvait-on faire mieux que Sonic pour s'initier aux techniques du jeu vidéo? Quoi qu'il en soit, Sonic 2 est une réussite qui, au passage, met en valeur les capacités de la console.

T.S.R.

MASTER SYSTEM

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 17
SON : 16
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18

94%



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'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX

INNELEC

TRIVIAL PURSUIT

MASTER SYSTEM
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR: DOMARK
GRAPHISME : 10
SON : 11
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : NS
72%
81% EN FAMILLE



Le Trivial Pursuit est certainement, avec le Monopoly (déjà sorti sur la Master System je vous le rappelle), le jeu de société le plus vendu au monde. Si vous ne connaissez pas ce jeu jeu "hautement culturel", c'est peut-être le moment de vous y mettre, la cartouche étant approximativement aussi chère que le véritable jeu dans sa boîte en carton. Si vous ne connaissez pas encore le "système Trivial", le voici en quelques mots. Le but du jeu est de répondre à diverses questions, portant toutes sur des sujets de connaissances générales, de la littérature au sport, en passant par les spectacles et encore bien d'autres. Pour remporter la partie, il vous faudra répondre à une question pour chacune des six couleurs, et cela, une fois arrivé sur ce que l'on nomme trivialement un QG. En d'autres termes, il faut être bon partout. Facile me direz-vous. Eh bien, pas toujours, ça va encore lorsque l'on vous demande "combien de pattes a un lapin?" (même 50% des gens, redoutant astucieusement le piège, répondent 3 ou 5), mais lorsque l'on vous demande "combien de temps Robinson Crusoe est-il resté sur son île ?" et que la réponse est "vingt-huit ans, deux mois et dix-neuf jours", vous avouerez que les choses se compliquent sensiblement. Après cette introduction très générale à l'univers du Trivial Pursuit, je passe au jeu vidéo en lui-même. Autant le dire tout de suite au risque de vous décevoir, si vous possédez la vraie version, inutile de vous procurer la cartouche qui n'apporte quasiment aucune innovation. Hormis quelques questions en son ou en image (et elles sont rares), les variantes entre les deux jeux sont à la limite de l'inexistant. L'adaptation de ce grand jeu sur console n'apporte franchement rien d'original. Une fois la question posée, vous donnez votre réponse oralement. Ensuite, il n'y plus qu'à comparer avec la réponse (juste en général) de la console, et lui signaler si cette dernière correspond à la vôtre. En français, si vous voulez tricher, ce ne sera pas dur. Seul, le jeu ne présente que peu d'intérêt, car ce ne sont pas les graphismes ni les sons qui vous feront tomber à la renverse. Il faut cependant admettre qu'à plusieurs, le jeu n'est pas sans charme, tout comme la boîte en carton, avec ses petits pions en plastique.

T.S.R.



SUPER DOUBLE DRAGON

SUPER NES
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR: TRADEWEST
GRAPHISME : 15
SON : 14
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 16
79%



Billy et Willy sont deux frères jumeaux inséparables. De leur vie, ils ont toujours tout fait ensemble. Des conneries d'adolescents attardés, aux filles, ils ont toujours tout partagé. Dans ces conditions, il n'est alors pas étonnant de voir que lorsqu'un enfoiré de la pire espèce vient leur chercher les noises et leur chourrer leur petite amie, ils se mettent alors en pétard pour foutre une dérouillée à ces salopards à deux francs vingt-deux. Connu sur Megadrive, connu également sur Master System et en arcade, Double Dragon est un jeu de baston pure souche qui a toujours eu de nombreux adeptes. Si vous aimez, le sang, les tripes qui s'arrachent, les boyaux qui sortent et viennent se coller aux murs, c'est cool pour vous, Double Dragon est le jeu qu'il vous faut. Alors que tout le monde attend la sortie de Battletoads sur Super NES, le premier titre de Tradewest à voir le jour sur cette bécane est Super Double Dragon. Un jeu bien comme il faut lorsque l'on aime l'action. Seul ou à deux, la technique pour parvenir à ses fins dans ce titre est assez rudimentaire. Lorsqu'un type apparaît à l'écran, le premier truc à faire est de l'embrocher et de lui sauter dessus, où plutôt l'inverse. Après l'avoir bien attrapé, vous aurez alors tout le loisir pour l'anéantir avec quelques coups bien placés. Des coups de poings aux coups de pieds, des coups de boules aux coups de genoux dans la tronche, vous n'aurez que l'embarras du choix pour vous faire respecter. Ah ouais, voilà le maître mot dans Super Double Dragon, il faut se faire respecter. Peu importe votre adversaire, peu importe sa taille et son poids, il faut lui mettre une pile pour qu'à jamais il se souvienne de vous. Si, au cours des premiers niveaux, le jeu semble assez facile surtout lorsqu'on joue à deux en même temps, on se rend cependant rapidement compte qu'après tout, tout n'est pas aussi simple et que bien des adversaires vous mèneront la vie dure, surtout ceux concluant chacun des niveaux. Bien que l'action soit toujours la même quel que soit le tableau, on ne s'emmerde pas vraiment dans Super Double Dragon. Parfois un petit peu limite au niveau des graphismes (notamment le premier niveau), quelques originalités comme une big baston dans un ascenseur, viennent relever le niveau. En ramassant des couteaux et des barres de fer trouvés sur le sol, vous pourrez également éliminer plus radicalement le mec d'en face. Une jauge d'énergie que vous activez par les boutons L et R, donne également un plus par rapport aux autres versions de ce jeu, mais celle-ci est si difficilement utilisable durant les combats, que je vous déconseille fortement d'y toucher. Sympa mais pas extraordinaire, Double Dragon sur Super NES reste dans une très bonne moyenne sur cette machine, bien loin tout de même des meilleurs du genre comme les tortues bouffeuses de pizzas.

J'M DESTROY



RETROUVEZ LES PLUS GRANDS JEUX VIDEO SUR MICRO CHEZ VOS REVENDEURS PREFERES:

Century Soft
BP 454
03004 Moulins

Jessico
130 bd de la Madeleine
06000 Nice

Sorbonne Nice-Informatique
22 rue Massena
06000 Nice

Logiciel Service
450 chemin des terres
06330 Roquefort/Bains

Auchan Nice
C. Cial de la Trinité
Route D
06340 La Trinité Victor

Sorbonne Informatique Cannes
7 rue des Belges
06400 Cannes

La Puce Informatique
16 rue Concert
13300 Salon de Provence

Auchan Martigues
ZAC de Canto Perdrix
13500 Martigues

Hypermedia Vitrolles
C. Cial Quartier griffon
RN1
13740 Vitrolles

Microlude
44 rue St Yon
17000 La rochelle

Auchan Périgueux
"La Cropte" Marsac sur l'Isle
24430 Razac sur l'Isle

Majuscul Informatique

29200 Brest

Auchan Meriadek
C. Cial Meriadek
33000 Meriadek

Rallye Fougeres
Route de Paris
35300 Fougères

Rallye Rennes
Route de St Malo
35760 Gt Grégoire

Game's way
6 av. de Grammont
37000 Tours

Help Informatique
7 rue de Strasbourg
38000 Grenoble

Séquence News
21 place Viarme
44000 Nantes

Auchan St Sébastien
Rue de la Jaunaie
44230 St Sébastien

Auchan St Herblain
Route de Vannes
44800 St herblain

Auchan St Jean de la Ruelle
Av. Pierre Mendes France
45140 St Jean de la Ruelle

Informat'x
94 rue des Déportés
45200 Montargis

Hypermedia Saran
Zone Franch
Lieu dit "Les 100 Arpents"
45770 Saran

Bureau System 46
49 Bld Gambetta
46000 Cahors

Game Over
19 rue St Julien
49100 Angers

Bureau Service Plus
15 rue au belle
50000 St Lô

Auchan Boulogne
RN42
62200 Boulogne St Martin

Leclerc Ibos
Librairie du Méridien

Centre Commercial Méridien
65420 IBOS

Auchan Perpignan
RN9 Masgalte
66000 Perpignan

Microcenter
Centre Commercial place des Halles
67000 Strasbourg

Rond Point
rue du Fort
67400 Geispolsheim

Cora Strasbourg
RN63
67450 Mundolsheim

Hypermedia Strasbourg
30 route de Strasbourg
67550 Vendenheim

Cora Wittenheim
130 route de Soultz
68271 Wittenheim

Séquence Pica
1 rue du parc
74100 Annemasse

BHV Rivoli
Rue de Rivoli
75004 Paris

Funware
37 rue de Moscou
75008 Paris

DVM Informatique
9 Place G. Le Conquérant
76260 Eu

Languin Gay
65 rue du Commandant Perge
77100 Meaux

Auchan Cesson
Centre Commercial Bois Senart
77240 Cesson

Auchan Buchelay
D 110
78200 Buchelay

Auchan plaisir
CD 161
78370 Plaisir

SIA La Valette
Centre commercial Grand Var Est
83130 La Garde

Cora Belfort
15 route de Montbeliard
90400 Andelmans

Auchan Bretigny
Centre commercial de la Maison Neuve
91220 Bretigny sur Orge

Cora Massy
Avenue de l'Europe
91300 Massy

Auchan Issy les Moulineaux
Avenue Aristide Briand
92130 Issy Les Moulineaux

Auchan Puteaux
Centre Commercial des 4 temps
92800 Puteaux

BHV Rosny 2
Centre Commercial Rosny 2
93117 Rosny sous Bois

Auchan Bagnolet
26 av. du Général de Gaulle
93541 Bagnolet

BHV Créteil
Centre Commercial Créteil soleil
94000 Créteil

BHV Belle Epine
Centre Commercial Belle Epine
94521 Rungis

Videotique
17 Centre commercial Franconville II
Galerie Marchande du Parisis
95130 Franconville

INNELEC



ULTIMA games

MEGADRIVE*

(cable, alimentation, joypad,péritel)

590F

(dans la limite des stocks selon les agences)

*Console expo garantie



MEGADRIVE + SONIC

990F

MEGADRIVE

\+ 2 manettes (PRO 2) GAME ADAPTOR

990F

MEGA CD

1990F

compatibles avec toutes consoles (jap. US et fran.)



PRO 1 = 190F.
Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F.
Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non? **La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction.**



Game Adaptator = 99F.
Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonnaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

Pourquoi avons-nous choisi la Mégadrive Japonaise ? : rapidité supérieure, plein écran sur la télé (pas de bandes noires).

SUPER PROMO SUR NOUVEAUTES

- Sonic 2
- I love Mickey and Donald
- Street of rage 2
- Shinobi 2
- Batman Return
- Final Fight CD
- Street Fighter Cd

CARTOUCHES POUR MEGADRIVE*

* Les prix indiqués concernent soit une version US ou JAPONAISE.

les nouveautes

ALIEN VS PREDATOR	NC
AMERICAN GLADIATORS	NC
B-BOMB	NC
BATMAN RETURN	NC
BIO HAZARD	NC
CAL RIPKIN	NC
CAPTAIN AMERICA	NC
CHAKAN	NC
CHESSMASTER	NC
CHESTER CHEETAH	NC
DOUBLR DRAGON III	NC
EX MUTANTS HUMANS	NC
F15 STRIKE EAGLE II	NC
GUARDIAN ANGELS	NC
GODS	NC
HOME ALONE	NC
INDIANA JONES	NC
JENNIFER CAPRIATI	NC
JIMMY CONNORS	490F
JOE MONTANA III	NC
JR BASEBALL	NC
KEEPER OF THE GATES	NC
METAL FANGS	NC
MOHAMED ALI	NC
RBI IV	NC
RAMPART	NC
SORCERERS KINGDOM	NC
STAR ODYSSEY	NC
STREET OF RAGE II	NC
STRIDER II	NC
SPIDERMAN VS X MEN	NC
SUPER MAN	NC
TALESPIN	NC
T2	NC
T2 ARCADE	NC
THUNDER FORCE IV	490F
W. CLASS LB GOLF	NC
X-MEN	NC
YOUNG INDIANA JONES	NC

les CD

WONDERDOG CD	490F
AFTERBUNNER III CD	490F
THUNDER STORM CD	NC

Nous avons plus de 50 titres à moins de 200 francs

















SEGA

NEC DUO

1790F

NEC DUO

+ 6 JEUX

- PC KID 1 CD
- PC KID 2 CD
- Y'S 1 CD
- Y'S 2 CD
- THUNDER STORM CD
- NINJA SPIRIT CD

2990F

Spécialistes NEO GEO trouvez dans nos agences le plus grand choix au meilleur prix



Memory card.....199F
Joystick NeoGeo.490F

Magician Lord	690F	Ghost pilots	790F	World heroes	1490F
Baseball 2020	690F	King of monsters	790F	Sengoku	990F
Burning Fight	690F	Ninja combat	790F	Super spy	790F
Alpha mission	690F	Robo army	1090F	Soccer Brawl	990F
League Bowling	690F	Trash rally	990F	Mutation nation	1490F
Blue's journey	690F	Eight man	1090F	Kings of monters II	1490F
Nam 75	690F	Andro dunos	1490F	Baseball star	1290F
Cyberlip	690F	Fatal fury	1090F	Baseball star II	1490F
Puzzled	690F	Football Frenzy	1290F	Art of fighting	NC
Top player golf	790F	Last resort	1490F		

NEO GEO

1990F

avec 1 jeu au choix*

2490F

*à choisir dans lasélection Ultima Games

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis.



ULTIMA games

ACHAT-ECHANGE

de tous vos jeux vidéo et consoles

possible selon les Agences ULTIMA

PARIS:	5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86
PARIS (échange):	21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14
LILLE:	72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09
MARSEILLE:	26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25
BORDEAUX:	3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56 44 47 70
CAMBRAI:	8 rue du petit séminaire - 59400 - Tél. 27 74 89 23
SEDAN:	3 rue Gambetta - 08200 - Tél. 24 27 45 36
PAU:	17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06
MULHOUSE:	13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67
PERPIGNAN:	2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20
TOURS:	97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51
BASTIA:	3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70
LE MANS:	Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87
SUISSE:	av de la gare 6 - 1022 Chavannes - Tél. 41 21 636 08 50
JUAN LES PAINS:	14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21
AIX EN PROVENCE:	40, cours sextius - 13100 - Tél. 91 33 24 25
DOUAI:	195, rue de la Mairie - 59500 - Tél. 27 99 38 91
NIMES:	4, rue des Greffes - 30000
BLOIS:	2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53



SUPER NES US 1090F

avec 1 jeu : 1490F

SUPER FAMICOM 1490F

avec 1 jeu : 1990F

Pourquoi avons-nous choisi la Super NES US et la SuperFamicom japonaise ? : rapidité supérieure, plein écran sur la télé (pas de bandes noires), réparations plus rapides.

Avec votre console Ultima vous offre l'adaptateur permettant de faire fonctionner toutes les cartouches US et Japonaises (valeur 199F) GRATUIT

ACCESSOIRES

- ASCII Joypad 250F
- Alimentation.....150F
- Cable RGB.....390F
- Cable Amstrad 250F
- Superscope + 6 jeux.....590F
- Joystick CAPCOM ..790F
- Universal Adaptor.....Promo

CARTOUCHES SUPER NES OU SUPER FAMICOM*

* Les prix indiqués concernent soit une version Super Nes, soit une version Super Famicom

NOUVEAUTES

ALIEN 3	NC
AMAZING TENNIS	NC
BIO HAZARD	NC
BLUES BROS	NC
CHESTER CHEETAH	NC
CHUCK ROCK	NC
COOL WORLD	NC
DEADLY MOVES	NC
GODS	NC
HUMANS	NC
JIMMY CONNORS TENNIS	NC
LEATHAL WEAPON	NC
MICKEY MAGICAL QUEST	NC
OUT OF THIS WORLD	NC
PUSH OVER	NC
RANMA 1/2 II	NC
RED OCTOBER	NC
STAR WARS	NC
SPIDERMAN	NC
STRIKE EAGLE	NC
T2	NC
T2 ARCADE GAME	NC
TERMINATOR	NC
TEST DRIVE II	NC
TOM & JERRY	NC
ULTIMA	NC
UTOPIA	NC
VIKINGS	NC
WING COMANDER	NC
WORLDTRIS	NC

les HITS et PROMOS US

ARTHUR QUEST GHOULS'N GHOST	499F
ADDAM'S FAMILY	499F
ADVENTURE ISLAND	499F
CONTRAT 3	499F
FINAL FIGHT	499F
F ZERO	390F
MYSTICAL NINJA	499F
PILOT WING	390F
POPULOUS	390F
RIVAL TURF	450F
SUPER TENNIS	390F
TURTLES NINJA IV	590F
WWF	499F

les HITS et PROMOS FAMICOM

GRADIUSIII	290F
FINAL FIGHT GUY	690F
LEMMINGS	390F
SUPER EDF	290F
SUPER RTYPE	290F
SUPER VALIS	390F
RUSHING BEAT	390F

POUR LES NOUVEAUTES : NOUS CONSULTER



SUPER PROMO SUR NOUVEAUTES

- Star War
- Mystical Quest
- Another World
- Fatal Fury

Nous avons plus de 30 titres à moins de 400 F.

Certaines agences ULTIMA seront ouvertes le Dimanche en Décembre nous consulter

Reprise de votre console Sega pour tout achat de votre console Nintendo

(offre limitée à certains points de ventes Ultima - Nous consulter)

DECEMBRE 1992 JOYSTICK

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 - Fax. (1) 43 38 11 86

Pour la VPC demandez Fabrice

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	Produit	Prix
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....		.....	
.....			Montant .....
.....	Port matériel 100F - Port logiciel 25F		Total .....

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis.

SLIME WORLD

SUPER CD ROM
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR : MICRO WORLD
GRAPHISME : 09
SON : 15
MANIABILITÉ : 11
ANIMATION : 13
60%

Perdu au fin fond de la galaxie, vous naviguez au gré des étoiles et des astres qui illuminent votre route vers l'extase planétaire. Tout à coup, sur votre radar, un vaisseau se fait sentir. Votre combinaison spatiale à la main, votre pistolet attaché, vous êtes sur le point d'accoster ce navire qui chavire. Après plusieurs appels sans succès, vous décidez enfin de monter à bord pour savoir si vous pouvez apporter la moindre aide à l'équipage que vous espérez encore en vie. A l'intérieur, il n'y a personne, rien, pas le moindre chat, même pas un poisson rouge dans un bocal, que dalle quoi! Dans la cabine du commandant de bord, vous découvrez cependant un carnet de vol qui vous permet d'apprendre qu'une source d'énergie néfaste émanait de la planète Slime.





En bon aventurier que vous êtes, vous décidez alors de partir dans cette aventure et de percer le mystère de cette planète inhospitalière remplie d'animaux visqueux et répugnants. Bien logé dans votre combinaison spatiale, vous êtes très rapidement au fait du problème. En marchant dans les souterrains de la planète, vous découvrez un univers clos, particulièrement inamical et qui vous fera souffrir comme jamais. En perpétuel mouvement, ces cavernes, ces grottes que vous arpentez ruissellent, en vérité, de merveilles et de joyaux. Le bon plan alors est de récolter tout ce que vous pourrez pour être l'homme riche que vous avez toujours rêvé d'être. Mais attention, attention parce que la faune de ces souterrains est particulièrement dangereuse, un pas de travers et c'en est fini de votre vie. En récoltant des joyaux, vous pourrez également trouver sur votre route des bonus et des options qui vous permettront, notamment, d'embellir votre armement de base avec de nouveaux rayons laser à en faire pâlir les bio-men ou d'augmenter votre potentiel de déplacement grâce à de petits réacteurs qui vous feront progresser comme si vous étiez un astronaute de la NASA et que vous deviez réparer la navette qui n'arrête pas de tomber en panne. Bien souvent perdu dans le dédale de labyrinthes qui sont offerts ici, un petit radar vous permettra tout de même de mieux vous situer par rapport à eux, ce qui n'est pas un luxe. Le gros point fort de Slime World est, sans aucun doute, l'immensité des six niveaux qui sont gigantesques. Par contre, mieux vaut éviter de s'arrêter sur la qualité graphique de ce titre, car réellement, on tombe très bas dans l'horreur. C'est simple, depuis longtemps, je n'avais vu pareille monstruosité et pareille nullité. Avec l'impossibilité de jouer à deux simultanément, ce qui était un avantage de la version Megadrive, Slime World est un jeu d'une grande médiocrité et très décevant, surtout lorsqu'on se souvient de la Lynx **J'm DESTROY**

RACE DRIVIN'

Race Drivin' n'est pas, à proprement parler, un titre inconnu puisqu'il existait déjà en arcade et sur Megadrive. Cette course voitures, aussi belle fut-elle en borne, n'a pourtant pas, lors de sa sortie sur console, recueilli toutes vos faveurs. Et pour cause, ce jeu manque complètement d'intérêt. Maintenant que nous sommes fixés sur l'essentiel de cette production, nous allons pouvoir un petit peu tergiverser sur son contenu. Dès le départ, vous allez devoir choisir entre quatre types de véhicules. Archétype même de voitures de course, En trois coups de cuillère à pot, vous serez au volant d'un véritable bolide qui vous conduira dans les abîmes de l'enfer. Les mains crispées, vous êtes proche d'un état second lorsque le compte à rebours se déclenche. Zero, ça y est, vous êtes parti! Parti oui, mais où? Trois circuits différents sont proposés dans Race Drivin'. Une course de vitesse où



vous devez absolument battre record sur record, une course d'obstacle dans laquelle il faudra tourner comme un fou dans des boucles géantes, des grands huits enivrants, prendre des virages relevés à 45 degrés, etc... En fonction du véhicule choisi au départ, le changement de vitesse s'effectuera soit de façon manuelle, soit automatiquement. Au départ, bien sûr, je ne saurais trop vous conseiller de prendre le changement de vitesse manuelle, vous vous emmêlerez moins les pinceaux et prendrez plus d'assurance pour passer certaines difficultés. Un facteur très important pour votre réussite dans ce jeu est le respect des limitations et des "non limitations" de vitesse. Si, lors des parcours, vous voyez un panneau du style: "roulez à plus de 80 Mph", n'hésitez surtout pas à appuyer sur le champignon. L'obstacle, en face de vous, nécessite la pleine puissance. De même lorsque dans les virages un panneau vous annonce: "attention danger", mieux vaut ralentir car une erreur et c'est la chute infernale.
Contrairement à la version d'arcade où Race Drivin' était d'une rare fluidité, sur Super NES, ce jeu est une vraie catastrophe. L'animation en trois dimensions surfaces pleines est une véritable horreur, on n'arrive même pas à croire que l'on joue sur une machine de ce calibre. Si le scrolling est honteux et ridicule, c'est également le cas des graphismes et des animations sonores, qui, réellement, ne donnent pas envie de jouer. Si quelques trucs sympas comme un ralenti sur les crashes vient égayer un peu l'ensemble, Race Drivin' est vraiment trop mauvais pour que l'on y porte la moindre attention.

J'm DESTROY

SUPER NES
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : T.HQ
GRAPHISME : 12
SON : 11
MANIABILITÉ : 12
ANIMATION : 11
55%

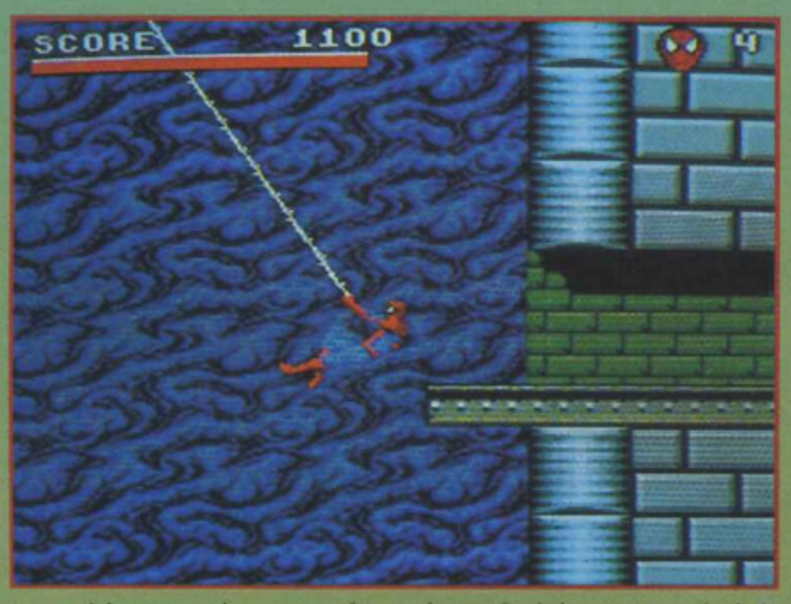


SPIDERMAN AND X-MEN IN ARCADE REVENGE

SUPER NES

VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : CREATION SOFTWARE
GRAPHISME : 17
SON : 18
MANIABILITÉ : 17
ANIMATION : 18

93%



Tout commence alors que vous êtes spiderman. Plongé dans un univers urbain, vous êtes le dernier rempart à l'invasion d'une terrible armée ennemie. Avant de diriger les X-Men, vous savez, ces illustres héros de BD, des Marvel Comics plus précisément, qui envahissaient notre chambre lorsque nous étions petits, vous êtes donc Spiderman qui doit courir et bondir de toit en toit et de mur en mur à la recherche de bombes à retardement qui peuvent exploser à peu près n'importe comment. Pour vous aider à les découvrir dans cet enchevêtrement de labyrinthes obcurs, votre Spider Sensor sera l'une de vos armes les plus efficaces. Un petit beep, et hop, voilà, vous êtes dans la bonne direction prêt à désamorcer n'importe quelle bombe. Si ce passage était déjà très sympathique, ce n'était, en fait, qu'une sorte d'amuse gueule à un repas gargantuesque, je vous promets que ce qui va suivre va vous mettre l'eau à la bouche. Maintenant, avec vos compagnons les X-Men, vous vous retrouvez prisonnier dans un énorme complexe qui comporte cinq parties, chacune mettant en scène l'une de ces vedettes. Worlverine, par exemple, se retrouvera plongé dans un Beat'Em Up d'enfer, où pour rester en vie, elle devra absolument cartonner sur tout ce qui bouge. Son arme préférée est ses griffes. Elle adore ça, griffer et s'agripper à tout ce qui bouge, c'est de cette manière que notre Wolverine à nous prend son pied. Spiderman, lui, devra accomplir une mission approximativement identique à la précédente mais dans des lieux encore plus dangereux. Tout comme ses deux amis, Cyclop est aussi embringué dans une histoire incroyable, où, pour s'en sortir, il devra user de sa souplesse et sauter de plate-forme en plate-forme. Storm peut être considéré comme l'homme poisson de la bande, bien qu'il ne ressemble ni à homme ni à un poisson. Enfermé dans une cuve remplie d'eau, notre brave Storm devra trouver la sortie et surtout les endroits du jeu où il pourra prendre sa respiration, notre homme étant loin d'être amphibie. Enfin, on en vient à Gambit, qui, lui, est pourchassé par une roue gigantesque. Pour se sortir de son pétrin monstreux, Gambit (à ne pas confondre avec Chapeau Melon Et Bottes de Cuir) devra être rapide et surtout trouver le meilleur chemin vers la liberté. Si vous désirez de la variété dans l'action et dans les personnages, pas de problème, avec Spiderman And The X-Men vous allez être gâté. D'autant plus que la réalisation de ce titre est tout simplement remarquable. Bien qu'il n'utilise que partiellement les capacités de la SFC, ce titre a tous les atouts pour marquer son monde. Des graphismes superbes, des animations jouissantes au possible, des musiques à en pleurer la nuit contre son oreiller, bref, avec ce jeu de Creation Software, vous allez être aux anges.



J'm DESTROY

PLUS PUTE QU'ARDISSON, JOY A INTERVIEWÉ STICK
CHOIX *BN

PLUS USÉ QUE CELUI DE FRANCE INFOS LE TÉLÉSCRIPTEUR DE JOY
CHOIX *AFP

PLUS COINCÉ DANS INDY 4 QUE LE PEN DANS BARBES?
CHOIX *SOS

MOINS BAVARDE QUE LE 3699 L'HORLOGE DE JOY
CHOIX *TAB

PLUS RIGOLO QU'ARTHUR TONTON SAM
CHOIX *DIA

MOINS TRUQUÉ QUE LE TOP 50 LE HIT-PARADE DE JOY
CHOIX *HIT

MOINS MOUSTACHUE QUE BELLEMARE, MADAME BOUTIQUE ET SES CADEAUX
CHOIX *BOU

3615 JOYSTICK

SURCOUF® RECRUTE

SURCOUF®
1re foire-exposition permanente de la micro
ouvre le 15 octobre 1992
73, avenue Philippe-Auguste
75011 Paris

Nous recherchons exclusivement des passionnés(ées) de la micro pour s'occuper des différents stands de notre foire permanente.

Si vous êtes passionné(ée), vous devez être enthousiaste, compétent(e) et sympatique...

Alors, vous avez de bonnes chances d'être notre homme (ou femme).

Contactez rapidement M. COLLIN au (1) 43.71.99.33

SUPER KICK OFF

SUPER NINTENDO
EDITEUR: IMAGINEER
GRAPHISME : 14
SON : 14
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 14
SEUL / A DEUX
85%/91%



Avec Super Kick Off, on rentre d'emblée dans la vraie simulation de football; fini le temps des jeux basés autour du football du genre de Super Soccer, cette fois-ci, vous êtes paré pour aller au fin fond de vos réserves de glucoses pour obtenir le titre tant désiré de Champion du monde. Pourtant, avant d'y parvenir, des matches et des matches, vous allez devoir en faire, d'une part pour parvenir au terme du tournoi, mais également pour augmenter votre agilité dans le maniement des joueurs. Car là est le problème qui pourrait rebuter bien des joueurs; il faut jouer des dizaines et des dizaines de parties avant de marquer un but. C'est dingue de voir un jeu tel que celui-ci. Complètement rébarbatif au départ, on arrive strictement à ne rien faire.

De temps en temps, on a la balle dans les pieds sans savoir où aller, sans savoir dribbler ou passer, bref on se fait chier. Et puis, l'habitude venant, on commence à mieux manoeuvrer son équipe et à pouvoir faire ce que l'on veut et là, Super Kick Off devient complètement gigantesque. Bien sûr, il ne faut pas faire attention aux graphismes relativement simplistes pour une Super Nintendo. Abstraction faite de ce détail, tout le reste est carrément fantastique. Alors que le terrain est visualisé de haut, comme survolé par un hélicoptère, vous êtes là, en plein centre de la pelouse, bien déterminé à marquer ce but qui vous ferait tant plaisir. Un scrolling multidirectionnel hyper rapide suit la balle à chaque instant; du coup, l'écran n'arrête pas de bouger dans tous les sens.
Devant le gardien, pour marquer un but, vous avez plusieurs possibilités: tirer un gros boulet de canon à en arracher les filets, feinter et tirer laissant le gaule à des milliers de kilomètres de la balle, ou décocher un lobe imparable qui fonctionnera à tous les coups pourvu que vous soyez en bonne position. Dans Super Kick Off, toutes les règles du véritable football sont respectées et ça, c'est un truc sympa. On ne peut plus faucher impunément son adversaire sans déclencher le coup de sifflet de l'arbitre vous rappelant à l'ordre. Outre la phase de jeu passionnante une fois que l'on a bien en main les commandes, Super Kick Off présente toute une série d'options qui vous azimuthent complètement la tête lorsque vous les apercevez. Entre les forces du vent, les différences de gazons, les choix de la disposition tactique de votre équipe en attaque ou en défense, la possibilité de jouer seul ou à deux l'un contre l'autre, ou en équipe contre la console, les quatre niveaux de difficulté, le nombre d'équipe disponibles, j'en passe et des plus courtes, on ne sait plus trop où donner de la tête.



Très difficile à manipuler au premier abord, Super Kick est super nickel, surtout lorsqu'on y joue à deux. Seul petit reproche pour conclure, il manque un scanner pour déterminer la position exacte de ses joueurs sur le terrain.

J'm Destroy

SUPER TURRICAN

C'est l'obsession du moment ! Les machines qui supplantent le pouvoir humain ! Jetez vite un oeil du côté du jeu sur CDI testé -si je ne me trompe pas, par l'excellent Lord Casque Noir- et vous en serez convaincu. On avait aussi eu droit au Terminator, ou plus anciennement au fabuleux dessin animé intitulé Cobra, et c'est avec Turrican que le thème fait son retour. Plus qu'un thème proprement dit, disons qu'il s'agit d'un prétexte à scénario. La planète Landorin est en danger face aux machines, allez les sauver. On ne nous l'avait pas encore faite celle-là... c'est original ! Ignorons l'aspect scénario et passons directement au jeu, ce qui est nettement plus intéressant.
Super Turrican peut se définir comme un jeu cent pour cent action. C'est un massacre à faire pâlir le plus ardent zélateur du fordisme ou du stakanovisme, tant le camage y est total, systématique et rapide. L'un des atouts majeurs de ce jeu, et de ses confrères en général, est cette profusion d'armes incroyables. Turrican vous propose de nettoyer l'écran dans les règles de l'art. Trouvez votre bonus favori, du tir qui balaye une grande partie de l'écran, au tir en puissance, et allez-y tête baissée ! En cours de route, pénétrez dans les grottes qui se présenteront et ramassez les cristaux que vous trouverez. On ne peut pas dire que les décors ou les sprites soient particulièrement soignés chez Turrican, mais qu'est-ce que ça bouge vite ! Le scrolling multidirectionnel est impeccable et fluide à souhait, les sprites bougent rapidement. Dur de trouver un moment pour souffler ! Si c'est de l'action que vous voulez, venez donc faire un tour ici ! Ce n'est pas beau, mais puisque le but est de tout détruire... beau ou pas on s'en moque ! Pour finir, sachez que le jeu est suffisamment difficile pour vous résister quelques heures !

T.S.R.

NINTENDO
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : IMAGINEER
GRAPHISME : 12
SON : 11
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 16
79%





MAGICAL QUEST Starring MICKEY MOUSE 549 F

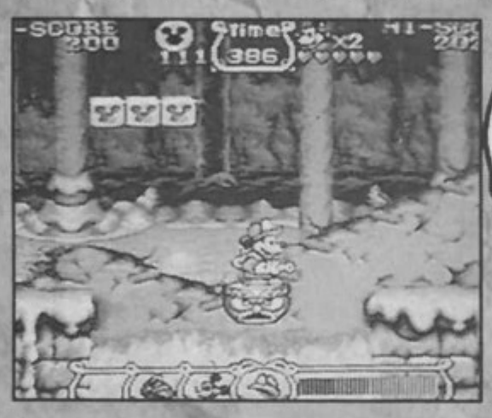
Super STAR WARS 525 F

STAR WARS sort fin décembre. Commandez le vite dés aujourd'hui !

Découvrez enfin TOUS les avantages d'une console japonaise ou américaine*. Profitez de l'overscan (image plein écran) et de la véritable vitesse des jeux de la Nintendo 16 bit. Une console Super Famicom ou Super NES, c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus rapide,* ***BREF, 20% DE PLAISIR EN PLUS...***

*Ne fonctionnent que sur les télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU. ou AV.).
CONSULTEZ-NOUS !

SUPER FAMICOM / SUPER NINTENDO U.S





ShootAgain

145 rue de flandre, 75 019 paris. Téléphone : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26. Métro Crimée. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. Ouvert TOUS les dimanche de décembre.

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR UNIVERSEL d'une valeur de 189 F





LES CLASSIQUES		LES INCONTOURNABLES	
Acrobat Mission	449 f	Addams Family	499 f
Arcana	549 f	Amazing Tennis	499 f
Area 88	499 f	Area 88	499 f
Astral Bout	499 f	Axelay	549 f
Bart's Nightmare	499 f	Castlevania 4	499 f
Battle GP	449 f	Contra 3	499 f
Dino City	499 f	Desert Strike	549 f
Dirty Challenger	449 f	F-Zero	499 f
F-1 Roc	525 f	Final Fight	499 f
Final Fantasy, Mystic Quest	449 f	Hook	499 f
GPX Cyber Formula	499 f	James Bond JR.	449 f
Home Alone 2	499 f	Joe And Mac	499 f
King Of The Monsters	525 f	Mystical Ninja	499 f
Krusty's Super Fun House	499 f	NCAA Basketball	549 f
Magic Sword	525 f	Parodius	549 f
Phallanx	549 f	PGA Tour Golf	549 f
Pit Fighter	449 f	Pilot Wings	499 f
Ramna 1/2	549 f	Prince Of Persia	549 f
Return Of Double Dragon	549 f	Rival Turf	499 f
Robocop 3	525 f	Soul Blader	499 f
Rocketeer	449 f	Street Fighter 2	649 f
Romance Of The 3 Kingdoms 2	549 f	Super Ghouls'n Ghosts	499 f
RPM Racing	449 f	Super Mario Kart	549 f
Sonic blastman	549 f	Teenage Mutant Ninja Turtles 4	525 f
Spin Dizzy World	499 f	Wrestlemania	499 f
Strike Gunner	499 f	Zelda 3	449 f
Super Adventure Island	525 f		
Super Battle Tank	499 f		
Super Bowling	525 f		
Super Gachapon World	525 f		
Super Pang	549 f		
Super Professional Baseball 2	549 f		
Super SD Gundam	549 f		
Super Valis	549 f		
Syberion	499 f		
The Lemmings	499 f		
Thunder spirit	449 f		
Top Gear	499 f		
Ultimate Football	549 f		
World Championship Boxing	399 f		
Xardion	449 f		

A PARAITRE CE MOIS CI	
Super Star Wars	525 f
Chuck Rock	525 f
Super High Impact	525 f
Alien 3	525 f
Dream TV	525 f
King's Arhur World	525 f
Super Combatribes	525 f
Wolf Child	525 f
NFL Football	525 f
American Gladiators	525 f
California Games II	525 f
Wizardry 5	599 f
Royal Conquest	599 f
Valken	549 f
Ken 6	549 f
Super F1 hero	549 f
Super Volleyball	549 f
Road Riot	525 f
Tiny Toons	549 f
Joe And Mac 2	549 f
Pin Ball Jacky Crash	549 f
Wortris	499 f
Swamp Thing	525 f
Out Lander	N.C.
Wing Commander	N.C

LES NOUVEAUTES	
Magical Quest	549 f
Space Megaforce	525 f
Fatal Fury	575 f
Brass Number	549 f
Human GP	549 f
Swiv	549 f
Spiderman Vs X-Men	549 f
Terminator 2	525 f
Death Valley Rally	525 f
Best Of The Best	525 f
Gods	525 f
Gunforce	549 f
Out Of This World	549 f
Terminator	525 f
Universal Soldier	525 f

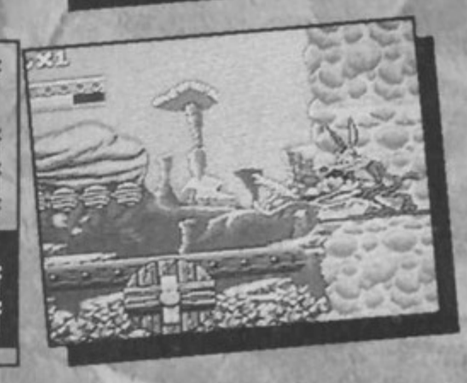
ET BIEN D'AUTRES TITRES, N'HESITEZ PAS A TELEPHONER...

DEATH VALLEY RALLY VERSION U.S. : 549 F
OUT OF THIS WORLD VERION U.S : 549 F



ACCESSOIRES	
Alimentation	199 f
Câble Péritel	499 f
Joypad d'origine	149 f
Dyna One	N.C
Capcom Power Stick Fighter	699 f
JB King	599 f
Ralonge De Manette	199 f
Mario Paint + Souris + Tapis Mouse	549 f
Super Scope	599 f
Shooting Watch	199 f

Adaptateur Universel :
Seul 189 f
Avec 1 jeu 99 f



SUPER FAMICOM

1390 F

Livrée sans jeu, avec 2 manettes, 1 péritel et une alimentation.

SUPER FAMICOM

1890 F

Livrée avec 1 jeu jap. au choix (sauf Street Fighter II), 2 manettes, 1 péritel, 1 alim. et 1 Adaptateur Universel.

SUPER FAMICOM

1890 F

Livrée avec Street Fighter II, 2 manettes, 1 péritel et 1 alimentation.

SUPER NINTENDO U.S

1090 F

Livrée sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

SUPER NINTENDO U.S

1490 F

Livrée avec 1 jeu U.S. au choix (sauf Street Fighter II), 1 manette, 1 péritel, 1 alim. et 1 Adaptateur Universel.

SUPER NINTENDO U.S

1490 F

Livrée avec Street Fighter II, 1 manette, 1 péritel et 1 alimentation.

429 F WORLD OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE AND DONALD DUCK

429 F SSSONIC 2

Découvrez enfin TOUS les avantages d'une console japonaise*. Profitez de l'image plein écran et de la véritable vitesse des jeux de la Megadrive 16 bit. Une console Megadrive jap., c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus rapide, **BREF, 20% DE PLAISIR EN PLUS...**

Vous possédez une Megadrive française, DECOUVREZ LE MEGA CD

*Ne fonctionnent que sur les télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU. ou AV.). CONSULTEZ-NOUS !

Commandez le vite dés aujourd'hui !

890 F MEGADRIVE JAP.
Livrée sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

990 F MEGADRIVE JAP.
Livrée avec QUACKSHOT (Donald) + 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

1290 F MEGADRIVE JAP.
Livrée avec QUACKSHOT + GRAND SLAM + 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

990 F MEGADRIVE FRA.
Livrée avec SONIC The Hedgehog + 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

1990 F MEGA CD
Livré sans jeu et avec une alimentation.

299 F LE JEU AU CHOIX
Splatterhouse 2, F1 Hero MD, *SD Valis*, Slime World, *Cadash*, Predator 2, *Simpson VS Space Mutant*, Thunder Pro Wresling

MEGADRIVE / MEGA CD



Shootfagin

145 rue de flandre, 75 019 paris. Téléphone : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26. Métro Crimée. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. Ouvert TOUS les dimanche de décembre.



Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR MEGADRIVE d'une valeur de 99 F



LES NOUVEAUTES

Sonic 2	429 f
Thunder Force 4	490 f
Tales Spin	449 f
Bio Hazard (Crying)	449 f
LHX Attack Chop.	449 f
Home Alone	429 f
Crue Ball	490 f
Ecco Dolphin	449 f
Lemmings	429 f
Rampart	449 f
F1 Circus License	429 f
Chiki Chiki Boy	429 f
Gods	
Teenage Mutant Ninja Turtle, Return Of Shreder	449 f
Xenon 2	449 f

THUNDER FORCE IV 490 F
TALES SPIN avec Baloo 449 F

A PARAITRE CE MOIS CI

Batman Return	N.C
Risky Hood	N.C
World Of Illusion	429 f
Streets Of Rage 2	449 f
Toxic Crusader	399 f
Paper Boy 2	399 f
Agassi Tennis	429 f
Amazing Tennis	449 f
Alien VS Predator	N.C
Terminator 2(Arcade)	429 f
Wrestlemania	429 f
Pin Ball	449 f
Junker's High	429 f

JEUX MEGA CD

Ernest Eavans	499 f
Wonder Dog	499 f
Thunder Storm FX	499 f
After Burner III	499 f
Aleste	499 f
Burai	499 f
Time Gal	499 f
Road Braster FX	499 f
Tenbu Mega CD Special	499 f
Mega CD Karaokee	1390 f
Final Fight	Fev 93
Tonosama No Yabo	499 f

LES CLASSIQUES

Aquatic Games	429 f
Arch Rival	429 f
Atomic Runner	449 f
Batman	449 f
Beast warrior	429 f
Crying	429 f
Dahna	449 f
David Robinson S.C	469 f

Dick Tracy	399 f
Double Dragon 2	349 f
Europeen Club Soc.	490 f
Evander Holyfield Real Deal Boxing	490 f
F1 Hero MD	299 f
Galaxy Force 2	349 f
Golden Axe 2	449 f
Greendog	429 f
Immortal	449 f
John Madden	449 f
Jordan VS Bird	490 f
Kabuki Soldier	429 f
King Salmon	399 f
Magical Boy	399 f
Mega Panel	399 f
Mickey Mouse	299 f
Out Run	299 f
Pacmania	449 f
Pit Fighter	490 f
Quackshot	299 f
Rent A Hero	399 f
Road Rash	449 f
Runark	275 f
SD Valis	299 f
Side Pocket	475 f
Slime World	299 f
Splatterhouse 2	299 f
Steel Empire	399 f
Streets Of Rage	449 f
Super Smash TV	429 f
The Simpon's Bart....	299 f
Thunder Fox	349 f
Thunder Pro Wrestling	299 f
Twinkle Tale	429 f
Wani Wani World	399 f
Where In Time Is Carmen San Diego	399 f



LES INCONTOURNABLES

Alien 3	449 f
Cadash	429 f
Chuck Rock	449 f
Desert Strike	490 f
Dragon's Fury	449 f
NHLPA Hockey '93	490 f
F22- Interceptor	490 f
Kid Chameleon	449 f
Power Athlete	449 f
Olympic Gold	490 f
PGA Tour Golf	490 f
Predator 2	399 f
Sonic	299 f
Super Monaco GP 2	490 f
Tazmania	449 f
Terminator	429 f
USA Team Basketball	299 f
Wonder Boy In Monster World	490 f

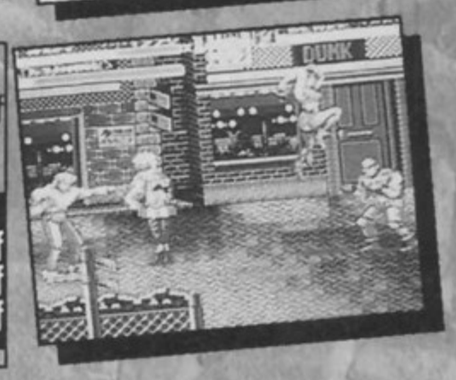
STREETS OF RAGE 2 449 FRS



ACCESSOIRES

Alimentation	199 f
Câble Péritel	199 f
Joypad d'origine	129 f
Dyna One	N.C
Arcade Power Stick	N.C
Pro 1	349 f
Pro 2	149 f
Menacer *NEW*	N.C
Fantastick	299 f
Manette Infrarouge	N.C

Adaptateur Megadrive :
Seul 99 f
Avec 1 jeu 49 f
Avec 2 jeux 0 f



BRANCHEZ UNE CONSOLE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD

Vous possédez un moniteur Amstrad, connectez-y une console ou un micro-ordinateur de votre choix avec l'adaptateur "A-128" ou "A-128 +" pour la série d'Amstrad Plus. Ils acceptent aussi bien les consoles japonaises que les consoles versions françaises.

Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644.....249 F
Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14.....249 F
Paire d'enceintes pour "A-128".....299 F
Kit complet "A-128 et paire d'enceintes".....499 F

ENTREZ DANS LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGES DE CARTOUCHES DE FRANCE !

Aucune cotisation ne vous sera demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez *2 jeux contre 1* et cela sera *gratuit !!!*

PLUS DE 750 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT, DES JEUX DE QUALITES EN TRES BON ETAT, UN SERVICE V.P.C. RAPIDE ET SIMPLE.

LES TARIFS :

1 jeu contre 1 :

Super Famicom	150 f
Megadrive	100 f
Nec Core Grafx	80 f
Nintendo N.E.S	80 f
Master System	75 f
Game Boy	50 f

2 jeux contre 1 : GRATUIT !!!

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci-dessous à : "Shoot Again, 145 rue de flandre, 75019 Paris."

❑ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
❑ Je donne 2 jeux contre et bénéficie des frais de port gratuit.

Je vous donne :

.....

.....

.....

Je desire :

1.er :.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9.éme :.....

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible, reseignezvous. Pas de reprise sans boîte ou sans notice. Nous n'échangons que les jeux Super Famicom ou Super Nintendo U.S. Port retour à la charge de notre clientèle.

La rolls des consoles enfin à prix accessible, jouez sur la plus belle des consoles. Des sprites gigantesques, un son stéréo époustouflant, des milliers de couleurs merveilleuses, **L'ARCADE A DOMICILE.**

NEO GEO



Joystick Neo Geo	420 f
Memory Card	199 f
2020 Super Baseball	690 f
Alpha Mission 2	690 f
Andros Lunos	1290 f
Baseball Star Pro. 2	1490 f
Baseball Star Pro.	790 f
Blue's Journey	690 f
Burning Fight	690 f
Crossed Swords	790 f
Cyber Lip	690 f
Eight Man	990 f
Football Frenzy	990 f
Ghost Pilots	790 f
Joy Joy Kid	690 f
King Of The Monsters	790 f
King Of The Monsters 2	1490 f
League Bowling	690 f
Mutation Nation	1490 f
Nam 75	690 f
Ninja Combat	790 f
Riding Hero	790 f
Robo Army	990 f
Sengoku	790 f
Super Spy	790 f
Trash Rally	990 f
Top Player's Golf	790 f
Art Of Fighting	N.C
View Point	1490 f

NEWS, TELEPHONEZ !!!

1990 F NEO- GEO

Livrée sans jeu, avec 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

2490 F NEO- GEO

Livrée avec le jeu NAM 75 + 1 manette, 1 péritel et une alimentation.

GAME GEAR

LES CLASSIQUES

Adventure Of Gerubi	275 f
Aerial Assault	245 f
Ax Battler	265 f
Buster Ball	275 f
Chess Master	255 f
Crystal Warrior	325 f
Devilish	255 f
Donald, Lucky Time	285 f
Dragon Crystal	255 f
Fray	265 f
G-Loc	255 f
heavy Weight Champ	245 f
Joe Montana Football	285 f
Leader Board	255 f
Marble Madness	285 f
Mickey Mouse	285 f
Ninja Gaiden	285 f
Out Run	255 f
Paper Boy	275 f
Psychic World	235 f
Put And Putter	235 f
Shinobi	275 f
Sonic	285 f
Super Kick Off	275 f
Super Monaco GP 2	285 f
Wonder Boy	265 f

LES NOUVEAUTES

Tazmania	285 f
Batman Return	285 f
Shinobi 2	285 f
Sonic 2	285 f
Streets Of Rage	285 f
Lemmings	285 f
Shinnig Force Gaiden	285 f

199 F CHUCK ROCK

Un méga jeu de plates-forme, beau et original. A ne pas rater.



Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Atari, SNK, Amstrad, Walt Disney, sont des marques déposées. Sonic est un personage déposé par Sega. Les personnages de Street Fighter 2 sont déposés par Capcom. Mickey et Donald sont des personnages déposés par Walt Disney. Les produits Megadrive, Mega CD, Game Gear, Master System, Super Nintendo, Super Famicom, Game Boy, Nintendo NES, Neo Geo, A-128 et A-128+ sont des produits déposés par leurs marques respectives. Photos non contractuelles. Offre dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Le Game Key et Super Game Game Key ne sont pas des produits Nintendo et ne sont pas sous license Nintendo. Il sont fabriqués à Hong Kong pour Horelec.

BON 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
	Pensez à commander	
	par téléphone...	
	Participation au frais de port et d'emballage	35 F
	CRBT (+35 frs)	
	MONTANT TOTAL :	.....

Je joins à ma commande : ❑un chéque (Envoi prioritaire), ❑un C.C.P., ❑un mandat lettre,
❑Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.

Je possède un(e): Megadrive japonaise ❑, Megadrive française avec❑, sans❑ adaptateur de jeux japonais, Game gear ❑, Nec ❑, Game boy ❑, Super famicom ❑, Super Nintendo avec❑, sans❑ adaptateur de jeux, Neo geo ❑, Autre ❑

THE IREM SKINS GAME

SUPER NES
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : IREM
GRAPHISME : 16
SON : 15
MANIABILITÉ :19
ANIMATION : 17
85%



Si vous aimez le golf et surtout si vous aimez les thunes, The Irem Skin Game est le jeu qu'il vous faut. Pourquoi? Tout simplement parce que dans ce titre, une somme non négligeable d'argent vous est attribuée à chaque trou. Rien que cela, déjà, ça motive. Un parcours parfait et hop,vous avez les couilles en or massif! Cool non? Outre ce facteur, The Irem Skin Game, connu en arcade sous le nom de Major Title, possède tous les arguments pour vous faire changer d'avis sur les simulations de ce sports au cas où vous ne les apprécieriez pas trop. Bien entendu, vous retrouverez ici tous les attributs qui font des simulations de golf ce qu'elles sont: force du vent, choix dans une multitude de clubs, force dans la frappe, effets différents sur la balle, etc...Entièrement représenté en trois dimensions, The Irem Skins Games comporte des originalités, comme la possibilité de visionner les trous avant de frapper la balle sur 180 degrés, qui le place devant bien des simulations du même style. Si l'ensemble de jeu est parfaitement réaliste, ce titre d'Irem est d'également d'une parfaite maniabilité et d'une convivialité exemplaire. Pour y jouer, pas besoin de sortir de l'ENA ou de polytechnique. Une fois que l'on a compris, et surtout, que l'on a bien évalué la distance de chaque club, on commence réellement à se fendre la pêche; d'autant plus que quatre joueurs peuvent y participer en même temps, ce qui n'est pas peu dire. Dirigé soit par des amis; soit par la console, c'est à plusieurs que ce jeu révèle toute son ampleur. Bien souvent, le résultat se joue à un ou deux coups, à un centimètre, un putt raté ou réussi. C'est rigolo.Si l'ensemble du jeu est plutôt réalisé en trois dimensions, malheureusement, lorsque la balle est dans les airs, la vue se transforme en une petite vue en deux dimensions toute ridicule et, à vrai dire, assez décevante. A l'approche du green, là encore, une vue du haut nous apparaît. Certes plus pratique qu'une vue en trois dimensions, elle est toute de même nettement moins enthousiasmante et satisfait largement moins nos sens qui aiment se sentir flattés par des trucs pétant et débordant de partout. A mon sens, en fait, ce qui est le plus satisfaisant dans cette simulation, c'est sa simplicité qui permet à tout un chacun de profiter des joies du golf sans pour autant se prendre la tête.

J'm DESTROY

WORLD OF ILLUSION

Donald et Mickey sont deux très bons copains; toutes leurs journées, ils les passent ensemble à se balancer des tartes à la crème dans la tête et à s'éclater comme des fous, à faire mille et une pirouettes et je ne sais combien de facéties. C'est que nos deux copains sont de sacrés numéros, vous vous en rendrez compte tout au long de ce titre qui vous procurera de nombreuses heures de plaisir et de joie.
Avec Castle Of Illusion, on avait déjà eu un bref aperçu de ce qu'était capable de faire Walt Disney en association avec Sega. Avec World Of Illusion, la certitude que cette équipe est une équipe d'enfer est désormais bien ancrée dans nos têtes. World Of Illusion reprend le principe du premier volet de Mickey Mouse. Dans la peau de l'une ou l'autre des vedettes, vous serez une fois de plus, confronté à moult catastrophes qui

MEGADRIVE
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 19
SON : 15
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18
96%



pourront à chaque instant vous tomber sur la tête. Cette fois-ci pourtant, vous ne serez plus tout seul pour braver le danger et pour sortir des mauvais pas dans lesquels vous pourrez être embarqués. Eh oui, là ou World Of Illusion réalise un gros carton, c'est que désormais, il est possible de jouer à deux et, dans ces conditions, je vous garantis que c'est bien plus rigolo. Eh oui, maintenant ce n'est plus seulement Mickey que vous dirigez dans un dédale de tableaux qui croulent sous l'amoncellement des graphismes, mais également Donald. Le bon plan de World Of Illusion, c'est qu'à chaque instant, ces deux héros sont en parfaite inter-action et, pour passer certains obstacles comme la balançoire du premier niveau par exemple, vous devrez sauter dessus afin de projeter votre partenaire dans les airs; lequel enverra ensuite une corde, afin qu'à votre tour, vous puissiez vous échapper. Souvent, vous devrez sauter sur les épaules de votre partenaire pour augmenter votre puissance de feu (enfin, la puissance de votre cape, puisque votre arme, ici, est une cape. Disney oblige) ou pour passer certains obstacles. Concrètement, cette nouvelle production de Sega est certainement l'un des jeux les plus riches et les plus inspirés du géant japonais. Tout au long du jeu, on est surpris par les idées prises ici et là. On est scié par la beauté des graphismes, par les attitudes des deux vedettes qui se complaisent à se dandiner comme dans le véritable dessin animé. Si la réalisation est superbe, et je n'exagère en rien, l'intérêt de World Of Illusion est également tout à fait remarquable, même lorsque l'on joue seul. On ne se lasse pas de voir se trimbaler les héros de notre enfance et de les voir courir à la moindre occasion, pour échapper aux griffes des sbires du cruel ennemi qui les poursuit. Aussi probant que Sonic en son temps, aussi jouissif que Mickey lors de sa sortie, World Of Illusion est un titre à la hauteur de la réputation de Disney. Sega, nous n'avons qu'un mot à dire: bravo

J'm DESTROY

BIO HAZZARD BATTLE

MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 18
SON : 18
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 19

94%



Holalala. Il y avait longtemps, je vous le dis aussi sec, que l'on n'avait par eu un Shoot'Em Up aussi époustouflant que ce Crying là. Non seulement remarquablement bien réalisé, Crying est également d'une inspiration permanente. Chaque seconde, on s'attend à quelque chose de nouveau, chaque minute on se demande ce que les auteurs nous réservent tant les surprises sont nombreuses et pètent de partout. Bref, lorsque l'on joue à Crying, le moins que l'on puisse dire c'est qu'on ne s'emmerde pas une seule seconde. Tout d'abord, l'environnement de ce Shoot'Em Up là sort complètement de l'ordinaire. Avec Crying, le temps des gros vaisseaux spatiaux tout de métal construits est désormais dépassé. Ici, on se retrouve plus dans un milieu aquatique, où les ennemis sont des mollusques, des vers de terres géants qui enfantent dans la douleur d'autres petits vers tout aussi "pestiférants" et dangereux. En traversant et en s'enfonçant dans cet univers, on se rend très vite compte de la difficulté de ce titre. Même en mode Easy (il y a trois modes différents) de difficulté, on a du mal à se remettre de la quantité de crétins qui nous arrivent dans la gueule en même temps. Votre vaisseau, choisi au départ parmi quatre autres du même style, vous propulsera dans un univers fabuleux qui donne vraiment l'impression d'être en vie. C'est peut- être en cela que Crying est merveilleux. Les ennemis que vous affrontez à tout moment semblent réellement vivants, tant l'animation est gigantesque. Lorsque les vers déboulent à l'écran, par exemple, on a réellement l'impression que l'on commet un meurtre lorsqu'on les bombarde de rayons laser et de bombes plasmiques. Sans cesse accompagné d'un petit satellite qui vous poursuivra à chacun de vos déplacements, à la manière de R-Type, on regrettera simplement le fait que l'on ne peut, en aucun cas, diriger la course de ce dernier, ce qui est un peu dommage. A part cela, je ne pourrais que me répéter dans les compliments, car réellement Crying m'a complètement scié en deux, les jambes d'un côté, le reste de l'autre. C'est tout simplement très fort. Et encore, si dans la réalisation on pouvait reprocher quelque chose, on ne se gênerait pas. Mais justement, on ne peut absolument rien dire. Les graphismes et la musique sont à la hauteur de tout le reste. Je vous assure que la barre est pourtant placée très haut.

Très fort au niveau de l'action, on n'arrête pas de bouger et de se défoncer dans tous les sens pour mettre une pâtée aux asticots d'en face; Crying est également incroyablement brillant au niveau de sa réalisation. Une des plus belles que j'ai vues pour un Shoot'Em Up sur Megadrive, du niveau de Thunder Force IV en tout cas.

J'm DESTROY



VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

STANDARD

GAGNEZ DE QUOI VOUS HABILLER TOUT L'HIVER !

1 - PARMI CES TROIS NOMS, LEQUEL REPRESENTE UN MODELE DE JEAN TEDDY SMITH ?

- STANDARD - JOY - DRAFT

2 - LA MARQUE TEDDY SMITH EST-ELLE D'ORIGINE :

- AMERICAINE - ANGLAISE - FRANCAISE

3 - CITEZ UN POINT DE VENTE (MAGASIN-VILLE) OU VOUS POURREZ TROUVER UN JEAN TEDDY SMITH.

QUESTION SUBSIDIAIRE : QUEL SERAIT SELON VOUS LE MEILLEUR SLOGAN POUR UNE MARQUE DE JEAN ?



1ER PRIX AU 5EME PRIX : 1 JEAN TEDDY SMITH
6EME PRIX AU 15EME : 1 POLO RUGBY
16EME AU 45EME : 1 CASQUETTE TEDDY SMITH
46EME AU 75EME : 1TEE SHIRT TEDDY SMITH

RÉPONSE

Envoyez vos réponses sur carte postale ou papier libre avant le 30.12.92.

Précisez vos : nom, prénom, age, adresse et le modèle de votre ordinateur ou console.

Joystick, concours Teddy Smith
103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

REGLEMENT

1) TEDDY SMITH et JOYSTICK organisent un concours qui sera clos le 29 DECEMBRE 1992 à minuit. 2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de TEDDY SMITH et JOYSTICK. 3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine. 4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 janvier 1993. 5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

TEDDY SMITH

SHADOW OF THE

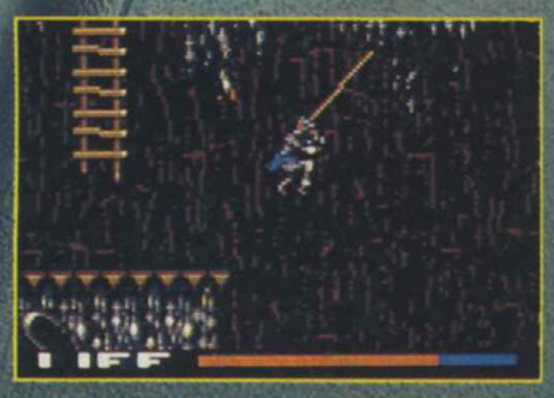
Fais ta prière!

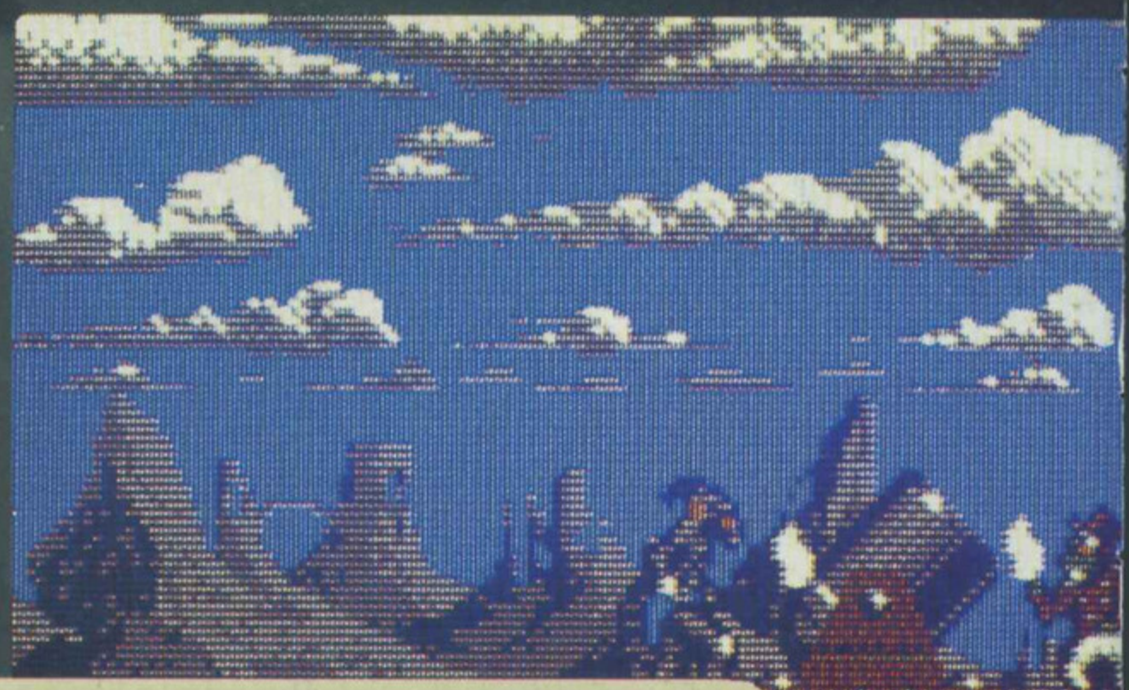












LYNX 790F TTC

ATARI

BEAST

Première console portable 16 bits au graphisme époustouflant, entourée de la plus grande logithèque, la LYNX a été élue «meilleure console portable couleur rapport qualité/prix» par Réponse à tout et Science et Vie High Tech.

50 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB
BILL AND TED'S
BLUE LIGHTNING
CHESS CHALLENGE
CHECKERED FLAG
CRYSTAL MINES II
GATES OF ZENDOCON
HARD DRIVIN
KLAX
NINJA GAIDEN
PAPER BOY
ROAD BLASTERS
ROBOTRON 2084
SCRAPYARD DOG
SLIME WORLD
SUPER SKWEEK
TURBO SUB
VICKING CHILD
XENOPHOBE
ZARLOR MERCENARY

AWESOME GOLF
BLOCK OUT
BATMAN RETURN
CALIFORNIA GAMES (4 jeux)
CHIP'S CHALLENGE
ELECTROCOP
GAUNTLET
ISHIDO
MS. PAC MAN
PAC LAND
RAMPAGE
ROBO-SQUASH
RYGAR
SHANGAI
STUN RUNNER
TOURNAMENT CYBERBALL
TOKI
WARBIRDS
XYBOTS
jeux à partir de 250 F TTC

NOUVEAUTES

BASKET BRAWL
HOCKEY
KUNG FOOD
STEEL TALONS
CASINO
HYDRA
RAMPART
SHADOW OF THE BEAST

BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES – CABAL – DIRTY LARRY RENEGADE
DRACULA – GEO DUEL – HYPERDROME – LEMMINGS
NFL FOOTBALL – PINBALL JAM – PIT FIGHTER – RAIDEN
SPACE WAR – STRIDER – VINDICATORS – VOLLEYBALL
DEAMON'S GATE – NINJA GAIDEN 3 – ROLLING THUNDER
WORLD CLASS SOCCER – EYE OF THE BEHOLDER
SUPER ASTEROIDS – DINO OLYMPICS – BLOOD & GUTS
ROAD RIOT 4WD – 720 – NINJA NERD...

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/07/92.

Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx
BATMAN RETURNS.



le PACK BATMAN

La console Lynx + la cartouche Batman + le cable Comlynx + 6 piles + la pochette

L'ENSEMBLE SEULEMENT

990F TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers
Informations: 3615 ATARI

SUPER MARIOLAND 2

GAME BOY
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR :NINTENDO
GRAPHISME : 17
SON : 16
MANIABILITÉ : 19
ANIMATION : 17
98%

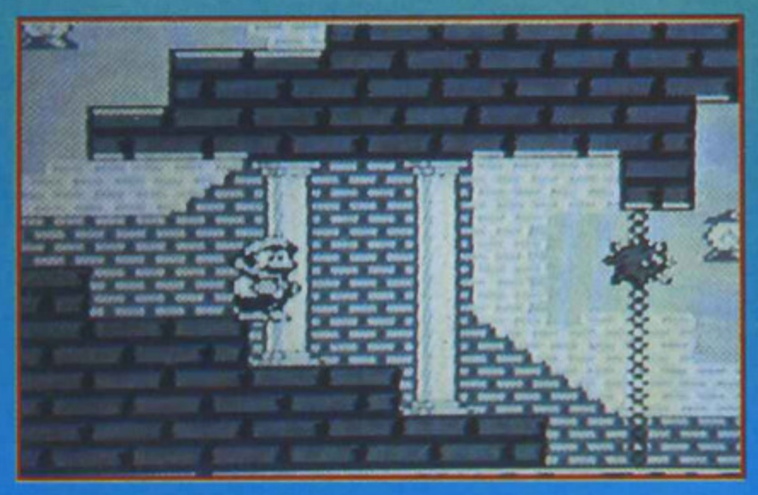


Je n'ai même pas besoin de me démener pour vous prouver que cette cartouche est à se procurer immédiatement, car je sais très bien qu'il y a ceux qui adorent Mario (ils attendent ce jeu depuis deux ans) et ceux qui n'aiment pas du tout, prétextant que ce personnage est destiné aux plus jeunes. Ces derniers n'ont sans doute rien compris aux jeux vidéos car quel jeu du monde Nintendo, à part peut–être Zelda, peut se glorifier d'avoir remporté autant de succès que la série des Mario? Quel jeu d'action sur Super Nintendo, par exemple, est aussi long et complexe que Super Mario World? D'ailleurs, cela tombe bien car Super Marioland 2 sur Game Boy reprend la philosophie de la version Super Nintendo. Bien sûr, il s'agit d'un jeu complètement original avec des mondes inédits, des ennemis jamais vus et de nouveaux pouvoirs pour le plombier le plus connu des jeux vidéos. Mais on retrouve une carte des mondes en vue isométrique sur laquelle Mario se balade pour aller d'un monde à l'autre. Il y a (pour l'instant car je n'ai pas fini le jeu) six mondes contenant de quatre à six niveaux avec, en plus, des niveaux bonus et des stages secrets. Le but est de récupérer les six amulettes qui permettront à Mario d'entrer dans le monde ultime, le Château dans lequel la princesse l'attend (elle n'a décidément pas beaucoup de chance!) On retrouve tous les aspects croustillants qui ont fait de Mario ce qu'il est sur Game Boy: la référence en matière de jeux de plates–formes. Evidemment les graphismes sont plutôt simplistes, bien que formidablement variés, mais l'on dénote un progrès par rapport au premier épisode. Tout est bien plus grand, les sprites, les ennemis, les décors et les boules à récupérer. La variété aussi a été améliorée, puisque l'on passe vraiment du coq à l'âne, d'un monde à l'autre et même d'un niveau à l'autre; les concepteurs se sont vraiment creusé la tête.

VU ET DISPO CHEZ ARKADOID

On retrouve aussi les tortues Kopa de la version Super Nintendo, mais c'est à peu près la seule réminiscence à un autre Mario. Cette fois, Mario peut voler grâce à des oreilles de lapin ou nager dans le ventre d'une baleine. Autant vous dire qu'une demi-page ne suffit pas à vous décrire ce jeu géant, ce top des top sur Game Boy. Alors, vous n'avez qu'à courir dévorer mon test complet dans Joypad pour en savoir plus. La cartouche française sera sortie quand vous lirez ces lignes. Bon! Une fois de plus, j'y retourne!

OLIVIER



POPILS

Popils, voilà un jeu qui est bien! En tout cas, il fait preuve d'une grande originalité par rapport à ce que l'on voit "normalement". Son concept n'est certes pas ultra-novateur, mais il met un peu de piment sur le couscous de notre vie de testeur. N'en abusez pas trop, parce que bonjour la suite des opérations! Bon, arrêtons nos conneries et parlons plutôt de choses sérieuses et concrètes. Popils, qui, vous l'aurez tous et toutes compris, est un sorcier maléfique, vient d'enlever la princesse du plus grand château du Royaume de Tregrenefre. Cette petite princesse (1,50m) est donc retenue prisonnière par ce type. Mais elle n'est pas détenue n'importe où. Non, non, non! Elle est enfermée dans des labyrinthes qui seront



autant de casse-têtes pour votre cerveau qui, je le sens déjà, est en ébullition! Chaque fois que vous aurez résolu une "énigme", Popils la remettra dans une autre prison encore mieux gardée. Pour vous en sortir, sachez que ces geôles sont faites de blocs de pierres que vous devrez détruire à l'aide de vos pieds, de vos poings et de votre tête. Pour une fois qu'elle sert à quelque chose! Tout cela devant être fait dans un ordre bien précis et dans un laps de temps assez court. Evidemment, pour vous durcir le travail, certains étrangers (si vous ajoutez le bruit et l'odeur!) comme des slims verts ou bien des vampires pour ne citer qu'eux, vous empêcheront de faire votre travail. Pour les éliminer, des Warps doors vous permettront de les envoyer en enfer, et vous feront vous, voyager à travers tout le niveau. Les graphismes sont très colorés et très mignons.

De plus, les musiques presque aussi variées que le nombre de tableaux, sont entraînantes et bouleversantes à la fois (snif!) Enfin, n'oublions pas que vous pourrez jouer à deux, en reliant deux Game Gear, que vous pourrez créer vous-même votre niveau et que le système des passwords vous sera bien utile.

TRAZOM

GAME GEAR
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 17
SON : 16
MANIABILITÉ : 16
ANIMATION : 15
91%





DRAGON'S LAIR

SUPER NINTENDO
VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR :ELITE
GRAPHISME : 17
SON : 17
MANIABILITÉ :16
ANIMATION : 18
94%

Dragon's Lair est un très ancien titre qui avait fait un véritable tabac lors de sa sortie en salle d'arcade. Entièrement réalisé sur Vidéo Disque, Dragon's Lair avait de nombreux adeptes. A la recherche de la princesse Daphnée, véritable bombe sexuelle, vous êtes Dirk un preux chevalier tout d'armure vêtu, avec, comme seule arme, une épée. Après de nombreuses recherches, vous avez enfin découvert où a été enfermée votre chère amie: dans le donjon d'un château maléfique détenu par l'empereur du mal en personne. C'est donc le coeur plein de haine, la hargne au corps et l'esprit vengeur que vous entrez au coeur de la bataille. Dragon's Lair est une jeu d'action dans le plus pur style où vous devrez sauter, frapper, sauter encore, frapper de plus belle, éviter les goules qui tracent sur votre poire etc... Bien que cette réalisation n'ait absolument plus rien à voir avec le jeu d'arcade original, Elite a réussi ici un jeu complètement remarquablement dément, qui vous éclatera comme un fou lorsque vous serez dessus. Si Dragon's Lair tire partie des possibilités du mode 7 de la Super Nintendo, il n'en demeure pas moins que le concept du jeu est très intéressant. A la fin de chaque sous-niveau, une carte du château vous est présentée. Cette carte vous permettra notamment de connaître votre position exacte, mais également de savoir quelles sont les différentes sorties possibles car Dragon's Lair ne se déroule pas d'une façon linéaire. C'est-à-dire que l'on peut où non sauter des sous-niveaux et, ainsi, éviter de nombreuses embrouilles ainsi que des points de vie. Pour éliminer les sbires de l'enfer qui n'arrêtent pas de vous courir après, Dirk pourra soit utiliser son épée, soit les haches ou les couteaux, que des options judicieusement placées pourront lui faire gagner. Le plus sympathique, le plus extraordinaire dans Dragon's Lair est sans aucun doute l'ambiance du jeu. L'univers pénible et livide est parfaitement bien rendu par l'atmosphère glauque de certains niveaux. Les différents effets, comme ceux du brouillard, par exemple, réalisé grâce aux qualités du mode 7, placent Dirk dans un jeu complètement ahurissant où l'on ne s'ennuie pas une seule seconde. Assez déroutante dans les premières minutes de jeux, l'animation du héros est nickel et sa maniabilité efficace, bien que l'on ressente un effet d'inertie relativement fort, notamment dans les changements de direction. Graphiquement superbe, le seul truc vraiment très galère dans Dragon's Lair est le système de mots de passe utilisé. Pour reprendre un niveau là où on l'a laissé, il faut déplacer des boules marquées d'une lettre, dans l'emplacement qui leur est réservé. Le tout se déroulant dans l'eau, il est particulièrement difficile de parvenir à mettre la boule au bon endroit, même quand on est habitué. A part ce détail, Dragon's Lair est superbe. Un jeu qu'il faut posséder lorsque l'on a une Super Nintendo.





J'm DESTROY

THE MAGICAL QUEST

C'est le boxon au pays de Mickey. Son brave et fidèle compagnon Pluto vient de se faire kidnapper par son ennemi juré, j'ai nommé Patibulaire. Autant vous dire que notre pauvre souris est dans tous ses états et qu'elle ne peut plus rester en place. Du matin au soir, Mickey se ronge la queue pour savoir comment il doit procéder pour récupérer son ami. Un beau jour, voyant que la situation ne s'améliorait pas d'elle-même, il décida de partir à sa recherche en bravant tous les dangers. Quelle témérité, quelle bravoure! Eh, oh, on ne s'appelle pas Mickey pour rien! C'est dans un univers complètement magique, voire carrément mystique, que vous évoluerez. La joypad bien en main, vous êtes paré pour répondre à tous les pièges qui s'offriront à vous. Au départ, vous n'êtes qu'une simple petite souris, malicieuse certes, mais qui n'a rien de bien extraordinaire pour épater. Pour se sortir des moment difficiles, elle pourra tout de même utiliser des pommes-hélicoptères où les feuilles serviront d'hélices. Au fur et à mesure de votre progression et à la fin de chaque niveau ponctué et conclu par un monstre de fin, Mickey pourra changer de tenue. Et là est la grande innovation de ce jeu. En fonction de sa tenue, le héros de Walt Disney aura des pouvoirs magiques lui permettant d'assurer à donf dans les moments hardos. En Sultan par exemple, Mickey pourra nager; en Pompier armé de sa lance à incendie, il pourra non seulement éteindre les ennemis en feu qui lui fonceront sur la poire, mais également déplacer des gros blocs de pierres et ainsi, dégager le passage pour continuer plus à donf dans le jeu. Bien sûr, tout cela il faudra le découvrir et c'est là où The Magical Quest est extraordinaire, on n'arrête pas de changer de tenue, on essaye plusieurs techniques, bref, on recherche l'arme avec laquelle on se sent le plus à l'aise pour franchir les obstacles. Si l'on connaissait Mickey Mouse sur Megadrive, cette version sur Super Famicom est la meilleure que l'on est vue jusqu'à présent, ce qui n'est pas peu dire. Les graphismes sont sidérants de beauté, les couleurs giclent au visage du joueur comme des gouttes de pluie sur un parapluie pendant l'orage, les musiques, peut- être un ton en-dessous du reste, restent tout de même dans une bonne moyenne. Avec une animation superbe, une maniabilité exemplaire et des notes d'humour présentes tout au long du jeu, The Magical Quest est l'un des tous meilleurs titres sur Super Famicom.



J'm DESTROY

SUPER FAMICOM
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME : 18
SON : 16
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 19
96%



GUNFORCE

SUPER FAMICOM
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR : IREM
GRAPHISME : 14
SON : 15
MANIABILITÉ : 12
ANIMATION : 13
67%

Dans Gunforce, il y a Gun et il y a Force, autant vous dire de suite que l'action sera au rendez-vous et que la mitraille camardera fort. Issu des machines d'arcade et après la Super R-Type, Gunforce est la seconde adaptation d'Irem portée à l'écran de la Super Famicom. Dans un futur lointain, une organisation terroriste a mis au point une arme hyper secrète en volant les plans des ingénieurs et des scientifiques de la fédération des "unies des nations". Devant l'ampleur de la catastrophe qui s'annonce pour l'humanité entière, il fallait un homme de caractère, un baroudeur dantesque pour venir foutre une plâtrée aux militaires assoiffés de sang qui vous seront opposés. Dans la peau d'un monstre d'acier, vous êtes en route pour une sacrée aventure qui vous conduira tout droit vers les gorges de l'enfer où la cruauté des êtres n'est rien, comparé à l'amoncellement de débris qui joncheront le sol une fois que vous serez passé. Avec votre fusil mitrailleur dernier né de l'imagination des chercheurs, vous avancez prudemment dans les profondeurs de ce jeu d'action, dans ce Beat'Em Up systématique qui vous arrache les boyaux à chaque centimètre de votre progression. Alors que vous avancez suivant un scrolling horizontal sur plusieurs plans (deux ou trois en général), de nouvelles armes apparaissent au gré des ennemis que vous éliminez. Tout en mitraillant de tous les côtés, vous pourrez également utiliser les moyens de locomotion laissés ça et là par les troupes ennemies. Ainsi, vous pouvez emprunter un char d'assaut pour écraser, que dis-je, pour laminer encore un peu plus la défense de cette armée que vous voudriez réduire en cendre. Remarquez, avec toutes les armes qu'il est possible de posséder ici, vous n'aurez que peu de difficulté. En zyeutant de plus près la réalisation de Gunforce, on s'aperçoit pourtant qu'Irem est loin d'avoir, avec ce jeu, réalisé une véritable prouesse technique. Bien qu'il soit possible de jouer à deux en même temps, ce qui n'est pas aussi fréquent pour un jeu de ce style sur Super Famicom, l'ensemble ralentit tellement que le jeu devient pratiquement totalement inintéressant. On avance, on tire, on ralentit et hop, on recommence. Alors que parfois les ralentissements n'influent pas véritablement sur le jeu, ici c'est une véritable catastrophe et dilapider les ennemis devient un véritable enfer. Et encore, si les graphismes étaient splendides, on ne dirait trop rien. Mais justement non, ils sont sans grande saveur et sans grande splendeur. Un jeu moyen, qui aurait pu être excellent si la réalisation avait suivi.

J'm DESTROY





F1 CIRCUS LIMITED

SUPER FAMICOM
VERSION : JAPONAISE
EDITEUR : NICHIBUTSU
GRAPHISME : 13
SON : 16
MANIABILITÉ : 14
ANIMATION : 15
84%

Si vous avez envie de vous éclater la tête et de vivre dangereusement comme les fous du volant avec Sanatas et Dibolo, vous vous rappelez? Faites confiance à F1 Circus Limited pour cela. Tout comme nos deux lascars, j'ai failli laisser ma peau des milliers de fois sur les seize circuits du championnat du monde. Alors, vous pouvez me faire confiance, je sais de quoi je parle. La sueur plein le casque, les mains serrées sur le volant, les yeux rivés sur la ligne de l'horizon, voilà, je suis en place pour une course dantesque, où, à chaque instant, la mort me guette. Après toute une série d'options qui vous permettra de choisir votre écurie, le nom de votre partenaire ainsi que l'ordre dans lequel vous désirez aborder les circuits, le grand slalom va enfin pouvoir commencer. Comme dans la version Megadrive ou PC Engine de F1 Circus, sur Super Famicom on retrouve la même vue d'hélicoptère des circuits. Et, une fois de plus, on se régale. Chaque fois, on se complait dans ce cadre, dans ce scrolling qui speede, qui bourre à donf. Tiens, à propos de scrolling, celui de F1 Circus sur SFC est assez spécial, puisqu'il tourne sur lui-même dans les virages, à la manière de F2 Grand Prix. A part ce détail, on retrouve évidemment ici tous les ingrédients qui avaient fait de ce titre ce qu'il était sur les autres machines. En fonction des circuits, vous pouvez régler tout un tas de paramètres pour améliorer les performances de la voiture en course. Entre les ailerons, les pneus, le châssis, les suspensions, les directions, etc... vous aurez tout loisir d'apprendre comment fonctionne une Formule Un, je vous le garantis sur facture. Coté maniabilité ce n'est pas toujours du gâteau au départ, du fait de la vitesse et du mode de représentation graphique choisis, on s'embourbe un petit peu. Mais au bout de quatre ou cinq courses, les virages se prennent presque d'instinct. C'est alors que F1 Circus Limited prend toute sa dimension. Même si beaucoup d'entre vous apprécient les courses de voitures plus réalistes, en trois dimensions par exemple (à ce propos, j'attends avec impatience Human Grand Prix, la conversion sur SFC de F1 Triple Battle), il faut passer les "a priori" et apprécier cette course à sa juste valeur. Certes, très terne graphiquement, F1 Circus donne tout de même le peps par ses animations sonores qui conviennent parfaitement au jeu. F1 circus est un jeu pour les fous dangereux, les têtes brûlées et les inconscients qui n'ont peur de rien et pour qui la médaille n'a pas de prix. Même celui de leur vie.

J'm DESTROY





THE BLUES BROTHERS

NES

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : TITUS
GRAPHISME : 13
SON : 16
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 17

78%



Jake et Elwood arrivent sur Game Boy car il y a un concert ce soir en ville, yeah! Vous connaissez évidemment tous les Blues Brothers, car vous avez tous participé à des soirées au cours desquelles le DJ passait l'intégralité des Blues Brothers jusqu'à épuisement de l'assemblée! Depuis la mort de John Belushi, le plus gros des deux Blues, le film de John Landis ainsi que les quelques disques sont devenus des mythes. On reparle même, ces derniers temps, d'une reformation des Blues avec Dan Akroyd (celui qui reste) et le frère de john Belushi. Enfin bref, sur NES, ce sont les deux Blues originaux que l'on retrouve avec leurs costards cravates noirs, leurs chapeaux et leurs lunettes noires. Vous choisissez l'un ou l'autre au départ et en avant pour un jeu de plates–formes dans le plus pur style Titus. Je me permets de parler de cela car je sais que vous vous y connaissez en micro (vu q'à peu près 99% de Joystick est réservé à ça!) et que les derniers jeux d'action de chez Titus représentent désormais un genre, je pense à la Zoubida ou aux Blues Brothers version micro. On retrouve donc cet esprit dans la conversion NES qui ne reprend pas les niveaux originaux des versions micro. Même si les décors sont globalement identiques ou du même genre, il est, cette fois, possible de jouer à deux simultanément sur le même parcours, grande originalité!
Le scrolling est multidirectionnel et l'action se déroule en vue de profil. Vous devez gravir les plates–formes en évitant vos ennemis. Il est aussi possible de les bombarder avec des objets que vous ramassez. De nombreuses originalités émaillent la progression, mais c'est surtout le fait de pouvoir progresser côte à côte qui reste le principal intérêt de ce jeu. Les couleurs étant ternes et les graphismes pas sublimes, on se console avec une action trépidante et le jeu à deux. Pour les accros des jeux de plates–formes uniquement .

OLIVIER



COSMO GANG

Eh bien, tiens, si vous désirez un jeu complètement ringard, hyper rigolo mais aussi franchement débile, vous pouvez parfaitement opter pour la solution Cosmo Gang. Vous n'allez pas être déçu. Enfin, si, vous allez l'être. Laissez tomber, vous le verrez bien par la suite.
Avant de rentrer plus dans le vif du sujet, juste une petite parenthèse. Bien souvent, je me demande ce qui pousse les programmeurs à faire certains jeux et à les éditer. Une fois de plus, je me pose la question pour ce titre là, car réellement je me demande ce que Cosmo Gang, The Video vient faire dans la logithèque de la super Famicom. Voilà, j'en arrive au fait. Vous connaissez Space Invaders? Oui, c'est parfait. Maintenant, vous connaissez également Galaxian? Oui. J'en étais sûr. Eh bien, figurez-vous que Cosmo Gang n'est rien d'autre qu'un mélange entre ces deux titres remixés à la sauce japonaise et à la mode 1992. Bref, il n'y a vraiment pas de quoi fouetter un chat dans toute cette histoire. Vous voilà donc aux commandes de votre petit astronef tout pourri dans le bas de l'écran, bien décidé à vouloir en faire voir de toutes les couleurs aux petits vaisseaux tout colorés qui vous tombent sur le coin de la gueule. Comme seuls mouvements, vous ne pouvez aller qu'à droite ou à gauche, ce qui est très limitatif pour éviter les missiles ennemis. Ici, comme dans Space Invaders, pas question de scrolling. Certes, les écrans changent, mais il ne font qu'apparaître et disparaître en fonction des niveaux que vous avez atteint. Par rapport aux jeux d'arcade sus-nommés, Cosmo Gang ne comporte, en fait, qu'une seule et unique véritable originalité: on peut y jouer à deux simultanément. Chacun sur le même écran. L'un au-dessus de l'autre et hop, c'est parti pour une partie de boum-boum tralala hitou. Evidemment, Cosmo Gang profite des quelques avantages de la Super Famicom. La musique, par exemple, est rigolote et donne un bon rythme au jeu. Mais très franchement, de là à vouloir dépenser 500 balles pour acquérir ce titre de Namcot, il y a une marge, un ravin que je ne franchirai pas. En résumé, Cosmo gang est un jeu sympa, ma foi, mais qui n'a pas sa place sur une machine telle que la Super Famicom.

J'M DESTROY





SUPER FAMICOM

VERSION : JAPONAISE
EDITEUR :NAMCOT
GRAPHISME : 13
SON : 15
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 14

60%

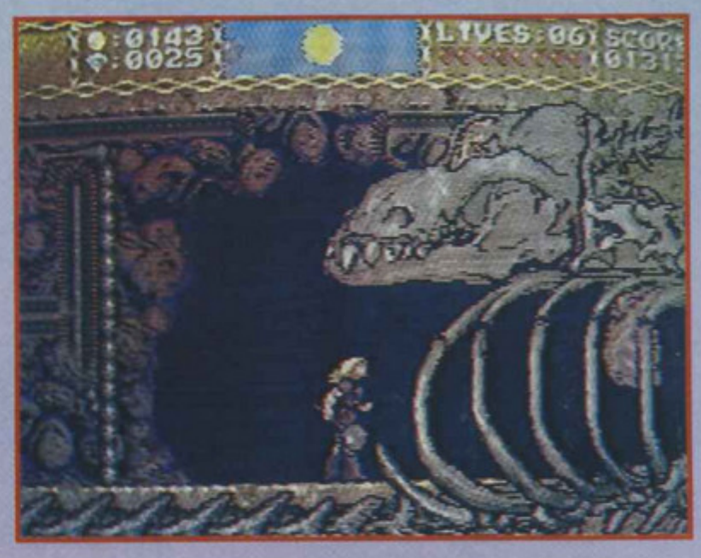
85% POUR LES NOSTALGIQUES

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SHAPESHIFTER

SUPER CD ROM
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : VICTOR MUSICAL INDUSTRIE
GRAPHISME : 15
SON : 19
MANIABILITÉ : 13
ANIMATION : 16
88%

Ah ah, voilà un titre qui met un peu de baume au coeur. Bien décevant depuis pas mal de temps, le CD Rom de la PC Engine reprend un petit peu le dessus grâce à ce titre de Victor. Sans vraiment être un jeu de rôle, sans vraiment être un jeu d'action, Shapeshifter est peut-être les deux à la fois. Tout commence par un récit en Tong, de l'histoire, inutile alors de compter sur moi pour vous la relater, ce n'est même pas la peine d'y penser. Tout ce que je peux vous dire, c'est que la sorcellerie ne doit pas y être étrangère vu que pendant le jeu, tout un tas de catastrophes extraordinaires pourront survenir sans aucune raison. Après ce petit dessin animé, sympathique, ma foi, mais qui n'arrachera pas ce qu'il reste de cheveux sur la tête du Big Boss, le jeu commence alors que vous êtes un preux chevalier prêt à tout pour rétablir l'ordre dans sa contrée, du moins c'est ce que j'imagine aisément au vu des dessins qui pleuvent dans tous les sens. Tout commence donc par un petit jeu d'action dans lequel vous devrez causer à deux ou trois crétins, avant de pouvoir vous échapper. Une fois de plus, tous les dialogues sont en japonais, donc incompréhensibles pour la majeure partie d'entre vous (même avec 200 lectures de la méthode Assimil, je n'y arrive pas; à croire que mon cas est désespéré). Dès les premiers pas et les premiers combats, on s'aperçoit que ce titre détient quelque chose en lui-même. En effet, les phases d'action ressemblent à celles des meilleurs jeux d'arcade sur cette machine, ce qui n'est pas peu dire. Par la suite, on se rend encore mieux compte de ce qu'est capable de nous offrir ShapeShifter et on s'en lèche les babines. Dans les villages, vous pourrez récupérer de nouvelles armes et faire quelques amplettes supplémentaires pour améliorer votre condition de héros téméraire. Malheureusement et comme d'habitude, il faudra s'y prendre à plusieurs fois pour obtenir ce qu'on désire car, bien sûr, ce sont ces satanées hiéroglyphes qui apparaissent à l'écran. Chacun des niveaux de ShapeShifter est conclu par une bestiole monstrueuse qu'il faudra éliminer sur place. Lorsque vous progresserez un peu plus en avant dans cette aventure, vous vous rendrez compte que la surface de jeu est assez vaste et les graphismes, relativement sympathiques (ce n'est pas ce qu'il y a de mieux ici); par contre, les musiques, très médiévales et parfaitement dans le ton du jeu, apportent une autre dimension à celui-ci. Pas toujours très maniable, il n'en demeure pas moins que ShapeShifter reste un très bon jeu, une fois abstraction faite de la langue.



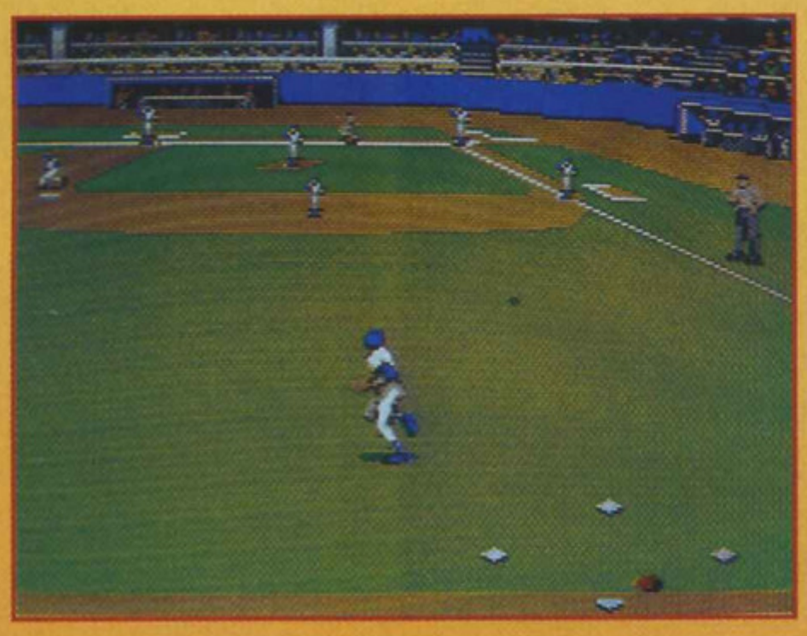


J'm DESTROY

ROGER CLEMENT'S BASEBALL

SUPER FAMICOM
CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : LJN
GRAPHISME : 12
SON : 12
MANIABILITÉ : 11
ANIMATION : 14
62%

Boum, c'est reparti pour un tour de Baseball. Entre les américains et les japonais qui n'arrêtent pas de nous tanner les fesses avec leurs jeux à la con, où très peu de personnes connaissent les règles, cela commence à devenir gonflant. Enfin, ne partons pas avec un a priori négatif, cela ne serait pas légitime. Plutôt réservé aux deux marchés sus-nommés, ce n'est donc qu'en importation parallèle que l'on pourra profiter des avantages ou des inconvénients (nous le verrons) de cette nouvelle simulation de baseball sur Super Famicom. Alors que les Japonais ont plutôt tendance à nous apporter des produits très enfantins, Roger Clemen's Baseball a une approche beaucoup plus réaliste des choses. Ainsi, les joueurs sur le terrain ressemblent à de véritables joueurs, qui courent, battent, sautent, qui se déplacent, somme toute, dans le stade. Peu après Profesionnal Baseball II testé le mois dernier me semble-t-il, c'est donc ce nouveau produit qui apparaît sur le marché. Sponsorisé par une grande vedette américaine, si j'avais été à sa place, je m'en serais dispensé car Roger Clemen's MVP Baseball est loin d'être le meilleur jeu dans le genre. Cependant, il ne faut pas toujours être complètement négatif, ce titre comporte des originalités qui le différencient de ce qui existe déjà dans le domaine. Le représentation du terrain, par exemple, est assez surprenante. Ici, on ne voit rien dans son ensemble, mais lorsqu'une balle est frappée par le batteur, l'écran se concentre sur une base bien spécifique. Si cette vue des choses comporte des avantages, pour ma part je n'en ai pas vu, puisque l'on est obligé de se repérer par rapport au scanner permettant, lui, d'avoir une vision plus panoramique des événements qui se produisent dans l'arène. Côté réalisation, on ne reste pas subjugué devant cette production. Si les graphismes sont corrects, le terrain, lui, n'est pas extraordinaire. De plus, il est particulièrement difficile de diriger les joueurs. Lorsque la balle est en l'air, la trois dimensions est tellement bizarre que quelquefois on passe à travers la balle sans réellement savoir pourquoi. Pas génial non plus en ce qui concerne l'animation sonore du public, Roger Clemen's MVP Baseball est un titre moyen, juste moyen, à des milliards d'années lumière en tout cas de Super Professional Baseball sur Neo-Geo. Mais ne comparons pas ce qui n'est pas comparable.





J'm DESTROY

XENON II

MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : VIRGIN GAMES
GRAPHISME : 12
SON : 11
MANIABILITÉ : 10
ANIMATION : 10

52%





Si vous êtes diplômé de sciences politiques, de philosophie, de physique nucléaire, ou de mathématiques, n'allez pas plus loin. Je doute fort que ce titre puisse vous intéresser plus que cela. Connu comme l'un des meilleurs jeux de tir à scrolling vertical, lors de sortie il y a quelques années sur micro-ordinateur, Xenon II a, avec le temps et les mois qui s'écoulent comme les égoûts dans les cours d'eau, largement perdu de son intérêt. On le sait, il n'y a qu'à regarder Thunder Force III ou IV pour s'en rendre compte, la force d'un Shoot'Em Up à l'heure actuelle est due à l'amoncellement de sprites qui débordent et débarquent de n'importe où, de la multitude de couleurs qui explosent au visage, de la variété des sons des explosions et des musiques qui doivent donner au jeu une pêche sans précédent pour inciter le joueur à continuer le périple. Ce sont ces ingrédients là qui doivent primer sur le reste pour donner au jeu toute son ampleur et tout son intérêt. Et lorsqu'ils ne sont pas ou que très partiellement présents, le jeu s'en ressent immédiatement et est irrémédiablement diminué Tel est le cas de Xenon II. Assez classique dans son déroulement, Xenon II vous conduira au gré de la demi-douzaine de niveaux dans des régions de l'espace pour le moins complètement inhospitalières. Des centaines et de centaines de vaisseaux ennemis débarqueront du fin fond de l'espace pour vous prendre d'assaut. Avec vos tirs, vous arriverez tout de même à en mettre une bonne partie sur la touche, mais rien ne sera évident, car la réalisation de Xenon II est loin d'être parfaite et l'ensemble du jeu, ainsi que le scrolling vertical sur plusieurs plans il est vrai, sont d'une lenteur à en faire rire un escargot. Chaque fois que vous anéantissez un ennemi, une certaine somme d'argent vous sera attribuée. Avec ces thunes gagnées au péril de votre vie, vous pourrez acheter de nouvelles armes, des vies supplémentaires ou refaire le plein d'énergie chez les marchands galactiques qui sont toujours les bienvenus lorsque vous êtes au bord de la rupture, et lorsque la vie ne tient plus qu'à un fil. Aussi, méfiez-vous et ne claquez pas tout n'importe comment, un choix judicieux est nécessaire pour achever votre tâche. Si, comme je l'ai dit un peu plus haut, le scrolling de Xenon II n'est pas un modèle du genre, ce n'est pas le cas des graphismes et des sons. Trop fouillis pour être beaux, pas assez toniques pour être décalquants, les graphismes et les sons sont bien tristes. D'une maniabilité assez pauvre également, le plus gros défaut de Xenon II reste, à coup sûr cependant, la trop grande lenteur de l'ensemble.



J'm DESTROY

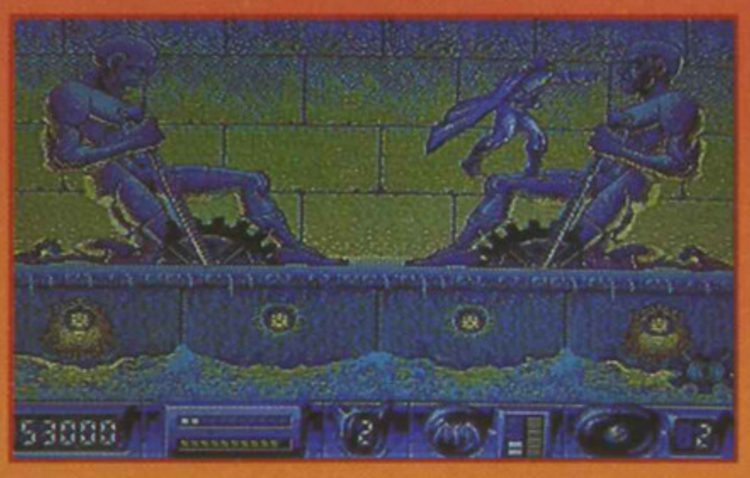
BATMAN RETURNS

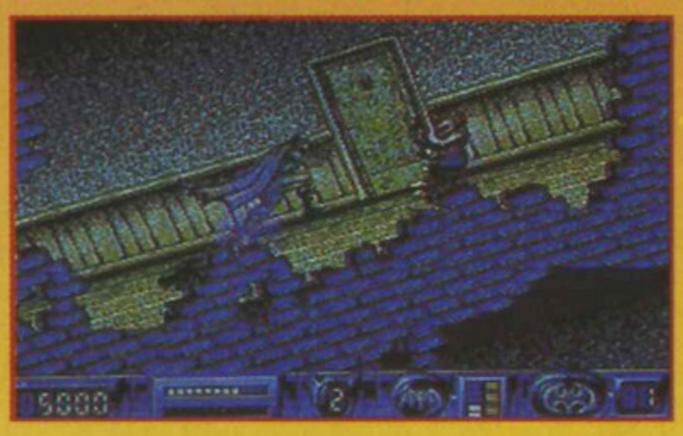
MEGADRIVE

VERSION : FRANÇAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
SON : 18
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 18

89%

Alors que Sunsoft avait réalisé d'une main de maître le premier épisode de Batman, c'est Sega en personne qui s'est chargé de la conversion du film sur Megadrive. Lorsque l'on parle de conversion de film sur console, on s'attend toujours à un déballage virevoltant d'effets extraordinaires et d'un scénario en béton armé; cela tombe bien puisque c'est ce que nous offre Batman Returns. Dans la peau de Bruce Wayne, interprété à l'écran de belle façon par Michael Keaton, je vous le rappelle, vous êtes Batman, l'un des héros les plus connus des Marvel Comics. Dans les rues de Gotham City, vous avez la charge de veiller au bien-être des citoyens de cette petite ville des Etats-Unis. Rien pourtant ne sera facile, car les nombreux ennemis qui se mettent sur votre route ont préparé leurs plans de manière machiavélique. Si ceux-ci sont encore plus dangereux dans Batman Returns que dans batman (les films), dans Batman Returns (le jeu) c'est encore plus vrai. Du coup, la mission qui vous est confiée est périlleuse et vous fera découvrir des lieux incroyablement mal fréquentés, où vous aurez sans cesse besoin de toute votre énergie et de tous vos sens. Dans Batman Returns, on retrouve tous les ennemis que l'on connaissait dans le film, Catwoman sera bien évidemment présente au détour d'un toit ou d'un building que vous devrez escalader. Tous les sbires du Pingouin sont également là pour vous en faire baver. Bref, rien ne sera évident dans Batman Returns. Les sept niveaux vous feront rencontrer toutes sortes d'énergumènes véreux que vous aurez bien du mal à maîtriser tant leur agilité est phénoménale. Heureusement, les programmeurs de Sega ont tout prévu car Batman, lui aussi, est particulièrement agile. D'une taille supérieure au Batman de Sunsoft, lorsque l'on dirige la vedette des Marvel Comics, on à réellement l'impression d'être dans la peau du super héros. Et là, réside l'une des grandes prouesses de ce jeu: l'animation. En effet, l'animation de Batman est parfaite. Vêtu de sa grande cape, il se déplace incroyablement, tous ses mouvements sont effectués jusque dans les moindres détails et c'est un régal permanent de le voir marcher, sauter, s'accrocher avec son filin et lancer des batboomerangs dans la gueule de ses poursuivants. Original aussi au niveau des scrollings, Batman Returns comporte, par exemple, un niveau dans lequel il avancera selon un scrolling oblique. Riche dans son développement, on regrettera cependant la pauvreté des décors de cette production. En effet, tous les graphismes sont dans les tons bleutés et nuisent à une parfaite visibilité des lieux traversés. Même si l'ambiance sombre et glauque du film est bien rendue, on n'hésitera pas une seule seconde à regretter le manque de couleurs de la Megadrive.





J'm DESTROY

HOME ALONE II

SUPER NES
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : T. HQ
GRAPHISME : 15
SON : 13
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 14
67%

La famille de ce pauvre Kevin est vraiment en dessous de tout. Une fois de plus, elle a complètement oublié son fils et, à nouveau, c'est la panique. Cette fois-ci, ce n'est plus à la maison que Kevin se retrouve tout seul comme un gland, mais à New York, ville de tous les vices et malversations. Et même en pleine époque de Noël, New York reste New York. Autant dire de suite que Kevin ne sera pas au bout de ses surprises avant de pouvoir embrasser une nouvelle fois son père et sa mère.

Pour lui, donc pour vous, tout commence à l'hôtel Plazza. Des dizaines et des dizaines de bagages rendus fous par on ne sait quel malheur, sont projetés sur votre pauvre personne; aussi, vous devrez les éviter du mieux que vous le pourrez en grignotant de temps en temps des morceaux de pizza, histoire de gagner des forces. Dans les magasins de l'hôtel, vous pourrez récupérer certains objets qui vous permettront, par la suite, d'améliorer votre condition d'homme ou d'enfant. En effet, sur les étagères, vous trouverez bien souvent des ustensiles très pratiques comme des pistolets (genre tir aux pigeons) qui pourront stopper net, pendant quelques instants, vos poursuivants. C'est que dans ce fichu pays, il n'y a pas que les valises qui sont folles, les flics et tout le service d'étage vous courent également après. En empruntant les ascenseurs, vous pourrez monter dans les étages et ainsi parvenir au terme du premier niveau. Par la suite, le principe de Home Alone II reste le même. Que ce soit dans Central Park ou dans la baraque de votre Oncle qui, apparemment, ne vous aime pas trop, vous aurez toujours à effectuer le même type de manipulation avec le joypad, même si les ennemis ne sont plus les mêmes.En ce qui concerne les Bonus, on est assez gâté avec ce titre, car outre les pizzas qui vous permettent de récupérer des vies, vous pourrez également augmenter votre potentiel d'énergie grâce à des cookies, ou des cartes de crédits qui vous rendent invulnérables pendant quelques instants. Graphiquement parlant, on ne peut pas réellement dire qu'Home Alone II soit une véritable réussite. Certes, il semble bien que les graphismes soient digitalisés, mais ils sont sans grande saveur. L'action est, elle aussi, assez peu motivante et intéressante. On bouge, on saute, on tire de temps en temps; il faut reconnaître que l'on s'ennuie bien trop souvent. Dans la lignée du premier épisode qui n'est pas resté dans nos mémoires, Home Alone II ne vaut, une fois de plus, pas le coup. Décidément, T.HQ ne nous gâte pas.





J'm DESTROY

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

Q BERT III



SUPER NES
VERSION : AMERICAINE
EDITEUR : NTVIC
GRAPHISME : 16
SON : 14
MANIABILITÉ : 13
ANIMATION : 14
NOSTALGIQUES : 85%
LES AUTRES : 70%

Peu après le lancement de Pac Man et de Galaxian, un nouveau titre apparut en arcade; il s'agissait de Q-Bert. Q-Bert était un petit personnage avec un gros pif en plein milieu du visage, qui, de sa bon dieu de vie, ne savait pas faire grand-chose à part sauter d'avant en arrière et en diagonale. Triste que la vie de ce petit extra-terrestre, débiloïde mais super rigolo. Pour se donner un petit peu de baume au coeur, pour se sortir de son carquant et de la vie qui l'étreint, Q-Bert à donc décidé de repeindre toutes les pyramides qui lui son proposées, en tout plein de couleurs. Parfois en vert, d'autres fois en bleu, en jaune ou en rouge, notre ami se sent l'âme vengeresse, tel un Salvador Dali en son temps. A l'abord de chaque pyramide, la même envie de tout repeindre vous prend. Pour ce faire, vous devrez donc sauter sur tous les cubes composant cette dernière et vous agiter, du mieux que vous pourrez, pour foncer au but le plus rapidement possible. Pour vous aider à accomplir cette tâche périlleuse et difficile, des sortes de petits ascenseurs placés de part et d'autre de la pyramide, permettront à Q-Bert de remonter en haut de celle-ci, et ainsi, d'éviter tous les ennemis qui sont lancés sur ses traces. Et des ennemis, il y en a, permettez-moi de vous le dire. Des serpents sauteurs, en passant par des boules de poils, qui vous agresseront dès que vous aurez le pied sur la pyramide et des escogriffes à deux sous qui saccageront votre boulot en repeignant votre pyramide d'une autre couleur, vous ne saurez bientôt plus trop où donner de la tête. D'autant que si l'une ou l'autre de ces bestioles vous touche, vous êtes bon pour sacrifier une vie. Si certains de ces êtres se déplacent sur la pyramide dans les niveaux plus élevés, les événements se corsent, et les choses, pour Q-Bert, deviennent de plus en plus compliquées, voire même archi balaises ou super compliquées, car vos adversaires navigueront un peu partout et vous n'aurez pas toujours la chance de bien apercevoir la bonne trajectoire. Partant d'un concept on ne peut plus simple, Q-Bert est un jeu hyper sympa, qui, malheureusement, est terni par le poids des années qui tombent sur son pif. Du coup, au bout de quelques heures de jeu, on se lasse rapidement, sauf si l'on est un vieux de la vieille et que l'on a dépensé jadis des tonnes de pièces de cinq balles dans la borne. Bien sûr, cette version par rapport à celle que nous connaissions, a quelques légers plus, notamment au niveau graphique. Les couleurs pètent le feu et les décors du fond profitent des avantages de déformation du mode 7 de la Super Famicom. Il n'y a pas de quoi sauter au plafond mais bon, c'est toujours sympa et agréable d'avoir un décor qui donne la pêche. Non?



J'm DESTROY

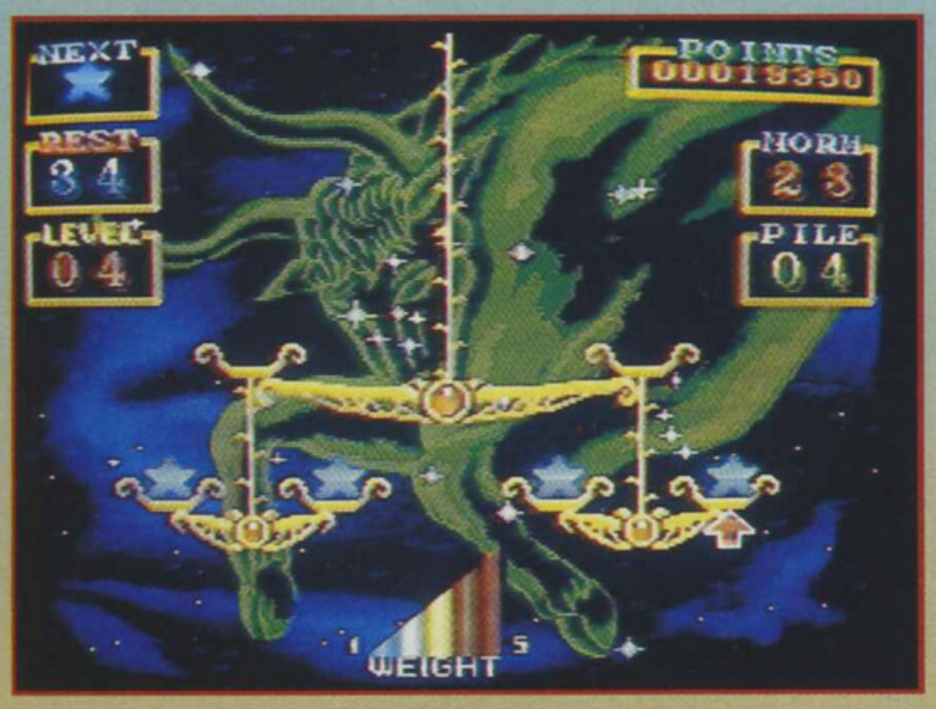
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

STAR MOBILE

PC ENGINE CD ROM

CARTOUCHE : JAPONAISE
EDITEUR : NAXAT
GRAPHISME : 15
SON : 18
MANIABILITÉ : 18
ANIMATION : 14

70%



Je n'irai pas encore par quatre chemins pour déclarer que Star Mobile est encore un resucé, repondu, remoulé et recraché de Tetris. Certes, même si le principe est complètement différent puisqu'ici il s'agit d'une balance, on ne peut s'empêcher d'y penser. Voilà, voilà j'arrive, je vous "exposationne" la chose. A l'écran, une balance à plusieurs plateaux mobiles; du haut de l'écran, tombent des étoiles que vous pouvez diriger. Le but est de déposer ces étoiles sur les plateaux de la balance, de sorte qu'elle se maintienne en équilibre et que rien, je dis bien rien, ne vienne se casser la gueule. Et oui, c'est la où réside toute la difficulté de Star Mobile. Il faut qu'un minimum de choses se vautre la gueule par terre, sinon, tout devient caduque et vous êtes bon pour tout recommencer depuis le début, ce qui est loin d'être satisfaisant. A chaque instant, vous devez donc toujours avoir en mémoire la position exacte de chacune des étoiles que vous faites tomber, car ici, vous n'avez pas vraiment beaucoup de temps pour réfléchir, tout va très vite et, en un quart de seconde, vous pouvez tout à fait être totalement débordé, sans plus trop savoir quoi faire. Il faut dire que les balances, de nos jours, sont devenues des ustensiles de pesée particulièrement difficiles à contrôler.
Pour corser l'ensemble, les étoiles tombant de haut en bas de l'écran n'ont pas toujours le même poids; du coup, on se prend la tête une nouvelle fois pour savoir (toujours dans un laps de temps très court) où placer la prochaine et c'est un véritable casse-tête chinois en temps réel. Après plusieurs parties d'affilé, il n'est pas rare d'avoir un mal de crâne monstrueux au point de vous en empêcher de dormir. Ce mal est d'autant plus accentué que les graphismes ne sont pas extraordinaires, normal me direz-vous, pour un jeu de stratégie, jeux qui, en général, ne sont pas réputés à ce niveau pour leur brio. Tous les décors de fond de Star Mobile sont composés par des signes zodiacaux; pour parvenir au terme d'un niveau, il faut franchir trois balances. Bien évidemment, à chaque nouvelle balance, la difficulté se corse pour devenir quasiment infernale au bout de quelque temps.

J'm DESTROY



HOME ALONE

MEGADRIVE

CARTOUCHE : FRANÇAISE
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
SON : 13
MANIABILITÉ : 15
ANIMATION : 15

70%

Branle bas de combat dans la maison, tout le monde se prépare pour partir en France mais personne n'est prêt. Bref, c'est l'angoisse dans le foyer. Une fois tout le monde enfin paré, direction aéroport. Alors que l'avion est sur la piste d'envol, coup de tonnerre. Kevin le petit-fils chéri n'est pas là. Le pauvre enfant est resté seul chez lui, enfermé. Quelle catastrophe. Tiré du film, Maman j'ai raté l'avion, Home Alone nous conte l'histoire de ce teenager américain bien dans le vent et à qui il arrive toujours une tonne de catastrophes. Remarquez, quand on est seul chez soi pendant plusieurs semaines et que l'on a à peine treize ans, rien n'est facile. D'autant plus que des cambrioleurs rôdent aux alentours et que votre famille est pleine de thunes. Ouais, ça c'est vrai, votre famille est pleine de sous, bourrée aux as, pleine à craquer de billets, d'argenterie et de bijoux. En fait, vous êtes un fils de gros bourgeois gonflant et pédant comme pas possible.



Voilà, en résumé, la situation. Aussi, pour mettre tous ces trésors à l'abri, vous devrez vous démener comme un fou, courir à droite à gauche, bondir, trouver des planques, des cachettes, bref, vous n'allez pas vous emmerder. Contrairement à la version Super Famicom, dans Home Alone sur Megadrive, vous aurez plusieurs maisons à défendre et à préserver des attaques des cambrioleurs, ce qui ne vous facilitera pas la tâche. Quelle que soit la maison dans laquelle vous êtes, une baraque de daube, un palace ou un tripplex avec vue sur la mer, votre lot sera donc de vous emparer des biens qui y sont enfouis et de les mettre en lieu sûr avant que les cambrioleurs ne les trouvent. Home Alone est une véritable course-poursuite dans laquelle vous devrez terminer vainqueur pour rejoindre votre petite famille (qui, cela dit en passant, vous avait quand même méchamment oublié). Pour vous aider, vous pourrez, sur votre chemin, trouver des armes comme des lance-pierres, ou des fusils-jouets qui balancent des flêchettes. Ces armes ne tueront bien évidemment pas vos poursuivants, mais vous permettront de les contrecarrer pendant quelques instants, juste le temps nécessaire pour vous barrer.
Supérieure à la version Super Famicom, cette version d'Home Alone ne restera pas dans les mémoires, c'est une certitude. Si les graphismes sont bien plus fins, si les animations sont bien plus drôles et ne comportent aucune anicroche, le jeu reste d'une qualité assez moyenne. Au début, c'est vrai, c'est rigolo. Mais après quelques minutes de jeu, on se prend la tête plus que nécessaire.

J'm DESTROY



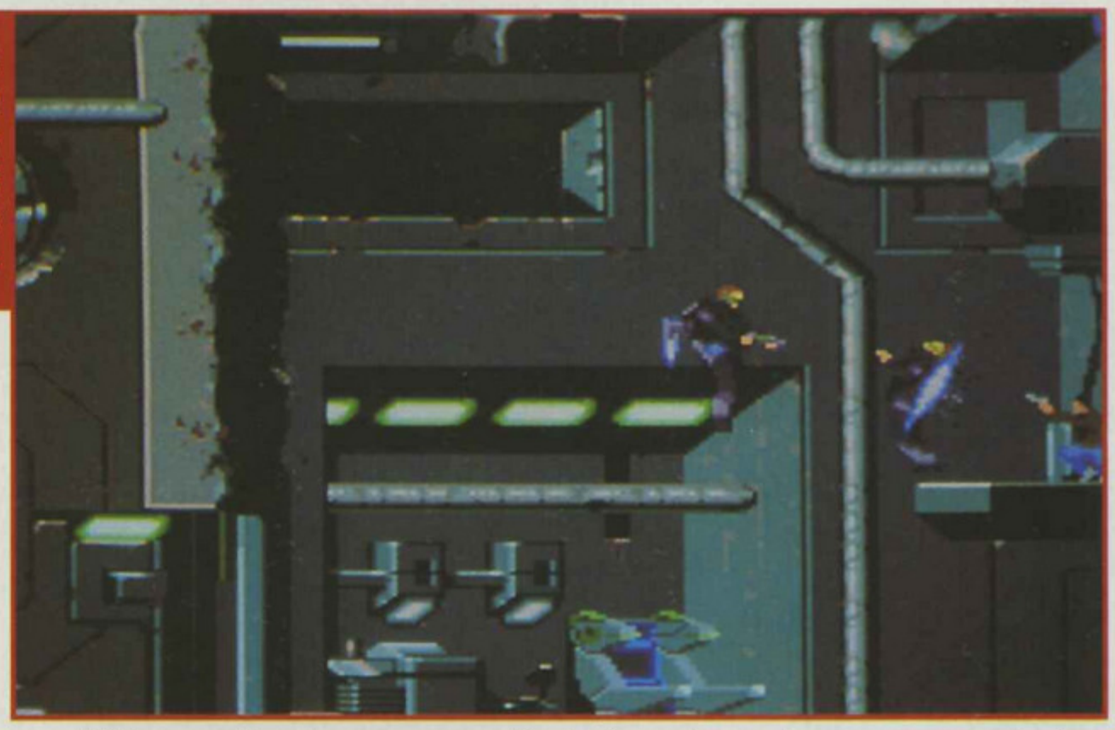
TEST AMIGA

FLASH

Nouveau produit Delphine Software et, comme d'habitude, futur hit à tomber par terre, terrassé. Flashback a été présenté aux yeux du public lors du dernier Supergames Show à Paris, au début du mois de Novembre. L'attroupement autour du moniteur qui faisait défiler une démo était de taille, avec une foule compacte en permanence et, dans les allées du salon, le titre du jeu était sur toutes les lèvres. Au-delà d'un aspect visuel marquant dès les premières secondes, Flashback propose, en plus, un soft au scénario bien étudié et au plaisir de jeu énorme.

La première baffe que l'on reçoit est lancée par les animations du personnage. A la manière de Prince of Persia, en plus beau et plus fluide, le héros court, saute, se rattrape, escalade et tire en tous sens avec un réalisme à couper le souffle. La deuxième baffe est provoquée par les graphismes eux-mêmes, avec des décors superbes. Et la troisième, celle qui vous achève, atteindra vos oreilles : bruitages et musiques aux ambiances et à la qualité de son exceptionnelles.

Impossible de tester un jeu dans Joystick sans s'étendre sur le scénario. Le problème avec Flashback, c'est que l'histoire est une des pièces maîtresses qui retient l'attention et qui motive le joueur. Il serait donc tout à fait dommage d'en dévoiler trop, et de gâcher le plaisir du futur joueur. Nous ne lâcherons donc que des bribes, des impressions et des morceaux d'ambiance.



Une autre petite séance de tir au pigeon, un peu plus difficile ici, car il y a deux ennemis à l'écran, des ennemis équipés de propulseurs.

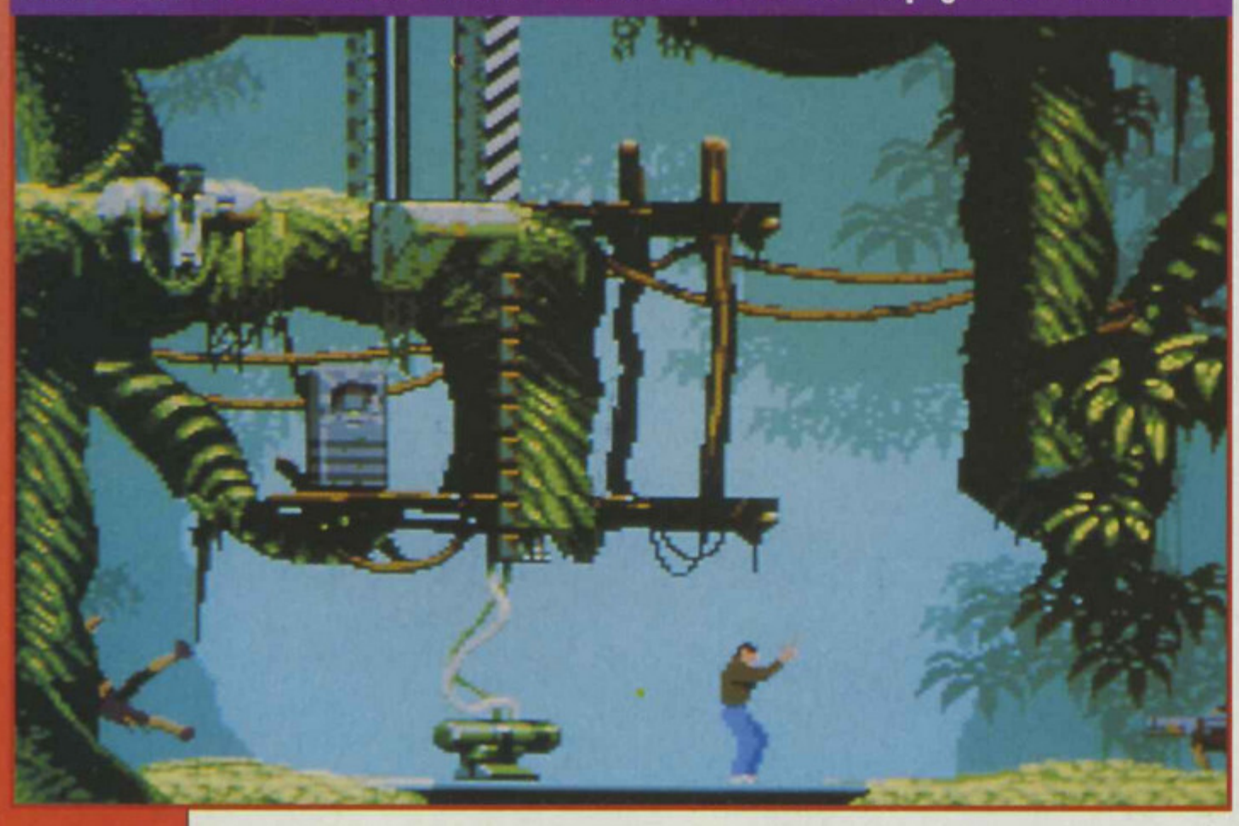
L'action commence tout de suite, et sans perdre une seconde vous êtes lancé dans la frénésie de Flashback, dans un futur assez proche de notre époque. Le jeu démarre avec une scène cinématique (séquence graphique et sonore animée à la manière du cinéma, avec des changements de plans et des zooms) où l'on voit votre personnage poursuivi par des individus que vous ne connaissez pas encore. Il s'envole à l'aide d'une aéro-moto, ses poursuivants le rattrapent avec un vaisseau de grosse taille et lui tirent dessus. Chute vertigineuse dans la forêt. Conrad, notre héros, est assommé.

Conrad se réveille, et dans ce mouvement, fait tomber un objet qui se trouvait à ses côtés. En fait, c'est un holocube, vous l'apprendrez un peu plus tard, et votre but, dans un premier temps, sera de le récupérer. Cet holocube est un enregistrement que vous avez effectué quelques jours auparavant, alors que vous aviez la prémonition que des embrouilles allaient arriver. En le déclenchant, vous voyez votre propre visage apparaître et vous donner quelques éclaircissements sur l'affaire dans laquelle vous avez l'air d'être embarqué un peu malgré vous.

Nous ne dévoilerons rien d'autre du scénario, sachez simplement que le joueur avance, chope des bribes d'histoire par à-coups, et va découvrir qu'il se retrouve au centre d'un terrible complot qui menace l'avenir de notre civilisation.

Dès la prise en main du personnage, le joueur est étonné par la souplesse de ses déplace-

Conrad, le héros de Flashback, en train de cartonner un ennemi à l'autre bout de l'écran... Arme sortie, il tire comme un forcené au milieu de la fumée et des douilles qui gicent en tous sens.



Le côté aventure est très présent dans Flashback, avec des séquences où le personnage doit discuter pour obtenir des informations.



UP & DOWN

- ▲ Les animations des personnages sont vraiment époustouflantes, encore plus impressionnantes et surtout plus riches que celle de Prince of Persia, par exemple.
- ▲ Les graphismes des décors sont magnifiques, très denses et en plus absolument différents d'un «niveau» à l'autre.
- ▲ Côté son, Flashback propose des musiques magnifiques, très orientées "film", et des bruitages intelligents, complètement en rapport avec l'action.
- ▲ Les séquences cinématiques sont très nombreuses, encore un élément qui renforce l'ambiance pesante de Flashback.
- ▼ Encore une fois, vous avez beaucoup d'humour si vous croyez que je vais réussir à trouver un défaut à Flashback. Peut-être que la boîte manque un peu de pin's ou de posters... Peut-être qu'il pourrait être fourni avec une manette, avec une collection de timbres, un hérisson, ou une enclume... Je ne sais pas, vraiment, franchement je ne vois pas de défaut !

BACK



Admirez la richesse des décors : murs, appareils sophistiqués, chaque monde est vaste et plein de surprises.

ments. Le mode de contrôle est très sophistiqué, et pourtant toutes les actions sont instinctives : sauter d'une plate-forme à une autre, courir, sauter en l'air pour attrapper un rebord et escalader, se baisser, faire un roulé-boulé, se rattraper à un rebord pendant une chute ou un plongeon, ramasser un objet, en actionner un, bref la totale des mouvements possibles et imaginables. Votre personnage est armé d'un flingue aux munitions infinies en permanence. Là aussi, les mouvements sont superbes quand il le sort de son holster, qu'il se déplace à pas chassés l'arme en l'air, qu'il tire debout ou accroupi. Les balles tracent, font des étincelles et laissent échapper une petite fumée. Si votre personnage se fait cartonner par un adversaire, l'impact le fait bondir en arrière : magnifique ! Même chose si c'est vous qui tirez sur quelqu'un. Ces animations sont d'autant plus belles qu'elles s'enchaînent sans à-coups, l'ordinateur s'occupant de les lier avec d'autres animations logiques. Par exemple, si vous courez et que vous stoppez la course, cet arrêt ne sera pas brutal, et votre personnage exécutera un petit dérapage. Si vous voulez attraper une plate-forme en sautant en l'air alors que vous êtes tourné dans le mauvais sens, l'ordinateur fera d'abord pivoter automatiquement le personnage avant de le faire décoller. Des actions complexes sont accessibles fort simplement, avec une combinaison de touches toute bête, comme ce mouvement où votre personnage court, prend son élan, saute et se rattrape à la première plate-forme en vue.

Autre très grand plaisir de jeu, les bastons. Elles sont bien sûr magnifiques, de véritables chorégraphies de violence quand plusieurs ennemis



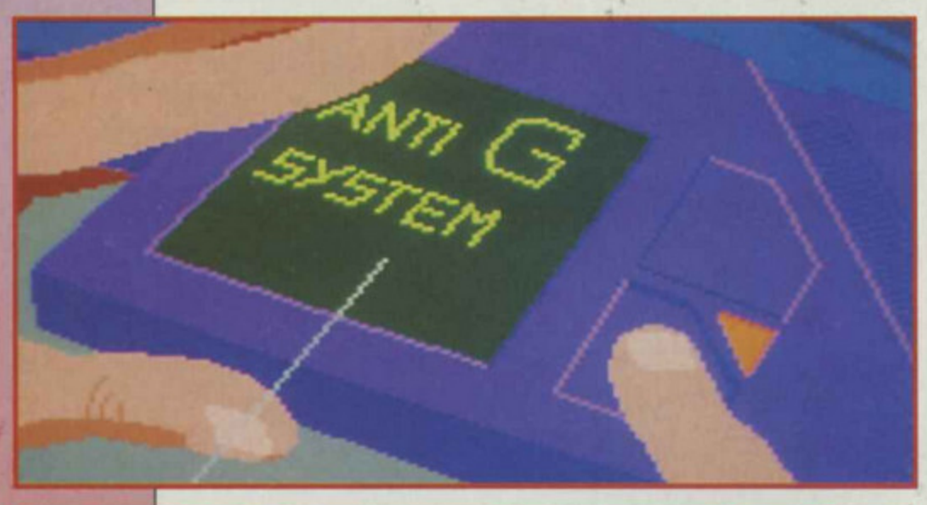
Dans la ville, Conrad utilisera le métro pour rejoindre les coins qui l'intéressent.



L'intro du jeu est superbe, accompagnée d'une musique non moins réussie. Conrad est poursuivi par des inconnus qui semblent bien vouloir le pulvériser à coups de laser. Conrad réussit à s'évader avec une "flying-moto-volante" mais ses poursuivants le rattrapent et l'envoient valser en pleine jungle. Conrad s'évanouit. Plus tard, en se réveillant, il fera un faux mouvement qui fait sombrer l'holocube dans les profondeurs de la jungle. Il faut absolument le récupérer.

SUITE

FLASHBACK SUITE

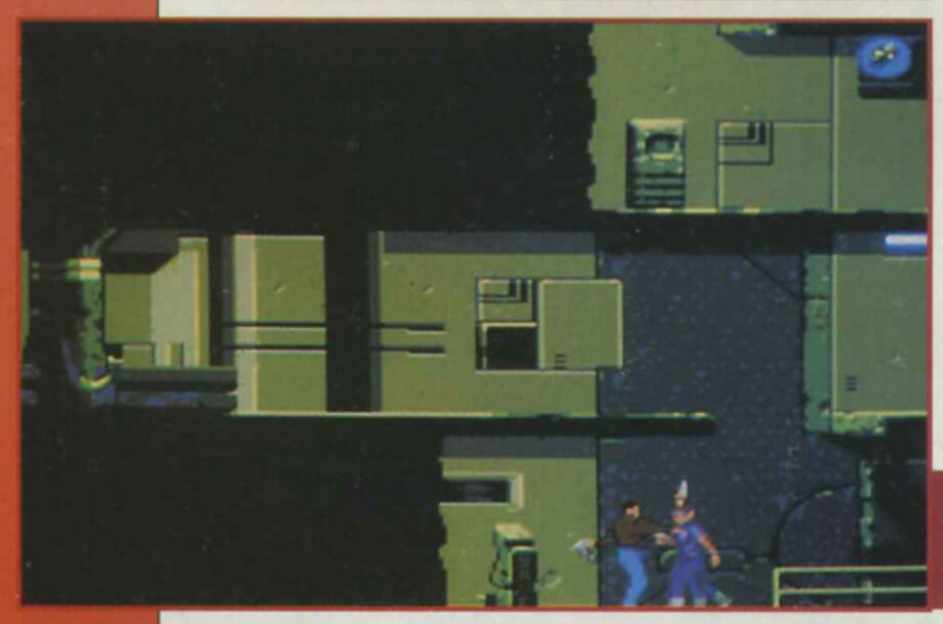




Très souvent, quand une action importante est effectuée, et surtout quand vous passez d'un niveau à l'autre, une séquence cinématique est affichée.



Conrad se retrouve sur une planète Alien. L'action y est particulièrement difficile. Et les décors superbes.



vous attaquent simultanément. Le personnage tire, les douilles s'envolent, retombent sur le sol tandis que votre adversaire s'écroule au sol. Un autre arrive, par derrière. Votre personnage se retourne et lui balance 3 bastos dans le bide. C'est grandiose, on se croit réellement au cœur de l'action, ce sont tout simplement les meilleurs scènes de baston tous jeux confondus depuis la naissance du jeu vidéo. Vos ennemis sont de tous types : flics, robots, mutants, et tous sont aussi bien animés que le personnage principal.
Mais il n'y a pas que de la baston dans Flashback, et c'est justement ce qui rend le jeu passionnant. Vous êtes embarqué dans une véritable aventure, où vous devrez trouver des objets, apprendre à les utiliser, résoudre des énigmes. Certains niveaux laissent même une liberté quasi totale et votre personnage se déplace, croise d'autres personnes, discute pour obtenir des informations ou pour trafiquer.
Flashback est divisé en 5 décors différents, avec 7 parties distinctes en tout. Vous passerez dans la jungle, dans une ville avec ses stations de métro, son complexe administratif ou même son bar, vous participerez à un jeu du type Prix du Danger pour gagner de l'argent, avant de revenir sur Terre pour continuer votre enquête et repartir plus tard sur une autre planète. Mais chut, pas plus d'infos là-dessus...
Les graphismes des décors sont superbes, très riches et bourrés d'idées originales. Le style futuriste, alternant supra-modernisme et semi-décadence, est envoûtant, on a vraiment l'impression d'évoluer dans un monde cohérent.
Flashback est l'un des jeux les plus efficaces qu'il nous ait été donné de voir. Un soft incontournable, que vous vous devez d'avoir au moins une fois entre les mains. Le plus dur sera de le lâcher, tant le monde de Flashback est obsédant.

Seb.





En appuyant sur une simple touche, vous pouvez entrer en mode zoom. L'ordinateur suit alors votre personnage en le gardant au centre de l'écran. Si vous le désirez, vous pouvez déplacer la souris pour inspecter le reste de l'écran. Le mode zoom peut s'activer automatiquement quand il y a de la baston, et uniquement pour ça si vous le désirez.



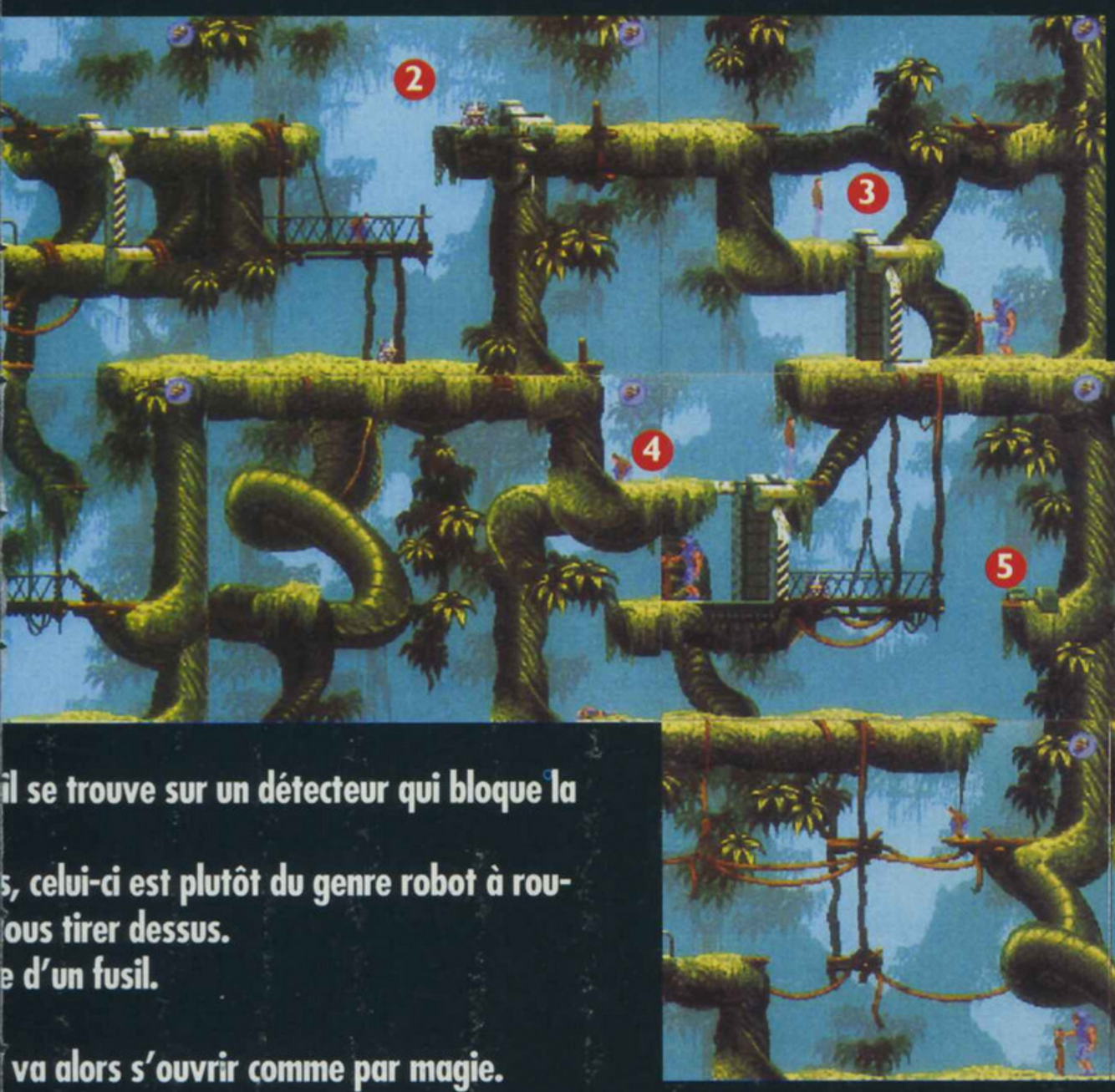
Si votre adversaire se trouve très près de vous, plutôt que de lui tirer dessus, vous pouvez le frapper à coups de crosse. Tout aussi efficace qu'une balle dans le ventre...

Quelques exemples de scènes cinématiques, où vous pouvez admirer l'holocube, premier objet qui vous donnera nombre d'informations importantes.









il se trouve sur un détecteur qui bloque la

s, celui-ci est plutôt du genre robot à rou-
ous tirer dessus.
e d'un fusil.

va alors s'ouvrir comme par magie.

6: Danger mortel, ce champ de force va vous détruire sans hésitation. Vous êtes condamné à passer par la plate-forme qui se trouve au-dessus.

7: Un ascenseur et plusieurs interrupteurs, à vous de trouver le moyen d'accéder à la plate-forme du haut. Vous risquez de faire une rencontre primordiale dans l'écran suivant.

8: Ce générateur va vous permettre de recharger une pile, que vous ne manquerez pas de trouver un peu plus tôt, et qui vous servira un peu plus loin.

LA JUNGLE



Pratiquement à chaque fois que Conrad ramasse un objet, une séquence cinématique est déclenchée. Il est bien sûr très facile de la couper à l'aide d'une simple touche si vous voulez retourner tout de suite à l'action.



D'entrée de jeu, ça commence fort, avec le niveau de la jungle, aux graphismes particulièrement soignés.

EDITEUR : DELPHINE SOFTWARE

SUR AMIGA

ARCADE/AVENTURE

1 MO

2 DISQUETTES

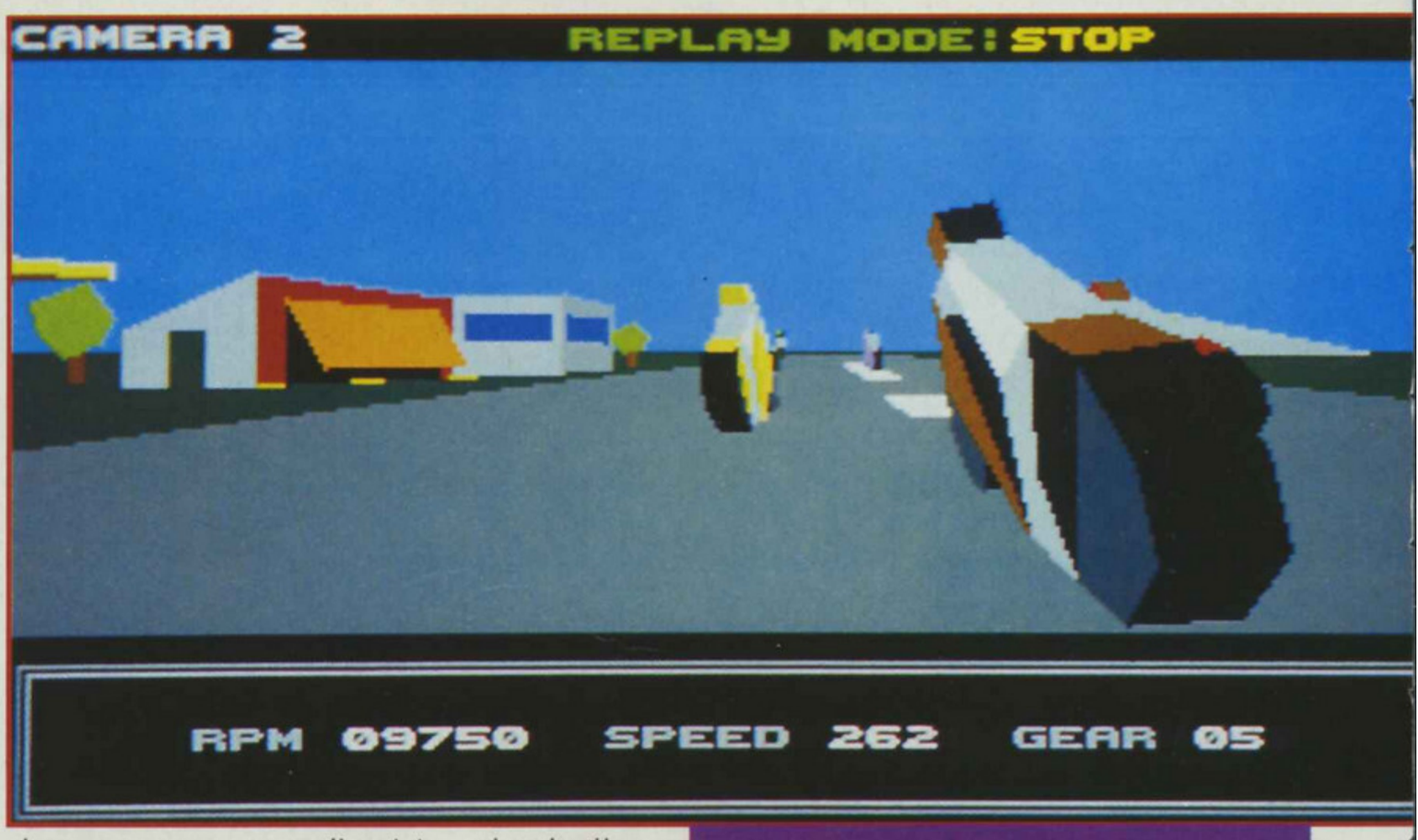
1 JOUEUR

JOY-CLAVIER

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	17
INTERET	17
ORIGINALITÉ	16

93%

NO SECO

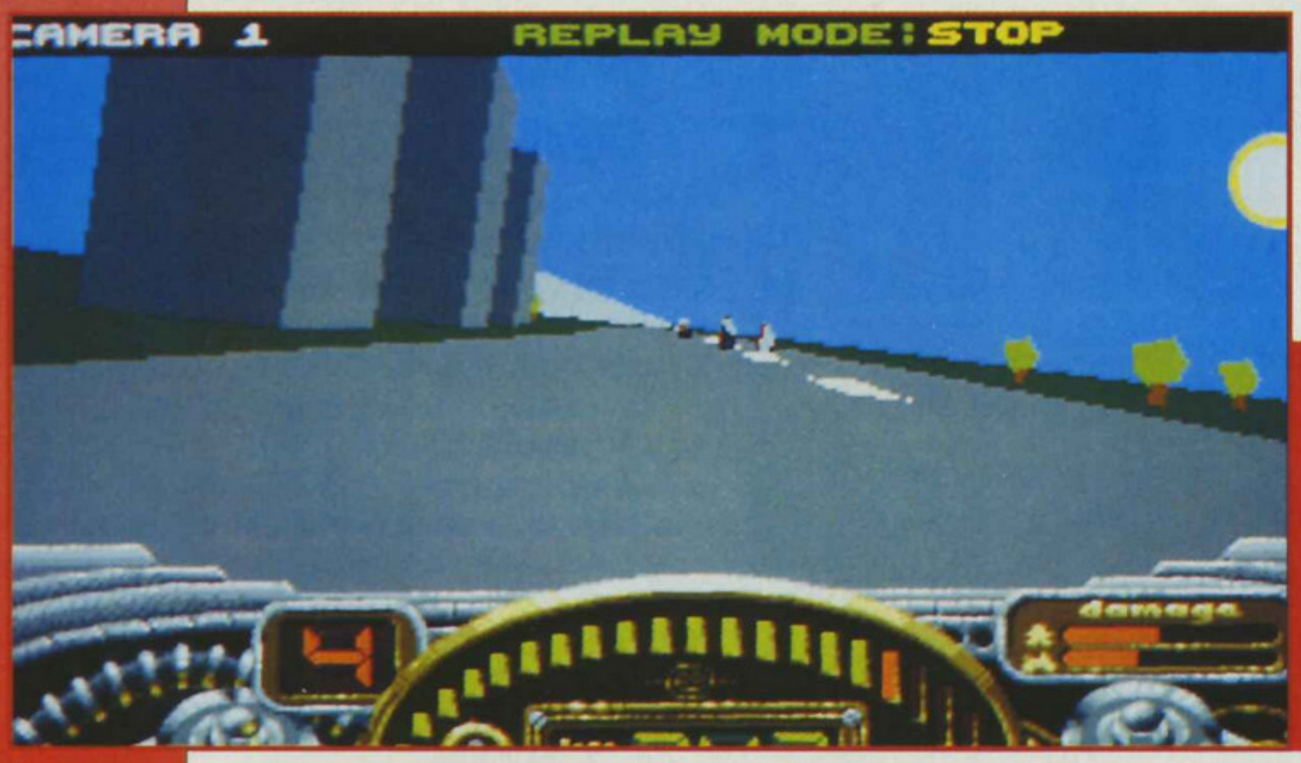


Bien que les décors ne soient pas nombreux, il n'en sont pas moins de qualité.

Ça va chauffer dur mes amis. Au cours des temps, l'homme a toujours voulu aller de plus en plus vite, recherchant de fortes poussées d'adrénaline et désirant se faire plaisir en prenant toujours plus de risques. No Second Prize fait partie de cette catégorie de programme qui tente, coûte que coûte, de vous faire revivre ces sensations des félés de la course.



Au travers d'une vingtaine de circuits et d'une saison entière, les démons de la vitesse viendront vous chatouiller le poignet et vous inciter à donner le maximum de vous-même car, dans cette épreuve sans pitié, il n'y a pas de seconde place! Une présentation magnifique se charge de vous mettre directos dans l'ambiance dès le chargement du soft. Les couleurs sont splendides, l'animation ahurissante et la musique... euh, comment vous la décricre? Disons simplement que c'est l'une des.. pour ne pas dire LA.. plus belle musique qu'il m'ait été donné d'entendre sur Amiga! Mais vous en conviendrez comme moi, la présentation ne fait pas le programme. Les vingt circuits disponibles peuvent être pratiqués en compétition ou en entraînement. Si les premiers parcours s'effectuent les doigts dans le nez (et ta soeur?), il n'en est pas de même pour les derniers, largement plus complexes. Afin de mieux pénétrer l'ambiance de la course, il est parfaitement possible -uniquement si vous n'êtes pas trop nul- de vous entraîner avec la totalité des participants. Sur un total de six concurrents possédant chacun leur moto et, bien évidemment, leurs propres caractéristiques, il est de votre humble droit de décider (ne sommes nous pas la plus libérale démocratie du monde?) du choix du coureur qui semble le mieux vous convenir. Certains prennent les virages à la perfection mais n'avancent plus en ligne droite, alors que d'autres assurent un max en vitesse de pointe mais se plantent dans toutes les courbes. Qu'importe; choisissez la nana qui est française et super bien roulée (sa moto roule super bien aussi). Dans le mode compétition, un ordre imposé des différents circuits doit être respecté, ce qui parait très logique. Chaque parcours terminé vous donne un certain nombre de points qui détermineront, par la suite, votre position au classement général. Si, par grande maladresse, vous ne parveniez pas à terminer un circuit, les autres concurrents finiraient la course sans vous mais les épreuves suivantes



Ces gros immeubles ne ralentissent pas le jeu d'un poil, c'est d'une fluidité à tomber par terre. D'ailleurs, je vous conseille de jouer à plat ventre, c'est moins risqué.

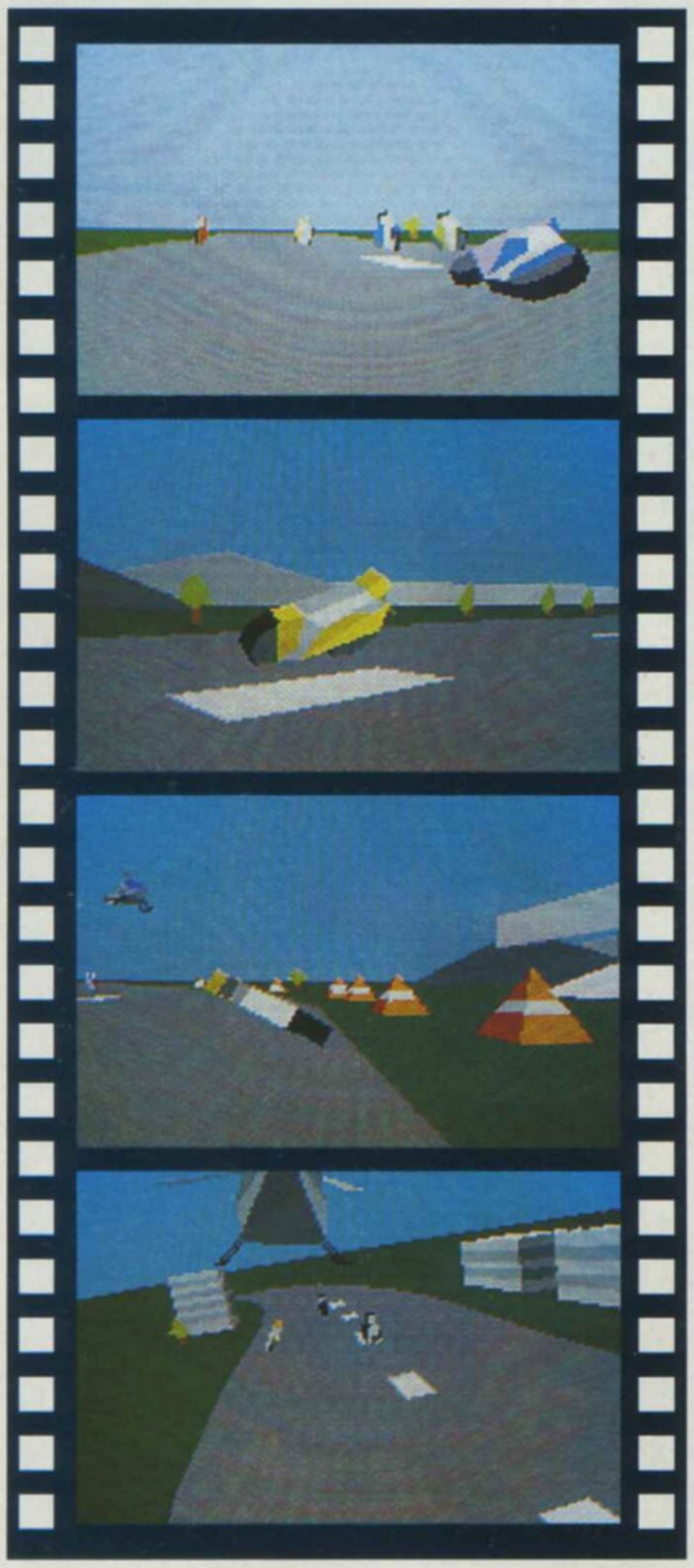


UP & DOWN

- ▲ La fluidité de l'animation est un véritable petit chef-d'oeuvre
- ▲ La musique et les bruitages sont carrément fabuleux
- ▲ La souris répond parfaitement aux mouvements demandés
- ▲ La fonction "replay" reste un modèle du genre
- ▼ Le décor n'est pas assez détaillé
- ▼ Le programme ne gère pas le joystick et c'est bien dommage

ND PRIZE

MEGASTAR joystick



ne vous seraient pas pour autant interdites, loin s'en faut. Comme dans toutes compétitions de ce type, les accidents sont nombreux et inévitables, affectant plus ou moins votre état de santé et celui de votre engin de la mort. Avant de passer à la partie plus technique, sachez que le jeu tient sur une seule disquette et que les temps de chargement sont quasi inexistants, ce qui est un véritable exploit sur cette machine d'enfer.

Votre moto se dirige uniquement à la souris! Cela peut paraître stupide, mais la gestion de celle-ci est si bien programmée que ce qui pouvait être un lourd handicap se révèle rapidement comme un choix judicieux et rationnel. La sensibilité de la souris est réglable ainsi que le genre de la boîte de vitesse, mais les meilleurs résultats sont obtenus par la boîte manuelle bien qu'elle demeure plus difficile à manier (cela aussi est assez logique mon cher Albert). Bien que les décors soient assez pauvres, l'animation est une pure merveille et jamais les routines de 3D n'ont été aussi fluides. A ce propos, tout a été programmé dans ce sens: les représentations, uniquement de type vectoriel, sont assez simplistes et favorisent à mort la rapidité de calcul. Ne vous attendez pas non plus à d'impressionnantes montées et descentes pratiquement inexistantes; seuls, quelques dos d'âne seront là pour vous envoyer en l'air. Mais rassurez-vous, malgré ces lacunes, No Second Prize va vous faire complètement flipper. C'est une véritable merveille. L'impression grandiose de



Voici que déboule à toute vitesse Lord Casque Bleu, suivi de très près par Lord Casque Jaune chevauchant son bourrin de la mort! Il faut être fou pour rouler à une telle vitesse!

vitesse est grandement renforcée par un bruitage à la hauteur, avec effets stéréophoniques réalistes. Pourtant, un soft de ce genre ne serait pas totalement complet sans l'option "replay". Cette possibilité est également exploitée avec une simplicité d'utilisation remarquable. Les touches de un à quatre permettent de changer la prise de vue et le pavé du curseur sert de touches genre magnétoscope (rembobiné, avance rapide...). La caméra, placée sur l'hélicoptère, est la plus spectaculaire de toutes, plongeant sur la piste, débordant dans les virages... on s'y croirait! Les autres vues sont plus classiques avec de forts beaux zoom tout de même. Thalion nous offre donc un soft d'une superbe qualité, totalement indispensable aux amoureux de la compétition. Géant.

LORD CASQUE INTEGRAL



- 1- Représentation du circuit avec votre position.
- 2- Place occupée à ce moment de la course.
- 3- Indicateur du numéro de la vitesse.
- 4- Compte tours et tachymètre.
- 5- Votre état de santé et celui de votre moto.

NO SECOND PRIZE SUITE



Les tunnels se suivent et se ressemblent tous. Si, si je vous assure, ils sont tous strictement identiques; comme à Joy on n'aime pas les tunnels, on va porter plainte!



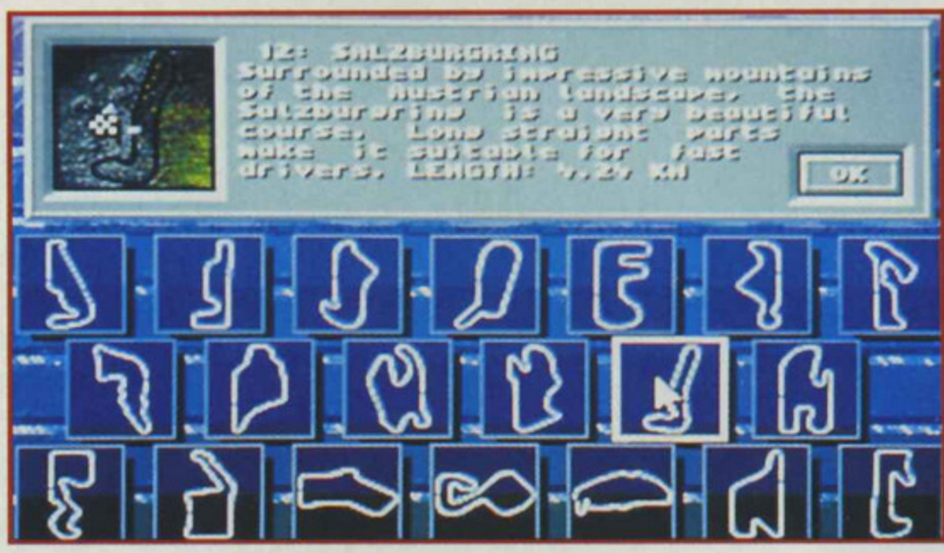
La plupart des virages peut se négocier à donf.

Ouf, plus que quelques mètres. Le premier qui franchit la ligne avant moi, je lui fous une pêche en pleine poire. Non mais, il faut pas me casser les noix!





Les vues de l'hélicoptère sont très impressionnantes; celui-ci plonge sur la piste, s'attarde sur les accidents, déborde dans les virages... ça, c'est du pilotage! Beeurk, moi j'ai envie de gerber.



Pas moins de vingts circuits vous attendent au virage. Du premier, le plus simple, au dernier, ultra dur.

Ce tableau permet d'afficher le nombre de points accumulés au cours de la saison et le classement général des six coureurs professionnels.



EDITEUR : THALION

SUR AMIGA

COURSE MOTO — NOTICE VF: NON

1 MO — 1 DISQUETTE

1 JOUEUR — SOURIS

GRAPHISME	15
BRUITAGE	19
MUSIQUE	19
ANIMATION	19
MANIABILITÉ	18
INTERET	18
ORIGINALITÉ	15

88%

EN REFERENCE

Team Suzuki, testé dans le Joystick n° 13, se voit littéralement exploser par ce fantastique jeu de Thalion. Seuls, les graphismes plus fournis, sont à l'avantage de Team Suzuki. Que ce soit par la maniabilité, l'animation ou la bande sonore, No Second Prize nous dévoile réellement ce dont est capable un Amiga lorsqu'il est correctement programmé. La simplicité d'utilisation de ce programme et son ergonomie en font un véritable hit qui mériterait sûrement un bon 97% dans le joystick ancienne formule.

Delphine Software

Les trois plus grands jeux d'aventure désormais disponibles en compilation pour PC



150 boulevard Haussmann - 75008 Paris - Tél. (1) 43.59.47.47

TEST PC

SUPER CA



Là encore vous allez récupérer un sort, dans ce sous-niveau, le sort téléportation qui est caché dans les hauteurs du tableau. Vous devrez aller jusqu'au bout du tableau pour récupérer un balai, vous envoler et chercher le sort.

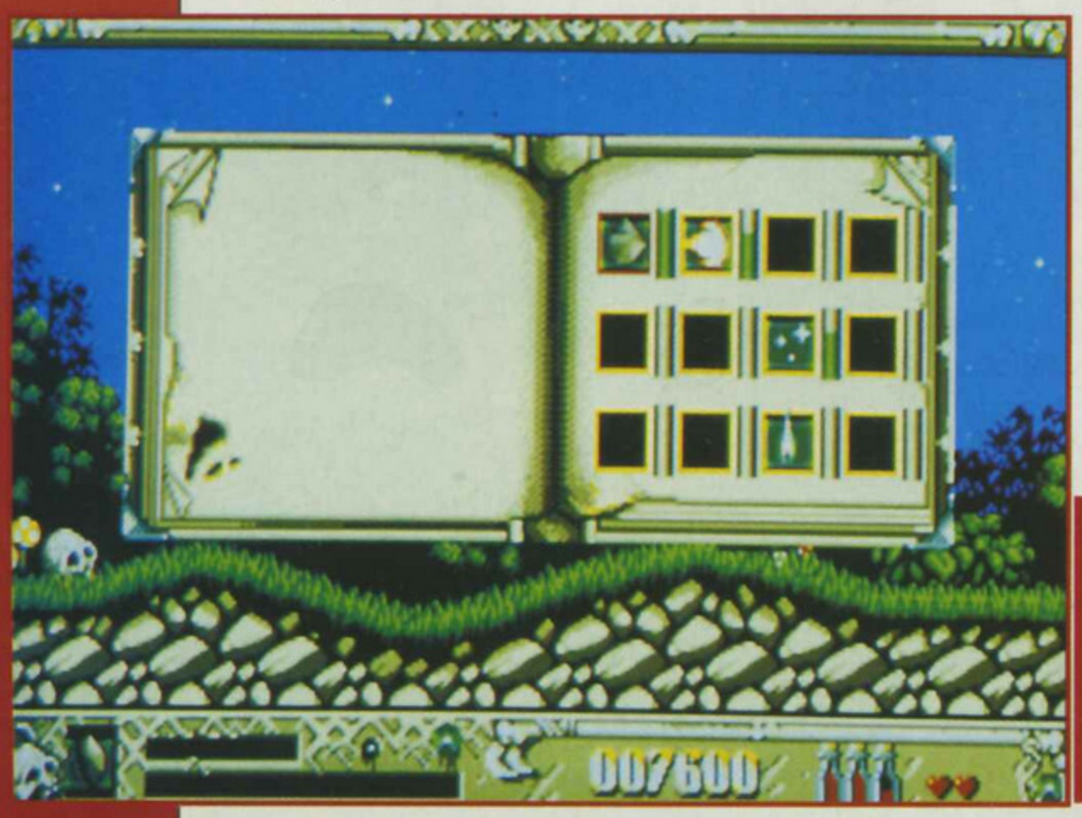


Que les larmes jaillissent de toutes nos paires d'yeux en même temps, un grand malheur vient de tomber sur notre belle région. L'Enchanteur, unique gardien de la paix, qui régnait sur notre pays depuis tant d'années a été enlevé par Loribleu-Mëchan un sorcier maléfique ayant goût pour l'extension de son royaume. Une seul personne s'est dressée pour lutter et rétablir l'ordre perdu, votre maman, une sorcière que nous connaissons tous pour ses haut-faits dans le passé. Malheureusement elle a été supprimée par les créatures terrifiantes de Loribleu-Mëchan. C'est à vous, petite sorcière encore enfant mais pleine d'énergie de partir, de traverser le pays pour rejoindre le château de Loribleu et délivrer l'Enchanteur.

Super Cauldron reprend le fonctionnement de Moktar: jeu de plates-formes arcade avec des niveaux de très grande taille. Cette fois il y a encore plus d'action, certains ennemis vous tombent dessus et vous poursuivent, d'autres se contentent de vous canarder comme des sauvages dès que vous approchez. Les écrans apparaissent par scrolling, quand vous arrivez en bordure d'écran, faisant grand jour sur les prochaines difficultés qui vous attendent. Les cinq grand niveaux qui vous attendent comportent tous des sous-niveaux accessibles presque uniquement par passages secrets. Vous pouvez donc vous promener quasi librement dans le niveau, en frappant les ennemis bien sûr, à la recherche des passages qui mènent aux sous-niveaux qui sont eux beaucoup plus dans le goût des jeux de plates-formes. Il faudra en effet négocier certains passages au pixel près, se synchroniser avec les mouvements de vos ennemis pour les éviter, passer entre deux barrières de flammes et tout un tas de festivités du genre.

Pour passer d'un niveau à l'autre le joueur doit trouver une porte donnée. Evidemment, le contraire ne serait pas drôle, la porte est fermée à clé, et celle-ci est planquée quelque part, dans un sous niveau, forcément. De plus certains passages demandent des actions particulières, et c'est là que vous prouverez que vous êtes une véritable sorcière, en utilisant des sorts.

Ces sorts il faut d'abord les trouver, hop, encore des objets planqués dans les sous-niveaux. Il y en a 12 en tout, vous les récupérerez tout au long du jeu. Ces 12 sorts ont des fonctionnement parfois très originaux: lancer des flammes, se téléporter d'un point à un autre, lâcher des bombes, etc... Malgré la liberté d'accès dont vous disposez pour entrer dans les sous-niveaux, quand vous les aurez tous trouvés, vous devrez tout de même les passer dans un certain ordre. Imaginez un sous-niveau où la clé qui ouvre la porte est précédée d'un précipice trop grand pour être passé d'un simple saut. Il vous faudra obligatoirement le sort de téléportation, par exemple, il faut donc le trouver, dans un autre niveau. Mais si le sort de téléportation est gardé par un ennemi que vous ne pouvez tuer qu'avec une arme précise, hein, eh bien il faudra d'abord passer dans un autre sous-niveau. Voilà le genre de prises de tête qui vous attendent.



En appuyant sur une touche du clavier vous avez accès au menu des sorts, vous pouvez ainsi choisir celui qui sera actif. En ramassant les crapauds vous rechargez le sort courant.

AULDRON



Un sous niveau qui vous permettra de récupérer le sort flammes.





Certains tableaux cachés sont bourrés de bonnes choses. Ici vous pourrez récupérer de l'énergie, et vous pourrez ramasser des tonnes de crapauds volants qui rechargeront les sorts de votre choix.

La sorcière dispose d'un nombre de vies donné, et chaque vie a son énergie que vous perdez en vous faisant toucher par les ennemis. Heureusement vous pourrez en regagner de plusieurs façon, en ramassant des bonus, ou en transférant la magie d'un sort sur un autel particulier (hum) quelque part dans le niveau. En effet, vous ne pouvez utiliser les sorts à l'infini, chaque sort a sa propre barre d'énergie, et vous pouvez la faire remonter en ramassant des crapauds. Les crapauds apparaissent quand vous éliminez un ennemi. Les graphismes de Super Cauldron ne sont pas renversants, mais par contre les sprites sont plutôt bien animés. L'intérêt du jeu est énorme, quand on aime ce genre de défi, avec des niveaux géants et des casse-têtes à résoudre pour réussir à passer certains points. Les graphismes changent totalement d'un niveau à l'autre, et même d'un sous-niveau à l'autre. Vous traverserez la forêt, la plaine, la ville, la cathédrale pour arriver enfin au château divisé en deux parties, le donjon et les souterrains. Comme il se doit, chaque fin de niveau se termine avec un boss, vous devrez découvrir son point faible pour l'éliminer, trouver l'astuce qui l'enverra dans l'autre monde pour vous laisser accéder au livre de sort qui vous fera passer au niveau suivant. Si vous avez aimé Moktar, vous adorerez Super Cauldron.

SEB

UP & DOWN

▲ La taille des niveaux et leur nombre apportent énormément au jeu. En plus ils sont tous truffés de sous-niveaux, ce qui assure un grand nombre d'heures de joie et de bonheur.

▲ La maniabilité de la sorcière est très agréable, elle court, elle saute, elle vole, elle sait tout faire et toujours avec grâce.

▼ Les scrollings cartonnent un peu les yeux, ça clignote. Heureusement ils ne sont pas continue et on oublie ce petit problème très rapidement

EDITEUR : TITUS

SUR PC

ARCADE

BETA VERSION

640 KO

1 JOUEUR

JOYSTICK-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	14
MUSIQUE	13
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	16
INTERET	16
ORIGINALITÉ	14

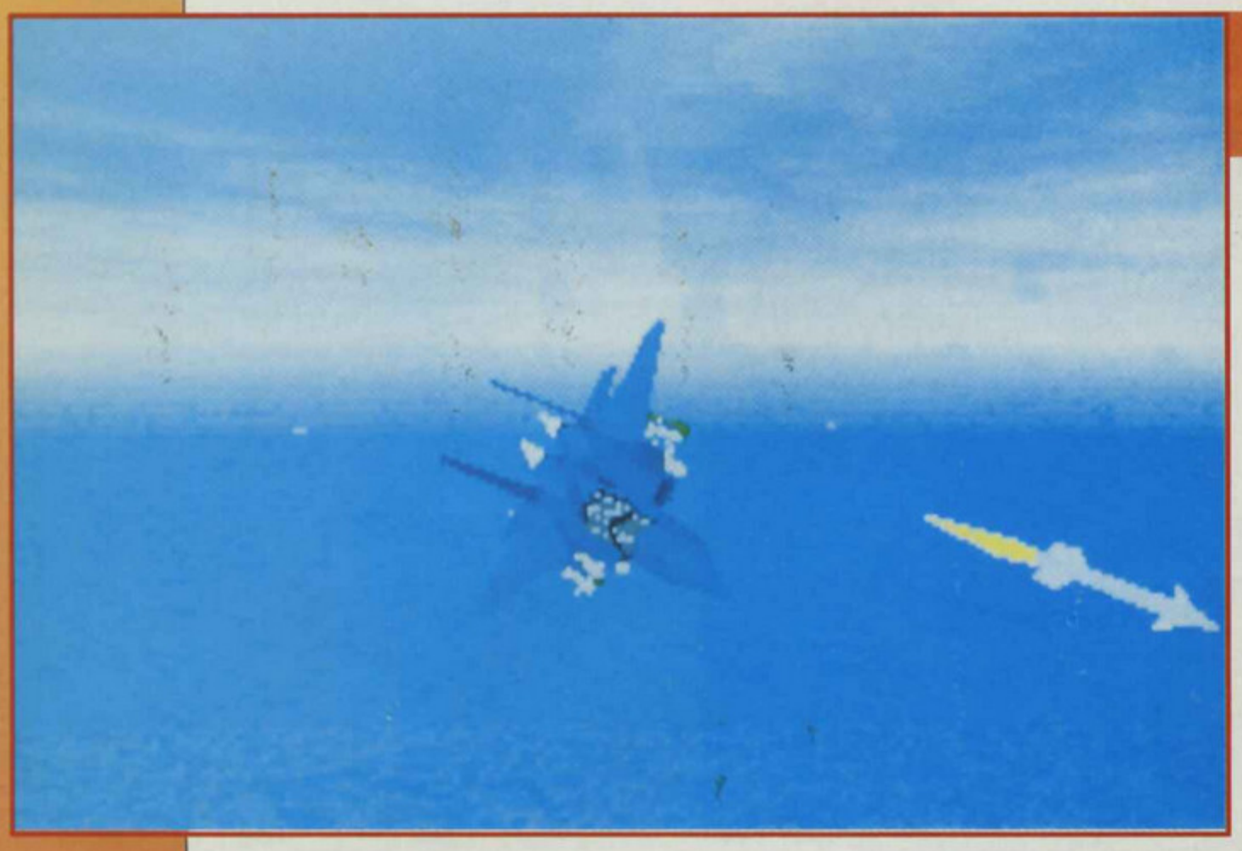
■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO
❑ SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

81%

TEST PC

F15 STRIK



Les vues extérieures sont classiques avec, toutefois, quelques améliorations. Il est parfaitement possible de garder en permanence le contact avec sa cible, grâce à une vue prévue à cet effet.

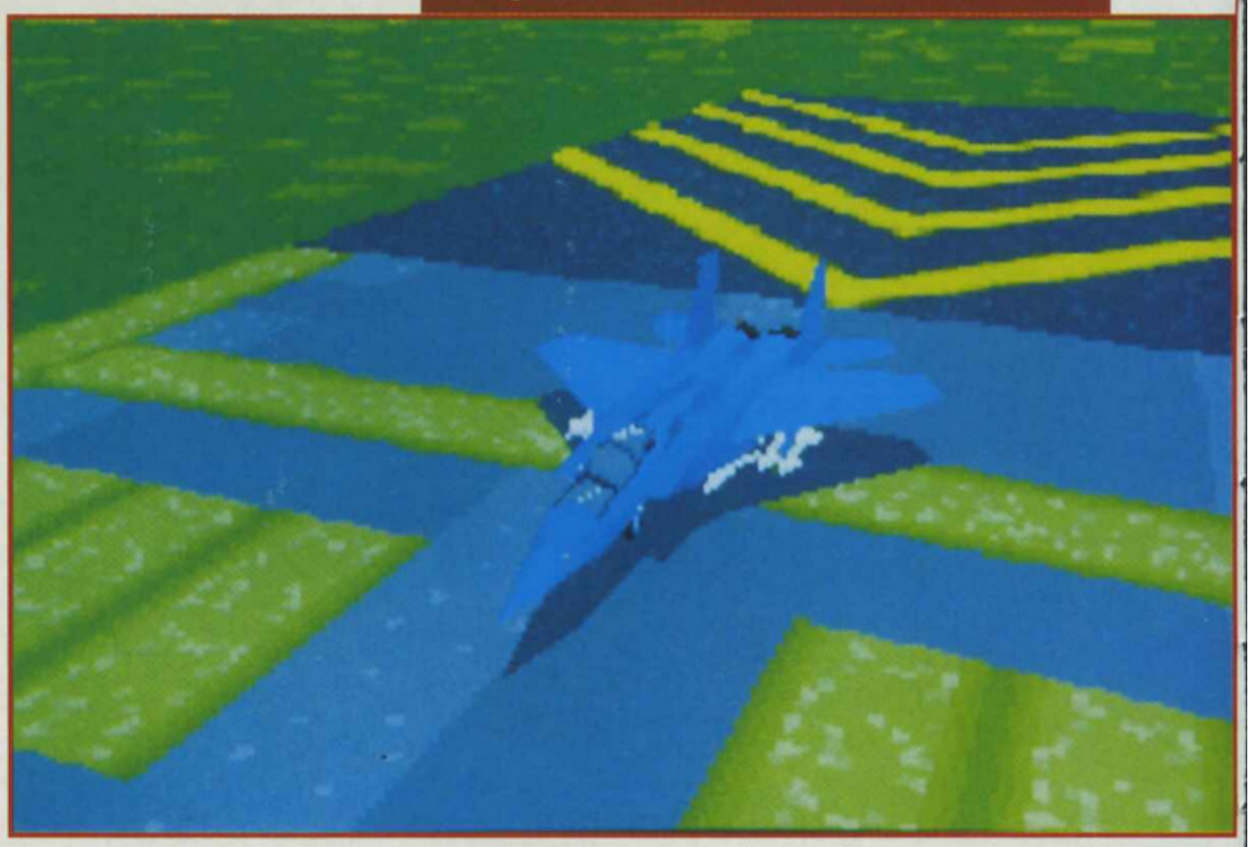
On y a droit tous les mois maintenant. Voici la dernière super production de nos amis de Microprose et devinez de quoi il s'agit? Bingo, du dernier de leur simulateur de vol et, plus précisément, de la suite des très célèbre F15 Strike Eagle I & II adapté, soit dit en passant, pour les bornes d'arcades. Attachez vos ceintures et lisez bien ce qui suit car, une fois n'est pas coutume, ça arrache très fort.

La présentation, entièrement calculée à l'aide d'un programme tel que 3D Studio, est superbe. Les digitalisations vocales accompagnant celle-ci sont d'excellente facture.



Je ne vous apprendrai rien si je vous dis que le F15 est un bombardier d'origine américaine très répandu dans le monde militaire. Ce programme vous invite donc, une fois de plus, à prendre place à bord de cet appareil de renommée, ayant plus d'une fois prouvé ce dont il est capable. Une présentation à tomber sur le cul se charge de vous mettre dans l'ambiance. Sons digitaux, animations entièrement en Ray Tracing... bref, ça commence bien. Tout ceci vous mène dans un hangar à partir duquel vous contrôlez le déroulement des opérations. Dans un premier temps, vous devez paramétrer le soft à l'aide d'une barre de menu: la difficulté des missions, le réalisme plus ou moins poussé ainsi que votre rôle précis dans le jeu. En effet, certaines missions s'effectuent en patrouille et vous pouvez décider de jouer le rôle de leader ou, au contraire, de coéquipier. LeF15 étant un appareil biplace, rien ne vous empêche d'être pilote ou bien copilote. Bien que ces places peuvent être inversées en plein vol, ce choix prend toute son importance pour les possesseurs de Modem (ou cable Null Modem avec deux micros reliés ensemble).
Eh oui, vous avez bien lu. F15 III accepte plusieurs joueurs par Modem s'affrontant en tête à tête ou, au contraire, combattant du même côté, l'un étant Leader et l'autre obéissant aux ordres. Ça vous la coupe? Eh bien, pour vous achever, sachez qu'il est également possible de jouer à deux mais dans le même appareil, l'un étant pilote et l'autre copilote. Je vous assure que c'est grandiose! De plus, le système de connection est absolument génial. Il suffit de décrocher le téléphone qui apparaît en gros plan et de composer le numéro de son correspondant à l'aide des touches (ou de choisir le port COM). Mais revenons sur terre. Avant toute chose, il est de coutume de se choisir un casier au fond du hangar destiné à ranger ses futures médailles et d'y inscrire son nom. Vient ensuite le choix du théâtre d'opérations. Le scénario Panama vous invite à combattre les traficants de drogue ainsi que divers mouvements révolutionnaires.

Vous voilà en bout de piste prêt à décoller. Vous pouvez admirer le rendu de la surface du sol ainsi que l'avion très très détaillé. Evidemment, dans cette configuration, mieux vaut un 486 33Mhz minimum.

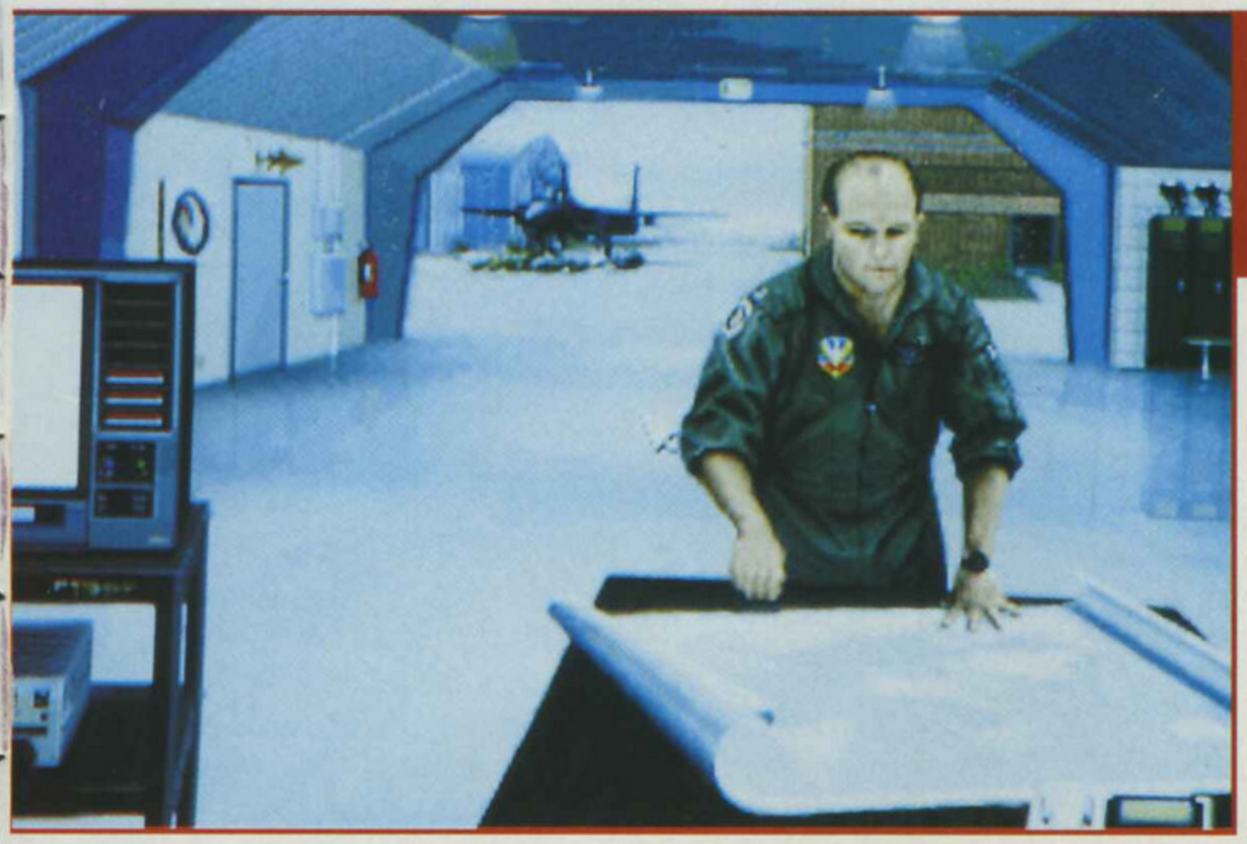


Le deuxième théâtre d'opérations retrace les différentes missions de la Guerre du Golf avec le bombardement des ports, des usines chimiques... sans oublier quelques combats aériens. Le troisième vous propose de prendre place en Corée où se déroule une guerre fictive. Les instructions précises de chaque mission vous sont communiquées dans la salle des briefings. Après avoir pris note de celles-ci, il faut armer son appareil en conséquence. Mais si cela est trop complexe pour vous, l'ordinateur peut s'en charger à votre place. Un écran video, placé dans un coin du hangar, vous permettra de revivre vos exploits couchés sur bobine. Nous voilà fin prêt pour le grand moment. L'avion s'aligne sur la piste, vous engagez la post-com-

UP & DOWN

- ▲ Le procédé des textures est bien exploité, surtout sur le ciel.
- ▲ Le graphisme est très poussé et bourré de détails délirants
- ▲ Les bruitages sont fabuleux avec voix digitales
- ▼ Ces nouvelles techniques de représentation 3D nécessitent une très grosse puissance de calcul et le programme n'est vraiment à l'aise que sur un 486 à 33 MZH.

E EAGLE III



Ce hangar est, en fait, un véritable QG. Votre supérieur vous invite à choisir votre théâtre d'opérations. La salle des briefing vous permet d'obtenir de plus amples détails sur chaque mission puis d'armer votre aéronef en conséquence. Le téléphone, sur la table, sera utile dans le cas d'une connection par modem.



Toute la panoplie des armes conventionelles peut être emportée par votre F15. Un clic sur l'une de ces armes vous donnera une fiche technique détaillée de celle-ci.

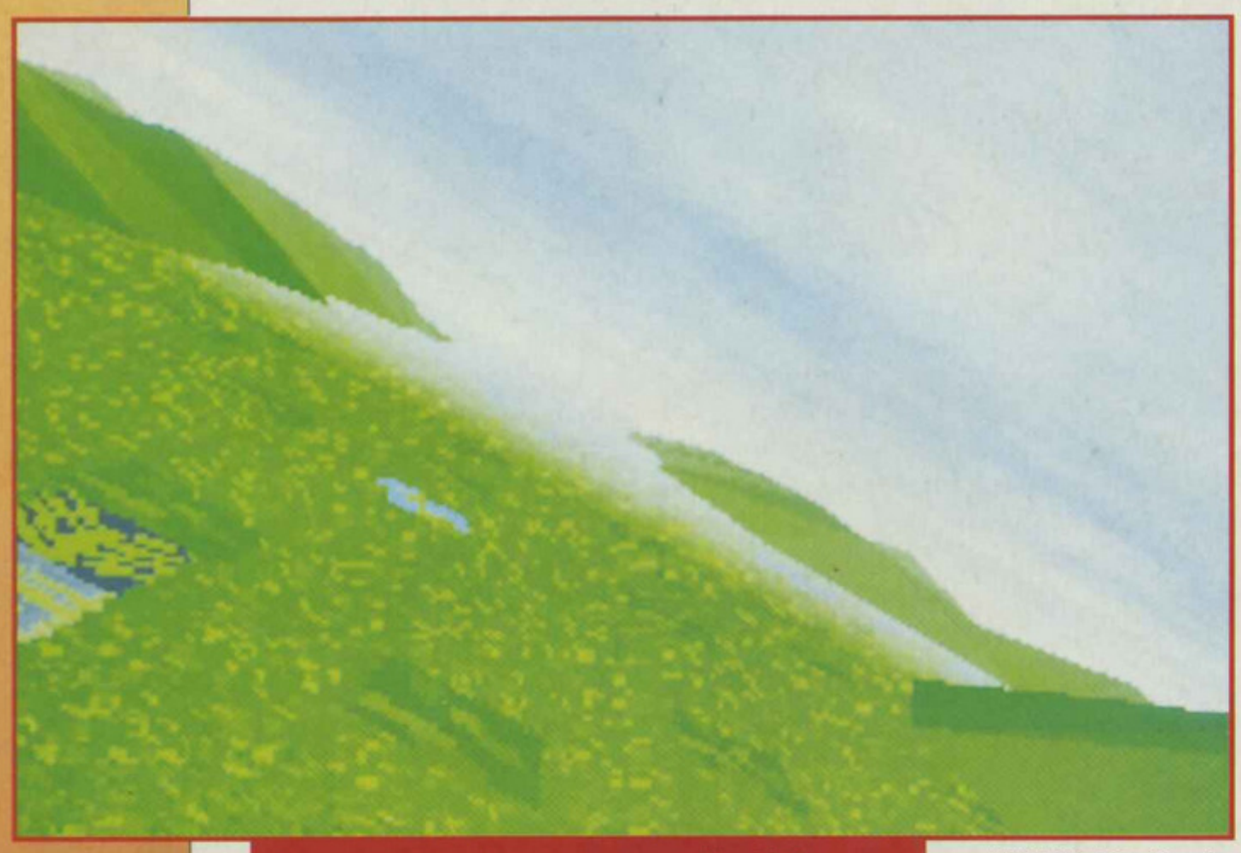
bustion. Ah, la vache, ça accélère sec! Lorsque la vitesse de rotation est atteinte, vous tirez sur le manche et c'est parti. Le tableau de bord se décompose en trois principaux écrans EFIS, accompagnés du célèbre HUD affichant les principales informations sur le pare-brise. A ce propos, la luminosité du HUD est réglable. Les trois écrans cathodiques peuvent être définis comme bon vous semble, et ce, avec une simplicité affolante. Les divers instruments affichables comprennent l'horizon, la centrale de cap, la carte du sol, la visée au sol, le radar sol-air ou air-air, les armes disponibles... J'en passe et des meilleures. Le copilote possède les mêmes instruments sans toutefois profiter du HUD (ce qui paraît logique). Bien que la vue des instruments soit très précieuse, il est possible de visualiser ce que voit réellement le pilote. En clair et sans décodeur, lorsque que vous avez le visuel avec un aéronef étranger, le pilote le suit des yeux jusqu'à s'en tordre le coup. Malgré la complexité des différentes fonctions, Microprose a réussi à en réduire leur utilisation à quelques touches simples et facile d'accès. Certes, mieux vaut connaitre le clavier sur le bout des doigts mais on s'en sort relativement bien. Les vues extérieures sont assez classiques avec, toutefois, la possibilité de ne jamais perdre une cible de vue grâce à l'option Padlock View. Celle-ci est également très utile pour le ravitaillement en vol, bien que je n'ai jamais réussi à le faire (je suis qu'un gros nul). Mais un bon simulateur ne se résume pas seulement à son nombre d'instruments ou encore à la diversité de ses vues. Non, le plus important reste, malgré tout, la beauté du graphisme, la fluidité de l'animation et l'impression plus ou moins présente de se trouver réellement aux commandes de l'appareil. Pour le premier point, ce sont les plus somptueux graphismes qu'il m'ait été donné de voir dans ce genre de soft. Il m'est difficile d'avoir un avis partial sur la chose,



Les vues à partir du cockpit sont également très complètes. Jugez plutôt : on peut apercevoir un avion de la façon dont le verrait le pilote (à la manière de Top-Gun), il y a une vue sur les instruments se trouvant sous le pare-brise, mais également entre les jambes du pilote. Le F15 se pilotant à deux, une vue des instruments du copilote est également prévue. Mais lisez plutôt le test et matez moi un peu ce que l'on peut faire par modem (ou câble RS232)



F15 STRIKE EAGLE III SUITE



Les nuages sont une pure merveille. Mais votre ciel ne sera pas toujours aussi bleu...

La salle des briefings doit être souvent visitée. Les missions sont très variées et intéressantes. La corbeille vous renvoie dans le hangar, et la porte vers votre avion et son armement.

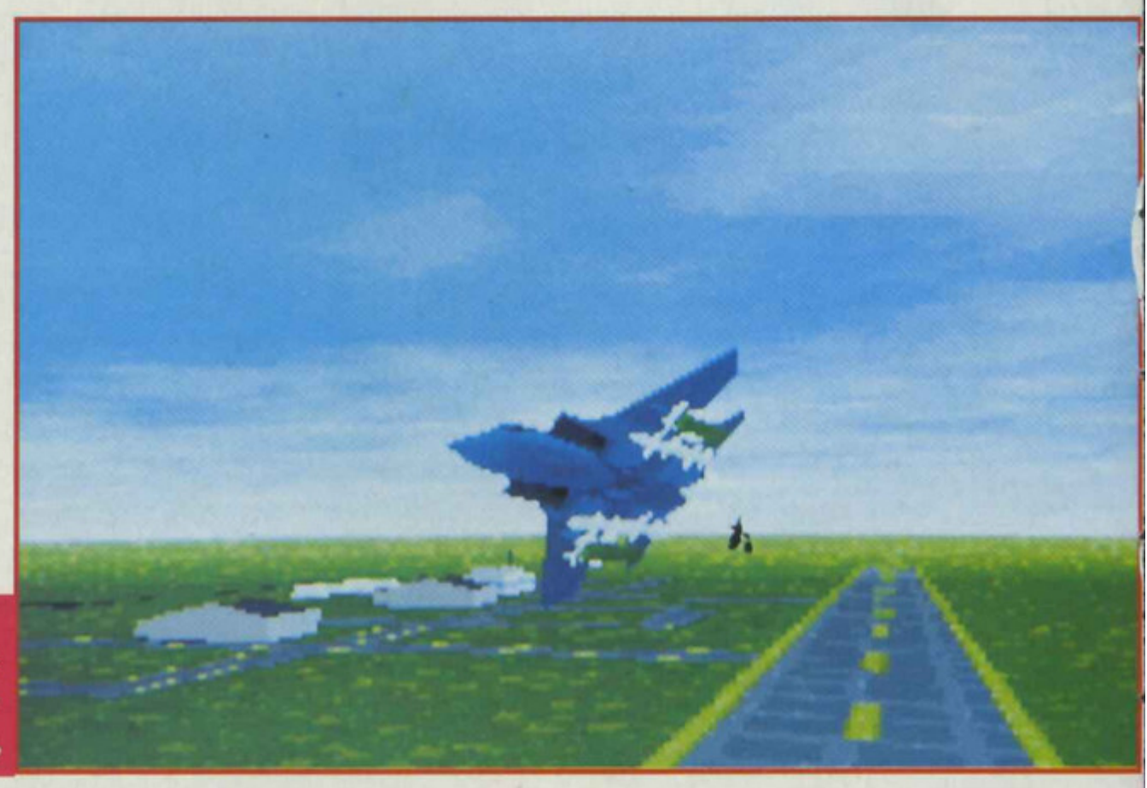


Certaines missions vous permettent de revivre la Guerre du Golf. Les plates-formes pétrolières sont des cibles faciles qu'il faudra protéger.



le soft ayant été testé sur 486 DX 50. Quoi qu'il en soit, les possesseurs de 386 pourront enlever quelques détails accélérant la vitesse de l'affichage. Malheureusement, je crains fortement qu'un 486 soit indispensable. La surface du sol ainsi que le ciel sont entièrement recouverts de texture bitmaps, un peu du genre de Comanche (voir test dans ce numéro) sans toutefois en atteindre la complexité. Bien que ce genre de technique donne un pixel légèrement grossier (oh, fait chier!), il n'en demeure pas moins que c'est la plus réaliste. Le relief ainsi que votre appareil sont représentés en vecteurs, mais quels détails! Jamais votre appareil n'aura été si bien travaillé. Lorsque le train est en mouvement, les trappes s'ouvrent et se referment; l'aérofrein est la réplique exacte de la réalité et le cockpit transparent permet d'apercevoir les deux pilotes sans aucun problème. Les couches nuageuses sont également simulées avec un passage progressif du vol VMC en IMC (Vol avec visibilté et vol sans visibilité). Les vues extérieures gèrent aussi le phénomène en faisant disparaître votre avion dans la couche. Idem lorsque vous traversez un nuage de fumée. A ce propos, les explosions sont entièrement bitmaps et eéclatent tous les autres simus. Je vous passe rapidement toutes les options traditionnelles de ce genre de soft (pilote automatique, Waypoints, Chaff, Flares, Zooms, rotations, Afterburner, accélération du temps,vue nocturne...) Ne cherchez pas, tout y est! Mieux encore, le soleil se reflète sur les divers instruments et surface du cockpit et le pitch du radar est réglable (degrés d'inclinaison de l'antenne). Côté Joystick, pas de problème, le soft reconnaît la Thrustmaster et toute la clique. Le son reste parmi ce qui se fait de mieux en la matière, avec des séquen-ces digitales du plus bel effet. Les commentaires, lors des combats, sont prenants et réalistes. Un soft tel que F15 Strike Eagle III est bien trop complexe pour en décrire les moindres détails dans un test de quatre pages. Je finirai donc en vous disant que malgré une lenteur certaine (sur de faible machine), F15 III vient de franchir le mur du son d'une nouvelle génération de simulateur de vol. Gigantissime...

LORD CASQUE NOIR



Votre zing peut être zieuté sous tous les angles possibles et imaginables. Ok, c'est classique, mais en plus c'est beau.

EDITEUR : MICROPROSE

SUR PC

SIMULATION | NOTICE VO | 12 MO | 2 MO | 1 JOUEUR | JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	19
BRUITAGE	19
MUSIQUE	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	17
INTERET	19
ORIGINALITÉ	15

- [■] S.BLASTER
- [■] S.BLASTER PRO
- [■] AD LIB
- [■] ROLAND MT 32
- [❑] SOUND SOURCE
- [❑] COVOX
- [■] PRO AUDIO SPECTRUM

EGA [❑] VGA [■] SVGA [❑]

89%

EN REFERENCE

Falcon 3.0 vient de se prendre la méga-claque de sa vie. Tout ce qui avait fait son grand succès se retrouve dans F15 III, mais de façon nettement améliorée. Comparable au niveau de la vitesse, F15 III dilapide totalement ce pauvre Falcon, que ce soit dans le domaine du graphisme, du son, de la simplicité d'utilisation... de tout quoi. Même les scénarii sont de meilleure qualité. Pour être tout à fait franc avec vous, chers lecteurs, jamais un simulateur ne m'a plongé aussi profondément dans l'action. On finit vraiment par se prendre pour un pilote visant des cibles, établissant des routes... Falcon 3.0 m'avait enchanté, F15 me laisse carrément baba! Mais l'option la plus fabuleuse de ce soft reste la connection par Modem, mais pour un pilotage en équipage. Du pur délire!

NICKY BOOM

TILT Oct 92
16/20 HIT
..."NICKY BOOM fait partie des rares jeux qui séduiront aussi bien les habitués de consoles que les possesseurs de micro ..."

GENERATION 4 Oct 92
83% GEN D'OR
..."La performance est telle, que les aventuriers se plairont à prendre des risques ou à jouer avec le feu. C'est un réel plaisir..."



JOYSTICK Oct 92
92% MEGASTAR
"Les scrollings multi directionnels sont tout simplement exemplaires (...)" "(...) Bref NICKY BOOM devient le soft a posséder absolument ..."





- **1600 écrans de jeu**
- **8 musiques différentes**
- **scrolling 50 images secondes**

Atari ST/STE - Amiga 500/500+/2000 - PC & Compatibles

MICROÏDS

58, chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY TEL (1) 46 32 24 35

TEST PC-ST-AMIGA

CAESAR



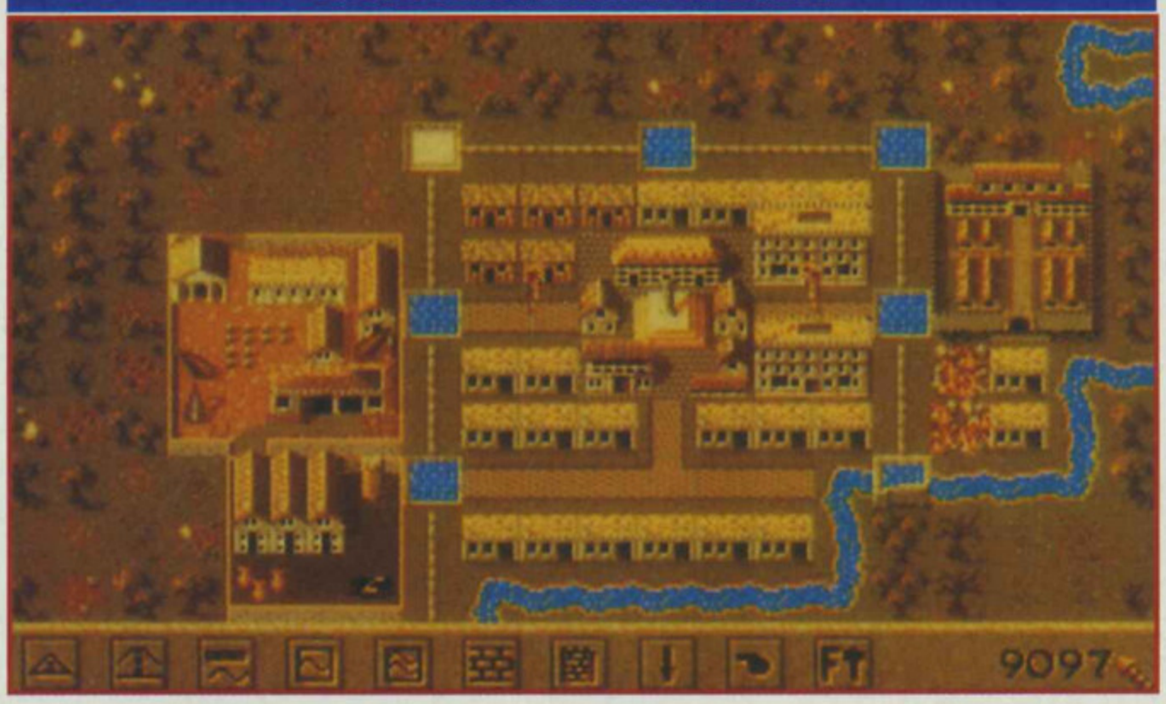
PC : En allant faire un tour au Forum, vous pourrez consulter vos conseillers qui vous dispenseront tous les statistiques indispensables à la gestion de votre cité. Vous y fixerez le taux d'imposition, la rémunération des esclaves (et donc leur nombre) et des milices; vous y consulterez vos "scores" dans les quatre critères majeures pour l'évaluation de votre gouvernement.

SimCity a encore fait des émules et c'est tant mieux car Caesar est un très bon jeu pour les bâtisseurs d'empire. Comme le titre l'indique, il s'agit donc d'une sorte de SimCity/Civilisation qui se déroule dans la Rome Antique. Vous démarrez au premier siècle av.J.C. où la République vient de céder devant le premier Empereur, Auguste César. Vous êtes un Décurion ambitieux à la charge d'une province et, pour progresser sur la hiérarchie sociale et politique, vous devrez faire preuve des meilleures compétences de gestionnaires et de stratèges pour, peut–être, atteindre le rang suprême d'Empereur (la route est très longue...). Votre principal objectif est donc de réussir à gouverner votre province afin d'obtenir des promotions. Si vous êtes promu, on vous confiera le contrôle d'une nouvelle région avec des critères plus rigoureux. Votre efficacité, en tant que gouverneur, est mesurée selon quatre paramètres. La Paix indique dans quelle mesure vos citoyens sont protégés. La Culture indique les installations publiques et culturelles dont disposent vos citoyens. La Prospérité mesure la richesse que vous avez apportée à votre province. L'Empire évalue les réseaux de communication et de transport dans la région. Pour pouvoir être promu, vous devez atteindre une certaine moyenne générale et un minimum dans chaque catégorie. Le problème est que vous avez tout à faire car quand vous démarrez dans une province, celle–ci est vierge de toute civilisation (ou presque...). La première chose à faire est d'établir votre capitale en construisant un Forum. Cette grande place ouverte, entourée de bâtiments publics, est le centre administratif de votre nouvelle cité, ainsi qu'un lieu de rencontre et un centre social important. Il est donc primordial d'établir des routes menant au Forum. Il est ensuite temps de peupler votre cité en construisant des maisons. Comme pour l'électricité dans SimCity, les différents bâtiments de Caesar ne peuvent vivre que grâce à un bon réseau de canalisation d'eau. Sans eau, la valeur des bâtisses diminuera et ces misérables tentes ne deviendront jamais des demeures imposantes. Contrairement à SimCity où votre ville vivait en autarcie, vous risquez des invasions barbares dans Caesar. Vous devez donc établir des fortifications sous forme de murailles ou de forts pour défendre vos biens, et recruter et entretenir une milice et une armée pour parer toute éventualité, d'autant plus que la population peut également se révolter et créer de graves troubles. En tant que gouverneur, vous devez également aider les petites entreprises comme les usines à l'intérieur de la cité. Chaque région aura sa spécialité en ce



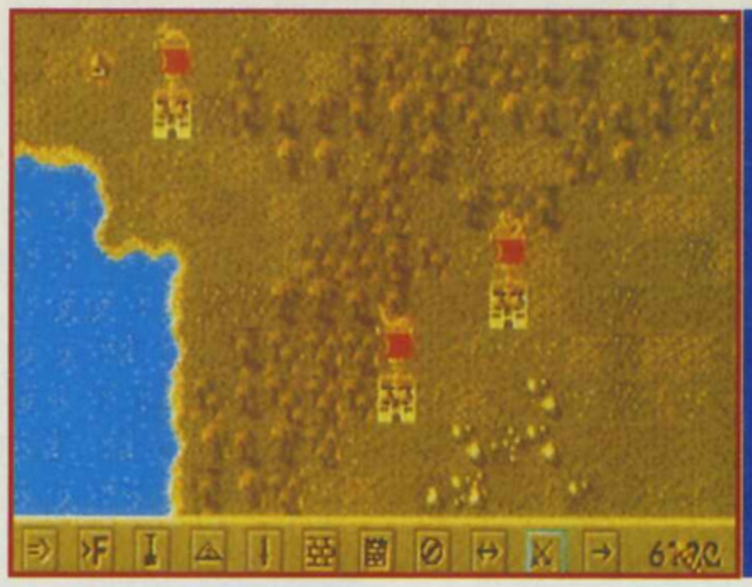
ST : Comme dans SimCity, vous disposez de mini–cartes qui vous permettent de repérer les zones d'urbanisation, les réseaux de canalisations d'eau et de routes, la valeur foncière de votre cité, les zones où les risques de troubles sont les plus à craindre... Une consultation régulière de ces mini–cartes vous permettra de parer toute éventualité; comme on dit, mieux vaut prévenir que guérir...

AMIGA : L'une des premières choses à faire après avoir construit les premiers bâtiments, est d'augmenter la rémunération des esclaves pour qu'ils soient plus nombreux. Affectez une grande partie de votre population d'esclaves à la lutte contre les incendies et aux milices. Les débuts sont toujours un peu difficile dans ces deux domaines et si vous n'y attachez pas assez d'importance, vous verrez bientôt votre ville réduite en cendres.





AR



PC : Au Niveau Province, vous contrôlerez, entre autres, l'aspect militaire. Vous disposez d'icônes vous permettant de donner des ordres à vos cohortes, de construire murailles et forts... La carte vous permet également de répérer le déplacement des adversaires, représentés essentiellement par des tribus de barbares qui n'entendent pas de cette oreille que vous vous installiez sur leurs terres.

qui concerne la production (tout le monde sait que le vin de Gaule est bien meilleur que celui de Britannia !) A vous de saisir les potentialités de chaque région mais également de suivre les tendances du marché en ce qui concerne le demande de biens. Mais une cité est un lieu de vie et vous veillerez aussi à mettre à la disposition de vos citoyens, écoles, hôpitaux, temples et oracles, ainsi que des lieux de loisirs comme les amphithéâtres, les théâtres et les hippodromes. Toutes ces infrastructures coûtent, bien entendu, fort cher, non seulement à la construction mais également à l'entretien et vous épuiserez sans doute très vite votre capital de départ. Et c'est là que vous devrez démontrer tous vos talents de gestionnaire en équilibrant vos recettes fiscales et vos dépenses pour le développement de votre cité et de votre province. Comme vous pouvez le voir, rien de bien original jusqu'à présent. Mais outre l'aspect économique, Caesar attache également beaucoup d'importance à l'aspect militaire. Vous dirigez, en effet, une légion d'hommes composée d'unités appelées Cohortes qui, elles–mêmes, sont composées de Centuris, des groupes de cent hommes. Dans chaque centurie, vous disposez de trois types de soldats: les réguliers qui sont des soldats professionnels, des irréguliers qui sont des appelés, et des auxiliaires qui sont des soldats esclaves. Chaque cohorte dispose également d'un taux de moral qui augmente après une victoire et, bien sûr, diminue après une défaite. Ces cohortes sont votre seul moyen de vous défendre contre les 16 races différentes de barbares qui veulent vous at-

ST : La cité évolue très rapidement et, dans beaucoup de cas, les installations se développeront ou échoueront indépendamment de votre volonté. Pour éviter que la population ne fuit vos belles maisons, vous devrez lui offrir des services publics, des emplois, etc.

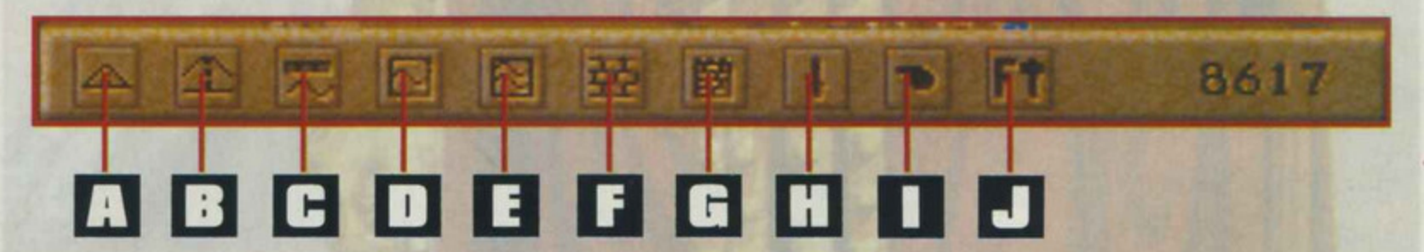


LES OUTILS DE CONSTRUCTION ET DE GESTION



Niveau Cité. Les icônes principales

a) Accéder au niveau Province
b) Accéder au Forum pour consulter les conseillers
c) Options Disk
d) Visualiser les mini–cartes
e) Détruire une construction
f) Construire des maisons
g) Accéder au menu Infrastructures
h) Accéder au menu Principales Constructions



Niveau Cité. Icônes Infrastructures

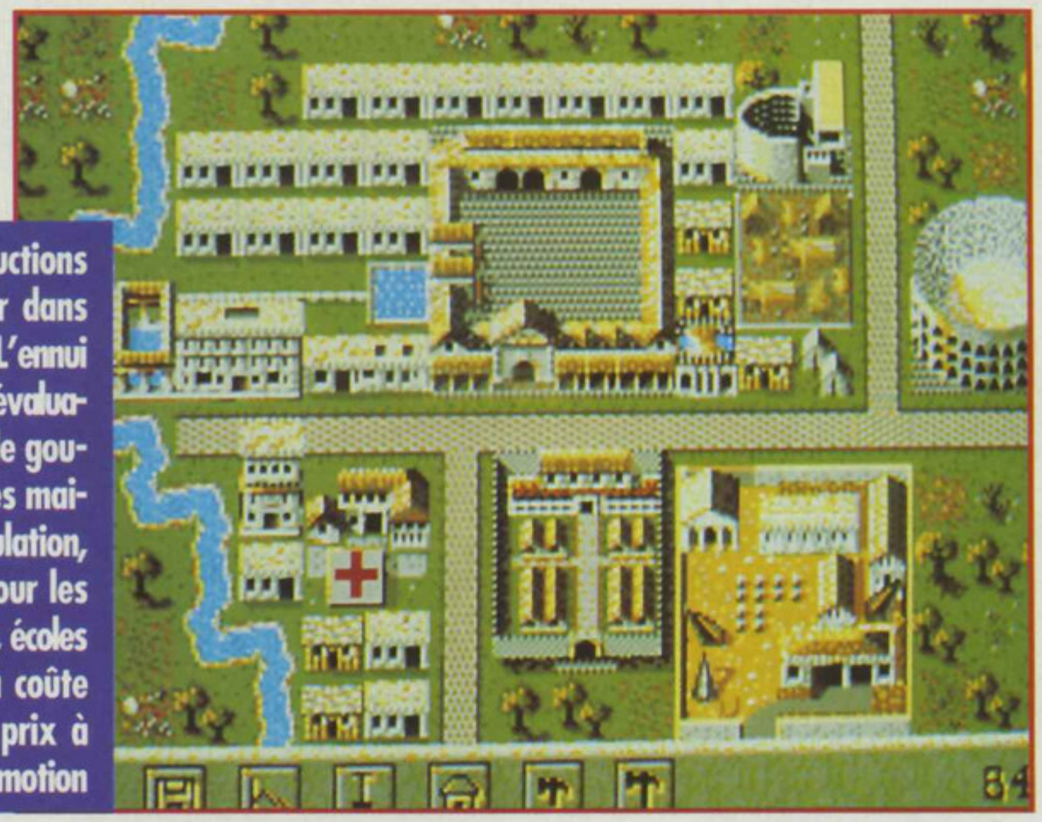
a) Construire une route
b) Transformer une route en place
c) Construire une canalisation d'eau
d) Construire un puits
e) Construire une fontaine
f) Construire une muraille
g) Construire une tour
h) Construire une préfecture
i) Construire une caserne
j) Construire un forum



Niveau Cité. Icônes des Principales Constructions

a) Construire un temple
b) Construire des thermes
c) Construire un hôpital
d) Construire une école
e) Construire un oracle
f) Construire une industrie lourde
g) Construire un marché
i) Construire des ateliers artisanaux
j) Construire un théâtre
k) Construire un amphithéâtre
l) Construire un hippodrome

CAESAR



PC : Les types de constructions qu'il est possible de bâtir dans Caesar sont innombrables. L'ennui est que tout compte dans l'évaluation de vos compétences de gouverneur. Il faut prévoir des maisons pour loger votre population, des ateliers artisanaux pour les faire travailler, des temples, écoles ou hôpitaux...et tout cela coûte fort cher... mais c'est le prix à payer pour obtenir une promotion

taquer (pourquoi tant de haine ?) Vous avez le contrôle complet de votre cohorte; si les temps sont calmes, elle peut soit attendre soit patrouiller; si des barbares sont repérés, elle peut entrer dans une bataille. Pendant la bataille, vous décidez de la tactique à adopter, c'est–à–dire essentiellement de la formation que doivent prendre les hommes: tortue, retraite, assaut, flanc, charge... La stratégie à appliquer dépend, bien entendu, de la supériorité en nombre de vos troupes ou de celle des barbares qui vous attaquent. Il est intéressant de noter que l'on peut charger à ce moment–là Cohort, un autre jeu de Impressions qui vous permet de mieux gérer les affrontements. Les résultats des batailles sont transférés dans Caesar et le jeu continuera.

L'intérêt de Caesar est donc immense pour les fans des jeux ouverts comme SimCity et j'avoue m'être vraiment régalée. Mais franchement, pourquoi les softs Impressions sont–ils aussi "laids" ? Non mais c'est vrai, quand on voit les graphismes de SimCity qui n'étaient pas extraordinaires mais avaient au moins le mérite d'être très fins et que l'on se retrouve devant Caesar, on a un espèce de haut-le-coeur assez désagréable; d'autant plus que l'ergonomie est loin d'être géniale et il faut beaucoup beaucoup (vraiment beaucoup) d'entraînement pour s'habituer au switch entre le mode Commande (écran fixe) et le mode Déroulement (scrolling genre SimCity). Mais bon, c'est tellement sympa de se prendre pour le maître du monde qu'avec le temps, on ne s'attache plus à ces "détails" (ce n'est pas tous les jours que l'on peut devenir Empereur romain !) **CALOR**

EDITEUR : IMPRESSIONS
SUR AMIGA

STRATEGIE — NOTICE VF:13 — 1 MO — 1 DISQUETTE — 1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	11
BRUITAGE	12
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
ERGONOMIE	12
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13

70%

LA FONDATION DE ROME : LA LEGENDE DE ROMULUS ET REMUS

L'histoire des deux frères jumeaux Romulus et Remus comporte de nombreuses péripéties. Abandonnés sur les berges du Tibre à leur naissance, ils furent allaités par une louve. Romulus et Remus se disputèrent le droit de fonder Rome et Remus fut rué par son frère. Selon la légende, Rome fut officiellement fondée le jour de la fête de Palès, le 21 avril de l'an 753 av.J.C. Ce jour–là, Romulus, premier roi de Rome, traça, à l'aide du soc de bronze d'une charrue sacrée, le sillon qui déterminait les limites de la future ville englobant sept collines, dont le Capitole et le mont Palatin. Les Romains fêtent, de nos jours, le 21 avril, l'anniversaire de la fondation de leur ville.

EDITEUR : IMPRESSIONS
SUR ATARI ST

STRATEGIE — NOTICE VF:13 — -- — 1 DISQUETTE — 1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	10
BRUITAGE	12
MUSIQUE	12
ANIMATION	13
ERGONOMIE	12
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13

70%

EDITEUR : IMPRESSIONS
SUR PC

STRATEGIE — NOTICE VF:13 — -- — 640 KO — 1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	11
BRUITAGE	12
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
ERGONOMIE	12
INTERET	16
ORIGINALITÉ	13

- S.BLASTER ■
- S.BLASTER PRO ❑
- AD LIB ■
- ROLAND MT 32 ❑
- SOUND SOURCE ❑
- COVOX ❑
- PRO AUDIO ❑
- SPECTRUM ❑

EGA ■ VGA ■ SVGA ❑

71%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE ADLIB

UP & DOWN

▲ L'adaptation SimCity dans la Rome Antique est une idée plutôt originale.
▲ C'est un jeu ouvert avec une grande durée de vie.
▲ L'aspect militaire, un peu comme dans Utopia, est intéressant à plus d'un titre.
▲ La compatibilité avec Cohort, un autre titre de Impressions.
▼ La réalisation est très moyenne.
▼ L'ergonomie est vraiment suante.

Don Bluth Multimedia Presents

DRAGON'S LAIR III: THE CURSE OF MORDREAD

DISPONIBLE SUR ST/AG/PC ET BIENTOT SUR MAC

Après avoir détruit le méchant sorcier Mordroc afin de l'empêcher d'épouser notre Daphné adorée dans "Dragon's Lair II: Time Warp, sa soeur la méchante sorcière Mordread, veut sa vengeance. Vous, Dirk l'audacieux, devez tester votre talent comme si vous étiez poussé dans une quête effrénée à travers le temps pour sauver Daphné et les enfants avant qu'ils ne soient pris pour toujours dans le tourbillon de l'éternité.

Dragon's Lair III: The Curse of Mordread a été conçu par Don Bluth. Dragon's Lair III utilise des sons digitalisés et de nouvelles animations que vous n'avez jamais vu dans la version originale.

3615 UBI

Disponible dans les fnac et les meilleurs points de ventes.

READYSOFT

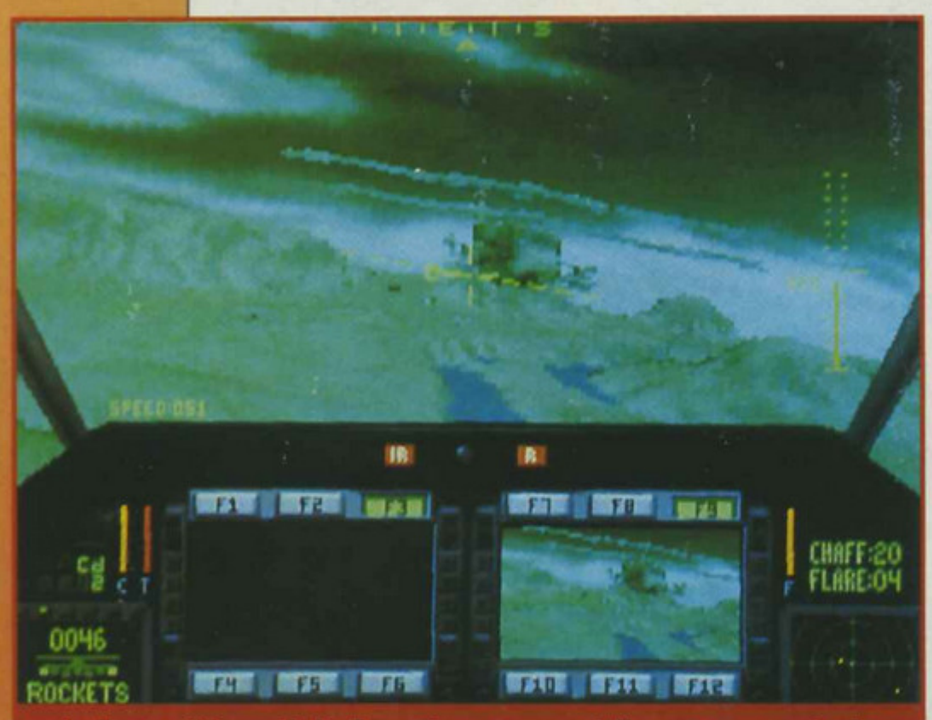
Distribué par UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois

"Dragon's Lair" is a registered trademark of Bluth Group, Ltd. - ©1989. "Dragon's Lair III: The Curse of Mordread" - ©1992 Don Bluth Multimedia, Inc.; Character Designs ©1983 Don Bluth; ©1989 all audio, visuals and concept - Don Bluth Multimedia, Inc. ALL RIGHTS RESERVED; Programming ©1992 ReadySoft Incorporated.

TEST PC

COMA MAXIMUM

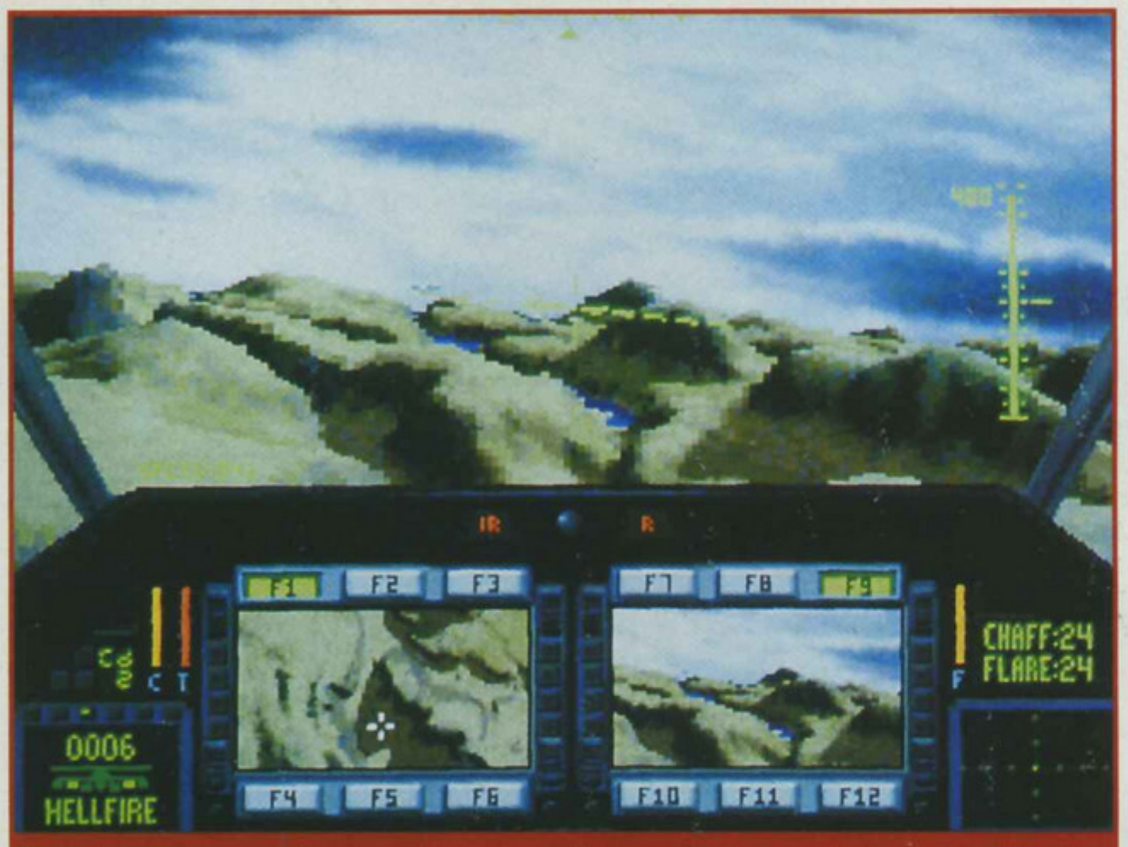
MEGASTAR joystick



La flotte aérienne de l'adversaire est essentiellement composée de KA-50 KAMOV HOKUME WEREWOLF, hélicoptère à double rotor coaxiales contrarotatifs lui permettant des vitesses de pointes de 350 km/h. Rapides et bien équipées, ces machines vont vous donner du fil à retordre. Le missile Stinger en vient facilement à bout, à condition qu'il en reste ... hum!



Les blindés sont les plus coriaces. Seules, des armes telles que l'"Artillery" ou bien les missiles Hellfire, n'en font qu'une bouchée. Malheureusement, votre armement n'en comprend que très peu. Remarquez le nombre impressionnant de détails. Certes, ce n'est pas très fin mais tout ceci bouge... il faut le voir pour le croire!



Les décors sont tous plus beaux les uns que les autres. Il est parfaitement possible de plonger au milieu du relief et de délirer entre les montagnes. C'est incroyablement beau et complètement époustouflant. Ne vous étonnez pas si Joystick sort à la bourre, Linos (notre maquettiste) ne fiche strictement plus rien, il passe tout son temps sur Comanche. Il est fou ce Linos!

Le mois dernier, Moulinex vous présentait déjà ce fantastique soft qui impressionne toute la rédaction. Eh bien, ne vous affolez pas, sa sortie imminente nous autorise à vous en dévoiler davantage! Afin d'éviter tout suicide de la part de certains de nos lecteurs à la fin de ce test, sachez que ce programme ne fonctionne que sur processeur 32 bits (386 minimum) équipé d'un minimum de quatre mégas de mémoire vive et d'un espace libre sur disque dur de douze mégas octets. On vous aura donc prévenu! Tout d'abord, la documentation fournie avec le soft, est une véritable encyclopédie militaire bourrée de conseils hautement stratégiques et de renseignements strictement confidentiels, en rapport direct avec le Comanche RAH-66. Le jeu débute par votre inscription au sein des forces alliées comme pilote de Comanche.

Mais ne devient pas pilote qui veut et un entraînement intensif s'avère indispensable pour maîtriser correctement la bête. C'est vrai ça! Qui nous dit que vous ne pilotez pas plutôt comme un manche? Hein? On ne nous la fait pas à nous. Un total de dix missions permet de faire le tour des possibilités de votre appareil ainsi que d'affronter l'ennemi, dans la plupart des conditions réelles. Remarquez que les flambeurs pourront directement plonger au coeur de la bataille en sélectionnant de véritables missions. Si tel est votre choix, n'espérez pas rester en vie plus de trente secondes! En effet, il demeure pratiquement impossible de réussir les trois premières missions sans avoir correctement effectué les dix scénarii d'entraînement. Bien que les quatre premières d'entre elles peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre, la documentation conseille fortement celui de la chro-nologie.

Chaque mission suivante ne pourra d'ailleurs être entamée qu'une fois la précédente achevée. La première d'entre elles



UP & DOWN

- ▲ La 3D fractale avec texture est une véritable révolution
- ▲ Les bruitages et les sons digitaux sont excellents
- ▲ Le programme gère toutes les sortes de joystick et de palonniers
- ▲ Les missions sont simples mais bien conçues
- ▼ Le graphisme un peu grossier, mais que demande le peuple?
- ▼ Le complexe système de "mapping" nécessite une machine puissante.

NCHE OVERKILL



Lorsque les décors ne sont pas beaux, ils sont carrément à tomber par terre. Quand on reçoit un jeu de cette trempe, on n'a plus du tout envie de travailler. Personnellement, cela fait une semaine que je dors au bureau avec Linos! Ah tiens! Tu es là aussi Moulinex?

vous propose essentiellement de vous familiariser avec le comportement du Comanche ainsi que l'exploitation de ses différents systèmes. Votre adversaire, super sympa, se casse en vous laissant comme cibles quelques petits blindés ainsi que toutes ses citernes de carburant. A vous de ratiboiser tout ce beau monde. Les programmeurs ne manquant pas d'humour, vous expliquent que dans la deuxième partie de l'entraînement, vous devrez affronter quelques hélicos russes pilotés par des militaires consommant plus de liquide que leur machine (genre Vodka!). Un avantage pour vous puisqu'un soldat plein d'alcool explose plus facilement qu'un homme sobre. Lors de certains entraînements, un deuxième appareil viendra combattre à vos côtés, mais sous vos ordres. Ainsi, vous pourrez profiter de son armement (uniquement des missiles Hellfire) en lui ordonnant d'aller abattre certaines cibles à votre place. Les parties s'effectuant la nuit sont d'une difficulté accrue due à un repérage plus délicat des chars et des hélicoptères rebelles. Pour mener à bien chacun de ces périples, votre hélicoptère se voit équipé de différentes armes, certaines n'étant pas disponibles pour toutes les missions. La plus efficace d'entre elles se nomme "Artillery". Elle permet d'anéantir toutes installations ou groupements de matériels se trouvant au sol sur plusieurs centaines de mètres carrés. Les puissants missiles "Hellfire" détruisent toutes sortes d'engins mais nécessitent un "lockage" de la cible jusqu'à l'impact, il en découle une immobilisation dangereuse ainsi qu'un risque de perte de la cible. Les Stingers, convenant parfaitement pour les hélicoptères ennemis mais pas les blindés (à moins d'en lancer au moins trois!) sont à têtes chercheuses. Il suffit donc de locker sa cible, de balancer la purée et le missile s'occupe du reste libérant le lockage pour une autre visée. Les canons et les rockets sont assez efficaces mais laborieux d'utilisation. Lorsqu' un deuxième Comanche vous accompagne dans une mission, vous pourrez utiliser ses Hellfires avec votre viseur. En matière d'équipement de détection, un détecteur d'infrarouge repère tout mouvement de missiles en votre direction. Il est alors possible de larguer manuellement des Chaff et des Flares, bien que l'opération soit automatique (lorsque le système fonctionne). Deux écrans situés sous le pare-brise servent à afficher, au choix, une carte satellite pouvant être zoomée (c'est super beau), une vue de la cible locker et du missile fonçant dessus, les dommages subis par votre machine, un radar, l'état de la mission et un écran vierge réservé aux prochaines disquettes de scénario!. L'électronique étant plutôt fragile, le moindre impact de balle vous supprimera un écran (ou les deux). Bref, après une bonne demi-journée de combats incessants, vous voilà fin prêt pour les missions réelles.

Tout comme lors de l'entraînement, ces missions sont au nombre de dix et seules, les trois premières sont praticables, les suivantes l'étant par la suite. Là, c'est une autre paire de manches! Une chose est sûre, c'est très largement plus difficile que précédemment et toutes vos connaissances et votre savoir-faire devront être mis



Si vous n'avez pas la chance de posséder un 486, je vous conseille fortement d'enlever les nuages. Bon Ok, c'est moins beau mais ça speede davantage. La meilleure façon d'améliorer la vitesse est obtenue par un changement de la taille des pixels, mais c'est bien moins joli.

SUITE











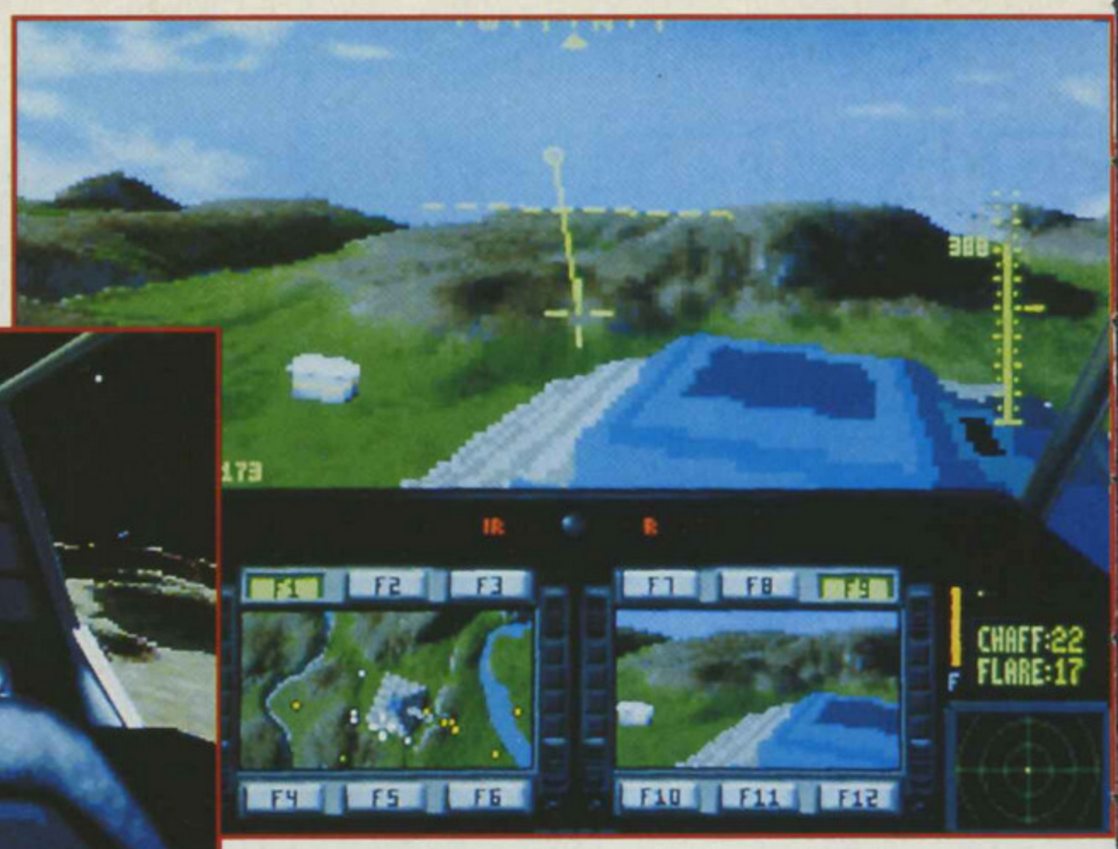




En voilà un qui vient de se faire exploser la queue. Comanche étant avant tout un jeu d'arcade, les collisions entre appareils ou dans une montagne ne vous seront pas fatales (du moins pas toujours). Mais votre engin s'en trouvera légèrement endommagé.

Les différentes vues disponibles sont tout ce qu'il y a de plus classique. Matez-moi un peu mon copilote équipé de ses lunettes de visée nocturne. "Ici QG3, quelle est votre position.. à vous!" "Reçu.. Je me trouve à l'arrière de l'appareil ... Terminé"





en pratique dès le premier scénario. Contrairement à bon nombre de simulateurs, l'ennemi est doué d'une redoutable intelligence artificielle capable, à tout moment, de modifier sa stratégie et sa manière de combattre. Les Hokum (hélicoptères russes) se dissimulent derrières les montagnes et attendent tranquillement votre passage. Vous découvrez alors, avec stupéfaction, un véritable nuage kaki composé d'une multitude d'hélicoptères fonçant droit sur vous. C'est carrément hyper impressionnant et jamais un simulateur n'avait géré autant d'ennemis à la fois. Malgré une difficulté certaine et un aspect très "shoot'em up 3D" du soft, Comanche Maximum Overkill ne peut être abordé sans une grande réflexion et un plan d'attaque préparé à l'avance. Certes, on est bien loin des missions très précises et minutées du style Gunship, mais il serait purement suicidaire de se lancer dans la bataille, sans avoir préalablement repéré les positions de l'ennemi à l'aide d'un vol discret et suffisamment bas pour échapper aux radars et aux tirs adverses. Le programme autorise plusieurs vues extérieures: à gauche du cockpit, à droite, devant derrière, vues extérieures.... très classique. Bien entendu, le programme reste très largement axé sur l'action et n'en manque pas le moins du monde. Pour ceux qui n'auront pas eu la bonne, que dis-je "l'excellente" idée de lire la préviews du mois dernier, Comanche Maxi-mum Overkill utilise un procédé révolutionnaire d'images fractales. Le Voxel Space (TM) (c'est son nom) permet d'obtenir en lieu et place des graphismes vectoriels (graphismes utilisés par tous les simulateurs de vol) habituels, une représentation tridimensionnelle des objets avec matérialisation des surfaces en temps réel. La gestion parfaite de l'ensoleillement des divers éléments et de leur texture, renvoient à l'âge de pierre tout ce qui se fait de mieux en matière d'animation 3D sur votre cher PC. Il s'agit, en fait, d'une technique de visualisation jusqu'alors employée par les simulateurs de l'armée (coûtant plus de cents millions de francs pièce) transcrite pour votre micro chéri. Bien que l'on soit encore à des millénaires de ceux-ci, ce genre de procédé nous permet d'entrevoir ce que seront les jeux de demain. Non content d'effectuer plus de 48 000 calculs de surfaces par secondes, Comanche génère une panoplie d'effets sonores de toute beauté. Les voix digitales sont criantes de vérité et, pour une fois, très utiles. C'est ainsi que vous serez tenu au courant de chaque cible détruite, de l'enregistrement du point d'impact de certaines armes et des agissements de votre



Les rockets nécessitent une visée manuelle. Autant vous dire qu'elles s'avèrent quasi inexploitables contre les autres hélicoptères. Par contre, les chars n'aiment pas trop en général...



EN REFERENCE

En fait, Comanche est unique en son genre. Nova Logic, contrairement à ses confrères, a préféré nous offrir un jeu plus orienté vers l'action que vers la simulation. Il est indéniable qu'en ce qui concerne le pilotage pur, la simulation est plus que correcte, mais celle-ci s'arrête là. N'attendez surtout pas le côté préparation des missions avec armement de sa machine, explications et instructions précises sur une carte détaillée avec "waypoints"... les fanas de stratégie pure et dure se verront totalement bluffés! A l'inverse, les obsédés du manche, du combat dans les airs seront entièrement satisfaits. Du côté de l'animation, je me répète, mais il faut le voir pour le croire. Celle-ci propulse Comanche au Top des Top de l'animation toutes machines confondues. C'est bien simple, sur un 486DX50 avec une carte VGA rapide, je n'ai jamais rien vu dans le genre en arcade! C'est vraiment grandiose! Gunship 2000, malgré des scénarii travaillés et une simulation poussée, ne peut que s'incliner devant un tel monument. En fait, je pense réellement que ce jeu mérite d'être acheté, ne serait-ce que pour encourager une équipe de programmeurs géniale qui du mérite et qui se passerait bien du piratage qui commence sérieusement à nous pourrir la vie! A bon entendeur, salut.



coéquipier. Le programme reconnaît toutes sortes de joysticks ainsi que les palonniers suivants: ThrustMaster & WCS, Rotor Control, FlighStick, FlightYoke avec manette de gaz ... Un tel jeu ne se trouvant à l'aise que sur un 486 33MHZ minimum, certaines options permettent un gain sensible de la rapidité en supprimant des détails et en modifiant la finesse du graphisme. La maniabilité de l'hélico est irréprochable et le faible nombre de touches intelligemment disposées évite les nombreux moments de panique provoqués par une méconnaissance de celles-ci. Mais Comanche Maximum Overkill reste, avant tout, plus un jeu d'arcade qu'un vrai simulateur. Mais quel jeu d'arcade! Vous pouvez donc l'acheter les yeux fermés, c'est du pur délire. Quant à ceux qui ne possèdent pas de PC, achetez-le avec Comanche... ne vous entre-tuez pas, il y en aura pour tout le monde!

LORD CASQUE LOURD







Le radada au ras des flots remporte un vif succès. Une gestion de la 3D et des textures parfaites... sans commentaire.



Alors on se camoufle? Oui, oui Chef!

LE COMANCHE RAH-66



Dernier cri de la technologie de pointe, le Comanche RAH-66 fabriqué par les compagnies Boeing et Sikorsky est équipé de deux turbines Allisson-Garrett développant deux fois 925 chevaux. Le rotor arrière est remplacé par un FANTAIL, système d'équilibrage des forces par souffle d'air et non par mini-hélice. Le rotor principal, composé de cinq pales, le dote d'une vitesse de pointe confortable de 117 noeuds (328 km/h) pour une vitesse ascensionnelle de 360 mètres par minute. Ces pales, en matériau composite, résistent à des charges supérieures de +3 G et peuvent heurter un obstacle comme un tronc d'arbre d'une vingtaine de centimètres de diamètre sans dommages conséquents. Son faible poids à vide (1185 kilos) lui permet d'emporter plus de cinq tonnes d'armement sur une distance de 2 335 kilomètres. Précurseur des appareils du futur, il inclut les plus récents équipements de visées laser et de nuit, ainsi que d'affichage HUD (Head Up Display, affichage des instruments sur le pare-brise ou sur la visière du casque). En cours de réalisation depuis le 5 Avril 1991 et pour une période de 7 ans, son développement devrait coûter 2,24 billions de dollars (13,44 billions de francs). Le Comanche RAH-66 a été conçu pour des attaques rapides et isolées lors de guerres éclairs (comme la guerre du Golf) ou pour des opérations de convoyage.. Son principal concurrent reste l'Eurocoptère, fabriqué en très grande partie par l'Aérospatiale.



EDITEUR : NOVALOGIC

SUR PC

SIMULATION/ARCADE — NOTICE VF : NON

12 MO — 4 MO

1 JOUEUR — JOY-CLAVIER

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

GRAPHISME	17
BRUITAGE	19
MUSIQUE	17
ANIMATION	18
MANIABILITE	18
INTERET	19
ORIGINALITÉ	20

93%

COMPATIBLE THRUSTMASTER



TEST AMIGA

SENSIBLE SOCCER V1.1

MEGASTAR joystick

On a pas l'habitude de voir le suffixe «v1.1» associé à un jeu, ce genre d'association se voit plus dans le monde des écrans à chiffres, à textes, traitements de textes ou logiciels utilitaires quels qu'ils soient. Pas une véritable suite pleine de nouveauté, Sensible Soccer V1.1.- ne pouvait être réellement Sensible Soccer 2, c'eût été exagéré, même si par abus (dangereux?) de langage nous le surnommerons plus souvent ainsi. Ou même «Sensible 2» puisque l'air du temps va à la contraction. Voire «Sensib' 2» ou «Sens 2» puisque les jeunes ne font rien qu'à être des fainéants et à parler à l'envers en mélangeant les syllabes. Quoi de neuf dans cette nouvelle version me direz-vous? Ceux qui jouaient déjà à Sensib' Soc' avaient sûrement remarqué que les gardiens de buts étaient parfois un peu justes et se prenaient des buts un peu débiles dès que l'adversaire tirait de loin. Surtout si votre adversaire n'est autre que l'ordinateur. Maintenant, les gardiens sont beaucoup plus performants, ils disposent d'une panoplie plus vaste de plongeons, de sauts et d'actions, ce qui pousse encore davantage le réalisme général de Sensible Soccer. Rappellez-vous que Sensible Soccer contient les compositions exactes de nombres d'équipes mondiales et de clubs européens: noms des joueurs avec leur place dans l'équipe, et même, couleur de peau ou de cheveux. Sensible Soccer V1.1 voit son fichier de données réactualisé, et toutes les infos sur les équipes présentes dans le jeu tiennent compte des mouvements et des transferts ayant eu lieu après la sortie du premier Sensible. Idéal pour les fans qui commentent leurs propres parties de foot, quand ils jouent avec un pote, en lâchant des commentaires à la Thierry Roland et Jean-Michel Larqué, bien sûr entrecoupés de tonnes de références aux inconnus, façon «Tout à fait Thierry». Autre nouveauté d'actualité, les matchs de qualification pour les prochaines coupes du monde sont répertoriés, avec les véritables groupes et les compositions officielles des équipes nationales. Vous pourrez donc rejouer tout ces matchs ou exécuter la compétition à l'avance, plus besoin de regarder les résultats à la télé, les résultats, c'est vous qui les exécutez. Côté équipes toujours, 15 nouveaux clubs européens sont intégrés dans les compétitions. Encore plus de bastons en shorts, en prévision. Et enfin, dernière nouveauté, l'arbitre peut maintenant coller des cartons aux joueurs. Oubli de taille pour le folklore footballistique puisque dans l'ancienne version, il n'y en avait pas, tout de même. Le joueur trop hargneux se verra sifflé par l'arbitre alors qu'un carton s'affichera au-dessus de sa tête. S'il est rouge, on le voit sortir immédiatement. Paf, une nouvelle touche de réalisme pour cette version 1.1. Ce nouveau Sensible Soccer n'est pas absolument indispensable si vous possédez déjà l'ancien, mais il apporte quelques plus non négligeables. Si vous tenez vraiment à être à la carte sans faire trop de frais, il sera possible, quand le jeu sortira à la fin du mois donc, de renvoyer votre Sensible Soccer version de base et de recevoir le nouveau pour un prix minimum. Par contre, si vous voulez acquérir un jeu de foot sur micro, pas de doute, vous pouvez foncer sur Sensible Soccer V1.1.

SEB.



Dans cette nouvelle version, l'ordinateur peut mettre des cartons jaunes ou rouges aux joueurs qui confondent adversaires et sacs à patates que l'on peut cogner.

EDITEUR : RENEGADE

SUR AMIGA

SPORT

520 KO

1 DISQUETTE

2 JOUEURS

JOYSTICK

GRAPHISME	16
BRUITAGE	17
MUSIQUE	14
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	16
INTERET	18
ORIGINALITÉ	12

87%

UP & DOWN

▲ La liste des caractéristiques excellentes sur Sensible est longue: très bonne maniabilité, rapidité des déplacements des joueurs, beauté des actions ressemblant à de véritables matchs de foot, variété des compétitions proposées.

▲ Les joueurs d'une équipe n'ont pas tous la même tronche, il n'y a pas un seul sprite répété onze fois, mais chacun peut avoir une couleur de peau ou de cheveux différente.

▼ Les mouvements et l'intelligence du gardien de but ont largement été améliorés, mais celui-ci est encore un petit peu crétin. C'est vraiment le seul point faible de Sensible Soccer V1.1.



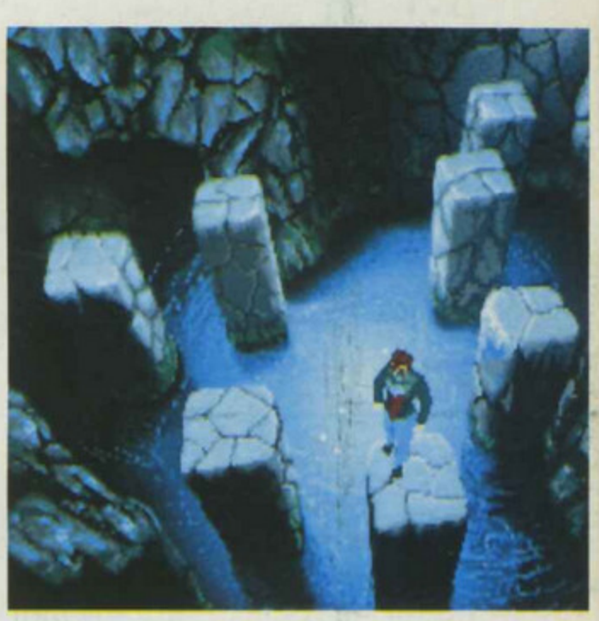




ALONE IN THE DARK

Si vous avez peur du noir, n'entrez pas à Derceto.



CAUCHEMAR VIRTUEL EN 3D INTÉGRALE

Derceto. Le nom de cette sinistre demeure inspire la crainte. On raconte qu'elle est possédée par des forces maléfiques. Résolu à découvrir la vérité, vous y pénétrez à la nuit tombée.

Votre courage vous honore, mais n'oubliez pas qu'une fois franchi le seuil de Derceto, vous serez seul...seul dans les ténèbres.

Entièrement réalisé en 3D, *Alone in the Dark* vous plonge dans l'univers inquiétant de H.P Lovecraft, le grand maître de la littérature fantastique.

Les personnages et les objets, en 3D face pleine, sont animés en temps réel pour une incroyable fluidité de mouvement.

Découvrez le décor sous des angles différents selon la position de votre personnage, avec un effet proche du cinéma qui ajoute encore au réalisme terrifiant de votre enquête surnaturelle. Explorez chaque pièce à la recherche d'indices. Recueillez précieusement les objets que vous trouverez...et les armes.

Car dans les ténèbres de Derceto, il vous faudra affronter les plus ignobles et malfaisantes créatures.



Pour tout savoir sur Alone in the Dark, composez le :

3615 INFOGRAMES



INFOGRAMES

INNELEC

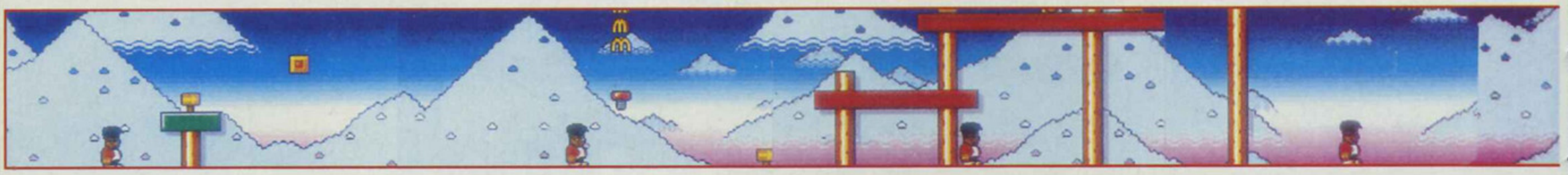
Distribué dans les points de vente

INNELEC

84, rue du 1er Mars - 69628 Villeurbanne Cedex - Tél. 78 03 18 46

TEST AMIGA

McDONALD

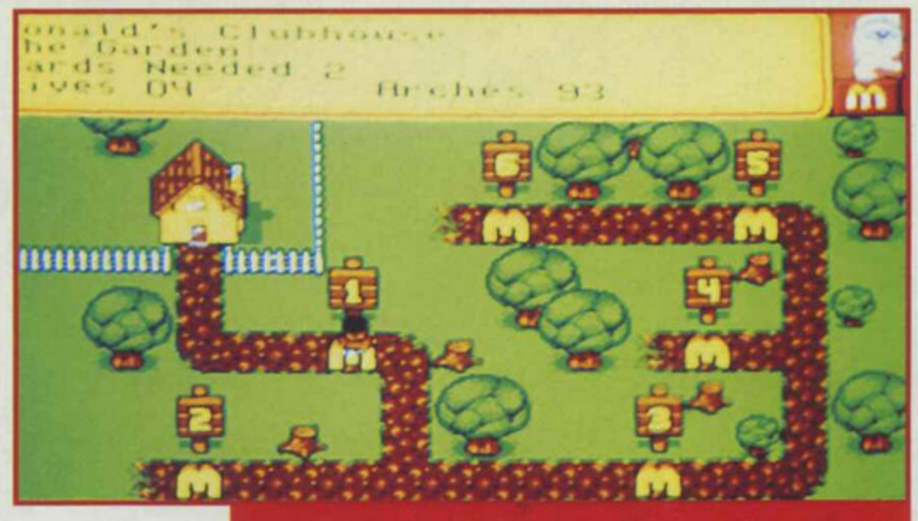


Voici le rez-de-chaussée du premier niveau et premier monde qui comporte déjà pas mal de difficultés. Mais si vous voulez vraiment être blindé en M ou en carte magique, allez donc voir là-haut ce qui s'y passe..

La version micro de McDonaldland vient d'arriver sur Amiga et elle ne déçoit pas. Dans ce jeu, parrainé comme son nom l'indique par McDonald, vous dirigez Mick et/ou Mack selon que vous êtes en mode un ou deux joueurs, à travers sept mondes différents. Chaque monde commence par une présentation faite par Ronnie McDonald qui vous explique brièvement qu'il vous faudra retrouver des cartes magiques au logo de la célèbre compagnie de fast-foods, qui ont été dérobées par l'infâme Hambuglar. Vous l'avez compris, ce jeu est très proche du meilleur jeu de plates-formes console, Mario World. La maniabilité au joystick des personnages est parfaite et il faut très peu de temps pour entrer dans le jeu. D'autant plus que les nombreux tableaux secrets parsèment les niveaux, et qu'il vous faudra également rechercher les fameuses cartes McDo qui sont parfois très vicieusement cachées. Les habitués de ce genre de jeu trouveront dans McDonaldland beaucoup de nouveautés fort bienvenues, ma foi, dans un genre maintenant très rôdé. Vous devrez, en effet, parfois prendre un bloc de pierre pour les placer sur des silhouettes de blocs pour l'instant invisibles, afin de créer une mini plate-forme pour atteindre des M (genre pièces d'or dans Mario, ou anneaux dans Sonic) inaccessibles, qui vous permettent, au bout de 100, d'obtenir une vie supplémentaire.
A l'instar de Sonic d'ailleurs, quand vous touchez une méchante bestiole, vous perdez un certain nombre de ces M. Bien entendu, et heureusement d'ailleurs, les niveaux comportent beaucoup de 1-Ups qui sont toujours très utiles (hem, hem...). Pour revenir aux innovations, la majeure nouveauté est que vous pouvez parfois, grâce à des tapis roulants, marcher à



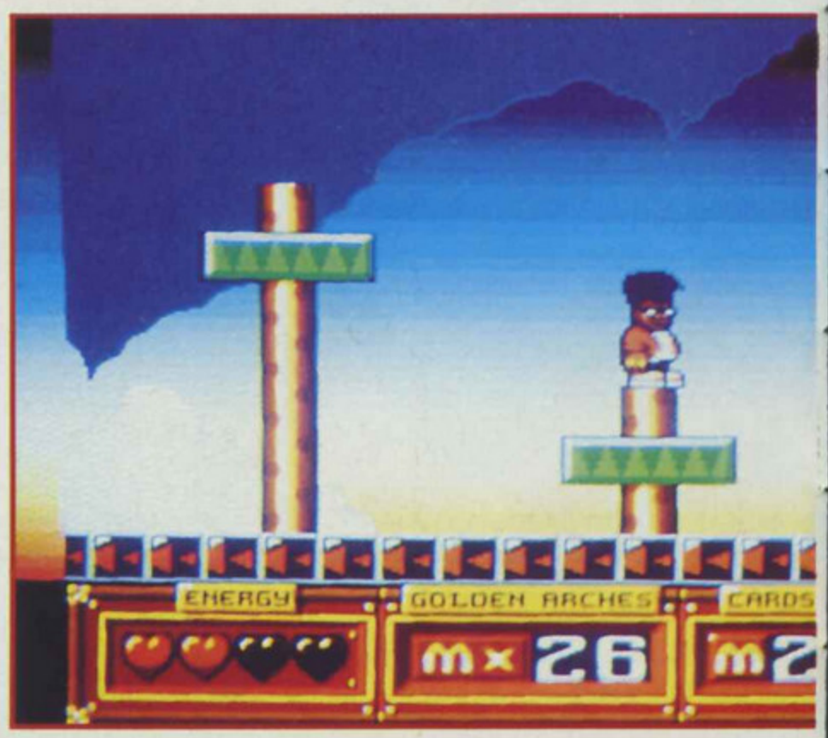
Dans McDonaldland, vous devrez même parfois prendre les risques les plus dangereux, comme par exemple marcher à l'envers, pour pouvoir atteindre une carte magique inaccessible ou découvrir des niveaux secrets.



Dans le premier monde, vous devez explorer six niveaux très champêtres et affronter des méchants personnifiés par des écureuils, des ours, etc. Vous ne pouvez passer les niveaux que dans l'ordre au départ, mais vous pouvez retourner à un niveau (facile) dès que le besoin s'en fait sentir.



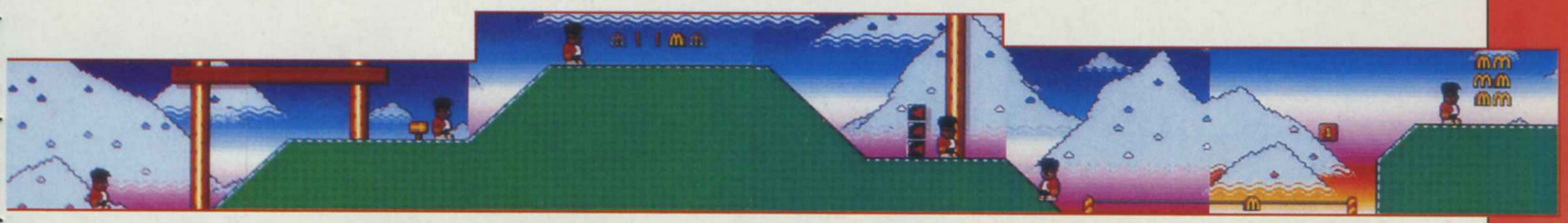
C'est le genre d'écran que je préfère (fastoche !) car il suffit de se laisser rebondir sur les ressorts pour prendre tout plein de M bien sympathiques.

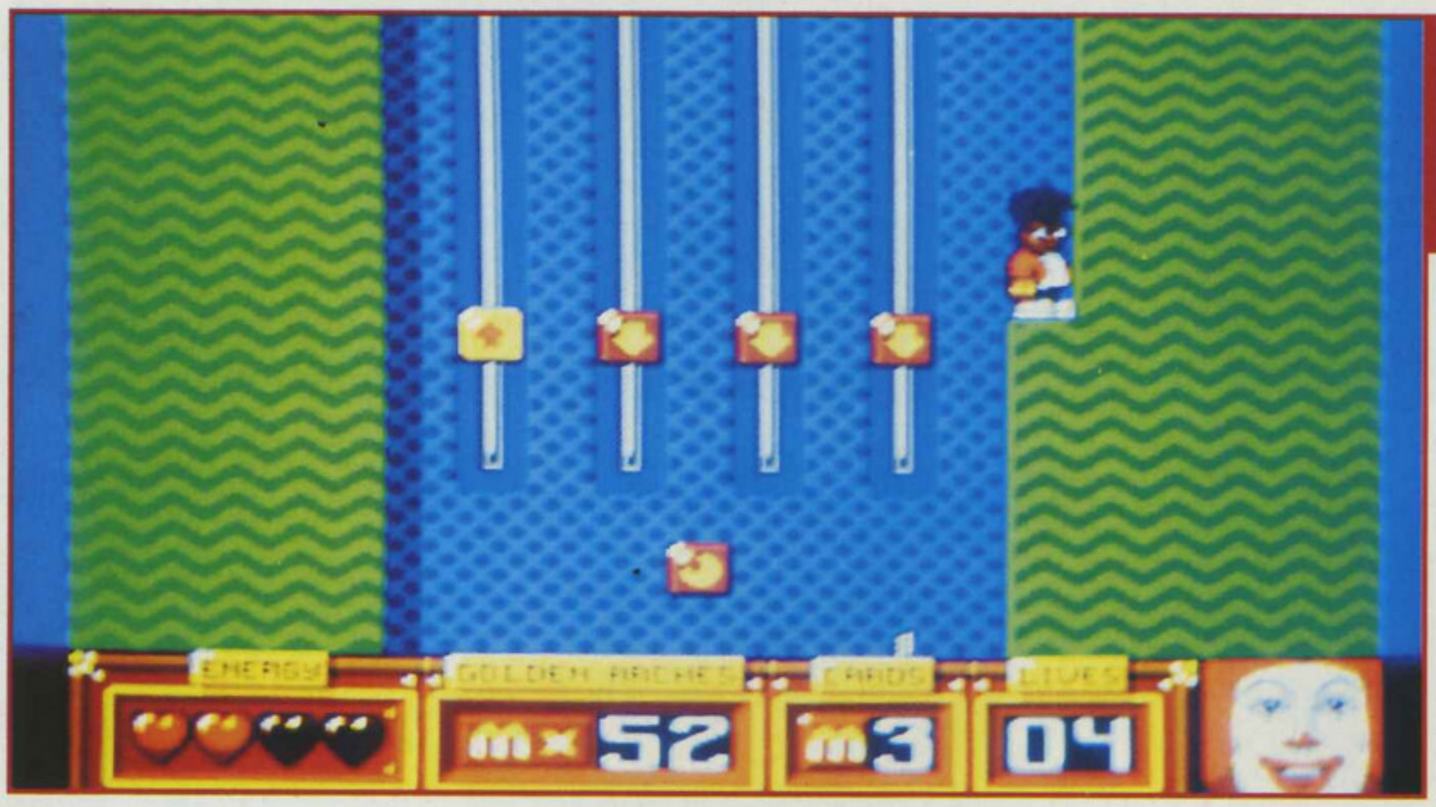


UP & DOWN

- ▲ Les scrollings sont fluides et rapides.
- ▲ Les décors sont sympas et varient beaucoup entre les modes, mais également dans chacun d'eux.
- ▲ La très longue durée de vie promet un grand intérêt.
- ▼ Il faut parfois beaucoup de chance pour tomber juste sur une carte magique qui ne se trouve pas à l'écran.

ALDLAND





Après avoir traversé tous les niveaux d'un monde, vous accéderez à un niveau bonus qui vous permettra, entre autres, de changer de personnages.

Avant chaque monde, un personnage McDo vous expliquera votre tâche qui n'est, à vrai dire, jamais très compliquée: il suffit de récolter un certain nombre de cartes magiques.



l'envers, la tête en bas, position très pratique pour atteindre les plates-formes proches du "plafond". Les niveaux de McDonaldland compensent, en effet, leur petite taille horizontale par une hauteur assez démesurée. Vous aurez parfois l'impression de monter et monter et encore monter sans atteindre le "plafond" d'un niveau. Et c'est d'ailleurs généralement très haut perché, que se situent les éléments importants comme les cartes magiques ou les 1-Ups. Mais tout cela serait trop facile s'il n'y avait pas quelques petites bestioles, par ailleurs plutôt mignonnes, qui vous barrent la route (décidément, elles n'ont que ça à faire...) : écureuils, bonhommes de neige, piafs, etc. Munissez-vous de blocs pour les éjecter de l'écran. Mais attention, quand vous reviendrez, elles réapparaîtront. Au niveau de la réalisation, McDonaldland est très honnête, les graphismes ne sont pas à tomber par terre mais ils restent d'un bon niveau. La musique, quant à elle, est beaucoup moins crispante que celle des jeux de ce genre et l'on ne peut qu'en remercier Virgin. Donc, si vous voulez jouer sur console sans en acheter une, offrez-vous donc McDonaldland pour Noël. **Calor**



Ce niveau secret vous demandera beaucoup d'adresse et d'habileté (y'en a qui diront que c'est un pléonasme, mais eh oh, lâchez-moi les mecs, c'est MON test...) car toute erreur vous fera quitter ce fabuleux niveau



Vous devrez parfois voyager dans les nuages pour acquérir les derniers M qu'il vous faut pour une vie supplémentaire. Les passages n'étant pas toujours (voire jamais) flêchés, il faudra bien fouiller le niveau.

EDITEUR : VIRGIN

SUR AMIGA

PLATES-FORMES

1 MO

1 DISQUETTE

1 JOUEUR

JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	13
MUSIQUE	14
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	16
INTERET	15
ORIGINALITÉ	12

73%

TEST PC

DAVID LEADE

Ca va "swinguer" dur mes amis. Vous voilà sous la coupe du plus réputé des entraîneurs du monde. Sur notre chère planète, il n'y a pas meilleur professeur que ce David Leadbetter. Vous allez d'ailleurs en avoir bien besoin car vous n'êtes pas un dieu du fairway; cependant, vous comptez bien le devenir.

Le jeu débute par une présentation fort symphatique pour atterrir dans l'ambiance feutrée d'un club house. Plus d'une dizaine d'options vous sont accessibles de cet endroit: l'entraînement au "driving" et au "putting", la conception d'un joueur, le type de jeu, le branchement d'un modem, les différentes courses... les parcours, au nombre de six, offrent un large éventail des différents types de difficultés majeures rencontrées dans la réalité. Chacun de ces parcours peut être pratiqué en entraînement ou en tournoi et, bien entendu, en Matchplay ou Strokeplay. L'utilisation d'un modem autorise le jeu à plusieurs et à distance. Le grand nombre d'options que comporte ce jeu nous fait vite comprendre que Microprose ne faillit pas à sa réputation en proposant un véritable simulateur de golf, et non pas un simple jeu d'arcade. Après maintes et maintes décisions, le jeu peut enfin commencer. Chaque trou débute par sa représentation sous forme d'une carte isométrique pouvant être observée sous tous les angles. Une courbe blanche y représente le drive idéal. Mais ne nous attardons pas trop pour sauter directement sur le départ. L'écran principal pointe enfin le bout de son nez. Au premier abord, les graphismes sont assez pauvres mais suffisants. Non, la surprise, en fait, vient de l'animation qui se permet le plus simplement du monde de suivre la balle dans tous ses mouvements aériens. Je m'explique: après un swingue absolument merveilleux et digne de Nick Faldo lui-même, la caméra décolle avec la balle pour l'accompagner jusqu'à son point de chute à l'aide d'effets de travelling réellement impressionnants. C'est tellement somptueux qu'il vous est possible de revoir tout ceci au ralenti et de modifier, à souhait, les effets de caméra à partir du camion de la régie. A ce propos, chaque coup peut être saisi au magnétoscope et revisionné de n'importe quel club house. Pour ceux qui connaissent Leaderboard ou le plus récent Links, le dosage des forces du swing s'effectue de la même façon avec, toutefois,



David vous prodigue quelques derniers conseils. Les diverses options sur l'écran permettent, dans l'ordre (de haut en bas et de droite à gauche): de rentrer au club house, d'obtenir des renseignements sur la rapidité du green, de voir l'emplacement de la balle, la force du vent, la carte isométrique, une vue arrière du green, la grille des pentes; la flèche permet d'effectuer un Swing, de choisir son club et, enfin, de modifier sa position (pieds, club...). Les flèches de gauche et de droite servent à changer l'angle de vue.



Une fois sur le green n'est pas coutume. Le rond du swing fait place à une barre représentant la force à appliquer dans son put.



Le swing est un peu dur à maîtriser au départ, mais on s'y fait relativement bien. A gauche et en haut de l'écran, une caméra permet de changer les effets de travelling. C'est vraiment génial. Cela rappelle, en fait, le golf de Konami en arcade (pour les connaisseurs)

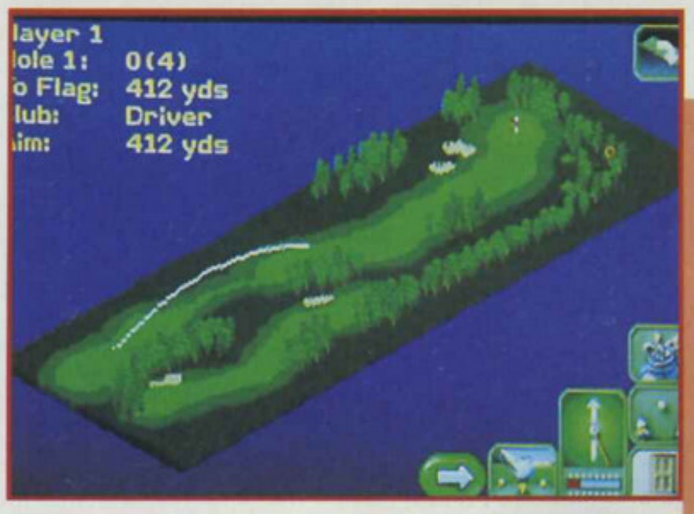
UP & DOWN

- ▲ Les mouvements de caméras sont absolument géniaux. Du cinémascope en direct live.
- ▲ L'aspect pur simulation n'a jamais été poussé aussi loin.
- ▲ Le nombre de parcours.
- ▼ Le graphisme ne rend pas le jeu très attrayant.
- ▼ Les bruitages sont assez limités malgré quelques digits.

BETTER'S GOLF



Un exemple de sous-menu. C'est grâce à celui-ci que l'on change de club; plus puissant (1W) ou plus ouvert (SW), tout y est. Le choix du contenu de votre sac s'effectue lors de la création d'un joueur, sachant que quatorze clubs au maximum peuvent être emportés.



La carte isométrique représente l'ensemble du trou en cours. Le trait blanc vous montre la trajectoire idéale de David Leadbetter.

superposer une grille donnant une petite idée du relief. Si le moindre doute subsiste, un rapide coup d'oeil de l'autre côté du drapeau l'estompera illico presto. Mais votre cher professeur veille et vous conseille très souvent sur la méthode à suivre. Ecoutez le, il est ultra super démentiellement balaise, paraît-il. Malgré tout cet attirail d'effets spéciaux et d'options intéressantes, David Leadbetter Golf ne parvient pas à accrocher le joueur néophyte que je suis. Le manque de décors, la pauvreté du son et les nombreux choix compliqués deviennent plus lassants qu'intéressants. Il est pourtant indéniable que ce programme permettra aux véritables amateurs de retrouver toute la complexité d'un sport loin d'être facile. Voici donc un bien joli programme réservé aux praticiens de ce jeu.

LORD CASQUE NOIR

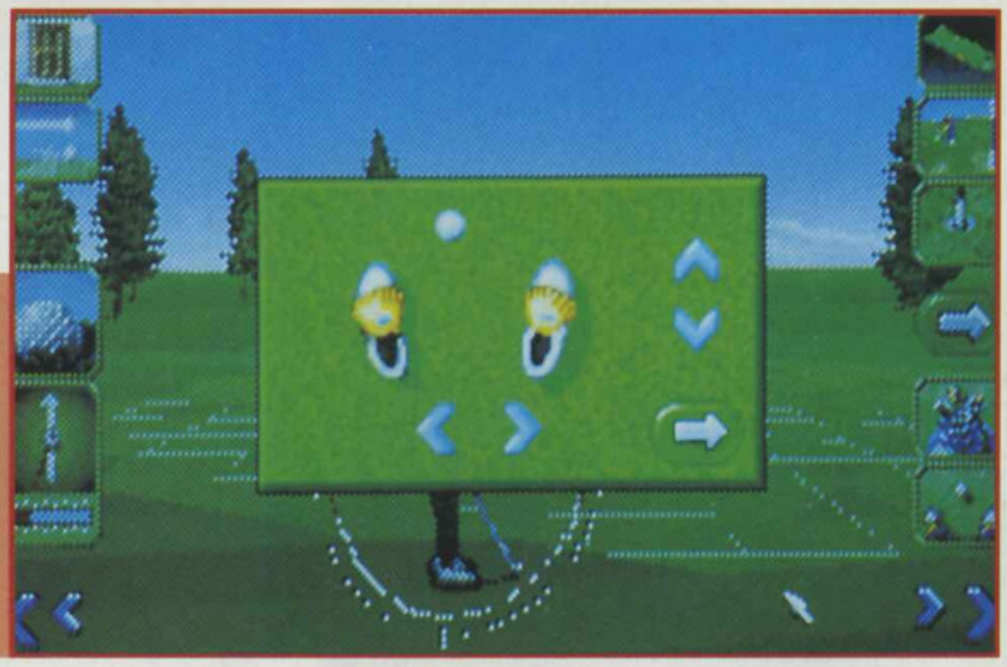
Une petite phrase du commentateur de la télévision. Bon d'accord je ne suis pas en très bonne posture mais ce n'était pas la peine de le dire à tout le monde...





Ambiance club privé. Les divers choix sont accessibles au travers des différents éléments de la pièce. Pour foncer sur le terrain, il suffit de cliquer sur la fenêtre.

quelques améliorations. Bien entendu, la position des pieds et celle du club sont ajustables. Après de nombreux coups infructeux mais une volonté tenace, vous voilà enfin sur le green où il est vivement recommandé de



La position des pieds a une grande importance sur l'efficacité de votre tir ainsi que sur sa direction. Le manuel, très complet sur ce sujet, vous en expliquera toutes les subtilités.

EDITEUR : MICROPROSE

SUR PC

GOLF

NOTICE VF : 18

8 MO

1 MO

4 JOUEURS

JOY-SOURIS

- S.BLASTER ■
- S.BLASTER PRO ❑
- AD LIB ■
- ROLAND MT 32 ■
- SOUND SOURCE ❑
- COVOX ■
- PRO AUDIO ■
- GENERAL MIDI ❑

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

GRAPHISME	15
BRUITAGE	13
MUSIQUE	14
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	17
INTERET	16
ORIGINALITÉ	16

79%

EN REFERENCE

Comment parler de golf sans évoquer le doux nom de Links? Ou mieux encore: Links 386, car il s'agit bien de son concurrent le plus direct, ces deux programmes n'acceptant de tourner que sur des processeurs 32 bits. Alors, lequel choisir? Si vous êtes de ceux qui, se fichant totalement du reste, veulent se perfectionner à tout prix, David Leadbetter devrait vous satisfaire pleinement. Si, au contraire, vous rêvez de graphismes magiques, d'une simulation complète mais moins poussée et d'un plaisir de jouer inépuisable, foncez sur Links 386.

TEST PC-MAC

TINY SK

Vous connaissez déjà une partie de la famille Skweek. Il y a quelques années ,vous contrôliez papa Skweek, roi de la peinture rose et tartineur de bitume de première. Tiny Skweeks va vous permettre de faire connaissance avec sa vaste progéniture, tous ses mômes vous attendent dans des tableaux, des énigmes, à vous exploser le crâne.

Le principe de base de ce jeu de réflexion est extrêmement simple: un ou plusieurs Tinies sont dispersés dans des tableaux qui s'affichent devant vous. Les bestioles peuvent être de 4 couleurs différentes et, pour chaque Tiny, existe une plaque de sommeil de la même couleur. But du jeu: placer chaque Tiny sur une plaque de sa couleur afin qu'il s'endorme. Quand ils ronflent tous bruyamment, vous passez au tableau suivant. Premier problème, les Tinies ne s'arrêtent que s'ils rencontrent un obstacle: mur, objet ou autre bébé Skweek. C'est là que la réflexion entre en action, vous devez trouver le chemin qui permettra, par mouvements successifs, d'acheminer un Tiny jusqu'à sa plaque de couleur. Deuxième problème: le temps qui vous est alloué pour résoudre un tableau est limité. Nombreux autres problèmes: au fur à mesure que le jeu avance, les tableaux sont de plus en plus compliqués et des pièges apparaissent.

Les 101 tableaux que propose Tiny Skweeks sont séparés en groupes de 10, chaque groupe proposant son monde, son ambiance et ses graphismes différents. Régulièrement, quand vous traverserez des mondes complets, vous verrez apparaître de nouvelles difficultés, de nouveaux pièges: unités de téléportations, bombes qui pulvérisent vos Tinies et vous font perdre du temps, blocs qui ne disparaissent que devant des Tinies d'une couleur donnée, flèches qui dévient la route de vos bestioles, plaques de sommeil qui ne s'allument que si vous passez sur un commutateur, cubes qui vous renvoient



MAC
Quatre Tiny Skweeks à placer dans ce tableau. Utilisez les unités de téléportation pour endencher les plaques de sommeil en passant sur les commutateurs On-Off.





UP & DOWN

▲ Le concept est simple, amusant et vite obsédant. Au bout de quelques parties, vous vous mettrez à imaginer des solutions à des tableaux qui n'existent pas et que vous voyez défiler dans votre tête.

▲ Les graphismes ultra-fins sur Mac et les animations amusantes: les Tiny Skweeks font des grimaces quand vous ne les déplacez pas, ils sautent sur place.

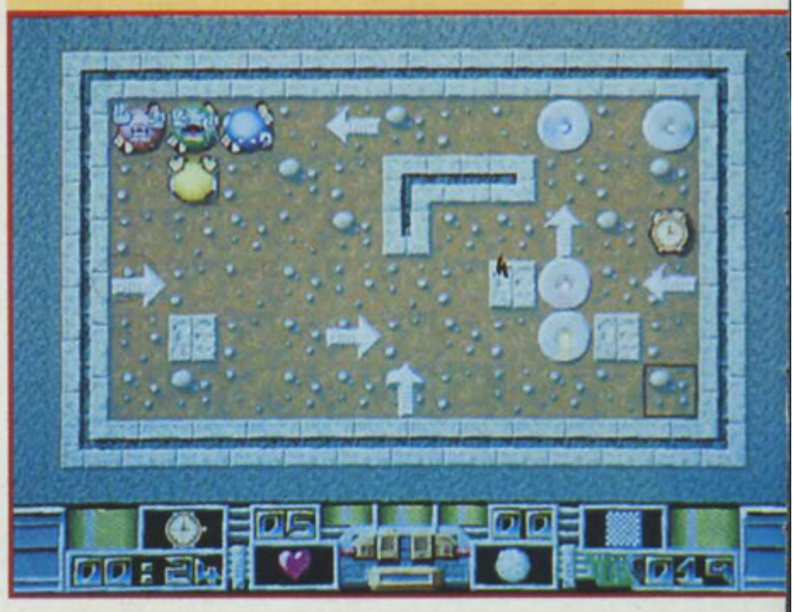
▲ Les bruitages échantillonnés, très réussis et amusants (bruits de verre brisé, explosions, gargouillements).

▲ Le système de mots-de-passe qui permet d'accéder à chaque tableau indépendamment.

▼ La fonte utilisée pour afficher les mots-de-passe est quasi illisible. Assez énervant au début, on s'habitue heureusement au bout d'un certain temps.

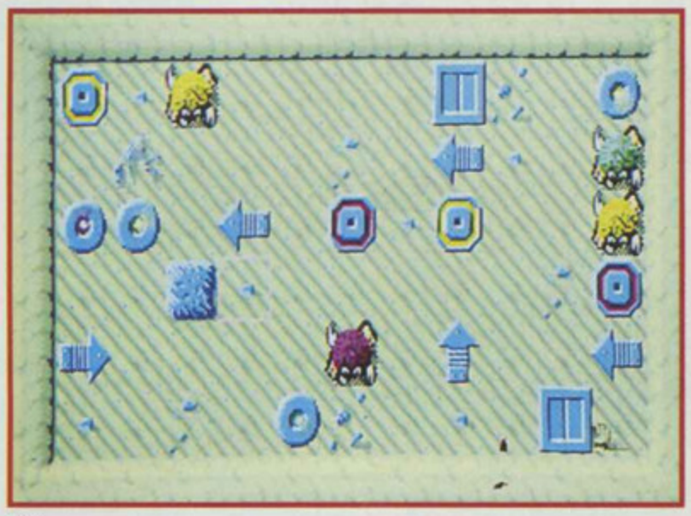
▼ Les graphismes sur PC sont assez moyens, surtout si l'on compare à la version Mac, les personnages sont moins détaillés.

MAC
Certains tableaux demandent beaucoup de réflexion pour être résolus, vous avez alors pas mal de temps devant vous, d'autres demandent une grande rapidité d'analyse, le moindre faux pas est alors éliminatoire tant le temps est cette fois serré

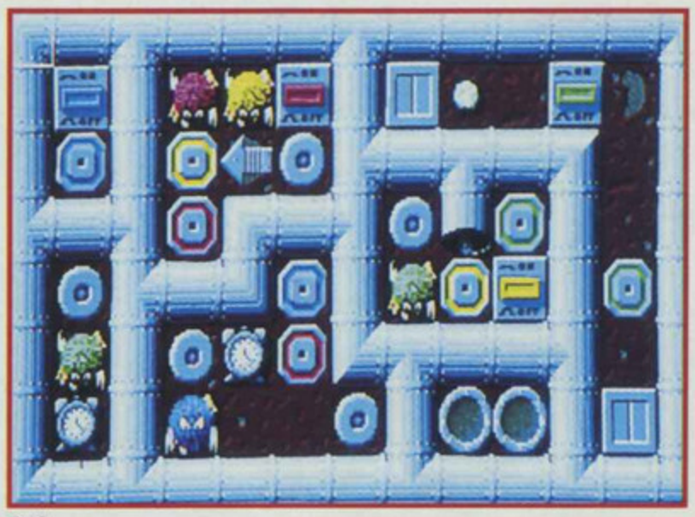


SKWEEKS

MEGASTAR joystick



PC



PC

dans la direction opposée si vous les percutez. Heureusement, des bonus sont disséminés un peu partout eux aussi, vous permettant ainsi obtenir du temps supplémentaire, un joker ou même une vie de plus. Chaque tableau dispose de son propre mot de passe, ainsi, vous n'aurez pas à vous retaper les tableaux archi-simples du début (tableaux étudiés pour vous apprendre les ficelles du jeu) si vous faites une nouvelle partie.

Pour contrôler les Tiny Skweeks, vous dirigez un curseur que vous placez sur la bestiole à déplacer, vous cliquez, vous l'envoyez dans la direction voulue avant de recliquer pour récupérer la main et, éventuellement, déplacer un autre Tiny. Impossible d'effectuer des actions simultanées; quand un Tiny se déplace, vous ne pouvez rien faire d'autre qu'attendre qu'il arrive en bout de course avant de se lancer dans une autre action.

Même si la technique a peu d'importance dans ce genre de jeu, réflexion avant tout, Tiny Skweeks est tout de même très réussi à ce niveau. De très nombreux bruitages accompagnent vos actions, ces derniers étant très réussis, particulièrement sur Mac. Quand vous ne les déplacez pas, les bestioles couinent et s'animent, sautent sur place ou bougent dans tous les sens. Rien à redire au niveau de la maniabilité, les commandes sont hyper-simples, et l'enchaînement des tableaux est bien étudié, avec une difficulté progressive et une évolution logique des bonus et des pièges. Les graphismes sont magnifiques sur Macintosh, très colorés (une version monochrome est malgré tout fournie en plus de la version couleur), très fins, et agréables sans plus sur PC.



MAC



PC

Les décors changent entièrement quand vous passez tout une série de 10 tableaux. Désert, ville, forêt, mines, espace, de nombreux mondes différents vous attendent

Tiny Skweeks est un véritable jeu de réflexion, prenant, que l'on a du mal à lâcher quand on commence une partie, et qui demandera beaucoup d'astuce et de rapidité au joueur s'il espère en voir le bout. Les tableaux se compliquent à partir du 50ème, et deviennent difficiles à partir du 70ème. **Seb**

EDITEUR : LORICIEL

SUR MAC

REFLEXION — NOTICE VF

3 MB MINIMUM — 1 DISQUETTE

1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	16
BRUITAGE	16
MUSIQUE	14
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	16

84%

EDITEUR : LORICIEL

SUR PC

REFLEXION — NOTICE VF

3 DISQUETTES — 800 Ko

1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER-JOY

■ S.BLASTER ❑ S.BLASTER PRO ■ AD LIB ❑ ROLAND MT 32 ❑ SOUND SOURCE ❑ COVOX ❑ PRO AUDIO ❑ SPECTRUM

EGA ■ VGA ■ SVGA ■

GRAPHISME	13
BRUITAGE	15
MUSIQUE	14
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	16

82%

COGITO



MAC



MAC

Atreid Concept semble porté sur les jeux de réflexion, dans ce même numéro, deux softs de cette famille, Tiny Skweeks édité chez Loriciel, et Cogito édité sous leur propre labal, Kalisto. Le titre du jeu n'a pas été choisi au hasard, c'est sûr, après seulement quelques minutes de jeu on peut s'en rendre compte. Jeu à tableaux successifs, Cogito va vous coller des problèmes à vous arracher les cheveux, des énigmes à devenir fou. Le principe et le mode de fonctionnement sont pourtant simples à en mourir: un tableau carré composé de cases, des formes posées sur ces cases ayant une forme globale au début du jeu, du carré au rectangle en passant par des formes plus complexes. Quand la partie commence, l'ordinateur mélange la forme de départ, en bougeant les rangées et les colonnes de cases.

Le joueur devra reformer la figure de départ en manipulant des boutons placés en bouts de rangées et de colonnes. Simple, très simple. Et pourtant... Les choses se compliquent rapidement; si au départ, les colonnes et les rangées se déplacent d'une case quand vous les manipulez, par la suite elles se déplaceront de deux cases. Puis, encore pire, bougeront par paires, d'autres seront condamnées, ou encore les lignes verticales feront bouger les horizontales et vice-versa. L'horreur.

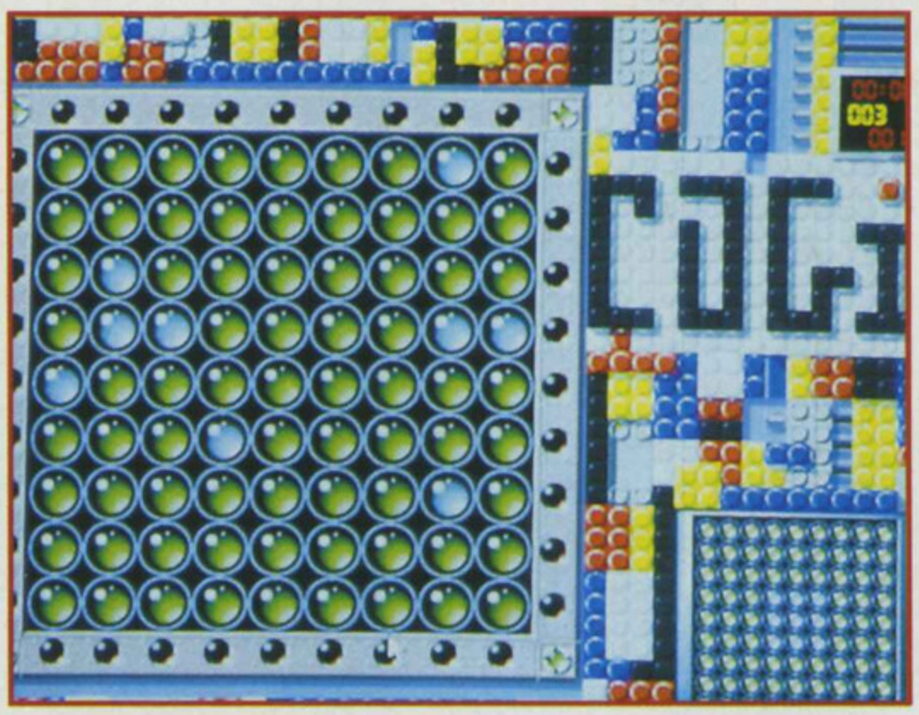
A l'écran, le joueur peut donc admirer la fenêtre de jeu, qu'il manipule en cliquant sur ses côtés, une fenêtre plus petite où est indiqué le dessin, la figure à obtenir, et un tableau de bord tout petit où sont affichés les éléments de score et de temps.

Quatre décors de fond différents accompagnent le jeu, le joueur choisit celui qui lui est le plus agréable, selon son humeur. Un menu tout bête permet de sauvegarder une partie, de régler la vitesse de mélange du tableau au départ, ou encore, de couper la musique.

Chaque tableau dispose d'un mot de passe qui est affiché en début de partie. Aucun problème, donc, pour reprendre une



PC



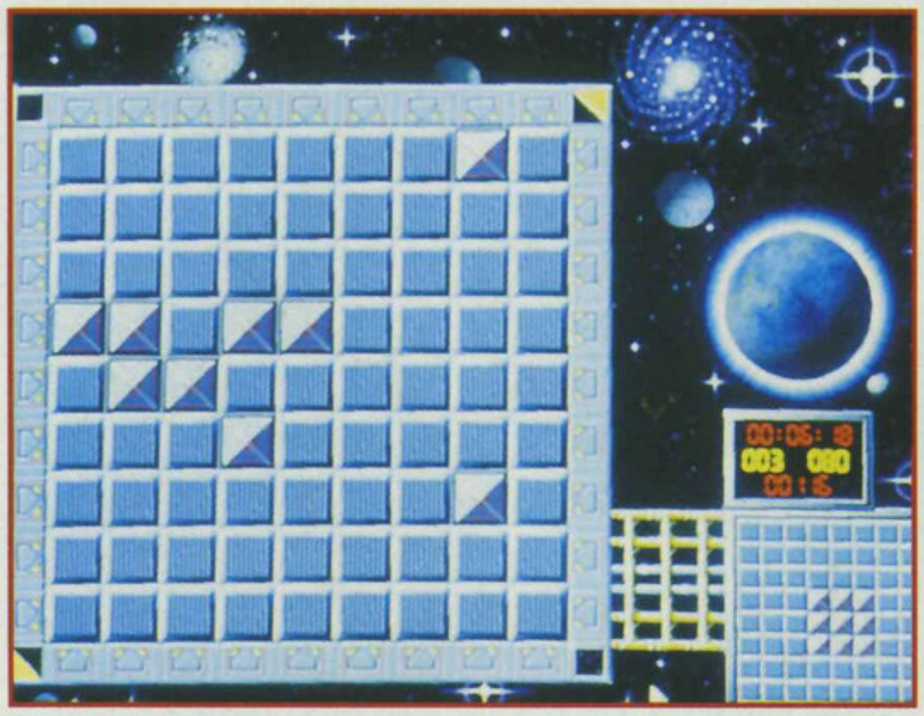
PC

UP & DOWN

- ▲ Le look du programme, les pièces et les décors sont très jolis, aux couleurs agréables et bien choisies.
- ▲ Les musiques sont très agréables, très cools et vont bien avec ce genre de jeux.
- ▼ Les difficultés sont plus énervantes qu'amusantes et une certaine routine s'installe rapidement.
- ▼ Le joueur n'avalera pas les tableaux à la suite comme un fou, une partie de temps en temps reste un maximum.

ITO

partie par la suite ou pour tenter d'améliorer son score. En fait, le joueur lutte contre le temps, en essayant d'aller de plus en plus vite s'il rejoue à un même niveau. Le nombre de déplacements effectués est aussi compté, on tentera donc de réduire ce nombre au maximum pour faire le meilleur score possible. Une lutte totalement personnelle donc, pas de vies, pas d'énergie, pas de temps limite, le joueur n'est pas éliminé. Malgré des visuels très agréables, un principe de base prometteur et assez génial, Cogito n'est pas un jeu exceptionnel. Certaines des difficultés sont plus énervantes que motivantes ou excitantes, comme par exemple l'inversion des contrôles horizontaux et verticaux, quand le joueur fait bouger les colonnes en cliquant sur les horizontales, et les horizontales en cliquant sur les colonnes. C'est juste agaçant, le joueur doit compter sans arrêt quelles cases il va faire bouger alors qu'il a trouvé la solution théorique. A réserver aux véritables fans de casse-tête chinois, aux cinglés de la prise de tête, aux rois de la torture mentale et des coups de boule contre le mur.



PC

SEB



PC

ARCADE — NOTICE VF : 12 — 2 MO MINIMUM — 1JOUEUR — SOURIS

■ S.BLASTER ❑ S.BLASTER PRO ■ AD LIB ❑ ROLAND MT 32 ❑ SOUND SOURCE ❑ COVOX ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ■ SVGA ❑

EDITEUR : KALISTO
SUR PC

GRAPHISME 16
BRUITAGE 13
MUSIQUE --
ANIMATION --
MANIABILITÉ 17
INTERET 13
ORIGINALITÉ 16

69%

ATTENTION, COGITO TOURNE OBLIGATOIREMENT SOUS WINDOWS, VERSION 3.1

REFLEXION — NOTICE VF : 12 — 1,2 MO — 2 MO MINIMUM — 1JOUEUR — SOURIS

❑ S.BLASTER ❑ S.BLASTER PRO ❑ AD LIB ❑ ROLAND MT 32 ❑ SOUND SOURCE ❑ COVOX ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑ VGA ❑ SVGA ❑

EDITEUR : KALISTO
SUR MACINTOSH

GRAPHISME 16
BRUITAGE 13
MUSIQUE 15
ANIMATION --
MANIABILITÉ 17
INTERET 13
ORIGINALITÉ 16

70%

Plus coincé dans Indy 4 que Le Pen dans Barbès ?

3615 JOYSTICK
Choix *SOS

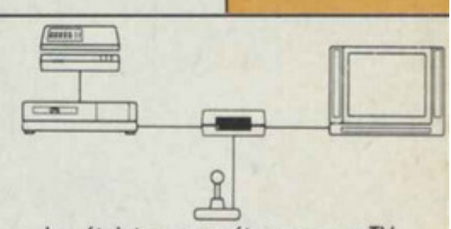
CGV COM 2-A

FINI LES PARENTS GRINCHEUX

100% AUTOMATIQUE

Grâce à ce commutateur **100% automatique** qui permet de laisser la console de jeu en permanence sur le téléviseur sans débrancher le magnétoscope et le décodeur Canal+.





Jeu éteint = magnétoscope sur TV.
Jeu allumé = jeu sur TV.

- 100% automatique (pas de bouton poussoir).
- Vous n'abîmez plus la prise péritel de votre téléviseur.
- Commutation électronique (2 circuits intégrés).
- Compatible tous types TV et magnétoscope à prise péritel.

Exigez CGV

En vente: Darty et magasins spécialisés.

... À LA FOLIE

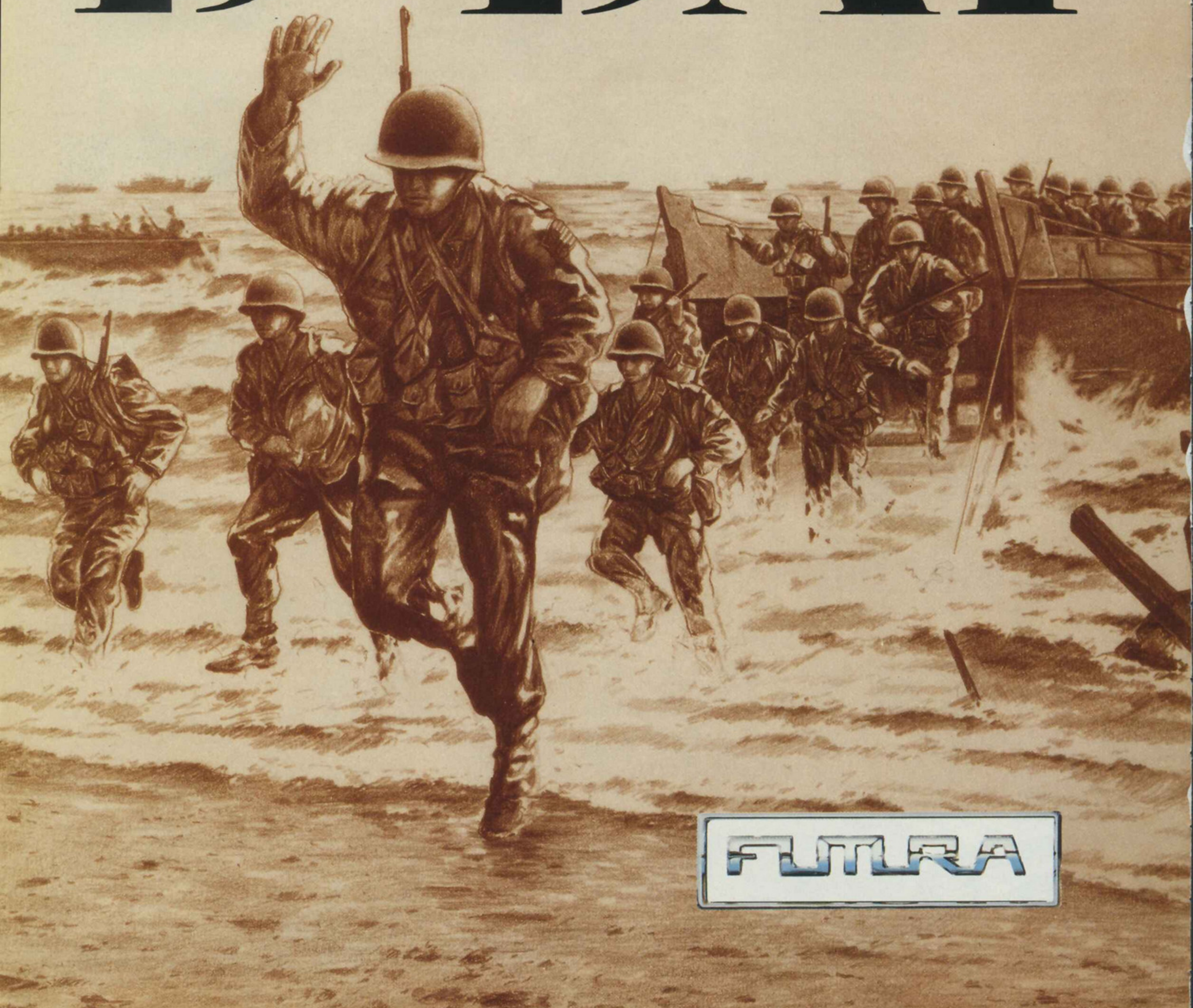
6 juin 1944, les troupes Alliées débarquent sur les côtes Normandes.

Une opération gigantesque et minutieusement orchestrée.

Revivez ces heures historiques grâce à ce jeu hors du commun.

Avec tanks, bombardiers, parachutistes et fantassins, D. DAY innove et se démarque dans l'art de la simulation.

Le Jour J D-DAY

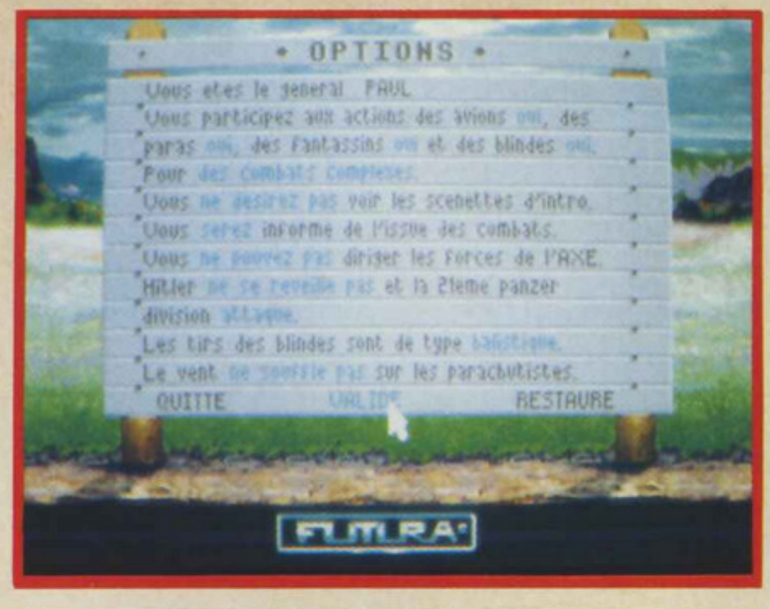


FUTURA

APRES LE PLUS GRAND DEBARQUEMENT DE L'HISTOIRE...
LA PLUS GRANDE SIMULATION DE TOUS LES TEMPS ! ! !

Le Jour J D-DAY







D-DAY, c'est 60 km de côtes, 250 000 hommes dont 176 000 alliés, 86 unités et 144 points stratégiques dont 129 à reprendre à l'ennemi... Tout cela géré en "pseudo" temps réel.
Mais D-Day, c'est aussi 30 mois de travail, 75 000 lignes de programme, et le travail d'une fantastique équipe de 14 personnes !
Un jeu exceptionnel ! ! !







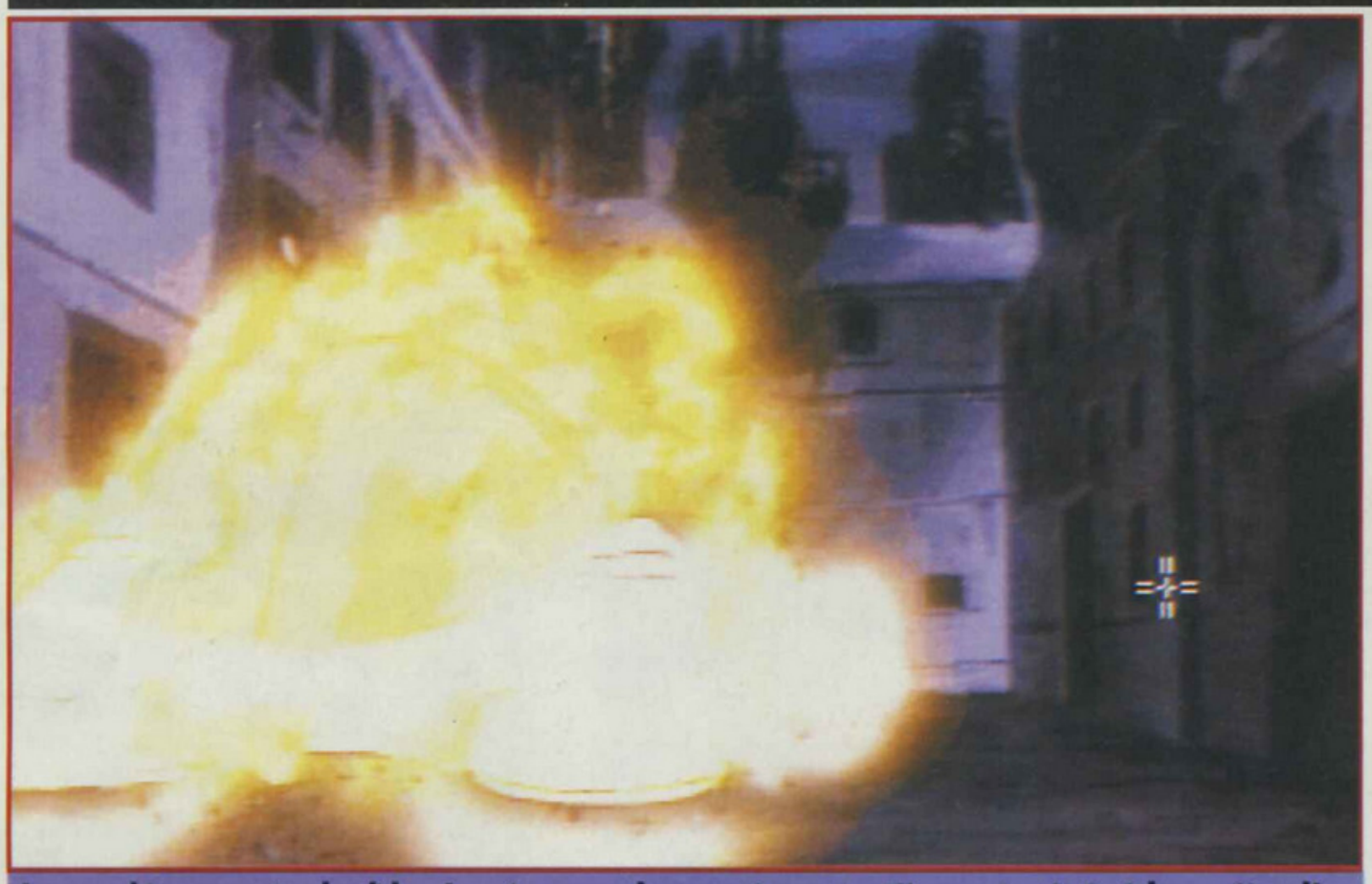
DISTRIBUTION :
Tél. : 46 88 28 38
Fax : 47 90 46 46
Télex : 616 679

Futura est une marque du groupe
LORICIEL

TEST CDI PHILIPS

ESCAPE FROM





Les graphismes sont splendides. Imaginez que chaque scène est entièrement animée à la manière d'un véritable dessin animé! C'est grandiose!



La moindre animation est fabuleuse.

Le monde entier vivait paisiblement jusqu'au jour où les forces des Guardians ont décidé d'attaquer la terre. En prenant le contrôle de notre chère planète et de ses principales mégalopolis, les Guardians, genre de droids hyper évolués, sèment la panique et répandent la terreur parmi nos populations. Mais un groupuscule d'opposants résiste encore et tente, par tous les moyens, d'enrayer la progression de ces envahisseurs. Votre mission consiste à vous échapper de la ville cybernétique et de détruire la planète des Guardians. Premier vrai dessin animé intéractif, Escape from the CyberCity va vous entraîner dans une histoire palpitante aux fabuleux graphismes.Votre grand-père, chef de la résistance, vous confie son arme la plus puissante et vous demande de sauver la terre en la libérant de ses intrus. Vous voilà donc armé et bien décidé à pulvériser la vermine. Le premier écran vous permet d'avoir un petit aperçu des différents tableaux du jeu au travers d'un slide show. Trois niveaux de difficultés sont disponibles, influant directement sur la vitesse de déplacement du curseur. En effet, le programme ne vous permet pas de bouger un personnage, mais seulement de sélectionner les bonnes actions à réaliser pour progresser dans l'aventure. Si vous avez eu la chance d'apercevoir Dragon's Lair en arcade (ou version micro), le jeu se déroule exactement suivant le même principe. Au terme de chaque mini dessin animé, votre personnage se retrouve en face d'un adversaire ou d'une décision à prendre. A l'aide du curseur et du bouton fire, vous validez l'action à effectuer (tirer à cet endroit ou bien se diriger dans telle ou telle direction). En fonction de ce que vous aurez décidé, le programme chargera un autre bout de dessin animé, vous montrant votre personnage déchiqueté (mauvais choix) ou au contraire la suite logique des évènements. Afin de vous familiariser avec ce principe de l'interactivité, le programme vous propose de vous exercer sur différentes cibles mouvantes. Après ce petit intermède, votre personnage se dirige directement au coeur de l'enfer et en courant (il est fou ce gosse!). Premier embranchement et première décision à prendre. Pile ou face,



-Aïe! vous voilà en mauvaise posture. Vous venez de tirer sur l'un des gardes et ses collègues n'ont pas trop aimé! Ils vont vous conduire en prison les salauds!

UP & DOWN

- ▲ les graphismes sont d' une beauté ahurisante et l' animation est une petite merveille
- ▲ le son est tout aussi fantastique que le reste (CDI oblige)
- ▼ le jeu est parfaitement injouable avec la manette à infrarouge

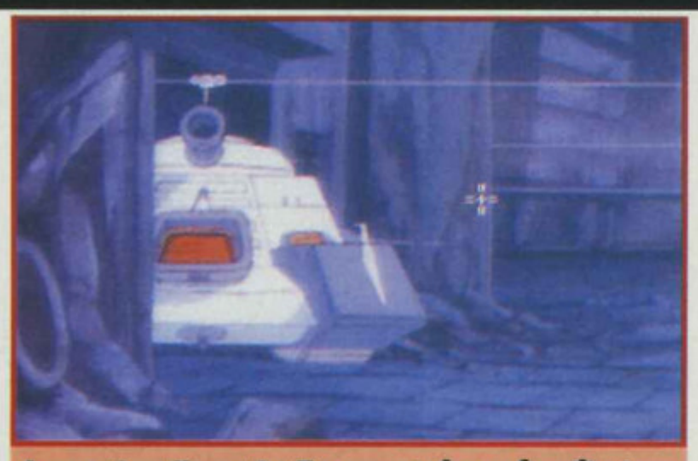
THE CYBERCITY











La section "practice" permet de se familiariser avec cette manette abominable.

droite ou gauche, vous placez votre curseur sur la gauche. Après un petit scrolling de l'écran et des bruits de pas, notre héros se retrouve dans une ruelle sombre! En moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire, vous surprenez un Guardian accompagné d'un char. Précision et rapidité sont de rigueur, vous tuez le droids qui disparait dans un éclair bleuté. Mais le char n'est pas content et il va vous exploser la tronche. Là encore, il faut être le plus rapide et supprimer le tas de ferraille menaçant. Après une énorme explosion, votre personnage s'enfonce dans le noir. Mais les Guardians sont vifs d'esprit et vous voilà dans un cul de sac transformé en guet-apens. Visiblement, ce n'était pas le bon chemin. Une résurrection rapide vous renvoie à la case départ. Cette fois-ci, vous tentez le coup par la droite, mais un petit comité de trois ennemis vous tombe sur le poil. Une petite rafale sur le train qui se déplace derrière eux les renverra en enfer. Après une nouvelle animation, vous voilà devant deux routes qui se séparent (encore? eh oui!) Malgré une bonne volonté et intérêt certains, le joueur sera vite rebuté par la trop grande difficulté du soft. La manette à infra rouge ne permet pas les mouvements précis indispensables pour mener à bien votre mission. Mais quoi qu'on en dise, la beauté des graphismes et l'animation fantastique ne peuvent qu'encourager le joueur à persévérer ou à acheter une souris. Pour tout vous dire, je n'ai jamais rien vu d'aussi splendide toutes machines confondues. C'est tellement beau que l'envie d'en voir davantage



Un taxi s'arrête pour vous prendre, mais au moment où vous voulez monter, il se casse en ricanant. Tous les mêmes ces taxis.

vous cloue devant le téléviseur des heures entières. Les musiques et les bruitages sont aussi impressionnants les uns que les autres et vous plongent au plus profond de l'action. Mais n'ayant pas de souris, j'ai finalement décidé de jeter l'éponge, découragé par l'injouabilité inhérente à cette foutue telécommande. Escape from the CyberCity nous dévoile enfin les possibilités fantastiques de ce support orienté vers l'intéractivité. C'est superbe.

LORD CASQUE NOIR



Ce passage est relativement difficile. Lorsque la porte de l'ascenseur s'ouvre, une pléiade d'ennemis vous attend de pied ferme pour vous massacrer. Avec la manette, c'est carrément impossible.

EDITEUR : PHILIPS

SUR CDI

ACTION/INTERACTF

NOTICE VO

1 JOUEUR

1 DISQUE

77%

GRAPHISME	20
BRUITAGE	18
MUSIQUE	18
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	11
INTERET	15
ORIGINALITÉ	16

ULTIMA VII
FORGE OF VIRTUE



Bollux, un Golem de Pierre Gardien des Principes, vous demande de sauver son "frère" Adjhar qui se meurt a ses pieds. Aurez-vous le coeur de le laisser subir les affres de la plus grande solitude, sans son compagnon ? Surtout pas, car des points de Dextérité sont à la dé... on peut être Avatar, on n'en est pas moins "intéressé" !

Bon, pour ceux qui ont suivi le dernier Joystick, voici donc un test plus complet que les trois lignes du mois dernier consacrées à Forge of Virtue. C'est, comme je le disais, une extension pour Ultima VII, The Black Gate, un "Add-in" disk, comme on l'appellera désormais. L'installation de Forge of Virtue modifie donc le fichier EXE du jeu original avec quelques améliorations qui devraient réduire bugs et ralentissement, etc. et les aventures que ce add-in propose sont totalement intégrées au jeu (c'était le quart d'heure technique...)

Justement, ces aventures, quelles sont-elles ? (en voilà une question qu'elle est bonne). Forge of Virtue vous propose des sous-quêtes, sur une île soudainement réapparue alors qu'elle était immergée par les flots depuis des siècles. Ce n'est rien de moins que l'Ile de Feu, la dernière demeure des trois Shrines de la Vertu : celles de l'Amour, du Courage et de la Vérité. Dès votre arrivée sur cette île mythique, vous rencontrez Erethian, un vieil aveugle, un peu mage sur les bords, qui vous donnera de précieuses informations sur l'île. Dans le Château du Feu, vous ne manquerez pas de découvrir une salle (si vous la loupez, je ne peux rien faire pour vous...) avec trois statues de pierre, les Shrines de la Vertu, qui vous proposent chacune de passer les Tests de la Vertu. En route donc pour l'aventure, avec, tout d'abord, celle de la Shrine de l'Amour. Grâce à un passage secret, vous atteignez une Porte de Lune qui vous propulse sur l'une des îles composant l'Ile de Feu - qui est donc non une île, mais un archipel-. Là, un Golem de Pierre au doux nom Bollux vous suppliera de sauver son "frère", Adjhar qui se meurt. Et c'est reparti pour un tour ! Vous devrez ainsi venir à bout des deux autres tests pour améliorer vos caractéristiques. Ces deux tests sont d'ailleurs beaucoup plus dangereux. Un conseil : avant d'entreprendre toute quête sur l'Ile de Feu, munissez-vous en (très) grosse quantité de torches, bougies, chandelles, bref... des "light sources" car les aventures se déroulent la plupart du temps dans des grottes et cavernes, pas toujours très bien éclairées... la réalisation, quant à elle, add-in" oblige, est strictement identique à The Black Gate et nécessitera une très grosse configuration... fan des Ultima, et surtout du septième du nom, je suis cependant assez sceptique quant au véritable intérêt de ce add-in. Pourquoi ai-je cette si redoutable impression de m'être faite avoir ?... Ben, je vais vous le dire (ben ouais, j'suis payée pour ça non ?!) Ce n'était pas la peine de faire un add-in qui manque autant de background et de profondeur, éléments qui, jusque là, caractérisaient si bien les Ultima.

Forge of Virtue a l'unique intérêt de booster les caractéristiques de vos personnages avant The Serpent's Isle, histoire de patienter, parce que bon, pour ce qui est du scénario, je demande à voir ! Forge of Virtue n'est qu'une minuscule infime petite pierre dans l'immense édifice que constituait déjà The Black Gate. Je sais que quand on aime, on ne compte pas meuh bon, faudrait quand même pas abuser !

CALOR



Munissez-vous de nombreuses sources de lumière car les aventures se déroulent la plupart du temps dans les grottes et autres cavernes obscure. Il est toujours désagréable, voire fatal, de se retrouver dans le noir en plein milieu d'un combat acharné.

EDITEUR : ORIGIN
PC 386

JEUX DE ROLE — NOTICE VO 14

2 MO — 1 MO

1 JOUEUR — JOY--CLAVIER

GRAPHISME	18
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	17
INTERET	13
ORIGINALITÉ	13

65%

NECESSITE ULTIMA 7 THE BLAK GATE

- [■] S.BLASTER
- [❑] S.BLASTER PRO
- [■] AD LIB
- [■] ROLAND MT 32
- [❑] SOUND SOURCE
- [❑] COVOX
- [❑] PRO AUDIO
- [❑] SPECTRUM

EGA [❑] VGA [■] SVGA [❑]

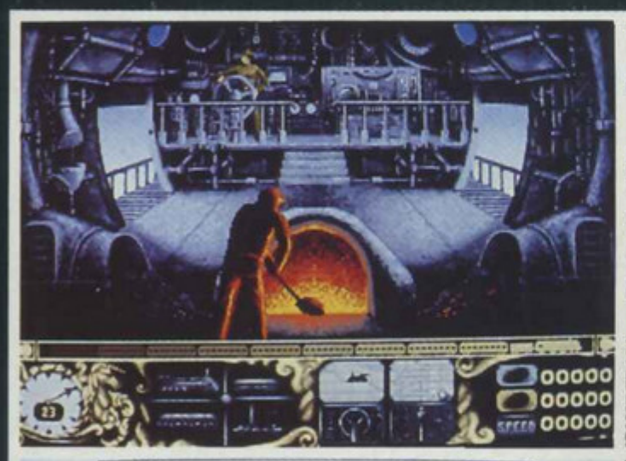
UP & DOWN

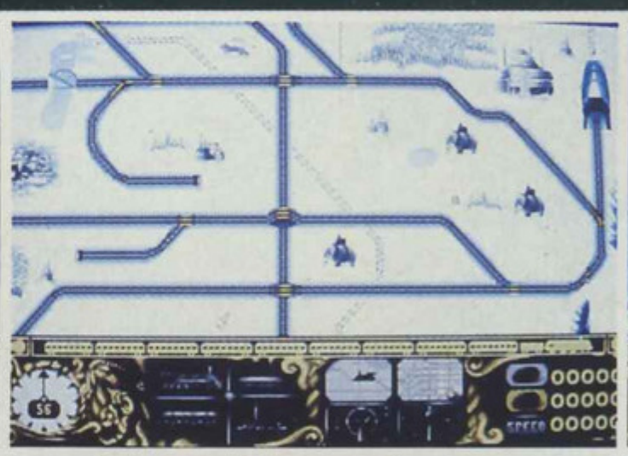
▲ C'est le premier Add-In dans un jeu de rôles micro.
▲ C'est toujours aussi beau et magique.

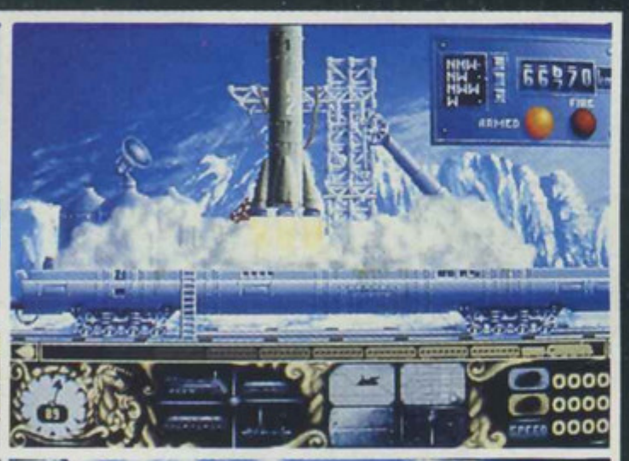
▼ L'intérêt est assez limité et seuls, les fans purs et durs, y trouveront de quoi se mettre sous la dent avant The Serpent's Isle.
▼ Comme toujours avec Origin, il faut une très grosse énorme configuration

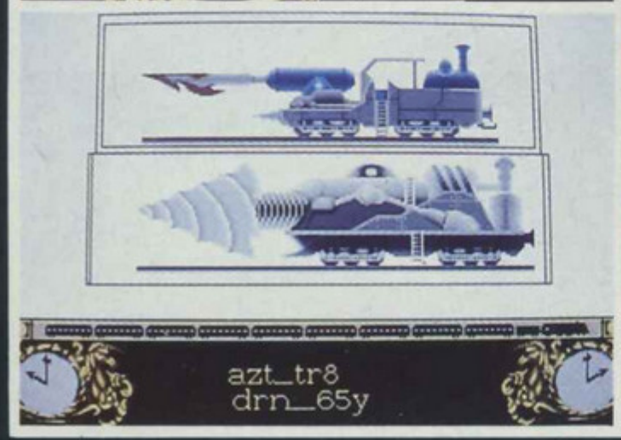
TRANSARCTICA

36.15 SILMARILS
NEWS - SOLUTIONS
SAV - JEUX PRIMÉS
COMMANDES













- Gestion et évolution de son propre train.
- Transposition réaliste d'une machine à vapeur.
- Wargame : combats entre les trains, sabotage, espionnage, missiles longue portée, draisines-bombes...
- Aventures fantastiques et scénario d'anticipation.
- Commerce entre les villes et gestion des ressources.
- 256 couleurs PC VGA
32 couleurs ATARI/AMIGA.
- LE MUST DE LA STRATEGIE-AVENTURE.

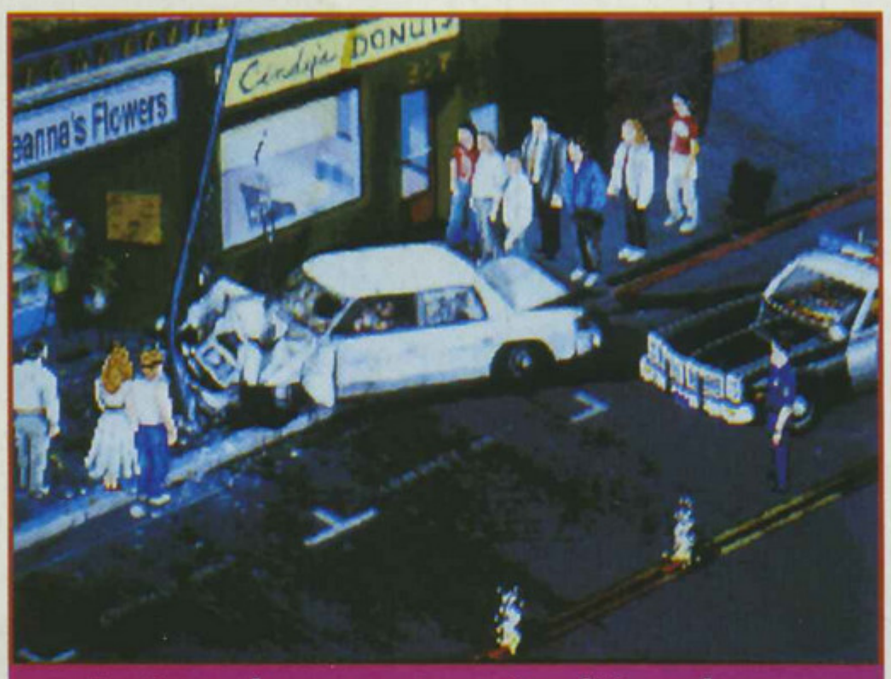
Silmarils

- PC & COMPATIBLES : VGA 256 COULEURS, SOUND BLASTER, ADLIB
- ATARI ST & STE
- ATARI FALCON
- AMIGA
- MACINTOSH MONOCHROME
- AMIGA 1200

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40

POLICE
IN PURSUIT O

Enfin, Sierra s'est décidé, après Larry, Space Quest et King's Quest, à nous offrir la nouvelle mouture du premier épisode de Police Quest (pour les fans de Quest For Glory, ne vous inquiétez pas, la version VGA ne devrait plus tarder). Comme Police Quest I (je précise le 1, bien que le titre original était tout simplement Police Quest, mais quand ils l'ont fait ils ignoraient alors qu'il y en aurait 3 ! Je préfère néanmoins mettre 1 afin qu'il n'y ait pas d'ambiguïté...), est sorti il y a déjà quelques années, il n'est donc pas inutile de vous rappeler que Police Quest (et Iceman) a été créé par Jim Walls, un ancien officier de police de Californie et que cette série est caractérisée par un très (trop?) grand souci de réalisme. Police Quest est même si réaliste qu'une revue américaine très sérieuse, Law and Order Magazine, destinée aux policiers, la qualifie d' "outil d'entraînement très sérieux" (ben voyons !). Mais revenons, si vous le voulez bien, au début, c'est-à-dire au... au quoi ? au scénario bien sûr. Bon, vous êtes Bonds, Sonny Bonds, une nouvelle recrue à la Police de Lytton, une petite ville perdue entre San Francisco et Los Angeles et, comme toute nouvelle recrue, vous êtes affecté au Trafic, bien sûr! Il est donc encore un peu trop tôt pour vous prendre pour Martin Riggs ou, dans un autre genre, Starsky ou Hutch. Dans la première partie du jeu, vous devrez d'abord faire vos preuves en patrouillant pour repérer chauffards, vandales, voyous, etc. Pas très folichon tout ça, mais cela vous montrera enfin quel effet ça fait de griller les feux rouges avec la sirène qui hurle en poursuivant les chauffards et en collant des PV. Et puis, soyons optimistes, cela vous permettra de faire connaissance avec la ville, les procédures, et vous apportera même quelques indices sur un nommé Death Angel, la nouvelle terreur qui sème la peur, un dealer sans coeur (ouais, vous z'avez vu, vous z'avez vu ? ça rime !) Ce n'est qu'un petit moment difficile à passer. Comme vous êtes un flic très carriériste qui ne pense qu'aux médailles et aux promotions, vous aviez pris soin de remplir un petit formulaire de demande d'affectation pour le département Narcotique et, bientôt, vous prenez vos nouvelles fonctions.



A peine sur les routes et vous êtes déjà appelé sur une affaire: un accident a eu lieu sur Fig Road. Cet accident est beaucoup moins banal qu'il n'en a l'air (approchez-vous un peu de la voiture...).



Résisterez-vous à cette jeune demoiselle qui a, pendant quelques secondes, oublié son Code de la Route? Je peux vous dire que personnellement, je ne me suis pas gênée de lui en coller une (contravention).

Cette deuxième partie est beaucoup plus intéressante puisque là, enfin, vous pourrez vous prendre pour Martin Riggs ou Starky ou Hutch (personnellement, je préfère Martin, parce que bon, Mel Gibson, je ne cracherai pas dessus, contrairement à tous ces machos qu'il y a à Joystick - fais pas semblant de ne pas comprendre, Lord Casque Ouille...). Mais ne nous égarons pas... une fois stagiaire chez les Narcotiques (cela plaira bien à Biss, ça j'suis sûre), vous allez vous infiltrer dans les repaires de jeux clandestins pour débusquer Jesse Bains, supposé être Death Angel. Et bien sûr, vous disposerez de tous les outils des procédures policières pour mener vos investigations : ordinateur, portraits-robots, recherche d'antécédents,

UP & DOWN

- ▲ Comme toujours avec Sierra, la réalisation est (presque) irréprochable.
- ▲ "Enigmes" très logiques, progression du jeu très réaliste, mais aussi très proche de l'ambiance des meilleures séries policières américaines.
- ▼ Digits d'une qualité très inférieure à celles de King's Quest VI.
- ▼ Trop grande complexité réservant le jeu aux passionnés.
- ▼ Pour progresser dans le jeu, il faut surtout suivre les procédures à la lettre plutôt que faire preuve d'imagination.
- ▼ Durée de vie relativement (très) courte, surtout si l'on considère la facilité du jeu et tout ce qu'offre actuellement Sierra par ailleurs.
- ▼ Certaines notions, voire des notions certaines, de civilisation américaine ne sont pas un luxe :comme dans Larry, vous devrez appeler le 411 pour avoir les renseignements, le 911 pour obtenir Police Secours, etc.



Le Blue Moon est, en quelque sorte, l'annexe du QG. Tous les policiers s'y retrouvent lors des pauses déjeuner pour se raconter les derniers cancans.

QUEST I
F DEATH ANGEL

LE POSTE DE POLICE DE LYTTON

Comme la vie d'un policier modèle n'est pas de tout repos, vous disposerez heureusement de collègues très coopératifs qui ne manqueront pas de vous communiquer de précieuses informations.



Le Sergent Dooley, malgré son mauvais caractère, ne vous créera pas de problème. Mais ne lui parlez surtout pas de "poulet"...



Le Détective Laura Watts sera votre co-équipière dans le département Narcotiques. Elle serait parfaite si elle n'était pas toujours on ne sait où quand vous avez besoin d'elle.



Le Lieutenant Joseph Morgan est le chef du département Narcotiques



Jack Cobb, l'un de vos collègues au département Trafic, est dans une situation assez moche: il a découvert que sa fille se droguait et risquait même de finir à l'hôpital.



Voici une image que les possesseurs de Police Quest 3 doivent connaître par coeur; il s'agit de votre Q.G, le Poste de Police de Lytton. Vous devrez y passer très souvent pour répondre aux appels de vos supérieurs ou pour utiliser le terminal du FBI.



Une fois affecté aux Narcotiques, vous surveillerez les agissements d'un certain Donald P. Colby, l'un des hommes de main de Death Angel. Si vous respectez bien la procédure d'interpellation, vous arrêterez ce truand sans problème.



Lors de vos patrouilles, vous devrez défendre la veuve et l'orphelin contre des dangers divers comme des gangs de motards déchaînés qui ne veulent qu'une chose: vous démolir le portrait.

etc. Bref, tout plein de de technologie à gogo. Bon, je raconte tout ça pour les gens - Malheureux! - qui ne connaissent pas encore Police Quest, ceux qui ont déjà goûté au troisième épisode risquent d'être un petit peu déçus. Ben oui, Police Quest 1 est d'une facilité déconcertante (je vous rappelle au passage que la première version n'était pas dotée d'icônes et que c'était donc un peu plus difficile). La première partie ne présente pas de problèmes majeurs, il suffit de sauvegarder avant toute intervention, au cas où... et ces cas sont quand même assez fréquents, puisque si vous ne respectez pas exactement la procédure la partie s'achève (ben oui, la vie est cruelle !) Donc, après environ 5 heures de jeu, on a déjà 150 points sur 220... meuh, bon, la réalisation est sympathique bien que les digits ne soient pas très réussies; la musique, lors des poursuites de voitures, ressemble à celle de Deux Flics à Miami, l'animation est toujours aussi bien. Ce Police Quest remis au goût du jour ne chamboule rien mais reste un bon choix, surtout pour les fans de Sierra. Et puis quoi, c'est la série made in Sierra que je préfère, alors, je ne vais quand même pas en dire du mal ! (à bon entendeur salut !)

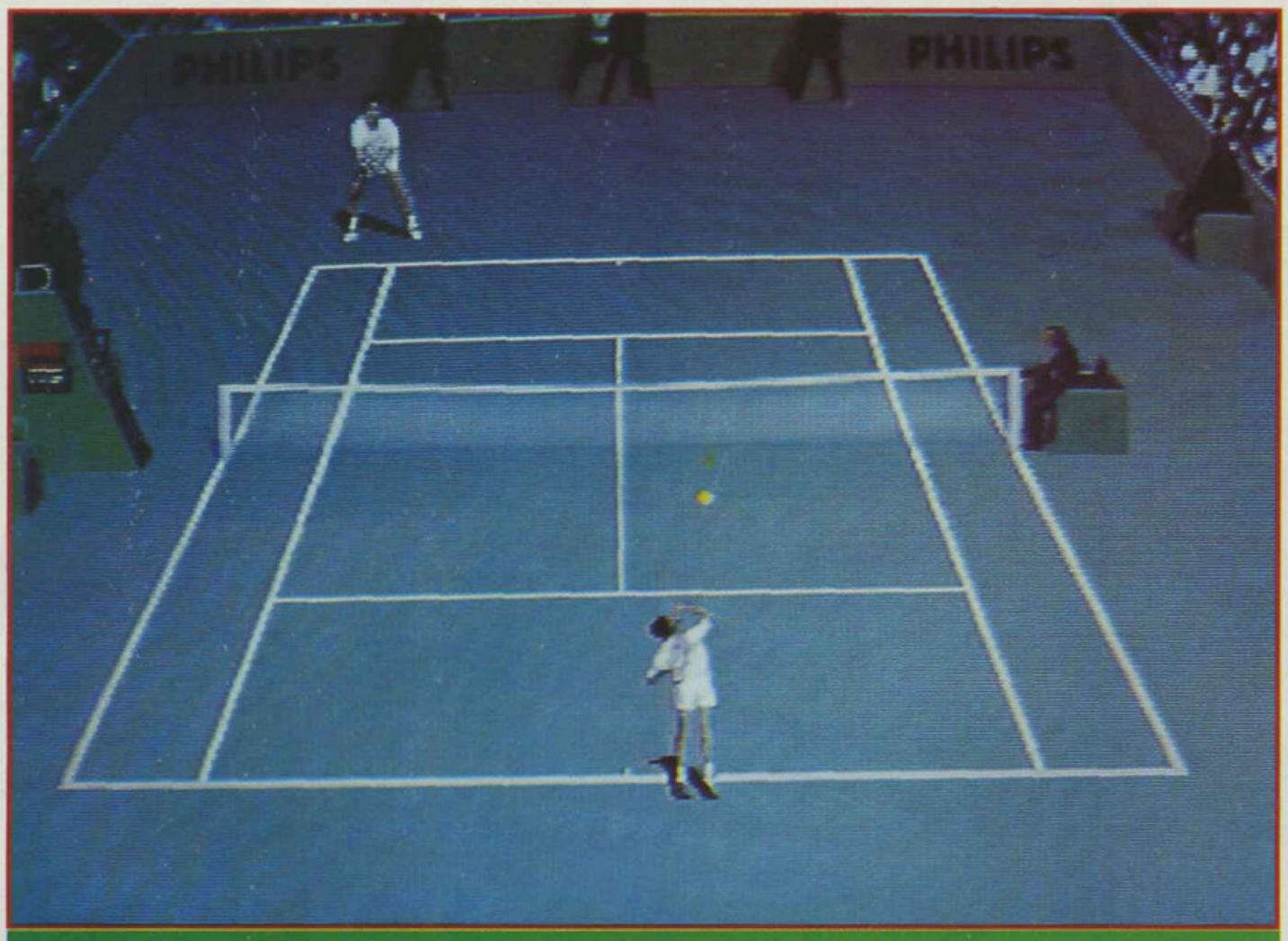
CALOR



TEST

CDI PHILIPS

INTERNATIONAL TENNIS



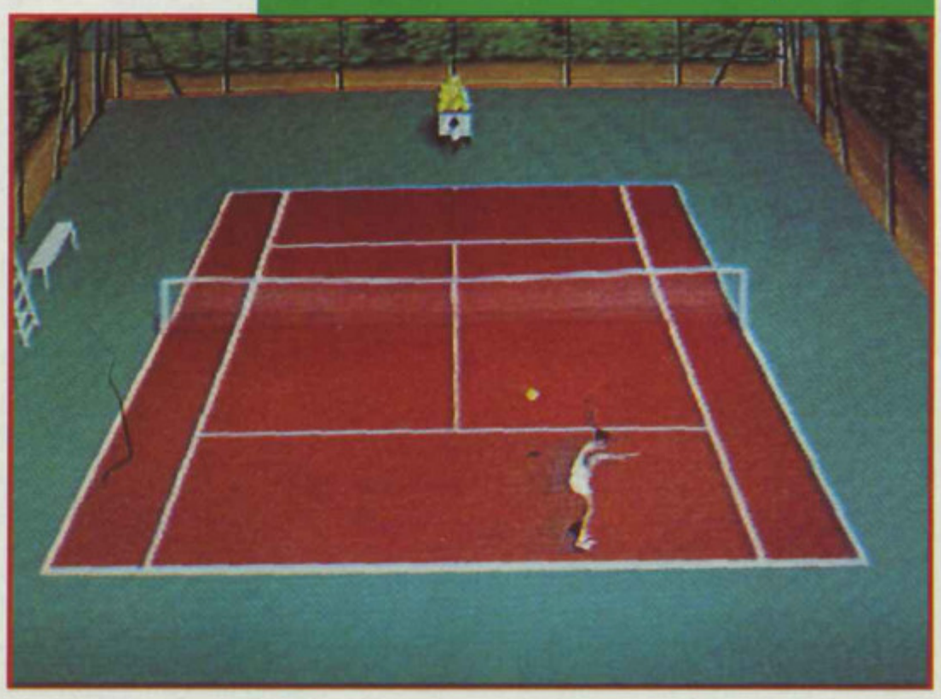
Le service, le coup le plus difficile au tennis, l'est également dans le soft, surtout si vous voulez placer la balle de manière à déporter l'adversaire ou pour tenter de réaliser un ace. Par contre, si votre objectif est uniquement de rentrer la balle dans le carré de service, après un peu d'entraînement, ce coup ne sera plus un très gros problème.

Les possesseurs de CDI fans de tennis, ou devrais–je dire les possesseurs de CDI tout court, vont être comblés. Voici enfin le premier soft qui exploite, sinon à fond, du moins du mieux que possible les capacités de cette machine. International Tennis Open est, en effet, remarquable, et peut être comparé sans rougir aux meilleures simulations de tennis micro avec, en prime, la beauté inhérente aux images digitalisées. En gros, et n'insistez pas pour que je m'étende sur ce sujet, c'est une simulation de tennis tout à fait classique où vous pouvez vous entraîner, jouer un match amical et participer à trois tournois (pour ceux qui ne connaissent pas les règles du tennis, ne comptez pas sur moi pour vous expliquer, et je n'ai qu'un conseil à vous donner: aller se coucher...) sur trois types de surfaces: terre battue, herbe et ciment. Grâce à une phase d'entraînement, vous pouvez améliorer la précision de vos services ou l'efficacité de vos coupsn face à une machine lanceuse de balles. Il est temps maintenant de mettre en pratique votre entraînement lors d'un match amical. Vous choisissez votre adversaire parmi quatre, chacun possédant ses propres caractéristiques, points forts, points faibles, endurance (s'il tient ou non sur cinq sets par exemple). Puis le match commence et vous restez scié sur votre fauteuil car vous entendez la voix familière d'un célèbre ptrésentateur sportif, George Eddy, qui officie à Canal Plus. On se croirait vraiment comme à la télé, avec tous les commentaires qu'on a l'habitude d'entendre: présentation des joueurs, commentaire de chaque coup, analyse du match lors du changement de côté... Sachez au passage qu'il y a 1.000 commentaires différents, tous adaptés au jeu en cours. Par exemple, si vous réussissez une volée: "Voilà une volée bien frappée!", si vous envoyez la balle dans les pieds de l'adversaire et qu'il la rate: "Dans les pieds, c'est pas évident!"... Bref, c'est assez génial! Les commentaires correspondent également à l'évolution d'un match break, débreak, balle de set, balle de match, balle de match sauvée, remontée, renversement de situation... Et même, si votre tactique habituelle est la volée et que pendant un jeu vous soyiez "fatigué" et restiez au fond du cours, George Eddy vous balancera d'un petit ton moqueur: "Les adversaires ont joué petits bras dans ce jeu!". Bien entendu, vous pouvez interrompre, voire couper les commentaires à tout moment si vous les trouvez crispants. Les écrans intermédiaires ne font que renforcer l'ambiance retransmission télévisée puisqu'ils ressemblent à s'y mé-

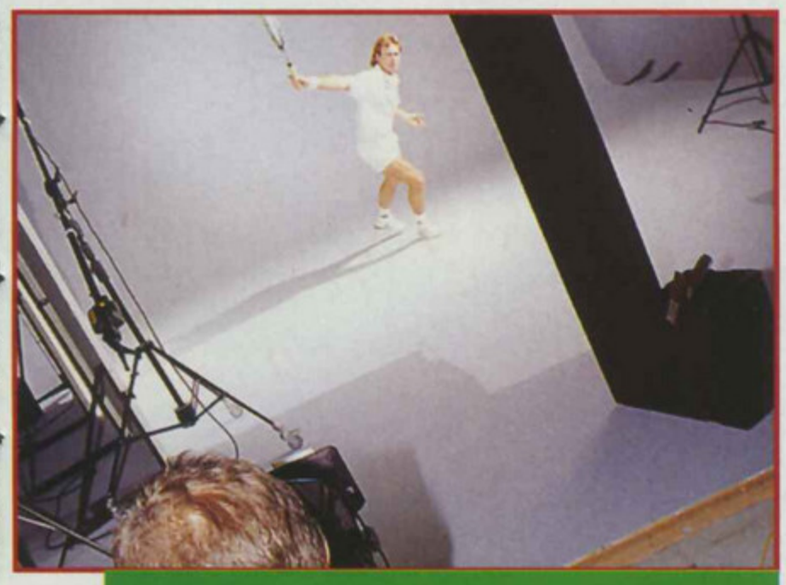
Avant un match, il est bon, voire nécessaire, d'aller faire un tour sur le court d'entraînement où vous pourrez travailler soit votre service, soit vos coups. Pour cette dernière option, une très classique machine à envoyer la balle vous assènera de coups les plus divers, vous obligeant ainsi à toujours bien vous placer pour effectuer de beaux mouvements techniques.



Ce très beau menu est celui qui vous permet de choisir votre adversaire lors des rencontres amicales. C'est un excellent moyen pour vous familiariser avec le style de jeu de chacun, avant de l'affronter pendant un grand tournoi. Vous visualiserez une présentation du joueur sélectionné sur l'écran de la petite télé à gauche, avec des commentaires sur son style de jeu.



S OPEN



Tous les coups de tennis ont été filmés puis digitalisés. Le joueur que vous voyez lors cette séance est un véritable joueur de tennis et non un mannequin. Les mouvements sont donc très réalistes et fidèles. De même, les multiples trajectoires de balle ont été inspirées par les plus sérieux livres de tennis et vous ne verrez jamais de coups impossibles.

prendre à ceux que l'on voit lors des changements de côtés à la télé. Mais tout cela ne rendrait pas International Tennis Open indispensable s'il lui manquait la jouabilité et le réalisme. Or, ces deux paramètres sont parfaitement respectés. Vous pouvez choisir parmi non seulement cinq niveaux de difficulté, mais pour chacun d'eux également, le contrôle du déplacement, le contrôle de la frappe, ou le contrôle des deux. Ce qui promet une grande durée de vie à ce soft. Mais attendez, ce n'est pas tout, vous avez aussi la possibilité d'affronter les quatre joueurs précédement cités lors de trois tournois assimilables à Roland Garros, Winbledon et Flushing Meadow. Bien que le tableau des tournois comporte d'autres joueurs, vous ne rencontrerez, en fait, qu'un des quatre en question. Ces

Voici les quatre adversaires que vous rencontrerez. Ils possèdent chacun leurs propres points forts et points faibles et il s'agira d'en tirer parti en élaborant des stratégies d'attaque et de défense spécifiques à chacun d'eux.



Robert GARETT. Cet Américain est l'actuel numéro Un mondial, l'homme à battre du moment. Son jeu service–volée, assez imparable, lui a déjà permis de remporter huit tournois ITP.



Marc ANDERSEN. Ex–Champion du Monde Junior, ce Suédois est actuellement à la 8e place mondiale. Comme tout élève de l'Ecole Suédoise, c'est un adepte du jeu en fond de court et il dispose d'une grande endurance. De bien longues parties en perspective...



Thomas ULLMAN. On attend toujours la confirmation de cet Allemand qui, bien qu'ayant été finaliste de déjà 5 tournois ITP, n'a pas encore réussi à remporter de titre. Il lui faudra absolument surmonter son "petit bras" lors des moments importants s'il veut quitter sa place de 20e mondial.



Julio JIMENEZ. A 32 ans, cet Espagnol en fin de carrière détient la 35e place mondiale. Déjà vainqueur de deux tournois ITP, sa faiblesse à tenir sur les matchs longs lui barre la route pour une autre victoire. Son expérience lui permet cependant de très vite repérer vos erreurs.

A la nouvelle Fnac Micro,
on découvre les nouveaux jeux vidéo sur grand écran.

Le vendredi 4 décembre, à l'occasion de l'ouverture de la nouvelle Fnac Micro,
présentation sur grand écran de

FLASH BACK

le nouveau jeu de Delphine Software, avec la présence de membres
de l'équipe de créateurs et de journalistes du magazine Joystick.

Fnac Micro, 71 bd Saint-Germain, Paris 5ème (angle rue St-Jacques).
RER St-Michel, M° Cluny- La Sorbonne. Lundi-Samedi 10h-20h.

fnac

3615 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

Fnac Micro. Le plus grand choix de jeux vidéo.

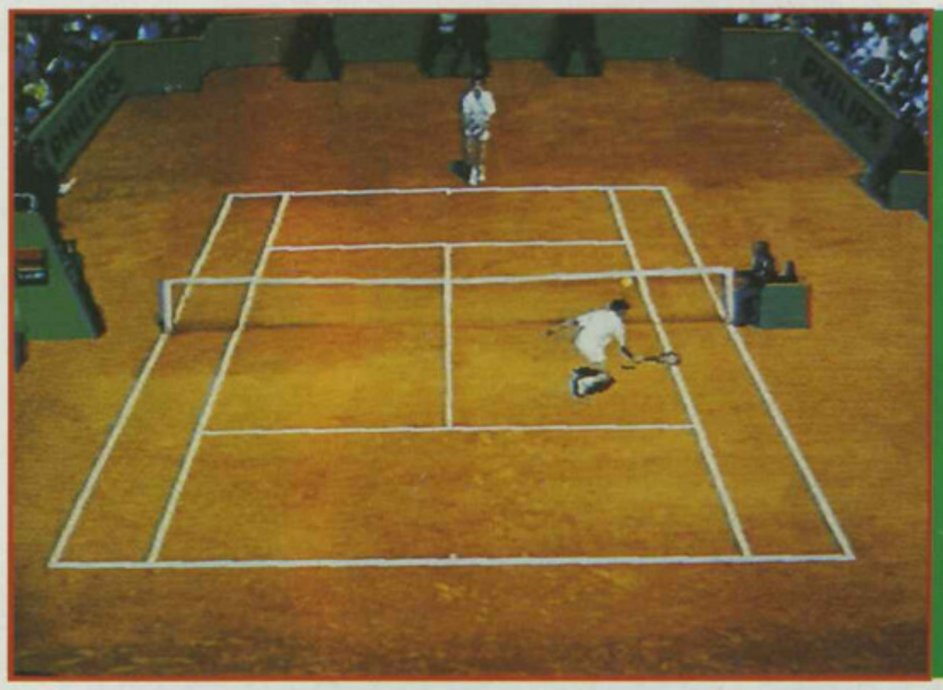
TEST

CDI PHILIPS

INTERNATIONAL TENNIS OPEN

tournois démarrent à partir des quart–de–finales et vous mèneront peut–être à la victoire. Les adversaires ne sont pas tous évidents à battre et il vous faudra pas mal d'entraînement pour vaincre, par exemple, le numéro un mondial Garett dont le jeu service–volée est assez mortel. Le bon placement de votre personnage est, à ce propos, indispensable puisque quand vous choisissez de contrôler la frappe, plus vous avez eu le temps de préparer le coup et plus celui–ci sera meilleur –ben oui, comme dans la vie quoi!– : vous découvrirez alors que réussir un coup en bout de course n'est pas aussi évident que ce que vous pouvez croire en regardant Becker. Par chance, une option de sauvegarde est prévue et vous permet, si vous vous sentez trop fatiqué pour affronter de terribles volées, de reprendre votre partie à un autre moment. Graphiquement, International Tennis Open est remarquablement beau. Comme tout, ou presque, est en images digitalisées, les terrains ressemblent enfin à de vrais courts, les joueurs font des mouvements relativement fluides et réalistes, et hasta la vista! J'avoue être très agréablement surprise par ce soft qui me rappelle mes meilleurs moments sur Great Courts II. International Tennis Open est incontestablement LE meilleur soft CDI que l'on puisse trouver actuellement et s'il ne tenait qu'à moi, et non à mon banquier, j'irai immédiatement m'offrir un CDI juste pour International Tennis Open. C'est uniquement grâce à des softs de ce gabarit que le CDI pourra devenir réellement intéressant.

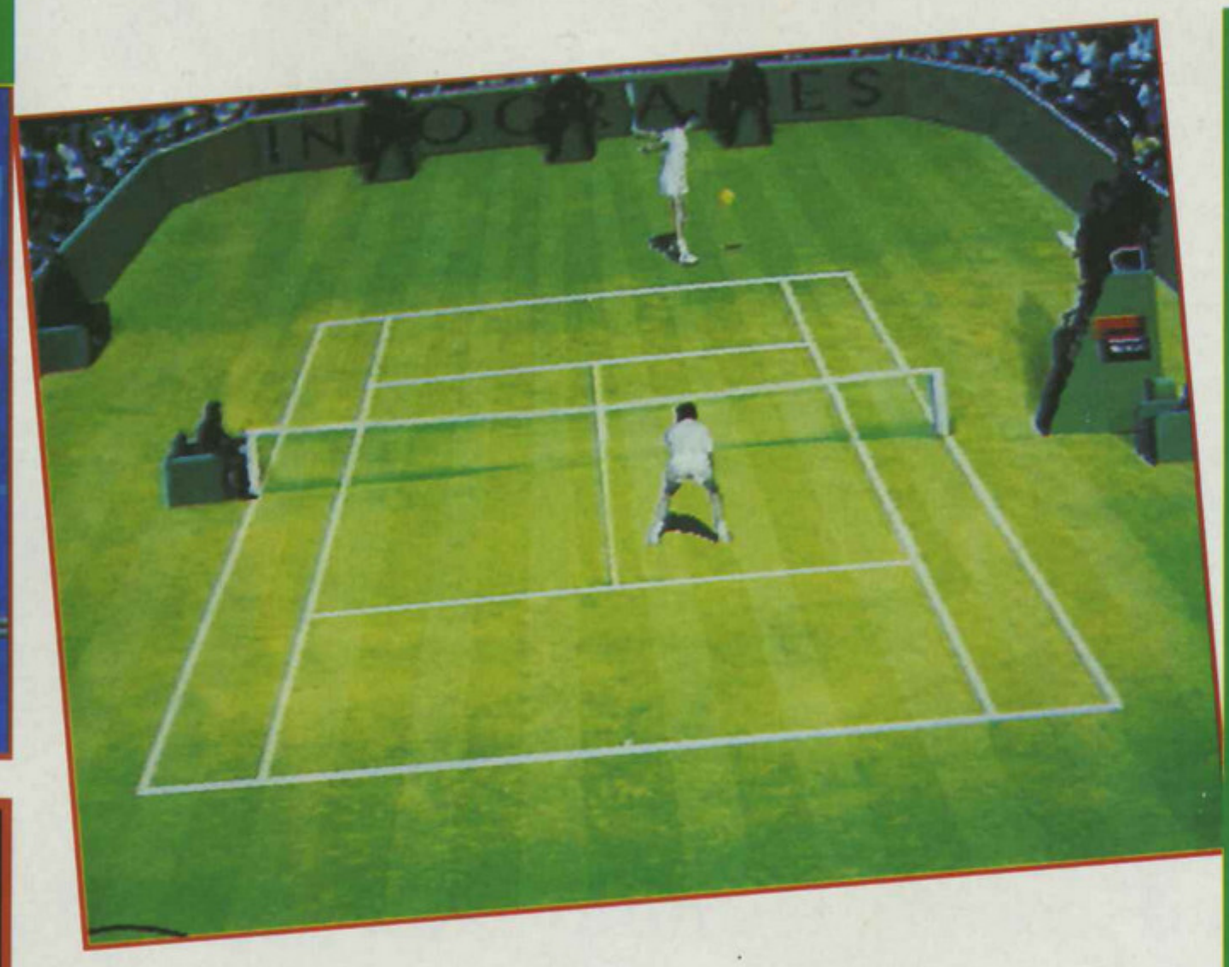
CALOR



Chacun sait que le jeu en fond de court est favorisé sur terre battue où la balle est moins rapide que sur herbe ou sur ciment. Si néanmoins vous êtes attaquant dans l'âme, vous ne devez pas vous contenter de poser votre volée, mais, au contraire, toujours chercher des angles les plus improbables pour surprendre l'adversaire, afin de compenser la faible vitesse de la balle.

Cet écran intermédiaire lors du changement de côté, ressemble à s'y méprendre à ceux que nous voyons à la télé lors de la retransmission de tournois. C'est intermède est également l'occasion d'entendre les commentaires de George Eddy sur le match. Il fait le point, généralement, sur les styles de jeu et les stratégies utilisées et, comme tous les commentateurs, analyse la situation des joueurs.





Le court sur herbe est sans doute le plus beau. Ici, la balle file à la vitesse de la lumière et c'est le royaume des attaquants. Si votre jeu ressemble à celui de Becker ou de Edberg, vous avez de grandes chances de remporter un petit quelque chose à mettre au–dessus de votre cheminée.

EDITEUR : PHILIPS

SUR CDI

SPORTS | NOTICE VF:15 | 1 JOUEUR | 1 DISQUE

GRAPHISME	17
BRUITAGE	19
MUSIQUE	18
ANIMATION	14
ERGONOMIE	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	13

83%

UP & DOWN

▲ La jouabilité et la maniabilité sont extraordinaires une fois que l'on s'est habitué à la télécommande.
▲ C'est très très beau, comme en vrai à la télé.
▲ Les commentaires de George Eddy et les bruitages ne font que renforcer l'ambiance télé.
▲ La durée de vie est longue, grâce aux différents choix de niveaux de difficulté et de contrôle lors du jeu (déplacement, frappe, ou les deux).

▼ L'évolution dans le classement IWP (le classement du soft) n'est pas mémorisé (à vos crayons!).
▼ On peut regretter le nombre restreint d'adversaires et de tournois.

3615 UBI

MIRAGE

Disponible sur
Amiga et PC

THE HUMANS

YOU AIN'T SEEN NOTHIN LIKE-EM....

Distribué par :
UBI SOFT
8/10,
rue de Valmy
93100
Montreuil

IMAGITEC DESIGN



"UN JEU COMPLETEMENT DINGUE !"

GEN 4 *87%*

"UN FIN MELANGE ENTRE LA STRATEGIE, L'ARCADE ET L'ADRESSE"

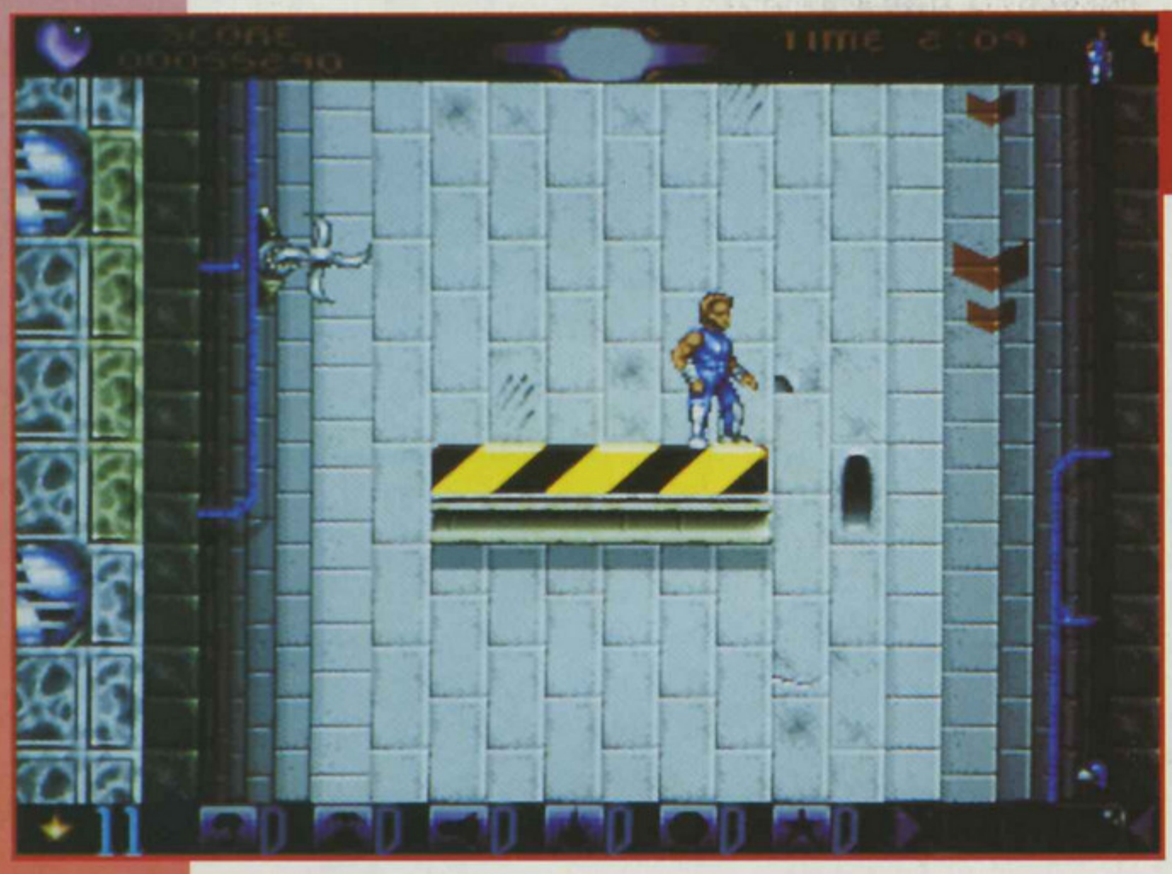
Joystick *94%*

Disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente.



TEST AMIGA

ASSA



Ouf. Un petit moment de répit. Les plates-formes sont très nombreuses et l'Assassin s'y perd aisément. Les ventilos sont relativement chiants mais, malgré tout, sans exagération.



Ce jeu vous transportera dans des lieux invraisemblables. Les entrailles de la terre n'ont pas de secret pour ce héros solitaire et sa profonde perspicacité l'amènera droit vers la sortie.

Pour commencer, Calor est venu travailler aujourd'hui avec une jupe hyper courte. Ça n'a strictement rien à foutre ici mais c'est tellement rare qu'il fallait que vous le sachiez! Toute l'équipe a donc usé de tous les prétextes possibles et imaginables en laissant tomber un tas de bordel par terre dans l'unique but de voir toujours plus haut mais par le bas. Après que Claude se soit fracassé le crâne et que Steph soit tombé dans les pommes douze fois de suite, nous décidâmes de laisser tomber la rebelle qui ne voulut pas en montrer plus. Quant à Snail (alias Destroy), il cherche encore ce que l'on aurait bien pu y voir.

M'enfin, parlons peu mais parlons bien, parlons de l'Assassin.

Depuis bien des années un certain Midan, à l'aide d'un fabuleux complexe souterrain, s'est emparé du contrôle des forces alliées. Vous voilà donc envoyé par celles-ci pour délivrer la planète de ce sinistre individu et de ses installations de nains!

Mais pourquoi vous? Parce qu'ayant acheté le jeu, vous voulez y jouer. Non mais, faut pas déconner non? De toute façon, vous êtes le meilleur et vous allez tout bousiller. Autant vous le dire tout de suite, l'Assassin est un véritable tas de muscles renvoyant Schwarzy au placard et doué, qui plus est, de la souplesse d'un singe et de l'agilité d'un aigle. C'est bien simple, il ne peut s'empêcher de s'accrocher à tout ce qui dépasse et d'accomplir de mégas pirouettes dans tous les sens, sans jamais se casser la margoulette, ou presque. Pour vous aider dans votre quête, votre personnage possède plus d'une arme dans son sac, mais comme personne n'est parfait, vous vous contenterez, au début du jeu, de simples boomerangs aiguisés comme des lames de rasoir et d'une armure un peu faiblarde. Sans plus attendre, vous partez au combat. Un hélicoptère réquisitionné rien que pour vos beaux yeux se chargera de vous déposer au début du premier stage. C'est parti mon kiki. Première impression: ce jeu ressemble très fortement à un dénommé Strider. Votre personnage se met à dévaler toutes les pentes qu'il trouve, à une vitesse ahurissante, sautant tous les obstacles sans jamais toucher terre. Ça déboule sec dans les chaumières. Mais voilà qu'un petit kleps essaye de bouffer la combinaison de notre superbe héros. Il faut, à ce moment précis, agiter le joystick comme un véritable fou dans tous les sens pour se débarasser de l'agresseur quadripède. Après un petit retour en arrière, il sagit de prendre un maximum de vitesse pour survoler littéralement l'immense trou suivant. C'est alors que l'on découvre qu'il est fort possible de récolter un maximum d'objets les plus divers, dans le but de renforcer ses armes ou d'en acquérir d'autres. Après un certain nombre d'objets ramassés, des super armes secrètes sont à votre disposition pour venir à bout des ennemis les plus coriaces. De la simple boule de flamme assez peu efficace jusqu'aux étoiles à tête chercheuse, nécessitant la coquette somme de cent étoiles, la panoplie est fort complète mais tout juste suffisante. En effet, si le programme ne manque pas d'intérêt, il n'en demeure pas moins relativement diffi-





UP & DOWN

- ▲ Le graphisme est réussi et l'animation irréprochable.
- ▲ Les bruitages ainsi que la musique sont de bonne facture.
- ▼ La difficulté beaucoup trop élevée.
- ▼ Aucune possibilité de sauvegarde.

SSIN

Les grues sont aussi de la partie. Claude est d'ailleurs très content car c'est un fou des grues. Il en a plus d'une dizaine chez lui, de toutes les tailles et de toutes les couleurs. Quel sacré farceur ce Claude Lucas!



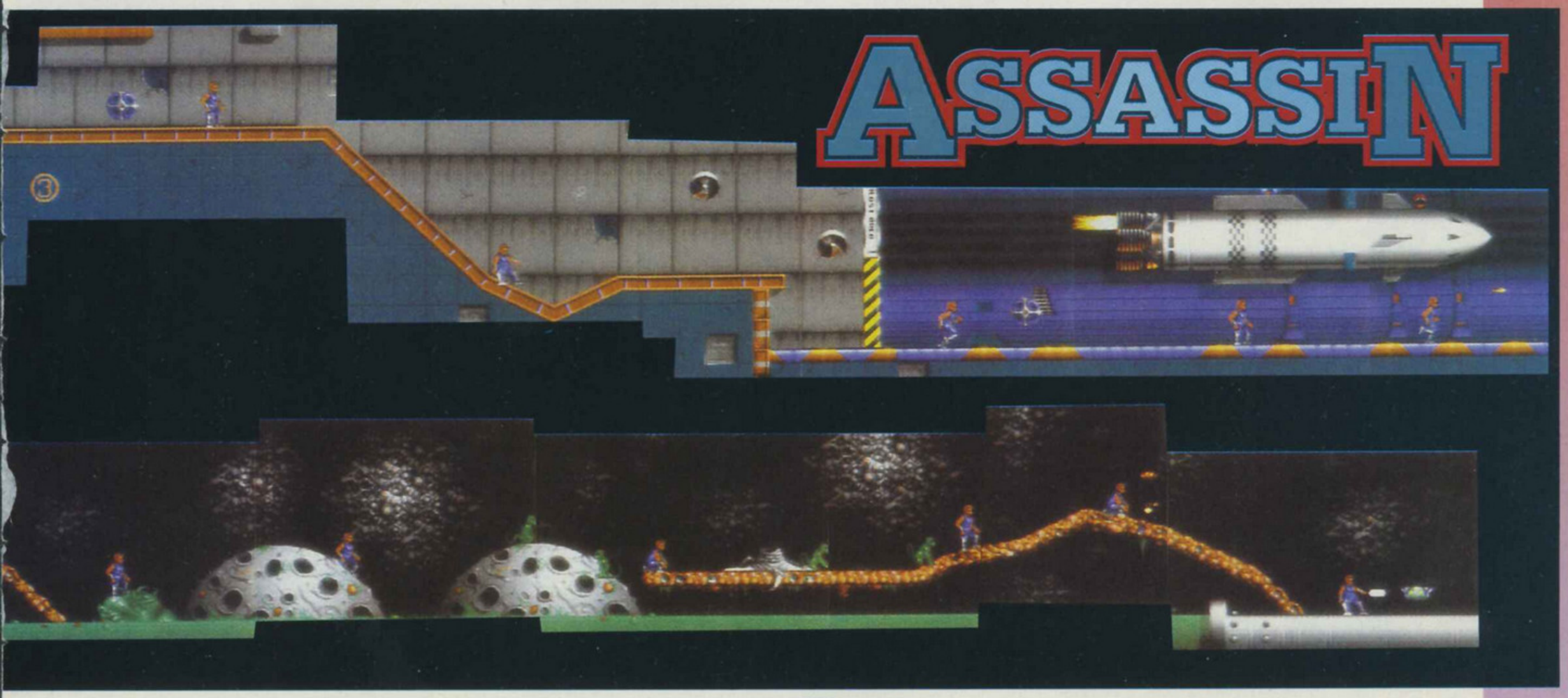
cile. Les endroits à visiter ainsi que la longueur de chaque stage sont tels, que seul, un joueur expérimenté parviendra à persévérer sans s'arracher les yeux des orbites globuleux et purulants dès le troisième stage! C'est horrible, chaque objet est prétexte à galipettes. Que ce soit le plafond, les fils qui pendent, les arbres, les grues ... enfin, l'Assassin s'agrippe à absolument tout ce qui lui tombe sous la pogne. Autant vous dire que les niveaux n'en finissent plus et la tâche n'en devient que plus difficile. Heureusement, les plus néophites d'entre vous pourront régler la difficulté du programme (trois niveaux), ainsi que le nombre de vies disponibles (de un à cinq). Bref, après une bonne heure de jeu et des tonnes d'arbres escaladés, voici notre cher petit bonhomme en phase finale du premier stage. Le second stage débute gentiment et l'Assassin, tel une taupe aveugle et inconsciente, s'enfonce dans les entrailles de la terre. C'est alors qu'il découvre (au bout d'une demi-heure), la première partie de l'immense complexe sous terrain de Midan. Toujours d'attaque et frais pour le combat, le voilà sautillant sur tout un tas de plates-formes hantées par des ventilateurs amovibles (quelle imagination débordante!) Le niveau suivant est carrément hyper difficile. Entre les grues et leurs filins, seul, le fils de Spiderman y retrouverait son latin. En revanche, les deux derniers niveaux sont les plus réussis. Les graphismes sompteux et l'originalité des monstres récompensent le joueur de ses années d'efforts. Je parle d'années car, non content d'être relativement difficile, il est bien évidemment impossible de sauvegarder la partie. En clair, une fois votre quota de vie épuisé, il faut tout reprendre à zéro. Tout au long de votre périple, d'excellentes musiques vous tiendront compagnie agrémentées de superbes digits. A ce propos, une impressionnante voix synthétique vous contera l'histoire lors de la présentation du programme. Remarquable sur tous les points (maniabilité, animation, graphismes...), l'Assassin souffre d'une trop grande difficulté qui rebutera bon nombre d'entre vous. Mais la beauté du programme parvient tout de même à envoûter le joueur en le retenant de très longues heures devant son écran...

LORD CASQUE NOIR



Les graphismes sont relativement sympathiques. Le truc en forme de demi-sphère va vous téléporter au milieu du niveau suivant pour vous permettre de mener à bien votre mission d'enfoiré.

ASSASSIN

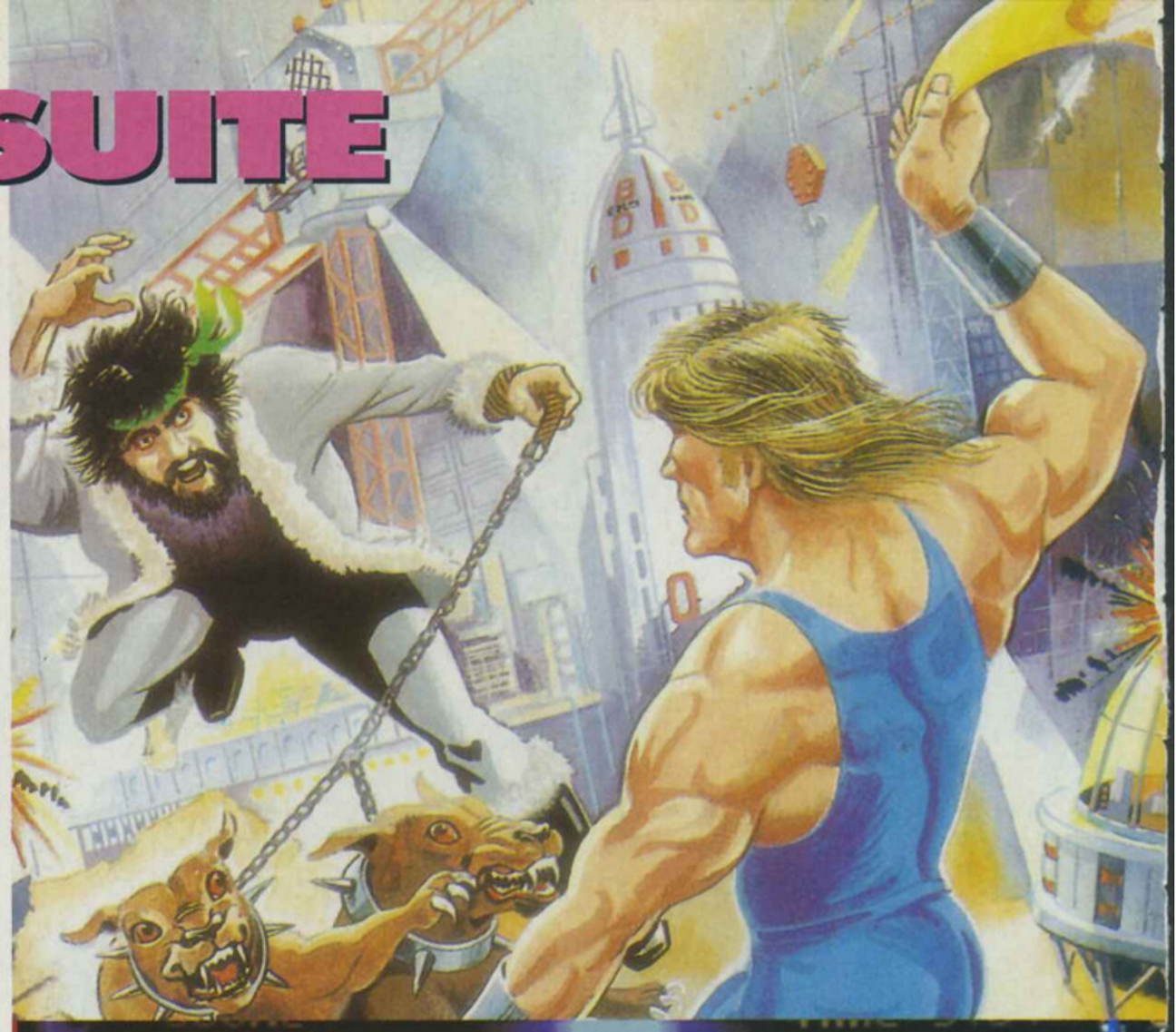


ASSASSIN SUITE



Sa force colossale, fruit d'un entraînement intensif, lui permet de s'agripper à tout ce qui dépasse. Grâce à un méchant coup de rein à la Strider, l'Assassin peut grimper au-dessus de la branche mais, visiblement, il se plait bien dans cette position. Laissons le tranquille.







Qu'il est bon de pouvoir piquer une bonne pointe de vitesse en pleine nature!

EDITEUR : TEAM 17

SUR AMIGA

ARCADE

NOTICE VF: 16

1 MO

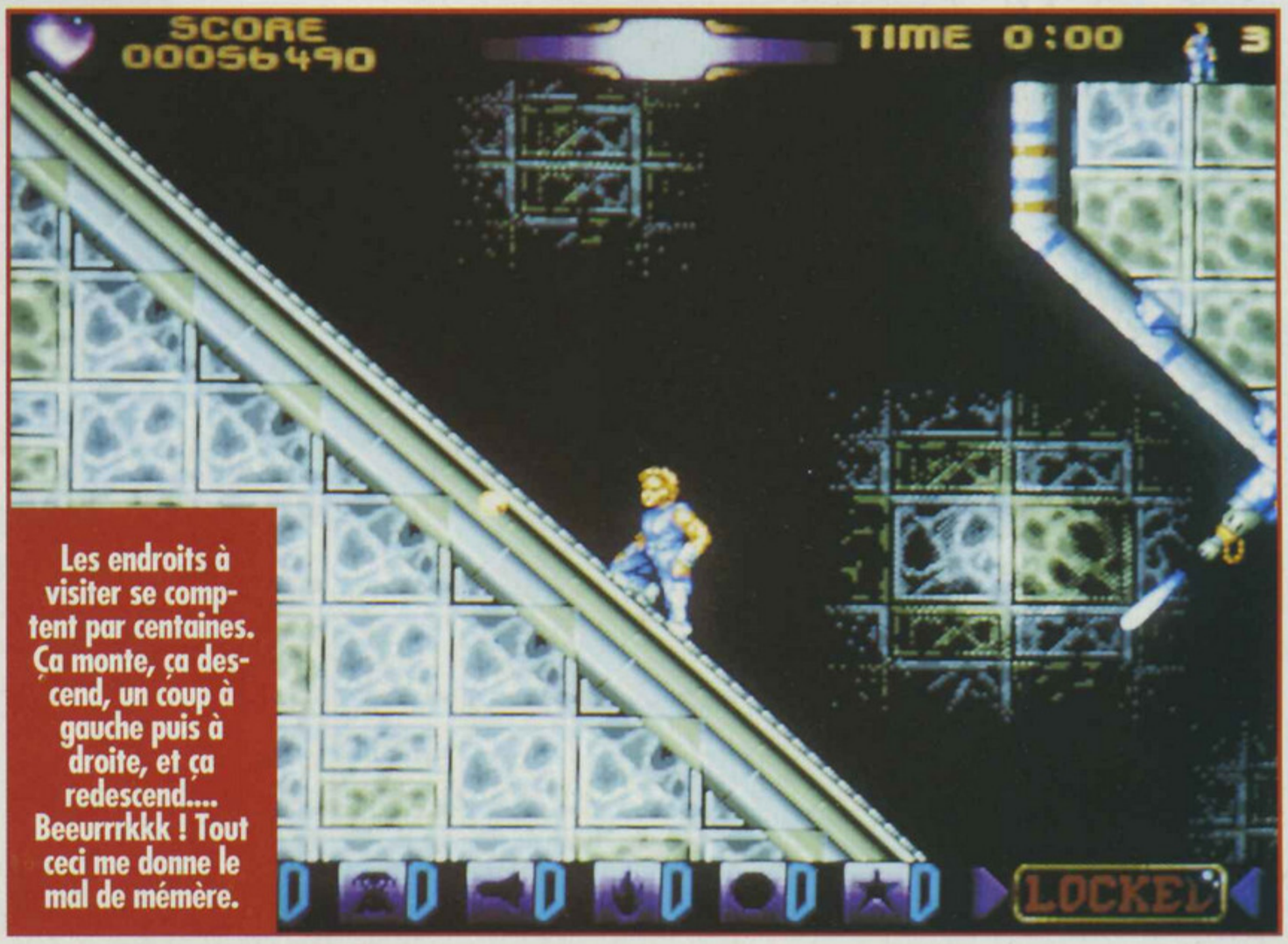
2 DISQUETTES


1 JOUEUR


JOYSTICK

GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	18
MANIABILITÉ	17
INTERET	17
ORIGINALITÉ	18

86%



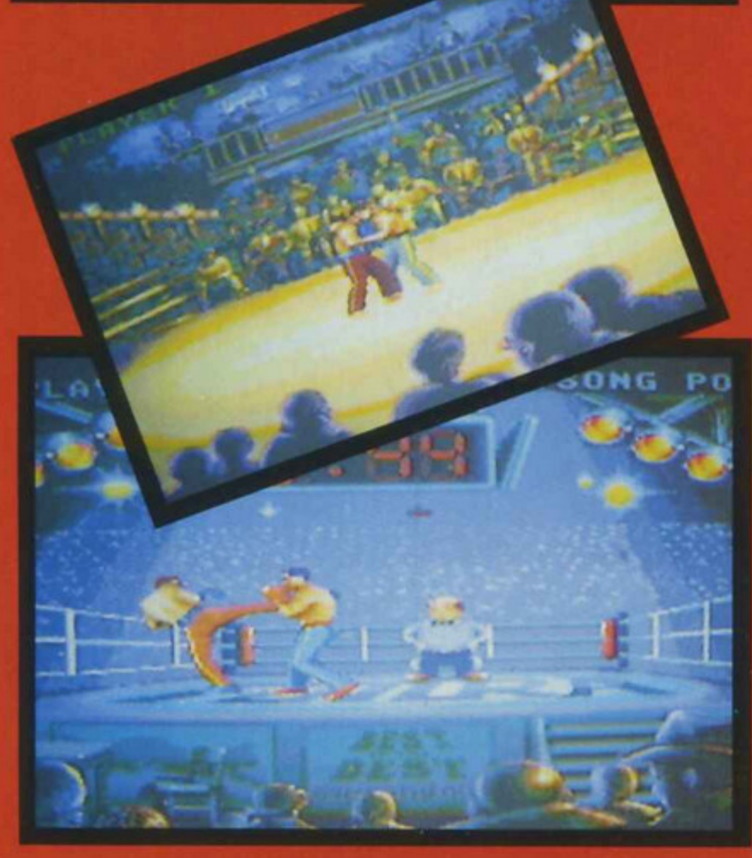
Les endroits à visiter se comptent par centaines. Ça monte, ça descend, un coup à gauche puis à droite, et ça redescend.... Beeurrrkkk ! Tout ceci me donne le mal de mémère.



BEST OF THE BEST CHAMPIONSHIP Karate

PANZA GOLD EDITION





Une fantastique simulation qui vous fait pénétrer dans l'univers du karaté au plus haut niveau. Entraînements, choix de combats, boxeurs de nationalités et de styles différents, sans oublier le "KUMATE", fameux combat de rue, réservé aux meilleurs.

Des animations impressionnantes, un réalisme éblouissant !

. Plus de 600 positions de combats.
. 59 coups et "super coups".
. Un nouveau type de combat : le KUMATE.
.16 nouveaux boxeurs du monde entier à affronter.
. Un nouveau training.
. Des graphismes 256 couleurs sur PC/64 sur Amiga.
. Gestion de votre mémoire PC.
. Une parfaite gestion de votre plaisir de jouer.

Best of the Best est
la toute nouvelle et la meilleure version
de PANZA KICK BOXING.

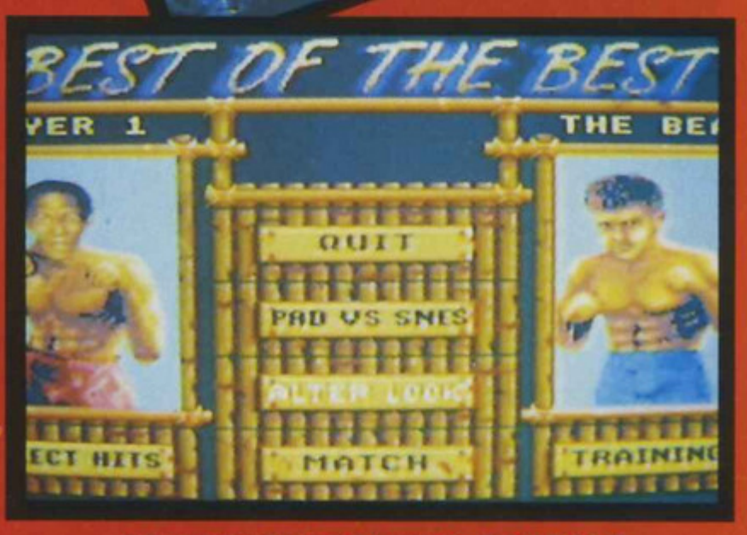
Futura est une marque du groupe

LORICIEL

TILT d'OR CONSOLE

LORICIEL S. A., 7 rue du Fossé Blanc, 92 624 Gennevilliers,
Tél. distribution : (1) 46 88 28 28, Fax distribution : (1) 47 90 46 46





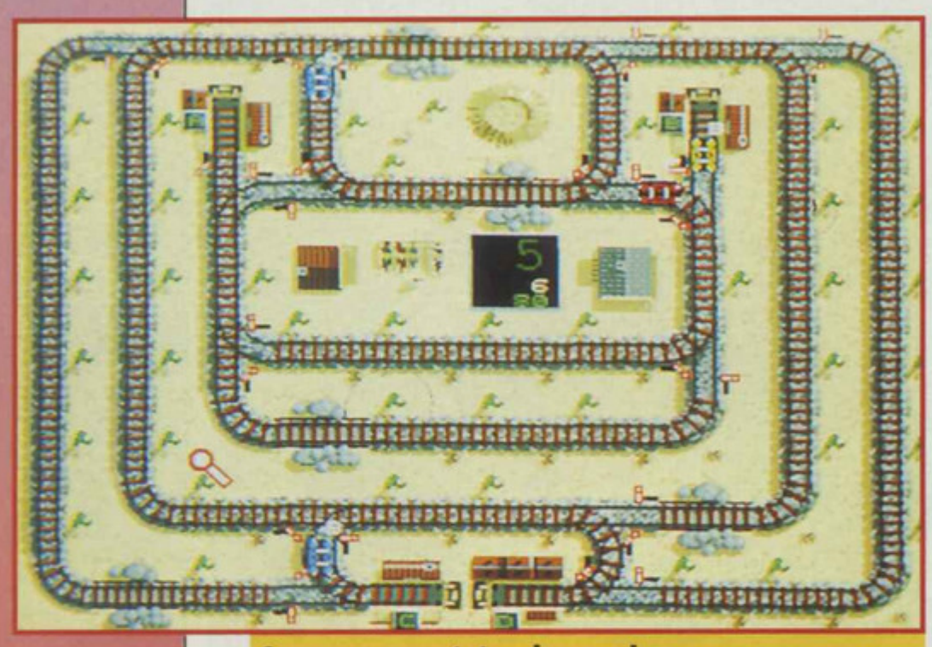
SCREEN SHOTS VERS. CONSOLE

FUTURA

RCS N 328 188 705 000 47

TEST AMIGA

LOCOMOTION



Souvent, pour éviter les crashes monstrueux, vous devrez laisser un ou plusieurs trains dans un cul de sac pour faire passer un autre train sans encombre.

Locomotion est un jeu à part. Regardez les graphismes, jetez un coup d'œil aux photos qui traînent dans cette page, pour avoir l'impression d'être devant un jeu Budget. Les dessins sont simplistes, clairs mais peu détaillés et les sprites donnent des envies de «vas-y que j'te lance dans la poubelle». Pourtant, dès que l'on y joue, dès que l'on met le pied dans le premier des 100 tableaux qui composent Locomotion, on tombe sous le charme de la simplicité de son principe et de l'intérêt de jeu énorme qui est proposé.

Ce jeu de réflexion, ce casse-tête roi de la prise de tronche a obtenu des tonnes très élevées en allemagne, son pays natal, où l'on a pourtant l'habitude de noter assez durement. Rapidement, on oublie le côté faible des graphismes pour se lancer complètement dans les énigmes proposées. Mais voyons un peu en quoi consiste ce Locomotion.

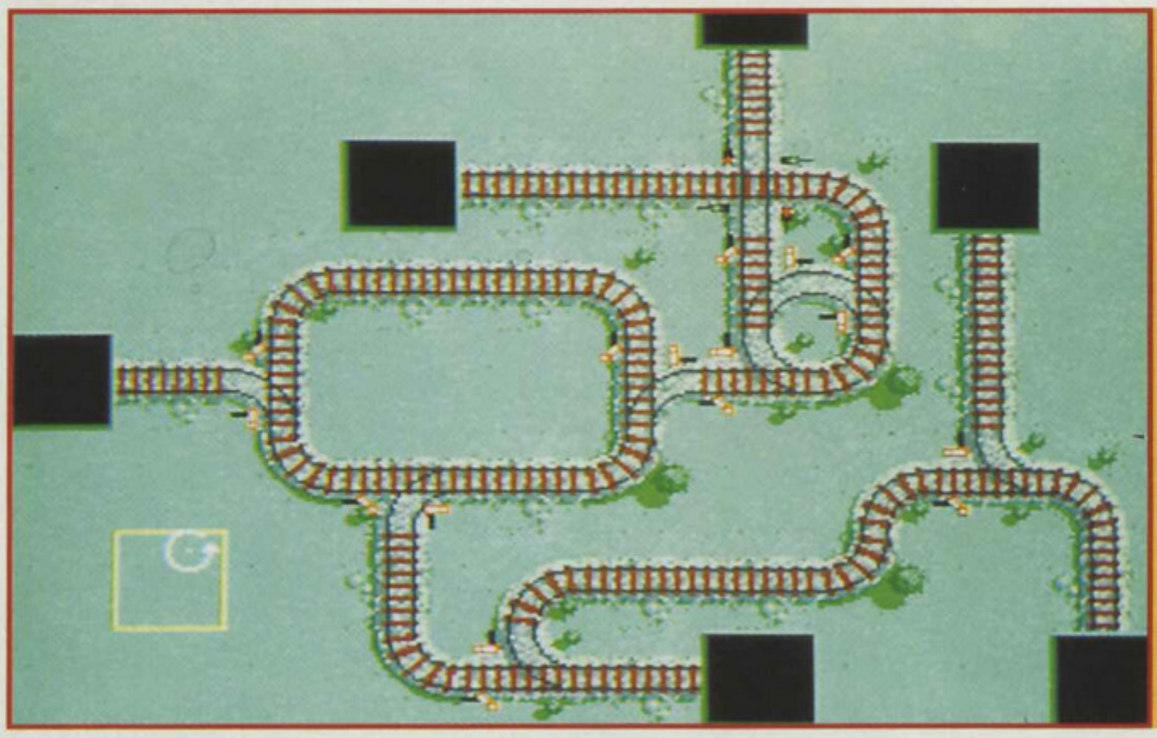
Le jeu met en scène des trains. Un circuit ferroviaire plus ou moins complexe est affiché à l'écran, avec ses rails, ses aiguillages et ses gares. Chaque station est surmontée d'une lettre de l'alphabet différente, des trains apparaissent à intervalles réguliers et sont, eux aussi, accompagnés d'une lettre. Le but est simple, vous devenez acheminer chaque train dans la bonne gare. Pour cela, vous agissez sur les postes d'aiguillage, en déplaçant un curseur à la souris, en cliquant vous changez leur position. Les trains, quant à eux, avancent et suivent les chemins que vous construisez au fur et à mesure. Pour l'instant, c'est assez évident, il suffit d'ouvrir l'œil et de choisir le parcours le plus rapide, le temps qui vous est alloué pour acheminer un nombre donné de trains à leurs destinations étant, bien sûr, limité. Les choses se compliquent quand plusieurs trains se retrouvent sur le réseau en même temps, et, croyez-moi, le cas se présente très vite et au bout d'un moment, il y a des tonnes de trains à l'écran.

Le joueur ne sait plus où donner de la tête, il balance son curseur dans tous les sens pour tenter d'acheminer les trains dans les bonnes gares, mais aussi pour éviter les crashes. Vous disposez heureusement d'un stock de trains qui vous permet quelques dérapages, mais attention, si vous cartonnez des trains toutes les dix secondes, vous perdez la partie.

Pour chaque niveau, il y en a 100 intégrés dans le jeu, un password individuel est fourni, ainsi inutile de refaire tous les premiers tableaux pour tenter de passer le niveau qui vous avait bloqué la veille.

Autre élément ultra intéressant, Locomotion dispose d'un éditeur de circuit. Vous pouvez ainsi créer vos propres tableaux, définir leurs parcours et tous les paramètres indiquant la rapidité des trains et la fréquence de sorties de gares. Le joueur choisit dans quel décor a lieu l'action. Vous pouvez, bien sûr, sauvegarder tous vos tableaux directement sur la disquette de jeu. Lomotion ne fera pas un carton monstrueux, le jeu ne va pas faire courir les foules dans tous les sens, mais il plaira énormément aux amateurs de softs de réflexion qui aiment faire quelques parties de temps en temps, et revenir aux problèmes régulièrement.

SEB.



L'éditeur de tableaux est d'une simplicté d'utilisation exemplaire : un curseur, deux boutons, un pour sélectionner la forme de l'objet l'autre pour le placer et l'on en parle plus. Ensuite, dans un autre écran, vous réglez les paramètres qui définissent notamment la difficulté et la rapidité du jeu.

EDITEUR : KINGSOFT

SUR AMIGA

REFLEXION | NOTICE ?

520 KO | 1 DISQUETTE

1 JOUEUR | SOURIS

GRAPHISME	10
BRUITAGE	14
MUSIQUE	09
ANIMATION	08
MANIABILITÉ	-
INTERET	16
ORIGINALITÉ	17

78%

UP & DOWN

- ▲ Le maniement est extrêmement simple et assimilable en quelques secondes: on déplace un curseur et on clique, c'est tout.
- ▲ L'idée de base est originale et très amusante, même si cela rappelle Pipe Mania, par exemple.
- ▲ L'éditeur de tableaux offre des ouvertures infinies aux joueurs qui tomberont accrocs de Lomotion.
- ▲ Le système de mots-de-passe pour chaque tableau et la sauve garde des tableaux créés grâce à l'éditeur, offrent un confort non négligeable.
- ▼ Les graphismes sont faibles par rapport à ce qui se fait depuis quelques années, heureusement, on les oublie vite pour se concentrer sur l'action elle-même.

TEST AMIGA

POPULOUS II
THE CHALLENGE GAMES

Populous II The Challenge Games est davantage qu'un data disk mais constitue véritablement un nouveau jeu. Les Challenge Games vous présentent en effet 42 mondes où vous pouvez mettre en oeuvre vos compétences stratégiques et votre connaissance de l'utilisation des pouvoirs. Contrairement à Populous II où votre objectif initial était de conquérir, dans Challenge Games, vous devrez survivre. Vos Marcheurs doivent affronter des menaces plus variées les unes que les autres comme les raz de marée, les incendies de forêts, les tempêtes... et vous devez les aider à y échapper. Vous devez, pour passer à un nouveau monde, sauver un certain nombre de pourcentage de population –oui, oui ! Un peu comme Lemmings–. Ne croyez pas pas que cette mission se fera les doigts dans le nez, au contraire. En effet, pour chaque monde, comme dans Populous II, vous ne disposez que de certains pouvoirs et vous devrez faire appel à toute votre maîtrise et à toutes vos connaissances des différents effets des pouvoirs pour vous en sortir. De plus, vous ne disposez pas de l'éternité pour "compléter" un monde mais n'aurez, dans le meilleur des cas, qu'une minute ou deux. Les cinq premiers mondes de Challenge Games sont très simples et didactiques et se déroulent sur une très petite surface terrestre, histoire de vous familiariser avec les nouveaux principes de jeu. Mais les 37 suivants vous réserveront bien des sueurs froides et des "prises de têtes" (alors, comment vais–je faire pour endiguer l'expansion de cette ?#!?# peste ? non mais vraiment, on ne peut pas dormir tranquille ici !) Et comme si cela ne suffisait pas, en plus des Challenge Games, 500 nouveaux mondes ont été créés pour ce data disk. Contrairement à ceux de Populous II qui étaient d'influence nettement gréco–romaine, les mondes du data disk reflètent l'ambiance du moyen–âge japonais, aux temps des Shogun et des Samouraïs. Dans Populous II The Challenge Games, vous disposez d'un nouveau pouvoir, le Fire Burst. Ce nouveau pouvoir vous permet d'envoyer des vagues de feu divin à partir de votre Leader. Ces vagues se propagent sur une grande surface et tuent toute population humaine qu'elles atteignent. Le feu anéantira aussi bien la population ennemie que la vôtre (sic!) Vous devrez donc faire très attention que votre Leader soit situé très loin de votre population avant d'utiliser ce pouvoir dévastateur. Comme dans Populous II, Trials of the Olympian Gods (le jeu), ce data–disk est formidablement beau. Les animations sont innombrables et l'on s'étonne encore de la beauté de certains sorts. Plus qu'un simple data–disk, The Challenge Games offre véritablement un nouveau défi aux fans de la série et, comme il est toujours possible de jouer à deux par modem interposé ou de "customiser" les mondes, que demande le peuple? (vous ne voulez pas que ce soit gratuit non plus? faut bien qu'ils vivent chez les éditeurs...).

CALOR

EDITEUR : BULLFROG / ELECTRONIC ARTS

SUR AMIGA

STRATEGIE — NOTICE VO : 12

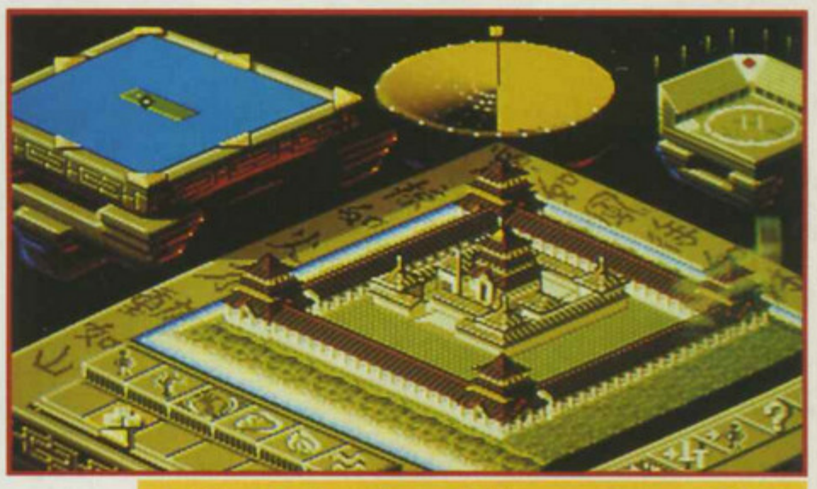
1 MO — 1 DISQUETTE

1 OU 2 JOUEURS — JOYS.+CLAVIER+SOURIS

NECESSITE POPULOUS II + TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS

GRAPHISME	17
BRUITAGE	16
MUSIQUE	16
ANIMATION	17
ERGONOMIE	16
INTERET	17
ORIGINALITÉ	15

68%



L'objectif de The Challenge Game diffère complètement de celui du jeu. Vous devez cette fois–ci sauver un certain pourcentage de votre population pour passer au monde suivant. Malheureusement, d'une part le temps est limité et d'autre part, vous ne disposez que de certains pouvoirs... qui a dit que cela ressemblait à Lemmings?

A la nouvelle Fnac Micro,
on découvre les nouveaux jeux vidéo sur grand écran.

Le vendredi 4 décembre, à l'occasion de l'ouverture de la nouvelle Fnac Micro,
présentation sur grand écran de

CLOUDS OF XEEN

le nouveau jeu de rôles de la saga MIGHT & MAGIC.

Fnac Micro, 71 bd Saint-Germain, Paris 5ème (angle rue St-Jacques).
RER St-Michel, M° Cluny- La Sorbonne. Lundi-Samedi 10h-20h.

fnac

3615 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

Fnac Micro. Le plus grand choix de jeux vidéo.

TEST AMIGA

FIRE F



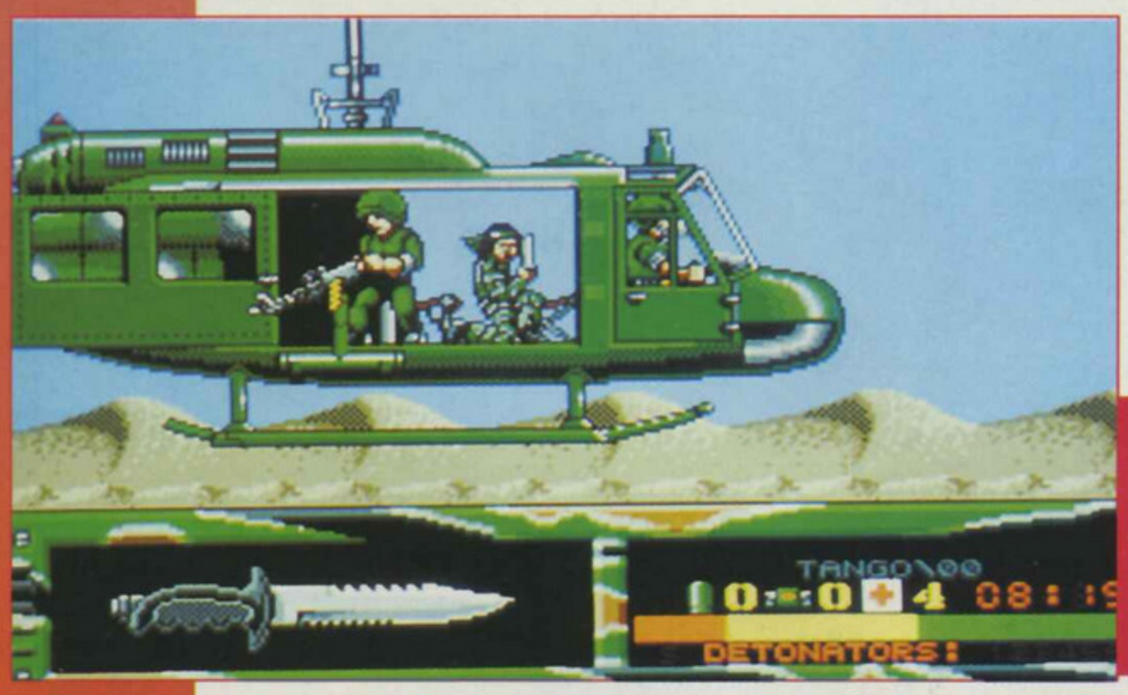
Ne me dites pas que vous n'avez jamais envie de massacrer quelqu'un, comme ça, vite fait, un bon coup de couteau dans l'dos, un coup d'barre à mines dans l'bide ou simplement à coups de flingue. Un voisin qui laisse son clébard aboyer toute la nuit sur le balcon, le fils du concierge qui organise des courses de mobylettes à 3 heures du mat' dans les couloirs de l'immeuble, ou n'importe quel autre évènement qui fasse monter l'adrénaline d'un seul coup, pas de doute ça donne envie de se défouler. Fire Force est, en partie, là pour ça. Vous allez pouvoir laisser sortir vos instincts meurtriers tranquillement, comme ça, sans faire de mal à personne, dans l'intimité de la pièce où vous avez collé votre ordinateur.

Le héros du jeu est une sorte de Rambo officiel que l'on envoie dans des missions quand elles sont particulièrement difficiles. Partir pour éliminer le chef d'une armée rebelle en Amérique du Sud, délivrer des prisonniers de guerre ou simplement ordre de sabotage, 8 missions en différents lieux du globe vous attendent.

Avant de partir vous battre, vous devez équiper notre héros pour qu'il n'aiT pas à se battre à mains nues ou uniquement avec son opinel n°12. Grâce à un écran que vous manipulez à la souris, en quelques clicks, vous acheterez des mitraillettes, des munitions, des grenades et Toute la panoplie nécessaire pour massacrer un maximum de coyotes que quelqu'un de haut placé a décidé de qualifier d'ennemis. Votre seule limite concerne le poids, vous ne pourez donc emporter toutes les armes que l'on vous propose, il faudra faire un choix et celui-ci dépendra de la mission qui vous attend. Si vous partez pour du sabotage, mieux vaut emporter des explosifs.



Hop, en douceur, vas-y que j'te file un coup d'couteau. L'arme la plus amusante du jeu.



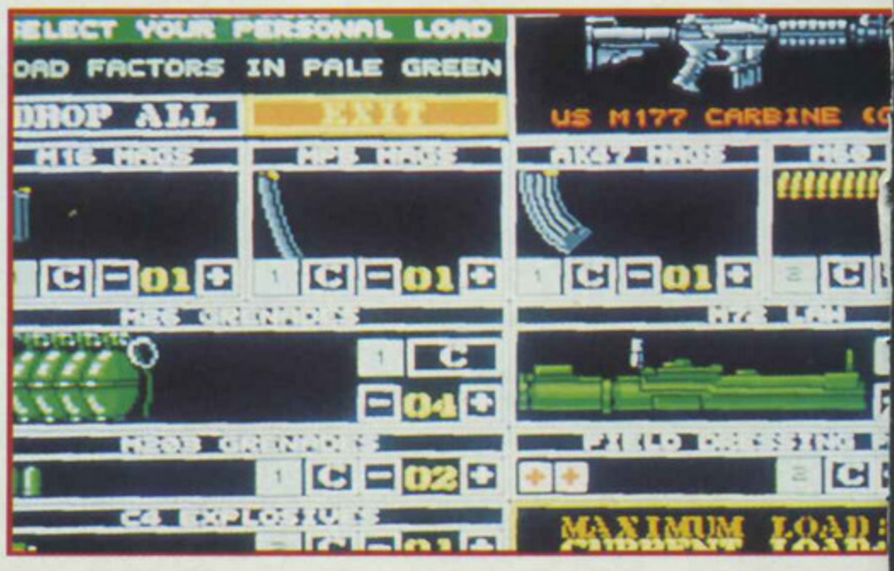
Au début de chaque mission, on vous amène ou on vous lâche sur le terrain. Ici, le joueur arrive avec un hélico qui bouge réellement à l'écran.

UP & DOWN

▲ Les décors sont variés, chaque mission se déroule dans un lieu complètement différent, avec des décors et des ennemis qui changent en fonction.

▼ L'action est un peu trop lente et peu fournie, il n'y a pas beaucoup d'ennemis et ils sont toujours placés aux mêmes endroits et bougent de la même façon.

▼ Vos adversaires sont complètement abrutis, il suffit souvent de se baisser quand ils tirent, de ramper pour les rejoindre et de se relever pour les planter à coups de couteaux.



FORCE

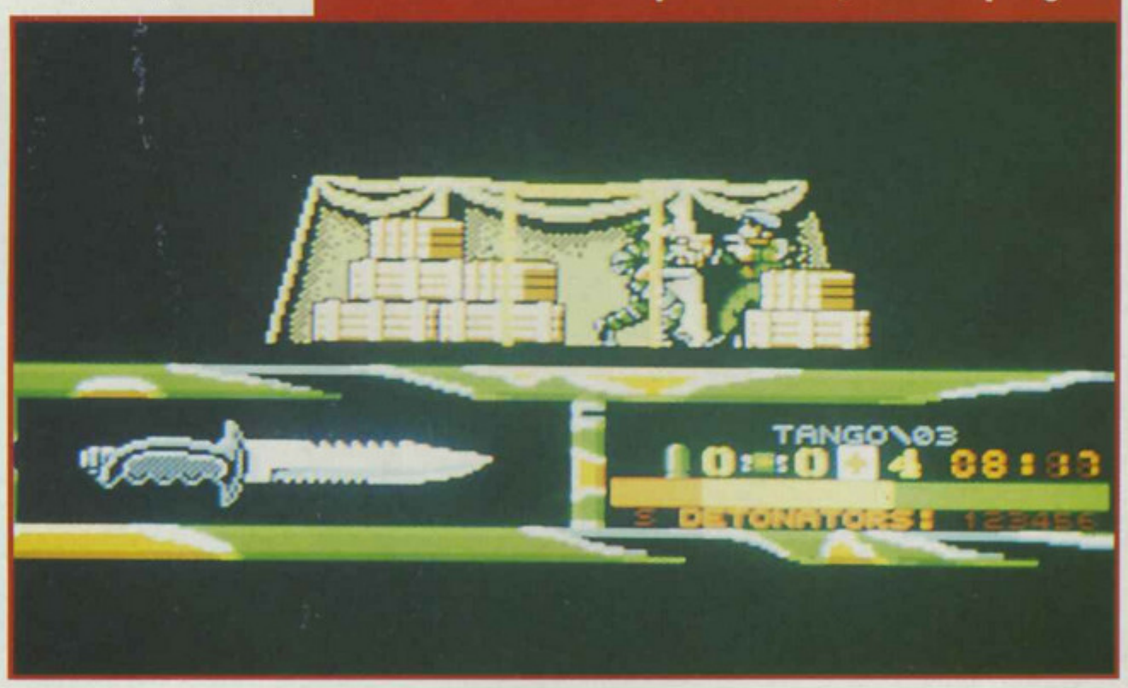


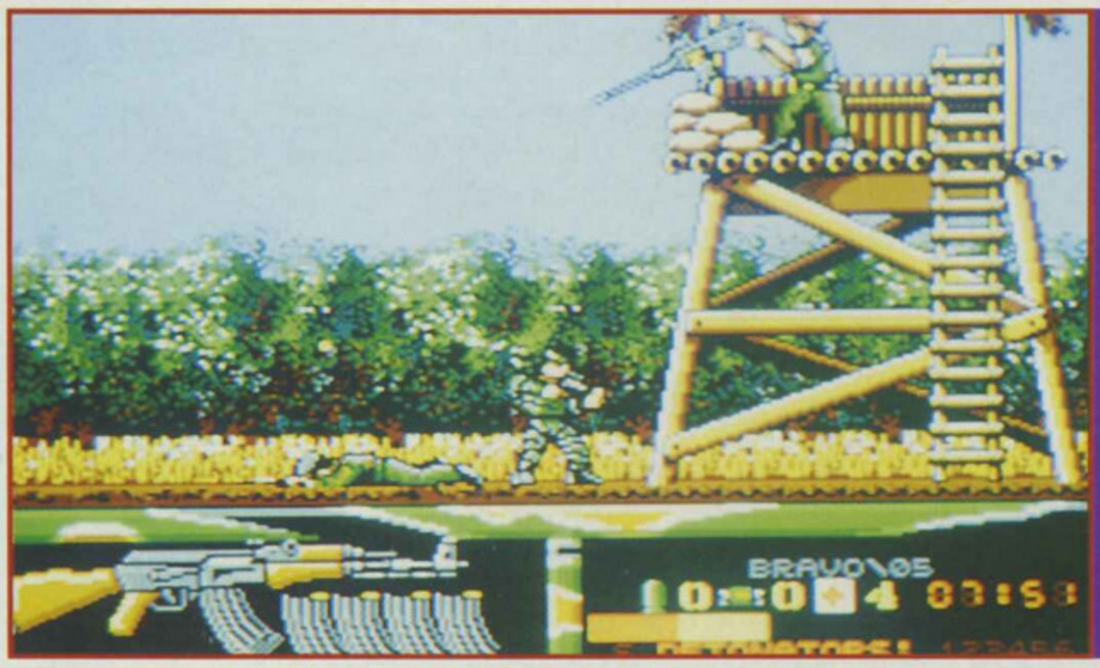


La première mission.

Le jeu, en lui-même, propose un scrolling continue qui se déclenche quand vous arrivez en bord d'écran. Le personnage que vous dirigez peut ramper, sauter, monter ou descendre aux échelles, et même entrer dans des bâtiments. Si vous disposez de plusieurs armes, vous sélectionnez celle qui est active en utilisant les touches de fonction, le bouton du joystick permet de déclencher le tir.
Vos ennemis peuvent être armés d'un «simple» fusil mitrailleur, ou carrément de mitrailleuses lourdes, sur pieds, placées dans des tourelles. L'action n'est qu'une succession de bastons, mais pas trop à la fois, ce n'est pas un beat'em up, les ennemis n'arrivent pas à la file, ils vous attendent en des points précis, toujours identiques d'une partie à l'autre, et se déplacent éventuellement de quelques pas de façon pendulaire. Ces ennemis sont d'ailleurs totalement dénués d'intelligence. Passez à leurs pieds en rampant, mettez-vous derrière eux et ils mettront deux heures à se retourner. Et encore, il n'est même pas sûr qu'ils se retournent. Il ne vous reste plus qu'à les égorger avec votre couteau. De loin la séquence la plus amusante du jeu.
Une fois que vous avez le cadavre d'un ennemi à vos pieds, vous pouvez le fouiller pour lui piquer ses armes et ses munitions, toujours dans la limite du poids maximum que vous pouvez porter, bien sûr.
Fire Force aurait pu être un jeu génial; malheureusement, la maniabilité un peu lourdingue, la relative lenteur du jeu, les incohérences dûes à la débilité de vos ennemis, tout cela gâche un peu le logiciel. Pourtant, les graphismes ne sont pas désagréables et le jeu reste assez amusant quand on ferme les yeux sur ses défauts: toutes les façons de tuer ses ennemis ont vraiment beaucoup de charme. **Seb**

En divers endroits de chaque niveau, vous pouvez entrer dans des bâtiments. Ici, le joueur vient de pénétrer dans l'une des tentes de la première mission. Il pourra trouver des munitions supplémentaires, des trousses de secours qui lui redonneront de l'énergie, ou même des ennemis qui l'attendent, arme au poing





Vos ennemis vous attendent parfois avec de sacrées armes. Celui-ci, du haut de sa tourelle, vous canardait sérieusement il y a quelques secondes encore. Vous allez le surprendre par derrière et l'égorger tranquillement.

EDITEUR : ICE

SUR AMIGA

ARCADE	--
520 KO	2 DISQUETTES
1 JOUEUR	JOYSTICK

GRAPHISME	14
BRUITAGE	13
MUSIQUE	12
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	12
INTERET	15
ORIGINALITÉ	16

68%

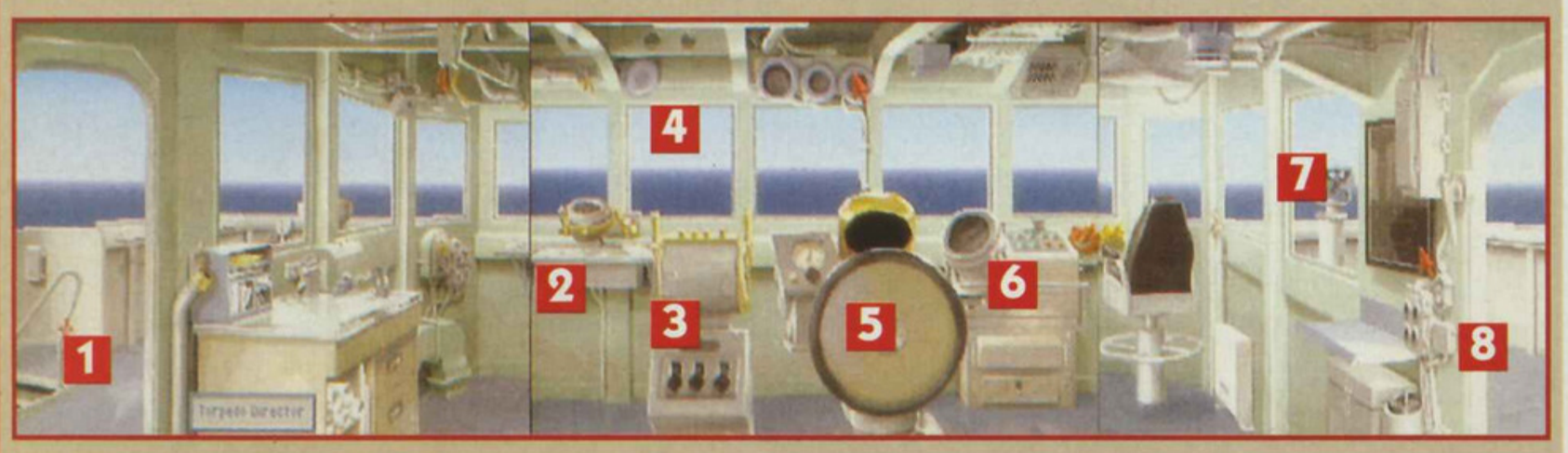
TEST PC

TASK FO

Après l'immense succès remporté par la célèbre série des Silent Service, ses créateurs s'attaquent à la deuxième guere mondiale avec ce soft, premier d'une longue série consacrée à cette guerre, de simulations de batailles navales.

De l'autre côté de la planète, Américains et Japonnais se déchirent. Votre rôle, dirigez les opérations d'un côté ou de l'autre. Pour cela, Task Force 1942 se décompose en trois parties différentes. La première se décompose en une dizaine d'affrontements retraçant les principaux tournants de la guerre. La seconde est plus complexe puisque vous devrez diriger les opérations du début à la fin. Comme dans la première option, vous aurez la possibilité de vous plonger au coeur de la bataille en vous téléportant dans n'importe quel navire. Le dernier choix est, en fait, un mini générateur de scénario. En plaçant un nombre déterminé de bateaux dans chaque camp, le programme vous demandera de lui indiquer le lieu et l'heure des affrontements.

Tous les points stratégiques d'un cuirassé sont simulés. Le commandement d'un navire ou de toute une flotte s'effectue à partir de la carte où sont représentés, point par point, tous les convois en cours ainsi que la plupart des positions ennemies. Si votre choix s'est orienté vers la plus complexe de tous, celle-ci vous offrira des options plus complètes permettant d'influencer sur la formation des convois, sur la stratégie à mener ainsi que de nombreux renseignements sur l'état de l'ensemble de votre flotte. A tout moment de la partie, vous pourrez prendre possession d'un bateau quelconque afin de combattre vous-même ou, au contraire, laisser l'ordinateur le faire à votre place. En effet, lorsqu'un bateau ne reçoit pas d'ordre particulier, il agit intelligemment et dans le sens des évènements. Mais la logique ne s'arrête pas là. Grâce à une stratégie redoutable, la flotte adverse est capable d'évaluer votre taux de réussite et se rendre bien avant l'extermination totale de celle-ci. On est donc très près de la réalité. L'attaque d'un ennemi peut être menée à l'aide des canons, assez peu précis mais très efficaces. En revanche, les torpilles sont radicales mais difficiles d'utilisation.Vous devrez tenir compte de nombreux éléments. Les courants marins, le mouvements des bateaux ne sont pas là pour vous faciliter la vie. Bien entendu, les aléas de la météorologie sont également simulés, tout comme les combats de nuit. Si vous rêvez tous les jours d'être aux commandes de bateaux de guerre, vous serez comblé par le nombre impressionnant d'actions à effectuer. Du côté des vues, diverses et variées, l'option vue d'observation est la plus réussie. Les graphismes sont splen-



1- L'escalier mène à la salle des torpilles. Comme dans Silent Service II, votre calcul devra tenir compte des différents courants maritimes ainsi que du déplacement des navires.

2- Tout navire digne de ce nom doit posséder une carte, sinon il se paume purement et simplement. Elle permet d'avoir une vue d'ensemble sur les évènements et vous aide à prendre les bonnes décisions. Le zoom, fort bien fait, autorise une vue plus détaillée sur les différents points importants.

3-En avant toute, prout de mammouth! La commande de gaz envoie directement les ordres à la salle des machines. Si elle ne fonctionne pas, les rames se trouvent au premier étage, troisième couloir, vingt-cinquième porte à gauche, étagère de gauche dans le placard du fond.

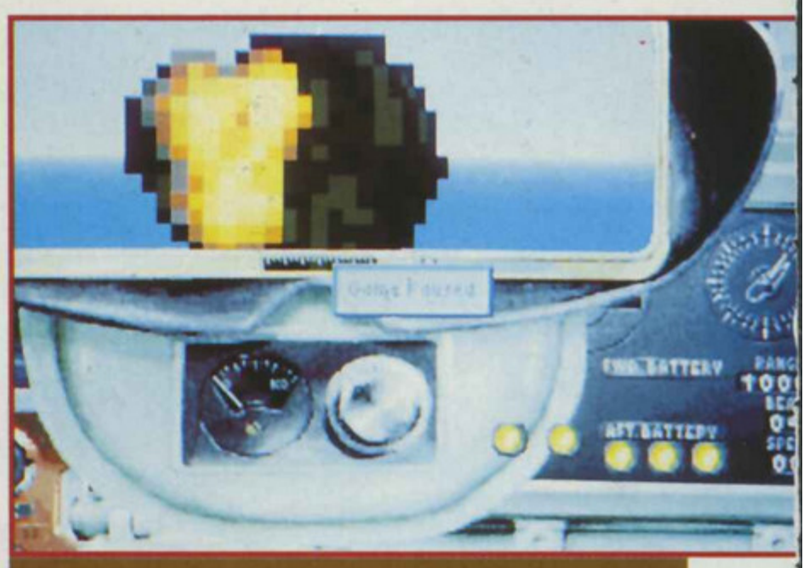
4-La vue extérieure est une véritable merveille. Vous vous baladez au milieu du convoi à l'aide de la souris en rotant dans tous les sens (Beeuuurrrk). Certes, cela donne légèrement le mal de mer, mais c'est tout de même une innovation géniale. Pour les plus sensibles, les cachets de trouvent à côté des rames.

5-La roue de la fortune permet de changer de cap et de gagner un voyage dans le Guadalcanal. Que dire de plus sur une barre qui n'est autre qu'un vulgaire volant?

6-Qui dit bataille, dit dommages. L'état de votre cuirassé vous est communiqué par ces voyants. Les dommages subis seront réparés lentement et seulement quand cela sera possible. Dans le cas contraire, dommage...

7-Chouette, des lunettes! J'espère qu'elles sont rouges et vertes pour voir en relief. Avec un fort grossissement, vous pourrez observer tout ce qui se passe sur les navires de l'adversaire. Je vois Destroy qui passe sa tête par le hublot: "Eh j'm! Qu'est-ce que tu fous avec le bateau autour du cou?" (Bon Ok, elle était très nulle)

8- The Gun Director my friends. Chaque tir doit être commandé à partir de cet endroit. Les tirs en rafales ne sont bien évidemment pas possibles à cause du temps de refroidissement des canons. Mieux vaut ne pas rater sa cible.

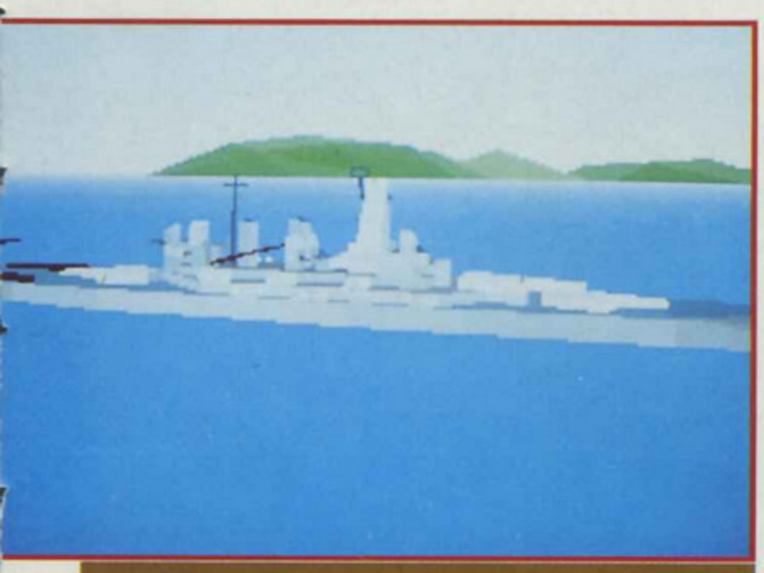


La salle des canons. Après chaque tir, les canons doivent refroidir, immobilisant votre puissance de feu pendant un bon moment. Il ne s'agit pas d'une explosion mais de la flamme dégagée par le feu du canon.

EN REFERENCE

Testé le mois dernier par moi-même (je sais de quoi je parle), Great Naval Battle se situe très exactement sur le sillage de Task Force 1942. Bien plus complexe que ce dernier, Great Naval Battle remporte la palme dans pratiquement tous les domaines. Toutefois, les animations extérieures de TF1942 sont plus attrayantes et surtout plus pratiques d'utilisation. Les graphismes sont également plus réalistes dans le programme de Mircroprose. L'aspect purement simulation (commandement d'un bateau, contrôle de la force aérienne des porte-avions, supervision des campagnes...) est bien plus évolué dans GNB. Pour vous aider dans votre choix, (puisque telle est ma destinée), les accros de simulation parfaite devront acheter Great Naval Battle (c'est un ordre), Task Force étant plus facile mais bien moins complet. C'est vous qui voyez...

RCE 1942



Les vues extérieures sont magnifiques. Chaque mouvement de la souris (ou autre) vous emmène visiter les bateaux voisins du vôtre. Une idée originale bien qu'un peu irréaliste.

dides et varient en fonction du genre du bateau. Les vues en 3D sont détaillées, avec une représentation du sillage. De plus, et malgré leur rareté, les sons sont très réalistes avec quelques digits très sympas. Malheureusement, Task Force 1942 sort légèrement après son principal concurrent et, force est de constater, qu'il est un peu moins bon. Remarquez que la complexité du premier peut en rebuter plus d'un et Task Force leur paraîtra bien plus attrayant. Sachez tout de même que la version testée de TF1942 était une version béta non définitive et quelques améliorations devraient y voir le jour. En résumé, ce soft de Microprose vous propose de longues heures de jeux mais décevra les plus pointilleux d'entre vous...

LORD CASQUE NOIR



La bataille des îles Salomon.

UP & DOWN

▲ Les graphismes sont superbes et les animations de qualité. La présentation en images de synthèse est une pure merveille.

▲ La possibilté de créer sont propre scénario de bataille est intéressant, bien qu'assez limité. Mais sa simplicité d'utilisation le met à la portée de tous.

▼ Les musiques et les bruitages sont assez inexistants malgré quelques digitalisations de qualité.

▼ Débarquant après Great Naval Battle, cette simulation n'est pas d'une grande originalité (poil au nez).

EDITEUR : MICROPROSE

SUR PC

SIMULATION — NOTICE VO

7 MO — 1 MO

1 JOUEUR — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	18
BRUITAGE	14
MUSIQUE	13
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	15
INTERET	15
ORIGINALITÉ	13

74%

■ S.BLASTER
■ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
■ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
■ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

A la nouvelle Fnac Micro, on découvre les nouveaux jeux vidéo sur grand écran.

Le vendredi 18 décembre, à l'occasion de l'ouverture de la nouvelle Fnac Micro, présentation sur grand écran de

NIGEL MANSELL

la nouvelle simulation automobile de GREMLIN.

Un jeu concours l'après-midi vous permettra de prouver vos capacités de pilote.

Fnac Micro, 71 bd Saint-Germain, Paris 5ème (angle rue St-Jacques).
RER St-Michel, M° Cluny- La Sorbonne. Lundi-Samedi 10h-20h.

fnac

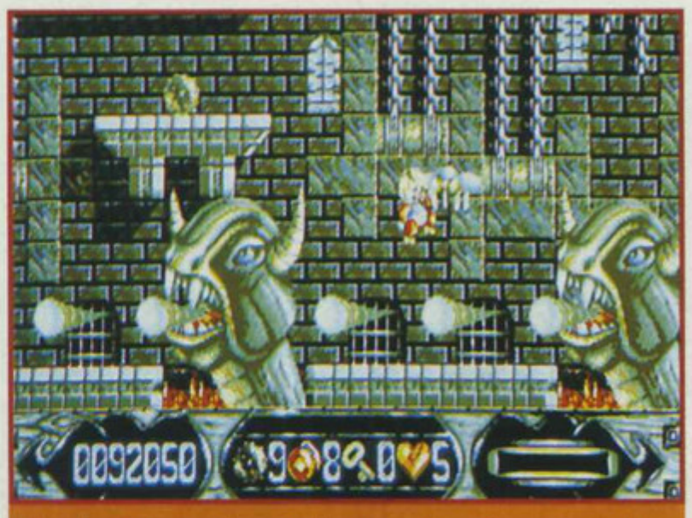
3615 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

Fnac Micro. Le plus grand choix de jeux vidéo.

TEST PC

NICKY BOOM



Ça c'est du sprite, et du gros. Les deux tronches casquées sortent du sol et vous tirent dessus. Tout au long du jeu, vous lutterez contre de très nombreux ennemis différents, certains, comme ceux-là, sont énormes.

Voici la troisième version de Nicky Boom. Après l'Amiga et l'Atari ST, c'est au tour du PC de bondir au rythme des sauts du gamin poseur de bombes. Seulement, sur PC, nous n'avons pas l'habitude des jeux de plates-formes ou même des jeux d'arcades tout simples (plus pour longtemps, remarquez, ce mois-ci déjà, plusieurs jeux de ce type sont testés; signe de l'évolution du public des joueurs PC), pour cette raison, Nicky Boom se fait remarquer. Pas que pour ça, d'ailleurs, la bonne qualité technique du logiciel en fait un logiciel à posséder si l'on veut tâter de la plate-forme ou si l'on veut cogner du monstre. D'un bond habile, faisons un petit tour du côté du scénario. Nicky rend visite à son grand-père qui habite dans la forêt. Il est joyeux, il siffle, sautille sur le chemin et écrase quelques insectes pour la joie que cela lui apporte. Ce n'est qu'une fois entré dans la cabane grand-paternelle que Nicky peut constater que la journée, qui avait si bien commencé, va se terminer avec une bonne dose de malheur. Son grand-père, gardien de la forêt, est allongé sur le sol, malade à en crever. Une sorcière lui a jeté en sort, puis, en repartant, a transformé sur son chemin tous les habitants de la forêt, humains ou animaux, en créatures maléfiques. Nicky ne perd pas une seconde, et armé de que dalle, il fonce en direction du château de la sorcière pour l'éliminer et récupérer la potion qui guérira son grand-père. Au fur et à mesure qu'il avancera, les choses iront de pire en pire, les cieux seront de plus en plus sombres et les ennemis de plus en plus dangereux. Nicky Boom est le jeu de plates-formes par excellence. Archétype du genre, le joueur retrouve tous les ingrédients que l'on a l'habitude de voir sur les consoles, par exemple: un personnage qui se déplace, tire et saute sur des plates-formes; des bonus un peu partout, des échelles, des passages secrets et des monstres de fin de niveau. Tiens, justement, des niveaux il y en a 8, regroupés par groupe de 2, ce qui nous fait 4 décors différents. Chaque niveau est énorme, composé de tonnes d'écrans en hauteur et en largeur. Et c'est là que l'on peut parler du point fort de Nicky Boom: les scrollings. Si vous avez une machine rapide, à partir du 386 33MHz par exemple, les scrollings sont d'une qualité étonnante, atteignant même la fluidité exemplaire. Rare, même très rare sur PC, surtout quand des tonnes de sprites s'agitent en tous sens et que quelques-uns d'entre eux sont de très grande taille. Nicky Boom est tellement rapide que, sur un 486 rapide, il devient difficile à contrôler si l'on ne ralentit pas la machine. Un comble! Tout l'intérêt du jeu de Nicky Boom tourne autour de l'exploration. Le joueur va dans tous les sens et cherche le chemin qui le mènera à la bonne clé, la bonne porte, et enfin, au monstre de fin de niveau. Nicky est armé, il jette des trognons sur ses ennemis, mais il peut aussi ramasser deux types de bombes: celles qui se posent au sol et détruisent les blocs à proximité, et celles qui se jettent en l'air et éliminent tout ce qu'il y a de massacrable à l'écran. Nicky Boom est un bon jeu techniquement parlant, malgré des graphismes qui auraient pu être plus beaux, bon jeu qui devient très bon, au vu de la taille des niveaux et de l'intérêt du jeu; on reste accroché, impossible de lâcher le clavier si l'on n'a pas terminé le jeu. Ce qui est loin d'être une promenade pour mômes.

CHAQUE MARDI 19H30 - 20H
"ViDéO GaMe NeWS"
RTL - JOYSTICK



Certains passages sont vicieux, il faudra regarder partout, tirer partout, au cas où il y aurait un passage secret quelque part. Ici, Nicky s'est frayé un chemin en tirant contre le mur, histoire de faire apparaître une potion cachée.

EDITEUR : MICROIDS
SUR PC

PLATE-FORME | NOTICE VF : 09

500 KO | 1 DISQUETTE

1 JOUEUR | JOY-CLAVIER

- S.BLASTER
- S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32
- SOUND SOURCE
- COVOX
- PRO AUDIO SPECTRUM

EGA
VGA
SVGA

GRAPHISME 14
BRUITAGE --
MUSIQUE --
ANIMATION 16
MANIABILITÉ 16
INTERET 16
ORIGINALITÉ 14

80%

UP & DOWN

▲ Les scrollings sont très réussis. Ils sont même modulaires; si vous n'avez qu'un 286, vous pouvez l'indiquer au programme pour qu'il coupe les scrollings continue et affiche la suite des décors quand vous arrivez en bordure d'écran.

▲ Les niveaux, déjà assez nombreux puisqu'il y en 8, sont, en plus, de très grande taille.

▼ Les animations et l'action ne se synchronisent pas en tenant compte de la rapidité des machines.

▼ Inconvénient, Nicky Boom va presque trop vite et devient difficile à manipuler sur une machine trop rapide.

TEST CDI PHILIPS

MYSTIC MIDWAY

Le CDI continue allègrement sa percée dans le néant. Mystic Midway nous plonge dans l'enfer du shoot'em up de fête foraine en vous proposant de tirer sur tout ce qui bouge, ou plutôt tout ce qui essaye de bouger. Pour vous mettre dans l'ambiance, l'humour insultant du professeur Dearth vous invite à le rejoindre dans ce monde glauque et inintéressant . Votre mission consiste à diriger le bout de votre fusil pour atteindre tant bien que mal (plutôt mal) toutes sortes d'objets sinistres qui défilent sur l'écran. Des tombes faisant office de bouclier tentent de vous empêcher de tirer sur vos cibles, un peu à la manière de Space Invaders, célèbre jeu de Taïto. La présentation du programme, CDI oblige, est à tomber par terre. Le professeur, tout droit sorti d'une bande vidéo, parle et bouge d'une façon irréprochable à la façon d'un acteur de cinéma. C'est si réel que l'on a l'impression qu'il va sortir de l'écran!





Malheureusement, le reste n'est pas du tout à la hauteur et malgré des graphismes fort sympathiques, le jeu est sans grand intérêt. Certes, il amusera la famille (puisque tel est le but de cette machine) pendant quelque temps, mais le faible nombre de niveaux, leur monotonie, ainsi que l'impossibilité totale de sauvegarder ne retiendra pas l'attention du joueur plus d'une journée. Un nouveau concept tel que le CDI à usage grand public et familial ne doit pas profiter de la crédulité des gens méconnaissant le milieu des consoles ou des ordinateurs en les prenant pour des vaches à lait. Espérons donc que les prochains jeux ne sentiront pas autant l'arnaque que ce Mystic Midway.

Lord Casque Noir

EDITEUR : PHILIPS

SUR CDI

ARCADE — NOTICE VF : NON — 1 JOUEUR — JOYSTICK

GRAPHISME	16
BRUITAGE	10
MUSIQUE	15
ANIMATION	04
MANIABILITÉ	10
INTERET	05
ORIGINALITÉ	06

42%

NEO COM SIMULATION

TEL : (1) 49-59-88-89 FAX : (1) 49-59-86-45

- OUVERT du LUNDI au VENDREDI de 10H00 à 19H00 -

GAMME THRUSTMASTER

(COMPATIBLE PC 386-486)



Flight Control System (MANCHE A BALAI) **700 FF**



Flight Control System PRO (MANCHE A BALAI) **1190 FF**



Weapons Control System (MANETTE DES GAZ) **790 FF**

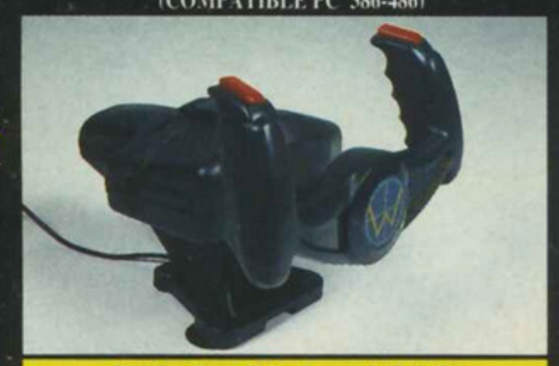


Rudder Control System (PALONNIER) **1190 FF**

WINNER

(COMPATIBLE PC 386-486)

PROMO 390 FF



Flight Yoke 2000

CES PRIX S'ENTENDENT TTC ET PORT COMPRIS

VOUS POUVEZ CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET SUR LE 3615 **DP**

OU ADRESSER VOTRE DEMANDE AVEC 5 FRS EN TIMBRE A :

LA BOUTIQUE NEOCOM - 71 Bld de Brandebourg - 94200 IVRY/SEINE

Désignation	Qté	Prix Unit.	Montant
		TOTAL TTC	

Offre valable jusqu'au 30/11/92 dans la limite des stocks disponibles

NOM: ..... PRENOM:.....

ADRESSE: .....

VILLE: ..... COD. POST.:.....

Règlement: ☐ Chèque ☐ Carte Bancaire ☐ Mandat (Chèque libellé à l'ordre de NEOCOM) N°: ..... Date Expiration: .....

Date: **Signature:**

TEST PC

REACH FOR THE SKIES

La deuxième guerre mondiale fait rage et l'Allemagne ayant vaincu la France décide d'envahir la Grande-Bretagne. Ayant totalement sous-estimé la grande force de la flotte britannique ainsi que la qualité des pilotes de la Royal Air Force, Hitler se heurte à un barrage qu'il ne pourra franchir que très peu de fois.

Reach for the skies vous renvoie une cinquantaine d'années en arrière en vous invitant à revivre ces fameuses batailles qui se déroulaient au-dessus de la Manche. Dans un premier temps, vous devrez choisir votre camp. La Royal Air Force vous propose de piloter deux sortes d'aéronefs, tous deux chasseurs, évoluant par patrouille de quatre. A l'opposé, la Luftwaffe vous met aux commandes de cinq appareils différents comprenant chasseurs et bombardiers avec des formations plus importantes de huit appareils. Vient ensuite le choix du rôle que vous désirez jouer dans la bataille. Avant toute chose, il paraît prudent de s'entraîner afin de s'habituer au pilotage des divers avions ainsi qu'aux nombreuses touches du clavier. Si vous désirez simplement effectuer quelques prouesses aériennes et détruire le plus d'ennemis possible, votre choix s'orientera sur le job de pilote. Vous agirez alors sur ordre du contrôleur (l'ordinateur) mais à partir de n'importe quel appareil de la formation (à condition qu'il ne se trouve pas à plusieurs kilomètres). Si au contraire, vous estimez pouvoir tout diriger à partir d'une carte sans toutefois perdre la possibilité de piloter n'importe quoi, alors vous serez Contrôleur. Cette deuxième option est de loin la plus intéressante. Elle retrace les quatre grandes phases de la bataille : l'attaque des convois maritimes alliés, la destruction des radars britanniques, le bombardement des bases aéronautiques et enfin le bombardement de la capitale britannique. A partir d'une carte, vous cliquez sur des points représentant vos bases, les missions en cours, les usines ainsi que les positions de l'adversaire. Plusieurs choix vous sont alors proposés. Vous indiquez aux bases d'attaquer tel ou tel point, vous formez des escadrons... Votre flotte aérienne n'étant pas illimitée, quatre usines se chargent de fabriquer de nouveaux appareils à raison de quatre par jour (un par usine). Chaque base est alimentée par chaque usine mais un avion endommagé n'est pas forcément à foutre à la casse. Il peut être réparé dans l'une de vos bases bien que cela prenne quelques heures. En revanche, une usine bombardée ne pourra plus produire de zings pendant plus d'une semaine (rassurez-vous, les jours ne sont pas très longs dans le jeu). Si vous aviez choisi auparavant de combattre pour l'Allemagne, vos missions consistent à bombarder tous les points de la carte représentant, par opposition, les endroits stratégiques britanniques. Mais l'une comme l'autre des nations ne se laisseront pas faire aussi facilement et vos décisions ne seront pas toujours faciles.



Après avoir indiqué votre nom, le programme vous invite à choisir votre rôle. Le training sert, à s'entraîner, l'option pilote vous place sous les ordres du contrôleur et enfin, vous serez tout à la fois si vous décidez de choisir Contrôleur



De l'intérieur de votre Spitfire, vous prenez en chasse un avion de la Luftwaffe. Beaucoup plus lents que votre appareil, les JU87 sont en revanche beaucoup mieux armés que vous.

Les vues extérieures sont de toute beauté. Il est parfaitement possible de changer l'angle de la caméra ainsi que de zoomer.





UP & DOWN

- ▲ Votre avion est super bien déssiné et sa structure reflète les rayons du soleil.
- ▲ On peut choisir de contrôler toutes les attaques tout en pouvant piloter certains appareils.
- ▼ Votre aéronef n'est pas super maniable.
- ▼ Les déplacements s'effectuent par à coups

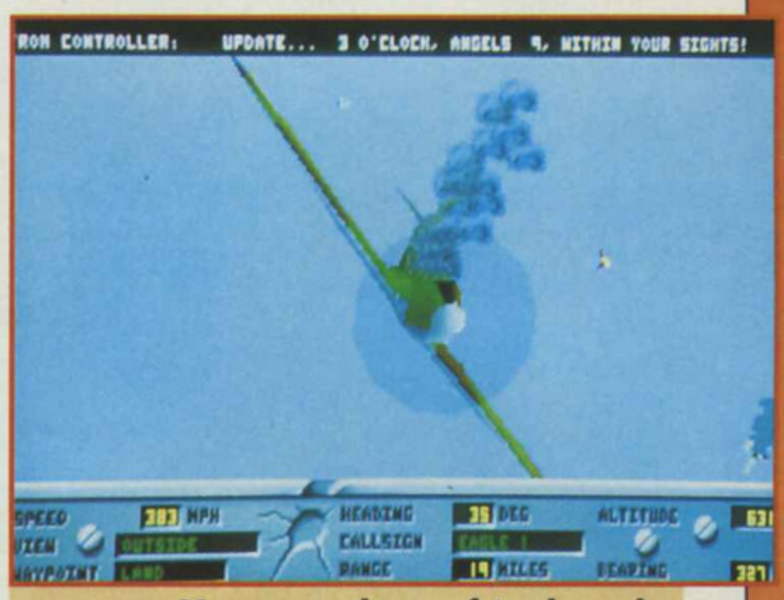
nouvelle notation: 30% **Nul** • 40% **Mauvais** • 50% **Moyen** • **260** 60% **Pas mal** • 70% **Bon** • 80 % **Très bon** • 90% **Exceptionnel**

R THE SKIES

A tout moment, vous avez la possibilité de prendre le contrôle de plusieurs appareils volant en patrouille. Les appareils anglais (Spitfire et Hurricane) sont assez maniables et bien armés. Au contraire, les bombardiers allemands vous invitent à prendre place dans l'une de leurs tourelles et de tirer sur tout ce qui vole. Ils peuvent également larguer des bombes.En revanche, ils sont plus lourds et par conséquence ont plus d'inertie. Toutes les vues classiques sont disponibles sans aucune innovation particulière (zoom, rotations...) . La seule vraie nouveauté vient du pilote automatique qui n'hésite pas à faire des tonneaux et des loopings pour revenir dans le droit chemin. C'est assez marrant. Les appareils sont merveilleusement bien dessinés avec un effet d'ombrage et de reflet.
Malheureusement, la maniabilité n'est pas excellente et le PA s'en sort largement mieux que vous. Bien que l'animation soit fluide, les mouvements de votre appareil sont trop lents et il en résulte une difficulté (surtout au clavier) accrue lors des combats. Les instruments et l'armement des appareils sont tout ce qu'il y a de plus classique : altimètre, tachymètre, indicateur de vitesse verticale.... Chaque scène de combat peut être filmée ou photographiée pour être visionnée par la suite.



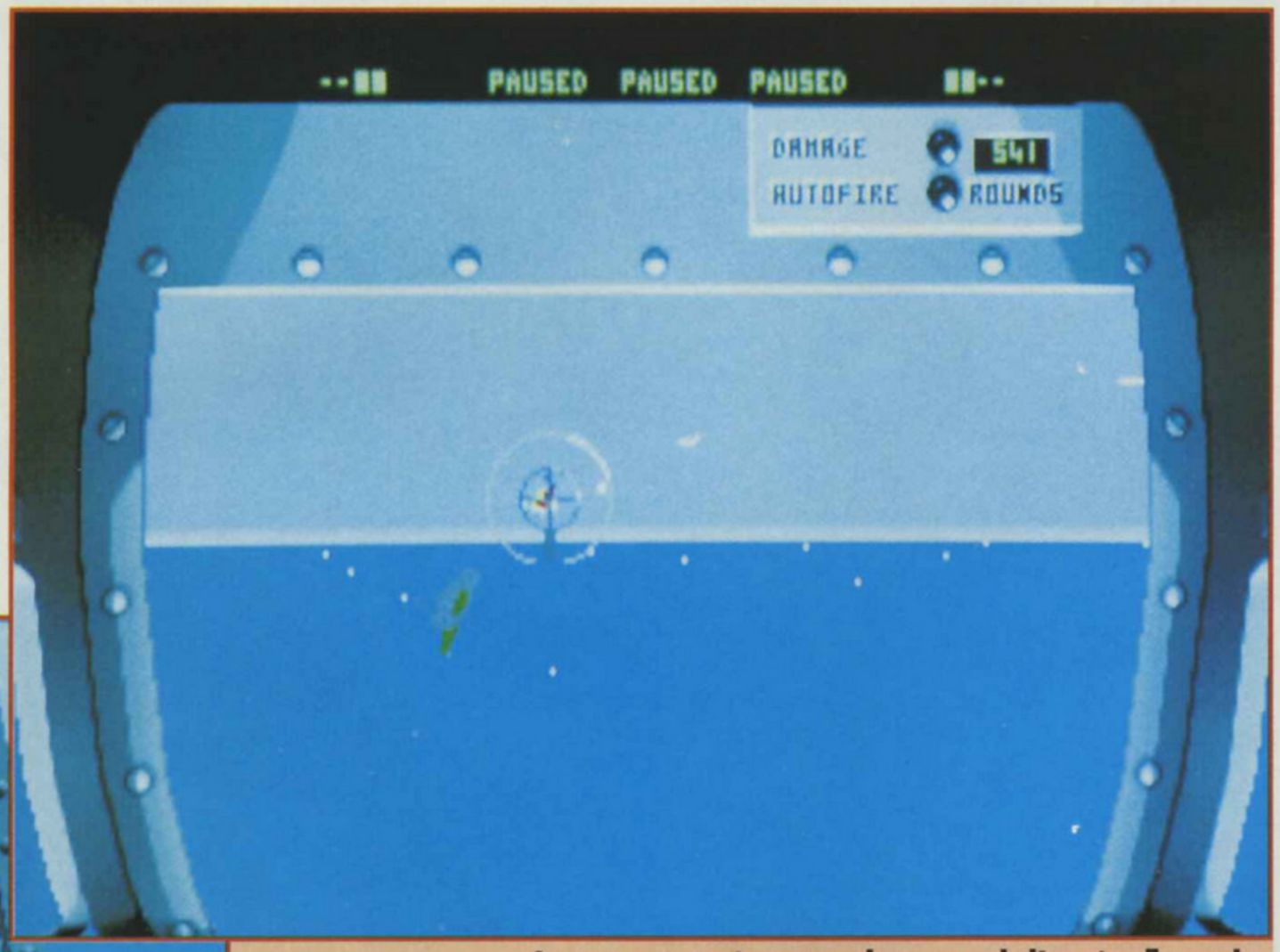
Un des nombreux types de bombardiers allemands. Quand vous ne pilotez pas, vous êtes souvent très occupé dans les tourelles



Vous venez de vous faire descendre en flamme. Lorsque c'est le cas, vous apercevez votre avion comme ceci puis ensuite de l'intérieur du cokpit. Le sol tourne dans tous les sens à une vitesse incroyable. Cela ne vous laisse que peu de temps pour sauter en parachute

Mais ce soft réunissant de façon brillante stratégie et action avec une exactitude historique remarquable et une grande diversité des appareils mettant en scène toutes les fonctions de leur équipage reste tout de même un très bon soft. Les amoureux de stratégie/action seront comblés. Quant aux amateurs de simulateurs de vol, il pourront trouver mieux...

Lord casque noir



Lorsque vous agissez pour le compte de l'armée allemande, vous devez la plupart du temps bombarder les positions alliées ainsi que la flotte britannique. Les bombardiers de la Luftwaffe sont équipés de tourelles.



La DCA est également de la partie. Le contrôleur vous tient en permanence au courant de l'évolution de l'ennemi et vous signale à tout moment sa position. Le pilote automatique se chargera de vous envoyer vers eux

EDITEUR : VIRGIN

SUR PC

SIMULATION | NOTICE VO

640 KO | 8 MO

1 JOUEUR | JOY-SOURIS-CLAVIER

- S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- AD LIB
- ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■ VGA ■ SVGA ❑

GRAPHISME	16
BRUITAGE	18
MUSIQUE	16
ANIMATION	17
MANIABILITÉ	14
INTERET	18
ORIGINALITÉ	12

77%

TEST CDI PHILIPS

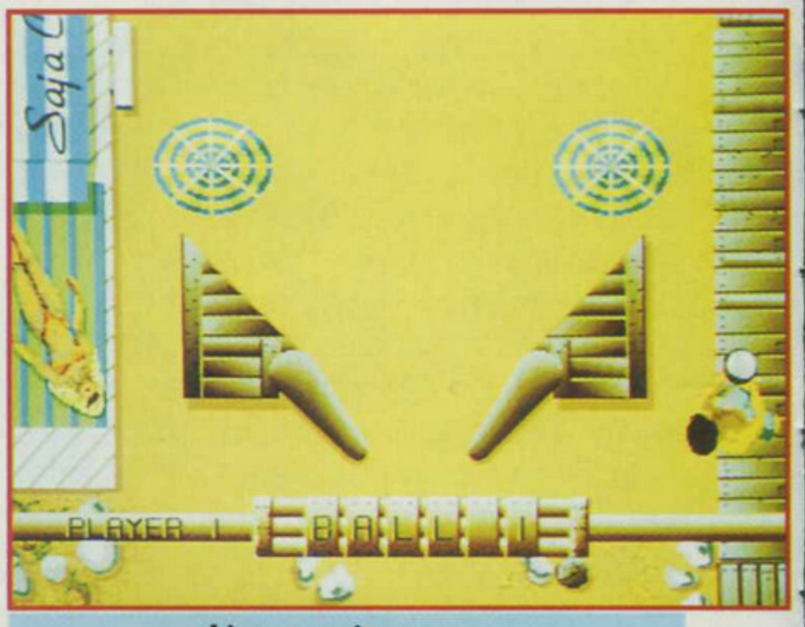
PINBALL



L'écran permettant de choisir le type de flipper est particulièrement beau. Il suffit de cliquer sur l'un des quatre engins et la partie commence.

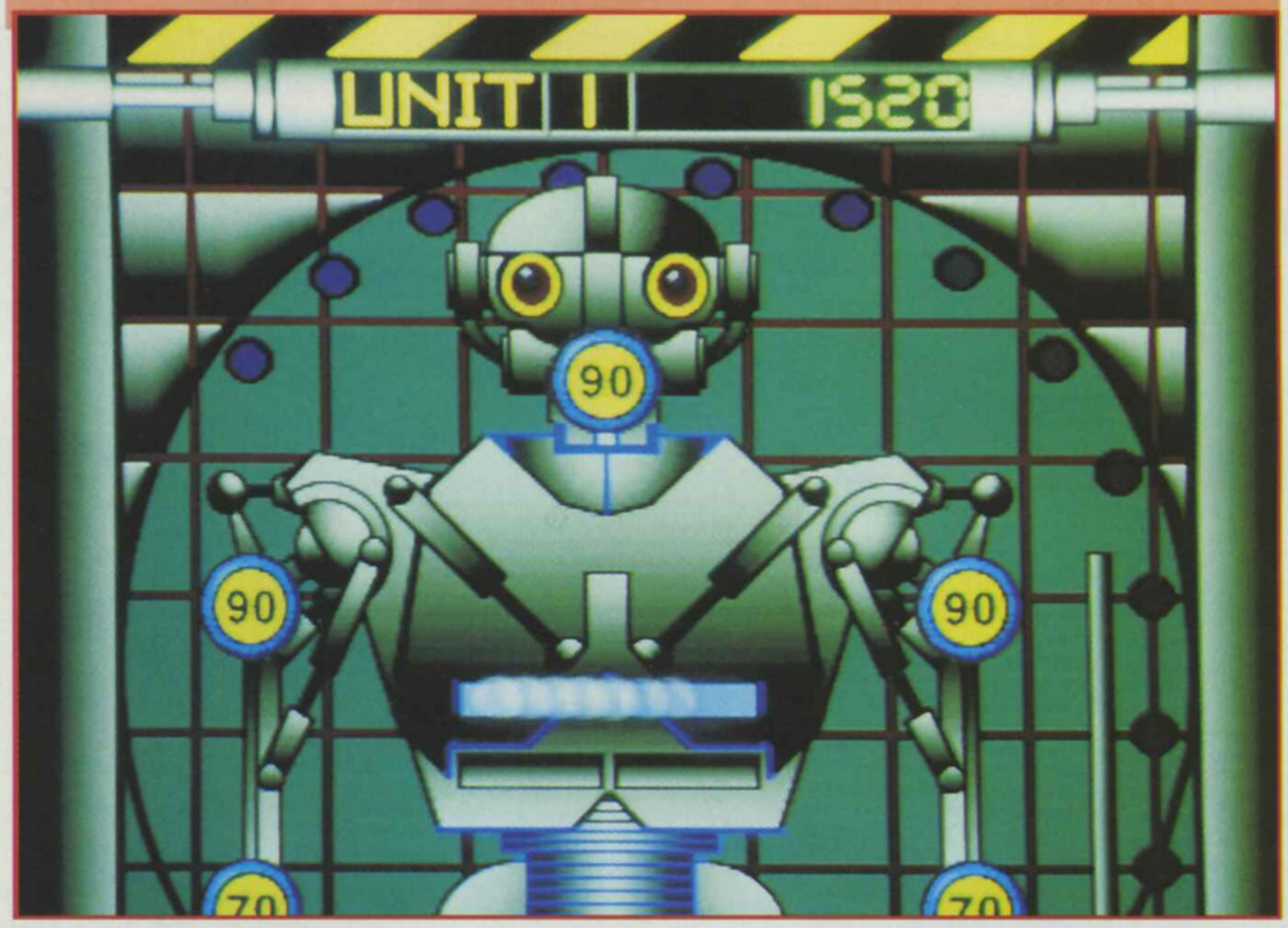
Timidement, les éditeurs commencent à sortir de nouveaux produits sur CDI. Hélas, si la machine est révolutionnaire, les logiciels sont, pour l'instant, absolument sans invention. Alors qu'il faudrait trouver un nouveau concept pour ce type de machine, les éditeurs proposent des produits inspirés des jeux micros; des pires. De plus, alors que la machine pourrait sans problème gérer des jeux d'aventure ou de rôles, on assiste à un déferlement de jeux d'action totalement déplacés dans l'environnement CD. Autre problème, la manette à infrarouge est redoutablement peu pratique et, en attendant la sortie d'une manette de jeu pour cette machine, il faudra serrer les dents. Cela dit, ce flipper n'est pas le pire jeu sur CDI. En dépit d'un manque d'originalité, le jeu est relativement agréable. En début de partie, on peut choisir le type de machine sur laquelle on souhaite jouer. Au menu, 4 flipper: Cyber, qui reprend l'imagerie des robots; Dog Fight, qui séduira les amoureux de l'aviation; Spring Break, assez amusant avec son décor de plage et ses petites pin up en maillots de bain et enfin, Meltdown, proposant un environnement inspiré du nucléaire. Les flipper, qui utilisent le principe du scrolling vertical pour suivre les déplacements de la balle, sont trop rapides. On eût préféré une vitesse plus raisonnable et des décors plus fouillés. Ici, en effet, c'est le désert. La seule bonne surprise concerne le son; là, c'est du grand art. Lors du choix, chaque machine dispose de sa musique et, pendant la partie, les bruitages, en rapport avec le thème choisi, renforcent l'ambiance qui en a bien besoin. Bref, voilà de quoi patienter, sans plus, en attendant mieux.

MOULINEX



**Là, ça se gâte un peu.
Les écrans, de type micro, sont tout ce qu'il y a de plus simplet.**

Au fur et à mesure que la balle se déplace, l'écran scrolle. Il scrolle même extrêmement vite. Il faut dire que le peu de décor ne risque pas de ralentir l'ensemble...



EDITEUR :CAPITOL DISK INTERACTIVE

SUR CDI

ARCADE | NOTICE VO : 0 | 6 JOUEURS | 1 DISC

GRAPHISME	12
BRUITAGE	16
MUSIQUE	14
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	13
INTERET	13
ORIGINALITÉ	0

65%

UP & DOWN

- ▲ Le menu de départ est superbe.
- ▲ Les sons des différents
- ▲ flippers sont exceptionnels.
- ▲ A chaque machine correspond une musique de présentation.
- ▲ On peut jouer jusqu'à six.
- ▼ Le décor des plateaux est d'une pauvreté rare.
- ▼ Le scroll est trop rapide.
- ▼ Il n'est pas possible de régler la vitesse.

· The Bitmap Brothers ·

THE CHAOS ENGINE



· A TOI DE JOUER ·

Disponible sur 1 Meg Amiga, Atari ST et PC. · 1 ou / et 2 joueurs.

C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS. © 1992 The Bitmap Brothers. Published by Renegade.
Tel: 071 702 3643 · Fax: 071 480 5690

BITMAP BROTHERS

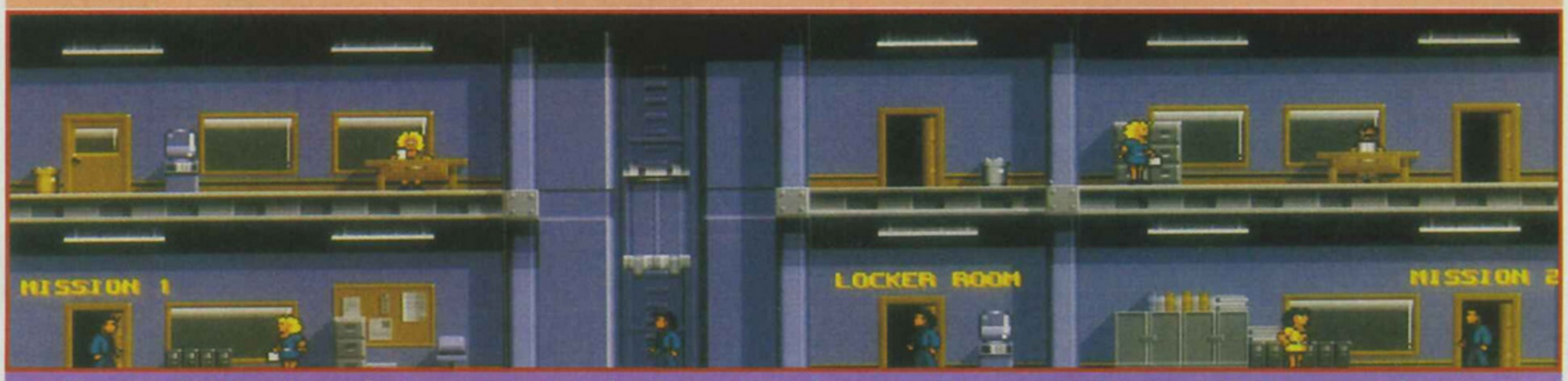
TEST AMIGA

L'ARMI

Mission n°4 : Cette mission est top secret et vous ne pourrez y avoir accès que lorsque vous aurez accompli toutes les autres ▼

Computer room : L'accès à l'ordinateur sert à rentrer le code d'une ancienne partie pour la reprendre là où vous vous étiez arrêté. ▼

Mission n°3 : Leo Getz est retenu en otage à l'intérieur d'une vieille usine. Votre objectif est de le localiser pour, bien évidemment, le libérer. Bonne chance. ▼



▲ Mission n°1 : Vous devrez lutter contre la pègre. Un bateau contenant de l'argent blanchi doit quitter le port. Les gangsters agissant sous couverture diplomatique se croient à l'abri de tout soupçon. A vous de retrouver l'argent.

▲ Locker Room : C'est dans cette pièce que vous choisissez votre personnage. Riggs est plus costaud alors que Murtaugh est un as du pistolet.

▲ Mission n°2 : Un groupe de terroristes fanatiques accède aux égoûts de la ville et y placent des bombes à proximité des rames de métro. Le maire se voit contraint de verser une rançon s'il ne veut pas voir ses sous-sols exploser. Riggs et Murtaugh doivent localiser les charges et les désamorcer.

Tout va mal pour deux flics casse-cou. Appeler sur les lieux d'une alerte à la bombe; Riggs, la coqueluche de ces dames, décide de désamorcer la bombe avant l'arrivée de l'équipe de déminage (quel frimeur ce Mel Gibson). Bien évidemment, le beau mâle pas très malin, fait tout péter en coupant les mauvais fils (quel con ce Mel Gibson). Leur chef, furieux, décide de les rétrograder en les affectant à une tâche bien peu valorisante: la circulation routière (bien fait pour lui.) La fierté de nos deux compères étant directement touchée, ils n'ont pas dit leur dernier mot. Par un malheureux hasard (c'est cela, oui), ils découvrent que certains membres de la police se livrent à un énorme traffic d'armes. Bien décidés à en savoir davantage, ils décident d'approfondir leur investigation malgré le désaccord de leur chef bienaimé. Mais si le célèbre couple de flics parvient à mener à bien sa mission, il devrait retrouver sa place au sein de l'équipe.

Votre rôle consiste donc à diriger l'un de ces deux fameux personnage au travers de quatre missions. Les trois premières peuvent être accomplies dans n'importe quel ordre, la quatrième n'étant accessible qu'après avoir terminé les trois autres. Dans la première d'entre elles, vous serez chargé de récupérer l'argent de la drogue dissimulé sur un paquebot diplomatique. En fonction des différentes missions, il s'agira de choisir le personnage le plus adapté. Riggs (Mel Gibson) est le plus balaise des deux mais également le moins bon tireur. Murtaugh (Danny Glover) dégaine plus vite que son ombre mais se déplace plus lentement. Dans le second stage, vous devrez sauver la ville de dangereux terroristes armés jusqu'aux molaires et prêts à tout pour un rançon merdique (genre dix mille milliards de Dollars, une bagatelle quoi). La plus difficile reste tout de même la troisième mission où, seul un fin tireur comme Murtaugh, parviendra à délivrer Leo Getz. Au début du jeu, vous vous trouvez dans le commissariat où se trimbalent de super petites minettes avec des jupes très très courtes. Mais vous êtes bien trop occupé pour vous pencher sur leur cas et foncez de pièce en pièce pour trouver votre bon-

Riggs fait une petite excursion dans les égoûts. Cette mission est l'une des plus difficiles qui lui ait jamais été confiée, mais ce n'est pas un PD et il va y arriver ! Vas-y Riggs, nique les tous.



UP & DOWN

▲ Les graphismes sont très sympathiques et rappellent étrangement les jeux de ce type tournant sur console

▲ Les musiques sont géniales et c'est un véritable plaisir de jouer avec un tel accompagnement

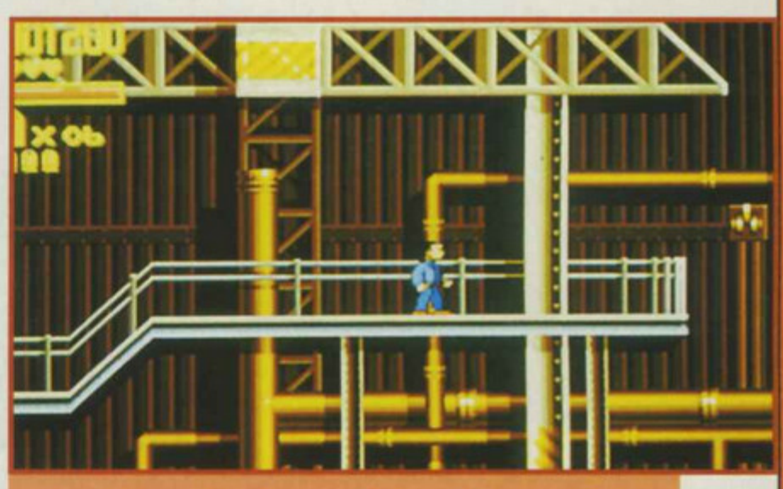
▲ Il est possible de sauver sa partie à l'aide d'un code

▼ La difficulté trop élevée rend le joueur nerveux et dangereux. Faites gaffe!

▼ On ne peut pas jouer à deux simultanément. C'est super dommmage.

E FATALE

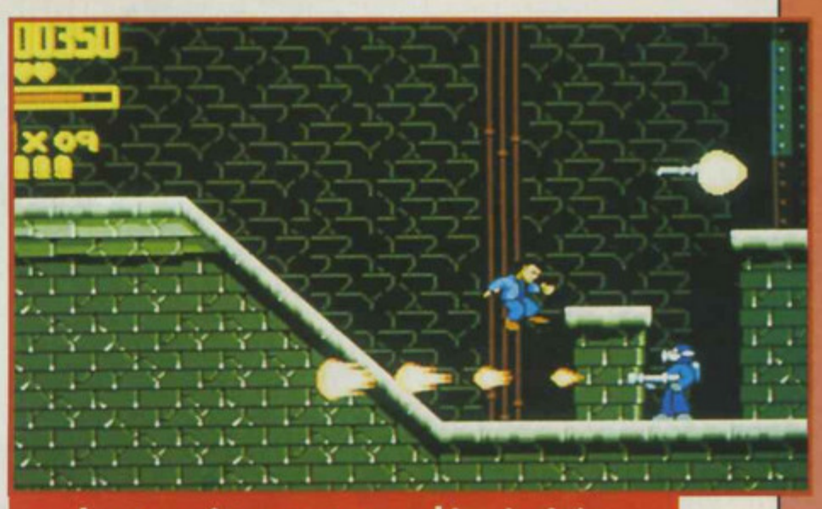




Certains mécanismes doivent être activés à l'aide de manettes et de boutons habilement dissimulés. Fouillez avec acharnement tous les recoins des lieux que vous traversez afin de les dénicher.

heur. Chaque porte permet d'accéder à diverses options, telles que les différentes missions, la Locker Room (qui vous permet d'intervertir les deux personnages) et la salle des ordinateurs pour entrer un code d'accès. Une porte close empêche l'accès à la quatrième mission. Bien qu'il s'agisse de deux super flics, vous n'êtes pas un surhomme et vous décidez de vous attaquer au premier stage. En premier lieu, la musique déménage sec. Les scrollings sont très souples et les graphismes agréables. Dans une telle ambiance, il est évident que vous devez y arriver sans problème. Mais vous vous rendez bien vite compte que la tâche ne va être si simple. En effet, vos munitions ne sont pas infinies, contrairement aux agresseurs. Ils déboulent de tous les côtés ces enfoirés et vos chargeurs s'épuisent à vue d'oeil. Une seule solution, later toutes ces ordures à coups de tatanes dans la gueule. Ce n'est pas simple mais c'est encore la meilleure solution. Autant vous dire que Riggs s'en donne à coeur joie. Une difficulté ne venant jamais seule, une multitude d'objets ont été éparpillés sur l'ensemble du niveau, déclenchant l'ouverture de certaines portes, ou la mise en fonction de divers mécanismes tels qu'ascenseurs... Calme et vigilance sont de rigueur si vous ne voulez pas défoncer votre Amiga au bout d'une demi-heure. Pour vous aider, il est également possible, et fort recommandé, de ramasser tous les bonus (vies supplémentaires, armes, munitions...) pour espérer sortir vivant de cet enfer. Ce n'est franchement pas facile mais pas impossible (j'en voyais certains d'entre vous en train de flipper comme des vieux chiens du Bronx). La maniabilité est bonne et l'animation très correcte. Malgré un graphisme agréable rappelant ce qui se fait sur console, L'Arme Fatale risque de rendre plus d'un accro de jeu de plates-formes heureux. Mais attention, les novices de ce genre de soft risquent de se heurter à une difficulté accrue et de lancer leur bécane dans un mur. Alors, ne faites pas comme Mel Gibson, réfléchissez...

LORD CASQUE NOIR



Les terroristes sont super bien équipés. Du simple pétard au lance-flammes de la mort, nos deux super flics vont devoir être vigilants et dégainer à tour de bras, bien qu'il soit plus raisonnable d'économiser les bastos.

EDITEUR : OCEAN

SUR AMIGA

ACTION

NOTICE VO

1 MEGA

1 DISQUETTE

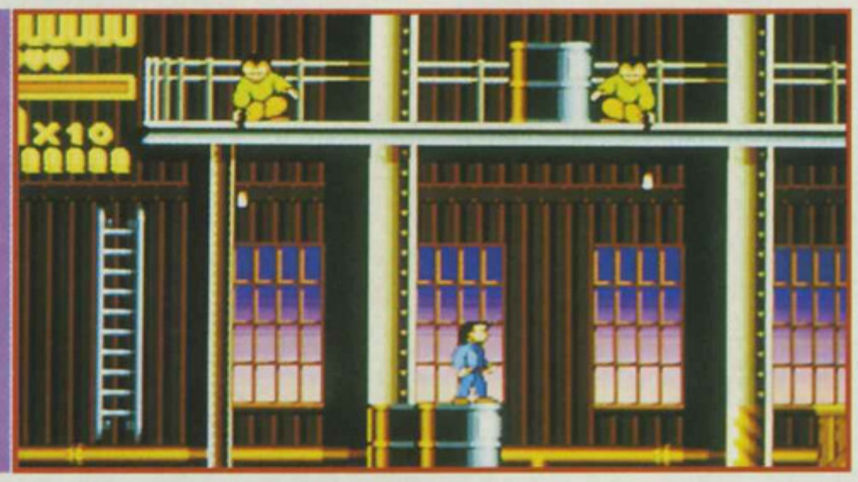
1 JOUEUR

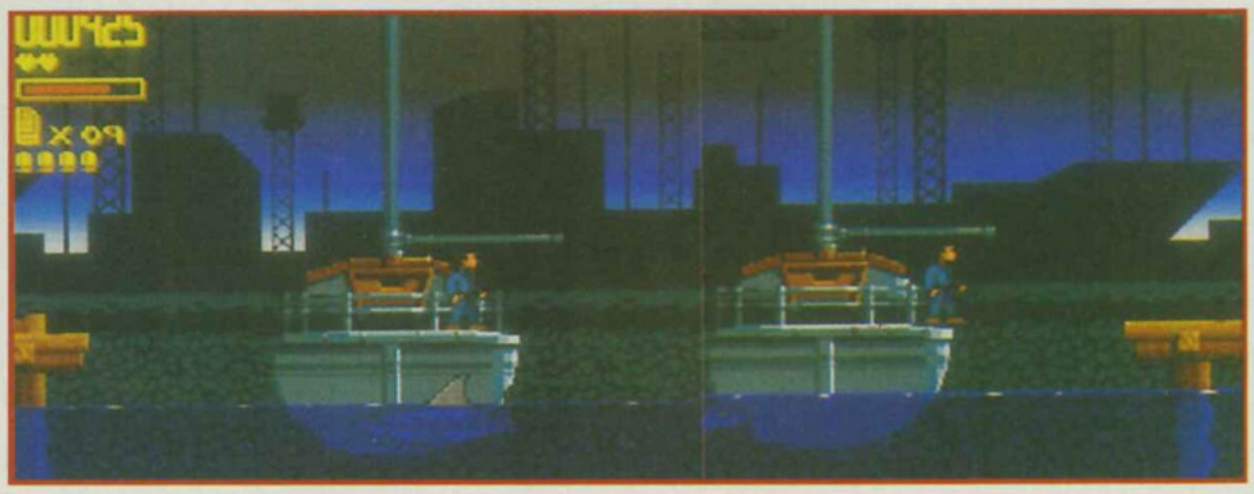
JOYSTICK-CLAVIER

GRAPHISME 15
BRUITAGE 16
MUSIQUE 19
ANIMATION 18
MANIABILITÉ 16
INTERET 17
ORIGINALITÉ 14

76%

La troisième mission n'est pas la plus facile mais c'est la plus intéressante. Choisissez, de préférence, Murtaugh qui excelle dans le domaine du tir. Vous en aurez bien besoin. Et oui, mesdames, il n'y en a pas que pour le beau Mel Gibson.





TEST PC

WORLD C





Dans le monde Sous-Marin, un effet video décale toutes les lignes de l'écran. On se croirait vraiment au fond de l'océan.

MEGASTAR joystick

Le nom de la compagnie Flair n'est pas sur toutes les langues à tout bout de champ, mais si l'on s'amuse à regarder ce qu'ils ont développé dans le passé, on s'aperçoit vite que les programmeurs de Flair sont impliqués dans bon nombre de titres excellents. Elvira, par exemple, le jeu d'arcade et le jeu d'aventure, a été écrit par Flair. Leurs nouveaux jeux poussent plus loin les frontières du jeu d'arcade sur PC, et Trolls a particulièrement été soigné au niveau des couleurs et des animations.

Le jeu se charge et vous voilà balancé dans l'introduction entièrement graphique, où l'on peut admirer notre ami Troll se réveiller à minuit, prêt à partir à l'aventure. Les programmeurs responsables de la version PC de World of Trolls, étaient en contact avec des équipes de programmation des plus efficaces sur cette bécane. Résultat: on sent l'ombre des graphismes Bitmap Bros avec un travail original venant des gens de Flair.

Basé sur les personnages Trolls que l'on peut maintenant trouver dans les magasins de jouets, World of Trolls offre beaucoup de surprises et d'amusement tout au long des niveaux comme Candy Land, Fairytale Land, Cartoon Land, Fairground Land, Never Never Land, etc... Le joueur choisit son point de départ parmi plusieurs levels accessibles dès le début.

Contrairement à bon nombre de jeux de ce type, World of Trolls n'oblige pas le joueur à finir tel niveau pour accéder à tel autre, mais laisse une certaine liberté d'action.

Les mouvements de Troll, le personnage principal, comprennent plus de 100 étapes d'animation différentes; il peut courir, sauter, déraper, le tout de façon humoristique et très dessin-animé. En progressant dans le jeu, le Troll gagnera différents outils qui l'aideront à passer certaines difficultés. Par exemple, notre héros pourra utiliser un Yo-Yo pour s'accrocher partout et monter-descendre, passer par dessus des trous ou démolir des pans de murs destructibles.

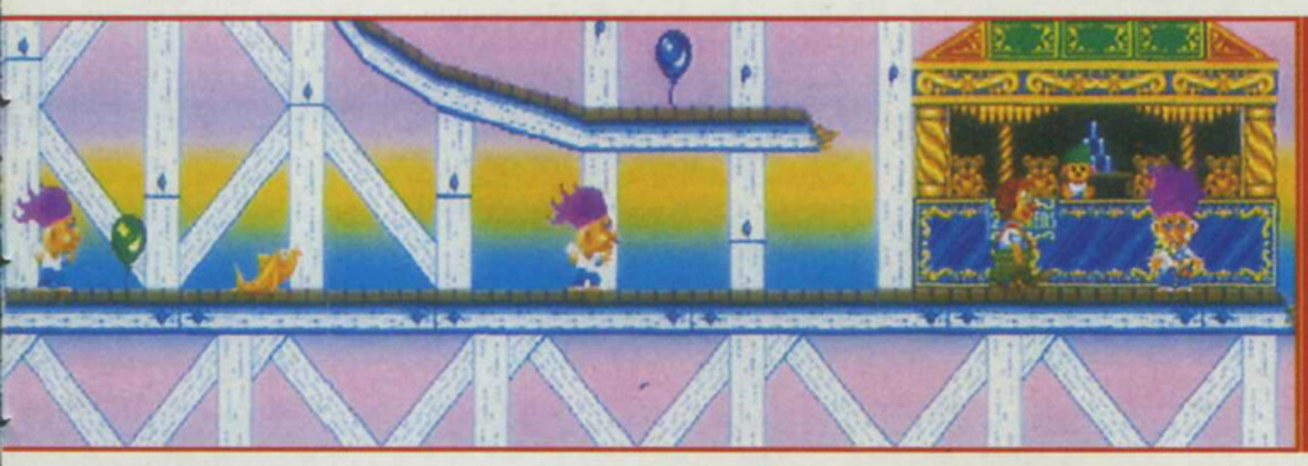
Si vous pensez que Zool et Sonic, ou même Magic Pockets des Bitmap Brothers, sont des jeux rapides et passionnants, vous n'avez encore rien vu. Il y a tellement d'objets à ramasser à l'écran, et tant de nouveaux objets apparaissant dans les niveaux supérieurs, que World of Trolls en devient



UP & DOWN

- ▲ Les graphismes sont très mignons et surtout très colorés; les sprites sont vraiment imposants et de grande taille.
- ▲ Les niveaux, nombreux et vastes, sont amusants et proposent des décors surprenants et originaux.
- ▲ Le personnage principal est parfaitement maniable, même si on le dirige à l'aide du clavier.
- ▼ Les scrollings, dans les 8 directions tout de même, ne sont pas d'une fluidité exemplaire. Mais il est vrai que sur PC il n'est pas évident d'avoir des scrolls fluides et beaucoup d'action à l'écran, les programmeurs de World of Trolls ont opté pour l'action rapide au détriment de la fluidité.

OF TROLLS



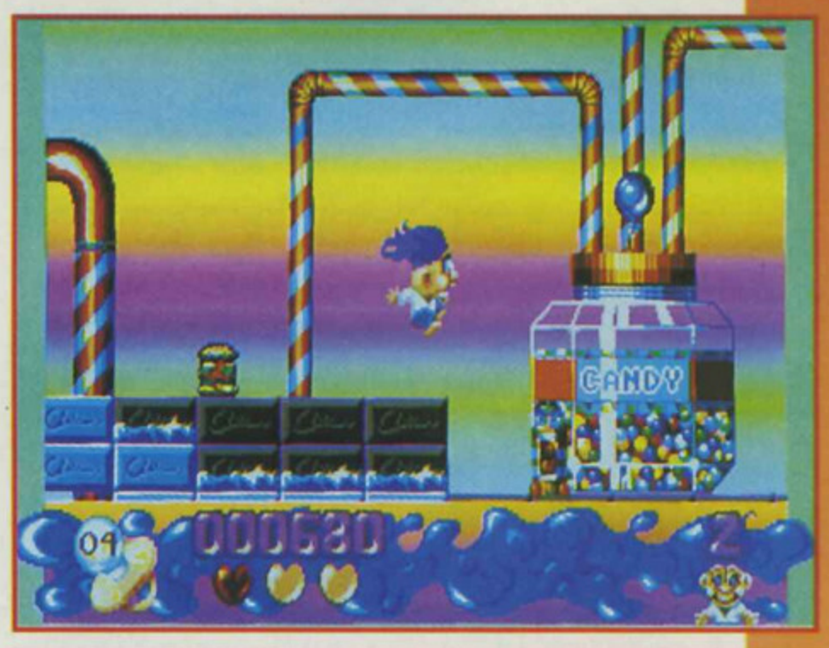
PETIT EXTRAIT D'UN DES NIVEAUX DE LA FETE FORAINE

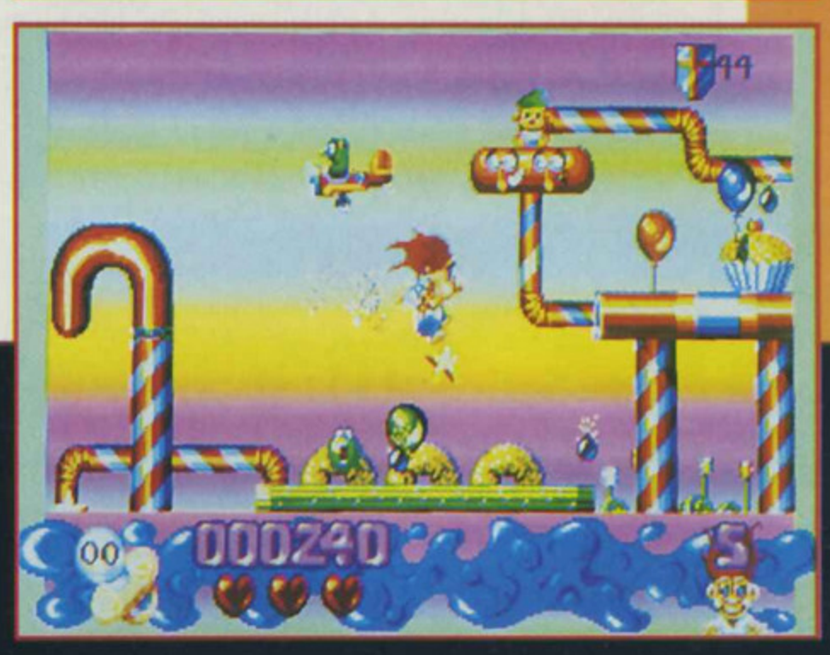


Les éléphants disséminés un peu partout permettent au joueur de reprendre un peu plus en avant, pas au tout début après chaque perte d'une vie.

étourdissant. Des tonnes de personnages se déplacent dans les tableaux, sur les plates-formes, dans le ciel; ils vous foncent dessus et d'autres attendent sur place que vous leur sautiez dessus pour vous donner des bonus; bref l'écran est rempli d'animations, d'action et de couleurs. Au début du jeu, vous vous déplacez dans un bâtiment rempli de portes, chaque porte menant à un niveau. Certaines portes présentent des points d'interrogation sur leur face; ces niveaux mystérieux seront accessibles quand vous aurez résolu les autres niveaux. Dans les premiers niveaux, vous devez retrouver un nombre donné de bébés Trolls. Ils sont dispersés un peu partout, parfois difficilement accessibles, il faut ruser. Une fois le nombre minimum de bébés ramassé, vous devez rejoindre la sortie qui vous mènera au niveau suivant, dans des décors différents mais du même genre, du même monde: des tonnes de bonbons dans Candy Land, des appareils photo, des gommes, des journaux dans Media Land, etc...
Le personnage court dans tous les sens, il dérape, prend son élan, saute, rebondit sur les trempolines tout en évitant les ennemis





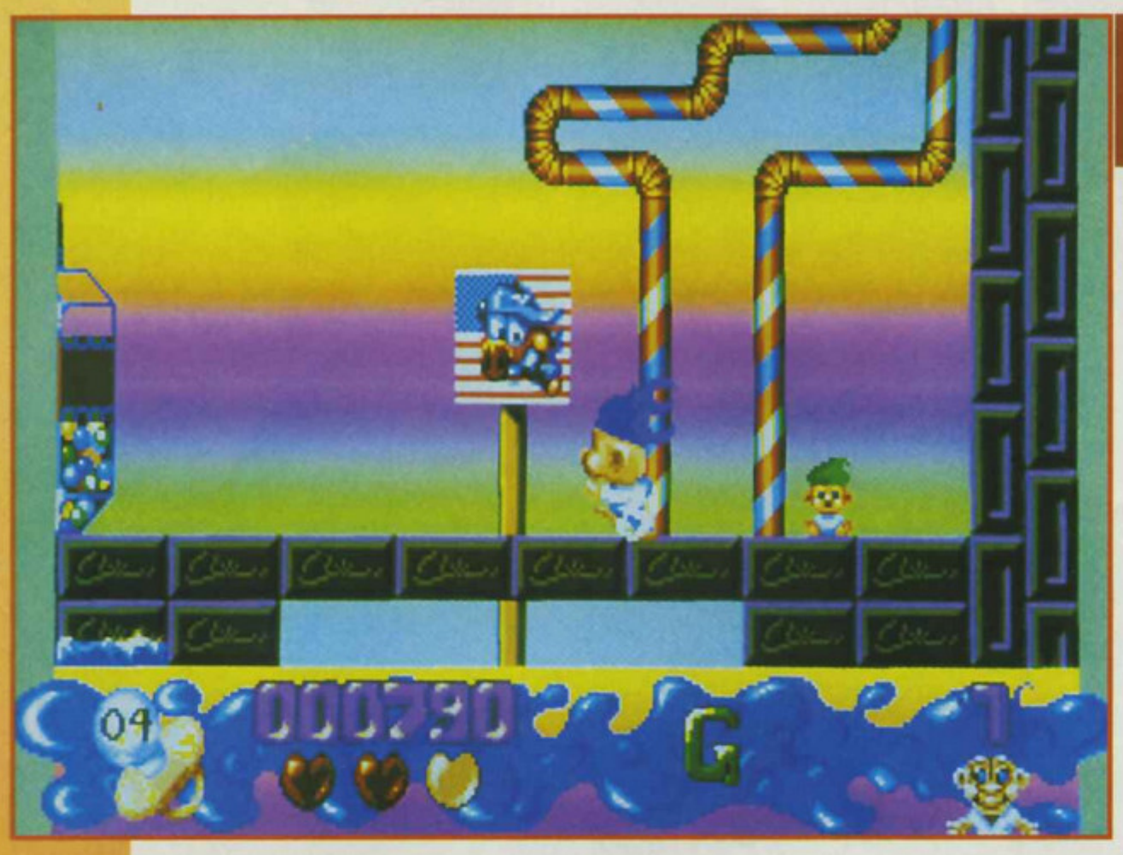


LE NIVEAU DE DÉPART QUI MENE À TOUS LES AUTRES NIVEAUX.

1: Toy Land
2: Media Land
3: Le monde Sous-Marin
4: La Fête Foraine
5: Le monde Féerique
6: Never-Never Land
7: Candy Land
8: Niveau secret
9: Niveau final



WORLD OF TROLLS



La fin d'un niveau est symbolisée par un drapeau, avec un porc casqué incrusté. C'est ici qu'il faut se rendre, une fois le nombre minimum de Trolls récupéré.



ou en leur tombant dessus pour les éliminer.
Ramasser les bonus rapporte des points et peut aussi vous offrir des objets ou des lettres bonus, histoire de gagner des cœurs d'énergie ou des vies supplémentaires. Parfois, il faut zoner un bon paquet de temps avant de réussir à ramasser tous les bébés Trolls nécessaires pour résoudre le niveau. Lorsque vous éliminez un ennemi, celui-ci lâche de nombreuses étoiles qui partent dans tous les sens, pour obtenir des points supplémentaires. La difficulté du jeu dépend de plusieurs points, de l'action qui se déroule sans arrêt, du nombre d'ennemis présents à l'écran, mais aussi, parce que vous recommencez au début du niveau quand vous perdez une vie, alors que vous étiez, peut-être, tout prêt du dernier bébé Troll ou carrément à quelques centimètres de la sortie. Heureusement, des éléphants assis sont dispersés en divers endroits des niveaux; si vous leur sautez dessus, vous redémarrerez de ce point à la prochaine vie perdue. Les joueurs qui adorent dessiner des plans, qui adorent tracer les niveaux, seront comblés par les scrollings multi-directionnels de World of Trolls, ainsi que par les sous-niveaux qui composent les différentes parties du jeu.
Toy Land, l'un des niveaux donc, regroupe à peu près tout ce que l'on peut trouver dans le jeu. Vous devez récolter 19 bébés Trolls, vous devez évoluer au milieu de bateaux, d'avions, de trains qui se déplacent tous de façon compliquée et dangereuse. Notre héros fonce dans un toboggan, il accélère et de la fumée apparaît derrière lui. Bien que le personnage utilise son corps comme une véritable arme, il pourra aussi récupérer un Yo-Yo pour frapper un peu partout, mais il faut le trouver, celui-ci est bien planqué.
Des boucliers vous rendent invincibles pendant un temps limité, le compte-à-rebours s'affiche en haut à droite de l'écran. En bas de l'écran, toujours, vous pouvez voir d'un coup d'œil le nombre de cœurs d'énergie qu'il vous reste, le nombre de vies que vous avez en stock, votre score et combien de bébés Trolls vous avez récupéré. Des tonnes d'options et de bonus sont intégrées dans le jeu, comme la possibilité de créer un chemin de briques sous ses pieds pendant un court laps de temps.
Chaque niveau est passionnant, grand et magnifique graphiquement. World of Trolls est un jeu qui prouve que le PC est capable de lutter sur le terrain des consoles. Il y a plus d'action à l'écran que dans Sonic, plus de sprites et d'objets animés. Le mouvement du personnage est parfait et répond excatement aux ordres du joueur. Des musiques différentes vous accompagnent dans chaque niveau et elles apportent un véritable plus au jeu. Les sprites sont de bonne taille et la palette de 256 couleurs est réellement utilisée en mode VGA. World of Trolls est un très bon jeu, il n'y a aucun doute.

Derek dela Fuente



Certains décors sont animés, comme cette grande roue qui permet d'accéder à d'autres plates-formes.

EDITEUR : FLAIR

SUR PC

PLATE-FORME | NOTICE : -

3 MO | 3 DISQUETTES

1 JOUEUR | JOY-CLAVIER

- S.BLASTER ■
- S.BLASTER PRO ❑
- AD LIB ■
- ROLAND MT 32 ❑
- SOUND SOURCE ❑
- COVOX ❑
- PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ■ VGA ■ SVGA ❑

GRAPHISME	18
BRUITAGE	15
MUSIQUE	15
ANIMATION	16
MANIABILITÉ	18
INTERET	17
ORIGINALITÉ	15

87%



Notre ami Troll vient de terminer tous les stages d'un niveau. Il ressort et la porte d'accès se retrouve condamnée. Il faut terminer tous les niveaux apparents pour entrer dans les niveaux secrets.

TEST AMIGA

LEGEND OF KYRANDIA



Une visite du Temple de Kyrandia est primordiale car vous y rencontrerez votre cousine Brynn qui vous fournira les premières pistes pour accomplir votre lourde mission.

Eh oui, Malcom le Bouffon sévit également sur Amiga. Ce fourbe a assassiné vos parents, le Roi et la Reine de Kyrandia, vous laissant, vous, l'héritier du trône, Brandon, orphelin. Grâce à votre grand-père qui vous a mis à l'abri, vous grandissez dans une sécurité béate et dans l'ignorance totale de vos origines. Mais un jour, Malcom, qui était prisonnier, réussit à s'échapper et fait de nouveau régner la terreur sur Kyrandia. Le seul moyen de sauver votre Royaume et celui de la Terre est de reconstituer la Kyragem, symbole de l'alliance entre le Royaume humain et celui de la Nature. Vous êtes donc chargé soudain d'une mission qui vous dépasse quelque peu. A l'aide de votre cousine Brynn, ainsi que de nombreux personnages sympathiques tels qu'un magicien ou une sorcière et même des créatures les plus étranges, vous devrez tout faire pour accomplir votre destin (c'est ton destin !). Ce scénario des plus classiques est, tel ceux des King's Quest, l'occasion de vivre une aventure aux accents épiques, dans un monde de féérie et d'enchantement. Comme dans tout jeu d'aventure, vous devrez résoudre des énigmes qui requièrent aussi bien de la chance, de la patience et de la méthode que des cellules grises. Mais la beauté extrême des écrans est un réel facteur de motivation important pour vouloir avancer dans le jeu. Parce que ben diou, faut les voir ces écrans, presque aussi beaux que sur PC (hem...). Les animations sont également à la hauteur surtout pour les sorts, bien que ça rame un peu parfois. La musique et les sons sont dignes d'une machine telle que l'Amiga et sont tout simplement un pur régal pour les oreilles. L'interface ultra-simplifiée exploite au mieux la souris. Une réserve cependant, comme la plupart des jeux Sierra : les malheureux démunis de disque dur risquent de se faire des poignets en béton... Chaque changement d'écran vous apportera en effet la joie et le bonheur soit d'attendre un long, très long chargement disque, soit d'insérer purement et simplement une autre disquette. Et cela en quelque trois écrans de jeux. C'est assez lamentable, d'autant plus que cela coupe vraiment de l'aventure et on a souvent beaucoup plus l'envie de ranger les neuf disquettes dans un tiroir que de persévérer. Et pourtant, si vous saviez à quel point ce jeu est beau et intéressant, dommage...

CALOR

CHAQUE MARDI 19H30 - 20H
"ViDéO GaMe NeWS"
RTL - JOYSTICK



Allons bon, un pont cassé, après un bon début voilà encore une énigme de plus -en réalité triviale mais bon...-. Kyrandia est jonché d'énigmes plus ou moins tordues mais jamais très compliquées. Avec beaucoup de méthode, vous réussirez sans problème à les résoudre et à avancer dans cette fabuleuse aventure.

EDITEUR : VIRGIN

SUR AMIGA

AVENTURE — NOTICE VF : 15

1 MO — 9 DIQUETTES

1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

DEJA TESTE DANS JOYSTICK N° 31 SUR PC

GRAPHISME	18
BRUITAGE	16
MUSIQUE	17
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	18
INTERET	18
ORIGINALITÉ	12

80%

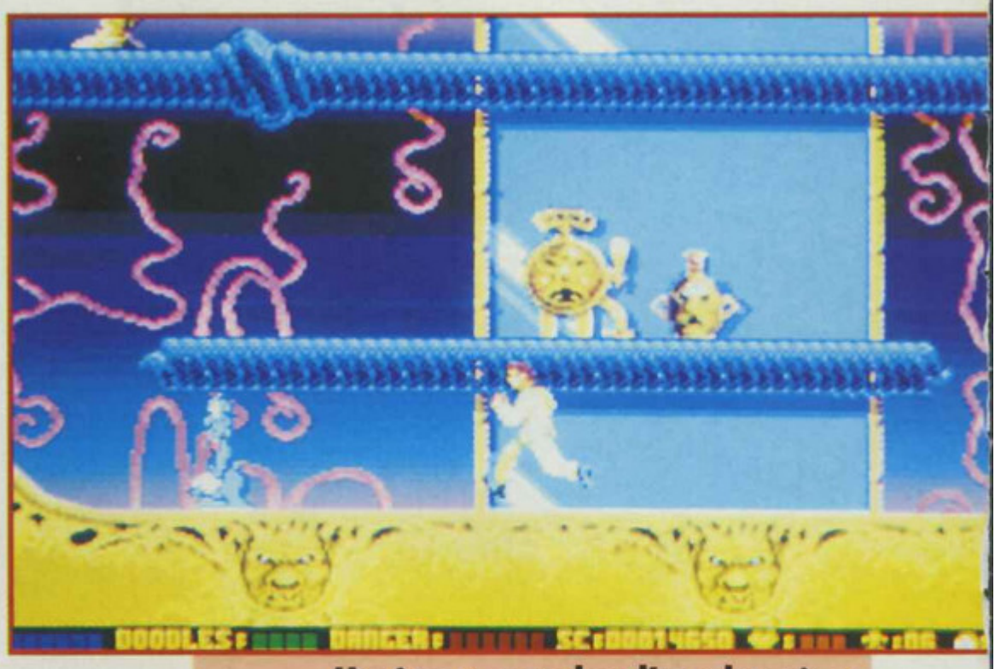
UP & DOWN

- ▲ Les graphismes sont superbes.
- ▲ L'environnement musical et sonore contribue largement à l'ambiance féérique du scénario.
- ▲ L'interface est très simple d'utilisation, rendant le jeu assez facile et donc accessible à tous.
- ▼ Les chargements et les changements disque sont d'une fréquence et d'une longueur exténuantes.

TEST AMIGA

COOL

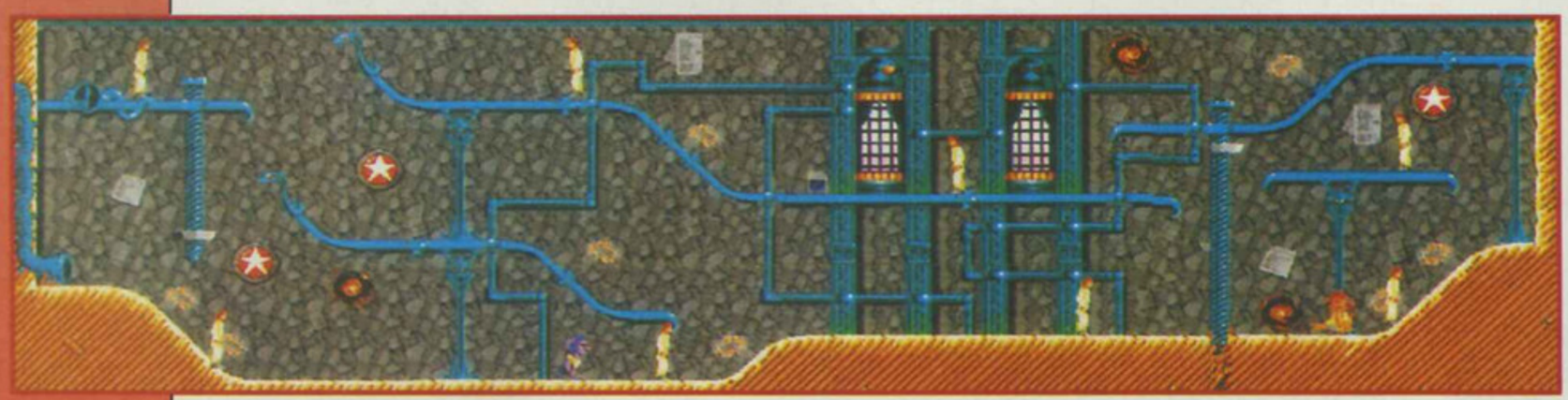
Le monde est en danger, l'équilibre de l'univers est menacé. Les Doodles, les habitants de Cool World, un monde imaginaire inventé par un créateur de dessins-animés, utilisent des vortexes pour venir dans notre monde. Une fois téléportés, ils s'emparent d'objets réels, de nos affaires, et repartent vers XCool World, leur monde. Le déséquilibre vient de là et il faut quelqu'un pour éliminer les Doodles voyageurs et pour ramener les objets à leur place, entre nos mains.
Cet homme, c'est le policier Frank Harris; armé d'un stylo, il va se promener dans les rues de Cool World, passer de niveau en niveau à travers les portes qui s'ouvriront une à une, pourchasser les Doodles, et les aspirer dans son stylo après les avoir enfermés dans des bulles d'encre. Harris doit payer une taxe pour entrer dans chaque niveau, les portes ne le laissent passer qu'en échange de 50 pièces. Pour récupérer des pièces, Harris doit tirer sur les bestioles qui traînent dans les rues. Ensuite, dans chaque niveau de Cool World, errent des Doodles qui n'arrêtent pas d'aller et venir entre leur monde et le nôtre; chaque fois, ils ramènent des objets nous appartenant. Harris doit passer sur les objets pour les renvoyer dans notre monde. Notre policier peut, lui aussi, passer d'un monde à l'autre en sautant dans les vortexes. L'intérêt est simple, il peut ainsi aller chasser et éliminer les Doodles qui se sont projetés dans notre monde. Harris doit garder l'équilibre de l'univers en ne laissant jamais trop d'objets dans le monde de Cool World, et en ne laissant pas trop de Doodles dans notre monde. Pour terminer un niveau, Harris doit tenir un temps donné en gardant cet équilibre, un compte à rebours est déclenché dès son arrivée dans un niveau.
Quand le personnage se déplace dans les rues de Cool World, la vue affichée par l'ordinateur est de profil avec profondeur; Harris se déplace donc sur les côtés et en avant et en arrière. Le bouton de tir sert à envoyer de l'encre sur les bestioles, sur les Doodles qui rapportent de l'argent servant à passer dans les niveaux. En appuyant sur une touche, le joueur obtient une carte des rues de Cool World, ce qui permet de savoir, d'un coup d'oeil, où se trouve le prochain niveau, la prochaine porte à rejoindre. Une fois dans un niveau, il y en a 16 en tout, La vue utilisée est une vue en coupe, Harris peut donc se déplacer sur les côtés, sauter, tirer et monter ou descendre les escaliers, par exemple. Autant les graphismes des rues de Cool World ne sont pas très jolis, autant ceux des niveaux le sont beaucoup plus, avec des décors parfois très originaux et farfelus.
En bas de l'écran, sont affichées les informations nécessaires au joueur: score, nombre de carrés d'énergie restant, nombre de vies, temps à tenir dans ce niveau (compte à rebours), nombre d'objets présents dans Cool World à renvoyer dans le monde réel, nombre de Doodles traînant dans le monde réel et, enfin, une barre symbolisant le déséquilibre de l'univers. Cette barre est très importante; si elle atteint son sommet, vous perdez directement une vie.
Pour faire descendre le danger, il faut, à la fois, tenter de renvoyer tous les objets à leur place et partir dans le monde réel pour éliminer les Doodles.
Voilà toute l'action qui attend le joueur, se dé-



Harris se trouve dans l'une des scènes de Cool World, dans le monde imaginaire, et il poursuit un Doodle pour l'éliminer avant qu'il ne fasse des bêtises et ne parte dans le monde réel pour piquer des objets.

Harris est dans la rue, devant la porte du prochain niveau qu'il devra rejoindre. Les bestioles qui se promènent sont là pour que vous gagniez de l'argent en leur tirant dessus. En effet, la porte vous demandera 50 pièces pour vous laisser entrer.







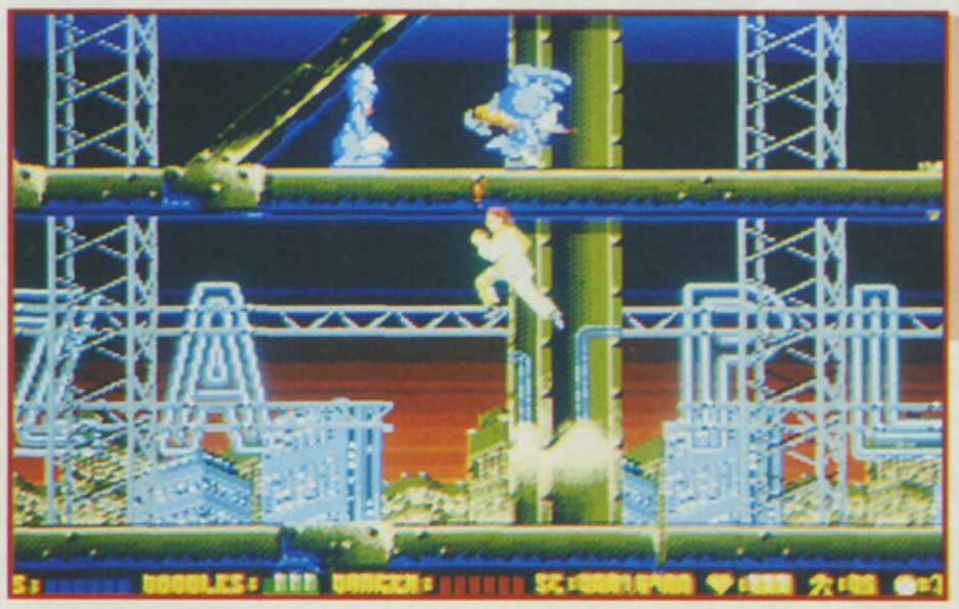
UP & DOWN

▲ Les graphismes de certains niveaux sont très réussis, pleins de couleurs, de dégradés dans le fond et de dessins originaux.
▲ Le personnage est extrêmement maniable et saute dans tous les sens pour cartonner les Doodles.
▼ L'action est beaucoup trop répétitive, le joueur passe son temps à traîner dans les niveaux à la recherche des ennemis, sans vraiment faire face à des difficultés précises.
▼ Le jeu rame un peu, ralentit quand il y a trop de sprites à l'écran, notamment dans les rues de Cool World quand vous tuez beaucoup d'ennemis et que des pièces se mettent à rebondir sur le sol.

WORLD

placer dans les niveaux, tirer sur les Doodles et passer d'un monde à l'autre, sans arrêt, pour garder l'équilibre de l'univers. Les niveaux sont composés de plusieurs écrans de largeur et de hauteur. Des scrollings dans toutes les directions permettent au joueur de voir la totalité du niveau quand il se déplace; scrollings très bien réalisés, très fluides tant qu'il n'y a pas trop de sprites à l'écran.
Pour rajouter de l'intérêt, vous pouvez agir sur le chrono de deux façons, une positive et une autre négative: en aspirant un Doodle dans votre stylo, vous retirez quelques secondes, ce qui est excellent, tandis que du temps supplémentaire est ajouté quand vous perdez une vie. Si vous tirez sur les bulles qui enferment les Doodles plutôt que de les aspirer, des bonus s'envoleront dans les airs. Ramassez les, vies supplémentaires, énergie ajoutée, ou points bonus.
Côté animation, rien d'extraordinaire, mis à part les déplacements du personnage principal qui sont bien décomposés. Les Doodles, eux, sont peu animés. Par contre, la maniabilité du jeu est très bonne, rien à redire, le personnage se déplace rapidement, tire précisément et saute tout aussi justement. Côté son, Cool World ne vous scotchera pas sur les enceintes de votre chaîne stéréo, pas de musique pendant le jeu, et quelques bruitages acceptables. L'intérêt du jeu n'est pas détestable, il faut, en effet, surveiller pas mal d'éléments, ce qui occupe en permanence; par contre, Cool World est beaucoup trop répétitif, ce qui l'empêche de devenir un jeu véritablement très bon.
On se retrouve alors avec un bon produit, agréable à jouer de temps en temps, doté de graphismes parfois très bons, mais qui ne vous fixera pas sur votre siège des nuits durant, sauf si vous êtes malade, tant que vous n'avez pas terminé un jeu que vous avez commencé.

Seb



Harris est maintenant passé dans la réalité, il se promène sur les toits d'un bâtiment. Son but est simple, éliminer les Doodles qui n'ont rien à faire ici.

COOL WORLD, LE FILM

Ce jeu d'Ocean est tiré d'un film sorti cet été aux Etats-Unis. Tout comme Roger Rabbit, Cool World (le film) mélangeait acteurs de chair et de sang et personnages dessinés. Ralph Bashki, le réalisateur, était déjà l'auteur de deux films d'animation: Fritz the Cat et le Seigneur des Anneaux. L'actrice principale de Cool World n'est autre que Kim Bassinger. L'actrice, qui voit sa cote au plus bas en ce moment, est obligée d'accepter des films qui n'ont rien des superproductions qu'elle connaissait jadis.
Les spectateurs Européens que nous sommes ne verront jamais Cool World dans les salles de cinéma. Le film ayant très peu marché outre atlantique, il ne sera pas distribué dans nos salles. Il faudra attendre la video qui devrait, elle, sortir sous peu.



Dans les rues de Cool World, en appuyant sur une simple touche, le joueur obtient la carte des connections entre les rues. Idéal pour trouver le chemin qui mène à la porte du prochain niveau.

EDITEUR : OCEAN

SUR AMIGA

PLATE-FORME	NOTICE VF
520 KO	2 DISQUETTES
1 JOUEUR	JOYSTICK

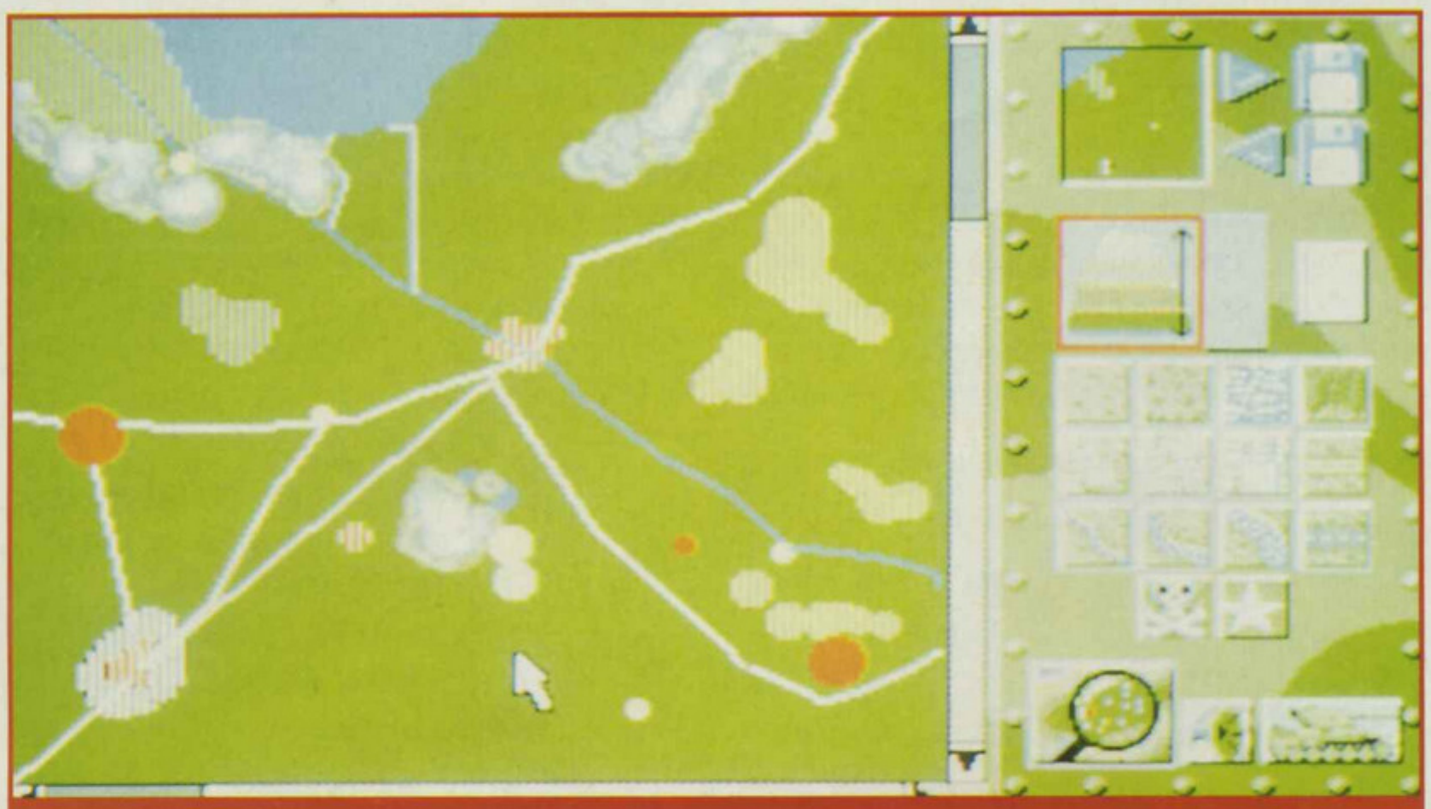
GRAPHISME	16
BRUITAGE	12
MUSIQUE	11
ANIMATION	13
MANIABILITÉ	17
INTERET	14
ORIGINALITÉ	13

71%

RTB COMPUTER
CALL OR FAX NOW !
PRIX SPECIAL EN DIRECTE D'ASIE
* CONSOLES ET SYSTEMES * NOUVEAUTES * JOYSTICK, CABLE, ADAPTATEUR *
* MEGADRIVE, CD-ROM, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO ETC. *
* SYSTEMES 80486 * HARDWARE, SOFTWARE * ACCESSOIRES INFORMATIQUES *
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs
RM 802 HANG PONT COMM. BLDG.
31, TONKIN ST. KOWLOON, HONG KONG
TEL : (19) 852 728 4803 FAX : (19) 852 387 6066

TEST PC-AMIGA

CAMP



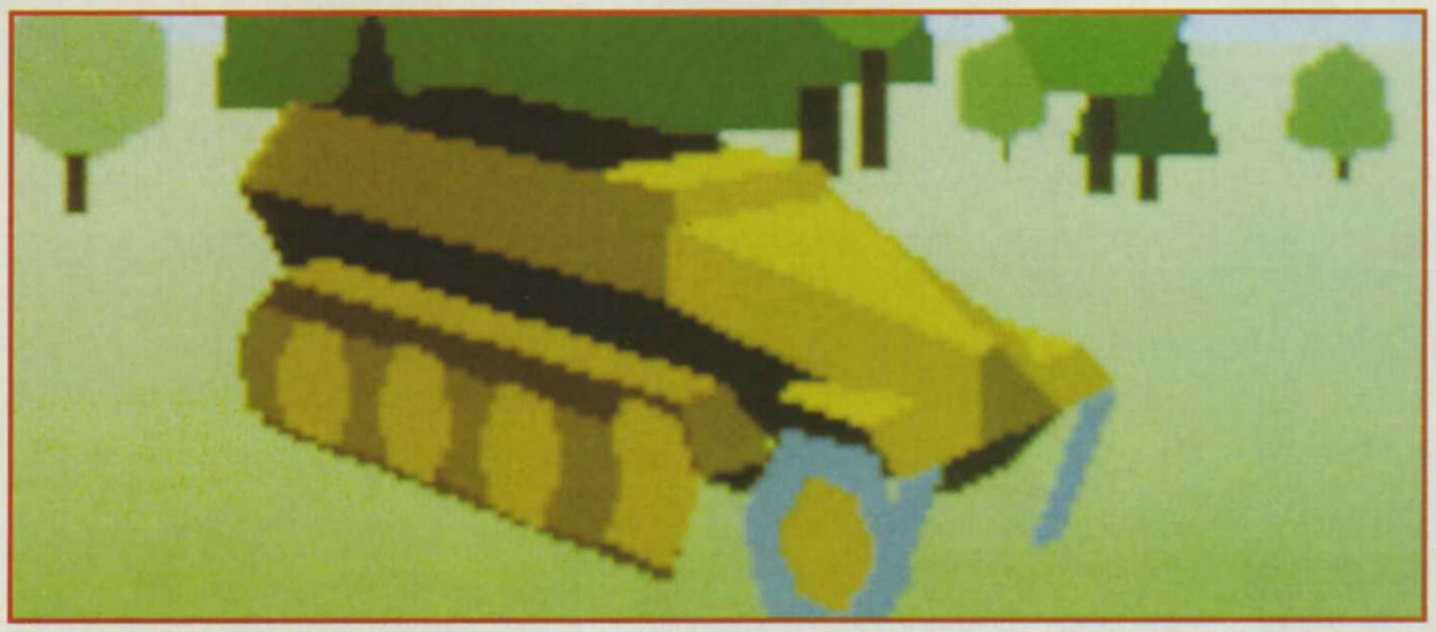
L'éditeur de cartes est monstrueusement simple à manipuler. Il se comporte, en fait, comme un véritable logiciel de dessin permettant de placer montagnes, forêt et rivières où bon vous semble.

Campaign n'a qu'un défi à vous proposer, mais celui-ci est de taille: participer aux plus grandes batailles de la seconde guerre mondiale, aux premières loges, en étant à la fois stratège, commandant et pilote. Et si cela ne suffit pas, vous lancer dans des batailles imaginaires sur des cartes de votre composition avec des armées aux troupes expérimentales. Campaign est un wargame mâtiné de simulation de tanks aux fortes doses de stratégie.

Selon la bataille, vous vous retrouverez dans le camp des alliés ou dans celui de l'axe. Une première carte tactique vous permet de prendre contact avec le terrain et avec vos troupes. Votre armée est divisée en groupes, et chaque groupe est composée de plusieurs véhicules du même type: tanks, artillerie, avions génie ou infanterie. Chaque groupe porte un nom affiché à l'écran sur la carte. A l'aide de la série d'icones situés à droite de l'écran, vous pouvez leur donner des ordres, les déplacer, les séparer, les faire combattre ou tirer. A l'aide d'un curseur et de la souris, vous cliquez sur l'unité puis sur sa destination. Une ligne est tracée entre les deux points. Quand vous aurez donné des ordres à toutes vos unités, vous pourrez lancer l'exécution du tout en cliquant sur l'icone approprié. Les unités se déplacent alors, et si elles entrent en contact avec des groupes ennemis, ces derniers apparaissent sur la carte. Si, par la suite, vous vous éloignez et que vos unités se trouvent trop loin pour voir vos ennemis, ils sont effacés de la carte, pour plus de réalisme, ce qui réserve pas mal de surprises.

Si vous êtes suffisemment près de votre adversaire, vous pouvez lui tirer dessus, si l'unité le permet bien sûr, ou alors entrer en contact directement. La carte change alors complètement et passe à une autre échelle. Cette fois, le groupe est détaillé et vous pouvez voir chaque véhicule qui le compose indépendamment. En face, avec des points d'une autre couleur, votre adversaire est en position. Toujours à l'aide d'un curseur et d'une série d'icones, à droite, vous donnez des ordres à chaque véhicule pour l'envoyer bastonner avec votre adversaire. Un système de sous-groupes, très original, permet d'associer autant de véhicules que vous voulez pour qu'ils se déplacent d'un seul et même mouvement. Votre groupe tout entier peut ainsi être divisé en plusieurs sous-groupes. Un écran particulier à cette fonction peut être affiché, avec un système de couleurs pour associer les véhicules entre eux, toujours à l'aide de la souris.

Les combats peuvent alors réellement commencer, et là encore, Campaign fait preuve de beaucoup d'originalité grâce à sa finesse dans les réglages. Cliquez sur un véhicule qui





L'introduction du jeu est superbe, de nombreuses images plein écran sont affichées, avec des animations, des bruitages et même des digits vocales sur Amiga.

CAMPAIGN



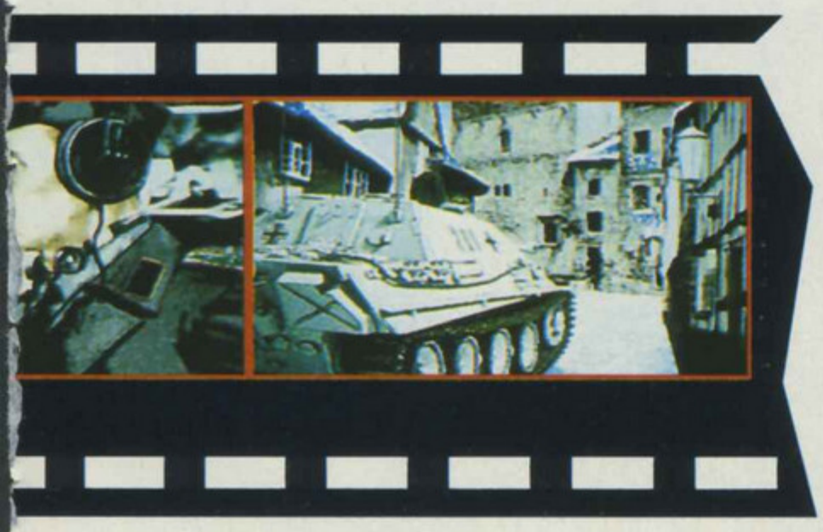
Du côté de l'Axe, vous allez tenter de faire échouer le fameux débarquement de Normandie. Certaines batailles sont imaginaires, utiles pour apprendre à manipuler le jeu, d'autres comme celle-ci, retracent une bataille historique.

vous appartient puis recliquez sur la carte dans la direction où vous voulez qu'il se rende. Si ce véhicule fait partie d'un sous-groupe, ce sont tous les véhicules associés qui se rendront vers ce point. De quoi faire de véritables mouvements stratégiques complexes. A tout moment, vous pouvez prendre le contrôle total d'un véhicule en cliquant sur l'icone qui vous envoie dans le mode 3D. Là, toujours au choix, vous dirigez les mouvements du véhicule et de son armement, ou bien uniquement l'une des deux fonctions, alors que l'ordinateur s'occupe de l'autre. Par exemple, vous pouvez déplacer un tank pendant que l'ordinateur s'occupe de la tourelle, pointe sur les ennemis et fait feu tout seul. Le contraire est bien sûr possible. Les décors 3D ne sont pas les plus détaillés qui soient mais offrent tout de même pas mal de facettes pour les véhicules et des couleurs différentes pour les maisons, les arbres et les éléments au sol. Selon les capacités de votre ordinateur, et surtout pour la gamme PC, vous pouvez régler le niveau de détails d'affichage. Pendant que vous contrôlez un véhicule en mode 3D, les autres membres de votre groupe continuent à se déplacer, vous pourrez d'ailleurs les croiser et attaquer une cible avec eux; ce qui donne lieu à des batailles furieuses avec des explosions de tous les côtés et des véhicules qui foncent en tous sens. Une fois la bataille terminée, à votre avantage ou pas, vous retournez à la carte stratégique pour continuer à déplacer les autres unités ou pour replier vos rescapés. Les combats ont donc lieu à trois niveaux de profondeur: un stratégique, un tactique et un autre beaucoup plus arcade et pilotage. Vous pouvez indiquer à l'ordinateur que vous ne voulez pas diriger du tout les véhicules, celui-ci résoudra alors les combats directement, en tenant compte de la situation et des forces en présence. Campaign devient alors un wargame beaucoup plus classique.



Par l'intermédiaire de cet écran, vous pouvez définir vos choix quant au maniement des véhicules: déplacements dirigés par l'ordinateur ou par le joueur, même chose pour les canons.

Malgré les nombreuses cartes différentes, présentes avec les disquettes de base, cartes qui vous feront combattre en Europe, en Afrique du Nord aux côtés ou contre Rommel, en pleine bataille de Bulge ou qui vous feront participer au débarquement de Normandie, malgré ces 20 cartes prédéfinies donc, vous pouvez créer les vôtres, entièrement. Un éditeur est en effet intégré dans Campaign. Toujours à l'aide d'un curseur, vous placez collines, rivières, routes, vous tracez les côtes et les montagnes, puis vous choisissez les unités présentes sur le terrain ainsi que leur emplacement, avant de l'enregistrer pour expérimenter la bataille réellement. Les possibilités offertes par cette option sont infinies.



MAIS QUI EST DERRIERE CAMPAIGN?

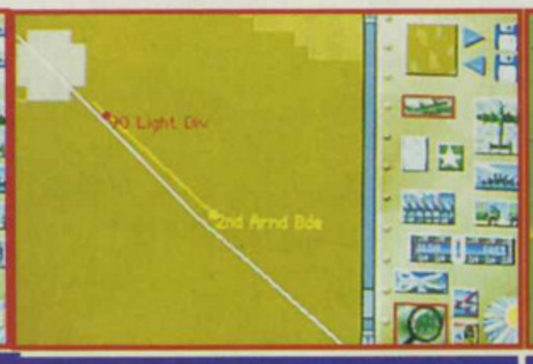


Joy: Jonathan, depuis combien de temps travailles-tu sur Campaign?
Jonathan: Depuis 3 ans, soit 2 ans 1/2 de développé parce que je me suis arrêté six mois, pour m'aérer le cerveau. Je me suis chargé du concept et de la programmation Amiga et ST. Chris Sawyer est le programmeur de la version PC.
Joy: Campaign ne ressemble pas à un premier jeu d'auteur, avais-tu travaillé sur d'autres titres avant?
Jonathan: J'ai écrit Conqueror (Rainbow Arts) sur ST et Amiga. Mais avant, j'avais réalisé des petits classiques sur BBC et sur Acorn, des jeux du genre Pac-Man ou Scramble.
Joy: A quoi joues-tu en ce moment?
Jonathan: Pas de titre en particulier, Campaign ne me laisse pas beaucoup de temps. Par contre, je jette un œil à presque tous les jeux qui sortent.
Joy: Un Campaign 2 risque-t-il de voir le jour un de ces quatre?
Jonathan: Oui, si Campaign marche bien, je me lance dans le développement de la suite. Campaign 2 ne sera plus contemporain et se déroulera de 1950 à 1992, avec des armes et des méthodes de combats plus modernes.
Joy: D'autres projets?
Jonathan: J'aimerais faire un jeu sur l'evolution des Espèces, un soft basé sur le Darwinisme. J'ai entendu parler de Sim Life qui reprend un peu ce principe, il faut absolument que j'y joue.

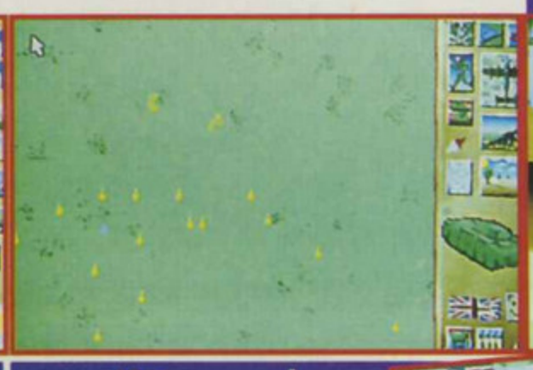
CAMPAIGN



Un petit tour sur la carte stratégique, on déplace ses troupes, on chasse l'ennemi.



Une fois l'adversaire repéré, il convient de commencer à le canarder. Ensuite, fonçons lui dessus pour engager le combat.



Maintenant, la carte montre la position de chaque véhicule, une couleur pour chaque camp.

Pour plus d'efficacité, nous allons définir des groupes, tel tank avec tel autre etc...





Le joueur pilote directement l'un des véhicules et va au casse-pipe tripes à fleur de peau et suée le long du dos.

EDITEUR : EMPIRE
SUR PC

WARGAME — NOTICE VF:14
2 DISQUETTES — 1 MO MINI
1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	13
BRUITAGE	11
MUSIQUE	12
ANIMATION	14
MANIABILITE	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	17

80%

- [■] S.BLASTER
- [❑] S.BLASTER PRO
- [■] AD LIB
- [■] ROLAND MT 32
- [❑] SOUND SOURCE
- [❑] COVOX
- [❑] PRO AUDIO
- [❑] SPECTRUM

EGA [■] VGA [■] SVGA [❑]

Aussi bien sur Amiga que sur PC Campaign démarre avec une introduction entièrement graphique, très colorée, très belle et qui met en place un petit scénario opposant des tanks qui attendent un soutien aérien. Sur Amiga cette introduction est accompagnée de voix digitalisées.
Les graphismes de Campaign ne sont pas extraordinaires, notamment dans la carte stratégique, ils sont beaucoup plus réussis dans les phases 3D, mais là n'est pas l'optique du jeu, avec Campaign le joueur se retrouve devant un véritable wargame où il devra faire preuve de beaucoup d'astuce et de ruse pour sortir vivant des conflits.
Assez austère au début, Campaign récompensera les joueurs persévérants avec ses phases 3D véritablement amusantes, où l'on fonce avec des tanks à la poursuite des ennemis qui se faufilent dans les rues d'un village ou qui s'enfoncent dans une forêt.

SEB



EDITEUR : EMPIRE
SUR AMIGA

WARGAME — NOTICE VF::14
1 MO MINI- — 2 DISQUETTES
1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	14
BRUITAGE	12
MUSIQUE	13
ANIMATION	13
MANIABILITE	15
INTERET	17
ORIGINALITÉ	17

80%

UP & DOWN

▲ Le mélange des différents niveaux stratégiques et des phases plus orientées arcade offrent un équilibre vraiment passionnant.
▲ L'éditeur de cartes est d'une souplesse étonnante, ressemblant énormément à un logiciel de dessin, offrant donc une grande liberté au cartographe amateur.
▲ Le packaging est très soigné, on retrouve deux manuels, une carte du débarquement, deux reproductions d'affiches et de cartes-postales de propagande d'époque, et une reproduction d'un journal d'époque lui aussi.
▼ Les sons qui accompagnent le jeu, à part la musique d'introduction, ne sont ni très riches ni très réussis.

CONCOURS EXCEPTIONNEL GRAND PRIX FORMULE 1

fnac

MICROPROSE™

joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

A l'occasion de l'ouverture
de Fnac Micro
71 bd St-Germain - Paris 6e
Venez tester
vos capacités de pilote
le samedi 19 Décembre
après-midi



Pour participer à notre concours GRAND PRIX FORMULE 1, trouvez les réponses aux 4 questions suivantes :

Question 1 - Quel est l'éditeur de GRAND PRIX FORMULE 1?
Question 2 - Quel est le nom du grand spécialiste de la simulation associé à l'éditeur?
Question 3 - Quel est le nombre max. de pilotes pouvant se qualifier pour la grille de départ?
Question 4 - Quel est le nombre d'écuries concourant pour la grille de départ?

Question subsidiaire - Combien de Grands Prix Ayton Senna a-t'-il remporté dans sa carrière?



Règlement du concours : Répondre sur carte postale uniquement - à envoyer à :
CONCOURS JOYSTICK/MICROPROSE 103, Bd Mac Donald 75019 PARIS
avant le 31.12.92 minuit (le cachet de la poste faisant foi) en indiquant au dos de la carte les réponses aux 4 questions du concours, ainsi que vos noms, prénoms et adresse.
Le 1er à trouver la bonne réponse gagnera la collection complète disponible des Aventures de Michel Vailland.
Les 19 suivants à trouver les bonnes réponses recevront en cadeau 2 voitures de collection Burago.

Vous pouvez également vous procurer le bulletin de participation au concours sur simple demande faite à
INNELEC, centre d'activités de l'Ourcq, 45 rue Delizy 96692 PANTIN Cedex

Vous trouverez les réponses à notre concours au dos des boîtes GRAND PRIX F1 en vente dans tous les magasins Fnac





MYRA TH

A l'ECTS de Londres, qui s'est déroulé très récemment, Myra the Legend faisait partie des jeux qui créaient l'évènement et retenaient l'attention du public. Le jeu ne fait preuve ni d'une grande originalité ni de techniques renversantes, mais Myra the Legend offre 4 points très intéressants. Premièrement les graphismes sont très agréables, deuxièmement les musiques ont une pêche rare, troisièmement le jeu est parfaitement maniable et, enfin, on n'a pas l'habitude de voir cette catégorie de softs sur PC.

Grandslam comble donc un vide sur le marché des jeux PC, en proposant un jeu d'arcade de grande qualité. Si Myra the Legend devait être réalisé sur Amiga, il ne recevrait pas du tout le même accueil, étant habitués à voir ce genre de jeux sur cette bécane.

Myra est l'exemple d'une bonne programmation sur PC, avec des scrollings faisant partie des plus rapides et des plus fluides sur cette bécane; ce qui prouve qu'on peut le faire, contrairement à ce que prétendaient certains il n'y a encore pas si longtemps. Graphiquement, Myra the Legend est réussi, et les 32 musiques différentes qui accompagnent le jeu vous feront taper du pied pendant que vous aurez les mains sur le clavier. En plus, vos actions sont accompagnées de bruitages digitalisés apportant une touche d'humour et davantage encore de perfection.

Mais, en fait, qu'est-ce vraiment que Myra the Legend? Rien d'autre au fond qu'un clone de Boulder Dash, avec des petites touches Dyna Blaster, deux géants du jeu sur micros et consoles. Mais Myra sort du lot parce qu'il est très rapide et parfaitement jouable, et les jeux sur PC -que vous ne pouvez lâcher quand vous avez démarré une partie- ne sont pas si nombreux.

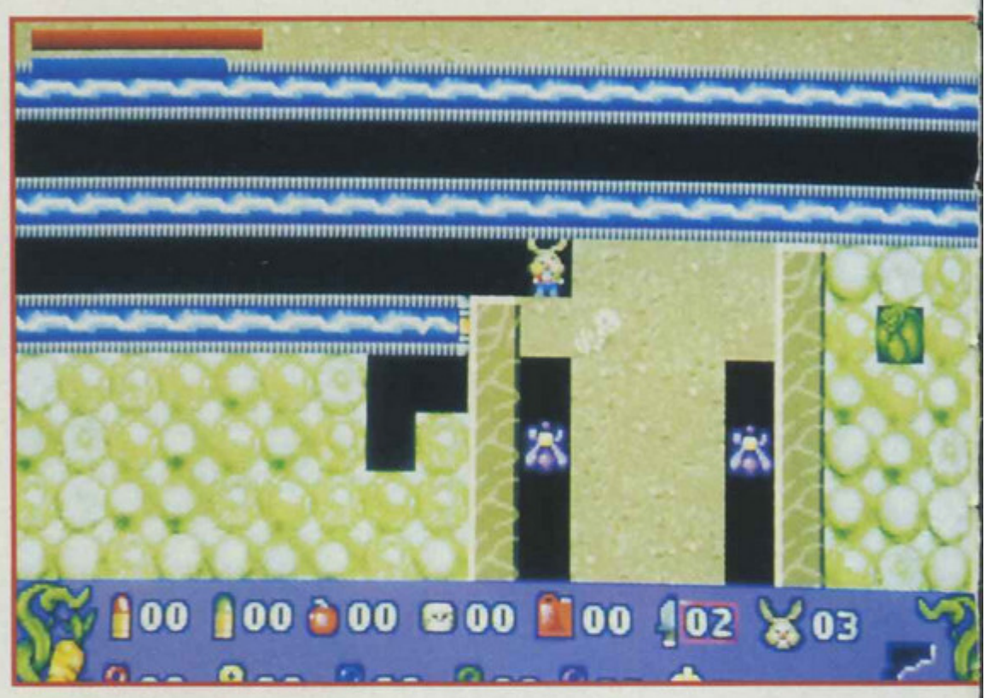
Le monde des lapins est un mystère pour la plupart d'entre nous. Nous ne voyons que très rarement ces bestioles cavaler dans tous les sens, sous la terre, à la recherche de nourriture. Pas facile quand on est un lapin de subvenir à ses besoins de base, pas facile de se nourrir. Enfin, la chose n'est pas simple pour le commun des lapins, mais pour un héros comme Myra, c'est chose bien aisée.

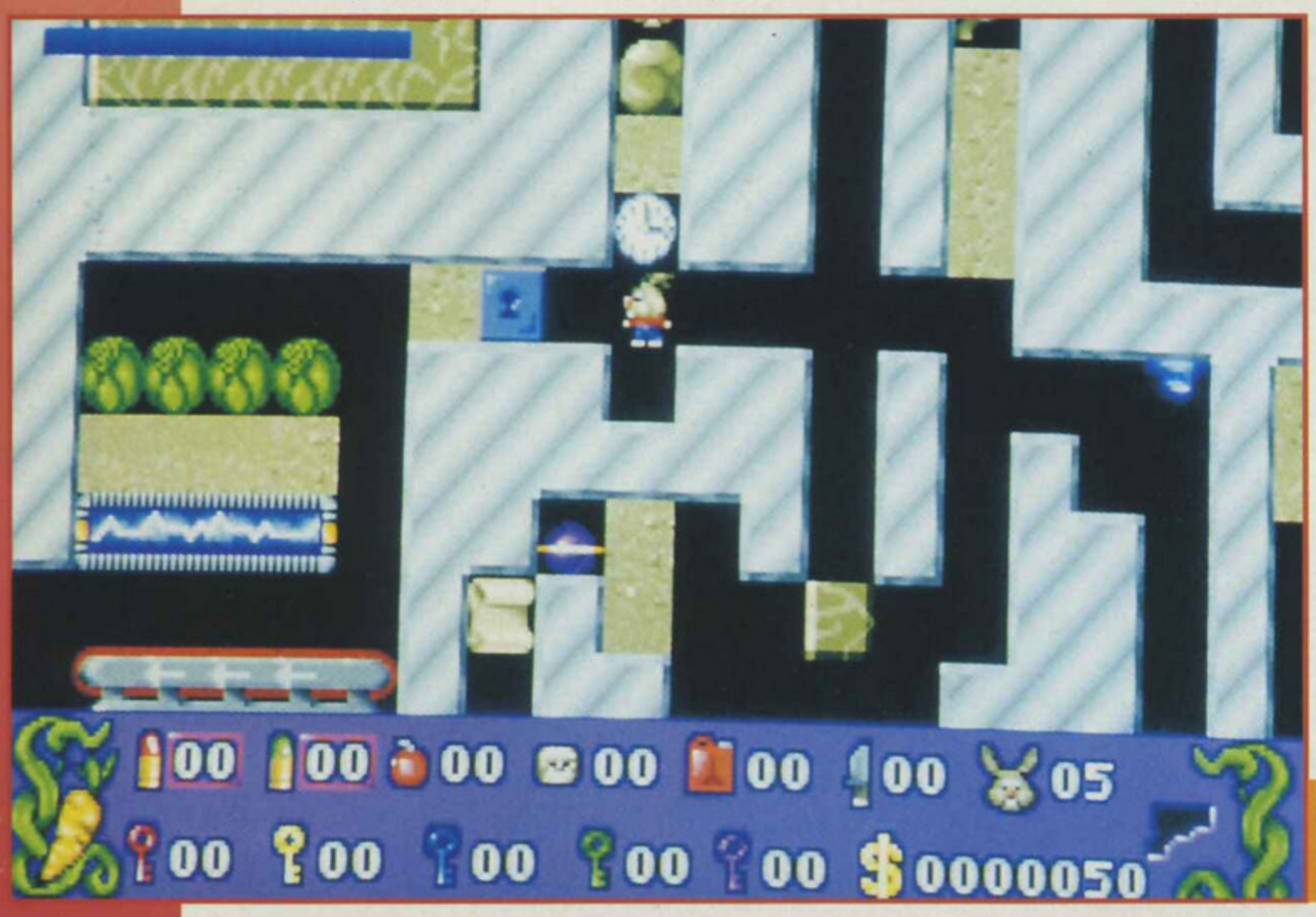
Myra a découvert un nouveau monde souterrain rempli de laitues, qu'il pourra rapidement avaler grâce à son immense agilité, sa force et son intelligence. Toutes les sources de nourriture sont maintenant enfouies au cœur de la terre, dans de sombres grottes gardées par des créatures sans nom.

Myra doit donc descendre dans les catacombes pour piquer un maximum de légumes dans ce sous-sol, qui ressemble maintenant à un énorme magasin de fruits et légumes pour lapin courageux. Si Myra échoue, s'il ne ramène pas suffisamment de laitues, sa race est perdue, car là-haut, à la surface, il n'y a plus rien à bouffer.

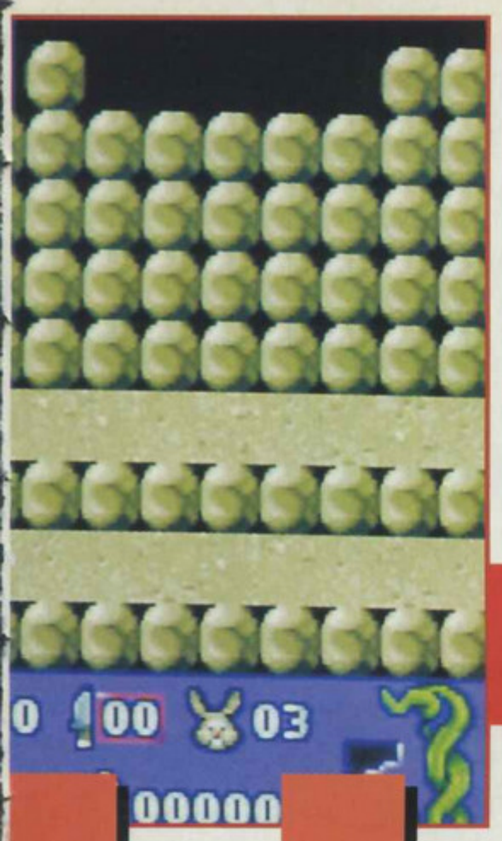
Après quelques secondes de chargement, le joueur se trouve face à un écran de présentation en 3D ray tracing, animant des boules sur un damier. Magnifique, du beau 3D Studio. Tout au long du jeu, au fur et à mesure de votre avancée à travers les 150 tableaux de Myra the Legend, vous pourrez admirer d'autres écrans de ce type. Un régal pour vos yeux rouges de lapin.

Dès que le joueur met les pieds dans le premier tableau, les similitudes avec Boulder Dash lui sautent à la tronche.





Notre ami, le lapin, s'apprête à récupérer une horloge. Ce bonus lui donne un peu de temps supplémentaire pour résoudre le tableau en cours.



UP & DOWN

▲ Il y a des tonnes de musiques dans le jeu, toutes différentes, toutes de qualité et certaines excellentes.
▲ Très bien programmé, Myra est rapide et assez fluide. De vrais scrollings et un vrai jeu d'arcade sur PC, c'est rare.
▲ Le nombre de tableaux élevé, 150, assure de longues, voire de très longues heures de jeu.
▼ Cherchons la petite bête, il est vrai que Myra the Legend est tout de même une vaste repompe de Boulder Dash. Un peu plus d'originalité n'aurait pas fait de mal.

Certains passages sont assez difficiles, il faut être rapide. Si vous ouvrez un couloir sous un rocher, ce dernier se met évidemment à chuter et, si vous vous trouvez dessous, vous deviendrez plat comme une crêpe. Il faut donc tourner très rapidement.

MYRA THE LEGEND

Pourtant, de nombreuses innovations feront leur apparition tout au long du jeu. Pour l'instant, on a droit à la vue 2D en coupe classique.
Le joueur contrôle le personnage à l'aide des touches du clavier, mais il peut aussi diriger Myra d'une façon tout à fait novatrice. En effet, il est possible de brancher un joystick normal (prises au format dit Atari) ou même un joypad Sega avec ses trois boutons gérés par le soft. Pour cela vous avez besoin de réaliser un montage très simple, expliqué dans le manuel, ou si vous ne voulez pas fatiguer vos petits doigts, vous pouvez l'acheter directement à Grandslam en renvoyant un coupon inclus dans le package du jeu. Pas de problème, c'est vraiment une excellente idée, espérons qu'elle sera suivie par nombre d'autres éditeurs, qui sortiront alors des jeux compatibles avec cette petite interface.
Le concept du jeu est très simple, mais jouer et terminer Myra est une autre affaire de manches à la paire. Myra doit ramasser un certain nombre de laitues dans chaque niveau en un temps limité. En haut de l'écran, à gauche, sont affichées deux barres, une rouge qui diminue alors que le temps avance, et une bleue qui symbolise le nombre de laitues que vous devez encore ramasser. Une fois toutes les laitues récupérées une porte apparaît quelque part dans le tableau, vous devez alors la rejoindre pour passer au niveau suivant.
Dans les premiers niveaux, le jeu est très logique, vous devez déplacer des pierres, et lorsqu'elles tombent sur des plaques spéciales, elles se transforment en laitues que vous pouvez alors ramasser. Plus tard, vous devrez récupérer des clés de couleurs pour ouvrir des couloirs de même couleur, par exemple. Myra peut aussi utiliser des bombes pour se frayer un chemin à travers les grottes, il peut lancer des couteaux sur ses ennemis, certains d'entre eux se transformeront alors en laitues. Myra peut aussi utiliser des balles, bref, tout un tas de gadgets résumés en bas de l'écran. Toutes ces armes sont à utilisation limitées, vous devez en ramasser pour pouvoir les utiliser, logique. Myra peut même se transformer en monstre vert, sorte de Hulk-Lapin, il fonce alors droit devant lui et détruit tout sur son passage. cette transformation s'exécute en ramassant une carotte, ou en échangeant une vie contre cette option.
L'écran de jeu est très large, les niveaux très grands et composés de plusieurs écrans, Myra the Legend scrolle dans les quatre directions, tout cela pousse le joueur à se perdre très facilement pour trouver le chemin correct qui mène à la sortie ou à un point particulier du tableau.
Parler de toutes les options disponibles dans le jeu prendrait des heures, il y en a des tonnes, de toutes sortes, des murs magiques, des mines, des cases de téléportations. Des tonnes d'ennemis, zombies, chauve-souris, trolls. Un jeu riche, vraiment.
La première fois où j'ai vu le jeu, j'étais impressionné. Je le fus plus encore quand j'y ai joué. Quelques idées sont vraiment très amusantes et originales, malgré le côté repompe spécial Boulder Dash. Ce jeu d'arcade avec tant d'éléments, des problèmes (certains tableaux demandent pas mal d'astuce pour être résolus), et avec 150 tableaux, vous demandera pas mal de temps pour en arriver à la fin.
Myra the Legend a été développé en Suède par le programmeur de Supaplex, autre jeu de labyrinthe rapide et tout mignon. Myra est, en fait, une version très évoluée de ce premier jeu.

Derek dela Fuente

Les plaques à arc électrique bleu ont un effet très particulier; laissez tomber des rochers dessus et elles se transformeront en laitues, bonne nourriture pour lapins.



ARCADE
-
6 MO
3 DISQUETTES
1 JOUEUR
JOY-CLAVIER

EDITEUR : GRANDSLAM
SUR PC

GRAPHISME 16
BRUITAGE 17
MUSIQUE 16
ANIMATION 15
MANIABILITÉ 16
INTERET 17
ORIGINALITÉ 12

88%

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

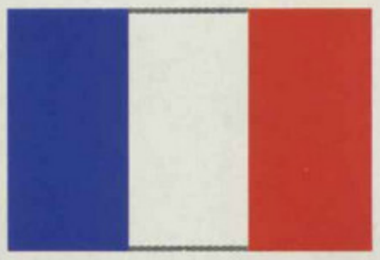
EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER

TEST PC

ULTIMA VII
LA PORTE NOIRE

MEGASTAR joystick



Le plus beau des jeux de rôles nous arrive enfin en Français, ou devrais–je plutôt dire en "vieulx Françoys"... c'est certes un peu déroutant au début mais on s'y fait très vite et ça ne fait que renforcer l'ambiance médiévale. Je salue au passage le formidable travail de Jean–Marc Chemla et de Betty Pelvier–Wever de Origin qui ont dû passer d'horribles nuits blanches, plongés dans d'hermétiques dictionnaires pour nous offrir une si pure traduction. Parce qu'enfin oui ! tout est dans la langue de Molière : manuel, textes à l'écran (descriptions, dialogues, menus...) et, bien sûr, la voix digitalisée. Comment, qu'ouïs–je ? vous ne connaissez pas le scénario ? Bon, je le récapitule donc pour ceux qui ont raté la sortie V.O.. Vous incarnez, comme dans tous les Ultima, l'Avatar, une femme (...pardon, ou un homme) de notre bon vieux XXe siècle transporté(e) vers l'univers parallèle de Britannia pour y accomplir les quêtes les plus glorieuses. L'introduction vous présente donc en train de lancer...Ultima VII, quand l'écran de votre PC se brouille soudainement, telle feu–La Cinq, d'où surgit le visage d'un mystérieux personnage. Le Gardien, tel est son nom, vous lance un défi en vous déclarant qu'il va prendre possession de Britannia. Votre sang héroïque ne fait qu'un tour et vous vous précipitez vers la Porte Temporelle pour retourner en Britannia. Dès votre arrivée, vous découvrez que le temps s'est écoulé à une vitesse prodigieuse depuis vos exploits du 6ème épisode : cela fait en effet près de 200 ans que la population n'a plus revu l'Avatar. Vous rencontrez heureusement Iolo, un ancien compagnon d'aventure, dans la petite bourgade de Trinsic, où vient d'avoir lieu un meurtre des plus sanguinolents. Le Maire de la Ville qui doute de votre identité, vous demande alors d'enquêter sur ce crime. Vous ne pourrez quitter la ville qu'avec un mot de passe qu'il vous donnera. Vous voilà donc parti avec Iolo, visitant les maisons, interrogeant la population... au fur et à mesure que votre enquête progresse, vous apprenez qu'une grande partie du peuple de Britannia est désormais vouée à La Confrérie. Cette mystérieuse secte prône amour et honneur et adule une étrange Voix intérieure qui aide chacun quotidiennement. Les liens commencent à se préciser entre le meurtre rituel, la Confrérie et le Gardien... Voilà une esquisse des premiers événements, mais la plus grande partie de votre quête contre le Gardien reste à faire. Un petit mot quand même sur l'interface : Ultima VII est en un bel plein écran qui vous dévoile tous les lieux à la même échelle grâce à une plongée qui détaille le moindre objet, d'une charrette à une minuscule clef. Et c'est comme ça pendant tout le jeu ! De plus, comme l'aventure se passe aussi bien au coin d'une rue que dans les plus obscures cavernes, quand vous êtes en extérieur, vous devrez également affronter intempéries et nuits noires, avec tous les bruitages qui s'y confèrent. Heureusement, la gestion des personnages est des plus simples pour qui sait manier la souris (mais de nos jours, qui ne le sait pas?) Bref, malgré les prises de têtes et les frustrations dues à la nécessité d'une très grosse bécane, INDISPENSABLE et OBLIGATOIRE !



Un simple clic et vous voyez ce que vous portez ou ce que vous transportez dans des "fenêtres" déplaçables à volonté : panier garni de victuailles, sac de réactifs pour les sorts, etc.



Il était temps que la VF nous arrive car Ultima VII est ponctué de très nombreux dialogues. Ici, vous avez l'illustre honneur de parler à Lord British en personne (un détail pour les fans: il s'agit vraiment du visage de Lord British de Origin !)

EDITEUR : ORIGIN

SUR PC 386

JEU DE ROLE | NOTICE VF 18

21 MO | 2 MO

1 JOUEUR | SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	18
BRUITAGE	18
MUSIQUE	17
ANIMATION	15
ERGONOMIE	17
INTERET	19
ORIGINALITÉ	17

87%

TESTÉ EN MODE VGA AVEC UNE CARTE SOUNDBLASTER

- ■ S.BLASTER
- ❑ S.BLASTER PRO
- ■ AD LIB
- ■ ROLAND MT 32
- ❑ SOUND SOURCE
- ❑ COVOX
- ❑ PRO AUDIO
- ❑ SPECTRUM
- EGA ❑
- VGA ■
- SVGA ■

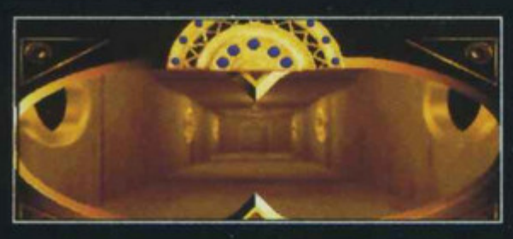
UP & DOWN

- ▲ Tout est en Français
- ▲ Les bruitages et la musique sont exceptionnels
- ▲ Enfin, un jeu de rôles micro en plein écran
- ▲ Tous les lieux sont à la même échelle.
- ▲ Les graphismes sont très fouillés : on peut "agir" sur n'importe quel objet.
- ▲ La souris est remarquablement exploitée.
- ▼ L'animation et le scrolling restent saccadés même sur 486–33 (sic !)
- ▼ "Ultima VII" ne supporte que son propre gestionnaire d'EMS

Déjà testé dans Joystick n° 22 sur PC en anglais.

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 precalculée, 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 "mégalithiques" 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)

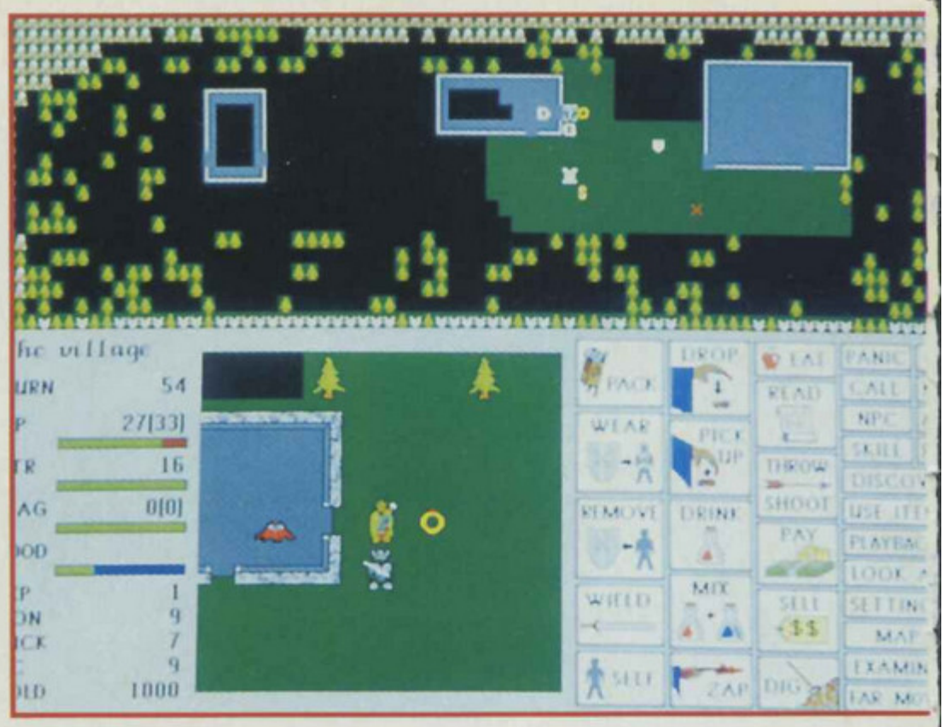
PHILIPS

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

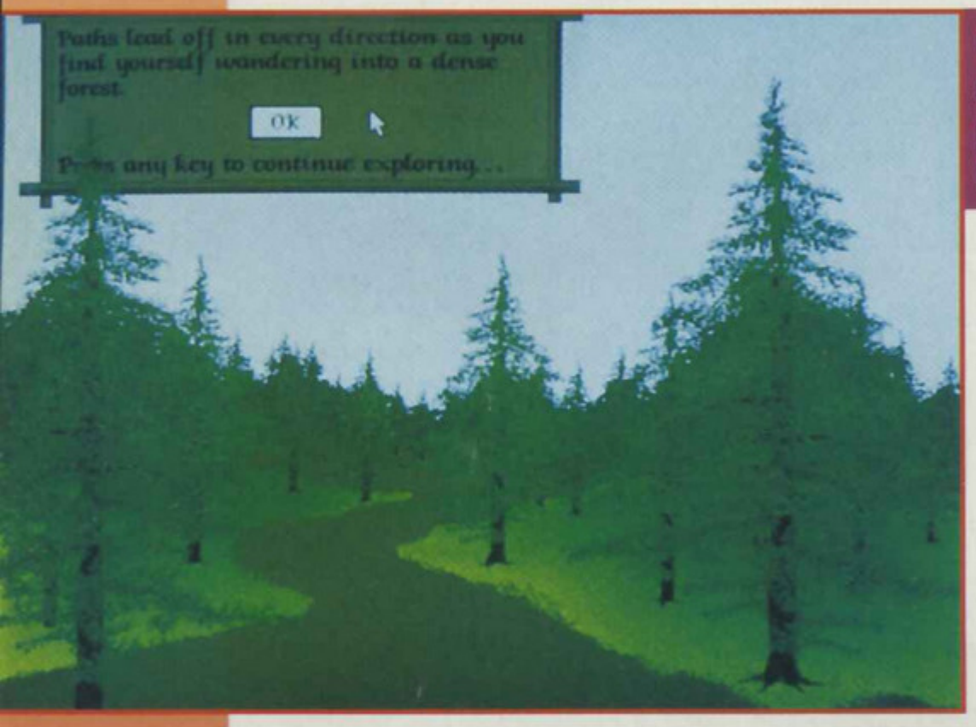
COKTEL VISION
5, rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-la-Forêt



Au début du jeu, vous devez choisir votre profession votre nom et votre sexe.



VALHALLA



Quand vous passerez certaines zones du jeu, arrivé dans certaines contrées, des écrans graphiques s'afficheront, tentant de rompre la monotonie des autres graphismes du jeu.

Nous sommes en l'an 999 et Odin, le père des Dieux, entre dans la grande salle du Valhalla la colère sur la visage, visible même par les guerriers les plus ivres. Odin parle à tout ses guerriers, il leur apprend que les forces du Mal, dirigées par Surtr le grand démon du feu, ont dérobé les armes des Dieux et se préparent pour Ragnarok, la bataille finale qui opposera les forces du Mal aux forces du Bien. Cette bataille qui aura lieu sur les plaines de Vigrid, décidera du sort du monde une fois pour toutes. La bataille de Ragnarok approche rapidement et les chances du côté des bons Dieux sont très faibles, sans leurs armes ils ont un handicap de taille.

Vous vous levez alors, le plus grand guerrier de la grande salle du Valhalla, vétéran de 10 000 duels sans défaite, et, épée dressée vers le plafond, vous déclarez vos intentions: ramener les armes des Dieux. Vous promettez de ne pas revenir au Valhalla tant que vous n'aurez pas réussi votre mission. Odin accepte votre sacrifice et, d'un mouvement des mains, il vous renvoie à Midgard.

Vous vous réveillez allongé dans une maison en pleine forêt. Une fois sur vos pieds, vous vous apercevez que l'un des Dieux du Mal s'est arrangé pour faire échouer en partie le sort d'Odin. Pratiquement tout votre équipement a disparu et votre puissance a été réduite au niveau de celle d'un simple mortel. Les yeux dirigés vers les Cieux, vous promettez de faire payer Surtr et tous ses compagnons pour tout ce qu'ils ont fait. Vous voilà lancé dans la quête la plus importante qu'aucun homme ou Dieu n'a jamais connue.

Voici les bases et le point de départ de Valhalla, un jeu de rôle où vous dirigez un personnage unique, dans sa quête pour aider les Dieux. Si vous vous lancez dans une nouvelle partie, vous devez créer un nouveau personnage, de façon très simple, en lui choisissant un nom, en indiquant si c'est un homme ou une femme et en définissant sa profession: sage, sorcier, alchimiste, viking, homme des bois ou forgeron. Vous démarrez toujours en tant qu'humain. Votre personnage est prêt, nous sommes bien loin des systèmes complexes de création de personnage où le joueur doit entrer des tonnes de paramètres.

L'écran de jeu est assez différent de ce qu'on a l'habitude de voir. En haut, se trouve la carte automatique qui s'affiche au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. En dessous, se trouvent les différentes caractéristiques de votre personnage, une vue rapprochée de ce qui est autour de vous, et des icones pour toutes les commandes que vous pouvez exécuter. Tout en bas de l'écran, se trouve une petite fenêtre où s'afficheront les messages de l'ordinateur.

La taille de chaque niveau (20 écrans par 60) sous-entend que les graphismes dans la zone de la carte sont minuscules, et, parce que la carte a été étudiée pour être parfaitement lisible, assez moches. Malgré tout, pour tous les joueurs qui se sont paumés dans des labyrinthes et ont abandonné, dégoûtés, pour tous les joueurs qui détestent dessiner des plans, la présence de cette fenêtre, aussi laide soit-elle, est indispensable. La carte montre tous les éléments d'un niveau, les pièges, les décors, les créatures. Toutes les créatures sont symbolisées par une lettre de couleur différente (bleue pour les morts-vivants, rouge pour les créatures de feu, etc...) ce qui permet de savoir qui approche avant de l'avoir en vue dans la fenêtre zoomée. Le joueur peut alors décider de tirer à distance ou d'utiliser une stratégie particulière.

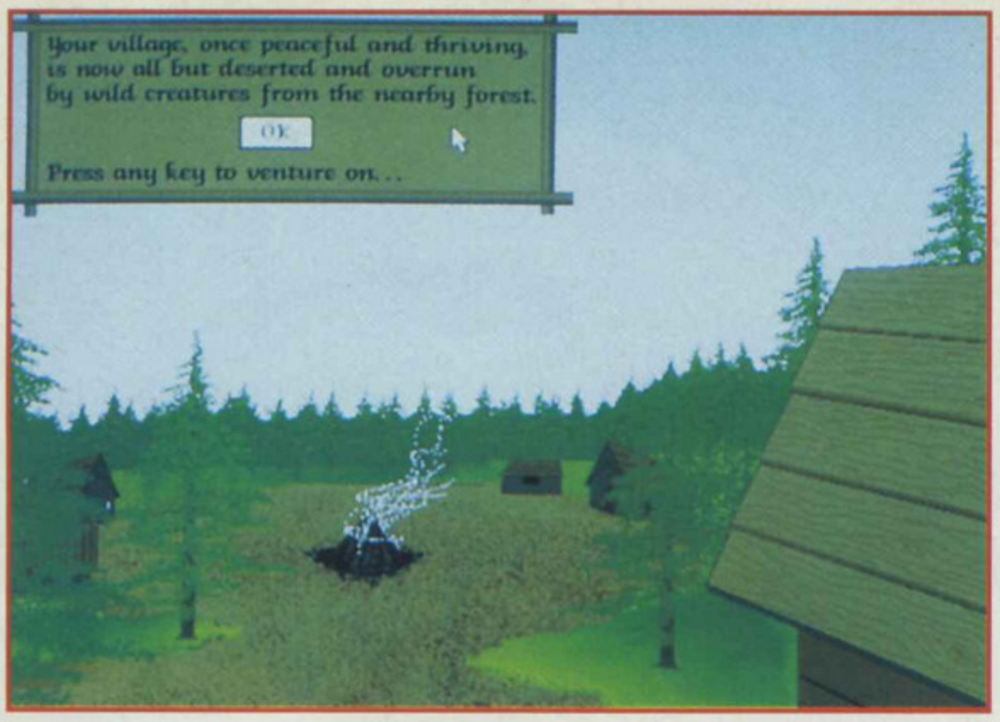
Au début du jeu, vous ne pouvez voir que les créatures les plus proches, mais plus loin dans le jeu, quand vous obtiendrez le sort de télépathie, vous pourrez détecter toutes les bestioles du niveau.

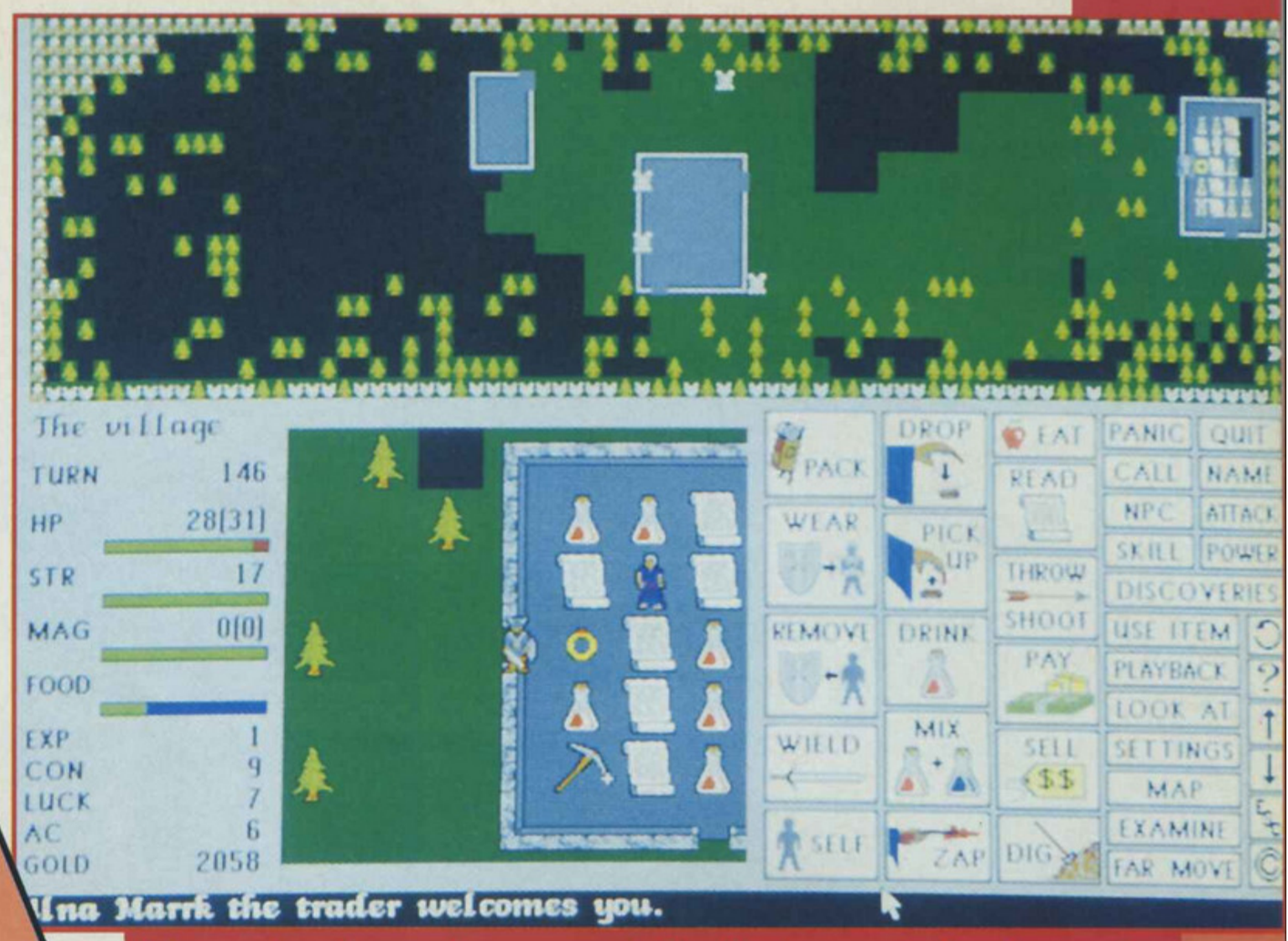
Les graphismes dans la vue rapprochée sont un peu plus attrayants. Petits mais bien détaillés, les personnages et les créatures errent dans le paysage. Au départ, le joueur sera sûrement déçu de ne trouver aucune animation dans le jeu, mais quand vous ferez face à 400 bestioles en même temps, vous comprendrez que les animer toutes aurait été impossible tant cela aurait pris de temps. Tel qu'il est réalisé, le programme est extrêmement rapide, même sur les machines les plus lentes. Les combats sont extrêment simples à gérer; pour lutter contre les créatures proches de vous, vous devez utiliser des armes à mains, et pour les monstres à distance, vous devez utiliser les sorts, les parchemins, les baguettes magiques et les armes de lancer.

L'attrait principal du jeu est son originalité. Bien qu'il n'y ait que six classes, chacune a ses avantages. La plupart des jeux offrent des classes plus fortes que d'autres; dans Valhalla, tous les personnages peuvent utiliser toutes les armures

UP & DOWN

- ▲ L'intérêt du jeu est exceptionnel, les mondes très très vastes, Valhalla tiendra en haleine les véritables fans de jeux de rôle.
- ▼ Les graphismes sont atroces, on se croirait devant un jeu qui date vraiment de plusieurs années.
- ▼ Il n'y a pas d'animation, que dalle, rien, les sprites glissent sur l'écran sans évoluer du tout.
- ▼ Au niveau son, Valhalla est très faible, il n'y a vraiment pas grand-chose à se mettre dans l'oreille.





Le joueur vient d'entrer dans un magasin. Il suffit de passer sur les objets pour les ramasser, ensuite il faudra payer pour pouvoir sortir du bâtiment. L'écran de jeu, avec ses 5 parties, vous est présenté entièrement: la carte, les caractéristiques du joueur, la partie zoomée, le résumé des icones et la zone texte.

VALHALLA

et toutes les armes; les différences n'apparaissent que dans différents pouvoirs que les personnages acquièrent en avançant dans le jeu. Les Alchimistes apprennent à préparer des potions. Tous les personnages peuvent préparer des potions mais seuls, les Alchimistes savent exactement lesquelles préparer. Des potions comme musique ou seconde vie ne peuvent être trouvées n'importe où dans le jeu, elles sont donc sans prix. Les Vikings gagnent des attaques supplémentaires et la maîtrise des armes. Les forgerons apprennent à fabriquer leurs armes, seule façon d'obtenir la Runesword; avec une enclume, des pinces pour le feu, une baguette pour le feu et du métal à forger, ils peuvent fabriquer la plupart des objets métalliques. Les hommes des bois apprennent rapidement à fabriquer des flêches et, plus tard, pourront se mettre à capturer des créatures et utiliser l'art du terraforming. Transformer un carré de terrain avec une créature dessus, en montagne, est l'une des attaques les plus efficaces. Les sorciers apprennent à utiliser et à transférer la puissance des baguettes, à envoyer des sorts et à se téléporter. Et enfin, les sages peuvent réécrire des parchemins de sorts et les transformer en quasiment n'importe quel autre sort.

La véritable originalité du jeu après tout cela, vient du mode utilisé pour gagner des pouvoirs supplémentaires. Quand vous tuez une créature, son cadavre reste à l'endroit du combat. Vous pouvez le manger, ce qui donnera lieu à diverses conséquences. Certains vous donneront des pouvoirs que vous ne pouvez gagner ailleurs. Par exemple, manger un breleor vous donne le pouvoir de voyager dans les dimensions. D'autres bestioles, une fois mortes et mangées, se contentent de vous nourrir, ce qui n'est déjà pas mal. D'autres vous transforment totalement et d'autres vous tuent directement.

Les objets aussi, parfois, peuvent vous donner des pouvoirs. Les parchemins de connaissance offrent divers intérêts, certains diamants permettent de détruire une créature à n'importe quelle distance dans le niveau. Les champignons noirs donnent la vision de feu, etc... il y a des tonnes de pouvoirs à gagner, et certains moyens d'obtention sont très originaux et amusants. Mon pouvoir favori est la création de Golem. Vous pouvez ramener à la vie n'importe quelle créature et, si vous êtes suffisamment puissant, la contrôler totalement.

Un peu plus haut, j'expliquais que le joueur démarrait en tant qu'humain. Vous ne resterez pas humain toute la partie. Des doigts et des yeux supplémentaires pourront vous pousser, et vous pourrez même vous transformer en une autre race de créature avec tous les pouvoirs et les faiblesses que cela implique. Le changement est permanent, vous pouvez donc terminer le jeu sous la forme d'un dragon.

Avec un nombre de pouvoirs aussi vaste, il est facile d'oublier les 200 éléments qui composent le jeu, les armes, les armures, la nourriture, les parchemins, etc... au début du jeu, vous ne repérerez que quelques éléments. Vous trouverez un parchemin déchiqueté, sa véritable nature ne vous sera révélée qu'en lisant un parchemin d'identification. Ou alors vous pouvez tenter l'expérience directement, ce qui est plutôt dangereux à cause du système particulier de sauvegarde. Tous les 4000 tours, vous pouvez effectuer une sauvegarde permanente. Les autres sauvegardes sont temporaires, ce qui signifie que vous ne pouvez les recharger qu'une seule fois. Voici une bonne leçon à apprendre et à suivre, ne tentez les expériences qu'après une sauvegarde permanente.

Quand votre personnage meurt, les choses deviennent réellement intéressantes. Si vous tentez de donner le même nom à un nouveau personnage, l'ordinateur vous informe que celui-ci a déjà été perdu et qu'il erre sous la forme d'un fantôme. Vous lui tomberez peut-être dessus avec un autre personnage.

Un système d'aide permanent est intégré au jeu, ainsi vous pouvez cliquer sur n'importe quelle icone pour avoir un résumé de sa fonction. Vous pourrez aussi obtenir des informations sur les pièges et sur les détails de votre mission.

Il m'est assez difficile d'expliquer de quelle façon j'ai été impressionné par Valhalla. Quand je l'ai chargé pour la première fois, j'ai vraiment été décu par les graphismes, mais, quand on se force un peu à y jouer, on ne peut plus s'arrêter. Le système de sauvegarde crée une certaine tension, le joueur prend des risques et sait qu'il peut mourir. Les missions, les quêtes sont intéressantes, voire passionnantes, et le joueur n'arrête pas de dire «bon, allez, je m'occupe juste de cette petite mission et je vais me coucher», alors qu'il va passer la nuit dessus, une fois de plus.

La mythologie nordique a été apparemment respectée, pour ce que j'en connais, et le joueur a vraiment la sensation d'influer sur le déroulement global de l'histoire. Valhalla est un jeu difficile et même les joueurs les plus expérimentés pourront se faire tuer par un simple tir bien placé par un Breleor.

La variété des créatures permet de ne pas s'ennuyer pendant les combats, et le système de cartes, automatique, empêche de se perdre à tout bout de champ. En résumé, j'adore Valhalla, mais il est évident que les graphismes sont atroces et gâchent pas mal de choses. En fait, Valhalla passionnera les joueurs fans de JdR capables d'oublier le look du programme, ces joueurs sont assurés de passer des heures et des heures devant leur ordinateur.

Derek Dela Fuente



TEST AMIGA

B.C.



Sans que le moindre ralentissement ne pointe son nez, B.C. Kid affiche et anime de nombreux sprites à l'écran. Certains d'entre eux peuvent même être de très bonne taille.

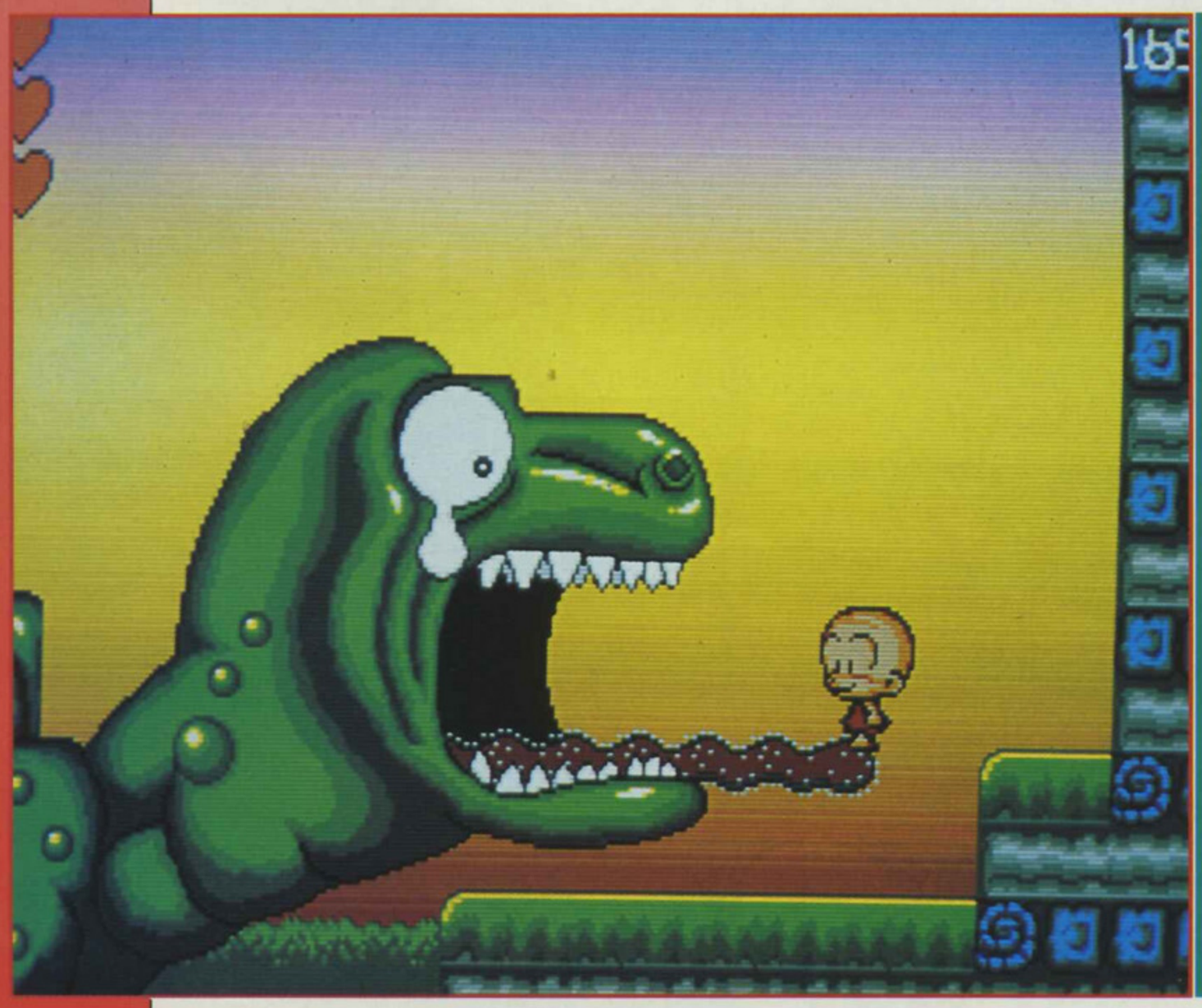


C'est maintenant plus que classique, c'est devenu une règle, les niveaux de B.C. Kid sont dôturés par des combats avec des boss de grande taille dans des tableaux fixes. Ici, Bonk lutte contre un dinosaure complètement ánglé en lui rebondissant sur le crâne.

Bonk, le héros de B.C. Kid, vient du monde de la console, de la PC Engine en particulier. Star incontestée, Bonk est même devenu le symbole de la marque et il n'existe pas un joueur sur Nec qui n'ait tâté de ce jeu de plates-formes de référence. Après Dyna Blaster, B.C. Kid est le nouveau jeu Hudson Soft qui, maintenant, est bel et bien lancé dans le monde des micros. Dyna Blaster s'était fait remarquer, affichant un plaisir de jeu rarement vu sur nos machines; B.C. Kid ne se fera pas moins remarquer; lui aussi, dans sa catégorie, est un modèle, l'exemple d'une réalisation quasi irréprochable.

Bonk est un sale gamin des cavernes. Habillé de peau de bête et trimbalant sa tête énorme dure comme le roc, Bonk doit traverser le pays des dinosaures pour aller délivrer la princesse de la lune. Tout cela n'est que prétexte pour coller des coups de boule à toutes les bestioles qui traînent, pour bondir en tous sens et retomber tête la première à en faire trembler le sol. Car Bonk dispose de l'arme la plus originale qui soit: son crâne.

Cinq mondes différentes, chacun divisé en plusieurs niveaux attendent Bonk au tournant. Outre les dinosaures, Bonk devra lutter contre les hommes de main du roi Drool, le responsable du kidnapping de la princesse et l'ignoble individu qui tente de prendre le pouvoir dans le pays. Cascades, montagnes, volcans, grottes, forêts, des tonnes de décors défileront devant les grands yeux de gamin de Bonk; des tonnes de monstres à



Hop, Bonk cogne sur le crâne du dinosaure qui ouvre alors une large bouche et tire la langue pour laisser entrer notre héros dans ses tripes.

Bonk nage à l'intérieur d'un dinosaure, au milieu de centaines de bestioles qui ne lui cherchent rien d'autre que des embrouilles. Histoire de reprendre un peu courage, Bonk va avaler un énorme morceau de viande, ce qui le rendra invincible pendant 10 secondes.



KID

MEGASTAR joystick

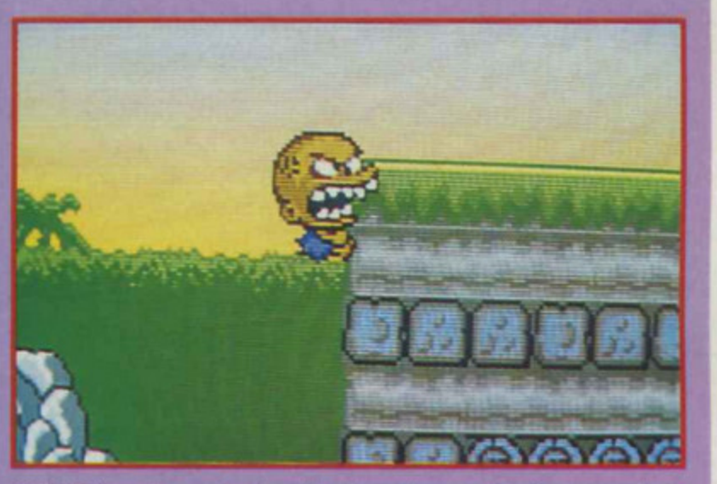
LES ACTIONS DE BONK



Arme de base, le coup de tête. A n'utiliser qu'avec les ennemis qui se déplacent de manière simple pour éviter les mauvaises surprises.



Un peu plus complexe, le saut avec retournement et plongeon la tête la première. Très efficace.



A l'aide de ses dents, bonk peut s'accrocher et grimper aux parois.

En rebondissant sur les plantes jaunes, Bonk peut atteindre des bonus cachés en hauteur, ou tout simplement passer par dessus des obstacles difficiles à négocier.





Pour obtenir des bonus, Bonk peut sauter tête en avant sur les plantes rouges. Celles-ci lâchent alors des fruits, des coeurs ou même des cristaux.



cogner et à envoyer au paradis des sales bestioles à grand coups de tronche sur le nez. Des bonus sont disséminés un peu partout, soit directement à l'écran soit cachés dans des fleurs. Pour les faire ressortir de ces dernières, Bonk doit sauter et retomber la tête la première sur la plante. A récupérer, des coeurs, des cristaux et des fruits qui redonnent plus ou moins d'énergie, des morceaux de viande qui augmentent la puissance de Bonk, et des vies supplémentaires. La viande fait monter la puissance de Bonk d'un cran. Au bout de deux morceaux de viande, ou d'un gros morceau direct, Bonk devient carrément invincible pendant dix secondes, le fait de passer sur les ennemis les élimine directement. Dans cet état, Bonk peut sauter et frapper le sol de sa tête ce qui fait trembler tout l'écran et touche gravement tous les monstres qui y sont présents.

Les graphismes simplistes mais efficaces de B.C. Kid sont accompagnés de rasters de couleurs magnifiques. Le tout rehausse largement le ton du jeu.



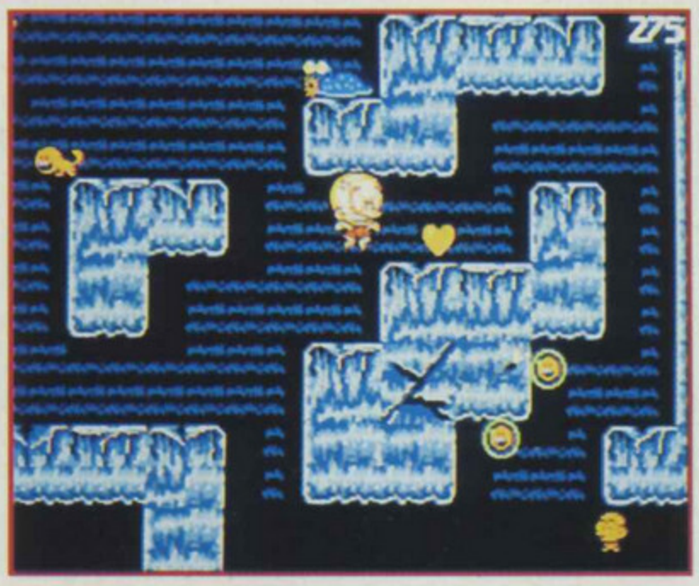
EN REFERENCE

Je ne vois qu'un logiciel capable de lutter contre B.C. Kid dans le monde des jeux de plates-formes, l'excellent Addams Family. Les graphismes de ce dernier sont certainement plus jolis, l'action plus originale, mais l'action de B.C. Kid bénéficie de l'efficacité des jeux consoles japonais avec tout ce que cela implique d'objets et bonus cachés ou d'astuces à découvrir.
Pour faire son choix entre les deux, il faut sûrement décider en fonction du thème, tel ou tel soft me branche parce que j'aime bien le délire caricaturo-horreur d'Addams Family, ou parce que j'ai une passion pour les gamins hydrocéphales qui cognent sur les dinosaures.

TEST AMIGA

B.C.KID





Bonk se déplace à droite ou à gauche, saute, rebondit, nage et peut aussi grimper aux parois en s'accrochant avec les dents. Cette dernière action est automatique, et le joueur peut décider d'escalader en donnant des coups de joystick rapides vers le haut.

Le menu de départ du jeu permet quelques réglages, notamment le choix du type de joystick. Si vous avez un joypad avec au, moins, deux boutons, vous pouvez l'utiliser avec B.C. Kid, le joypad Sega Megadrive par exemple. Un bouton sert alors pour le saut et l'autre pour filer des coups de tête. L'aspect console est encore plus accentué dans ce mode.



Techniquement parlant, B.C. Kid est une très grande réussite. Les graphismes sont simples mais ont le mérite de ne pas être avares de couleurs. La maniabilité du personnage est exemplaire bien qu'il faille quelques minutes pour s'habituer parfaitement à l'utilisation de la tronche de Bonk, notamment quand le joueur saute et tente de rebondir la tête la première sur ses ennemis pour les supprimer. Le scrolling latéral qui accompagne B.C. Kid est un modèle du genre: un intérêt de jeu assez costaud, et même si le premier niveau est simple et permet de s'habituer au maniement de Bonk, la suite ne tardera pas à se compliquer. Heureusement, un système de continue, limité, permet de reprendre une partie au dernier niveau atteint quand on vient de perdre.

LA TRANSFORMATION







En mangeant des morceaux de viande, Bonk peut se transformer, devenir plus fort et même invincible pendant quelques secondes. Dans ce mode, Bonk ne perd plus d'énergie quand il se fait toucher mais redevient d'abord normal. Une fois transformé, Bonk peut sauter, se retourner et frapper le sol avec sa tête. Tous ses ennemis présents à l'écran sont alors touchés d'un seul coup.

EDITEUR : HUDSON SOFT

SUR AMIGA


PLATES-FORMES


NOTICE VF:


520 KO


1 DISQUETTE


1 JOUEUR


JOYSTICK

GRAPHISME	15
BRUITAGE	14
MUSIQUE	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	16
INTERET	16
ORIGINALITÉ	15

84%

rapide et fluide, l'idéal pour les jeux de plates-formes de ce type. En fait, pour l'amateur de ce genre de jeux, B.C. Kid est un soft à ne surtout pas manquer: des graphismes amusants, une maniabilité exemplaire, des scrollings parfaits, beaucoup d'action, des tonnes d'objets cachés, de bonus, des monstres de toutes tailles et de tous types et, surtout, des niveaux énormes qui vous réservent pas mal de surprises. Tout cela donne

Pas de doute, B.C. Kid est un futur hit. Hudson Soft prouve, pour la seconde fois, que les micros sont parfaitement capables d'offrir des jeux d'arcades dignes de ce nom, des softs amusants avec un réel plaisir de jeu et au gameplay efficace. Ras le bol des jeux qui se contentent de balancer des performances techniques à la tronche du joueur, on veut de l'efficace, B.C. Kid est l'un d'eux.

SEB

UP & DOWN

▲ Les scrollings de B.C. kid sont rapides et d'une fluidité exemplaire.

▲ Le jeu est parfaitement équilibré, et le dosage de la difficulté permet d'avoir en permanence des ennemis à l'écran, l'action ne s'arrête jamais.

▼ Si l'on enferme B.C. Kid dans sa catégorie, les jeux de plates-formes, le soft n'a rien à se reprocher, il est exemplaire et d'une efficacité rare.

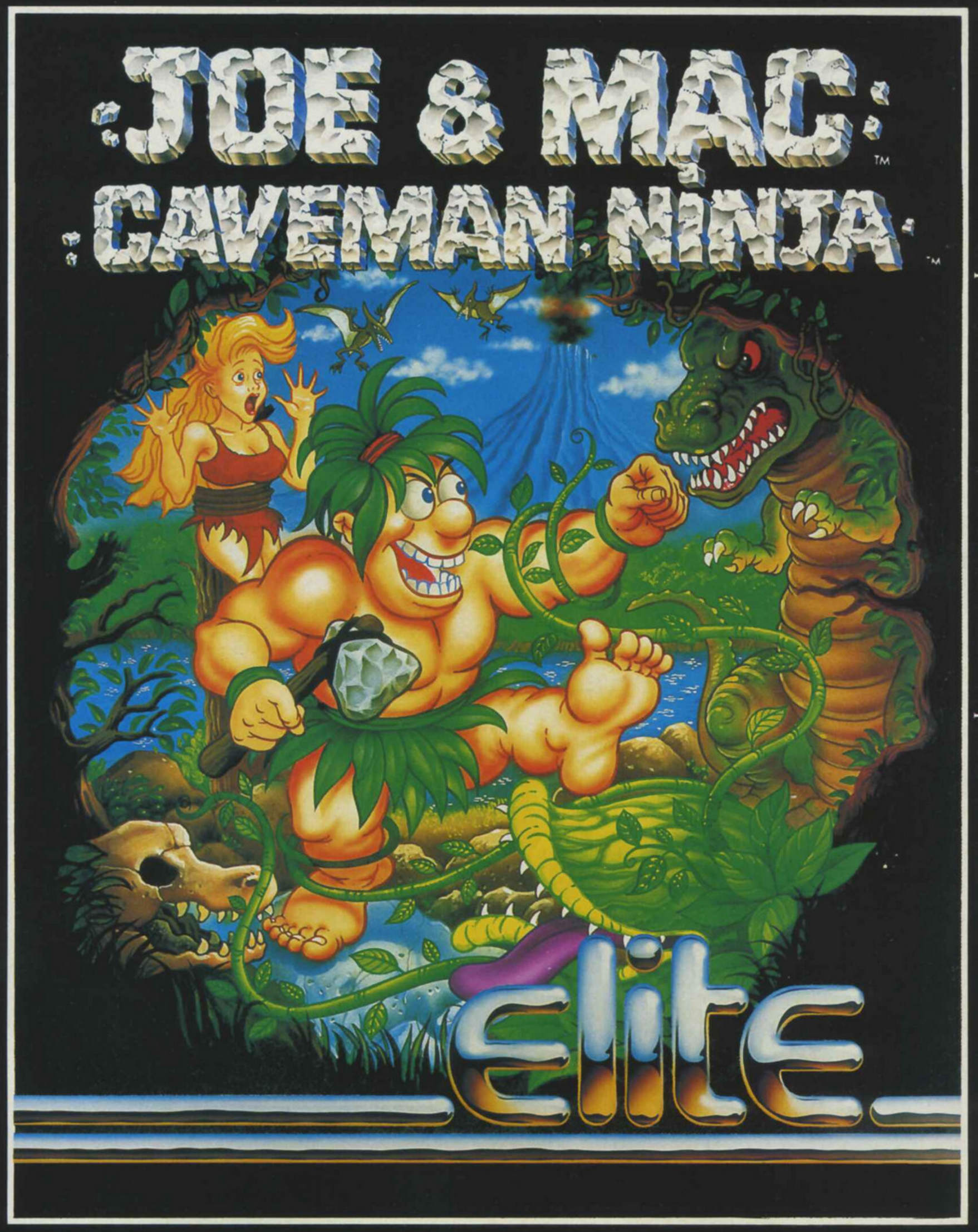
JOE & MAC, votre ordinateur va mourir de rire !











disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.

SORTIE EN NOVEMBRE SUR AMIGA ET PC

Vivant à l'époque conflictuelle de l'Age de Pierre, Joe et son ami Mac sont les chefs d'un village.
Malheureusement, Mac part souvent à la chasse et Joe reste seul pour protèger le village !
Une nuit alors qu'il dort d'un profond sommeil, Joe est assomé par des nomades des cavernes qui enlèvent les femmes du village. La réputation de Joe se trouve menacée !
N'ayant pas prévu de finir vieux garçons, Joe et Mac n'ont qu'une solution : voyager par monts et par vaux pour retrouver leurs femmes et les ramener à la maison !

Joe et Mac, 10 scénarios déments dans une combinaison ensorcelante de jeu de plate-formes et de "beat'em up" d'arcade, avec des graphismes si beaux que les "arcs en ciel sont jaloux ! "
A vos haches, os, gourdins et autres boomerangs !

3615 UBI

distribué par UBI SOFT - 8/10, rue de Valmy - 93100 - Montreuil

TEST AMIGA

CREA



La version 8 bits de Creatures 2 est l'une des plus fortes ventes Thalamus, et même Creatures, l'original, se vend bien; tous deux sont encore bien placés dans les classements. WJS, qui a réalisé nombre de titres pour Psygnosis, qui travaille aussi sur Beastmaster pour Thalamus et prépare son premier jeu en indépendant, pense que Creatures est un trop bon jeu pour rester uniquement sur les systèmes 8 bits. WJS s'est donc chargé de l'adaptation sur 16 bits; voici Creatures sur Amiga, en attendant Creatures 2, logiciel sur lequel ils travaillent déjà.

Creatures, comme Thalamus veut bien nous le dire, est un jeu de plates-formes cinglé, sauvage, cruel, irrésistible et amusant où le bien rencontre le mal. Ce jeu, tout mignon, est pourtant rempli d'horribles monstres et propose de bonnes techniques de programmation Amiga. Des bestioles toutes gentilles sont enfermées dans de diaboliques salles de tortures. Tout un village est ainsi retenu prisonnier. Le joueur dirige Clyde, seule bestiole du village à avoir échappé aux méchants ravisseurs, qui se retrouve alors porteur d'une mission qui le fera traverser la Forêt Noire de Gateau, l'enverra dans un pays truffé de créatures, le fera plonger au milieu des piranhas et, enfin, le fera évoluer dans les salles de tortures elles-mêmes.

Le jeu est plein de petites touches humoristiques, les sprites sont très cartoon et les décors de fond sont superbes. Au début du jeu, l'ordinateur vous montre une île, chaque stage aura lieu dans une partie de celle-ci. Une fois l'un des stages terminé, vous êtes directement envoyé dans un autre, l'action ne s'arrêtera pas.

Durant son périple, Clyde rencontrera une gentille sorcière qui lui donnera des armes pour lutter contre les créatures volantes, les monstres rampants et les ennemis statiques. La sorcière lui donnera aussi une potion magique très particulière, mais les ingrédients devront être récupérés tout au long du niveau en cours, en ramassant certaines créatures. Clyde devra donc les ramasser et les ramener à la sorcière pour qu'elle lui prépare la potion. Au début du jeu, notre héros dispose d'une arme qui lance des flammes, arme efficace mais qui demande pas mal de tirs pour détruire certains ennemis. En gardant le bouton de feu appuyé Clyde crache le feu, carrément, et envoie ses ennemis directement à la tombe. Seulement, ce tir s'effectue sans bouger, et demande quelques secondes de préparation, ce qui peut être dangereux dans certaines situations.

Une fois que vous avez terminé deux niveaux, vous êtes balancé dans une salle de tortures où vous devez délivrer l'un des vôtres. Ces séquences qui arrivent donc régulièrement, prennent une part importante dans le jeu tout entier, elles apportent beaucoup au plaisir de jeu.

Au cours du jeu, vous aurez la possibilité de faire un tour dans l'inévitable magasin présent dans tous les jeux de plates-formes. Vous pourrez acheter des armes plus performantes ou obtenir l'aide de la sorcière. Elle vous donnera trois informations essentielles pour la prochaine énigme de la salle de tortures suivante. Bien que Creatures ressemble à un cer-



Avant de vous jeter tête en avant dans un nouveau level, avec une autre vie, l'ordinateur affiche une carte des obstacles qui vous attendent, avec une petite flèche pointant votre position actuelle.

UP & DOWN

▲ Les sprites sont superbes, très colorés et l'ensemble des graphismes est réussi.

▲ Les musiques ne prennent pas la tête, elles sont même carrément agréables.

▲ La taille de chacun des niveaux assure beaucoup de plaisir de jeu au joueur accroché par Creatures.

▼ La musique qui accompagne le jeu se coupe quand il y a des bruitages, quand un monstre explose, par exemple.

▼ Certains passages sont assez énervants, il faut sauter du bout d'une plate-forme, au pixel près, pour atterrir sur une autre plate-forme, au pixel près.

▼ Il n'y a pas de scrolling arrière, si vous avez laissé passer un ennemi ou une option, c'est définitivement raté.

TURES





tain nombre d'autres jeux de plates-formes classiques, il offre des énigmes et des problèmes originaux un peu partout.
La première chose que le joueur peut constater avec Creatures, c'est que l'action est difficile et qu'il faudra de nombreuses tentatives pour aller au-delà de certains passages. Ramasser les trois créatures différentes pour entrer dans les magasins et obtenir d'autres armes n'est pas bien difficile, mais éviter certains ennemis tient de la prouesse technique. Il faut une bonne heure pour s'habituer à chaque niveau.
WJS aurait certainement pu élaborer davantage le jeu, mais ils ont décidé de garder la simplicité de la version 8 bits pour mettre en avant le plaisir de jeu. Tous les niveaux sont longs, remplis de dangers et offrent de nombreux sous-niveaux qui assurent pas mal d'heures de jeu. Les salles de tortures sont, en fait, des jeux dans le jeu et donnent à réfléchir pour réussir à inter-agir et à délivrer les créatures de votre race. Ces salles, adiotionnées au reste du jeu, donnent un ensemble de bonne qualité. Creatures est véritablement un jeu de plates-formes très mignon, avec beaucoup de surprises et d'action. Creatures nous renvoie dans les jours heureux du commodore 64, au temps où les jeux étaient plus amusants que beaux. Ah, nostalgie, quand tu nous tiens.

SEB



Clyde bondit sur l'une des bestioles qu'il doit ramasser pour que la sorcière lui fabrique une bonne potion magique. Trois bestioles différentes sont nécessaires, et il faut en récupérer plusieurs de chaque.

EDITEUR : THALAMUS

SUR AMIGA

PLATE-FORME	--
520 KO	2 DISQUETTES
1 JOUEUR	JOYSTICK

GRAPHISME	16
BRUITAGE	14
MUSIQUE	15
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	15
INTERET	16
ORIGINALITÉ	14

79%



Clyde évolue sur la terre, bien sûr, mais aussi sur l'eau en utilisant des feuilles géantes comme embarcation. Propulsé par une hélice qu'il a dans le dos, Clyde avance très vite, le scrolling accélère lui aussi.

RETROUVEZ TOUTES LES GRANDES BATAILLES DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE DANS :

THE ★★★★★ PERFECT GENERAL

Scenario Disk
World War II
Battle Set

Le pont de Pegase
Sicile
Guadalcanal
Kasserine Pass
Gafsa
Anzio
Utah Beach
Omaha Beach
Okinawa
Saipan
Gazala - Bir Hakeim
Iwo Jima
Arnheim
Oahu



Screen shots on IBM PC



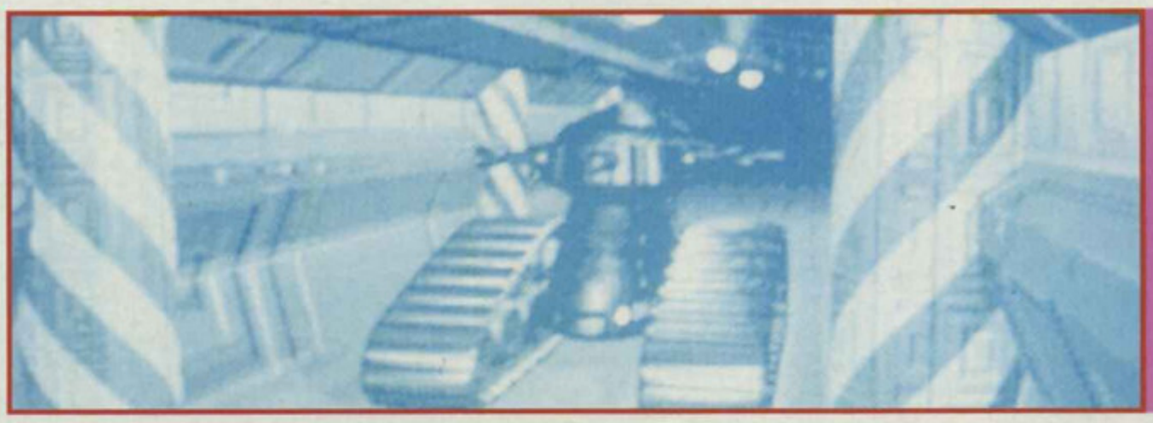
QQP
Quantum Quality Productions, Inc.

WHITE WOLF Productions

UBI SOFT
Entertainment Software

TEST AMIGA

CYTRO



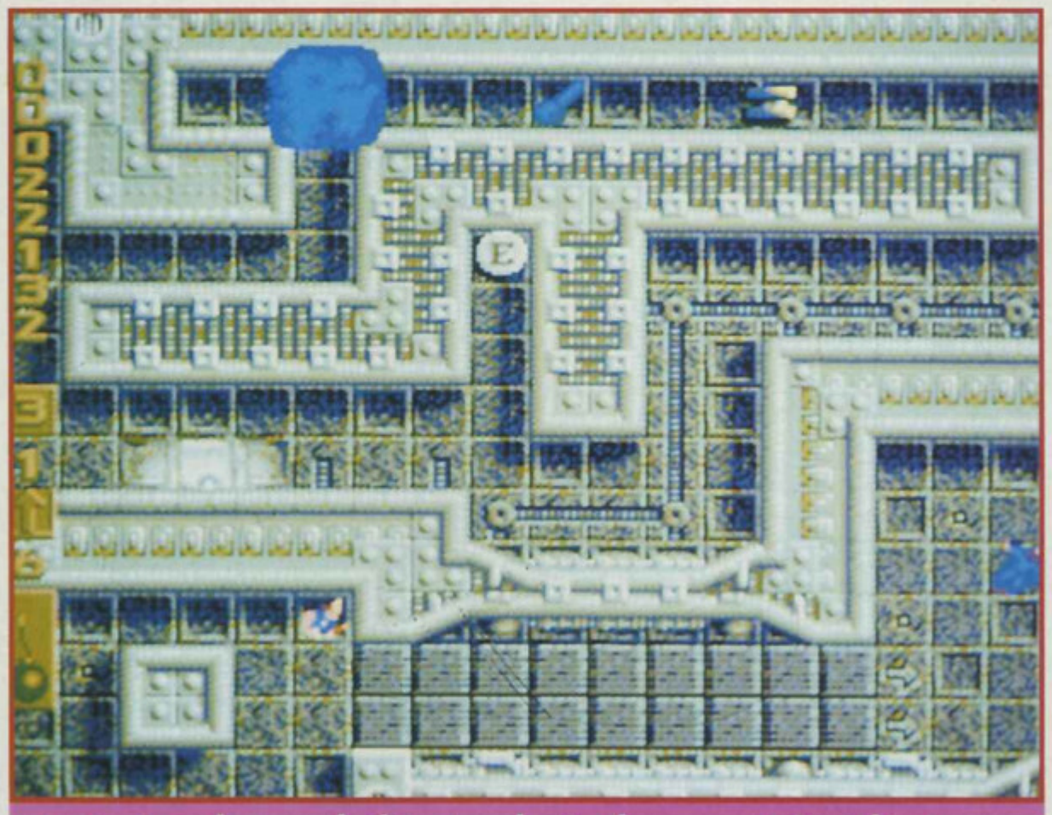
La présentation, Psygnosis oblige, est fantastique mais bien trop courte. Remarquez, on commence à avoir l'habitude

Le complexe de Coracon est attaqué par les droïds esclaves qui s'y trouvent. Ils estiment sans doute être sous payés et se révoltent contre les scientifiques travaillant sur des projets plus que secrets. Dérangé en pleine réunion au sujet du refus de l'achat de robots Cytron, Landers reçoit un coup de Viscomm de la part de Winthropp. Mais trop tard, les droïds viennent de prendre en otage tous les chercheurs ainsi que le contrôle entier de la base. Mais la sécurité, impuissante devant une telle meute de ferraille en folie, se résigne à intervenir. C'est alors que Duddle, inventeur de Cytron, saisit sa chance en proposant d'envoyer son robot télécommander à leur place. Landers hésite, puis accepte... furieux.

Cytron se compose, en fait, de deux mini-robots ayant chacun leurs armes et leurs propres caractéristiques, capables de s'accoupler ensemble. Par exemple, lorsqu'un passage est trop étroit, il faudra séparer Cyt & Ron, franchir le couloir puis les rassembler à l'autre bout. Chaque robot possède 100 points d'énergie qui diminueront au contact d'un adversaire. Si vous décidez de n'utiliser qu'un seul engin, l'autre se réfugiera dans un cocon très résistant (enfin pas toujours) à l'abri des tirs et des collisions ennemis. Un grand nombre de pastilles se trouvent éparpillées et il faudra en ramasser un maximum pour gagner de l'énergie ou encore de nouvelles armes. Mais votre mission est grandement compliquée par des petites enflures de robots intelligents, qui, après vous avoir repéré, déclenchent un compte à rebours qui vous obligera à terminer le niveau en un temps record. En fait, il existe une solution pour enrayer tous ce bordel: il suffit de brancher Cytron sur Linda de Susa, pour qu'il se foute à klonké et à tout péter dans le labo. Disons plutôt qu'une petite connection à l'ordinateur central sera très bénéfique et stoppera la minuterie. A ce propos, les pastilles donnant de nouvelles armes ne sont actives qu'à partir du moment où vous vous connectez à celui-ci et sélectionnez le flingue en question. Les autres bonus vous rendront invisibles, feront péter les plombs de vos agresseurs, attireront les scientifiques vers Cytron... il y en a pour tous les goûts. Tout au long des niveaux, votre job consistera à récupérer tous les savants retenus prisonniers par ces satanés droïds, mais ça, vous le saviez déjà! Pour cela, il faudra ouvrir des portes, actionner des boutons pressions (et non pas des fermetures éclair)... disons simplement qu'il faudra réfléchir. Si les premiers niveaux ne représentent pas de difficulté majeure, il n'en est pas de même pour les suivants. Il s'agira d'élaborer une stratégie et de définir intelligemment les différentes tâches que nos deux robots devront accomplir (Hep, Moulinex et Seb, on a besoin de vos services!). Cyt est le



Le premier tableau est enfantin. Il suffit de ramasser toutes les pastilles que l'on trouve, d'ouvrir une porte et le tour est joué.



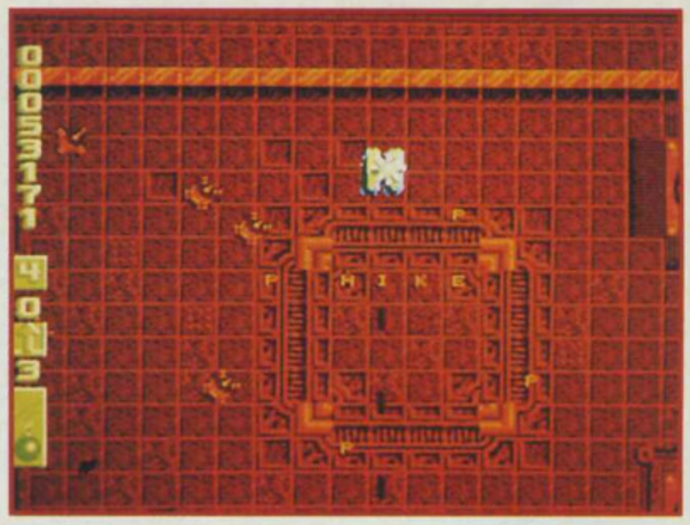
Les tapis roulants ne facilitent pas la vie. Ils vous entraînent là où vous ne voulez pas aller. Une solution, se départager et progresser à l'aide des deux robots séparés.

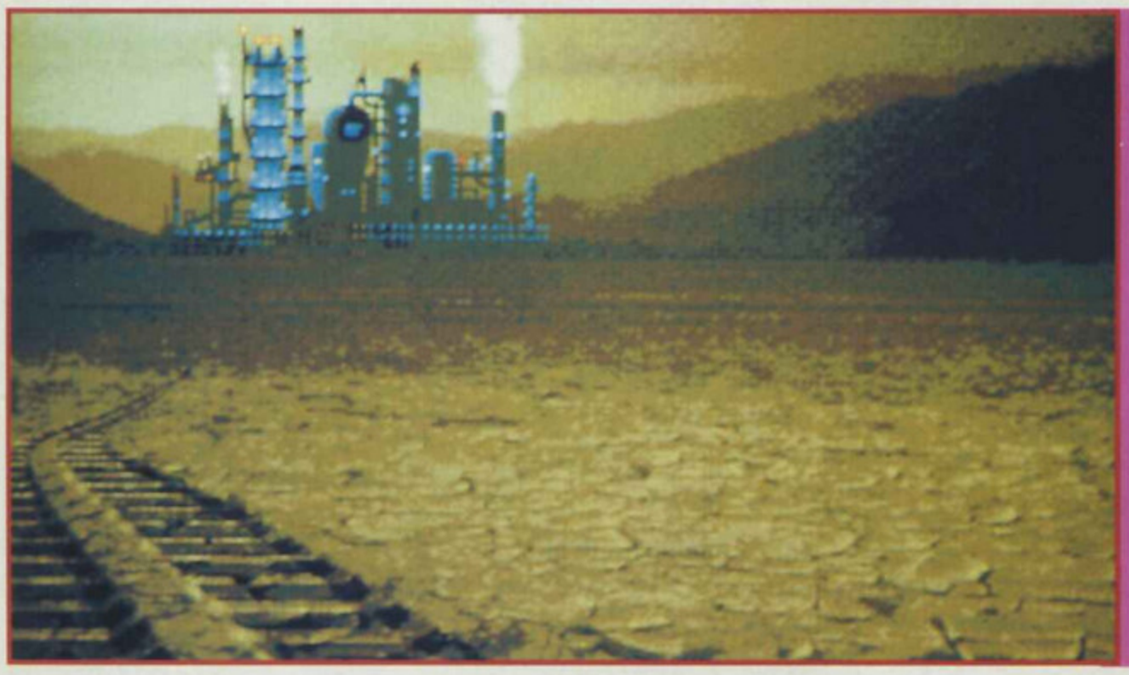
UP & DOWN

- ▲ L'originalité de ce jeu le rend agréable et prolonge sa durée de vie.
- ▲ Le grand nombre de niveaux.
- ▲ Il est intéressant de se connecter à l'ordinateur central.
- ▲ Votre robot peut se partager en 2 autres petits robots ayant chacun leurs armes et leurs caractéristiques.
- ▼ Les graphismes ne sont pas fantastiques et assez répétitifs.
- ▼ La difficulté est trop élevée dès le 4e niveau.

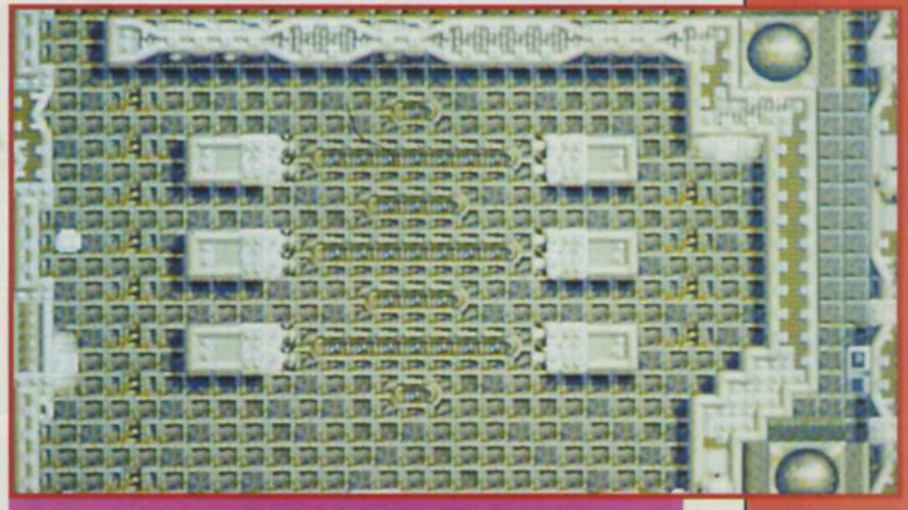
Dans ce niveau, les boutons à tourner deviennent un véritable casse-tête. En effet, il faudra tout d'abord inverser le sens du tapis roulant puis prévoir certains interrupteurs pour les stages suivants.







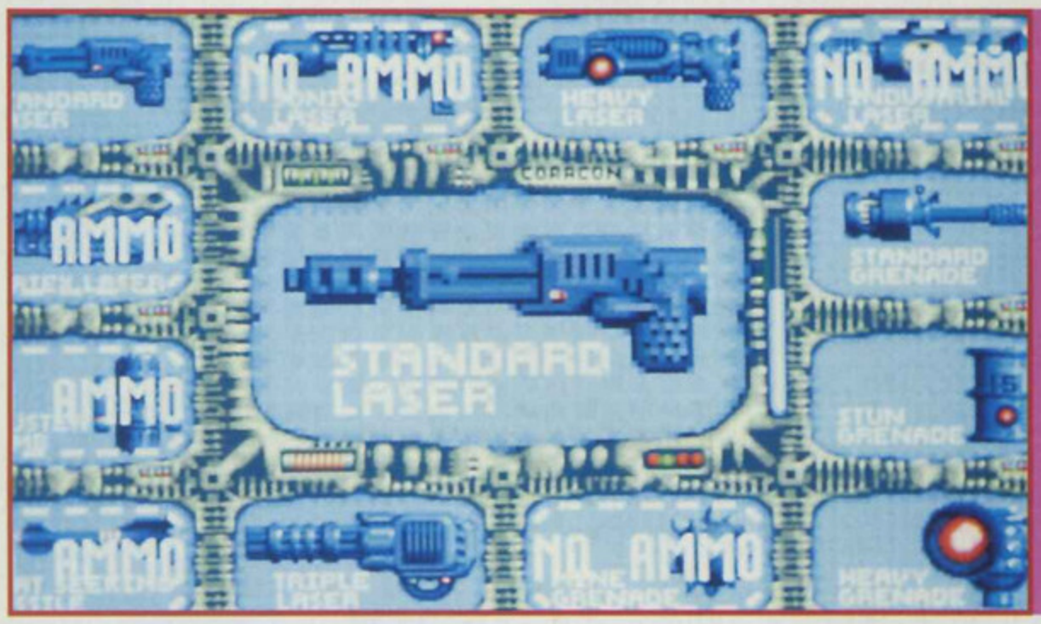
Lorsque vous avez terminé un niveau, une animation vous emmène vers le stage suivant.



Le Cyt s'est connecté pour avoir une vue d'ensemble.
Dans certains niveaux, vos robots doivent être équipés de vision à infra rouge leur permettant de voir correctement.

plus gros des deux mais plus lent, ses armes lui permettent de venir à bout de tous ses adversaires. Ron est donc plus adapté à la récupération des savants ainsi qu'à la cueillette des pastilles. Lorsqu'ils ne font plus qu'un, Cytron est assez maniable et ses armes sont redoutables. Voyons maintenant le côté technique de la chose. L'animation est de très bonne facture, avec un scrolling fluide et rapide. En revanche, les graphismes sont assez simples mais très soignés. La multitude de niveaux est une bonne chose, mais l'impossibilité de sauver en est une mauvaise, d'autant plus que ce soft est relativement difficile, surtout pour un blaireau comme moi. Côté musique, c'est très correct et les bruitages sont excellents. Cytron reprend le principe des jeux à base de labyrinthes sur lesquels nos arrières grands-pères s'éclataient (Oh lui! L'Apple II c'est pas si vieux! Et la VCS 2600 non plus! Et ta soeur! Et ta mémé! ....) mais avec l'exploitation des nouvelles techniques d'aujourd'hui. Voilà donc un jeu fort sympathique, bien qu'un peu dur. Mais on se fait à tout.

LORD CASQUE NOIR



Voilà un exemple de connection à l'ordinateur central. Il est possible, grâce à ce système, de visualiser un tableau entier, de reprendre de l'energie, de racheter des armes...

EDITEUR : PSYGNOSIS

SUR AMIGA



ARCADE



NOTICE VF : 16



512 KO



2 DISQUETTES



1 JOUEUR



JOY-SOURIS

GRAPHISME 14
BRUITAGE 16
MUSIQUE 14
ANIMATION 15
MANIABILITÉ 17
INTERET 16
ORIGINALITÉ 18

78%

3615 JOYSTICK
Dess milliers d'astuces
24H/24

TEST AMIGA

RAMPART



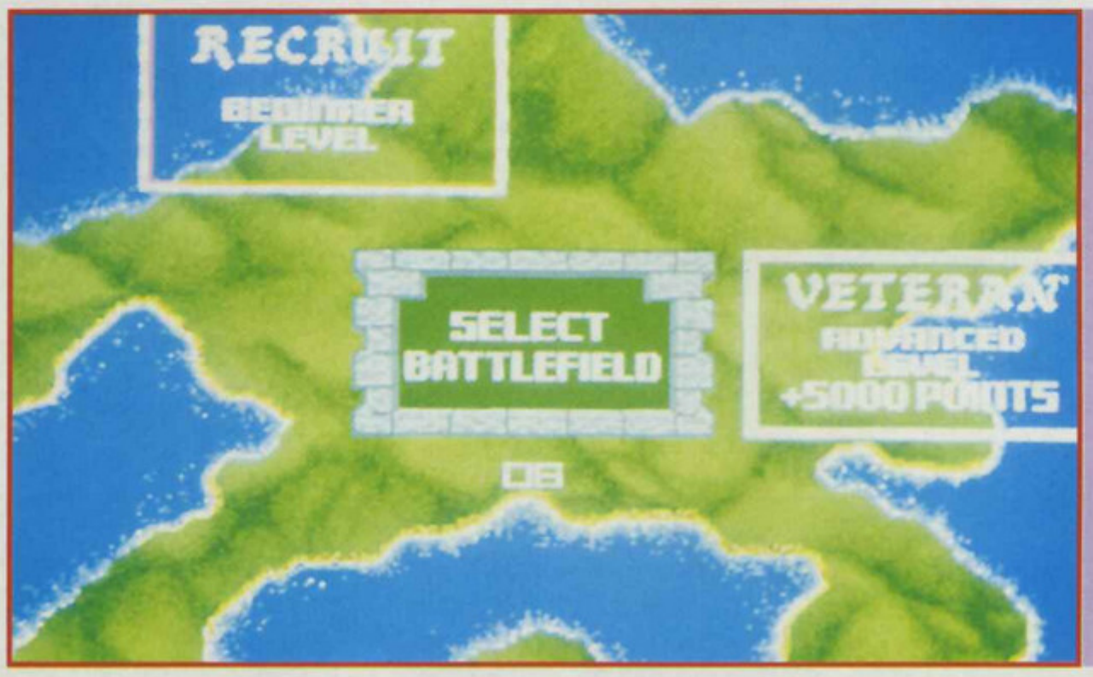
Après une méga bataille contre ces rafiots, il faut reconstruire son château le plus vite possible avant de se faire brillamment éliminer.

Les jeux originaux ne courent pas les micros par les temps qui courent. Heureusement, certains éditeurs travaillent d'arrache-pied pour nous proposer de nouvelles aventures à se mettre sous le Joystick. Rampart vous renvoie quelques siècles en arrière, à l'époque médiévale où les armées se battaient à coups de catapultes et de chaudrons d'huile : "Tiens, prends un coup de chaudron dans la gueule... ".Le but en est (château) fort simple. Chacun des deux joueurs possède un beau château tout neuf qu'il devra protéger jusqu'aux moindres recoins. Pour ce faire, chacun dispose d'un temps limite relativement court pendant lequel il devra positionner murs et canons, de façon à arroser au maximum son adversaire, tout en se protejant le mieux possible. Pendant le déroulement de la bataille, les curseurs des deux opposants doivent être judicieusement positionnés sur les différentes cibles à atteindre. Là encore, il s'agit de faire vite car le temps défile à une vitesse absolument incroyable. Après vingt secondes de jeu, tout est à refaire; les joueurs ayant brillamment et respectivement niqué tout ce qu'ils pouvaient. Pour reconstruire sa forteresse, l'ordinateur vous propose toutes sortes de pièces qu'il faut tourner dans tous les sens afin de reconstituer quelque chose de cohérent. Seb trouve que cela ressemble comme deux gouttes d'eau à Tetris (parce que les pièces ont la même forme), moi je dis qu'il est complètement cinglé ce type et que je vais lui foutre une patate en pleine tronche s'il continue à me casser les glaouis. Mais revenons à nos châteaux. C'est un vrai bordel et personne n'y parvient, surtout que l'on n'arrête pas de se fendre la gueule et que l'on ne voit même plus ce qui se passe sur l'écran. Le nigaud qui ne parvient pas à tout réparer dans les temps, se verra soumis à la volonté de son ennemi. Il devra sauter à cloche-pied tout en se mordant l'oreille gauche et sera dans l'obligation de manger toutes ses crottes de nez. C'est dégueulasse parce que Claude et Seb s'échangent leurs crottes de nez et ils se les mangent mutuellement, même lorsqu'ils ont gagné. En fait, on lui coupera juste la tête. Après s'être démerdé avec brio, vous pourrez vous emparer des forteresses avoisinantes, question d'agrandir votre empire. Qui dit plus de châteaux dit plus de canons et donc dilapidation de l'adversaire, puis gages débiles (arrêtez-vous quand même aux crottes de pif). En mode un seul joueur, vous devrez vous les bouffer vous- même, euh non ce n'est pas ce que je voulais dire, vous devrez faire face au bateaux qui se pointent à l'horizon et couler toute la flotte. C'est nettement moins rigolo mais c'est quand même très sympa. En revanche, la durée de vie du soft risque de s'en prendre un vieux coup si vous n'envisagez pas d'appeler immédiatement un copain pour lui foutre la pâtée. Ne vous attendez pas à de somptueux graphismes puisqu'ils sont tous assez moches, tout comme les sons Mais l'intérêt réside ailleurs et l'on finit par bien vite oublier ces défauts. Comme quoi, quand un jeu est original et rigolo, on se tape royalement (c'est le cas de le dire) du reste. Bonne catapulte !

LORD CASQUE NOIR



Les catapultes fonctionnent à plein régime. Allez les gars, on va tous les niquer ces tarbas ! A l'attaque, bande de vauriens...



En prime, vous pourrez choisir le lieu de la bataille. Les différents endroits sont de difficulté inégale, ne soyez donc pas trop gourmand.

EDITEUR : DOMARK

SUR AMIGA

REFLEXION/ACTION — NOTICE VF : 10

1 MEGA — 1 DISQUETTE

2 JOUEURS — JOY-SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	11
BRUITAGE	13
MUSIQUE	12
ANIMATION	08
MANIABILITÉ	08
INTERET	17
ORIGINALITÉ	18

75% à deux

63% seul

UP & DOWN

- ▲ L'originalité de ce soft le rend très attrayant malgré un graphisme plus mauvais
- ▲ La possibilité de jouer à deux
- ▼ Le graphisme est vraiment pauvre malgré une palette de couleurs agréables
- ▼ Le son n'est pas à la hauteur de ce que peut faire l'Amiga

CASTLES II



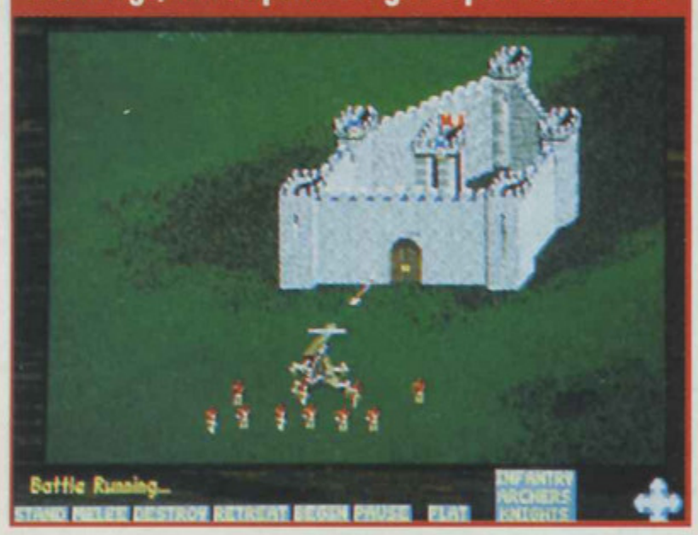
A La carte stratégique montre vos possessions. C'est sur elle qu'il faut cliquer pour se rendre en visite sur l'une de vos terres.
B Cet écran à tout faire vous permet de choisir des hommes, de les assigner à une tâche et de prendre connaissance des informations d'ordre général reprises en haut. C'est là que s'affichent également les textes des péripéties nécessitant qu'une décision soit prise.
C Ici, on voit la progression des tâches entreprises symbolisées par une barre.
D Ces îcones représentent vos stocks de nourriture, madriers (pour la construction), argent et or.
E Voici le nombre d'archers, de fantassins et de chevaliers. Là ce n'est pas très brillant.
F Ici sont répertoriés les personnages de haut rang: administratif, militaire et politique.
G C'est au moyen de ces menus que l'on augmente et assigne à différents châteaux, hommes et matériel.
On accède également au menu d'option permettant de couper le son et de sauver/charger une partie.



Castle 2, qui commence à la mort du roi Richard, se passe à la fin de la guerre de cent ans. La partie, qui débute en l'an de grâce 1312, dure de quatre à trente ans. Dans ce jeu, vous devez diriger la destinée d'une noble famille. Au choix: Albion, Burgonde, Anjou, Valois ou Aragon. Après avoir choisi, l'ordinateur gère les quatre autre familles. Le but du jeu est d'unifier le royaume de Bretagne et surtout de devenir roi. En plus des autres familles, il faut également traiter avec le Pape ainsi qu'avec des émissaires venus d'orient. Pour cela, le joueur doit agir sur 3 aspects du pouvoir: l'administration, l'armée et la politique. On peut allouer à chacun de ces champs un certain nombre de points. En plus de ces options, vitales, mais curieusement assez transparentes pour le joueur en ce qui concerne le résultat, on peut également se livrer à des tâches précises. C'est là que le jeu n'est pas très clair car les options administration, politique et armée sont également présentes dans les options de tâche. On peut ainsi exploiter des mines d'or, d'argent et se procurer des madriers nécessaires à la construction des châteaux en allouant à chacune de ces tâches un certain nombre de points. Le minerai d'argent, qui peut être échangé contre de l'or ou de la nourriture est le moteur de ce jeu. Aléatoirement, des évènements surviennent pendant la partie: les émissaires du Pape réclament le denier du culte, des voisins proposent des traités de non agression moyennant finance, etc. Là aussi, on se demande parfois si le logiciel est aussi fouillé qu'il en a l'air. Un moment par exemple, l'un des évènements aléatoire est une grève des militaires. Un texte informe le joueur que ces derniers sont retournés au château et qu'ils demandent à être payés, sinon ils n'obéiront à aucun ordre. Cela m'est arrivé pendant une bataille. Tandis que mes hommes allaient attaquer un château, le logiciel m'informait qu'ils n'attaquaient pas et réclamaient de l'argent. Ben franchement, je n'ai pas vu la différence et (fort heureusement) j'ai pu mener le siège à son terme. En revanche, l'aspect diplomatique qui permet d'espionner les voisins, de traiter avec eux et même d'exploiter leurs mines est assez intéressant. Les batailles, plus fouillées que dans le premier jeu, sont mieux gérées mais ce n'est pas encore ça. Bref, voilà un jeu à réserver aux fanas de Castle 1 déjà habitués au fonctionnement incohérent du logiciel, mais qui risque de décevoir les nouveaux joueurs.

Moulinex de Kerlan

Dommage, la catapulte est gérée par l'ordinateur.





Les combats, de deux types, se passent en campagne, comme ici, ou bien devant les murs d'un château. On dispose de plusieurs commandes allant de l'attaque simple au "pas de quartier". Chacun de ces ordres peut être donné aux trois corps d'armée, séparément (fantassins, archer et chevaliers).

EDITEUR : INTERPLAY
SUR PC

STRATEGIE — NOTICE VO : 14

\- — OUI

1 JOUEUR — SOURIS-CLAVIER

GRAPHISME	12
BRUITAGE	10
MUSIQUE	17
ANIMATION	12
MANIABILITE	15
INTERET	14
ORIGINALITÉ	12

■ S.BLASTER
❑ S.BLASTER PRO
■ AD LIB
❑ ROLAND MT 32
❑ SOUND SOURCE
❑ COVOX
❑ PRO AUDIO SPECTRUM

EGA ❑
VGA ■
SVGA ❑

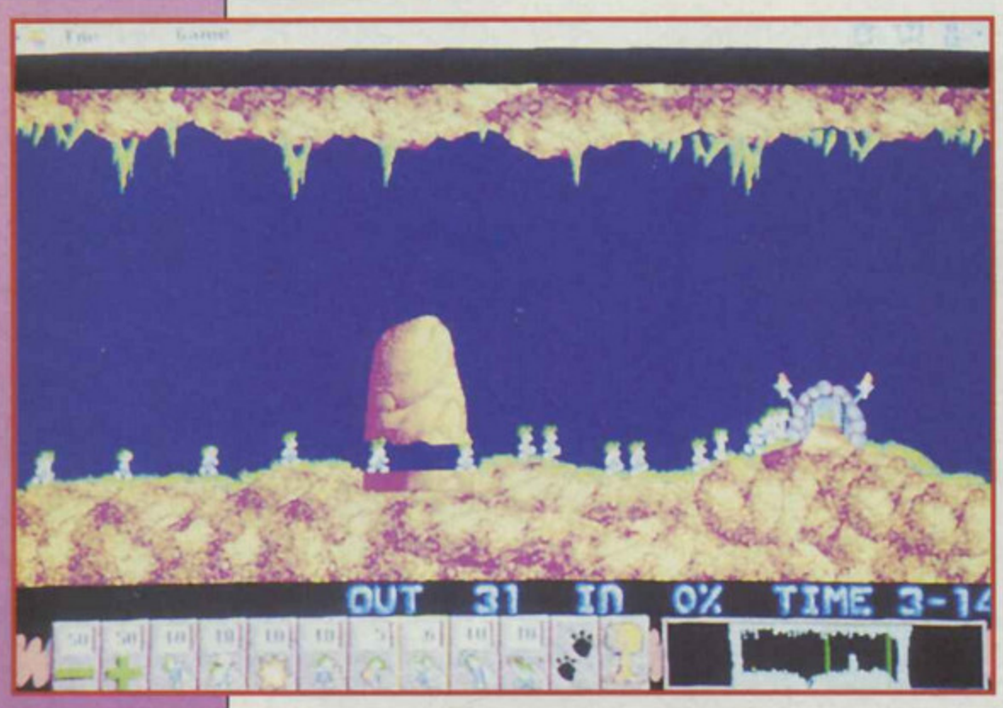
70%

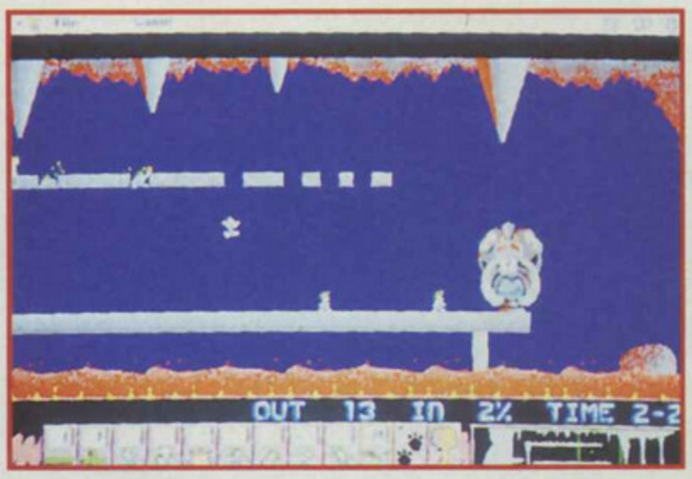
UP & DOWN

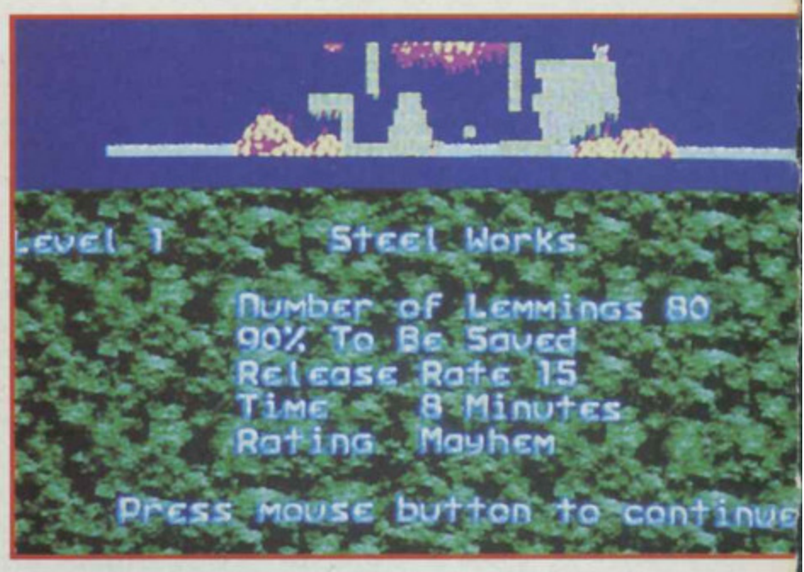
▲ Les options sont plus nombreuses que dans la première version et l'aspect militaire échappe beaucoup moins au joueur.
▲ Des animations digitalisées en noir et blanc s'affichent par instant dans le coin inférieur droit de l'écran. Peu lisibles, ces images semblent tirées d'un film d'Abel Gance.
▼ En dépit de la profusion d'options, il semble que le logiciel en fasse souvent à sa tête. Contrairement à certains jeux ou un ordre est immédiatement sanctionné, Castle 2 laisse souvent le joueur avancer dans le brouillard sans qu'il sache vraiment si la statégie employée est la bonne.

TEST MAC

LEMMINGS





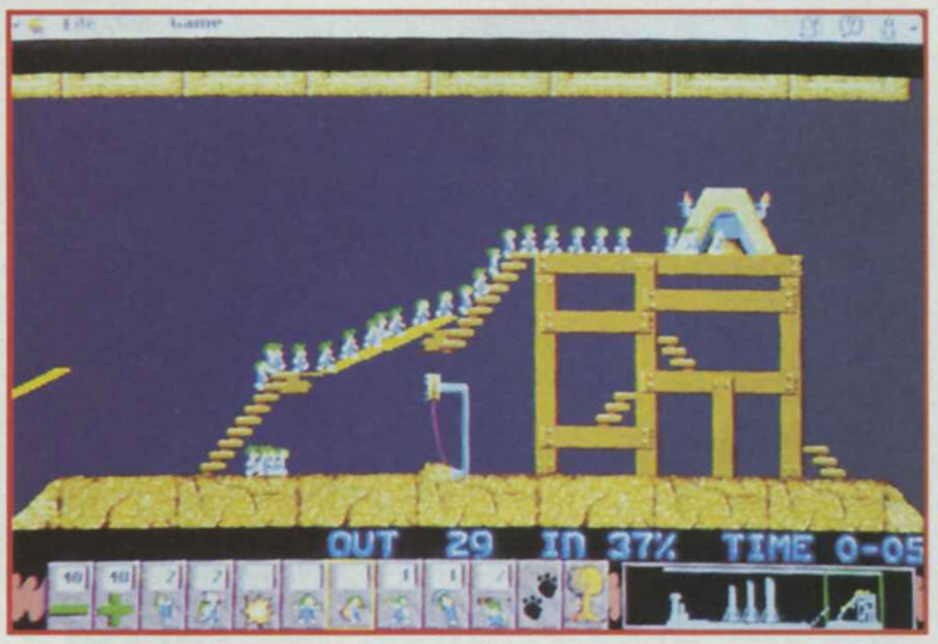


L'intérêt que témoignent les éditeurs au Macintosh, permet de redécouvrir quelques jeux ayant marqué la courte, mais tumultueuse, histoire de la micro ludique par leur qualité et leur originalité. Lemmings, qui figure à juste titre dans le hit parade personnel d'un grand nombre de joueurs, est de ceux là. Bien qu'il me paraisse peu probable que vous n'ayez jamais entendu parler de ce logiciel, puisque le Macintosh est un nouveau venu (en terme de jeu), faisons comme si.

Les Lemmings, qui, dans la réalité, sont des petits rongeurs, cousins nordiques du campagnol, ont la particularité de migrer à périodes irrégulières, en masse, jusqu'à la mer dans laquelle il se précipitent et se noient. Le jeu, qui reprend cet aspect suicidaire de l'espèce, mais dans un contexte beaucoup plus délirant, consiste à les sauver, un certain pourcentage de réussite étant imposé au début de chaque tableau. Allez, zou! Une trappe s'ouvre et les lemmings commencent à tomber en grappes. Ils se dirigent à la queue leu leu vers les pires pièges que les concepteurs du jeu aient pu trouver (trappes, goufres remplis de lave, ventilateurs, marteau- pilons, etc.). En bas de l'écran, un menu permet de demander à un lemming en particulier de se livrer à une action précise. On peut, pour limiter les dégâts dans un premier temps, demander à un lemming de bloquer les autres. Pour cela, on clique sur l'îcone idoine puis sur le Lemming. Ce dernier bloque alors la route aux autres à la manière d'un policier, bras écartés. Ensuite, afin de contourner l'obstacle, on peut par exemple demander à un autre Lemmming de creuser un tunvel, de construire un escalier, etc. Parfois, il est nécessaire de sacrifier l'un de ces personnages, par exemple pour faire sauter une paroi résistante.

Dans ce cas, un compte à rebours s'affiche au-dessus du personnage. Juste avant d'exploser, ce dernier crie "Oh, no !" puis se bouche les oreilles. Lorsque la voie est libre, les lemmings se dirigent vers la sortie du tableau et c'est reparti pour un parcours encore plus difficile. Naturellement, le temps est limité pour chaque tableau ainsi que le nombre de personnages pouvant se spécialiser dans une tâche. A noter que cette version Macintosh dispose d'une amélioration de taille puisqu'il est possible, en appuyant sur Shift, d'accélérer le temps. Si l'option est dangereuse en cours de partie, elle est, en revanche, particulièrement agréable lorsque la voie est libre, afin d'éviter d'attendre que les personnages soient tous arrivés sans trop se presser à la porte de sortie. Le graphisme, très fin, est un modèle du genre. En bougeant deux ou trois pixels, les graphistes ont réussi à pourvoir les minuscules personnages d'attitudes et de mimiques très drôles. Côté son, de nombreuses digitalisations se font entendre. Bref, voilà un jeu absolument indispensable qui permet, pour une fois, de sauver des personnages et non pas d'en tuer à tour de bras. En prime, c'est original, amusant et particulièrement prenant

.Moulinex



EDITEUR : PSYGNOSIS

SUR MAC

ARCADE - REFLEXION

NOTICE VF : 15

MINIMUM 2MO

2 DISQUETTES

1 JOUEUR

SOURIS-CLAVIER

SYSTEM 4.0
N/B SYSTEM 7.0 COULEUR

GRAPHISME	14
BRUITAGE	14
MUSIQUE	14
ANIMATION	14
MANIABILITÉ	-
INTERET	16
ORIGINALITÉ	17

86%

UP & DOWN

- ▲ Le logiciel est particulièrement original.
- ▲ La stratégie est présente tou t au long des différents tableaux.
- ▲ Les personnages sont très bien animés et extrêmement rigolos.
- ▲ La touche Shift qui permet d'accélérer les choses est une bonne idée.
- ▼ Dommage que ce jeu ne soit qu'une adapatation et n'exploite pas plus le Macintosh.

Le système de magie le plus perfectionné jamais développé pour un jeu d'aventure-fantaisie

SpellCraft™

Aspects Of Valor





Photos d'écran sur PC.



Disponible sur PC

Bienvenue à Valoria! Seul celui qui cherche la Connaissance, les Sorts et la Vérité pourra pénétrer dans ce monde ensorcelé, empli de destruction et d'amertume. Seul un homme pourvu d'un vaste savoir pourra s'aventurer dans les Domaines Magiques.

Acceptez cette quête, et votre Maître vous apprendra les Sorts renfermant les Forces de l'Univers. Affrontez les Princes Sorciers et leurs serviteurs, explorez des domaines inconnus...

- Graphismes très détaillés.
- Musique et effets sonores ensorcelants.
- Un savant mélange de stratégie et de tactique.

UBI SOFT
Entertainment Software
22, Rue Armand CARREL
93100 Montreuil-sous-bois
Tél 48 57 65 52
Fax 48 57 07 41

ASCIIWARE

© ASCII Entertainment Software, Inc. Asciiware and SpellCraft are trademarks of ASCII Entertainment Software, Inc. All rights reserved. All brand names and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 1
Ach. Ech. Vds. news sur Amiga. Contacter Cedric, au (16) 79 87 01 89.

Département 2
Vds. Ach. Ech. news à bas prix, cherche contacts sérieux. Vds. MD Fra + 3 jx + 2 manettes. Contacter Stéphane Plataux, le bas rez, 02310 Chaly S/Marne.,

Département 27
Ach. CD de Agony, Dune. Ech. 3 D Contruction Kit contre Amos et/ou compilateur. Vds. ou Ech. Gods, Power Monger. Contacter Skoczek Sébastien, après 19h, au (16) 32 45 78 05.

Département 42
Ach. sur Amiga : Street Fighter 2 (non sorti pour l'instant....), Sensible Soccer, Crasy Cars 3, Lotus 2, Kick Off, WWF 2, Stricker, Iron Trackers, à bas prix. Contacter Fabrice, après 17h30, au (16) 23 97 47 27.

Département 44
Ach. ou Vds. news à bas prix. Contacter Christain, au (16) 40 82 41 76.

Département 76
Ach. jx originaux pour A600. Téléphoner le soir, au (16) 35 64 10 54.

Département 77
Ach. pour A500 : Railroad, entre 100 et 150 Frs. Contacter Bruno, après 18h, au (16) 60 20 07 96.

Département 77
Ach. Pour A500, démo, Maker Dungeon Master, F29, Falcon + Mission Heimdall, Deluxe Paint 3. Contacter Christophe, au (16) 64 26 45 96.

Département 81
Cherche A500 ou 2000 avec si possible moniteur couleur, 2éme lecteur, Ext mémoire... Téléphoner au (1) 69 06 50 13.

Département 91
Ach. Lemmings de 50 à 100 Frs. Contacter Thomas Coppey, après 17h, au (16) 64 57 39 55.

Contact

Département 11
Cherche contacts sur A500 et 600. Contacter Gozillon Raphael, 4 rue de la coumelle, 11400 Villeneuve la Comptal.

Département 11
Cherche contact super cool sur A500 et 600. Contacter Gozillon Raphael, 4 rue de la counelle, 11400 Villeneuve la Comptal, ou au (16) 68 23 05 99.

Département 30
Cherche contact sérieux sur Amiga, pour échange et programation. Contacter Pratlongg Christophe, 18 rue des paquerettes, 30100 Ales.

Département 34
Cherche contacts sérieux sr A500 + 1Mo, ou A2000 pour échange de jx. Vds. originaux : Heart of China, Larry 5, A World, entre 100 et 150 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 67 83 16 10.

Département 34
Cherche contacts sérieux sur A500, pour échange de jx, utils, et démos. Contacter Duffaud Adrien, Ave du 8 mai 1945, 34660 Cournonterral.

Département 35
Cherche contacs sérieux et durables sur A500+. Contacter Gilles Vigner, 65 rue des prés, 35300 Fougeres, ou au (16) 99 99 52 81.

Département 40
Cherche contact sur Amiga, posséde jx et utils. Contacter Bouvier Cédric, 24 Ave Marie Amelie, 60500 Chantilly.

Département 41
Cherche contacts 1Mo, possédant news, pour échange. Contacter Sébastien Pousse, 2 rue de la mouee, 41500 Mer.

Département 54
Vds. Ech. news A500 à bas prix. Contacter Marcon Francis, Bat Topaze Appt 44, Mouzimpre, 54270 Essey les Nancy, ou le soir, au (16) 83 21 45 86.

Département 56
Recherche contacts serieux sur A500 (jx, utils et démos), posséde news. Contacter Pascal, le soir, au (16) 97 83 15 61.

Département 56
Cherche contacts dans le 56, sur Amiga, posséde de Nbrx news. Vds. Robocop 3, Prehistorik, Wings of Fury. Contacter Frederic, après 18h, au (16) 97 34 45 74.

Département 57
Cherche contacts sur A500+ et 600. Contacter Cshmidt Pascal, 45 Ave de Lorraine, 57800 Merlebach, ou au (16) 87 04 89 11.

Département 57
Cherche contacts cools sur Amiga, pour vente et échange de news. Contacter Marc Vappian, 25 boucxle du brevil, 57100 Thionville, ou au (16) 82 34 59 67.

Département 58
Donne un jeu à qui m'aidera à sortir du Labyrinthe dans les Portes du Temps. Contacter Jacques Modoux, le Bourg, 58800 Hery.

Département 59
A600 cherche contact sérieux et rapide pour jx et utils sur A600 ou 500+. Contacter Sébastien, au (16) 27 29 96 06.

Département 63
Cherche contact sérieux sur Amiga, pour échange, ou vente de jx et utils, news si possible. Téléphoner au (16) 88 71 82 42.

Département 64
A2000 cherche contact sérieux pour échange de démos, utils, jx, ou achéte jx et utils à bas prix. Contacter Raphael, après 18h, au (16) 59 06 21 44.

Département 65
Cherche contact sérieux sur Amiga, posséde de Nbrx news (Global Effect, Zool, Nicky Boom...). Contacter Pouey Jerome, 4 rue du montaigu, 65320 Borderes S/Echez.

Département 68
Cherche contact pour échange de news, dans le Haut Rhin. Contacter Nicolas, au (16) 89 06 39 26.

Département 69
Cherche contact sur A500, pour jx. Contacter Ly Albert, 19 rue du 14 juillet, CH 219, 69100 Villeurbanne.

Département 71
Ech. Amiga + Ext + Nbrx jx, contre S Nintendo + 3 jx. Téléphoner le dimanche, au (16) 85 38 69 55.

Département 75
Cherche contacts sur A500, pour échange de jx, démos et utils. Contacter Marc Bacry, 22 rue St Fargeau, 75020 Paris.

Département 75
Cherche contacts sérieux sur A500, pour échange de jx, utils, et démos. Contacter Sion Dukan, 33 rue du Surmelin, 75020 Paris.

Département 75
Ech. news sur Amiga et Pc. Cherche contacts. Contacter Michel, au (1) 47 76 14 31.

Département 77
Cherche contact sur A500. Contacter Miguel, au (16) 64 41 84 33.

Département 77
A500 cherche contact serieux et durable sur region de Paris seulement, posséde de Nbrx news. Contacter Emmanuel, au (16) 60 06 19 85.

Département 80
Cherche contact sur A500 sur région d'Amiens pour échange. Contacter David Clement, 23 rue de l'église, 80250 Chausson, ou au (16) 22 41 09 71.

Département 83
Cherche contact sérieux sur A500, pour échanges de jx et utils. Contacter Jaugin Pascal, 760 chemin de Favre à Gavet, 83500 La Seyne S/Mer.

Département 86
A500 cherche contact pour échange de jx et utils. Contacter Frédéric Quichon, 3 rue grimaux, 86000 Poitiers, ou au (16) 49 88 76 27.

Département 92
Cherche contacts sur A500 et vends news sur Atari à bas prix. Contacter Rosell David, Rte de Paris, 82350 Albias.

Département 93
Cherche contact pour échange de news, ou vends de Nbrx jx 60 Frs pce (Populous, Black Cript, Lemmings Data...). Contacter Stéphane, au (1) 48 29 65 66.

Département 93
Ach. Ech. jx, utils, sur Amiga. Contacter Mr Fournier Stéphane, 11 bis rue de l'église, 93410 Vaujours.

Département 94
cherche contact sérieux et rapide pour échange de jx, utils, et démos. Contacter Piat Franck, 1 rue J Guesde, Appt 157, 94140 Alfortville.

Département 94
Ach. Vds. Ech. jx , utils, sur A500. Contacter Gouillard Eddie, 118 rue de la paix, 94170 Le Perreux.

Département 99
Vds. ou Ech. jx Amiga. Contacter Club Chodie, BP 23, 6200 Chatelineau, Belgique.

Vente

Département 3
Vds. jx originaux : Sensible Soccer, Stricker, Populous 2, The Raiders : 150 Frs pce. Contacter Fontanella Franck, Les Moncelas, 03170 Doyet.

Département 6
Vds. A500 + Ext + horloge + Nbrx + news + joystick + souris : 2500 Frs, ss garantie. Contacter Yann Dupont, le mas St claude, 06130 Grasse, ou le soir, au (16) 93 09 12 85.

Département 12
Vds. news Amiga. Contacter Vidal David, 404 chemin du coteau des cazes, 12400 St affrique.

Département 13
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Broucke Jimmy, Ave J Moulin, 13580 La Farce les Oliviers.

Département 13
Vds. A500+, 3 lecteur Ext + Ext 2 Mo + action Replay + jx et utils + joystick + moniteur 1083S + tapis + boite de rangement. Téléphoner le soir, au (16) 91 92 58 56.

Département 22
Vds. jx Amiga à bas prix. Téléphoner après 19h et week end, au (16) 96 71 04 21.3

Département 24
Vds. Amiga + Nbrx jx : 3500 Frs à débattre, ou contre Neo-Geo. Contacter Pascal, au (16) 53 62 50 36.

Département 25
Vds. A500 1 Mo + moniteur + 18 lociciel originaux + 6 boite de rangement + joy + revues + Nbrx disks : 8000 Frs à débattre. Contacter Boinot Alexandre, La Planée, 25160 Malbuisson, ou au (16) 81 80 91 97.

Département 26
Vds. S Soccer, 3 D Kit, Global Eff, M Island, Driving Forcet, KO 2, Compil, Bobo : 1000 Frs ou à la piéce. Téléphoner après 18h, au (16) 75 71 58 07.

Département 31
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur 1084 + 2 joy + souris + Nbrx jx : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 60 78 45 08.

Département 31
Vds. A500+, 3 manettes + Nbrx jx : 2600 Frs. Vds. CGX + 4 jx : 900 Frs. Téléphoner au (16) 61 53 29 22.

Département 31
Vds. A500 + Nbrx disks + joy + souris : 2500 Frs. Contacter Lopez Jean Paul, 19 Ave de Lavaur, 31500 Toulouse.

Département 31
Vds. A200 + lecteur externe 3" + DD 45 Mo + moniteur couleur 1083S + Nbrx jx, facture du 02/91 : 6500 Frs. Contacter Cyrille, le week end, au (16) 61 95 09 15.

Département 37
Vds. jx jx sur A500, posséde Nbrx news. Contacter Olivier, au (16) 47 39 23 73.

Département 44
Vds. jx à bas prix. Contacter Sébastien Simon, 13 BD Gustave Roch, 44200 Nantes, ou au (16) 40 48 14 88.

Département 44
Vds. news et oldies Amiga et Pc. Vds. Lynx + 4 jx : 700 Frs. Contacter Fortun Regis, 14 rue de charente, 44800 St Herblain.

Département 44
Vds? Nbrx jx, news et utils sur A500, entre 100 et 150 Frs à débattre (Toki, Simpson's...). Contacter Julien, au (16) 40 33 26 71.

Département 47
Vds. A200 + Ext 1Mo + lecteur externe + Nbrx jx + 10 originaux + joysticks + boite de rangement + revues : 3500 à débattre. Contacter Vincent, au (16) 53 64 09 13.

Département 54
Vds. Nbrx originaux à bas prix. Contacter J Luc Berger, 56 Bd des aiguillettes, 54600 Villiers les Nancy.

Département 54
Vds. originaux por Amiga. Contacter Jean Luc Berger, 56 Bd des Aiguillettes, 54600 Villiers les Nancy

Département 57
Vds. A500 + Nbrx disks + 2 joysticks + souris + moniteur couleur stéréo : 4000 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 87 75 60 51.

Département 59
Vds. A500 + moniteur couleur + Ext + lecteur externe + Nbrx jx et utils+ 4 joys + ray traceur + revues + souris et tapis : 7000 Frs. Contacter Morgan, au (16) 20 04 56 06.

Département 59
Vds. Nbrx jx Amiga. Contacter Philippe, seulement dans le 59, au (16) 20 09 90 26.

Département 59
Vds. oldies et news à bas prix. Contacter Frédéric, au (16) 27 31 22 12.

Département 60
Vds. A2000, 5 Mo + 2éme lecteur + DD 52 Mo + moniteur 1083S + caryte Accel. A2630, 2 Mo, 24 Mhz + Nbrx programmes : 13000 Frs à débattre. Contacter Bruno, au (16) 44 49 13 66.

Département 62
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur couleur + manette + jx et utils : 2200 Frs, valeur : 4600 Frs. Téléphoner au (16) 21 29 89 11.

Département 62
Vds. A500 + 2 joys + 1 Mo + Nbrx jx : 4000 Frs à débattre. Téléphoner le soir, au (16) 21 42 54 46.

Département 62
Vds. A500 + moniteur + Ext + lecteur externe + Nbrx disks + joysticks + originaux + magazines : 5000 Frs. Contacter Christophe, dans le Nord uniquement, au (16) 21 29 18 67.

Département 67
Vds. jx A500 à bas prix. Contacter Bertrand Denis, 28 Bd Dostoievsky, 67200 Strasbourg.

Département 69
Vds. jx 100 Frs : Battle Master, Ultima 5 et 6, Bard's Tale 3, Secret of Silver Baldes. Contacter Vandemoot Emile, au (16) 78 03 82 83.

Département 72
Vds. jx Amiga. Contacter Piron Frederic, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 74
Vds. A500 + Ext 2 Mo + lecteur 3" + moniteur 1084 + scanner à main + prise midi + 3 joys + Nbrx diks : 5500 Frs. Téléphoner vers 19h30, au (16) 50 45 86 35.

Département 75
Vds. A500 + Ext 1 Mo + 2 éme lecteur + Nbrx disks. Contacter Arnaud, au (1) 42 41 23 33.

Département 75
Vds. A500, Ext 1 Mo + lecteur externe 3" + moniteur couleur stéréo 1083 + utils + jx : 4000 Frs. Contacter Dominique, au (1) 42 28 64 29.

Département 75
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Fabrice Garin, 12 bis rue Caillaux, 75013 Paris, ou au (1) 44 24 07 43.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 75
Vds. A500 + Nbrx disks + Ext + 2 joys + utils : 3000 Frs à débattre, ou contre Neo-Geo + jx. Contacter Tony, ua (1) 46 07 64 31.

Département 75
Vds. jx : Twinworld, Batman, Great Courts, Stryx Starwar the Triology: 50 Frs pce. Téléphoner au (1) 43 70 85 26.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + joy + jx + souris et manuel, ss garantie : 3000 Frs. Contacter Stéphane, après 19h, au (1) 43 66 72 17.

Département 75
Vds. A500 + Ext : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 60 20 20 69.

Département 75
Vds. A500, garantie 9 mois : 2200 Frs, moniteur 1084S : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 45 28 62 72.

Département 75
Vds. A500 + Ext + joy + 1 jeu : 1750 Frs. Contacter Lataste Frederic, au (1) 47 00 60 35.

Département 75
Vds. A500 + lecteur externe + 512 Ko + moniteur couleur + Nbrx jx + joy + souris + manuels : 4000 Frs à débattre. Contacter J Baptiste, au (1) 42 80 01 97.

Département 75
Vds. A500 garatie 6 mois + Ext + souris + joy + enceinte + Nbrx jx : 3000 Frs. Contacter Manuel, au (1) 43 55 73 13.

Département 75
Vds. A500 + 2 joys + souris + boite + prises + Nbrx originaux (Monkey 2, Premier, Lemmings...) + disks + boite + revues + Ext 512 Ko : 2600 Frs, valeur 3500 Frs. Téléphoner au (16) 76 51 80 40.

Département 75
Vds. Sensible Soccer : 100 Frs. Téléphoner au (16) 44 62 72 65.

Département 75
A2000 WB 1.3 moniteur 1048p, kit XT, HD 20 Mo, Ext 2 Mo, lecteur externe : 5000 Frs + softs. Contacter Philippe, au (1) 43 31 67 20.

Département 77
Vds. News Amiga à bas prix. Contacter Laurent, au (16) 64 08 25 65.

Département 77
Vds. A500 + Ext 1 Mo + 2 joys + souris + Nbrx diks (jx, utils, démos) : 2300 Frs, lecteur externe : 450 Frs, Ext Dktronic Amstrad : 200 Frs. Contacter Thierry, au (16) 60 67 13 72.

Département 77
Vds. jx originaux sur Amiga : Ninja Remix : 95 Frs, Chase HQ 2 : 89 Frs, G Axe : 79 Frs, Obitus : 119 Frs et Toki : 95 Frs, ou le tout : 450 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 64 24 54 99.

Département 77
Vds. A2000 + 1084S + souris + joy + 2 drives + Nbrx jx : 5000 Frs à débattre. Contacter Lefort Florent, 1 passage Britannicus, 77 Noisiel, ou après 18h et week end, au (16) 64 80 41 78.

Département 78
Vds. A500 + Ext 1Mo et écran couleur 1084S + lecteur externe, souris, 3 joys, boite de rangement et Nbrx news : 5000 Frs. Contacter Lionel, au (16) 34 50 84 34.

Département 80
Vds. A500 + moniteur + Ext 512 Ko + 2 joys + souris + Nbrx disks : 4000 Frs. Contacter Julien, au (16) 23 36 38 38.

Département 81
Vds. A500 + Ext 1Mo + moniteur 1083S + 1 joy + tapis et souris + Golden Image + Nbrx jx : 3600 Frs. Téléphoner au (16) 63 35 24 60 HR.

Département 82
Vds. jx à bas prix sur A500. Contacter Bruno MAgnier, 10 rue F Poulenc, 82000 Montauban.

Département 82
Vds. A500 + moniteur + Sampleur + Action Replay + 2 éme lecteur + imprimante + interface midi + Nbrx jx... Téléphoner au (16) 63 66 30 83.

Département 83
Vds. jx originaux de 80 à 100 Frs + Nec Pc Engine + doubleur + 2 manettes + 3 jx . Contacter Mickael Cohen, 947 chemin des rouvieres, 83990 Muy, ou au (16) 94 81 84 32.

Département 89
Vds. hot news sur tput Amiga. Contacter Philippe, au (16) 86 62 49 40.

Département 91
Vds. A2000 + 2 lecteurs + disks + originaux + joys + souris + péritel : 4300 Frs. Vds. GB + Tetris : 400 Frs Contacter Frédéric, au (16) 45 76 05 78.

Département 91
Vds. A500, M Mo, DD 52 Mo (ss garantie), lecteur externe, sourid et trés Nbrx logiciels : valeur : 25000, vendu : 8000 Frs. Contacter PAscal, au (16) 60 11 71 00.

Département 91
Vds. A500 + moniteur couleur + joystick + souris + Ext + jx et démos : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 69 06 50 13.

Département 91
Vds. A500 + Ext + moniteur + lecteur externe + Nbrx jx : 3500 Frs. Ach. jx SFC ou S Nintendo. Contacter Gilles, au 16) 69 45 67 55.

Département 91
Vds. Epic, S Start du catch, Heroquest, Populous. Contacter Pierre, au (16) 64 48 30 68.

Département 92
Vds. A500 + Ext 512 Ko + joystick + Nbrx disks de news et utils. Contacter Daniel, après 19h, au (1) 47 12 02 05.

Département 92
Vds. jx originaux : F Fight et Premiere : 300 Frs les 2, ou 150 Frs pce. Contacter Yohann, au (1) 47 28 86 77.

Département 93
Vds. jx sur A500 à bas prix. Contacter Ristat Franck, 24 rue du 11 Novembre, B4, 93330 Neuilly S/Marne, ou au (1) 43 08 15 53.

Département 93
Vds. jx sur Amiga. Contacter Caeyman JN, 21 Ave du Mont d'Est, 93160 Noisy le Grand, ou au (1) 43 63 74 12.

Département 93
Vds. jx sur Amiga à bas prix. Contacter David, au (1) 43 83 61 65.

Département 93
Vds. A500 + moniteur 1084 + Ext mémoire + lecteur externe 3" et 5" + imprimante Citizen 120 + Nbrx disks et jx + boite de rangement : 5000 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 43 84 33 86.

Département 93
Vds. jx à bas pris sur Amiga. Contacter Laurent, entre 18h30 et 21h, au (1) 43 08 85 57.

Département 93
Vds. sur A500 jx et utils, Nbrx logiciels. Contacter Turlan Christian, 59 rue de Franceville, 93220 Gagny.

Département 93
Vds. jx et utils sur A500. Contacter Turlan Christian, 59 rue de franceville, 93220 Gagny.

Département 93
Vds. jx Amiga à bas prix. Contacter Bajolais Fabrice, 25 Ave des chevrefeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 93
Vds. A500 + moniteur couleur + joystick + Nbrx jx + Ext : 3250 Frs. Contacter Mr Vaugeaois, au (1) 43 09 58 12.

Département 94
Vds. A500 + 1 Mo + moniteur couleur 1083S, ss garantie + joy : 3500 Frs à débattre. Contacter Hervé, au (1) 45 90 67 27.

Département 94
Vds. A500 + Ext + Nbrxjx + manettes + souris : 3500 Frs a bébattre, au lieu de 5300 Frs. Contacter David, au (1) 48 80 22 17.

Département 94
Vds. A500 + moniteur couleur + Ext 512 Ko + lecteur externe + 1 joy + jx et utils : 4500 Frs. Contacter F Schimitt, ua (1) 43 68 75 23.

Département 94
Vds. A500 + DD 52 Mo + 2 alim + 3 Mo Ram + 2 lecteur + moniteur 1084S + Nbrx jx + souris + logiciels pro + cables : 9000 Frs à débattre. Téléphoner tôt le matin ou tard le soir, au (16) 45 11 24 07.

Département 94
Vds. A2000 + moniteur 1084P + carte Pc XT + lecteur 5" + Dos et docs + filtre écran + joy + D Paint 4 + 3D Contaruction Kit... : 4990 Frs. Téléphoner entre 18 et 20h, au (1) 48 90 91 31.

Département 95
Vds. A500 + Ext 512 Ko + moniteur couleur 1083S + souris + housses + Nbrx origianux : valeur 10000 Frs, vendu : 6500 Frs. Contacter Alain, après 18h, au (16) 34 17 46 17.

Département 95
Vds. A500, 1 Mo + imprimante 24 aiguilles + Nbrx jx (Epic, Monkey...) + disks + joy + souris + boite de rangement + démos : 4500 Frs. Contacter Yann, après 19h, au (16) 30 30 28 80.

Département 95
Vds. news sur Amiga à bas prix. Contacter LAurent, au (16) 39 95 47 63.

Département 95
Vds. A500+ moniteur couleur + Ext + 2 lecteur + disks + souris : 4200 Frs. Contacter Laurent, au (16) 39 91 21 34.

Département 95
Vds. A500 Ext 1 Mo + moniteur couleur + souris + tapis + 3 joys + logiciels + jx + revues : 4600 Frs. Contacter Eric, au (16) 39 97 01 54.

Département 95
Vds. news à bas prix, réponse assurée. Contacter Laurent, au (16) 39 95 47 63.

Atari

Achat

Département 38
Ach. jx Atari 2600 : Pitfoball 2, Trispot, Jugule Hunt et autres. Contacter F Firmin, au (16) 76 47 39 10.

Département 75
Ach. 520 ST : 700 Frs, ou 1040 ST : 1000 Frs, cherche stos compiler et logiciels midi. Contacter David, au (1) 45 55 91 33.

Département 93
Ach. jx pour Atari 800 XL (1984). Contacter Olivier, au (1) 48 58 31 81.

Département 94
Cherche sur Atari, le jeu Pirates de Micropose en version Française, prix à débattre. Contacter Emilio, au (1) 45 93 12 48.

Contact

Département 13
Cherche contacts sérieux sur ST/Amiga, posséde news, démos, éducatif. Contacter David, au (16) 42 22 23 43.

Département 13
Cherche soluces de : Magic Pockets et Croisieres. Contacter Villemaux Dorothee, 6 rue Carrere, 13140 Miramas.

Département 30
Demandez le nouveau Fanzine sur disks 100 % Atari STE/STF, pour renseignements contacter Martinez Frederic, 554 Rte de Generac, Res le gabian, 30900 Nimes.

Département 51
Ech. jx ST (Lotus 3, L'arme Fatale...). Contacter Eric Konstanty, au (16) 26 73 78 12.

Département 57
Cherche contact pour échange jx, utils, et démos sur Falcon. Contacter Gaujacq Julien, 10 rue de Servigny, 57117 Nouilly.

Département 57
Ech. news. Contacter J Philippe Schwartz, 8 rue des tirailleurs, 57200 Sarreguemines.

Département 62
Cherche contacts sérieux sur ST pour échange. Contacter Rivet Arnaud, 77 citée des chardons, 62600 Berck S/Mer.

P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour un numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

34

❑❑ Votre Département (à remplir oligatoirement)
RUBRIQUE :❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT
STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES
❑ MASTER SYSTEM ❑ MEGADRIVE ❑ NEC ❑ NINTENDO

JOYSTICK PA., 103 Bd Mac Donald, 75019 PARIS

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Département 67
Cherche contacts sur ST. Contacter Scherno Dominique, 14 rue de Rathsamhausen, 67100 Strasbourg.

Département 75
Cherche contacts sérieux et sympas sur A500 pour échange de jx, utis et démos. Contacter Gregory Subrenat, 9 rue Henri Poincare, 75020 Paris

Département 84
Cherche contact sur ST, Nbrx news. Contacter Philippe Le Tournil, 84150 Jonquiére.

Département 92
Ech. ou Vds. Nbrx softs et news sur ST à bas prix, ou contre softs Pc. Contacter Laurent Boumeddane, 9 Ave de la redoute, 92600 Asnieres.

Département 92
Vds. 1040 STE couleur + Nbrx jx + souris + 2 joys + manuels : 4700 Frs. Contacter Mikael, à partir de 17h, au (1) 47 71 39 14.

Vente

Département 1
Vds. pour S, lecteur externe : 500 Frs au lieu de 1200 Frs, docs Spectrum 512 : 120 Frs, livres 102 programmes : 100 Frs. Contacter Anthony, au (16) 74 00 27 27.

Département 25
Vds. 520 STF + moniteur couleur Thomson + 3 joys + Nbrx jx + utild : 2400 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 81 57 12 33.

Département 33
Vds. 520 STE, 1 Mo + 2 joys + souris + moniteur couleur + Nbrx jx + imprimante Star LC 200 couleur : 5000 Frs, ou imprimante seul : 1500 Frs et ST : 3900 Frs. Contacter Cedric, au (16) 56 20 02 58.

Département 33
Vds. 520 STE + Ext 1 Mo + souris + joy + Nbrx jx (Hook, Monkey Island...). Contacter Romain Thibaut, le soir, au (16) 56 81 88 61.

Département 33
Vds. 520 STE Ext 1 Mo + moniteur couleur + cordons + souris + Nbrx jx : 4500 Frs. Contacter Cédric, au (56 20 02 58.

Département 34
Vds. 520 STE + Ext 1 Mo + moniteur couleur SC 1435 + jx : 3500 Frs. Contacter Dalmas Yohann, 17 rue du Trident, 34920 Le Cres, ou au (16) 67 87 03 43.

Département 38
Vds. news sur STE de 25 à 35 Frs. Contacter Cordel Frederic, 5 allée de la pelouse, 38100 Grenoble.

Département 42
Vds. jx sur Atrai et Amiga à bas prix. Contacter Sacristan Modest, Res Edgar Quinet, 42300 Roanne.

Département 42
Vds. Bat 1, Another World, Croisiére pour un cadavre... de 100 à 150 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 77 37 14 88 , ou au (16) 77 54 09 62.

Département 44
Vds. NBrx jx récent et originaux pour ST : 50 Frs. Contacter Xavier, au (16) 40 93 52 59.

Département 44
Vds. 520 STF + moniteur couleur + Nbrx jx + joystick + souris + revues : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 40 29 38 00.

Département 45
Vds. nwes sur ST, posséde : Crazy Cars 3, Elvira 2, Epic... Contacter Micou Emmanuel, 19 rue Albert Laville, 45000 Orleans.

Département 50
Vds. 1040 STE 2 Mo + moniteur couleur + Nbrx jx et utils, Kit de téléchargement + joy, souris et revues : 4000 Frs. Contacter Marc, au (16) 33 42 20 18.

Département 54
Vds. 520 ST + moniteur couleur + souris + joy + news + livres : 3500 Frs. Contacter Julien, à partir de 18h, au (16) 83 21 25 11.

Département 57
Vds. 520 ST + moniteur couleur + Nbrx jx + souris et tapis + joystick + prise péritel : 3200 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 87 64 68 46.

Département 60
Vds. lecteur externe + copieur : 1000 Frs et Ultimate Ripper : 250 Frs. Téléphoner au (16) 44 20 05 31.

Département 61
Vds. 1040 STF + moniteur couleur + jx + joys + boite de rangement : 3300 Frs. Contacter Raphael, le week end, au (16) 33 73 00 39.

Département 62
Vds. Nbrx logiciels sur ST de 30 à 200 Frs (Another World, Goblins...). Contacter Sébastien, après 17h30, au (16) 21 88 53 65.

Département 66
Vds. origianux ST, Lotus 3, Paladin 2, Tiny Skweek... Contacter Laurent, au (16) 68 85 47 50.

Département 66
Vds. 520 STF, 1 Mo + moniteur SC 1425, Nbrx jx + utils et émulateur Pc... : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 68 50 38 95.

Département 70
Vds. 520 STF + souris + joystick + Nbrx jx (Vroom, J Pond 2, F29...) : 2500 Frs. Contacter Fabien, au (16à) 84 49 22 85.

Département 70
Vds. 520 STE couleur + Ext 512 Ko + joys + souris + jx + housse + utils + mags + filtre + disks vierges + kit de netoyage + livre de programation + boite de rangement + souris et tapis. Téléphoner après 18h, au (16) 84 32 30 26.

Département 72
Vds. 520 ST + Nbrx jx + souris + joy + péritel : 1500 Frs. Contacter Franck, 8 impasse St Christophe, 72650 Aigne, ou au (16) 43 25 63 27.

Département 73
Vds. 520 STE + Nbrx jx + 1 joy + souris + logiciel anglais, prix à débattre. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 79 85 86 84.

Département 74
Vds. 1040 STF + souris + joy + Nbrx jx (Robocop 3, Push Over...) + éditeur secteur : 2500 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 50 27 23 67.

Département 75
Vds. 520 STE, Ext 1 Mo + moniteur couleur + joy + souris + cables : 3000 Frs avec jx : 6000 Frs. Contacter Paul eric, après 18, ou le week end, au (1) 43 37 92 75.

Département 75
Vds. moniteur Atari mono SM 124 : 800 Frs, et scanner Handy-scan : 800 Frs. Contacter Jerome Lipowicz, 72 Ave Parmentier, 75011 Paris.

Département 75
Vds. 520 STF + 2 joy + 2 souris + 2 rallonges + Nbrx jx + boite de rangement : 2800 Frs. Contacter Laurent, au (1) 45 35 62 98.

Département 77
Vds. Mega ST 1 Mo Ram + moniteur couleur + Nbrx jx (M Island, Lotus 1 et 2...) + joy + rtevues : 5500 Frs. Contacter Philippe, au (16) 60 04 72 83.

Département 77
Vds. 520 STE, 1 Mo + joys + 2 éme lecteur + Nbrx disks + moniteur couleur : 3000 Frs, MD + arcade stick + S of Rage + 1 jeu : 1000 Frs. Contacter Francois, au (16) 64 22 87 80.

Département 77
Vds. 1040 STE + moniteur couleur + joystick + jx : 3000 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 64 34 83 75.

Département 77
Vds. lynx neuve : 600 Frs. Contacter Philippe, après 18, au (16) 64 62 12 59.

Département 77
Vds. 1040 ST + imprimante + joy + souris + jx + utils + moniteur couleur : 3800 Frs avec table informatique et chaise : 3850 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 60 60 02 15.

Département 78
Vds. 520 STE + moniteur couleur + Nbrx jx : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 30 43 50 63.

Département 78
Vds. 520 STE + Nbrx jx + joy + souris : 1500 Frs. Contacter Sébastein, après 19h, au (16) 30 51 26 60.

Département 82
Vds. Vds. Nbrx jx sur STE. Contacter Marnieres J Pierre, 27 cours Didier Rey, 82300 Caussade.

Département 83
Vds. 520 STF + moniteur couleur + lecteur externe + Nbrx jx + souris + 2 joys + copieurs : 5000 Frs au lieu de 6700 Frs. Contacter Sylvain, lez soir, au (16) 94 76 81 00.

Département 89
Vds. Nbrx démos sur ST à bas prix. Contacter Munoz José, BP 3, 89010 Auxerre.

Département 91
Vds. 1040 STF + 3 Simu + 3 jx + 3 utils + meuble + péritel + joy + imprimante : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 60 46 41 70.

Département 91
Vds. originaux sur ST : Cadaver : 90 Frs, WWF : 120 Frs, W the Avenger : 80 Frs, compil les battants : 100 Frs et T Ninja : 60 Frs. Contacter Rémi, au (16) 69 04 24 53.

Département 91
Vds. 520 STF + souris + joy : 1500 Frs, ou avec originaux : 2000 Frs (J Power, Kick Off...). Contacter Fabien, au (16) 69 09 02 06.

Département 91
Vds. 520 STF + Nbrx jx + 2 joys + livres + souris : 1800 Frs. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 69 43 26 91.

Département 92
Vds. 520 STE, 1 Mo + moniteur mono Atari + Nbrx disks + joy + 2 souris : 3000 Frs. Vds. Ext 1 Mo Nec : 150 Frs. Contacter Seb, au (1) 46 30 86 67.

Département 92
Vds. jx pour STE : 60 Frs pce (Chaos, Robozone, Alien Strom...) et jx SFC. Contacter Marc Petitier, au (1) 47 50 84 73.

Département 92
Vds. 520 STE + scanner + Ripper + St Replay 8 + moniteur mono + lecteur externe + Nbrx disks + docs : 3500 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 47 72 46 64.

Département 93
Vds. STF + lecteur externe DF + souris + 3 joys + Nbrx jx + livres de programation + boitier : 1900 Frs à débattre, Moniteur couleur : 900 Frs. Téléphoner au (1) 43 03 46 85.

Département 93
Vds. 520 ST + moniteur couleur + lecteur externe + joys + souris + Nbrx jx + boite de rangement + tapis et souris : 2500 Frs. Contacter Christophe, au (1) 48 54 25 41.

Département 94
Vds. 520 STF (basic, souris et joy) : 1200 Frs, lecteur externe : 300 Frs, GFA 3.0 : 300 Frs + jx divers. Téléphoner au (1) 43 75 73 69.

Département 95
Vds. moniteur Atari SC 1425 ent TBE, avec emballage : 1000 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 30 38 77 26.

Département 95
Vds. 520 STF + 2éme lecteur + imprimante couleur + Nbrx logiciels + joystick : 3000 Frs, vente séparée possible. Contacter Nicolas, au (16) 34 04 84 06.

Autres

Achat

Département 71
Recherche console de jx Videopac Philips + cartouche diverses, en bon état. Contacter José, au (16) 84 78 78 20.

Contact

Département 51
Ech. jx sur MSX 2, posséde Nbrx news. Contacter Christophe, au (16) 87 64 52 60.

Département 91
Message personnel pour Johnny : Arréte de fantasmer sur les photos d'Annettes, mon vieux, le chute sera dure tu sais... Signer Warrior pour Jony.

Département 94
Cherche contacts pour échange sur Macintosh. Contacter Franck, après 18h, au (1) 45 90 55 29.

Vente

Département 13
Vds. jx Neo-Geo + cassette VHS de démos de jx + Pitman, Lode Runner (130 Frs) sur GB. Contacter David, au (16) 42 06 02 13.

Département 35
Vds. Nbrx jx pour C64 K7 à bas prix. Contacter Ludovic Matt, 13 rue Montaigne, 35235 Thurigne, ou au (16) 99 62 09 57.

Département 44
Vds. cartes sonores Pro Audio neuves : 2400 Frs et Sound Blaster Pro 2 : 1600 Frs. Vds. serveur 3615 XXXXX. Contacter Philippe, au (16) 40 23 31 45.

Département 83
Vds. Lynx (en panne) : 300 Frs. Contacter Laurent, le dimanche, au (16) 94 86 43 40.

Département 84
Vds. CBM 64 + Nbrx jx (Platoon, Champion...) + lecteur de disks 1541 II + 1 manette + livre de programmes. Contacter Alex, au (16) 90 34 61 98.

Département 94
Vds. lecteur C64 1541 : 500 Frs, lecteur Atari XLXE : 500 Frs, avec leur cables. Vds Convert. Pal pour C64 : 150 Frs Atari XE130 Pal : 200 Frs. Téléphoner au (1) 48 93 90 33.

Cpc

Achat

Département 51
Ach. modem avec interface RS232 pour Cpc 464 + Ext 256 Ko + demos + jx 6128. Contacter Pierret Johan, 24 palce V Hugo, 51530 Dizy.

Département 78
Cherche scanner Cpc 6128. Contacter Manuel, après 18h, au (16) 39 56 13 38.

Département 81
Ach. Tunner Tv Amstrad Cpc 464. Contacter Béatrice, après 19h, au (16) 63 34 39 19.

Contact

Département 57
Cherche contacts sur Cpc 6128 pour échange de logiciels. Contacter Puddu Stéphane, 12 place de la paix, 57510 Puttelange aux Lacs.

Vente

Département 13
Vds. Cpc 464 couleur + Nbrx jx + docs : 1000 Frs à débattre. Contacter Laurent, au (16) 42 05 45 56 HR.

Département 13
Vds. imprimante DMP 2160 Amstrad + 2 logiciels : 1300 Frs. Vds. MD + 7 jx : 2500 Frs, console CBS + Turbo + Atari 2600 + 9 jx : 1000 Frs et scanner Amiga. Contacter Herve, au (16) 91 63 43 47.

Département 25
Vds. jx pour Cpc K7. Contacter Fabrice, après 18h, au (16) 81 56 49 23.

Département 28
Vds. Cpc 6128 plus couleur + Multiface 2, Disco 6.0, 5 jx + OCP Art Studio + souris + 9 éducatifs. Contacter Julien, au (16) 37 37 66 33.

Département 39
Vds. Cpc 6128 + imprimante DMP 3160 + joystick + Nbrx jx + manuel : 2000 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 84 33 43 46 HR.

Département 44
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx originaux : 2500 Frs + Yamaha PS S380 + accessoires : 1000 Frs. Contacter Patrice, au (16) 40 57 36 56.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 45
Vds. Cpc 6128 couleur + pistolet + Nbrx jx (Barnarian 2, Knight Force...) : 1200 Frs. Contacter Jérémy, au (16) 38 33 22 70.

Département 59
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx (Lemmings...) + manette navigator + copiru : 2000 Frs. Contacter Ladon Rudy, au (16) 20 76 42 65.

Département 62
Vds. adaptateur péritel MPI pour Cpc 464 couleur : 200 Frs. Télép^honer après 19h, au (16) 21 67 59 97.

Département 75
Vds. jx origianux K7, entre 20 et 40 Frs, diks entre 50 et 70 Frs, radio réveil : 200 Frs, bureau Cpc : 400 Frs. Contacter L Vannier, 33 rue Labat, 75018 Paris, ou au (1) 42 52 45 47.

Département 75
Vds. Cpc 6128 couleur + jx + joy + Sampler + revues + cable péritel : 1190 Frs. Contacter Ben,, après 18h, au (1) 42 28 14 09.

Département 75
Vds. 6128 couleur + 20 jx + 1 joy + Sampler + cable péritel + docs + revues : 1190 Frs. Contacter Ben, après 17h, au (1) 42 28 14 09.

Département 77
Vds. Cpc 6128 couleur + jx + manette : 1900 Frs. Contacter Stephane, au (16) 64 28 83 48.

Département 78
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx + joys : 1000 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 34 90 00 75.

Département 78
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx et compils : 1800 Frs ou 2000 Frs avec meuble. Téléphoner après 17h, au (16) 39 72 57 94.

Département 80
Vds. Cpc 6128 couleur + 3 manettes + Nbrx jx et programmes + manuel + revues, valeur : 6500 Frs, vendu : 2500 Frs. Contacter J Philippe, après 18h, au (16) 83 42 34 39.

Département 91
Vds. Cpc 6128 couleur + 10 jx : 1200 Frs à débattre. Contacter Benjamin, le soir, au (16) 64 58 56 17.

Département 91
Vds. Cpc 6128 couleur complet : 2300 Frs à débattre. Contacter Cyrille, au (1) 60 19 29 22.

Département 91
Vds. jx Cpc 6128 originaux : 50 Frs maxi, sur Amiga : S of the beast 2 : 100 Frs. Contacter David, au (16) 69 30 84 23.

Département 92
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx originaux + manuel : 2200 Frs. Contacter Guillaume tHibaut, entre 17h30 et 20h30, au (1) 46 38 15 60.

Département 92
Vds. Cpc 464 mono + lecteur disk + 2 joys + Nbrx jx : 1200 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 45 34 85 94.

Département 92
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + manuels + Nbrx jx : 2000 Frs à débattre. Contacter Frederic, après 18h30, au (1) 47 89 17 89.

Département 93
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + 1 joy + manuel + Nbrx jx (Rambo 2, Robocop, Turbo Cop...) : 2200 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 43 32 46 65.

Département 93
Vds. Cpc 6128 + nbrx jx + kit de téléchargement + docs + 2 manettes. Téléphoner après 19h, au (1) 49 11 05 41.

Département 94
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx + joys + utils : 1700 Frs. Contacter José, après 20h, au (1) 45 76 65 38.

Département 94
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx + kit de téléchargement + souris + pistolet LP + joy + manuels + boite de rangement : 3000 Frs. Téléphoner au (1) 48 86 39 73.

Département 95
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + tinner Tv + Nbrx jx. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 39 84 04 31.

Département 95
Vds. Cpc 6128 plus + moniteur couleur + Nbrx jx + logiciel + Nbrx disks vierge + manuel. Contacter Nicolas, au (16) 39 83 92 07.

Département 95
Vds. Cpc 6128 couleur + Tuner Tv + lecteur cassettes + Nbrx jx : 2500 Frs. Contacter Xavier, le soir, au (16) 30 37 89 57.

Nec

Contact

Département 62
Le Club Nec organise, au 96 rue de la liberté, 62119 Dourges, le 1er Tournoi de jeux vidéo sur Nec, Amiga, SFC. Téléphoner après 20h, au (16) 21 75 53 89.

Vente

Département 1
Vds. SGX + 2 jx, ss garantie : 1000 Frs, valeur : 2100Frs. Contacter Laurent, au (16) 74 61 91 82.

Département 59
Vds. Pc Engine + 1 manette + J Chan, F Soldier, Splater House : 1500 Frs à débattre. Contacter Gregory, après 18h, au (16) 20 07 10 34.

Département 71
Vds. SGX + 11 jx + 2 manettes + quintupleurs + adaptateur CD Rom : 2000 Frs et CD Rom + 2 jx : 1500 Frs et A500 + Ext + Nbrx jx + 2 manettes + souris : 3500 Frs à débattre. Contacter Cédric, après 18h30, au (16) 85 39 45 64.

Département 77
Vds. CGX + 4 jx (FM Tennis, Vigilante...) : 1500 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 64 03 49 75.

Département 77
Vds. jx Nec (F Soccer, Out Run, Darius...) + news, prix à débattre. Contacter Fabie, après 18h, au (16) 60 05 37 19.

Département 85
Vds. CGX + manette + Mancot, Devil Crush : 500 Frs. Contacter Julien, au (16) 30 37 60 96.

Département 91
Vds. SGX + 9 jx (R Type, J Chan...) : 1800 Frs + MS. Téléphoner au (16) 69 24 70 45.

Département 91
Vds. CGX II + 6 jx + quintupleur + 2 manettes, valeur : 4300 Frs, vendu 1850 Frs. Contacter Denis, au (16) 64 99 89 55.

Département 92
Vds. Nec GT + 7 jx + adaptateur : 2000 Frs. Contacter Philippe, au (1) 45 34 63 77.

Département 93
Vds. CHX + FM Tennis, Aero Blaster, Dead Moon, POwer Eleven : 1000 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 43 08 87 85.

Nintendo

Achat

Département 78
Ach. sur SFC, ou S Nintendo : Castelvania 4, ou Contra 3 : 300 Frs. Téléphoner au (16) 39 13 44 47.

Vente

Département 6
Vds. Nes + 2 manettes + 7 jx (SMB 1 et 2, TMHT, Goal...) : 1500 Frs. Contacter Regianld, après 17h30, dans le 06 seulement, au (16) 93 42 25 33.

Département 24
Vds. SFC + jx MD + 3 jx Nec, ou contre Neo-Geo, vente séparée possible. Contacter Guillaume, au (16) 53 09 32 89 HR.

Département 38
Vds. SFC + jx (SF 2, contra, S Aleste) : 1900 Frs. Cherche contacts sur Amiga. Contacter HA Cong Minh, 122 rue Beyle Stendhal, 38340 Voreppe, ou le soir, au (16) 76 50 06 63.

Département 44
Vds. jx GB : Gargoyle's Quest, D DRagon, Bart Simpson's. Ach. Nobunaga's Ambition sur GB. Téléphoner après 19h, au (16) 40 03 09 13.

Département 59
Vds. jx GB à bas prix. Recherche A FAmily. Contacter Dewailly Gerald, au (16) 27 25 60 45.

Département 78
Vds. Dragon's Lair et Ducktales sur GB. Téléphoner au (16) 39 51 26 97.

Département 81
Vds. jx S Nintendo : S Soccer, S Tennis : 250 Frs pce. Contacter Nicolas, au (16) 63 41 00 37.

Département 88
Vds. jx : Bart vs the Space Mutant + Top Gun : 500 Frs, ou console Nintendo : 400 Frs, ou console et jx : 800 Frs. Contacter Alex, après 17h, au (16) 29 35 55 38.

Département 91
Vds. GB + Pochettte + light Master + cable Link + écouteurs + 4 jx. Téléphoner au (16) 69 01 94 89.

Département 91
Vds. Zelda 2 pour Nes : 200 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 69 43 54 68.

Département 91
Vds. GB + 7 jx + piles rechargeable et chargeur : 990 Frs. Contacter Pascal, après 19h, au (16) 61 27 76 39.

Département 93
Vds. 20 jx SFC (S Fighter 2,Golden Fighter...). Contacter Gerald, sur Paris uniquement, au (1) 48 40 75 52.

Département 94
Vds. NEs + 14 jx : 2000 Frs à débattre. Contacter Frederic, après 18h, au (1) 43 78 07 06.

Département 94
Vds. Nes + Zapper+ Mrio Bross et Duck Hunt + grand chois de jx à 200 Frs pce. Conatcter Carl, au (1) 49 77 96 94.

Département 94
Vds. S Nintendo + Mario 4 + 2 pads + adaptateur + Street Fighter 2, ss garantie. Contacter MArc, au (1) 43 74 66 39.

Pc

Achat

Département 71
Ach. Moonwalker sur Pc 3". Contacter Boity Cedric, chez Mr Maurice Jussot, rue d'estours, 71680 Creches S/Saone, ou après 19h, au (16) 85 37 10 56.

Département 93
Ach. news et oldies sur Pc 3" et 5 " à bas prix. Contacter Lagaude Joel, 43 rue du tapis vert, 93260 Les Lillas.

Département 94
Ach. news sur Pc à bas prix. Contacter Metifeux Cedric, 23 rue du Doc Fillioux, 94350 Villiers S/Marne.

Contact

Département 13
Débutant Pc 3", cherche contact dans région. Contacter Seb, le samedi, au (16) 91 60 16 14.

Département 26
Cherche contact sur Pc 386, pour échange. Contacter Ayme Nicolas, 29 rue des alpes, 26000 Valences, ou au (16) 75 55 33 39.

Département 26
Cherche contact sur Pc 386. Contacter Ayme Nicolas, 29 rue des Alpes, 26000 Valences, ou au (16) 75 55 33 39.

Département 38
Pc recherche contact pour échange de jx, possede Rolling Ronny, Epic... Contacter Lionel Auguste, 186 rue Andre Malraux, 38920 Crolles.

Département 66
Association de développeur, ouvert à tous vos projets. Rejoignez des passionnes. Twinface, 5 rue de Taillet, 66100 Perpignan, ou au (16) 65 50 29 91.

Département 70
Cherche contact pour échange de jx 3 et 5". Contacter Eric Lods, 15 rue de kla fontaine, 70400 Tavey, ou au (16) 84 46 21 94.

Vente

Département 13
Vds. Pc AT 286, 16 Mhz, 1 Mo Ram, DD 120 Mo, 2 lecteur + imprimante LX 800 Epson, moniteur EGA couleur : 6000 Frs. Contacter Freédéric, au (16) 91 42 74 22.

Département 13
Vds. Wing Commander 2, pour Pc Compatible. Contacter Patrice, au (16) 42 89 02 45.

Département 13
Vds. TO16 Pc + moniteur VGA 10 Mhz + Nbrx jx : 5000 Frs à débattre, vente dans les Bouches du Rhône. Téléphoner après 18h, au (16) 42 58 39 47.

Département 22
Vds. Pc , moniteur couleur, double lecteur + joystick + souris + Nbrx disks : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 96 74 62 54.

Département 26
Vds. pour Pc 3" : Super Ski 2, Dune, Epic, entre 120 et 220 Frs. Contacter Seneschal Julien, entre 17 et 19h30, au (16) 49 50 40 03.

Département 29
Vds. Pc compatible IBM, écran VGA couleur, 640 Ko Ram, 2 lecteurs 3", utils et jx : 4800 Frs. Téléphoner au (16) 98 86 35 17.

Département 33
Vds. jx sur Pc : Compils Siriusn T Ninja, Crazy Shot, Fighter Courts... en 3". Téléphoner au (16) 57 22 16 88.

Département 38
Vds. Sound Blastre : 600 Frs. Ach. Sound Blaster Pro : 1200 Frs maxi. Contacter Nicolas, au (16) 76 62 35 78.

Département 54
Vds. 286/12 Mhz, 1 Mo Ram, écran EGA, DD 20 Mo, lecteur 5" + utils et jx. Téléphoner au (16) 83 28 75 93.

Département 54
Vds. Kit Midi SB et SB Pro : 199 Frs. Vds. First Samouari Pc 3" : 249 Frs, ou contre jeu récent et original. Téléphoner au (16) 83 90 38 07.

Département 59
Vds. Pc TO16, 512 Ko, CGA + souris + Nbrx jx et utils : 2000 Frs. Contacter Tanguy, au (16) 20 09 35 24.

Département 75
Vds. Pc 386 SX 25 + 2 lecteur + DD 85 Mo + 3 Mo Ram + moniteur SVGA couleur Auva, 14" 1Mo en carte + Windows 3.0 + Dos 5.0 : 9200 Frs + sound Blastre : 9800 Frs. Contacter Eric, au (1) 47 97 71 44.

Département 75
Vds. DD 45 Mo Seagate : 800 Frs. Contacter Limond, après 18h, au (1) 43 22 89 60.

Département 75
Vds. Pc 1512 Amstrad, 2 lecteurs 5" + jx + logiciels : 2000 Frs. Contacter Olivier, au (1) 43 40 41 29.

Département 77
Vds. Pc 386 SX 20, DD 120 Mo, 2 lecteur, 8 Mo Ram, SVGA + carte 1 Mo + Nbrx jx et softs : 8500 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 60 28 80 58.

Département 77
Vds. sur Pc : Monckey 2, Underworld, Indy 4, B Jo, Terminator 2. Contacter Fabien, après 18h, au (16) 60 05 37 19.

Département 77
Vds. Pc 386 DX, 4 Mo Ram + DD 85 Mo + 2 lecteur + Sound Blaster Pro + CD Rom + Ms Dos 5.0 + Windows 3.1 + Indy 4, Eternam, Civilizatio, Works 2, Power Monger : 12500 Frs. Téléphoner au (16) 60 01 42 06.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 78
Vds. Pc 3086, ss garantie, 640 Ko Ram 2 lecteur 3 et 5" + DD 30 Mo + Sound Master + Nbrx jx (dune, Lemmings...) + utils : 4900 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 30 55 21 18.

Département 91
Vds. pour Pc ; Global Conquest, A Train : 200 Frs pce, ou 300 Frs les 2. Contacter Lesellier Claude, 9 bis rue Pierre Curie, 91240 St Michel S/Orge, ou au (16) 60 15 75 60.

Département 91
Vds. portable 386 SX 20 ALT HD 40, Ram 4 Mo, VGA 64 gris, logiciels installés : Win 3.1, Winworks, Exel 4, Pc Tolls 7.1, Dos 5.0, souris. Contacter Claude, après 20h, au (16) 60 47 40 21.

Département 91
Vds. Pc 1640 amstrad EGA, 2 lecteur 5" + 1 souris + 1 joystick et sa carte + Nbrx jx (Sim City, Kick Off 2...) et utils : 3000 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 69 48 44 44.

Département 93
Vds. pour Pc, carte Sound Master + jx (Eternam, Star Trek, Willy...) : 700 Frs et enceintes. Contacter Sébastien, après 18h, au (1) 43 09 55 33.

Département 93
Vds. 386 DX 25 + DD 80 Mo + 2 drive 3 et 5", 4 Mo Ram, moniteur couleur : 6500 Frs, garanyie 2 ans + Nbrx jx. Téléphoner au (1) 43 63 24 93.

Département 94
Vds. 286 + 1 Mo + DD 40 Mo, ecran CGA + carte EGA + souris optique + Dos 5.0 + 2 lecteurs : 4500 Frs. Contacter Leparco Thomas, 139 Bd de Champigny, 94210 La Varenne, ou au (1) 48 89 19 74.

Département 94
Vds. ou Ech. jx Pc : Dune, Hook, Cadaver, King Quest 5, Indy 3... entre 150 et 200Frs. Contacter Yann, au (1) 48 90 70 91.

Département 95
Vds. Pc 386 SX 25, DD 40 Mo, SVGA, 2 lecteurs, 2 Mo Ram, carte vidéo 512 Ko, souris, joys, docs + revues et Nbrx disks : 6500 Frs. Téléphoner au (16) 39 87 65 29.

Département 95
Vds. Imprimante HP Think jet 80 Col : 500 Frs, Clavier Pc HP Vectra : 500 Frs, écran EGA, couleur Compac : 800 Frs. Contacter Dominique Bethume, le soir, au (1) 39 89 91 78 entre 20/21h, ou au bureau au (1) 34 65 08 17.

Sega

Vente

Département 2
Vds. MD + 7 jx + 2 pads : 2000 Frs. Contacter Laurent, après 15h, au (16) 23 57 55 12.

Département 13
Vds. MD + 2 manettes + 6 jx (Phantasy Star 2, Italia 90, Hockey...) : 1700 Frs. Contacter Philippe, au (16) 91 34 46 47.

Département 14
Vds. MS 2 + 5 jx (D Dragon, Shinobi...) : 1000 Frs. Contacter Jérome, après 18h, au (16) 31 25 51 05.

Département 29
Vds. MD + 2 manttes + 6 jx (Sonic, SMGP...) : 2000 Frs. Contacter Julien ,au (16) 98 53 79 38.

Département 29
Vds. sur MD : Predator 2 : 250 Frs, uniquement dans le 29. Contacter Willem, après 17h, au (16) 98 69 21 56.

Département 31
Vds. GG + 7 jx (Sonic...) + sacoche + transfo : 1700 Frs. Vds. MD + pad + 6 jx : 1800 Frs à débattre. Contacter Xavier, au (16) 61 82 22 31.

Département 33
Vds. jx MD : Kid Chameleon : 300 Frs et Robocod : 400 Frs, ou contre Chuck Rock (boite et notice). Téléphoner après 20h, au (16) 56 80 45 13.

Département 37
Vds. sur MS : Psycho Fox, Spell Caster, G Axe, INdy : 250 Frs pce, Ultima IV : 200 Frs et WBoy 3 : 150 Frs. Contacter Thierry, entre 18 et 20h, au (16) 47 92 61 93.

Département 42
Vds. jx MD : Popoulus : 200 Frs, D Tracy : 200 Frs, Fantasy Star 2 : 250 Frs, manette Pro competition : 150 Frs. Téléphoner au (16) 77 21 60 04.

Département 44
Vds. GG + 5 jx (Sonic, Mickey...) : 1500 Frs. Vds. sur ST : B Brothers, Panza, T 2 : 100 FRs pce, ou 250 Frs les 3. Contacter Benoit, après 17h30, au (16) 40 29 22 64.

Département 54
Vds. MS 1 + 12 jx + 2 manettes : 1500 Frs. Contacter Barbier Laurent, 1 rue J Lebas, 54510 Tomlaine.

Département 57
Vds. GG + Colimns, Mickey, D Duck, adaptateur MS/GG et voiture, Dick Tracy et Space Harrier. Contacter Julien, après 17h30, au (16) 87 56 93 49.

Département 62
Vds. MD + 4 jx : 1500 Frs ou contre S Nintendo + 2 jx, ou A500 + moniteur. Téléphoner après 17h, au (16) 21 95 83 03.

Département 69
Vds. jx MD : Quackshot, Robocod, Altered Beast, entre 200 et 250 Frs. Contacter Loic, au (16) 78 25 21 22.

Département 72
Vds. GG + Columns + Sonic, WBoy, Spiderman : 1200 Frs. Contacter Patrick, au (16) 43 76 73 15.

Département 75
Vds. MD Jap + 14 jx + 2 manettes "Pro 1 et 2" + alim : 2900 Frs. Contacter Eric, au (1) 43 66 70 22.

Département 75
Vds. GG + 4 jx + adaptateur MS/GG + populous : 1700 Frs. Contacter Hurand Tristan, après 18h, au (1) 43 20 61 69.

Département 75
Vds. MD + MS converter + 3 jx MS + 8 jx MD + adaptateur Jap : 1700 Frs sur Paris. Conatcter Stéphane, au (1) 45 30 28 24.

Département 75
Vds. MD Jap + Pro 1 et 2 + alim + 14 jx : 2800 Frs sur Paris et sa région. Conatcter Eric, après 18h, au (1) 43 66 70 22.

Département 75
Vds. MD + adaptateur Jap + 8 jx + 3 pads : 3900 Frs, au lieu de 5500 Frs. Contacter Mickael, au (1) 42 39 27 53.

Département 75
Vds. jx MD : Thunder Force 3, W Boy 5 : 250 Frs pce. Vds. sur GG : S Kick Off : 150 Frs, S Tennis sur S Nintendo : 300 Frs. Contacter Sam, au (1) 45 82 02 90.

Département 77
Vds. MS 2 + 6 jx (A Beast, Alex Kid...) : 850 Frs, valeur : 1500 Frs. Contacter Nicolas, après 19h, au (16) 64 40 88 46.

Département 77
Vds. GG + 2 jx + 2 jx MS + adaptateur + prise + sacoche : 1750 Frs, valeur : 2300 Frs. Vds. jx GG de 150 à 200 Frs pce. Téléphoner après 19h30, au (16) 64 21 00 10.

Département 77
Vds. MD + 6 jx : 1600 Frs, ou contre S Nintendo. Contacter Carl, au (16) 64 30 81 46.

Département 77
Vds. GG + adaptateur secteur et MS + 7 jx : 1900 Frs au lieu de 2900 Frs, ou contre S Nintendo + jx. Contacter Gilbert, au (16) 60 01 54 06.

Département 77
Vds. GG + 3 jx Nes + 5 jx Nec + 5 jx. Cherche sur Amiga : Football Champ, The manager, Tipoff et tout jx de foot à bon prix. Contacter Christophe, au (16) 60 05 45 73.

Département 78
Vds. GG + 8 jx + loupe + adaptateur secteur : prix à débattre. Contacter Antoine, au (16) 30 24 73 22.

Département 91
Vds. sur GG : Donald, Out Run : 170 Frs pce. Contacter Alexis, après 17h30, au (16) 64 48 12 93.

Département 92
Vds. jx MD de 200 à 250 Frs pce, et jx MS : 170 Frs pce. Contacter Nicolas, au (1) 46 45 85 26.

Département 92
Vds. MD Fra + adaptateur + 1 manette + 5 jx : 700 Frs. Contacter Sébastien, au (1) 47 41 10 53.

Département 92
Vds. MD + 1 manette + 6 jx : 1500 Frs. Contacter Tommy, au (1) 47 86 31 89.

Département 92
Vds. MD + adaptateur Jap + Power Stick + 10 jx (Sonic, Mickey, Raidentarde...) : 3500 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 45 34 85 94.

Département 92
Vds. GG + Master Gear + Donald, Sonic, Olympic Gold + adaptateur + sac : 1000 Frs. Contacter Francois, après 17h, au (1) 46 32 25 72.

Département 94
Vds. sur MD Fra : R of Shinobi, avec sa boite : 200 Frs. Contacter Sallah, au (1) 43 76 34 47.

Département 94
Vds. jx MD entre 200 et 350 Frs (Terminator + Alisia Dragoon...). Contacter Cyril, au (1) 45 94 12 61.

Département 94
Vds. 6 jx MD : S of Rage, SMGP, et autres : 850 Frs + manette et adaptateur offert. Contacter Laurent, après 18h, au (1) 46 98 31 76.

Département 95
Vds. MD + 4 jx (T Force 4...) et jx SFC et Neo-Geo. Contacter Frédérick au (16) 39 92 13 93.

Département 95
Vds. MD : 650 Frs + Eswat : 200 Frs + S Dancer : 200 Frs, S of Rage : 200 Frs, Shinobi 2 : 200 Frs, ou 1200 Frs le tout. Contacter Alexandre, au (16) 39 84 39 37.

Département 95
Vds. MD + 4 jx (Sonic, Donald, Hellfire, Tazmania) : 1000 Frs, ou contre S Nes + 2 jx. Contacter Sébastien, après 19h, au (16) 34 64 47 59.

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
Section Micro
Claude Lucas
Co-Rédacteur en chef adjoint
Pour l'étranger
Derek Dela Fuente
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique vacances
Henri Legoy
Coordination technique
Danbiss

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Mic Dax
NEWS
Michel Desangles et toute l'équipe
PREVIEWS
Derek De La Fuente, Moulinex, Seb
Traduction : Sébastien Hamon, Sylvain DEMANET
TESTS
Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme), Moulinex (Cyrille Baron), Seb (Sébastien Hamon)
JEUX CRACK
Danboss

Consoles News
AHL & DESTROY

Correspondants permanents à l'etranger
SENDAI Publications (USA)
SOFT BANK (Japon)
Henri Legoy (Corse)
Direction Artistique
LINOS
Mise en page
Pixel Press Studio

Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Marc Andersen
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Antonio Da Silva
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
Journaliste Télématique
Mic Dax
Sysanim
Tonton Sam

Photogravure
RPM
PPO
INTEGRAAL
Imprimé en France
Distribution
Transports 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

WWF II - ©1991 TitanSports, Inc. Hulkamania, Hulkster and Hulk Hogan are trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All Rights Reserved.

RTL joystick

"Vidéo Game News"

LE PREMIER MAGAZINE RADIO

DE JEUX VIDÉO

CHRISTOPHE NICOLAS

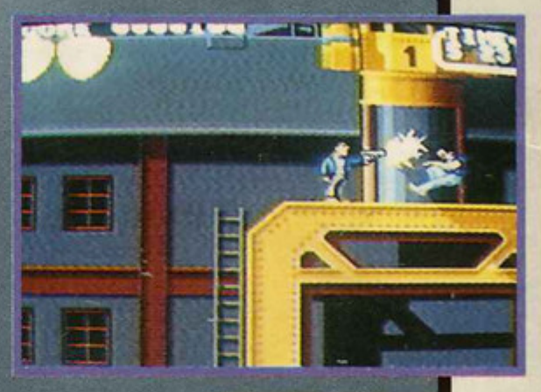
TOUS LES MARDIS 19 H 30 - 20 H

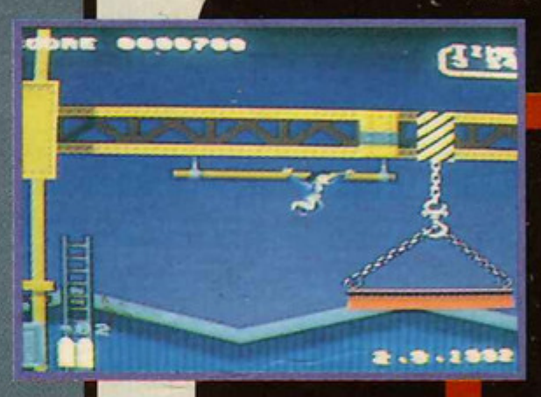
SUR

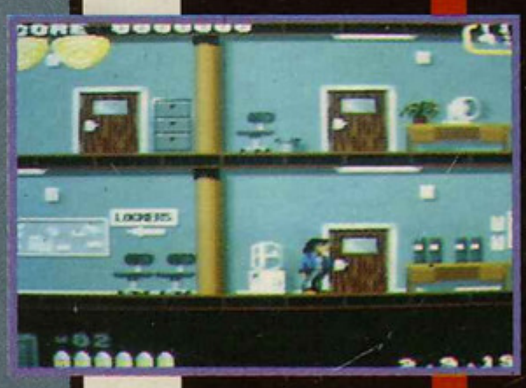
RTL

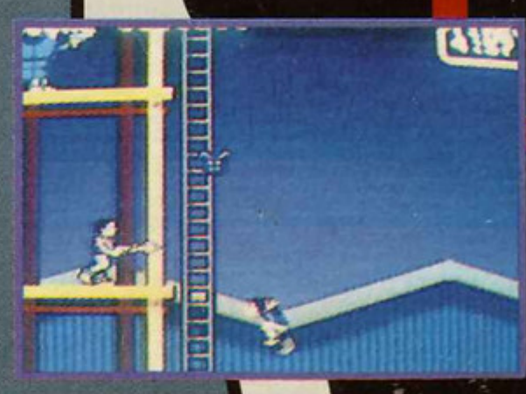


L'ARME FATALE™









LE DUO DE CHOC EST DE RETOUR SUR VOS MICROS !!

Plongez dans les bas fonds de Los Angeles à la poursuite de dangereux criminels.
Grace à ce jeu fantastique, vous allez jouer le rôle des deux flics les plus célèbres de l'histoire du cinéma:
* Le Sergent Murtaugh (alias Danny Glover)
* Martin Riggs (Mel Gibson), dit "L'ARME FATALE"
Ils forments l'équipe la plus efficace de la police de Los Angeles.
Le jeu s'inspire du scénario des 3 films et reprend scènes et les ennemis les plus spectaculaires des 3 films. C'est un mélange de jeu de plate forme et de tir. Plusieurs missions vous sont proposées:
Vous devez démanteler des réseaux de traficants de drogues, de blanchiment d'argent sale, et des traficants d'armes. Il faudra arrêter un tueur de flics, et sauver une fille qui a été kidnapée. Chaque mission se déroule sur plusieurs tableaux.
Vous pouvez jouer soit avec le SergentMurtaugh, soit avec Riggs. Chacun possède ses qualités et ses faiblesses.

FAITES TREMBLER LES CRIMINELS !

"LETHAL WEAPON", CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. © 1992

ocean®

COMMODORE
ATARI ST
AMIGA
IBM PC &
COMPATIBLES

OCEAN SOFTWARE LTD . 25, BOULEVARD BERTHIER 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47 66 33 26. FAX: 42 27 95 73