

joystick
NUMÉRO 3

NUMÉRO 3 • MARS 1990 • 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

LA LYNX

LES NOUVELLES CARTOUCHES
SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX

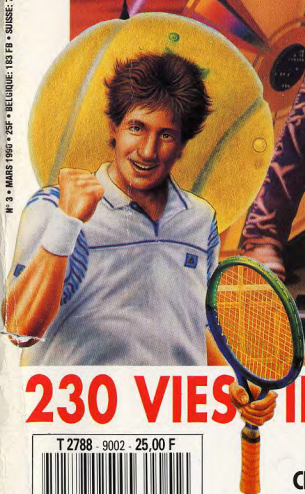
NOUVEAU
RUBRIQUE
ARCADES

83
tests

TENNIS CUP
ROCK STAR
MAUPITI ISLAND
MIDWINTER
TOWER OF BABEL

HARRICANA
UNE COURSE - UN SOFT

N° 3 • MARS 1990 • 25F • BELGIQUE: 183 FB • SUISSE: 7,50FS • LUXEMBOURG: 180FL • ISSN 0994-4659



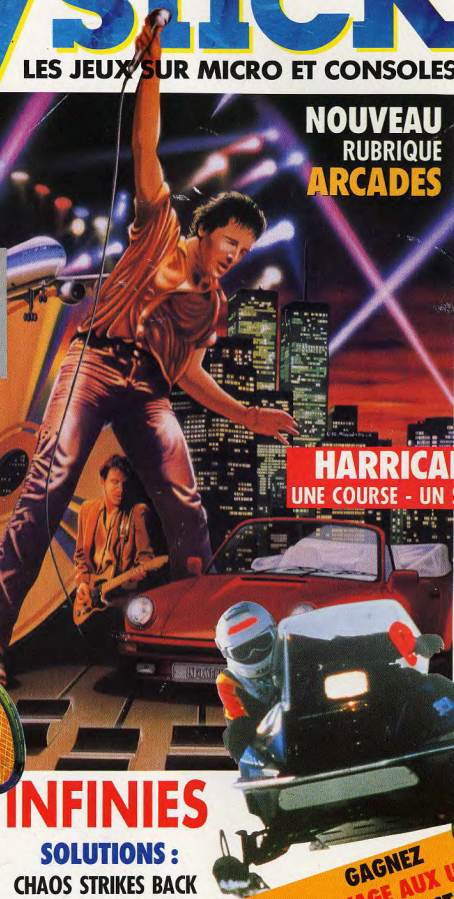
230 VIES INFINIES

T 2788 - 9002 - 25,00 F



SOLUTIONS:
CHAOS STRIKES BACK
SUPER WONDERBOY

GAGNEZ
UN VOYAGE AUX U.S.A.
AVEC ROCK STAR





LES MAÎTRES DE LA STRATÉGIE



LE JEU D'ACTION AVENTURE

MIDWINTER

DE LA DECENNIE EST ARRIVE

Imaginez un météorite de 30 km de diamètre s'écrasant sur notre planète! Imaginez une nouvelle période glaciaire. Il ne reste qu'un refuge: une île, convoitée par toutes sortes d'envahisseurs. C'est à vous de créer l'histoire de cette île... Midwinter est une superbe création Rainbird, d'un concept extrêmement original, qui lance des techniques révolutionnaires jamais vues sur votre ordinateur.

Le scénario est réaliste au plus haut point, à vous donc d'affronter cet hiver éternel. Avec un groupe de pionniers vous devrez coloniser l'île de Midwinter, un terrain de 250.000 km², qui est sous la menace d'envahisseurs ayant l'intention de saisir votre sanctuaire.

Midwinter mêle action et stratégie d'une façon inégalée à ce jour, avec un graphisme en 3D calculée



absolument superbe. Vous contrôlez 32 personnages, chacun ayant leurs qualités, leurs dons et leurs défauts. Vous pouvez traquer les mouvements ennemis et faire des plans de bataille en utilisant la carte incroyablement détaillée.

Pour défendre votre île et combattre aux points stratégiques, vous pouvez vous déplacer en ski, faire du deltaplane, du buggy des neiges, du téléphérique, canarder les ennemis et saboter leurs installations. Il n'y a pas de chemin facile pour gagner, mais il s'agit de votre vie et vous trouverez des ressources en vous que vous ne soupçonniez même pas.

Midwinter est le jeu le plus complet ayant jamais existé, il a été créé pour votre plaisir. Soyez préparé à une rude et excitante bataille contre les éléments.



Sommaire

N°3

Les infos...

10
news

Du 25ème Salon du Jouet, en passant par Haricéna, tout se qui se prépare en coulisses chez tous les éditeurs du monde, nos parazzi ont parcouru la galaxie, pour vous, et vous ont rapporté des scoop, des photos et tous les bruits de couloirs qui circulent.

La défonce

30
c'est génial

Tout ce qui peut changer votre vie, du rêve à la réalité, de la Hi-Fi, de la Vidéo, pour vos yeux et vos oreilles only.

Atari se rebâtit

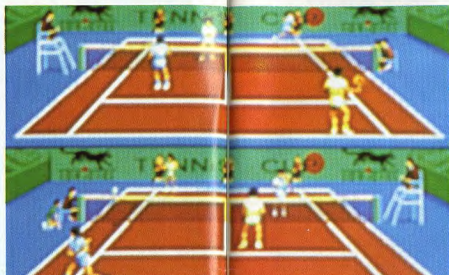
42
consoles

La Lynx va envahir le marché de la console, dans une guerre sans merci! Découvrez le concept de cette fabuleuse bête, et les tests des cartouches, des cartes, des mini cartes sur Nec, Sega, Nintendo, Lynx.

Jeff Minter

50
le grand zoo

Un auteur de logiciels, hors du commun, et probablement l'un des tous meilleurs joueurs d'arcade de tous les temps. Une interview de Michel Desangles qui est allé le rencontrer au fin fond du pays de Galles.



Tennis Cup

92
rue brik à braque

Retour à Camembertland, notre Tarzan a déniché toutes les vitamines pour votre bécane adorée.

Une nouvelle rubrique est née

96
arcades

Yvan Elbaz, le plus grand spécialiste de tous les temps, sur les machines qui avaient nos pièces étiés à Amu-scopo, et vous présente toutes les nouveautés en jeux et machines d'arcade. La suite le mois prochain.

106
tests

L'actualité à chaud, l'avis de nos testeurs, vous saurez tout des softs qui vont sortir ou viennent de sortir. Cocomico ce mois-ci avec de superbes réalisations: TENNIS CUP, ROCK STAR, MAUPITTI ISLAND, EAGLE'S RIDER.



JOYSTICK: 53 Avenue Gambetta 92600 Courbevoie La Defense, Tel (1) 47 89 59 54
 Telex: (1) 43 33 03 23
 JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 177 rue
 Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (1) 43 96 55 59 • SERVICE TELEMATIQUE: 3615
 JOYSTICK: SYSANIM: LAURENT • CENTRE SERVEUR: Azunoff
 DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSEN • REDACTEUR EN CHEF:
 Henri LEGUY • REDACTEUR EN CHEF ADJOINT: Michel DESANGLES •
 MANAGER et COORDINATION: Elisabeth SUTTON • MAQUETTE: François PIAS:
 SAT • DIRECTION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • ILLUSTRATEURS: Bruno
 BELLAMY/Yacine • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEBER,
 BEASSORT des autres et • ABOONNEMENT: (1) 42 96 55 59 Eugénie LIZAN
 DIRECTEUR DES VENTES: Promoveur-Michel LATCA 45 23 25 60 Terminal: EBS
 PHOTOGRAPHIE: EJA • IMPRIMERIE: J.L. SA Sina Torcy • DISTRIBUTION: Tran-
 pons Presse • Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559 Depôt légal à parution
 STRAGE DR. CE. NUMERO: 50600 exemplaires

et aussi

COURRIER

page 6
2 POUR 1
page 49
Deux softs pour le prix d'un!

Pour les lecteurs de Joystick exclusivement.

CONCOURS

page 27
Les gagnants du sondage et de nos 2 concours du premier numéro.

page 49
Rock Star vous fait gagner un voyage aux USA

page 94
Blue Angels vous offre des lots de collection.

SECOURS

page 82
Pour ne pas avoir la déprime.

RECTO VERSO

page 84
Tout ce que vous n'avez pas vu, que vous n'auriez jamais su.

ABONNEMENT

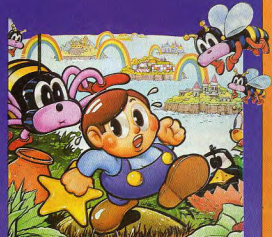
page 86
Pourquoi dépenser plus, et faire la queue chez votre marchand de journaux?

PETITES ANNONCES

page 88
Tout le monde connaît.

TOP TEN EUROPÉEN

page 104
Chaque mois, le Top des jeux les mieux notés en Europe.



E **DITO**
Bonjour, et bienvenue au mois-ci, il n'y a pas d'édition. A la place, on vous a mis un schnorkel **SCHNORKEL**
Bonjour, et bienvenue au mois-ci, il n'y a pas d'édition. A la place, on vous a mis un schnorkel. C'est une nouvelle rubrique que l'on met au début d'un journal et qui permet de présenter brièvement le contenu, et en annonçant les intentions de la rédaction: Tout bien réfléchi, ça ressemble quand même démentement à un édito. Allez, inutile de se cacher la vérité plus longtemps, c'en est un.

EDITO
Bonjour, et bienvenue dans l'édition, oh, hisse et ho. Le journal que vous tenez entre les mains est le meilleur du monde, toutes catégories confondues. La preuve: c'est le seul qui contient un Top Ten, recensant les meilleurs jeux du mois, en tenant compte des notes données par tous les magazines européens. C'est le seul à vous proposer une rubrique sur les jeux d'arcade aussi bien faite. En plus, on l'inaugure avec le Salon des Jeux d'Arcade, le top des tops. C'est aussi le seul à vous proposer une rubrique qui s'appelle Recto Verso et qui traite de tout ce que vous ratez lorsque vous finissez un jeu en deux heures.

C'est aussi le seul à tenir compte de votre opinion: outre la rubrique Jeux d'Arcade que vous nous avez demandé à cor et à cri, vous voulez une note supplémentaire dans les tests. C'est trop tard pour ce mois-ci, mais dès le mois prochain, on rajoute un titre génial dont je ne vous dis rien pour l'instant, parce que les espions des journaux du monde entier essayent de nous copier, alors faut pas déconner. On va pas leur livrer toutes nos bonnes idées sur un plateau.

Vous trouverez les résultats des concours et du sondage du numéro un, page 12. Non, page 27. Pardon, 53. Je ne sais pas. Cherchez. D'ailleurs, en feuilletant, vous trouverez encore deux nouveaux concours, d'InfoMédia et d'Accolade respectivement. Ça n'arrête pas.

Pas de Mots de trac ce mois-ci, à 150 pages! Vous allez nous prendre pour des bavards. C'est vrai. Mais on ne se referait pas.



Chesedo.

32
previews

Du jamais vu! 22 previews... Les premières photos des softs qui vont arriver sur le marché incessamment...

L'image en mouvement

40
miroir aux illusions

Henri Legoy vous fait découvrir l'irréel, avec les images de synthèse, dans toute leur splendeur.

230 vies infinies

57
jeux... crack

Après un séjour au Fitness club, les Danbiss et Danbous vous livrent les meilleures bi-douilles intergalactiques sur TOUTS les ordinateurs et CONSOLES. Un nouveau venu dans l'équipe, MOULINEX vous fera partager dans «RECTO VERSO» les petits détails que vous avez raté dans vos jeux préférés.



Carrie

Commençons cette rubrique courrier par une remarque d'ordre général. Ne nous demandez pas si on peut brancher une imprimante Amstrad 2160 sur un Amiga 500, si le STE possède un blitter, si le disque du CPC 464 fonctionne en lecteur externe sur 6128. Nous ne pouvons pas vous répondre individuellement, et de plus, ça n'est pas notre rôle! Vous imaginez un peu la tête des mecs de Télé 7 jours ou Télé Poche s'ils recevaient des lettres du style: "Je ne capte pas bien la 3, j'ai des rayures sur mon poste...?". Le mieux à faire lorsque vous avez une question technique, c'est de demander à votre revendeur, qui est là pour ça et qui se fera d'autant plus une joie de vous répondre qu'en général une vente décale de la réponse. Merci.

■ Les trucs que vous publiez sont bons, mais il n'y a pas assez d'astuces pour les jeux anciens qui restent impossibles à finir.

Patrick Giugliani

Mais si, il y a des astuces pour les anciens jeux: dans les anciens numéros! Rappelons que nous avons imprimé une liste de toutes les bidouilles, pokés, bugs, astuces, solutions et cheat codes passés dans Joystick depuis plus d'un an. Il vous suffit de nous envoyer une enveloppe timbrée avec votre nom et votre adresse et nous vous renverrons cette liste par retour du courrier.

■ La fin de l'article de J.M. Destroy sur la NEC n'a fait marquer "Alois, ST Amiga ou NEC? Le choix n'est que trop simple et tourne forcément à l'avantage de la NEC PC Engine". Comment peut-on dire cela? La console NEC est une bien belle machine mais elle n'est destinée (en grande partie) que aux jeux d'action. Les simulateurs, les jeux d'aventure et surtout la programmation, les applications personnelles, le dessin, la musique, le traitement de textes sont impossibles à pratiquer sur console, alors que l'ordinateur, par contre, peut a priori faire tout.

[Tu as oublié ton nom!]

Eh, oh, c'est de la manipulation! Relis les quelques phrases qui précèdent celle que tu cites: "Si vous voulez vous prendre la tête sur un bon jeu de tir, si vous n'êtes pas passionné de jeux d'aventure en texte, de tableaux, d'utilitaires ou de programmation...". Alors oui, la NEC est pour vous". Il est vrai que les consoles ne peuvent pas tout faire. En revanche, elles offrent très nettement moins cher que l'ordinateur et sont d'une utilisation infiniment plus simple... De toute évidence, si tu as besoin d'un ordinateur pour travailler, il ne faut pas hésiter. Mais si tu n'aimerais jamais ton ordinateur pour autre chose que pour jouer, autant prendre une console, car

elle sait faire ça bien mieux que nos micros!

■ Voici une lettre de suggestions complétant le sondage concernant votre nouvelle formule de Joystick.

News: il faudrait les séparer un peu plus; il ne faudrait pas mélanger un nouveau jeu et un nouveau livre sur la même page, mais au contraire grouper les jeux, les livres, etc, quitte à faire de nouvelles rubriques.

Previews: enlevez le mot "standard" (exemple: pour Standard Amiga, gardez juste Amiga).

Courrier des lecteurs: trop court, les lecteurs vous envoient quand même plus de lettres que ça!

More de illes: les blagues ne sont pas toujours drôles.

Miroir aux auteurs: séparez le texte par un intertitre entre chaque paragraphe.

Tests: ne copiez pas sur certains magazines avec vos pourcentages à la ... Je ne citerai aucun nom, suivez mon regard. Il faut mettre, à la place de ces pourcentages, des notes sur 20 comme pour les graphismes, le son et l'animation. Je n'aimais pas les pourcentages: ça fait sondage et c'est toujours un nombre trop précis. Dans vos notes, il faudrait mettre un "5" à la fin de "Graphisme".

Brik à Brava: il faudrait mettre le prix de tous les produits. Les distributeurs mettent longtemps à répondre - voire ne répondent pas du tout - quand on leur écrit.

C'est super, les concours! J'espère qu'il y en aura au moins un par numéro.

[Plus de nom non plus]

Soyez sympas, mettez votre nom. Ça évitera de mélanger les bafoilles. Bon... Tu es plutôt du genre exigeant, hein? Allons-y, commentaire point par point.

Nous allons continuer à mélanger les news, autant le prévenir tout de suite. Pour plusieurs raisons: d'abord, il faut équilibrer les photos pour que le journal soit joli. Ensuite, si un groupe nous envoie une photo, nous ne pouvons pas la publier sans que vous ne nous l'avez pas cette page sous prétexte que les bouquins ne l'intéressent pas. Alors que dans le tas, il y en a sûrement qui peuvent le braver! Pour les previews: tu prends du Typo et tu rejets le mot "Standard" en blanc. Parce que nous, ça nous paraît assez logique, lors qu'on dit "Ca sort sur quel standard?" de répondre "Standard Amiga".

Pour le courrier des lecteurs, il est vrai qu'on pourrait en faire 20 pages, mais cela serait au détriment du reste du journal. Et on ne peut pas répondre à des questions techniques trop pointues, qui représentent quand même une bonne partie du courrier. Reste les tests des réateurs dans ton genre, qui sont - il est vrai - les plus intéressantes. Pour

Mors de rires: les blagues ne font rire sont au premier degré. Les autres sont eu second degré. Relis-les, maintenant que tu as le mode d'emploi.

Pour le Miroir aux Illusions, d'accord. Tu vois que tu es écrivain? Pour les tests, si le pourcentage ressemble à un sondage, c'est que c'en est bien sou-

vent un. Les testeurs se croisent dans la salle de rédaction et échantent leurs avis: "Moi, je lui donne 18 sur 20". "Moi, 17 seulement". "Un troisième: 'Moi, 15'". Résultat: 16,66 sur 20. Ça brève, non? Autant noter sur 100. Et puis si tu n'aimais pas ça, tu divises par 5 et tu obtiens la note sur 20. On ferait n'importe quoi pour faire plaisir au lecteur. Quant à ton histoire de "5" à la fin du mot "graphisme", il peut aussi bien s'appliquer au son (le son étant l'ensemble des sons) et à l'animation (qui est l'ensemble des animations). Le graphisme est donc l'ensemble des graphismes CQFD!

Pour la Rue Brik à Braque, il arrive souvent que les produits dont nous parlons ne soient pas encore sortis et n'aient pas de prix défini. Nous nous efforçons de le spécifier lorsque nous le connaissons. Ceci dit, tu aurais pu de résultat en appelant les distributeurs qui en les contactant par courrier. Ils sont comme tout le monde, débordés. Et ils parent au plus urgent: le téléphone.

Enfinement, tu pourrais remarquer qu'il y a toujours plusieurs concours par numéro. Et beaucoup de gagnants! Ne désespères pas, votre tour viendra...

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

[traheur]

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

■ Etant un passionné de jeux d'aventure, je recherche désespérément deux jeux: Invitation et Le Pacte de Loricel, mais ils sont sortis il y a deux ou trois ans et je ne les trouve nulle part.

POUR LE FABULEUX CADEAU DE JOYSTICK

ACHETEZ UN DE CES 4 SOFTS ET RECEVEZ GRATUITEMENT L'UN DES TROIS AUTRES



WILD STREETS

	PRIX	CODE
Atari ST	279	10 ST
Amiga	279	10 AM
PC 5 1/4	279	10 P5
PC 3 1/2	279	10 P3
Amstrad CPC DK	200	10 AD
Amstrad CPC K7	160	10 AC
Commodore DK	200	10 CD
Spectrum K7	140	10 SP

GAZZA'S SUPER SOCCER

	PRIX	CODE
Atari ST	279	30 ST
Amiga	279	30 AM
PC 5 1/4	279	30 P5
PC 3 1/2	279	30 P3
Amstrad CPC DK	200	30 AD
Amstrad CPC K7	160	30 AC
Commodore DK	200	30 CD
Spectrum K7	140	30 SP

TITAN

	PRIX	CODE
Atari ST	279	20 ST
Amiga	279	20 AM
PC 5 1/4	279	20 P5
PC 3 1/2	279	20 P3
Amstrad CPC DK	200	20 AD
Amstrad CPC K7	160	20 AC
Commodore DK	200	20 CD
Spectrum K7	140	20 SP

REVANCHE DR FATALIS

	PRIX	CODE
Atari ST	279	40 ST
Amiga	279	40 AM
PC 5 1/4	279	40 P5
PC 3 1/2	279	40 P3
Amstrad CPC DK	200	40 AD
Amstrad CPC K7	160	40 AC
Commodore DK	200	40 CD
Spectrum K7	140	40 SP

BON DE COMMANDE

A envoyer avec votre règlement par chèque à: JOYSTICK 2 POUR 1 53, av Gambetta 92400 Courbevoie La Defense

OUI! Je veux profiter du fabuleux cadeau de JOYSTICK. Je voudrais commander les jeux:

Titre	Ordinateur	Code	Prix
			GRATUIT
			GRATUIT
Participation aux frais de port et d'emballage			+25F
TOTAL A PAYER			

Nom: _____
 Prénom: _____
 Adresse: _____
 CP: _____ Ville: _____
 Libélisez votre chèque, CCP, MANDAT LETTRE, à l'ordre de JOYSTICK

2 POUR 1

Reservé aux lecteurs de JOYSTICK
 *Expédition très rapide
 *Fabuleux économie
C'EST TRES FACILE

Vous choisissez le soft que vous voulez commander et vous choisissez, également, celui que vous voulez recevoir en cadeau, parmi les 4 proposées sur n'importe quel format.

La seule condition, est que le prix indiqué sur le soft en cadeau, ne soit pas supérieur au prix du soft acheté.

Avez-vous déjà vu une meilleure offre? 2 softs pour le prix d'UN! 4 pour le prix de DEUX... EXPEDITION (par la poste sous 48h). Sous réserve des stocks disponibles TVA INCLUSE.

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGERATIONS ET COMPLIMENTS ECRIVANT A JOYSTICK

HARRICANA

LA SIMULATION EXTRÊME

RAID INTERNATIONAL MOTONEIGE

AVEC CE SUPERBE JEU, VIVEZ EN 12 ETAPES DONT UNE DE NUIT L'AVEVENTURE EXTRÊME... HARRICANA !!



DISPONIBLE SUR :
AMIGA - AMSTRAD CPC
ATARI ST - IBM PC & Comp.
DE 149 FRS A 249 FRS
SELON ORDINATEUR



SUIVEZ EN DIRECT SUR TF1 LES ETAPES DU RAID :

- MINIJET SPORT : Les 22/01 • 29/01 • 5/02 • 12/02 • 19/02 • 26/02
- FORMULE SPORT : Les 27/01 • 3/02 • 10/02 • 17/02 • 24/02 • 3/03
- AUTO MOTO : Les 28/01 • 4/02 • 11/02 • 18/02 • 25/02 • 4/03
- U.S.H.J.A. : Les 24/02 et 3/03

ET QUOTIDIENNEMENT DU 23/02 AU 10/03 :
- Dans le Journal de 13 h 00
- Et avant "UNE DERNIERE" (23 h 00)



LORICIEL

81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18



36 15 LORI
L'INFO EN AVANT-PREMIERE
suivez en direct
toutes les étapes du Raid

CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F



Harricana, Harricana... Ça devrait bien vous dire quelque chose, non? Depuis le temps que c'est annoncé! Mais c'est vrai: votre téléviseur est branché sur votre ordinateur et vous ne savez rien de l'actualité. Laissez-nous vous expliquer en deux mots de quoi il retourne. Harricana, c'est comme qui dirait un Paris-Dakar qui commencerait à Montréal et qui finirait à Radisson. Entre les deux, pas de sable: de la neige et de la glace uniquement. L'idée originale est de René Metge et Nicolas Hulot: passer 12 jours en motoneige à relier ces deux points, par un froid qui peut aisément atteindre les 50 degrés, sans secours extérieur. La comparaison avec le Paris-Dakar n'est pas innocente. Dans l'un, des chaleurs extrêmes, dans l'autre, des froids mortels. L'isolement dans les deux cas, aucun dépannage possible en dehors des pièces qui ont été apportées par les concurrents.

Et pourquoi est-ce que Joystick s'intéresse au sport, brutalement?

Très simple: d'abord, parce que René Metge a participé à l'élaboration de Turbo Cup, une simulation de course de Loricel sortie en 88. Ensuite, parce que Loricel va justement sortir un jeu reprenant fidèlement le principe d'Harricana.



na, le jour même du départ. Et puis aussi parce que Loricel prend en charge toute l'information de la course. Et finalement, parce que Loricel participe pour de

vrai à la course, en la personne de son Directeur-Mentor, Laurant Weill. Parlons d'abord de la course elle-même. Elle va se dérouler dans le grand nord canadien du 23 février au 11 mars. Le grand nord canadien, c'est vrai

que l'image est éculée... Mais c'est un pays fantastique, recouvert de neige six mois par an, peuplé d'animaux "exotiques": des ours, des loups, des caribous - cari-

bou! - et des orignaux. Et des esquimaux, aussi, mais ce ne sont pas des animaux, bien qu'ils finissent tous les deux par "imaux". Et les derniers indiens! Les équipes qui ont effectué la reconnaissance du parcours il y a six mois ont eu l'occasion de bivouaquer avec eux.

Passer 12 jours dans le froid (heureusement pour les concurrents, ce ne sont pas douze jours ininterrompus), ça ne se fait pas comme on va acheter du pain. Il faut non seulement du matériel - torches, nourriture

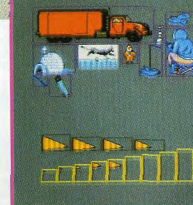
coûte que coûte. Pour cela, sept personnes travaillent d'arrache-pied depuis cinq mois - Bernard AURE (responsable du projet et programmeur), Jean-Pierre VITULLI et Olivier RICHEZ (respectivement programmeurs sur Amiga et sur CPC), Richard MARTENS, Ivan GAIDON et Philippe TESSON (graphistes), Michel WINOGRADOFF (musique). Normalement, tout devrait bien se passer, puisqu'il est déjà bien avancé - mais vous le savez peut-être mieux que nous, puisqu'à l'heure où le journal

passé plus de temps à courir derrière sa moto que dessus), un papy fada, un super-rapide... Au début de la course, un présentateur annonce chaque concurrent; il donne aussi les résultats des étapes, le tout étant relayé par caméra vidéo. Avec le jeu est fournie une véritable carte du Québec, qui est fort utile pour retrouver si vous empruntez des chemins de traverse. Mais l'exicé aussi un autre moyen de ne pas perdre: en cliquant sur une icône, un magnétoscope apparaît; il enregistre absolu-



spéciale, vêtements spéciaux, piles, etc. - mais aussi de l'entraînement. Moins 50 degrés! On a même vu une des équipes, composée de pompiers, qui s'entraînait en passant des heures dans des chambres froides.

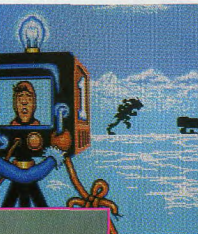
L'entraînement n'est pas le souci principal de Laurant Weill, qui participe à la course. Ses deux principaux problèmes, ce sont d'une part le moral, d'autre part le logiciel qui doit être prêt à temps. Le moral, c'est important: il s'agit de s'embarquer deux semaines avec deux coéquipiers que l'on connaît peu, pour vivre avec eux des aventures qui vont forcément - même s'ils gagnent la course - dégénérer à un moment ou un autre, puisque la tension est intense dans ces périodes de stress. «Et si, confie-t-il, je passe mon temps à tomber de



sortira, le jeu devrait être en vente. Il reprend très exactement tous les éléments de la course. Il se déroulera sur 12 jours, avec 60 participants. Au terme de chaque étape, le dernier arrivé est éliminé, pour ne garder que les six meilleurs en fin de course.



la motoneige? Que vont dire mes deux coéquipiers? Et comment vais-je réagir, si l'un d'eux craque? Le logiciel, lui, doit absolument sortir le 23 février,



ment tout ce qui se passe, et vous pouvez interrompre la course pour revoir vos actions. Mais vous pouvez aussi stopper le magnétoscope juste avant une chute, par exemple, et reprendre

de cours de l'action à partir de là! De nombreux obstacles jonchent votre parcours: des ours en colère tentent de vous désarçonner, des caribous sont plantés au travers du chemin, et naturellement les sapins sont partout. 170 Ko de musique accompagnent votre progression. Un scrolling différentiel sur quatre plans crée l'impression de relief et le grand nombre d'étapes d'animation de chaque personnage confère à l'ensemble une fluidité très sympathique. Question maniabilité, pas de problème: c'est en gros la même technique de maniement que dans Turbo Cup. Que pourrait-on demander de plus? Des gadgets? Pas de problème: une boussole, un compteur de vitesse, un thermomètre, un baromètre, une montre, un indicateur de fatigue, un mode de pilotage automatique, un rétroviseur et un indicateur de position avec une carte. Arrivez-vous à terminer la course avant les vrais concurrents? Vous le saurez dès le 23 février, à condition d'avoir un Amiga, un CPC, un ST ou un PC. Et des mouffes.



Le Harricana n'est pas seulement réservé aux grands aventuriers. Vous pouvez, vous aussi, participer à ce grand raid... dans votre fantast!

ILS SONT FOUS CES GERMAINS !



La société munichoise Meadata vient de terminer un proto d'ordinateur dont je ne connais pas grand chose, si ce n'est son aspect extérieur dérivant. En effet, l'unité centrale est construite en forme de pyramide, le lecteur de disquette

est une fente sur le côté, étrange. La machine s'appelle SNOFRU. Une chose m'a sauté aux yeux! Pour une fois, il sera difficile de s'asseoir dessus!

PLANETE POUBELLE

Imaginez: vous êtes en train de fêter un contrat avec des potes, sur Bételgeuse, au troquet, bon, normal. Vous êtes à deux doigts du coma éthylique. Tu parles, le Gargle-Blaster Pangalactique, c'est le cocktail le plus mortel qu'on aie jamais vu à l'ouest d'Orion. Et puis bon, un pari stupide, une fausse manip, vous téléportez par erreur vos précieux documents sur la planète-poubelle de la galaxie, Startrash VII. Qui tire son nom du fait qu'elle possède sept pyramides, qui renferment des tonnes de déchets accumulés là depuis des années. Eh oui: va falloir les rechercher. C'est bien la première fois qu'un jeu se passe dans les poubelles. Et comme un malheur ne vient jamais seul, vos papiers sont dans la septième pyramide, mais vous devez commencer par la première, après avoir été - temporairement - transformé en une balle en caoutchouc pour les besoins de la cause. Et en plus de ça, c'est pas marqué sur la jaquette, mais je suppose que vous devez avoir une drôle de gueule de bois. C'est le soft moral que vous proposera Rainbow Arts sur Amiga, Atari et C64 dès le mois prochain. Le nom: Startrash. La poubelle de l'espace (ace ace ace).



AAA

Palace Software prépare trois programmes d'ici la fin de l'année, en plus de l'excellent Dragon's Breath: Complex, Voodoo's Nightmare et AAA. On ne peut pas dire grand chose dessus, sinon que AAA signifie Astounding Astral Adventure, aventure astrale étonnante, et que le graphiste qui a travaillé dessus est le peintre qui a réalisé des matte paintings pour High Spirits (c'est un film, bande de drogués). De toutes façons, les deux premiers sortent cet été et le troisième normalement à Noël. On aura amplement le temps de vous en reparler d'ici-là.

Cloud Kingdoms signifie "Les royaumes des nuages". Et en effet, votre petit personnage vit dans un royaume au-dessus des nuages. Et le royaume est percé de trous. Et si votre personnage tombe dans les trous, il chute et meurt. C'est un jeu triste. Mais qui promet d'être mignon tout plein, et surtout qui rappellera quelque chose à chacun d'entre vous: le petit personnage en quête de pilules et de fruits, tout en essayant d'échapper aux méchants qui le poursuivent, et qui sont des boules également, mais rouges, afin de n'être pas confondus avec le héros. Oui, Pac-Man, c'est ça. Avec 32 niveaux, bourrés de nouveaux pièges, comme des bumpers, des aimans, des trous noirs, de la glace, de l'acide, et aussi des bonus, comme des pots de peinture, des godasses qui font rebondir, des godasses qui accélèrent, des ailes, des positions, et ça continue encore comme ça pendant deux heures. Et tout ça sort chez Logotron Entertainment, en avril, sur ST, Amiga, C64 et PC.



PLANANT



PROCES

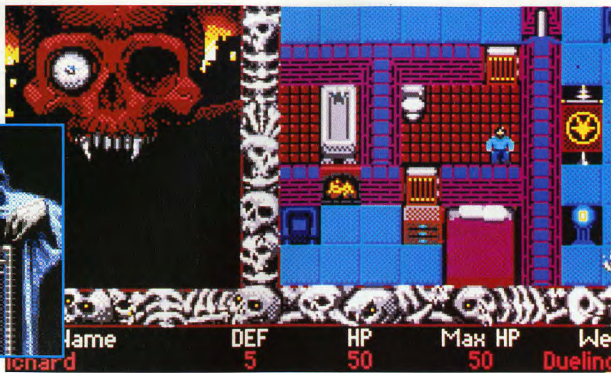
Procs! C'est une sombre histoire qui oppose Lankhor, éditeur bien connu du Manoir de Moreville et de son successeur Maupiti Island, à Infogrammes. Voici les détails de l'affaire. Il y a un an, Lankhor édite un produit nommé G.Nius. Ce produit, comme tous les produits Lankhor à l'époque, était distribué par 16/32 Diffusion. Or, au bout d'un moment, 16/32 s'apercevant qu'il aurait du mal à vendre le produit seul, décide d'en vendre une partie à Infogrammes, supposé assurer la distribution à l'étranger. Cette vente porte sur des produits fins. Un an plus tard, alors que Lankhor s'est séparé de 16/32, Infogrammes sort une compilation nommée Future Dreams dans laquelle figure G.Nius. Enquête faite, il s'avère que ce ne sont pas les produits originaux et qu'une nouvelle duplication a eu lieu - alors qu'Infogrammes ne détient strictement aucun droit sur le produit. Lankhor fait un première tentative de conciliation, qui échoue, demande la saisie du produit - un peu tard, il s'en est déjà vendu beaucoup - tente une seconde fois la conciliation, qui échoue également, et intente maintenant un procès à Infogrammes. Position de ce dernier: dans l'achat des produits à 16/32 était implicitement entendu le droit d'utiliser le produit de n'importe quelle façon. Position de Lankhor: il n'y a pas de sous-entendus implicites dans les relations commerciales, 16/32 n'avait que la distribution du produit et n'avait pas le droit de vendre une quelconque licence d'utilisation. On doit maintenant attendre l'issue du procès, sachant que ça peut prendre un bon paquet de temps.

SHOCKING

Les Anglais ne sont décidément pas des gens comme nous. Vous ne connaissez probablement pas une très, très vieille blague de Mad Magazine, parue aux Etats-Unis au début des années 60: on voyait un chien à l'air triste qui avait un pistolet sur la tempe. Légende: si vous ne vous abonnez pas, nous tuons ce chien. Cette vague a été pompée, textuellement, par l'Echo des Savants il y a quatre ou cinq ans. Elle a été «déclinée» dans le défunt Hebelogiciel à peu près à la même époque (Si vous ne vous abonnez pas, je vous bouffe le foie, j'appelle les flics, etc.). C'est dire si c'est devenu commun. Un Anglais, donc, a eu l'idée de pomper la chose à son tour, et il a mis un chaton avec la légende: Si vous ne renouvelez pas votre abonnement à notre serveur télématique, nous noyons ce chat. Ça a été interdit: cruauté envers les animaux, et vulgarité. Ben dis donc.



Depuis sa fondation en 1981, Micro-Application a vendu plus d'un million de bouquins. Happy birthday.



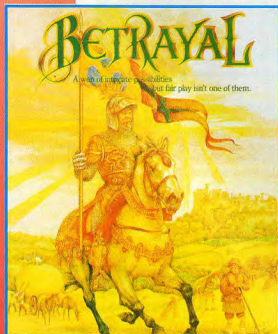
Encore une prévision de sortie d'Electronic Arts, qui met le paquet, en ce moment. Escape from Hell est à mi-chemin entre Gauntlet et un jeu de rôle pour la présentation. Pour l'histoire, c'est complètement original: Satan a enlevé votre meilleur copain et votre petite amie (déjà, on se demande ce qu'ils faisaient ensemble).

Il suffit d'aller les chercher à travers trois des sept cercles de l'enfer. Mais en route, vous allez croiser tous ceux

bien sûr, mais aussi Hitler, Staline, Bonnie and Clyde, Dr Jekyll, J Capone, César, Horace... Ils vont même vous confier leur histoire! Quel pied! Vous en saurez plus que les historiens. Si vous revenez, bien sûr... Pour l'instant, seule une version PC est prévue, et encore, pas pour tout de suite.

QUEL ENFER!

qui y sont, en enfer, justement. Et comme vous pouvez vous en douter, ce ne sont pas les plus gentils: Dante,



TRAITRISE

Betrayal est le prochain jeu de Rainbird. C'est un jeu de stratégie dans lequel vous devrez asservir des villes, cultiver des terres et déclarer des guerres, diplomatiquement si possible. Sortie inéminente sur toutes les machines sauf CPC (c'est pas de ma faute).

RECONVERSION

"Tout le monde y passe. Timothy Closs, le programmeur de 'I, Ball', vient de passer sur 16 bits. Sa première production, c'est Kid Gloves, "les gants de Kid". Un jeu de plateforme, dans lequel on doit bien sûr ramasser des machins qui donnent droit à des trucs. Un exemple? Eh bien, il y a un machin qui donne droit à un truc. Mais ce n'est qu'un exemple, il y en a d'autres. Et c'est pas tout: on peut acheter des armes, jeter des sorts, ramasser des fruits (au bon vieux temps, on ramassait des caisses d'or. Depuis, on s'est aperçu que les usines qui raffinent l'or trouvent la couche d'ozone, alors maintenant on ramasse des fruits). Logotron, l'éditeur, espère de tout son coeur que ce sera le Rick Dangerous de 1990. Parce que ça ramasse, dans le principe. C'est tout le mal qu'on lui souhaite. Sortie en mars sur ST et Amiga.



ALLO

Il n'y a plus de Gabonnais au téléphone... Veuillez renouveler votre appel ultérieurement ou acquitter une taxe supplémentaire pour utiliser le réseau concurrent. Voilà, traduit maladroitement de l'américain, ce que les clients d'ATT (American Telephone and Telegraph) ont entendu une journée durant dans leur combiné. Il semblerait que le logiciel de distribution des communications se soit pris les pieds dans une boucle infernale, due, non pas à un virus comme le prétendent les méchantes langues, mais à un erreur de programmation d'un opérateur maladroite comme le souligne la compagnie. ATT prétend par ailleurs que son réseau est mieux protégé que celui de la Défense Nationale locale. A joystick, on se dit qu'ils prennent leurs clients pour des cons, parce qu'une erreur de logiciel qui plante le réseau, c'est comme tenter une expérience de suppression des sécurités dans une centrale nucléaire... A quoi servent les simulateurs?

ANNES 50

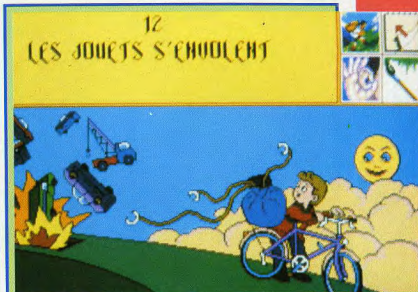
Pour la première fois, un éditeur va sortir un board game sur ordinateur. Il s'agit de 'Les aventuriers, le jeu de rôle des années 50, dont l'habituel livret du maître de jeu est remplacé par une disquette. La version CPC est sortie, la version ST sort ce mois-ci et la version Amiga le mois prochain. La disquette est accompagnée d'une feuille de personnage, et contient le livr du joueur, celui du maître, deux scénarios, un guide des années 50 et un programme de création de personnages. Pour l'instant, ce produit n'est pas distribué en magasin et vous ne pouvez vous le procurer qu'auprès de l'éditeur lui-même: Stonehenge Productions, 20 rue Condorcet, 75009 Paris, tel: (1) 42 81 18 18.

BABA

Trés fort US Gold lance le premier jeu New Age (pour les ceusses qui ont toujours un métré de retard, New Age, ça veut dire 'babacool des années 90'). Ça s'appelle E-Motion et ça sort en avril sur ST, Amiga et CPC. Il s'agira de provoquer des réactions en chaîne entre différents atomes colorés, ce qui force - comme vous le savez certainement - des électrons à s'échapper, ces électrons s'agglutinent à d'autres, forment de nouveaux atomes et c'est reparti pour un tour. Graphismes en ray-tracing réalisés sur Archimedes, inspiration très nette de Tetris, musique cooolool, ça promet.

CESAR

Electronic Arts devrait sortir 'Cesar', ou peut-être 'Emperor of Rome', le titre n'est pas défini, dans trois ou quatre mois. C'est un jeu de stratégie absolument étonnant, et complètement prenant: vous êtes le premier des Cesar et vous devez conquérir le monde (ou du moins, ce qu'on en connaissait à l'époque). Si vous vous débrouillez bien, vous pouvez assurer la domination romaine pendant plusieurs centaines, voire milliers d'années. A quoi ressemblerait le monde si les romains étaient toujours les maîtres? Patience, vous le saurez bientôt.



RODY ET MASTICCO II

Lankhor va bientôt sortir la suite de Rody et Masticco, pour les petits. Une nouvelle aventure, avec des fées et des escargots géants, où les moins de huit ans vont pouvoir se faire raconter l'histoire par un petit robot (digit vocal), repérez tous les paysages et apprenez tout un tas de trucs par le biais de l'ordinateur.

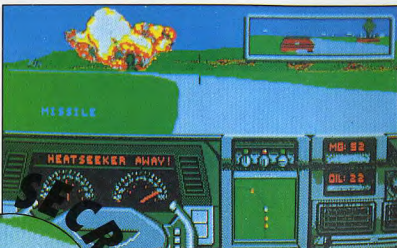


LE PC EST FLOISSANT?
MAIS JE VIENS D'ENTENDRE
QUE MARCHAIS ÉTAIT
DANS LA MERDE!?



Pour la première fois, le jeu était présent au Forum PC, grâce à Microprose et à Innelec, associés pour le meilleur et pour le pire dans une entreprise qui paraît déjà promise à un gros succès: le marché du jeu est florissant sur PC aux Etats-Unis et en Europe. Il croît de jour en jour.

AGENT SECRET



Quand on vous dit que de plus en plus de jeux sont faits pour PC uniquement! Tiens, David Wolf - Secret Agent, PC only. Les autres, allez vous faire cuire un oeuf. En plus, c'est un très bon sort: des tas de petits jeux à l'intérieur d'une sorte de film digitalisé qui sert de lien entre chaque séquence d'action. La première, c'est une course-poursuite en deltaplane (et en 3D pleine): armé d'un flingue, vous devez tirer sur vos poursuivants. La seconde, une course-poursuite en bagnole (et en 3D pleine). La troisième, c'est une course-poursuite en parachute (en 3D). La quatrième, c'est une course-poursuite à bord d'un Stealth Fighter (3D). La date de sortie n'est pas encore prévue, mais c'est Dynamix qui l'édite.

COUPS BAS



Voilà Electronic Arts qui se met à faire des jeux immoraux! Low Blow, qui ne va sortir que sur PC pour l'instant, est un jeu de boxe dans lequel il est vivement recommandé de tricher, sous peine de se faire écharper la tronche par un adversaire moins honnête. Notons

que cet adversaire sera joué soit par un de vos amis, soit par l'ordinateur. Il y a même une salle d'entraînement dans laquelle il est possible de s'entraîner à porter des coups bas! Quelle ignominie de la part d'un éditeur pourtant si distingué d'habitude.

TELEX

Space Harrier I ressort, muni cette fois des dix tableaux supplémentaires qui lui faisaient défaut! C'est maintenant une version strictement identique à la version d'arcade de Sega, que vous pourrez vous procurer, avec les vingt tableaux en tout, chez Elite.

Retard chez Psygnosis: Matrix Marauders est repoussé sine die. Ce ne sont pas les seuls éditeurs à subir ces retards, puisque Skidz est également repoussé aux calendres grecques.

Monty Mole, la taupe folle, revient en avril dans Impossamole. Transformée en Super-Taupe, armée de lasers et autres instruments dentaires, elle devra parcourir des labyrinthes infestés de personnages tous plus haineux les uns que les autres. Sur CPC, ST et Amiga.

Titan, le casse-briques de chez Titus, ressort en version STE, après avoir été complètement reprogrammé. Il tire parti de toutes les capacités supplémentaires de l'Atari STE, c'est même le premier jeu à être conçu entièrement pour cette machine.

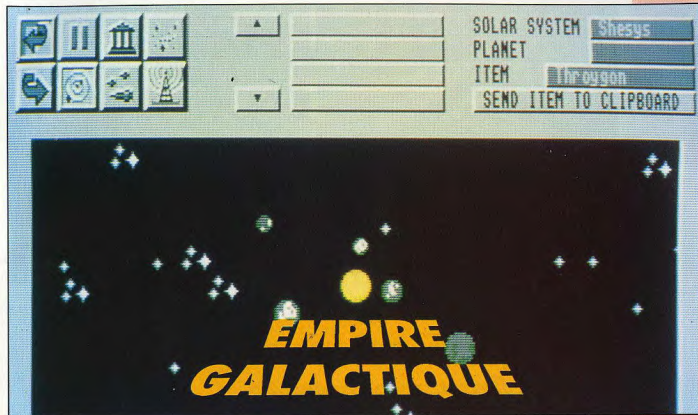
Toutes les filiales Atari se concentrent sur la Lynx, puisque non seulement Atari France l'exposait au Salon du Jouet, mais Atari UK l'exposait également au British Toy and Hobby Fair fin janvier, et Atari US au New York Toy Fair mi-février.

Psygnosis sortira en principe 20 jeux cette année, contre 8 l'an dernier.

Lord Clive Sinclair vient d'annoncer la sortie prochaine de la... C15, la grande sœur de la C5, une sorte de voiture électrique à pédale. Qui avait fait un flop monstrueux il y a quelques années. Le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il est obsiné.

Encore un émule de Tétris: Pete Johnson, l'auteur de Wizball et l'adaptateur d'Arkanoïd, prépare un jeu nommé Perplexion qui en est nettement inspiré. Mais il ne sortira probablement pas avant septembre.

TELEX



EMPIRE GALACTIQUE

Mars sera un bon mois, puisqu'il verra la sortie d'Imperium d'Electronic Arts. C'est un jeu de stratégie dont le but est simple: devenir empereur de la galaxie ou tout du moins vivre 1000 ans. Car grâce à une potion particulière, le Nostrum, on peut augmenter sa durée de vie. Bon plan, cette potion. D'autant qu'elle a un effet secondaire pas désagréable du tout: elle rend vos sujets fidèles. Naturellement, elle ne se trouve pas partout et vous aurez probablement à lutter pour vous en procurer.

En fait, tout se déroule autour de cette potion. Pour envahir les planètes où on en trouve, il faut réunir des armées (intergalactiques), conclure des traités avec les planètes voisines, se méfier de ses propres lieutenants (il y a toujours des traîtres), transférer des populations entières, veiller à éviter la révolte de ses sujets, etc. Et en plus, il y a des élections tous les 50 ans. Il faut donc organiser des campagnes électorales. Et ça coûte de l'argent...

L'interface graphique est absolu-



ment superbe. On dirait presque un NoXT, c'est dire. D'ailleurs, les graphismes ont été réalisés par le dessinateur de Hound of Shadow.

Plusieurs stratégies sont possibles (la technique: je casse tout sur mon passage, la technique: je vais sourire, ça plaît aux honnêtes gens,

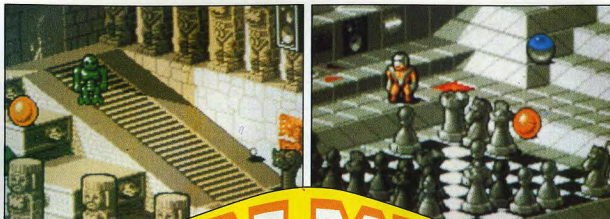
la technique: je vais droguer tout le monde pour qu'ils votent pour moi...), et chacune a autant de chances de réussir que les autres.

Ca sort sur Amiga et ST le mois prochain (test complet dans le prochain numéro) et un peu plus tard sur PC...



FULGURO-POING

Si la Terre est un jour attaquée par des extra-terrestres, les seuls qui sauront réagir, ce sont les fans de jeux vidéo. Un coup de Fulguro-Amiga, une giclée d'Atari-Laser, prends toujours ça! Pour vous entraîner un peu mieux, Rainbow Arts vous proposera dès le mois prochain un jeu nommé Dyer 07, dans lequel vous êtes l'un des rares survivants d'une telle attaque. En pilotant votre hélicoptère, vous devrez à la fois détruire vos assaillants (polymorphes et vicieux) sur terre, air et mer, et envahir les lieux proches grâce à votre armée de robots auto-reproducteurs. C'est à la fois un jeu d'action et de stratégie. Qui sort sur ST, Amiga et C64. En Mars.



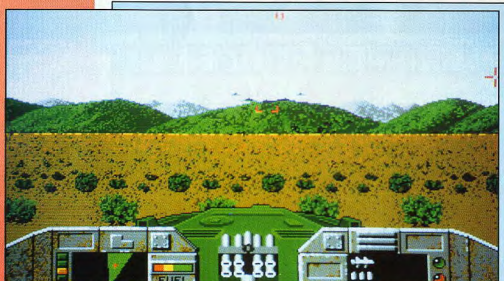
Ramrod devrait être le prochain jeu à sortir chez Gremlin. Votre petit personnage doit absolument jouer aux jeux d'arcades proposés par l'ordinateur, sinon ce lui-ci se vexe et le vire. Il doit pour

MÈRE POULE

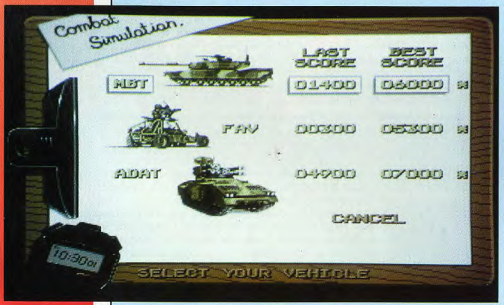
disques pour faire patienter l'ordinateur... Ça devrait normalement sortir en mars (mais c'est

cela aller chercher des pièces disséminées un peu partout, mettre des

annoncé depuis tellement longtemps ça peut encore être retardé) sur ST et Amiga.



Voici quelques photos de Heavy Metal sur Amiga, qui sort bientôt chez US Gold.



CRAY

Après le 1, puis le 2, voici le... I.E... 3! Bravo, on applaudit bien fort la bête qui pédale encore plus vite que vite, puisqu'elle va 50 fois plus vite que le 2 et, crampez-vous à vos baskets, 1000 fois, oui mille fois plus vite que le 1 sorti en 76! La pousseuse tient aux composants utilisés qui sont à base d'arsénure de gallium, un mélange détonnant apparemment!



Le Conseil National de Défense des Ressources Naturelles aux USA vient de publier un rapport selon lequel IBM est le plus gros troueur de la couche d'ozone, avec son usine de San José en Californie. Malgré ça, les bureaux d'IBM sont toujours réservés aux non-fumeurs. Hypocrites.

CORRESPONDANTE

Dans les milieux bien informés, on s'autorise à penser que le Kickstart 1.4 serait sur le point d'aboutir. Caractéristiques: accès disques accélérés, résolution écran de 1024x768 en 256 teintes... Pour les autres nouveautés, attendez que j'ai la totalité avec les US, et je demande à ma correspondante préférée.

CHOISIS TON CAMP !

Alors qu'US Gold, Titus, Grandlam et Mirrosoft (ce dernier devrait sortir Back to the Future II et Speedball) ont signé des contrats pour développer sur Sega, Ocean, Activision et Mindscape semblent se tourner du côté de Nintendo. Confirmation dans quelques semaines.

CHANGEMENT D'ADRESSE

Music Logiciel a changé d'adresse. Charles Callet vous accueillera désormais dans ses nouvelles locaux: Parc Tolstoï, 1 rue Pascal, 69100 Villeurbanne, Tel: 78 68 05 05, Fax: 78 68 81 77. Rappelons qu'il est l'auteur des musiques des Passagers du Vent, de Shufflepuck Café, de North and South, de Fred, de Drakkhén, rien que ça. Et qu'il peut faire n'importe quelle musique sur simple demande, en fournissant également les routines d'exploitation. Un homme-orchestre...

IBM ET SIEMENS VONT EN BATEAU

En s'alliant avec le constructeur allemand, Big Blue fait un pas en avant dans le plan de recherche électronique européen, JESSI. Pour l'instant, le couple souhaite développer une nouvelle puce de 64 mégabits qui serait construite dans les labos d'IBM. Mais faut pas se leurrer, ce qui brèche plus le constructeur américain, c'est d'être dans le secret des européens et de pouvoir se mêler de ce qui nous regarde, afin de ne pas se faire larguer par une Europe bien dynamique.

JE ME CONSOLE AVEC MA TELE

C'est maintenant certain: NEC va sortir une version portable de la PC Engine. Un écran LCD couleur très légèrement plus petit que celui de la Lynx, et une compatibilité totale avec les jeux NEC existants, ce sont deux des atouts de la machine. Mais à 2000 francs, la barre est un peu haute. C'est pourquoi NEC a l'intention de le vendre à 2500 francs avec un tuner intégré. Pour ce prix, vous aurez donc une télé miniaturisée et une console de jeu portable. Ça devient intéressant, non?

UN MILLION DE LYNX

Atari et Atari Games viennent de signer un contrat (ben non, c'est pas la même boîte) pour adapter les jeux du second sur la console Lynx du premier. Cela inclut STUN Runner et Hard Drivin'. Atari aimerait bien vendre - plus exactement fabriquer, on verra après pour ce qui est de la vente - un million de Lynx en 1990.

CRIME INTERNATIONAL

Une loi est en projet au parlement britannique, qui établit que tout crime télématique originaire de ou dirigé contre la Grande-Bretagne sera désormais jugé en Grande-Bretagne. L'élément nouveau, c'est "dirigé contre". C'est-à-dire que si quelqu'un appelle de n'importe où pour "cracker" un serveur anglais, une extradition sera exigée par l'Angleterre. Les peines pour simplement "entrer dans un serveur privé pour jeter un coup d'œil sans autorisation" - c'est-à-dire sans causer de dégâts - sont passées à six mois de prison et 20.000 francs d'amende. On ne rigole plus avec ce genre de choses. Surtout que récemment, le procès des trois Allemands qui avaient livré des mots de passe au KGB a formellement établi leur culpabilité. On ne connaît pas encore la peine qu'ils encouront, mais l'un des trois s'est suicidé en prison il y a six mois.



DU POGNON A SE FAIRE

AGER, un fabricant de compatibles PC, offre un million et demi de dollars - c'est très sérieux - à quiconque sera capable de programmer un jeu de son ordinateur, capable de battre le champion du monde, clôture en Paris 2000, ça vous laisse 10 ans pour bosser vos algorithmes. Il est généralement reconnu que c'est impossible. Mais si le coeur vous en dit...

LICENCIEMENTS

Contrairement à ce qu'on peut croire ou nous faire croire de ce côté-ci de la planète, tout n'est pas aussi ensoléillé en Californie. En particulier chez la pomme, qui va programmer un dégraissage de ses effectifs au cours du printemps à venir. Un mauvais vent souffle dans la Silicon Valley et si Apple prend froid, une grande partie de la population va se mettre à tousser, car la légende dit que dans la vallée, chaque famille a au moins l'un de ses membres chez Apple...

TAPEZ
36.15 JOYSTICK
POUR GAGNER
20 SOFTS
OFFERTS PAR
MICROIDS

news

Secret

Défense



Après les Voyageurs du Temps, qui a fait impression, Delphine sort un nouveau jeu d'aventure qui mettra en scène un personnage à la James Bond. Il devra retrouver un avion de guerre ultra-performant, volé par on ne sait qui, et dont la disparition met en péril les relations diplomatiques entre l'URSS et les States. Des décors réalistes et des personnages très BD, réalisés d'ailleurs par le graphiste d'Ivanohé et de Beach Volley, c'est vous dire! Sortie prévue fin avril sur ST et Amiga.

BOUQUINS



Qui c'est qui veut des livres? Voici la dernière tournée de Micro-Applications: "Midi, musique et séquenceurs" vient au secours des néophytes qui hésitent encore sur le choix d'un instrument ou d'un programme, et va même jusqu'à leur proposer une courte initiation au monde des séquenceurs sur ST. "Développer sous Superbase Pro" dit

bien ce que ça veut dire: pour les initiés uniquement. Et "Le livre du développeur Tome 2" est la suite indispensable du Tome 1, absolument nécessaire si vous voulez programmer sur ST. Les deux derniers sont à 200 balles, le premier à 100 balles.

THE SPY WHO LOVED ME

Domark, possédant les droits d'adaptation de James Bond, voudrait bien sortir un jeu, mais malheureusement, le prochain film ne sortira pas avant deux ans. Ils se sont rabattus sur un ancien épisode, et tenez-vous bien, c'est le meilleur de la série: L'espion qui m'aimait! Génial! Je l'ai vu 23 fois! Dépêchez-vous!



Joystick made by Spectravidéo

Voici deux nouveaux joysticks chez Spectravidéo. Ce sont peut-être les plus laids du monde. Le noir s'appelle Junior Stick et le beige, Jet Fighter. Mais est-ce bien l'esthétique qui compte?



Au Virgin Megastore, à Londres, il y a des préservatifs vendus au comptoir. Parce que les disques, les cassettes vidéo et les jeux informatiques, c'est des trucs de jeunes. Et les jeunes, ils ont le sang chaud. Alors autant les protéger, hein? Quand est-ce qu'on fait ça à Paris?

TAPEZ 36.15 JOYSTICK POUR GAGNER 20 SOFTS OFFERTS PAR LORICIEL



C'était déjà presque sûr, ça l'est maintenant tout à fait. Titus développe sur Sega. Et pas qu'un peu, puisque ils ont investi plus de 8 millions de francs (800 briques, comme dit René) pour pouvoir se lancer sur ce marché (pourquoi autant? Parce qu'il faut payer les cartouches d'avance et que c'est pas donné, parce qu'il faut prévoir de la pub dans tous les pays, etc). Le premier titre sera Fire and Forget II,

QUESTION
DE
FRIC

comme nous l'annoncions dans le précédent numéro: Il sortira à la fois sur Sega et sur tous les autres standards au mois d'avril. Vous serez équipé d'une voiture volante hyper-rapide, armée d'un canon, et vous serez chargé d'éliminer un convoi militaire petit à petit, jusqu'à remonter au véhicule lance-missile qui ouvre le convoi et qui sera naturellement le plus difficile à abattre.

LA CONSOLE ANSTRAD

Notre espion, videur de poubelles itinérant, infiltré dans les plinthes des bureaux ANSTRAD de sévres, nous a confirmé, au conditionnel et sous toutes réserves, que la société était sur le point d'envahir le marché avec un produit performant qui, selon son porte-parole, serait le choc de cette fin de siècle. Cette console donc, puisqu'il s'agit d'une console, serait capable d'avaler les disquettes 3 pouces, tournant sur les CBC de la gamme et permettrait à tous les possesseurs de ces

disquettes de changer de machine sans avoir à reconstituer une logithèque farineuse. Le progrès sera également réalisé dans les cartouches de la taille d'une demi carte bleue, qui seront utilisables recto-verso et des deux côtés, ce qui permettrait de mettre quatre jeux conventionnels dessus, mais surtout et de préférence, d'y stocker des images et de la musique, pour composer des jeux, comme jamais nous n'avons pu en avoir. Les éditeurs français intéressés par une licence d'exploita-

tion, convoqués par la société, se sont vu intimé l'ordre de programmer exclusivement sur cette machine, d'abandonner tout contact avec les autres constructeurs fabriquant des machines concurrentes. Le prix de cette console tournerait au alentours de 4900F et serait disponible début avril, en principe. Ces infos sont à prendre avec des pincettes, puisqu'en plus de vider les poubelles, notre taupé vide également les données... Ce qui laisse planer un doute.

BUG

Robert Morris, l'auteur d'un virus qui a contaminé plus de 5000 machines aux Bats-Unis, à la fois dans des laboratoires et à l'armée, a été déclaré coupable. La défense a plaidé en expliquant qu'il voulait faire un virus inoffensif, mais qu'il avait fait une erreur de programmation. Déplorable. Peine pour l'instant inconnue.



CHRONO

Atari Business Computer - vous savez qu'Atari s'est divisé en deux entités, l'une grand public, l'autre professionnelle, ABC étant la partie pro-participe au Challenger's Trophy du Figaro qui se tiendra au mois de juin prochain. C'est une compétition inter-entreprise qui se déroule en Dordogne et dans laquelle on trouvera des épreuves de course, de marche, d'escalade, etc. Atari assurera le chronométrage et l'informatisation du service de presse. C'est d'autant plus dégueulasse qu'ils ont refusé de participer au Challenger's Trophy de Joystick, qui comptait des épreuves de manger des tas de nouilles en un minimum de temps, de tir aux fléchettes sur une photo de Florent Pagny et de planter des disques dans le plus vite possible. Ca, au moins, c'était une compétition originale.

VENUS

Venus sera un shoot'em up préventif, car Gremlin pose le problème de la pollution. L'homme à fait disparaître les insectes à cause des produits chimiques, il a donc été obligé d'en fabriquer des faux, qui choppent un virus, se révoltent et deviennent dangereux. Enfourchez votre AMIGA, à bord d'une mouche géante et métallique, vous allez devoir tout détruire au Bégon Vert. Pifffff.



UN STIMULANT CARDIAQUE!
AH ILS EN ONT DE BONNES OÈS FOIS À JOYSTICK!
AH AH AH FAUT PAS DÉCONNÊTRE SA COÛTERIA SUE QUELQUES DIZAINES DE MILLES



SUIVANT!

Le NEXT, le dernier ordinateur de Steve Jobs, fondateur d'Apple en 1978, est désormais disponible en France... pour les développeurs. Si vous êtes intéressé, vous pouvez contacter Realsoft, 32-36 avenue de l'Europe, BP 94, 78143 Vélizy-Villacoublay. On vous donnera le prix le mois prochain (pour vous laisser le temps d'acheter un stimulant cardiaque).



Mon Dieu, comme c'est joli. C'est l'histoire d'un mec qui résout une énigme à chaque époque afin de retourner chez lui, mais entre nous, il a peu de chances d'y parvenir. Ça sort en mai sur ST et Amiga chez Hewson.

CONGRATULATIONS

Tous les ans, au mois de décembre, se tient en Angleterre une grande réunion exclusivement réservée aux membres de la profession, durant laquelle sont décernés des prix, un peu comme les Oscars ou les Césars. Voici les gagnants de cette année. Meilleure compagnie: Ocean. Meilleur programmeur: Bullfrog (pour Populous). Jeu le plus original: Populous. Meilleurs graphismes: Fiendish Freddy's Big Top O'Fun. Meilleure musique: Xenon 2. Meilleure adaptation, arcade exclue (8 et 16 bits): Batman. Meilleure simulation: Falcon. Meilleure adaptation d'arcade sur 16 bits: Operation Thunderbolt. Sur 8 bits: Chase HQ. Meilleur jeu d'arcade: Kick Off. Meilleur budget: Super Gridrunner (Llamasoft). Meilleur jeu d'aventure: Indiana Jones. Meilleur jeu étranger: Les voyageurs du temps. Meilleure pub: Fiendish Freddy's Big Top O'Fun. Meilleur programme de jeu 8 bits: Les incorruptibles. A l'année prochaine.

TAPEZ
36.15 JOYSTICK
POUR GAGNER
20 SOFTS
OFFERTS PAR
U.S. GOLD

LOOK CHEWING-GUM



Nos cousins allemands ont bien de la chance, puisqu'on leur propose des machines lookées super new chewing gum art salle de bain design. Ils ont même la double chance puisque c'est une série limitée et qu'ils ne seront pas obligés d'en acheter un comme ça. Au fait, nouveaux concours JOYSTICK. Peignez votre ordinateur. Envoyez nous une photo et le plus beau sera récompensé.

Jeff, le testeur fou sur PC, peintre à ses moments perdus sur une chaîne de télé nationale et designer de casques moto «balle de tennis», «fesses de porc» etc... vous recommande de démonter votre ordinateur avant de commencer à peindre... Quo? Ca vous étonne? Ben oui, il faut éviter les coulures dans le drive ou sur l'aim, ça ferait désordre!

UN SIMULATEUR DE VOL POUR CEUX QUI N'AIMENT PAS ÇA

L'A10 Thunderbolt est un avion de l'armée américaine, dont le but principal est de détruire des tanks. C'est aussi un jeu de Dynamix, pour l'instant sur PC uniquement, pas exactement un simulateur de vol, car le but n'est pas tant de décoller et de manoeuvrer chaque petit bouton du cockpit que de voler juste pour s'amuser, ou pour remplir une mission. La plupart des images statiques sont numérisées, y compris le cockpit lui-même. Ça devrait sortir d'ici quelques mois...

Do you wanna be a ... ?

ATARI ST / STE
AMIGA
Compatibles PC

ROCK STAR™

Concept **ROCK STAR™**
le premier **SOFT OPÉRA**

Logiciel livré avec la cassette audio des 9 musiques originales

Sont également disponibles :

le compact disc, le vidéoclip (en VHS), le tee-shirt, la casquette, et les goodies.

Rock Line ☎ 68 04 23 03

Are you ready to Rock'n Roll ?
Etes-vous prêts à faire vibrer le public avec une sono de 20 000 Watts ?
Etes-vous prêts à enregistrer le Hit qui planifiera dans les Tops ?
Etes-vous prêts à éviter les pièges de tous les «requins» du show-business ?
Etes-vous prêts à inonder le marché avec vos disques ?
Si votre seule réponse est "YEAH..." vous êtes ROCK !

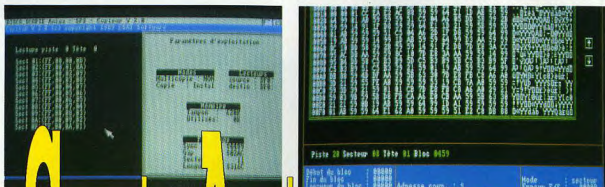
Partez à la conquête du monde avec quelques musiques en poche, et découvrez le fabuleux univers de

ROCK STAR™

Une arme d'attaque à stratégie, un support d'arcades, quelques gouttes de nouveauté, un monde de jeu d'aventure, une série de bonus, une bonne dose de simulation économique, une musique à faire danser votre âme, laissez-vous aller, sous les effets d'un cocktail onirique.



Disco Scopie Amiga



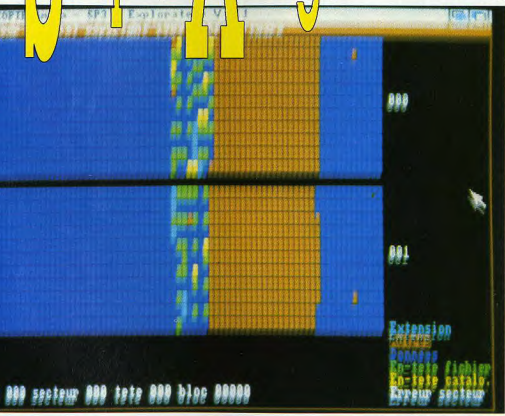
Le Copieur sert à cop... euh ! Il faut des sauvegardes. Il gère parfaitement les extensions mémoires, les lecteurs externes et même les disques durs. Question look et utilisation, ceux qui ont eu Diskology sur CPC vont être heureux, c'est exactement la même chose.

Vous pouvez faire un mapping de votre disquette, fonction qui analyse chaque piste en vous indiquant son format, nombre de secteurs et des dizaines d'autres informations. Deux modes de sauvegardes sont possibles : analogique (performant) ou normal (rapide). Une partie Fichier vous propose les options standard, Copier, Renommer, Effacer, Créer Répertoire, Protections Fichiers, etc. (partie pratique pour ceux qui ont flingué leur disquette et qui veulent recopier les fichiers resca-

pés sur une autre sans se prendre la tête avec le Workbench (excusez-moi pour le langage !).

L'Explorateur sert à explorer une disquette (héhéhe). Il vous permet de visualiser les secteurs occupés d'une disquette, localiser un fichier, récupérer des fichiers effacés (ça, c'est vraiment le pied !!!). Vous pouvez aussi analyser une disquette pour localiser les en-têtes de fichiers, catalogues, données, secteurs endommagés, etc. Mon verdict : soit à posséder absolument. C'est l'utilitaire indispensable pour compenser les failles du Workbench et utiliser les bidouilles de JEXUX CRACK. Profitez de l'offre spéciale Joystick et allez voir en page 90.

East Software : 57, rue du Tondu, 33000 Bordeaux. Tél. : 56 96 35 23



Disco-Scopie est un triple utilitaire de disquettes sur Amiga. Il possède trois programmes, un éditeur, un copieur et un explorateur qui vous permettront de bidouiller un maximum toutes vos disquettes. Vous connaissez le fameux Diskology ? Eh bien c'est la même chose mais sur Amiga ! Plus simple d'utilisation, c'est pas possible !

L'éditeur sert à éditer les disquettes, c'est-à-dire à lire le contenu d'une disquette et à l'afficher sur l'écran sous deux modes : hexadécimal et Ascii en deux temps. Vous pouvez donc l'utiliser sur un DF0 ou un DF1. Un mode lecture qui vous permet de verrouiller le mode écriture afin de ne pas endommager le contenu de la

disquette par une mauvaise manipulation. Vous pouvez donc choisir votre mode de lecture, par pistes ou par blocs. Vous disposez d'un tampon mémoire, qui permet de copier des blocs pour les replacer ailleurs, ou les sauvegarder sur une autre disquette en tant que fichier (rien n'est plus facile !!!). Vous pouvez aussi analyser une disquette pour localiser les en-têtes de fichiers, catalogues, données, secteurs endommagés, etc. Mon verdict : soit à posséder absolument. C'est l'utilitaire indispensable pour compenser les failles du Workbench et utiliser les bidouilles de JEXUX CRACK. Profitez de l'offre spéciale Joystick et allez voir en page 90.

East Software : 57, rue du Tondu, 33000 Bordeaux. Tél. : 56 96 35 23

ILS ONT GAGNÉ !

OCEAN

LES BONNES REPONSES ETAIENT : ROY ADAMS, NANCY, OUI, ELIOTT NESS.

Ter prix à MANFREDINI
Francis qui gagne le véritable jeu d'arcade CABAL en mallette portative !



Francis Manfredini

MELRISE Yohan, BALQUER Yann, DOUMERG Romuald et FLECHAS Antoine, gagnent un sac à dos et 2 Jeux OCEAN.

LIZIERE Fabrice, BERET Vincent, CAYRE Nicolas, PINART Pascal, CANTALOUBE Nicolas, SCHULLER Eric, DOMIN Olivier, MAZERA Didier, WAYAERT Stephane et RICHARD Jean Luc, gagnent un Jeu Océan pour leur bécanne préférée.

SONDAGE

JOYSTICK remercie les 3000 lecteurs qui ont répondu à notre sondage. Nous savons maintenant qui vous êtes, et ce que vous souhaitez. Grâce à vous, nous avons déjà apporté les premières modifications dans ce numéro, les autres suivront très bientôt... Encore un 'tit peu de patience...

100 gagnants ont été tirés au sort :

ALEXANDROWICZ Jérémie, ANTOINE Olivier, BENTEJAC Alain, BER-

TALIX Sébastien, BIHARD Jérôme, BIZAC Christophe, BLANGIER Stéphane, BONNET Eric, BOUR ARNAUD, BOUYSSY Frédéric, BRION Vincent, BRUC Laurent, CAPELLE Frédéric, CAPORALE François, CARBONARI Bruno, CARRION Sébastien, CHANAL Bruno, CLEMENT Olivier, CLEMENTE Rudy, COULASSON Thierry, COUTIN Didier, CZARISSE Thibaut, DE MAURIO Aurélien, DESJARDINS Jean-Marc, DEVILLEZ Jérôme, DI DOMENICO Gilles, DUGROCOQ François, DUFFAY Didier, DURAND Jean-Marc, EL GUEZALIE Cédric, ESTEVEZ Robert, FEUILLET Camille, FILY Sébastien, FLORENTINI Nicolas, FORET Patrick, FREMILLON Vincent, GARGA David, GRAYMONPRE François-Marc, GULLERAY Jérôme, HAROSTEGUY Adrien, HILAIRE Sylvain, KIEFFEU Jean-François, KIMMES Bruno, KRIFAH Cédric, LYEN Tahar, LAGRANGE Christophe, LA-MOURE Jean, LE BOURGOCCY Luc, LE DOUAIROU Jérôme, LEGCIA Laurent, LEGRAS Wilfried, LEJUNIE Ludovic, LEROUX David, LEROUX Stéphane, LETOURNEL Luc, LOFFERME Julien, LOUIS François Bertrand, MAISONNEUVE Sylvain, MARCHEAND Anthony, MARIE Fabrice, MARQUES Christophe, MARTINEZ Alain, MARTINEZ Stéphane, MEDINA Stéphane, MENNECIER Franck, MENNESSON Stéphane, MESLIER Gilles, MEYER Jean-Marc, MOUSARON Stéphane, NARBARO Jean, NESSON Sébastien, NOYER Fabrice, OLLIVIER Michael, ORPSON Xavier, OBSAT Olivier, OTEGA José, OLANANIAN Bertrand, PATENOTTE Grégory, PELTIER Sylvain, PERE Laurent, PIERSON Fabien, PIFFRE Emmanuel, PIGNOL Eric, PINA Fabien, PORSET Gabriel, RAVIER Gaël, RIGAUD Cédric, ROBERT Steve, ROZIEY Corinne, RUSSO Eric, SA DOUS Hélène, SAVIGNY Caroline, SOLON Benjamin, SOVAK Sacha, SWITTAJ Michael, SZWAJECER Richard, VERU Bruno, VINCENT David, VINTAR Paul, VIOLET Régis



Marc Canlers-Léandri

VIRÉ !

COMBO RACER

Jean-Louis Gassée, ex-directeur de la section Recherche et Développement de Apple Corp., aurait été viré en même temps qu'un bon paquet d'employés. Le bon paquet d'employés, c'est pour des raisons d'économie, et Jean-Louis Gassée, c'est pour des raisons inconnues...

Une simulation de side-cars, pourquoi pas ? C'est ce que nous propose Combo Racer, sur ST et AMIGA pourra se jouer à deux simultanément, normal pour un side-car!



29^{ème} SALON

Le 29^{ème} Salon International du Jouet de Paris s'est tenu au Parc des Expositions de Villepinte du 31 janvier au 6 février, regroupant tous les professionnels du jouet et le grand public. Outre la foule, le



vacarme, les bousculades et le piétinement, il y avait là le sujet de prédilection de l'électronique grand public: les consoles de jeux!



DU JOUET

modem, CD-Rom, clavier et tablette graphique. Ce qui prouve que contrairement à la 8 bits, le port d'extension risque bien de servir, cette fois-ci. Pourtant, outre les extensions précitées, aucun pistolet ou lunettes 3D ne sont envisagés. Est-ce parce qu'une 16 bits se doit d'être plus sérieuse? Dossier complet sur cette merveille le mois prochain.

Retour à la Master System (la vieille 8 bits), avec pas moins de 12 cartouches prévues dans les prochains mois, dont certaines sont déjà testées dans ce numéro. Deux nouveaux joysticks ont fait leur apparition à l'occasion du salon: le Handle Controller, un manche à balai pouvant servir de volant ou de guidon et très utile pour les simulations, qui devrait être commercialisé dans les 300 à 350 francs; et le SG Commander, bien plus classique puisqu'il ressemble aux manettes de la console mais avec un tir automatique (Auto-Fire) réglable pour chaque bouton indépendamment. Son prix devrait avoisiner les 150 francs. Nous vous en reparlerons très prochainement.

Et puis une bonne nouvelle, Sega devrait baisser ses prix en ce qui concerne la console et ses cartouches. Ce ne veut pas dire que les périphériques aussi, malheureusement.



Le Mega Drive Sega.

B. Nintendo/Bandai, comment vont-ils? Bien, merci, puisqu'ils présentent la Gameboy (la fameuse et désormais bien palpable console de poche équipée d'un écran LCD noir et blanc), accompagnée de l'inévitable Tetris qui est vendu avec. 5 nouveaux jeux étaient également présents, ainsi qu'un mur d'écrans secondé d'un meuble interactif présentant les jeux disponibles aux USA. La



Page de gauche: La gamme des jeux Nintendo. Le Joystick de Sega.

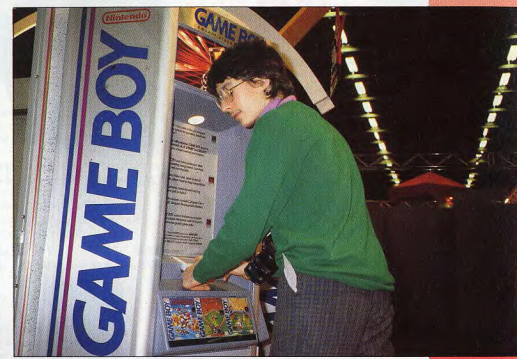
Gameboy sera disponible dès le mois de mai avec une paire d'écouteurs au prix de 600 francs environ, les jeux coûtant 150 francs. Il y aura quelques accessoires optionnels: le câble Videolink qui permet de jouer à deux simultanément, un adaptateur secateur, des piles rechargeables et une sacoche de transport. Du côté de la NES, la pas-portable, 30 nouveaux jeux seront mis en vente cette année et deux nouvelles présentations vont voir le jour, remplaçant l'ancienne. La première comprend une console simple et livrée sans cartouche mais ne coûtant que 690 francs, et la

Grafz (la PC Engine 1D), pourvue de l'unique jeu disponible pour l'instant. Rien de nouveau de côté-là, si ce n'est son prix de vente qui doit d'être fixé à 3500 francs. Elle sera commercialisée en septembre, elle aussi, le temps que quelques cartouches sortent. Par contre, des extensions sont prévues: une soce nommée Power Console qui lui permettra de se connecter à un CD Rom, à un siège hydraulique, à un volant, de lui rajouter un clavier, etc. Et le tout arrivera en... 1992.

Du côté de la PC Engine, 10 nouveautés seront prochainement

commercialisée, et l'adaptateur pour 5 joysticks devrait coûter 350 francs, alors que le X-Hi2, l'adaptateur 2 joysticks, coûtera entre 250 et 300 francs. Le CD-Rom 2 et son boîtier de connexion devrait approcher les 4000 francs.

Concluons avec Atari: nous ne parlerons pas de la Lynx, déjà amplement évoquée ailleurs dans le journal; signalons simplement que la VCS 2600, l'ancêtre des consoles de jeu, était présente également. Elle n'en finit pas de finir, et c'est bien triste. Mais une dizaine de cartouches nouvelles sont pourtant annoncées...



deuxième, nommée Action Set, comprenant un pistolet et deux cartouches pour le prix de la configuration actuelle, à savoir 990 francs. On remarquera que c'est probablement l'échec du Robot qui l'a fait disparaître en France... Aucune Super Famicon en vue: ici, on s'occupe du grand public, pas des Initiés!

Et NEC/Visiuser, où qu'y sont? Là, au coin, regarde. Avec une Super

C'EST GÉNIAL

EMMANUEL LAPIERRE



SONY KV E291 OB

Sony fait des téléviseurs tellement beaux qu'on peut les regarder même éteints ! Le petit dernier comporte, dans sa partie élevée, un saison de basse (sans jeu de mot). Un conseil : achetez toujours un téléviseur équipé de DEUX prises péritel; une pour Canal+, l'autre pour le micro. Ce modèle en a deux...

PRIX TTC. Environ 10.000f

YAMAHA YST-7

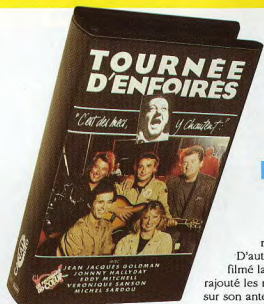
C'est au prix d'une miniaturisation extrême que Yamaha a fait le plus petit ampli tuner qualité hifi. 2x6 Watts, trois sorties qui permettent d'intégrer au système un baladeur, un CD) portable et même une petite télé, un nouveau concept qui va faire des petits.

PRIX TTC. 2700 f environ.



JVC HR-D S30 MS

JVC est l'inventeur du VHS, ce qui lui donne souvent une longueur d'avance sur ses concurrents. Avec ce modèle là, rien à dire, il s'agit du must dans sa catégorie: Hi-Fi, trois têtes, HQ, montage double (pour ceux qui en ont deux), télécommande programmable, j'arrête d'énumérer, je fatigue...
PRIX TTC: 7990 f (un prix justifié devant la bête)



CASSETTE VIDEO TOURNEE D'ENFOIRES

«Moi je file un rencard à ceux qui n'ont plus rien... Octobre 85, Coluche donne naissance aux Restos du coeur. D'autres ont pris la relève. Canal+ a filmé la superbe tournée d'enfoires et rajouté les meilleurs moments de Coluche sur son antenne. Michel Denisot, entre les chansons, explique et montre la vie de ceux qui distribuent 250 000 repas durant cet hiver.»

PRIX TTC: 139 f, entièrement reversé au profit des Restos du coeur.

Les enceintes proposent rarement un système sonore de qualité avec les graves, à moins de claquer un max, mais alors vraiment un max. JBL a conçu un système de basse qui, au départ, devait compléter ces fameuses PRO III. A l'arrivée ce système «subwoofer» (terme technique à utiliser en société, ça en jette...) convient à bon nombre de systèmes et même aux systèmes vidéo. Avec un encombrement minimum qui ne gêne rien.

PRIX TTC: L'ensemble avec les enceintes PRO III, environ 5000f



MAXELL UD II, XL II-S, MX

Pourquoi vous parler de cassettes audio? Pour deux raisons, la première c'est qu'elles sont toutes nouvelles et vachement bonnes, la deuxième, et c'est ça qui est nouveau, Maxell propose des cassettes de 90 qui font 100! Ils ont tiré sur la bande et gagné 10 minutes afin, qu'ils disent, d'enregistrer un compact sans oublier les cassettes. Mais où vont-ils chercher tout ça?
PRIX TTC. de 30 à 60f selon les modèles

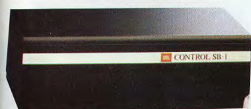


SONY RM-E 80

De la taille d'une grosse télécommande, le RM-E 80 est, en fait, une unité de montage vidéo qui fonctionne avec tous les formats. D'un côté vous branchez un caméscope, de l'autre un magnéscope, et ne conservez que les meilleures séquences, dans l'ordre de votre choix. Compteur de bande, mémorisation, repérage de séquence, le montage à la portée de tous!
PRIX TTC: environ 1200F



JBL SB-1



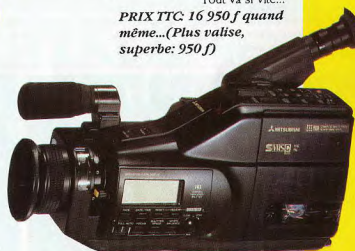
MOSAÏQUE OCEANIC 5Jr VR 7610

Demain, le nombre de chaînes de télé sera tel que même le plus acharné des zappeurs risque de se fatiguer à chercher le bon canal. Dès aujourd'hui, avec son magnéscope VR 7610, Oceanic propose la Mosaïque: un système génial qui permet de visionner 9 chaînes à la fois! Ceci grâce à un microprocesseur (nos plus fidèles lecteurs savent ce que c'est, les autres...) qui mémorise chaque canal à tour de rôle et le reporte dans sa fenêtre. Pour voir la télé à plusieurs sans se chamailler.
PRIX TTC: Pas encore fixé, c'est tout nouveau. NDR: Sur le câble, il existe un canal regroupant toutes les chaînes ou presque, appelé canal Mosaïque...

MITSUBISHI HS C 40

Malgré une grande diversité des fonctions, ce caméscope haut de gamme, digne des pros, propose une automatisation qui permet à l'amateur de se prendre pour Lelouch dès sa première cassette... Format S-VHS, Zoom X8, F1.4, Macro, poids 1,6 kg, etc, etc... Le must, jusqu'à où prochain. Tout va si vite...

PRIX TTC: 16 950 f quand même... (Plus valise, superbe: 950 f)



COFFRET BALADEUR MEMOREX

Depuis le temps qu'ils fournissent des cassettes pour les autres, il était temps que Memorex se lance dans le hardware et propose un coffret complètement complet avec, tenez vous bien, un baladeur lecteur de cassette radio stéréo avec égaliseur graphique, un casque d'écoute, un chargeur avec quatre piles rechargeables et deux cassettes audio DBS 90.

Le prix? incroyable...
Prix TTC: 390 f!!!





AMIGA • EDITEUR : UBI SOFT

NIGHT HUNTER

Dans Night Hunter, vous incarnez le comte Dracula lui-même, oui oui, celui avec les grandes dents, et vous devez retrouver cinq médaillons pour devenir maître du monde. Un château, un cimetière et une campagne lugubre et nocturne sont vos décors. Transformation en chauve-souris ou loup-garou, pompage de sang à gogo, Ubi Soft a remis au goût du jour cette vieille légende sur Amiga avec de très jolis graphismes.



ST • EDITEUR : NEW DEAL

THE FEW

The Few est un gros Wargame pour ceux qui en sont boulimiques. C'est la guerre entre l'Allemagne et l'Angleterre. Vous pourrez incarner l'un ou l'autre des camps. C'est New Deal qui va sortir ce soft, sur ST pour l'instant.



ST • EDITEUR : ACKERLIGHT

THE LAST RAIDERS OF WIND

Pour retrouver les forces du vent, volées par les sorciers d'Azahar, vous allez devoir, seul ou à deux, affronter différents monstres imaginaires, à bord de votre tapis volant. C'est de l'arcade avec scroll horizontal, c'est très joliment réalisé, Ackerglight oblige. Vous y jouerez très bientôt sur ST et AMIGA.



ST • EDITEUR : INFOMEDIA

EXPLORA III

On ne présente plus Explora, qui a fait la célébrité d'Infomédia. Cette fois vous évoluez dans une grande ville, où vous devez sauver l'humanité des griffes d'une dangereuse secte. Flânerie dans le métro, en bus, visite de musées, négociations avec différents commerçants, voyages dans le temps, etc. Des graphismes superbes, un peu d'animation et un scénario tordu, voilà de quoi sera composé Explora III. Une grande aventure en perspective sur ST.



AMIGA • EDITEUR : C.D.S.

EUROPEAN SUPERLEAGUE

C'est une simulation de gestion d'une équipe de football supervisée par C.D.S.. Les graphismes sont superbes. Ça a l'air très très bien, bref, ce soft gagna déjà à être connu sur Amiga en tous les cas.



AMIGA • EDITEUR : ACTIVISION

WAR HEAD

War Head est une simulation de vol dans l'espace, dans laquelle vous devez sauver la terre d'une invasion d'insectes extra-terrestres. Avec 39 missions, Activision vous invite à vous battre à bord du ROE 57, contre des êtres visiblement très hostiles à votre race. Disponible début mars sur Amiga et ST.

AMIGA • EDITEUR : VIRGIN-MASTERTRONIC

CLUEDO MASTER DETECTIVE

L'association Virgin-Mastertronic nous gratifie une nouvelle fois d'un soft très classique mais abordable: Cluedo. Ce jeu célèbre, paraît réussi. Les graphismes sont efficaces et très colorés. A suivre... à la loupe sur AMIGA.

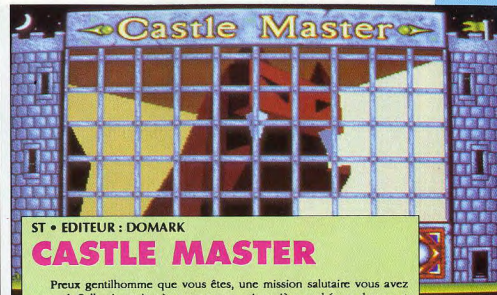
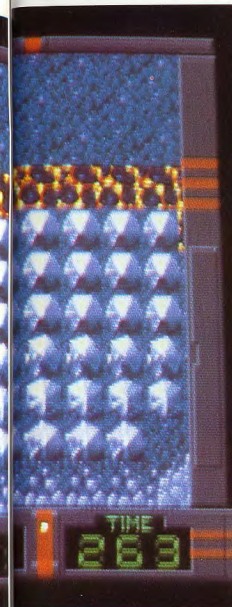
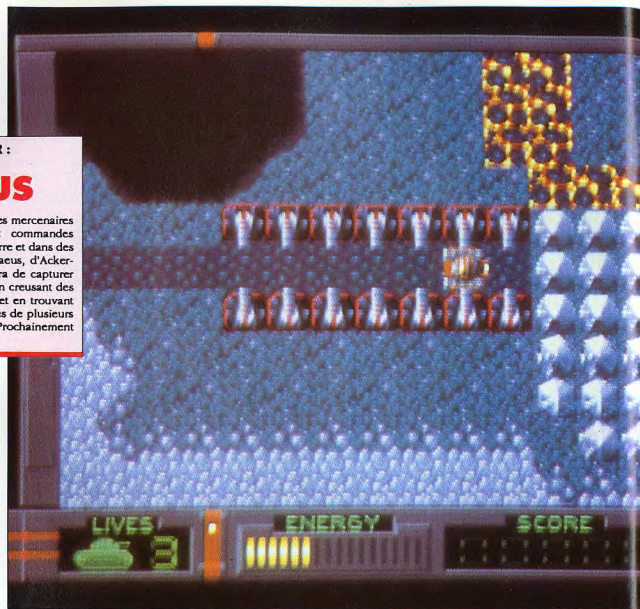


previews

AMIGA • EDITEUR : ACKERLIGHT

URAEUS

Vous allez jouer les mercenaires intergalactiques, aux commandes de votre char, sous terre et dans des villes. Tout ça c'est Uraeus, d'Ackerlight, et votre but sera de capturer des grands bandits en creusant des galeries souterraines et en trouvant la sortie vers des villes de plusieurs planètes différentes. Prochainement sur AMIGA.



ST • EDITEUR : DOMARK

CASTLE MASTER

Preux gentilhomme que vous êtes, une mission salutaire vous avez accepté. Celle-ci consiste à retrouver une prisonnière, cachée quelque part dans un des quatre tours du château. Une aventure où l'originalité se situe dans le fait que c'est en 3D, et que vous pouvez tout observer en tournant la tête, en vous rapprochant, etc. Ça risque de donner quelque chose de tout à fait surprenant. On verra ça sur ST, grâce à Domark.



AMIGA • EDITEUR : TYNESOFT

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

Elvira est un jeu de rôle à la manière de Dungeon Master, édité par Tynesoft où l'horreur règne dans des couloirs sinistres. Des graphismes somptueux et des animations à donner le frisson, sur AMIGA.



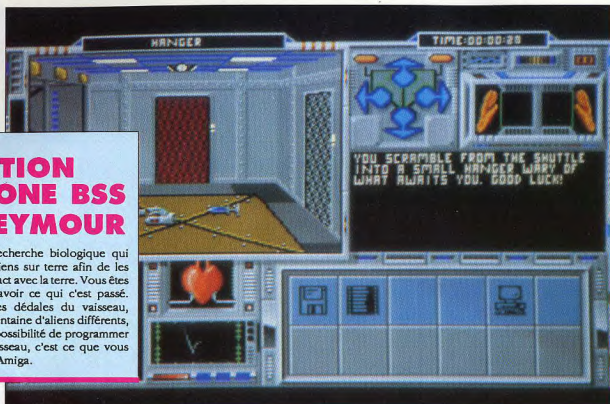
CPC • EDITEUR : ACKERLIGHT

DANGER HAUTE TENSION

Danger Haute Tension est une aventure complexe dans laquelle vous devez retrouver votre père disparu dans un village où il se passe d'étranges phénomènes. Il y a 140 scènes différentes, uniquement gérées par icônes et pourvues de jolies animations ainsi qu'un son digitalisé. Sur CPC!

AMIGA
**FEDERATION
QUEST ONE BSS
JANE SEYMOUR**

Un vaisseau de recherche biologique qui devait ramener des aliens sur terre afin de les étudier a perdu le contact avec la terre. Vous êtes envoyé là-bas pour savoir ce qui c'est passé. Aventure à travers les dédales du vaisseau, combats contre une trentaine d'aliens différents, énigme à résoudre et possibilité de programmer certains robots du vaisseau, c'est ce que vous propose US Gold sur Amiga.



AMIGA • EDITEUR : LOGOTRON
**BAD
COMPANY**

Logotron vous envoie sur une nouvelle planète et vous devez tirer et détruire tous les aliens qui arrivent sur vous. Extrêmement rapide et bien animé, ce jeu ne sert à rien sinon à vous défoncer. C'est déjà ça. Bad Company est sur AMIGA très bientôt.

AMIGA • EDITEUR : NEW LINE SOFTWARE

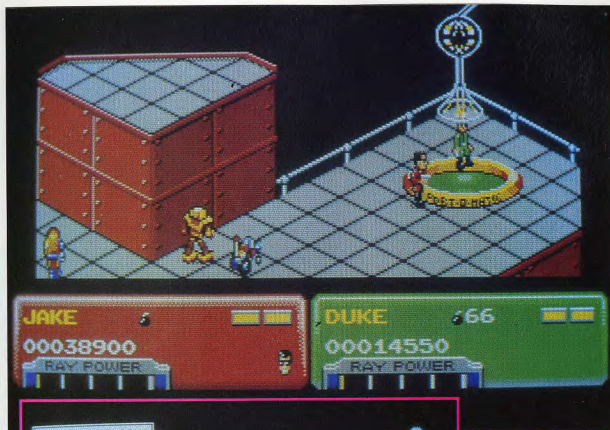
ALADIN

New Line met au goût du jour les vieilles légendes, en envoyant la Lampe d'Aladin jouer les cow-boys dans l'espace. Ce jeu sur Amiga est en scrolling horizontal, vous dirigez la lampe qui doit détruire des séries de boules, billes, cylindres, et autres ustensiles qui explosent dans un bruit de vaisselle cassée.

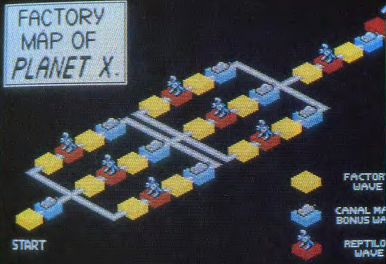


AMIGA • EDITEUR : ULTRA GAMES
TURTLES

Un tout petit jeu où vous incarnez une super-tortue, à la rescousse d'une gonzesse prisonnière de quelques infâmes vermines. Dans des galeries souterraines genre égouts, vous devez combattre contre des insectes vilains et méchants. Turtles est édité par Ultra Games sur AMIGA.



FACTORY
MAP OF
PLANET X.



ST • EDITEUR : DOMARK

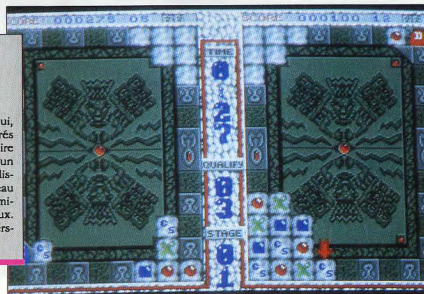
**PLANETE X,
ROBOT
MONSTERS**

Des petits sprites très bien animés gigotent sur des étages vus de haut en plongée (voir photo si pas compris). Vous êtes au milieu de tous ces robots que vous devez détruire au plus vite et au laser. A chaque niveau, il faut trouver le moyen de passer au suivant, pour arriver tout en haut. Si vous n'êtes pas encore mort, un niveau dans un labyrinthe vous donnera des points et des cheveux blancs, puis on recommencera en plus dur. C'est rigolo et c'est rapide, c'est Planète X et c'est édité par Domark, début mai.

AMIGA • EDITEUR
CYBERSTYLE

WOBLER

C'est l'histoire d'une boule qui, dans un tableau plein de petits carrés différents, doit jeter son caré, le faire rebondir afin qu'il s'écroule sur un caré correspondant. Ce dernier disparaît et laisse la place à un nouveau carré, différent. C'est carément mignon et ça se joue seul ou à deux. Wobler sort sur AMIGA chez Cyberstyle, très bientôt.





ST • EDITEUR : UBI SOFT

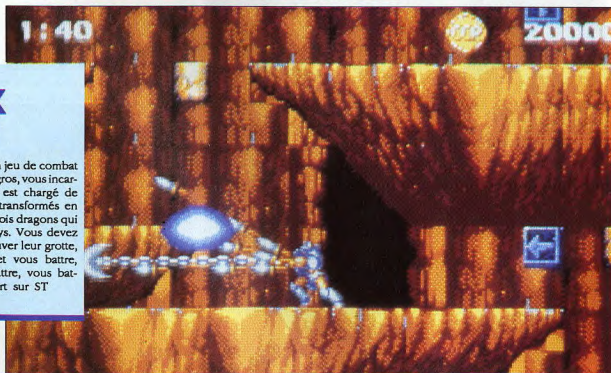
RANXEROX

Ranxerox, c'est l'inoubliable héros créé par Libérateur, un héros qui, à la suite d'un accident, s'est vu greffer le mécanisme d'une photocopieuse dans la tête. Ça sort sur 16 bits chez Ubi Soft das un peu moins de pas longtemps.



BLACK TIGER

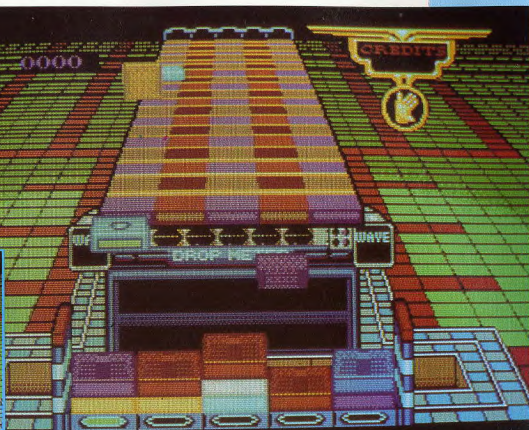
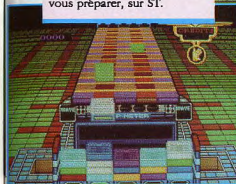
Black Tiger est un jeu de combat moyenâgeux, où, en gros, vous incarnez un guerrier qui est chargé de retrouver des Sages transformés en pierre et de tuer les trois dragons qui ont anéanti votre pays. Vous devez lutter contre eux, trouver leur grotte, acheter des armes et vous battre, vous battre, vous battre, vous battre... Black Tiger sort sur ST



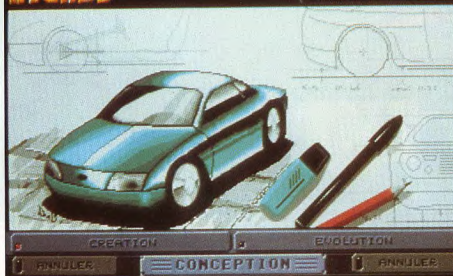
ST • EDITEUR : DOMARK

KLAX

Un tapis roulant vu de face, des palettes de couleurs arrivant vers vous, et un but: les empiler les unes sur les autres afin d'assembler trois couleurs identiques horizontalement, verticalement ou diagonalement. C'est Domark qui nous offrira cela, ça s'appellera Klax et ça demandera pas mal d'adresse à notre avis. Vous avez jusqu'au mois d'avril pour vous préparer, sur ST.



MICHEL



ST • EDITEUR : INFOMEDIA

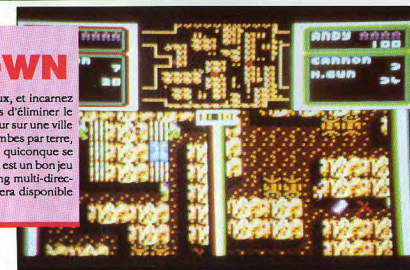
CARS

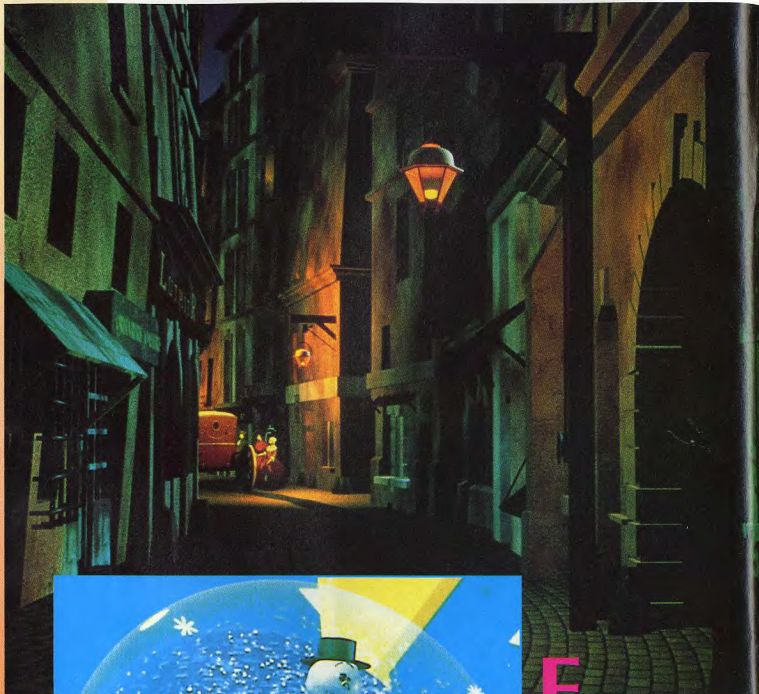
Cars est un jeu de stratégie d'entreprise. Vous êtes à la tête d'une boîte de construction de voitures, et vous devez tout gérer comme un vrai patron. Création d'un moteur, d'une carrosserie, banc d'essai etc, tout rentre en compte, comme pour de la vraie. Infomédia reprend le principe de Rock Star, sur le monde automobile, c'est sur ST très bientôt.

ST • EDITEUR : US GOLD

CRACK DOWN

Vous pouvez jouer seul ou à deux, et incarnez Ben ou Andy, les deux flics chargés d'éliminer le vilain docteur K, qui régit en dictateur sur une ville du futur. Vous devrez poser trois bombes par terre, par niveau, sur 16 niveaux, en tuant quiconque se présentera devant vous. Crack Down est un bon jeu d'arcade, vu de haut avec un scrolling multi-directionnel. Edité par US Gold, ce soft sera disponible en avril.





L'image en mouvement



«Knickknack», de John Lasseter, utilisée à fond la carte Renderman.

Un nouveau pas vient encore d'être franchi dans le domaine de l'irréel. Un pas de fourmi, aux yeux de l'opinion publique, mais un pas de géant pour les pros comme vous.

En effet, l'anthropomorphisme des héros synthétiques a atteint le niveau qui nous permet d'apercevoir les bases de ce qui pourrait être la Tour de Babel de notre future Humanité. Car cette année, le mouvement du corps, les déplacements de personnages ainsi que leurs silhouettes ont été représentés et mis en valeur de la meilleure façon qui soit. Avec, par exemple: «Burylmy» de Susan Amkraut et Michael Girard, de l'Ohio State University dont on vous a déjà parlé il y a quelques temps, «Dozo and the Logos» de Kleizer et Walczack, mettant en scène une chanteuse, danseuse, au physique plus que prometteur, dont l'agréable mouvement ondulatoire nous saute à la ceinture presque aussi violemment que les premières images du clip de la chanteuse de Cold Cut, Yazze. Le but est atteint: le spectateur vibre et oublie

qu'il est collé devant une image calculée, tellement bien calculée d'ailleurs, que sa puissance occulte le pouvoir de réflexion du cobaye, qui, les yeux embués demande au responsable du stand: «Pouvez vous remonter la cassette, une fois, j'ai pas bien vu le décor. Merci!». Et le démonstrateur, bon enfant, de faire replay, afin que l'environnement du plan large, «Une planisphère étendue sur un cyclo, style fond de décor d'émission baby cool» lui tourne autour des yeux. Certains cadrages sont intéressants d'ailleurs, puisqu'ils nous permettent de découvrir la scène et son plancher, le miroir et son pied, la chanteuse et son short de cycliste... Hummm... on avait autre fois déjà vu un essai un peu court avec les Suprêmes, à qui notre seul reproche était qu'elles soient un peu mécaniques... Autre exemple, un peu plus ancien puisque présenté au SIGraph

en 88: «Sextone for Président» du californien John Grower, travaillant pour Kleizer et Walczack, voit soudain une tribune de conférence électorale, occupée par un personnage, tasse nu, musclé, bonne mine, cadré en plan américain, dont la voix débite un slogan qui plairait à Roger Rabbit: «Le pouvoir aux personnages de synthèse», aux Toons en quelque sorte! Mais de tout cela, se dégage une autre évidence. Pixar, qui nous avait tant surpris avec son «Tintoy», le bébé, casseur de jouet, fait un virage à 180° du réalisme, larguant tous ses concurrents, confrères, imitateurs, en nous promenant dans un nouvel univers de joujoux et de babioles en plastique. Alors que tout le monde a cru voir dans le bébé, le nouveau héros qui allait nous conduire sur la voie royale de la simulation, Pixar nous indique que le progrès et la recherche doivent se faire, dans un

père Noël, par exemple, est une véritable cochonerie à reproduire en peinture, et l'est vous vous en doutez encore plus, s'il y a un mouvement. La réussite de ce film passe par la dextérité de l'animation, capable de nous faire sentir le poids des choses, et de les faire évoluer dans différentes gravités. Un must à voir et à apprécier sans modération. Autre choc dans l'absence d'émotion avec le colossal «Paris 1789», dont les qualités ne sont plus à vanter. Cette promenade est tellement parfaite dans son rendu, que l'on peut s'imaginer utiliser ces images comme base de données pour composer un décor, dans lequel pourraient évoluer tous nos

domaine encore plus étiré que celui de la vie humaine, celui de la matière synthétique inerte. Terrible! Une fois de plus, avec «Knickknack», l'énergie créatrice utilise l'humour pour aller plus loin encore dans la performance de l'illusion. John Lasseter utilise à fond la carte Renderman pour produire l'effet souhaité de mapping, et de rendu. Pour les amateurs, il vous faudra remarquer la qualité de rendu de ces non-matères, et vous interroger sur la complexité de ce qu'il y a à l'écran. Le plastique transparent, qui sert de boîte à jeu pour le petit

personnages préférés. Et demain? De quoi le progrès sera-t-il fait? D'images en 3D, mais en relief!!! Oui. En stéréoscopie! Oh oui....

le miroir
aux illusions

Visite
guidée :
Henri
Legoy

Ci-contre :
«Paris 1789».

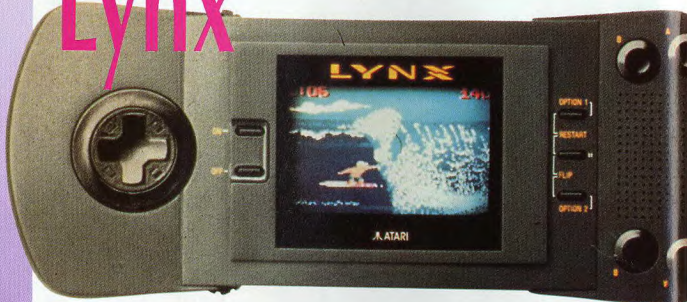
En vignette :
«Sextone for
Présidents», de
John Grower. ©
Walt Disney
Technologies
Inc. Keiser-
Walczack.

Ci-dessous :
«Burylmy», de
Susan Amkraut
et Michael
Girard.



En attendant la nouvelle PC-Engine portable (entièrement compatible avec la PCI), qui sera disponible au Japon et aux States dans 4 ou 5 mois, voici que les Américains et en particulier Atari se rebiffent. Voyant que les Japonais allaient leur en mettre plein les mirettes avec leurs: PC-Engine Super Grafx (Nec), Famicom (Nintendo), Megadrive (Sega), j'en passe et des meilleures... Jack Tramiel le PDG d'Atari vient de lancer sur le marché une console d'un concept et d'une réalisation totalement révolutionnaire: la Lynx.

Lynx



RJ Mical, un des créateurs de l'Amiga récemment passé chez Atari, est aussi le concepteur de la Lynx. Cette situation est assez paradoxale, puisque le développement de ces derniers se fait sur des Amigas (Jack doit en être vert de rage). Contrairement à la Gameboy (la première console portable, testée dans le numéro 2 de Joystick), la Lynx possède un écran LCD cou-

leur rétro éclairé (c'est à dire que vous pourriez jouer sous les couvertures) d'une qualité encore jamais vue. Mais, il semble que les techniciens d'Atari aient réglé le problème avec brio, puisque jamais un écran si petit, n'a donné de tels résultats. Les caractéristiques de la Lynx sont impressionnantes. Architecturée autour d'un microprocesseur 6502C (le même que la PCI) cadencé à environ

4 Mhz, la Lynx est capable de gérer, 1024 sprites en même temps (à titre de comparaison la PC Engine Super Grafx n'en gère que 128). Sa palette comporte 4096 couleurs (comme un Amiga ou en Atari ST), mais seulement 16 sont affichables simultanément. La résolution graphique peut sembler faible, puisqu'elle n'est que de 160 sur 102, mais lorsque l'on connaît les dimensions de l'écran, 9 cm en diagonale, celle-ci s'avère tout à fait satisfaisante, et la met au niveau d'un Atari ST sur un écran télé (les pixels étant bien évidemment bien plus petits sur l'écran de la Lynx). Comme pour la Gameboy (Nintendo), le son, basé sur une technologie 32 bits, est excellent, puisque la Lynx possède 4 voies sur 8 octaves. Il est également possible de brancher un casque (de Walkman par exemple), et le son vous sera transmis en mono et pas en stéréo (contrairement aux bruits qui courent). Par le biais d'un connecteur situé à l'arrière de la bête appelé Comlynx, vous pouvez connecter jusqu'à huit Lynx ensemble. A deux, par exemple, et dans l'épreuve du surf ou du skate dans California Games, vous verrez votre adversaire sur votre écran, ce qui est hyper fendard! Les techniciens d'Atari ont même poussé le vice jusqu'à créer une console qui satisfera les droitiers et les gauchers: il est possible de

renverser l'écran (en appuyant sur les touches "restart" et "option 2" simultanément). A l'heure actuelle, six titres sont disponibles aux Etats-Unis (California Games [livré avec la machine], Blue Lightning, Impossible Mission, Monster Démolition, Gates of Zendocon, Time Quest & Treasure Chests). A peine plus volumineuse qu'un Téléphone à

GATES OF ZENDOCON

EDITEUR : EPYX

Capturé par les druides de l'araignée géante Zendocon, vous devez vous échapper de sa gigantesque toile, parsemée d'univers mortels. Le jeu se déroule suivant un impressionnant scrolling horizontal, qui pour ne rien gâcher monte et descend. L'action bien qu'un peu lente est très attractive. A la fin de chaque stage, on vous délivre un mot de passe qui vous permet de vous retrouver au dernier stage. Au fur et à mesure de votre progression, plusieurs options pourront vous être proposées, ce qui agrémentera considérablement la jouabilité de ce jeu. Gates of Zendocon, pour un premier shoot'em up sur Lynx est une réussite, comment seront les prochains, je n'ose même pas y penser.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 15 • SON : 18
VERDICT : 86 %

L Y N X T E S T



ELECTROCOP



(carte 8 megabits)

EDITEUR : EPYX

Cette fois ci votre mission consiste à aller délivrer la fille du président qui a été enlevée par des robots devenus fous à lier. La scène commence sur un gigantesque ensemble automatisé, composé de portes avec codes secrets

GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 14 • SON : 17
VERDICT : 80 %

L Y N X T E S T

que vous devez découvrir, de scies électrifiées, des armes cachées etc... Tout le jeu est représenté en perspective et se déroule selon un scrolling horizontal, un peu saccadé. Le graphique est un peu foillis, car trop d'objets sont représentés à l'écran qui lui, est trop petit. Le jeu en lui même, est suffisamment riche pour vous faire vivre de longues heures de recherches intenses. Un soft à n'utiliser que si votre Lynx est alimenté sur secteur car ça dure longtemps!

J.M. Destroy

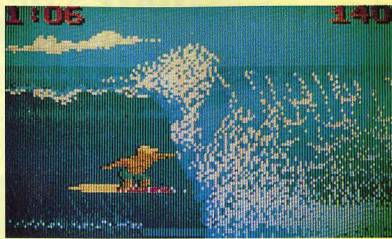


CALIFORNIA GAMES

(cartouche 8 megabits)

EDITEUR : EPYX

Livré avec la machine Cal Games (Oh Yeah!), est tout ce qu'il y a d'étonnant. Au programme quatre épreuves: le BMX (vélo tout terrain), le Surf, le Skate et pour terminer le Football. Tous ces jeux sont dotés d'une animation et d'un graphisme à faire pâlir tous ces gros ordinateurs encombrants. Dans l'épreuve de Skate (Halfpipe), il y a même un effet de zoom, comme nous n'en avions encore jamais vu. De plus, chaque épreuve a sa musique, ce qui n'est pas pour gâcher les choses! Au dire de Danboss, Cal games (Oh Yeah!) est sur Lynx, la meilleure version de ce jeu, et je veux bien le croire, c'est suffisamment rare pour que je le souligne. *J.M. Destroy*



GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 20 • SON : 18
VERDICT : 93%

LYNX TEST

BLUE LIGHTNING

EDITEUR : Epyx

Vous prenez l'After Burner des Arcades, vous réduisez ses dimensions au vingtième, vous le transférez sur Lynx et cela vous donne Blue Lightning. De tous les jeux que nous avons pu tester sur Lynx, c'est incontestablement le meilleur. L'impression de 3D est hyper bien rendue. A faible altitude, vous avez vraiment l'impression que le relief va vous tomber en plein dessus. Le nombre d'avions et de missiles adversaires (les sprites) est tout bonnement incroyable. Ce jeu dépasse de loin tout ce qui avait été fait auparavant, sur n'importe quel micro ludique. Quand je pense que l'écran ne fait que 9 cm en diagonale, c'est fou. Du jamais vu... *J.M. Destroy*

GRAPHISME : 19 • ANIMATION : 18 • SON : 19

VERDICT : 97%



LYNX TEST

ROCK-ON

EDITEUR : BIG CLUB



Reprenant le même principe que le célèbre R'type, Rock on est un jeu de tir à scrolling horizontal. Ce jeu n'apporte pas grand chose par rapport à ces grands frères. Si parfois, on est surpris par la taille de certains sprites, on n'est pas totalement convaincu par la réalisation. Le maniement du vaisseau lui même n'est pas très aisé, car de deux choses l'une, soit on se déplace franchement trop vite (un coup de manette vers la droite ou vers la gauche et on se retrouve de l'autre côté de l'écran), soit on se déplace trop lentement (on appuie sur le Stick pendant une minute, et on avance seulement de quelques pixels). Au départ, ce jeu est donc un peu frustrant, mais avec de la persévérance, vous serez récompensés, car les derniers niveaux sont nettement supérieurs. (on s'en serait douté, NDLR). *J.M. Destroy*

GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 16 • SON : 14

VERDICT : 75%

PC ENGINE TEST

PACLAND

EDITEUR : NAMCOT

Dans Pacland, vous dirigez votre petit Pacman dans un univers très enfantin. Les graphismes peuvent surprendre car ils sont sans aucune recherche, un enfant de dix ans aurait pu mieux faire. A travers 32 niveaux, vous devez éviter tous les obstacles et les fantômes qui se dresseront sur votre route. Une super gomme (comme dans les premières versions de Pacman) et hop! deux coups de mâchoire et plus de fantômes. La bande sonore présente tout au long du jeu est agréable et met parfaitement dans l'ambiance. Le scrolling horizontal est parfait sans cependant être original (pas de scrolls différentiels), l'animation est fluide et Pacman répond bien aux commandes du joystick.

Avant d'être converti sur PC Engine Pacland existait déjà sur les bornes d'arcade et tous les détails de cette version ont été remarquablement respectés sur la console. Un jeu à conseiller à tous les nostalgiques et même aux autres. *J.M. Destroy*

GRAPHISME : 10 • ANIMATION : 17 • SON : 17
VERDICT : 84%



PC ENGINE TEST

SPACE HARRIER

EDITEUR : NEC AVENUE



PC ENGINE TEST

HONEY SKY

EDITEUR : FACE

Shooting en 3D Honey Sky est un choc! L'air, il reste dans la plus pure tradition des jeux sur PC Engine, mais là où il s'écarte de cette tradition, c'est lorsque l'on s'aperçoit que la qualité de sa réalisation n'est pas fantastique. En effet, l'originalité n'est pas de mise (simple scrolling vertical), le concept non plus (tirer sur des aliens), la seule chose de vraiment sympathique demeure la musique, qui est très agréable et à elle seule, nous donne envie de continuer la partie pour passer aux niveaux suivants. En tout, il y a cinq niveaux, ce qui si vous savez compter donne 6 musiques (n'oublions pas la musique de fin). Un petit jeu, agréable sans plus... *J.M. Destroy*

GRAPHISME : 14 • ANIMATION : 15
SON : 18
VERDICT : 75%



PC ENGINE TEST

On ne va pas épiloguer et convertir 107 ans sur Space Harrier, je suppose que vous en avez déjà suffisamment entendu parler. Sachez simplement que sur la PC Engine, la musique est hyper bonne (le son étant d'une pureté qu'aucune autre version sur micro, Amiga par exemple, n'a égalé). Les graphismes sont corrects. C'est la meilleure version de ce soft que j'aie vu jusqu'à présent, exception faite toutefois de la version Sega Megadrive. Précisons tout de même que sur cette dernière, il s'agit de Space Harrier II, qui est le même jeu que Space Harrier, mais un peu retravaillé et mis au goût des fous de jeux rapides en 3D!!! Space harrier, j'adore!!! *J.M. Destroy*

GRAPHISME : 15
ANIMATION : 17
SON : 18
VERDICT : 82%

TAITO MOTORBIKE RACING



EDITEUR : TAITO

Après plusieurs courses de voitures, telles que F1 Pilot, F1 Dream, Victory Run, voici la première course de motos sur PC Engine. Une fois la présentation spectaculaire faite (images digitalisées animées), le jeu peut commencer. Dans un premier temps vous devez déterminer toutes les caractéristiques de votre véhicule: le type de votre moteur, le style de boîte de vitesses (manuelle ou automatique), la dureté des pneumatiques (en

fonction des conditions climatiques), etc... Bien évidemment un choix d'une dizaine de courses est à votre disposition. Avant de participer au championnat, vous devez d'abord faire vos preuves, l'épreuve de qualification est là pour ça. Le graphisme et l'animation sont irréprochables. Votre moto est maniable et répond bien au stick (comprenez joystick), l'effet de vitesse est bien rendu.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 18 • ANIMATION : 18 • SON : 16
VERDICT : 90%

PC ENGINE TEST

SON SON II

EDITEUR : NEC AVENUE SOUS LICENCE CAPCOM

Voici un petit jeu bien sympathique ma foi. Vous dirigez un petit bonhomme, selon un scrolling multi-directionnel. Armé d'une espèce de Yoyo horizontal, vous devez tirer sur tout ce qui bouge. Chaque fois que vous abattez un monstre, celui-ci vous donne des fruits que vous devez ramasser, votre capital argent sera de ce fait considérablement augmenté. Par la suite, vous pouvez vendre vos produits à la marchande du coin, et, lui acheter des armes ou des points de vie supplémentaires. La réalisation de ce soft est irréprochable, et on n'a qu'à regarder le gra-



phisme des différents personnages pour se rendre compte que ce jeu n'est pas tout à fait Occidental. La bande sonore présente tout au long de l'action est originale et s'adapte bien au style du jeu. En définitive, Son Son II est un bon jeu qui ravira les amateurs du genre.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 16
ANIMATION : 17
SON : 17
VERDICT : 82%

PC ENGINE TEST

GALAGA 88

EDITEUR : NAMCOT.

Galaxien, un des tout premiers jeu d'Arcade, vous connaissez? Eh bien, Galaga 88, est une version rajeunie de ce vieux jeu qui faisait fureur il y a bien maintenant 7 ou 8 ans. Sachez simplement que ce jeu est la parfaite conversion de la machine de café, et que ça bouge bien, que les explosions sont super belles, et que la musique est très originale, pour ce style de jeu (un genre de charleston remixé synthé). Un soft qui nous démontre une fois de plus que les choses simples sont souvent les meilleures...

J.M. Destroy

GRAPHISME : 17 • ANIMATION : 17 • SON : 17
VERDICT : 88%



PC ENGINE TEST

SLAP SHOT

Malgré un titre un peu étrange, il s'agit, en fait, d'une simulation de hockey sur glace! J'imagine que le «slap» vient du bruit que fait la palette au moment où frappe l'adversaire en plein visage, alors qu'il venait juste de perdre son casque. Sa tronche explose alors, en kaléidoscope de sang sur la glace. Mais, arrêtons là la poésie pour en revenir à des réalités plus précises. Les règles du hockey, vous les connaissez c'est les mêmes qu'au foot, sauf qu'il y a moins de joueurs et que c'est pas du gazon mais de la glace. A part ça, il faut balancer l'adversaire le plus méchamment possible contre la balustrade, lui faire des croche-pieds avec sa crosse et, accessoirement marquer des buts. Et là, c'est plus facile d'en prendre que d'en mettre. Malgré un choix

qui aurait dû me favoriser outrageusement, (j'avais pris une équipe vaivement forte contre des minables refilés à la console), impossible de planter un but. Ça la fiche mal pour un super tueur! Mais cet imbécile de gardien, chaque fois que je coursais un adversaire, se foutait



systématiquement du côté opposé au tireur adverse! Parce que, lorsque vous dirigez un joueur dans un sens, le gardien va dans le même! Petit défaut lourd de conséquence si on essaie de trop se défendre avant de s'occuper de la cage. Hormis cela, la visibilité du jeu est excellente, malgré

quelques sprites qui s'emmêlent parfois les pincesaux et scintillent désagréablement. Heureusement ce problème n'est pas toujours présent et, on peut toujours réviser, sera corrigé sur la version définitive.

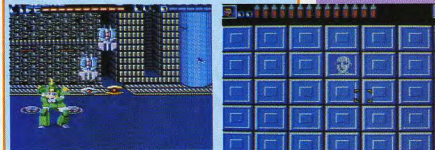
Misoju

SEGA PREVIEW

ASSAULT CITY

Dans la seconde moitié du 21ème siècle, les robots sont devenus les compléments indispensables de la vie de l'homme. Ils le remplacent tant et si bien que le système central de contrôle déclenche, chose promise depuis belle lurette, une révolte des robots. L'ordre a donc été donné à chaque robot de détruire tout ce qui ressemble à un être humain... Vous êtes parmi les survivants, et après un test d'aptitude chargé d'évaluer votre potentiel, on vous envoie reconquérir la ville qui défile devant vos yeux. Des cibles apparaissent de tous les coins de l'écran et le maniement du joystick, un peu lent mais cela semble voulu, vous oblige à une grande attention. Des capsules régénératrices permettent de reprendre des forces. Mais il faut parfois faire l'impasse sur elles pour mieux nettoyer l'écran. Un jeu de tir sympa, aux belles couleurs, mais dont la durée de vie semble limitée, ce qui, au prix où sont les cartouches, est tout de même bien embêtant, vous en conviendrez aisément, j'imagine. Mais j'imagine beaucoup, peut-être...

Misoju



R.C. GRAND PRIX



«Allo, SEGA Japon? Ici SEGA France...»

«SEGA A France! Pour fêter la dernière décennie, vous n'auriez pas un super-jeu pour nos chères têtes blondes?»

«Mais bien sûr, excusez-nous de

ne pas vous avoir reconnu, c'est pas de notre faute, un si petit marché! Je vous envoie le dernier jeu qu'a fait notre plus illustre programmeur! Plus beau tu meurs! D'ailleurs, après l'avoir montré ici, il est parti se faire hara-kiri tellement on a rigolé! Il est très récent, sa mort remonte seule-

ment à dix ans! Sanyonari! Non, Joystick n'a placé aucun micro chez Virgin Loisirs, et ce dialogue n'a peut-être existé que dans mon imagination, mais je cherche une explication logique parce- qu'après tout, un magasin d'accessoires permet d'augmenter le potentiel de la machine, sans que cela ne soit vraiment flagrant sur la course suivante, les trois voitures pilotées par la console suivant rigoureusement le même parcours sans surprise! Au bout de quelques courses, le coup de main attrapé trop facilement, le morne décor défile devant nos yeux attristés, laissant le sentiment que rien, non rien, ne peut plus arriver. Bon, ça n'est qu'une preview, mais attendons la version définitive...

Misoju

SEGA PREVIEW

TO THE EARTH

EDITEUR : NINTENDO

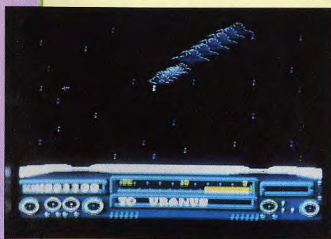
La terre n'était plus qu'une protée facile pour tous les envahisseurs extraterrestres, depuis que l'escadron d'élite avait été anéanti. Vous êtes seul face à l'immensité cosmique, et à une armée de monstres sanguinaires. Armé de votre Light Gun, vous devez détruire tous les vaisseaux cosmiques qui vous passeront sous le nez. Si l'histoire est complètement craignos, la réalisation est honnête, les engins ennemis speedent à la vitesse lumière, ce qui rend le jeu hyper difficile surtout avec le Light Gun. Pour vous donner un ordre d'idée, à deux centimètres de l'écran, je ne suis pas arrivé au troisième niveau. En définitive, To the Earth est un jeu bien réalisé mais qui lasse très rapidement.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 15 • ANIMATION : 18

SON : 12

VERDICT : 70%



NINTENDOTEST

COBRA TRIANGLE

EDITEUR : NINTENDO



Aux commandes d'un off shore un peu modifié, il vous faudra éviter tous les pièges qui se dresseront devant vous: tourbillons, bateaux ennemis, bombes... Le jeu se déroule selon un magnifique scrolling multi-directionnel, rappelant celui de R.C. Pro-Am, et sur plus de 25 niveaux. Les missions sont nombreuses, vous devrez par exemple: distancer vos adversaires, détruire les monstres marins qui se dresseront sur votre chemin, protéger un groupe de pirates innocents... De plus, au cours de votre mission vous pourrez récupérer des bonus. Ils vous permettront d'améliorer la puissance de vos tirs ou encore d'accroître la vitesse de votre hors-bord. Un jeu bien réalisé, original. Une réussite...

J.M. Destroy

GRAPHISME : 17 • ANIMATION : 17 • SON : 15

VERDICT : 86%

NINTENDOTEST

ROCK STAR

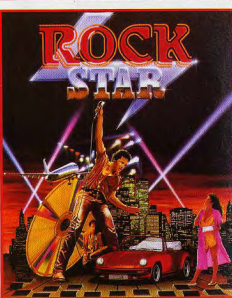
MEGA CONCOURS



INFOMEDIA

GAGNEZ UN SEJOUR A NEW YORK, UN SYNTHETISEUR YAMAHA DSR 2000 ET DE NOMBREUX AUTRES LOTS

- 1^{er} PRIX - UN SEJOUR A NEW YORK
- 2^{ème} PRIX - UN SYNTHETISEUR YAMAHA DSR 2000
- 3^{ème} au 10^{ème} PRIX - LE COMPACT DISC ET LA VIDEO ROCK STAR
- 11^{ème} au 17^{ème} PRIX - LE BLOUSON ROCK STAR
- 18^{ème} au 28^{ème} PRIX - LE TEE-SHIRT ROCK STAR
- 29^{ème} au 40^{ème} PRIX - LA CASQUETTE ROCK STAR



EXTRAITS DU REGLEMENT :

Le concours ROCK STAR est ouvert à tous à raison d'un seul bulletin par personne. Comment participer : Retourner avant le 20 mai 1990, le coupon réponse situé en bas de page dûment complété en répondant aux quatre questions et à la question subsidiaire. Les photocopies et les bulletins ratés ne sont pas acceptés. Le dévouement aura lieu le 31 mai 1990 en présence d'un huissier. Les gagnants seront ceux qui répondront correctement aux 4 questions et dont la réponse à la question subsidiaire se rapprochera le plus de la vérité. La question subsidiaire ainsi que le cachet de la poste départageront les éventuels ex-aequo et détermineront l'attribution des prix. INFOMEDIA se réserve le droit de suspendre le présent concours sans préavis si des événements indépendants se sa volonté l'y conduisent. Règlement déposé chez Maître Halimi, Huissier de justice à Perpignan. Détail du règlement contre enveloppe timbrée.

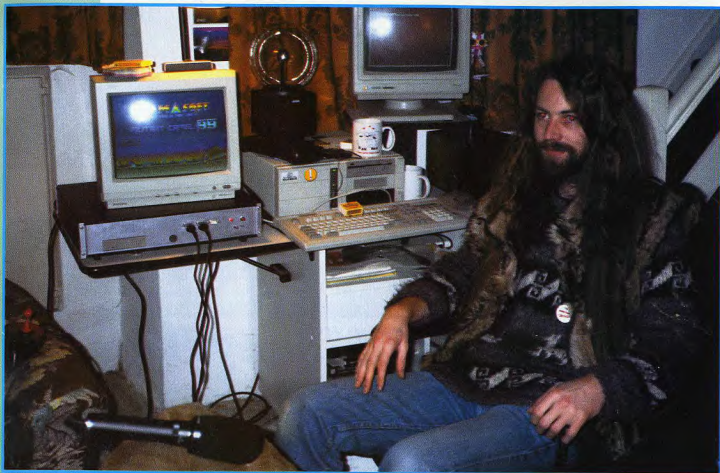
- Question 1 : Quel est le concepteur de la guitare électrique "STRATOCASTER" ?
- Question 2 : Où a été enregistré l'album des Beatles dont la pochette représente les "fab fours" sur un passage protégé ?
- Question 3 : Comment s'appelle le premier guitariste du groupe Pink Floyd ?
- Question 4 : Quel est le nom du sosie de Marc Toesca dans le jeu vidéo ROCK STAR ?
- Question 5 subsidiaire : Quel sera le nombre total de bulletins réponse reçus par INFOMEDIA au jour du tirage ?

NOM :
 PRENOM :
 ADRESSE :
 CODE POSTAL :
 VILLE :

RÉPONSE 1
 RÉPONSE 2
 RÉPONSE 3
 RÉPONSE 4
 RÉPONSE 5

Bulletin réponse à retourner à :
 INFOMEDIA, CONCOURS ROCKSTAR
 BP 12, 66270 LE SOLER

Jeff Minter



Jeff Minter est un auteur de logiciels absolument hors du commun. Il est l'auteur d'une série de Synthétiseurs de Lumière (nous testerons d'ailleurs la version Amiga de Trip-A-Tron dans notre prochain numéro), et de tout un tas de jeux dont les caractéristiques principales sont la maniabilité extrême, l'originalité des armes, décors et autres héros, et une propension certaine à caser des lamas et des chameaux, mutants si possible, dans tous les coins. C'est au fin fond du pays de Galles que nous sommes allés le trouver. Là, à des kilomètres de l'habitation la plus proche, il élève deux moutons des «tondeuses à gazon de Von Neumann autonomes et auto-réparatrices», comme il dit) et espère acheter le champ d'à-côté pour y élever des lamas. En pénétrant dans sa demeure, on est confronté à trois machines d'arcade dont une en caisse entière, à des tonnes de consoles, de mini-jeux Nintendo, à des posters de Pink Floyd partout et à un chat. Dans un coin, les scripts de Monty Python et une cassette de Koyaanisqatsi (le film de Godfrey Redgic avec une musique de Philip Glass). On le surnomme Yak, ce qui pourrait se traduire par La Tchatche. C'est probablement l'un des tous meilleurs joueurs d'arcade de tous les temps, il adore ça. Bref, un personnage tout à fait hors du commun, sincère, enthousiaste, passionnant, et passionné. Voici la retranscription fidèle de cette entrevue.

JOYSTICK / MARS 1990 / 50

Joystick - Tu as écrit combien de jeux?

Jeff Minter - Il y en a tant, je ne sais plus... 9 sur Vic-20, 12 ou 13 sur C64, 2 sur Atari 8 bits, 2 sur ST - sans compter les synthétiseurs de lumière, naturellement. Ça doit faire une bonne trentaine de jeux, en tout.

Joy - Quelles études as-tu fait?

JM - J'ai mon bac Anglais, Maths et Physique. J'ai fait des maths et de la physique à l'université, mais je me suis fait virer parce que je jouais trop avec les ordinateurs. Moi, je voulais vraiment faire de l'informatique, mais comme je n'avais aucune formation, ils ne voulaient pas m'accepter dans cette discipline.

Joy - Quelle a été la part consacrée à la conception, et celle consacrée à la programmation, dans l'élaboration de Trip-A-Tron?

JM - Je pense que je passe plus de temps à programmer. En fait, je tâtonne, je programme quelque chose pendant trois jours, ça ne me plaît pas, et en une demi-heure je trouve autre chose qui me branche. Mais ça se passe souvent devant mon clavier.

Joy - Tu n'es pas du genre à faire des algorithmes?

JM - Non, j'écris des routines, j'en enlève. Au bout d'un moment, la silhouette se définit, je continue à travailler, et un jour le résultat est satisfaisant.

Joy - Ça t'arrive d'être presque au bout de l'écriture d'un programme, et de décider de tout recommencer à zéro pour clarifier les choses?

JM - Plus ou moins, disons que je peux laisser tomber une semaine de boulot sans trop de remords. Tiens, c'est ce qui m'est arrivé pour la Konix: j'avais commencé des routines avec un prototype qui ne tournait pas à la vitesse réelle, et lorsque j'ai eu le modèle définitif, je me suis aperçu que mes routines n'étaient pas si bonnes. J'ai donc recommencé deux semaines de travail. Et pour Colourspace II, donc! J'ai travaillé

dessus pendant deux mois, ça devenait de plus en plus confus, et puis j'en ai eu marre. J'ai décidé de commencer Trip-A-Tron à partir de zéro. C'est normal. Colourspace était le premier programme que j'avais écrit sur 16 bits. J'ai préféré ré-écrire l'ensemble avec l'expérience que j'avais acquise.

J'aimerais bien qu'on me dise: "Voilà un paquet de pognon, travail!"

Joy - Est-ce que tu vas continuer la série des synthétiseurs de lumière?

JM - Oui, mais pas tout de suite. Il faut que je gagne un peu d'argent avant. Les synthétiseurs de lumière, c'est quelque chose d'expérimental. Je reste un an à programmer et personne ne me paye pendant ce temps-là. J'aimerais bien qu'il y ait un type, genre David Gilmour, qui me dise: j'aime bien ce que tu fais, assistes-tu là pendant un an, voilà un paquet de pognon, travaille sur ton synthétiseur de lumière. Et je répondrais: «Oui mieu, avec plaisir!» et je développerais. Malheureusement, il faut que je paye la bouffe et les mensualités pour la maison, et la nourriture pour les moutons. Donc, pour l'instant, j'ai deux jeux en train, je vais aussi faire deux conversions sur Amiga de jeux qui sont sortis sur ST, et enfin un jeu sur Amiga et ST en même temps. Ça devrait m'amener au milieu de l'année, et là j'aurai chez moi six jeux qui me permettront de subvenir à mes besoins pendant un moment, et de travailler sur Trip-A-Tron. La prochaine étape, ce sera d'exploiter le fond l'interface Midi, pour en faire une sorte de boîte noire que les musiciens pourront piloter avec leurs synthés, via des messages en système exclusif, de la même façon qu'on programme un synthé normal. Sauf qu'au lieu de produire de la musique,

ça produirait des images, intimement liées à la musique elle-même. Si l'y arrivais, je pourrais en vendre à des gens comme Jean-Michel Jarre, qui doit être très impliqué dans la Midi. J'aimerais bien travailler en conjonction avec quelqu'un comme ça, pour avoir l'opinion d'un véritable professionnel.

Joy - Tes synthétiseurs de lumière se vendent bien?

JM - Oui, mais d'une manière tout à fait différente d'un jeu. Un jeu, si tu as de la chance, il se vend beaucoup pendant quelques semaines, et au bout de trois mois, c'est fini. Les synthés de lumière, ça se vend de façon régulière. Il n'y a pas de pointe, comme pour les jeux. On vend aujourd'hui à peu près autant de Trip-A-Tron dans les salons informatiques qu'on en vendait lorsqu'il est sorti. Et ça peut durer des années. Ça ne se dévalise pas, à moins bien sûr que je ne sorte une nouvelle version. En plus, c'est le seul dans sa catégorie. Et on n'arrive pas un jour à la fin, comme dans un jeu. On ne peut pas dire qu'on a vu tous les écrans de Trip-A-Tron, ça n'aurait aucun sens. Je les amortis en deux ans, environ.

Joy - Ce n'est donc pas une entreprise désespérée.

JM - Non, mais c'est un investissement important, à la fois en temps et en argent puisqu'il faut payer l'impression des manuels, les emballages...

On passe le même temps à faire un jeu 16 bits - Pourquoi le faire payer le double

Joy - Pourquoi veux-tu absolument vendre tes jeux à 100 francs, plutôt qu'à 200 francs comme tout le monde?

JM - Mon prochain jeu, Photon Storm, qui sera édité par Atari, sera vendu à 200 francs. Mais je continue à penser que c'est pas normal. Un jeu comme Populous, qu'il soit vendu 200 francs, c'est normal, parce que beaucoup de gens ont passé beaucoup de temps dessus. Mais sur Commodore 64, je vendrais mes jeux à 50 francs environ. Or, je ne passe pas plus de temps à écrire un jeu sur 16 bits que sur 8 bits. Alors, pourquoi est-ce que je ferais payer le double du prix?

Joy - L'inflation, peut-être?

JM - Pour une infime part! Je com-

le grand
ZOO

Dompteur
Michel
Desangles



Jeff Minter

prendrais qu'on fasse payer les jeux 100 francs, pour en tenir compte, mais ils ont doublé les prix, sous prétexte que c'est sur 16 bits! Trip-A-Tron, je le vendis à 300 francs parce que ça m'a pris une année, il y a un boulot colossal dedans, un manuel énorme. Mais un Shoot'em Up, non! L'explication, remarque, c'est peut-être que les revendeurs ne veulent pas vendre des jeux à 100 balles, ils ne font pas assez de marge.

Joy - Tu pourrais vendre un jeu 500 francs?

JM - Non, certainement pas. Hors de question. Un utilitaire, peut-être, mais pas un jeu. Les gens me prendraient pour un fou.

Joy - Que penses-tu du CDI, du CD-Rom?

JM - C'est intéressant, mais il faudra attendre encore deux ou trois ans pour voir ce que ça donne. Je suis intéressé, mais il faut développer tellement de choses pour employer un disque! Il faudra aussi recruter de véritables musiciens pour faire la bande son, par exemple. En fait, ce sera probablement un boulot d'équipe.

Un jeu basé sur Dark Side Of The Moon, entièrement syntho

Joy - Y a-t-il d'autres développements futurs, dans le domaine hardware, que tu envisages, ou qu'intéressent?

JM - L'extension de la mémoire: le disque optique réinscriptible qui contient un demi-Giga, c'est invivable. Il me paraît évident aussi que c'est la direction que prendront les fabricants de console: il est plus facile de fabriquer un CD qu'une Rom (NDLR: dans un coin, il y a un PC Engine avec CD-Rom). J'adorerais faire un jeu sur CD Rom, qui serait basé sur un album... Dark Side of the Moon, en fait, et tout ce qui arriverait dans le jeu serait syntho avec la musique. Tu imagines? En plus un synthésiseur de lumière, syntho avec le reste... J'avais 11 ans quand j'ai entendu pour la première fois Dark Side, et c'est de là qu'est venue l'idée du synthé de lumière.

Joy - Si tu pouvais travailler avec n'importe qui, dans quelque domaine que ce soit - musique, graphisme, programmation - qui choisiraient-tu?

JM - N'importe qui!
Joy - N'importe qui.
JM - Dave Gilmore. Et Roger Dean pour les graphismes (R. Dean est l'auteur des jaquettes de Psy-

sis et des couvertures des albums de Yes, NDLR). Avec ces deux-là, je pense qu'on pourrait faire un truc pas mal. Et je crois que je chercherais quelqu'un pour faire les routines mathématiques. Un jeu avec la musique de Pink Floyd, ça serait génial.

J'aime beaucoup ce que fait Waters en solo

Joy - Quels albums de Pink Floyd préfères-tu?

JM - C'est difficile d'en choisir un. Ça dépend de l'humeur. Mais celui que j'ai écouté le plus, je crois, c'est Wish You Were Here. Superbe.

Joy - Le fait que Roger Waters ait quitté le groupe, tu trouves que c'est toujours Pink Floyd?

JM - Quand il est parti, j'étais un peu inquiet, mais je suis allé les voir en concert un peu après, ils étaient excellents. Différents, c'est sûr. Plus planant, en fait, il s'est reproduit ce qu'il s'était déjà produit avec Syd Barrett: ils ont perdu leur chanteur-compositeur, mais ils s'en sortent bien à nouveau.

Joy - La différence, c'est que Barrett n'a fait qu'un album, il n'a pas eu le temps de marquer le groupe; alors que Waters a tout fait depuis The Wall, Echoes...

JM - Oui, mais Dave Gilmore a toujours été très présent. C'est sa guitare qui fait le lien. Des morceaux comme Comfortably Numb (dans The Wall, NDLR) sont indéniablement écrits par Gilmore. Si j'avais le choix, il est certain que je préférerais voir Waters revenir dans le groupe, plutôt que de voir s'arrêter complètement. Mais j'aime beaucoup aussi ce que fait Waters en solo.

Joy - Même Radio KAOS?

JM - Oui, je l'adore.
Joy - Est-ce que quelquel'un a déjà proposé d'animer des concerts avec les synthésiseurs de lumière?

JM - J'ai été approché, mais pour

l'instant ça n'a rien donné. Apparemment, Vangelis les a vu, j'ai été en contact avec son agent, mais ça ne s'est pas fait, je crois qu'ils ont pris autre chose. Mais je correspond actuellement avec Todd Rundgren, qui est un peu l'équivalent américain de Clapton, un excellent guitariste. Il est assez intéressé par l'idée d'utiliser des programmes inhabituels, du style Trip-A-Tron, des shows visuels qui se marient avec la musique. Il essaye d'imposer Trip-A-Tron auprès de compagnies américaines. Normalement, je devrais exporcer Trip-A-Tron aux USA dans peu de temps.

La séquence psychédélique à la fin de 2001

Joy - Qu'est-ce que tu aimes d'autre comme musique, à part les Floyd?

JM - Tout, j'ai des goûts assez éclectiques. Genesis, Yes, des choses comme ça, mais aussi le Heavy Rock, Guns'n'Roses, Jean-Michel Jarre, Vangelis, Tangerine Dream, Talking Heads...

Joy - Comme tu n'as pas de voisins, tu peux mettre la musique à fond, ici.

JM - Je vais me gêner. De temps en temps, à quatre heures du matin, je mets du Floyd à fond la caisse, à faire trembler les murs, et je joue à n'importe quoi. C'est génial.

Joy - Est-ce que tu aimes la science-fiction?

JM - Tu parles! J'adore ça.

Joy - En bouquin, en film?

JM - Les deux. Dans les films, il peut y avoir des trucs nuls, mais les bons films de SF sont extraordinaires.

Joy - Lesquels?

JM - J'ai adoré E.T., bien que beaucoup de gens n'aient pas aimé. C'est vrai que le bouquin est si complexe qu'il était difficile de s'y tenir. Blade Runner, aussi. Star Wars, les trucs comme ça. 2001, 2010...

49 Mount Pleasant, Tadley, Hants.

Joy - Lequel de ces deux préfères-tu?

JM - 2001, c'est évident. Surtout la séquence psychédélique à la fin. Mais 2010 a de très bons effets aussi. J'aime aussi Rencontres du troisième type, E.T....

Joy - Et quels auteurs lis-tu?

JM - Alfred Bester, Brian Aldiss... C'est d'après un de ses bouquins que j'ai appelé un de mes jeux Anciphal. William Gibson, bien sûr, et toute la veine cyberpunk. Mais je n'aime pas trop le space opéra. Je préfère la description d'un futur qui ressemble au présent, à quelques distorsions près. Philip K. Dick, par exemple.

Joy - Tu regardes la télé?

JM - Pas de façon obsessionnelle, mais ça m'arrive.

Joy - Tu aimes Douglas Adams?

JM - Oui, énormément.

Joy - A ce propos, tu évoquais un synthésiseur de texte, qui serait capable de traiter du D. Adams et d'en créer à son tour. C'était une manière de parler ou c'est un de tes projets?

JM - J'ai des tas d'idées qui me viennent tout le temps. Je pense qu'il y a une alternative au jeu d'aventure classique, qui comporterait des textes narrants, peut-être aussi des graphismes, une sorte de gestionnaire d'environnement, en fait, qui changerait du jeu dans lequel tu commences à un bout et tu finis à l'autre, en ayant juste gagné. Il faudrait faire quelque chose qui permette de faire à n'importe quoi, de découvrir les liens entre les objets, d'apprendre, en fait. Quelque chose comme Racter, ou Eliza, des programmes qui te permettent de discuter, n'importe quoi. Des fois, lorsque tu lances le programme, il te posait des questions sur un truc que tu avais dit la fois précédente. Et il te donnait des réponses bizarres qui commencent à pouvoir toujours trouver un sens. Bien sûr, ces programmes étaient limités, mais on peut faire mieux aujourd'hui. Ce principe, combiné avec des techniques d'hypertexte, une sorte de base de données gigantesque dans laquelle tu pourrais te frayer ton chemin, pourrait être intéressant. Quand j'ai parlé de ça, je n'ai pas vraiment touché à la chose. C'est une idée comme ça, qui vient du fait que les jeux d'aventure actuels sont plutôt ennuyeux. Il faudrait s'écarter du principe d'actions séquentielles qui mènent à un résultat déterminé à l'avance. J'aimerais bien faire un truc dans le style d'Interphase, dans lequel tu zoomes sur la carte, tu cliques sur un pixel et le texte apparaît, mais en plus gros. J'attends que l'idée

matrisée, de même que l'idée de Colourspace a mûri des années avant que je sache exactement ce que je devais faire.

Joy - Mais ça veut dire que tu as la ferme intention de faire un jeu d'aventure un jour.

JM - Oh oui, c'est certain. J'adore écrire, et je pense que je pourrais en faire quelque chose de vraiment différent de ce qui a été fait jusqu'à présent.

Je tance ATARI pour développer sur la Lynx

Joy - Sur quelles machines a-tu l'intention de développer dans le futur, à part sur la console Konix?

JM - Je commence à réaliser moi-même mes adaptations sur Amiga. Je n'ai jamais programmé des jeux, pour l'instant, et là je vais m'y mettre, pour développer des trucs originaux. Et j'adorerais développer sur la Lynx. Je suis en train de tancer Atari pour ça. C'est une machine fabuleuse.

Joy - Pourquoi a-tu besoin de les tancer? Ils ne veulent pas?

JM - Non, c'est simplement que pour l'instant il n'y a pas beaucoup de kits de développement disponibles. Et Atari UK ne connaît pas grand chose du problème, parce que c'est relativement nouveau pour eux, la Lynx. Alors à chaque fois que je vais les voir, je leur en reparle, histoire d'enfoncer le clou. Le but, c'est qu'ils associent complètement la Lynx avec moi, comme ça, dès qu'ils recevront un kit de développement, ils se diront: tiens, à propos, c'est pas ça que voulait Jeff Minter?

Joy - Je vois que tu es en as.

JM - Oui, bien sûr. C'est génial. Tu as déjà joué avec?

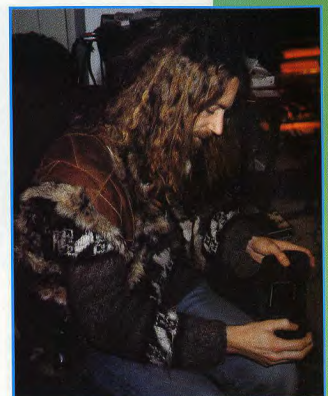
Joy - Oui, avec California Games.

JM - Moi, j'ai Gates de Zénocon. Regarde, ça commence à un niveau difficile (guilt une démonstration d'une habileté diabolique, au bout de cinq minutes, il n'a toujours pas été touché, et se résoud finalement à arrêter la machine à contrecoeur).

Joy - Si tu arrives à programmer sur la Lynx, quel jeu feras-tu? Un nouveau ou une adaptation d'un jeu que tu as déjà fait sur une autre machine?

JM - Je pense que je commencerais par une adaptation. Revenge of the Mutant. Camels, probablement. Les graphismes sont superbes, ce serait parfaitement adapté à cette machine.

Joy - Tu l'as déjà écrit pour le 6502 (sur C64, NDLR), tu penses reprendre le jeu pour simplement l'adapter?



JM - Non, je le ré-écrirais entièrement, sans utiliser une seule ligne de l'ancien programme. Parce qu'il faudrait que ce soit encore meilleur.

Joy - Mais tu es déjà en train d'adapter Mutants Camels sur Konix?

JM - Non, c'est Attack of the Mutant Camels, pas Revenge. Je vais rajouter des niveaux, 200, je pense. Ça aussi, c'est une machine intéressante à programmer.

Le hardware de la Konix est vraiment bien

Joy - Penses-tu que la console Konix peut avoir autant de succès que par exemple les consoles Sega? Qu'en attends-tu exactement?

JM - Je pense que ça peut marcher relativement bien. Je ne pense pas qu'elle puisse battre Nintendo, par exemple. Mais ils ont fait une erreur en ne la sortant pas à Noël dernier.

Joy - Il y a une nouvelle date de sortie prévue?

JM - Non, pas vraiment. J'ai entendu toutes sortes de rumeurs, mais rien n'est défini pour l'instant. Je ne sais pas s'ils vont essayer de la sortir en septembre prochain, ou attendre Noël encore une fois. Mais elle a de bonnes chances de marcher parce que techniquement, elle est largement supé-



rière à tout ce qui existe. Des centaines de couleurs à l'écran, des canaux sonores à ne plus savoir qu'en faire...

Et puis, la plupart des consoles aujourd'hui fonctionnent dans un mode bizarre, avec des blocs qu'il faut définir, alors que la Konix est en bitmap, comme les machines Williams. Il est difficile d'imaginer une PC Engine tracer de la 3D vectorielle, par exemple. Sur la Konix, c'est facile. Et le volant-joystick qui est fourni avec est génial. C'est un peu le même que celui qui est proposé pour la PC Engine 2, sauf que la PC Engine 2 coûte 2000 balles, le joystick 2400 balles, ça monte à 4400 balles, alors que la Konix, tout compris, coûte dans les 2000 francs. J'espère simplement qu'elle sera commercialisée intelligemment. Parce que le hardware est vraiment très bien.

JM - Est-ce que tu as l'intention de développer sur le SAM Coupé et sur l'Archimède?

JM - Pas dans l'immédiat. J'ai déjà trop de travail, j'en suis à engager un autre programmeur. Je développe déjà sur trois machines, quatre si j'arrive à signer pour la Lynx. Pourtant, j'aimerais beaucoup découvrir d'autres machines, surtout l'Archimède, mais si je passe mon temps à m'amuser sur des tas de machines pour trouver des astuces, je n'arriverai jamais à rien. C'est donc exclus dans un futur immédiat. Après, je verrai bien. Si l'Archimède marche bien, je pourrais m'y mettre. Il ne faudrait pas me pousser beaucoup.

JM - Pourquoi n'as-tu jamais développé sur Amstrad?

JM - Je n'ai jamais été très fan de la machine. Elle est bien, mais je m'amusaiss déjà avec le C64 à l'époque, qui avait un marché plus important. Il n'y avait donc pas éprouvé le

besoin d'aller voir ailleurs.

LA LYNX écrase la GAMEBOY

JM - Qu'est-ce que tu penses du match Lynx-Gameboy?

JM - La Lynx écrase la Gameboy, complètement.

JM - Même malgré la taille de la Lynx?

JM - La taille, c'est un détail.

JM - Ça ne tient pas dans une poche.

JM - Non, mais elle est assez petite pour qu'on puisse la transporter partout. C'est comme avoir un Amiga dans la main. La Gameboy est jolie, mais elle n'a même pas la moitié de la puissance d'un C64. Et elle est en noir et blanc, même pas rétroéclairée. On en peut pas jouer dans une pièce sombre. La Lynx a quelques inconvénients, comme par exemple la vitesse à laquelle les piles s'épuisent, et elle est plus grosse, mais l'écran est si parfait, lumineux, que le reste n'a que peu d'importance.

JM - Quels sont les trois meilleurs programmes que tu aies jamais vu?

JM - Quelle que soit la machine? Star Raiders sur Atari 8 bits, qui est un programme outrageusement fantastique, j'y joue encore aujourd'hui alors que ça a été écrit en 1979 et en 8 Ko, la 3D est géniale, c'est fantastique. Elite, ensuite... Non, Virus, plutôt! Je ne dis pas qu'Elite n'est pas bien, mais Virus est tellement élégant... Facile à jouer, techniquement parfait. Je peux citer un jeu d'arcade? Defender, l'original. Il a fait complètement exploser les barrières des jeux vidéo. C'était le premier qui permettait de voler n'importe où, d'utiliser un scanner, d'avoir des smart-bombs qui font exploser tous les ennemis à

l'écran), qui avait une véritable mission, et le premier dans lequel les aliens semblaient avoir une intelligence autonome. Dans les jeux actuels, ont a beaucoup régressé par rapport à ça, malheureusement, les aliens accomplissent toujours le même trajet. Une fois que tu as appris où placer ton vaisseau, ça devient ennuyeux. Dans Defender, même dans les premiers niveaux, les aliens sont complètement imprévisibles. Et c'est tellement maniable... J'ai l'impression que les techniques utilisées pour ce jeu ont été oubliées, perdues. Maintenant, on met des tas de graphismes, de la musique digitalisée, et rouille!

Le meilleur jeu du monde: STAR RAIDERS

JM - Tu ne cites pas de jeux très récents. Tu étais plus réceptif au début?

JM - C'est surtout qu'actuellement, tous les jeux se ressemblent des images à la Bitmap Brothers...

JM - Mais Populous, par exemple, c'est original, non?

JM - C'est vrai, mais je parle de jeux qui peuvent te tenir en haleine pendant des années. J'ai joué à Populous, c'est passionnant, mais je m'en suis lassé. Je le mettrais probablement dans les 10 meilleurs jeux, mais pas dans les trois meilleurs. Star Raiders, le fait que je le puisse y jouer 11 ans après qu'il ait été écrit, c'est extraordinaire.

JM - Tu aimerais écrire un jeu de stratégie? Comme Tetris, par exemple?

JM - Oui, c'est tout à fait possible. On me connaît surtout pour mes Shoot'em Ups, mais de temps en temps, je réagis et je fais quelque chose d'entièrement différent. Tip-A-Tron vient d'une de ces réactions.

JM - Est-ce que tu aimerais travailler pour des grosses compagnies, autrement qu'en leur donnant simplement des softs en distributeur?

JM - Oui, dans la mesure où il est clairement établi sur la poche de tu jeu que j'en suis l'auteur. Le but que je me suis fixé, c'est de créer un style qui puisse reconnaître. Les gens qui achètent un de mes jeux, achètent un jeu d'Ocean, on ne sait pas.

Ce seraient mes deux conditions: avoir mon nom sur la pochette, et réaliser moi-même, ou du moins contrôler l'habillage général - dessin de la pochette, pubs, etc. De toutes façons, je vais y être forcé. Pour vendre, il faut passer par des grosses boîtes.

JM - Et si Sega, ou Nintendo, te demandait d'adapter un de tes jeux sur leurs consoles, mais en exigeant que tu modifies certaines parties?

JM - Je ne suis pas imperméable aux suggestions, tant que je sens encore que le jeu reflète ce que j'ai voulu faire. Bien sûr, s'ils me demandaient de remplacer les chameaux par autre chose, c'est non. Ce ne serait plus mon jeu.

JM - Est-ce que tu as déjà essayé de les contacter?

JM - Non, pas encore. Mais j'aimerais bien voir mes jeux sur consoles, ce serait assez adapté. D'autant que j'ai vu une pub dans un canard japonais, ils vendaient des robots-transformers, des machins comme ça, et dans le tas, il y avait un mouton mutant, mi-mouton mi-robot. C'est la preuve qu'ils sont capables d'apprécier des trucs fous.

Le programmeur est bien le seul à ne pas avoir du fric plein les poches

JM - Pourquoi tes produits ne sont-ils pas distribués normalement, via les ventes habituelles?

JM - Eh bien, il y a beaucoup de raisons à cela. Nous sommes probablement une compagnie trop petite pour pouvoir désormais atteindre les gros distributeurs. Ils n'achètent pas nos produits parce qu'on ne fait pas assez de publicité. C'est pourquoi mes produits n'arrivent jamais dans les boutiques, les gens sont obligés de les commander par correspondance.

JM - As-tu déjà essayé de vendre tes programmes, par exemple, à Virgin ou à Ocean?

JM - Oui, pour la première fois, je vais être édité par Atari, sous leur nouveau label. Je verrais bien comment ça marche. Normalement, ils devraient être capables d'assurer une distribution bien meilleure que tout ce que je peux faire. Il est peu probable qu'il s'acceptent jamais de distribuer mes synthétiseurs de lumière, mais pour les jeux, ça devrait aller. De toutes façons, on sera obligé de passer par d'autres gens pour pouvoir vendre.

JM - Que penses-tu du piratage?

JM - C'est pire maintenant que ça ne l'a jamais été sur C64. Sur Commodore, les gens faisaient pareil que maintenant, ils mettaient les jeux piratés sur disquette en rajoutant des intros, mais comme personne n'avait de lecteur de disquettes, c'était supportable. Aujourd'hui, il y a plus de

gens qui ont eu Grid Runner par le réseau pirate qu'en l'achetant dans un magasin, parce que ceux-ci ne veulent pas vendre des produits à bon marché. Mais je trouve qu'il est vraiment malhonnête pour un programmeur de pirater un autre programmeur. Si vous pouvez déplorer un jeu pour le mettre sur votre disque dur, bravo, vous connaissez bien la machine, vous maîtrisez la situation, c'est bien. Mais le distributeur délibérément, en léasant un autre programmeur, c'est du vol pur et simple. C'est comme rentrer chez quelqu'un, prendre un meuble et aller le donner à n'importe qui dans la rue. Les pirates pensent peut-être qu'ils causent du tort aux grosses compagnies, à des types qui s'en foutent plein les poches, mais le problème, c'est que c'est au programmeur qu'ils causent du tort, parce que le programmeur est bien le seul dans l'histoire à ne pas en avoir plein les poches, justement. Il m'arrive bien sûr qu'un copain me passe un jeu, ou un utilitaire. Mais si jamais je m'en sers vraiment, je vais acheter l'original. De cette façon, le type qui a écrit ce programme sera encouragé à en faire d'autres. Sinon, il pourrait décider d'abandonner.

JM - Y a-t-il une parade? **JM** - A part le CD-Rom, je n'en vois pas, non. Il n'existe pas de protection parfaite.

Des combinaisons pour évoluer dans une réalité virtuelle...

JM - Quels périphériques aimerais-tu voir apparaître? Des gants 3D, des casques?

JM - La connection neuronale directe.

JM - Parles des cinquante prochaines années.

JM - Ce qui me plairait le plus, ce serait des écrans TV géants. Et comme périphériques de contrôle, des combinaisons qui te permettraient d'évoluer dans une réalité virtuelle. Comme un exo-squelette.

JM - Tu n'écris qu'un assembleur?

JM - Oui.

JM - Tu n'as même pas essayé autre chose? **JM** - J'ai appris l'assembleur trois mois après avoir commencé par le Basic. C'était trop lent. Alors je me suis habitué à l'assembleur, et je ne vois pas l'intérêt de revenir à un langage plus évolué, ce serait une régression sur le plan de la vitesse d'exécution.

JM - Quand as-tu commencé?

JM - En 1979, sur un Pet Commodore au lycée. J'écrivais des jeux pour les copains.

JM - Quel âge as-tu?

JM - 27 ans.

JM - Est-ce que tu vas à l'étranger? As-tu fait le Pérou?

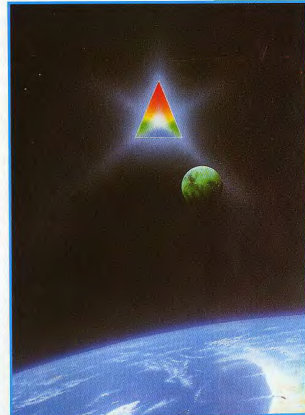
JM - Oui, j'y suis allé deux fois. C'est un endroit absolument fantastique. Et des lamas partout! Je suis allé en Bolivie et au Brésil, aussi. Aux USA, deux fois en Egypte...

JM - En Inde?

JM - Non, jamais. Il y a encore des endroits où je ne suis jamais allé et que j'aimerais bien visiter, et l'Inde en fait partie. L'Australie aussi. Je suis allé en France, et en Allemagne. Mais en Allemagne, seulement dans des salons informatiques, je n'ai pas vu le pays. J'ai été en Grèce et été, des kilomètres de plages, pas de programmation pendant deux semaines... Mais le Pérou est vraiment le plus beau des pays.

JM - D'où te vient ce goût pour les animaux exotiques?

JM - Je ne sais pas. J'ai toujours aimé les chameaux, depuis que je suis à l'école. Et puis j'ai découvert les lamas, qui sont un peu la version sud-américaine des chameaux. Ce sont de beaux animaux, non? Et ils ont des têtes bizarres.



Jeff Minter

Comme vous pouvez le constater en lisant ces lignes, les softs de Jeff Minter sont excessivement difficiles à trouver en magasin en Angleterre; alors en France, vous pouvez! Mais vous pouvez le commander directement, à l'adresse simplement d'un numéro de carte bleue. Voici le liste des programmes disponibles. Pour Atari ST: Colourspace (112,95; on donnera

les prix en livres sterling, celle-ci valant à peu près 10 francs); Trip-A-Tron (29,95), Super Grid Runner (3,95) et Andes Attack (9,95, ou 15,95 pour les deux derniers). Pour Amiga: Trip-A-Tron (29,95). Pour C64: Mama Llama (2,00), Iridis Alpha (2,00), Battles (2,00), plus une compilation à 69,45 regroupant Andes Attack of

the Mutant Camels, Matrix, Laser zone, Revenge of the Mutant Camels, Sheep in Space, Metagalactic Llamas et Heligan. Il suffit pour les obtenir d'écrire à Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Taldy, Hants, RG26 6BN, Grande Bretagne. Les logiciels arrivent en une quinzaine de jours.

On ne dit pas: "Je voudrais un disque EMI". "On dit je voudrais un Pink Floyd"

Joy - Tu te considères comme un hippie?

JM - Des gens le font pour moi. C'est quoi, un hippie? Si c'est quelqu'un qui aime Pink Floyd, qui a les cheveux longs et des vestes en peau de mouton, alors oui. Mais je n'ai pas d'être autre chose que moi-même. Je me sens bien comme ça. Pour certaines personnes, les hippies, ce sont des types qui restent assis toute la journée, à se droguer. Pour d'autres, ce sont, je sais pas... Des fous qui vont danser à Stonehenge les soirs de pleine lune. C'est trop vague.

Joy - Mais ça ne t'irrite pas qu'on t'étiquette de cette façon?

JM - Non, pas du tout, tant que ce n'est pas péjoratif. Si c'est le moyen que peuvent trouver certains pour me fouailler dans un coin de leur mémoire, très bien.

Joy - Comment expliqueres-tu que tu sois l'un des rares programmeurs connus?

JM - J'ai toujours pensé que c'était la meilleure façon de procéder. Mon premier programme, c'était une copie de Defender, et à partir de là j'ai décidé de ne plus faire que des choses originales. Je pense que l'informatique va se développer un peu comme l'industrie du disque. C'est important de développer un style personnel. Si quelqu'un entre dans un magasin, sans savoir quoi acheter, qu'il voit un de mes jeux et qu'il a aimé les précédents, il peut acheter en toute sécurité, il sait à quoi s'attendre. Mais avec les grosses boîtes, on ne sait pas quel programme. On achète un jeu d'US Gold, par exemple. C'est une conversion, il n'y a pas de style à proprement parler. C'est pas de la mégalomanie de ma part, c'est simplement que j'ai envie de faire des choses et qu'il y a de gens qui aiment bien ces choses-là. C'est même honnête envers les gens qui

n'aiment pas ce que je fais, parce qu'ils savent qu'il vaut mieux ne pas acheter mes jeux. Ils sont prévenus. On n'imagine pas entrer dans une boutique et demander: je voudrais un disque EMI, s'il vous plaît. On demande un Pink Floyd.

Joy - Mais pourquoi les autres programmeurs sont-ils moins connus?

JM - A cause des grosses campagnes, qui veulent mettre leur propre nom en gros sur la jaquette. Ils s'attendent à être à ce que les gens disent: "Oh, un jeu d'Ocean, ou d'US Gold, super". Mais pour les disques, on ne dit pas: "Oh, un disque d'EMI, super". Chez EMI, il y a des groupes qu'on aime et d'autres qu'on n'aime pas. C'est la seule manière d'introduire de la diversité dans le milieu. J'ai l'impression qu'il y en a plus en France qu'ici, d'ailleurs. Vous avez moins de conversion d'arcade, de simulateurs de vol, par exemple.

Un clip fait avec Trip-A-Tron

Joy - Tu as fait une vidéo?

JM - Oui, ça s'appelle Merak. Je l'ai faite avec un musicien. Ce sont ses musiques et mes graphismes, ça dure 55 minutes. C'est comme un clip, sauf que tous les graphismes sont faits avec Trip-A-Tron. J'ai utilisé entre deux et quatre ST qui passent par une table de mixage vidéo.

Joy - Tu as joué de Trip-A-Tron en direct, live, ou bien ce sont des séquences pré-programmées?

JM - Moitié moitié, en fait. Lorsqu'il fallait que ce soit synchro, plutôt que passer des heures à programmer, on filait au studio et je jouais en direct.

Joy - Tu la vendis par correspondance uniquement?

JM - Oui, et sur les shows également. En général, je la passe sur le stand, et beaucoup de gens sont tellement étonnés qu'ils viennent l'acheter.

Joy - La version Amiga de Trip-A-Tron utilise-t-elle le mode Overscan?

JM - Non, c'est une simple adap-

tation. Je ne l'ai pas faite moi-même. Et je n'avais pas assez d'argent pour lui demander de l'améliorer. La prochaine étape, pour mes synthétiseurs de lumière, sans parler de l'adaptation sur Parsec (une carte graphique ultra-puissante sur ST, NDLR), ce sera de développer sur Amiga d'abord et de porter sur ST ensuite.

Joy - Tu crois plus en la carte Parsec qu'au TT, par exemple?

JM - La Parsec est plus intéressante. C'est moins cher, très puissant, une vitesse de traitement de 50 Mhz... J'en ai une, là, mais je n'ai pas encore reçu l'interface nécessaire pour la brancher sur mon ST. Mais les résultats sont impressionnants.

Le TT est très bien, mais il est cher. Et la résolution n'est pas aussi bonne que celle de la Parsec. Malgré le 68030 du TT, qui n'est qu'à 16 Mhz. Et qui n'est pas prévu pour faire des clippings de folie, ce qui est le but de la Parsec. Miam.

Joy - Tu joues de la musique?

JM - Non, je viens juste de commencer à apprendre la guitare (ici, échange de partitions des Floyd et des Beatles pendant une vingtaine de minutes, NDLR).

Joy - Tu pourrais-faire un boufeuf avec un autre programmeur, comme des groupes de musique le font, par exemple Mick Jagger et David Bowie qui le temps d'un concert chantent ensemble?

JM - Oui, bien sûr. J'ai même failli travailler avec Tony Cawther, le programmeur de Monty Mole et de Bombuzal, mais on n'a le temps ni l'un ni l'autre. Ça se fera peut-être un jour.

Joy - Tu pourrais faire un jeu qui serait distribué dans une compil de charité, comme les artistes qui donnent chacun une chanson pour un album?

JM - Oui, j'adorerais faire un bon petit Shoot'em Up, avec des graphismes sympas, pour une bonne cause.

Joy - Ton prochain jeu chez Atari sort quand?

JM - D'ici un ou deux mois, normalement.

Joy - Bonne chance.

TRUCS... POKES... ASTUCES... PLANS... SOLUTIONS... ARGH !...

JEUX... CRACK

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUTIONS, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLIES inédits pour des jeux ou des softs, quel que soit votre ordinateur et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez... Ce n'est pas la place qui nous manque !!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre ordinateur.

JOYSTICK Jeux Crack
53 avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

UN SUPER JACK'S POKE DE 7350F

PARIS (Châpeau le mec!!!) (1200 F.), POTTIER (850 F.), Jean-Marc (500 F.), ROUSSEAU (600 F.), SIMOES, VOGEL & DOMINIQUE (400 F. à chacun), RAFFAELE, VILLOTEAU (300 F. à chacun), LAHERA, OBERHOLZ (250 F. à chacun), ALL, DU JENHOAT, LAURENT, PREMATIER (200 F. à chacun), BARRET, CARRATIER, REBYROITE, XIRADAKIS (100 est là), BAUDART, BERTIN, BIDOUILLER MASQUE, BLONDEAU, CHARBIT, DUBRAC, DUPE-VIGHETTI, DUSAUCHOY, GILLIER, GONZALES, GRIFFON, LOMBARD, LONG, MURAT, PAREDES, REYMOND, ROY, SARABANDO, SARRAZIN, SAUVEL, SIDAMON PESSON, SKANE, THANH THIN, VADAM, YGE (50 F. à chacun)

Salut les Joystickeurs fous !!!



Amis de la bidouille, bonjour... ou bonsoir s'il est déjà tard. Nous voici revenus encore plus baraqués. Nous avons fait un peu de musculation pendant notre temps libre... autant vous dire qu'on ne l'a pas perdu (notre temps). Ce mois-ci, on vous en a donné encore pour tous les goûts... menthe? fraise? chocolat? Au choix. On vous laisse en vous soubaissant de bien vous amuser en compagnie de votre micro ou console préféré. Rendez-vous le 23 mars pour un nouveau JEUX... CRACK encore plus mieux qu'avant. Enfin, on verra, parce qu'il est pas encore prêt. Achab! DANBOSS & DANBISS

QUELQUES EXPLICATIONS GENERALES

EDITEUR DE SECTEUR : Un éditeur de secteur est un utilitaire permettant de visualiser à l'écran le contenu d'une disquette et éventuellement de le modifier. Cet utilitaire sert, entre autres, à mettre des vies infinies à nos patchs.

PATCH : Un patch est une chaîne hexadécimale à rechercher et à remplacer (avec un éditeur de secteur) par une autre qui vous donnera des vies infinies ainsi que d'autres surprises.

LISTING : Un listing est un programme permettant (en ce qui concerne la rubrique JEUX... CRACK) de charger un jeu et de le démarer avec vies infinies, énergie infinie, fuel infini, selon les cas.

POKE : Un poke est une instruction en basic permettant de changer la valeur d'un octet de la mémoire de l'ordinateur (Ou une valeur à rentrer avec une Multiface).

**METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS
POUR VIES INFINIES.**

Il suffit de taper les listings publiés dans JOYSTICK et de les sauvegarder sur une cassette ou une disquette vierge en tapant 'SAVE "Nom du Programme"' (pas plus de 8 lettres pour ceux qui utilisent des disquettes sinon ça fait 'BOUM'). Pour les utiliser, mettre la disquette de jeu dans le lecteur de disquette et faire RUN, et le jeu démarraera avec les vies infinies.

COMMENT PLACER UN POKE SANS MULTIFACE 2

Pour ceci il vous faut un jeu possédant un loader en basic (BAS) chose très rare de nos jours! Grâce au programme qui suit vous allez pouvoir lister le loader protégé du jeu et placer votre poke juste avant le "CALL" situé généralement à la fin du listing. Ce programme est extrait de "Clefs pour Amstrad Tome 2" et publié avec l'aimable autorisation des éditions P.S.I.

Lancez le programme. Celui-ci s'installe puis s'efface de la mémoire, tapez CALL &A400 et le chargement commence.

NOTE IMPORTANTE:

Ce programme est proposé en version 664 - 6128. Les possesseurs de 464 doivent modifier la valeur: 66 de la ligne 231 en 83 (Pour tous les possesseurs de claviers "QWERTY" remplacez tous les "Q" du listing par des barres de CPM (enfin vous voyez ce que je veux dire !!)

```
10 REM LECTURE PROGRAMME BASIC OPTION P
20 REM SUR DISQUETTE OU CASSETTE
30 REM DANIEL MARTIN LIEGGE 1985
40 REM
50 MEMORY &9FFF
60 CLS
70 INPUT "source Casette ou Disque (C/D) ";S$
80 $$=UPPER(S$)
90 IF S$="C" THEN @Tape.IN : L=0 : GOTO 180
100 IF S$<"D" THEN GOTO 60
110 @DISC
120 PRINT
130 INPUT "nom du fichier ";N$
140 L=LEN(N$)
150 FOR I=1 TO L
160 POKE &A430+I,ASC(MID$(N$,I,1))
170 NEXT I
180 FOR I=&A400 TO &A428
190 READ AS
200 POKE I,VAL("$(M"+AS)
210 NEXT I
220 POKE &A401,L
230 DATA 06,00,21,31,A4,11,00,A0,CD,77,BC,30,18,C5
231 DATA 21,70,01,CD,83,BC,C1,21,70,01,09,EB,21,66
236 DATA AE,06,04,73,23,72,23,10,EA,CD,7A,BC,C9
240 CLS:PRINT "Tapez CALL &A400":NEW
```

Si le fichier cassette est trop long, vous éprouverez quelques problèmes de chargement malheureusement insolubles.

Maintenant on va être vachement cool on va vous filer un listing pour faire la même chose mais sur K7. Nous remercions Didier VALLY pour son listing.

```
10 REM Lecture de programmes protégés sur Casette
20 REM Par Didier VALLY pour JOYSTICK
30 MODE 2:"INSEREZ LA K7 AVEC A LIRE."
40 ?:"QUAND LE PROGRAMME SERA CHARGE FAIRE LIST"
50 PRINT:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
60 CALL &BB18:POKE &AC03,174:POKE &AC02,69
70 POKE &AC21,50:"LOAD!"
```

UTILISATION DES POKES AVEC LE MULTIFACE 2

Cette petite boîte noire placquée au c. de votre AMSTRAD CPC est en fait une petite merveille. Elle permet d'aller poke (entre autres) directement dans la mémoire de votre ordinateur à n'importe quel moment du jeu.

Voici la procédure d'utilisation :

- Une fois le jeu chargé normalement, presser le bouton magique rouge marqué STOP
- Appuyer sur la touche "T"
- Appuyer sur la touche "H"
- Appuyer sur la barre d'espace
- Retenter la première valeur du poke (l'adresse mémoire) ex : dans poke &5F0,&00 il s'agit de 53F0
- Puis retenter (à la suite) la deuxième valeur du poke ex : 00 pour le poke ci-dessus
- Return
- Escape
- Presser la touche "R"
- Le tour est joué !! Note importante : les valeurs sont à taper sur les chiffres situés en haut du clavier. Ne pas toucher au pavé numérique! Recommencer la manœuvre avant de fois qu'il y a de la poke.

Les jeux se bloquant parfois, quand la Multiface est branchée. Il vous faut alors faire un RESET clavier avant de lancer le jeu Et oui si vous avez la doc vous auriez su que la MULTIFACE II est complètement invisible (ou presque !!!) si vous faites un RESET avant de lancer vos jeux.

UTILISATION DES PATCHS AVEC DISCOLOGY

Qui ne connaît pas cet utilitaire très pratique qui a vu vous permettre de poke saufvement toutes vos disquettes de jeu. Pour cela il faut :

Discology, un jeu, un JOYSTICK MAGAZINE (très important) et la chaîne à rechercher correspondant à votre jeu !

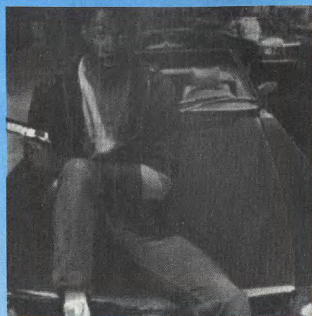
- Une fois que vous êtes armé, allumez votre AMSTRAD et lancez Discology. Puis suivez les instructions:
- Choisir Éditeur
- Dans le menu "MODES", choisir "Edition disque"
- Faire trois fois Return (édition des pistes 00 à 41)
- Dans le menu "FUNCTIONS" choisir l'option "Rechercher"
- Appuyez sur la touche "H"
- Tapez les valeurs hexadécimales à rechercher (à la suite)
- Appuyez sur Return. Discology va chercher pour vous la chaîne hexadécimale sur la disquette de jeu et va s'arrêter quand il l'aura trouvée.

- Une fois la chaîne trouvée.
- Valider le menu "Courant"
- Se déplacer avec le curseur et aller à l'endroit trouvé par Discology (hors de la rencontre. Discology vous indique sa position (le numéro du secteur et le numéro de la piste))
- Taper ensuite les valeurs de remplacement comme indiqué dans le Magazine.
- Return
- Valider le menu "Ecrire"

Recommencer cette manipulation autant de fois que nécessaire. N'oubliez pas de déprotéger votre disquette en écriture avant de faire la recherche. Une fois toutes les manipulations faites, votre jeu aura des vies infinies etc. Il est fortement conseillé de faire les bidouilles sur une copie de sauvegarde pour éviter tout risque de dégradation.

BEVERLY HILLS COP

```
10 REM Vies infinies sur BEVERLY HILLS COP
15 REM version Disk
20 REM Les vies fonctionnent
25 REM sur toutes les parties !
30 REM © JOYSTICK
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A248:READ AS:A=VAL("$(M"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<6858 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,63D
120 PRINT:INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:RUN"GO"
140 DATA CD,1A,A0,3E,4E,32,45,A0,3E,A7,32,26,00,32
150 DATA 71,92,32,90,95,32,7E,96,CD,1A,A0,C9,21,00
160 DATA 00,16,18,0E,C2,CD,3F,A0,21,00,92,16,0C,0E
170 DATA C2,CD,3F,A0,21,00,94,16,1C,0E,C5,CD,3F,A0
180 DATA 21,00,96,16,11,0E,C8,1E,00,DF,43,A0,C9,66
190 DATA C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```



RETURN OF THE JEDI

```
10 REM Vies infinies sur RETURN OF THE JEDI Disk
20 REM Version du pack 'STAR WARS TRILOGY'
30 REM © JOYSTICK
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A02F:READ AS:A=VAL("$(M"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<4004 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,628
120 PRINT:INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:CFM
140 DATA CD,1A,A0,3E,1B,32,D1,91,32,4C,92,3E,4E,32
150 DATA 2D,A0,CD,14,A0,C9,1E,00,16,07,0E,03,21,00
160 DATA 90,DF,2D,A0,1E,00,16,09,0E,05,21,00,92,DF
170 DATA 2D,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00
```

DRAGON'S LAIR

```
10 REM Vies infinies sur DRAGON'S LAIR version K7
20 REM Version du pack 'THRILL TIME'
30 REM © JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A00F:READ AS:A=VAL("$(M"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A010,625
70 IF SUM<1661 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 ?:"INSEREZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
90 DATA 21,09,00,22,0A,82,C3,F4,81,3E,A7,32,B7,25
110 DATA C3,17,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

EMPIRE STRIKES BACK

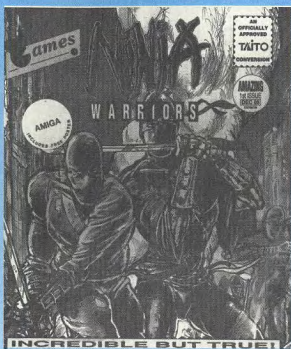
```
10 REM Boucliers infinis sur
15 REM EMPIRE STRIKES BACK Disk
20 REM Version du pack 'STAR WARS TRILOGY'
30 REM © JOYSTICK
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01F:READ AS:A=VAL("$(M"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,7
70 IF SUM<3095 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,63D
120 PRINT:INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:CFM
140 DATA CD,11,A0,3E,00,32,F6,90,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,18,0E,43,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

CRYSTAL CASTLES

```
10 REM Vies infinies sur CRYSTAL CASTLES
20 REM version Disk © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:BOARD:0:INK 0,0:INK 1,15
40 FOR N=&A200 TO &A23F:READ AS:A=VAL("$(M"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:INK 2,11:INK 3,18
60 IF SUM<5732 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT:INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL &BB06:CALL &A200
80 DATA 06,00,21,2E,7A,11,00,C0,CD,77,BC,21,E8,03
90 DATA CD,83,BC,CD,7A,BC,21,E8,03,11,52,99,3E,55
100 DATA AE,77,23,1B,7A,B3,3E,55,20,F6,3E,B6,32,7C
110 DATA 92,C0,00,80,43,52,59,53,54,41,40,C2,53,42
120 DATA 46,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```


NINJA WARRIORS

10 REM Tout infini sur NINJA WARRIORS version disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY 47FFF:MODE 1:POKE 6A8A4,6:POKE 4BE66,1
40 FOR N=6A502 TO 6A5FF:READ AS:A=VAL("6"+AS)
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<23936 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL 6BB06
80 MODE 2:INR 0,0:INR 1,0:CALL 6A500
90 DATA 0E,07,CD,0E,B9,21,00,C0,54,5D,01,03,40,ED,B0,CD
100 DATA 23,89,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00,40,E5,16,0B
110 DATA CD,F6,A5,E1,E5,11,00,00,01,00,0E,ED,B0,E1,16,09
120 DATA CD,F6,A5,21,00,59,16,0A,CD,F6,A5,21,00,40,11,00
130 DATA D0,01,00,3D,ED,B0,21,00,40,16,03,CD,F6,A5,21,00
140 DATA 50,11,00,01,01,00,08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,F6,A5
150 DATA D1,01,00,18,09,14,7A,FE,00,20,F1,21,00,00,11,00
160 DATA C0,01,00,30,ED,B0,21,00,90,21,00,F0,01,00,0E,ED
170 DATA B0,F3,31,FF,A7,3E,01,01,9C,7E,ED,49,21,00,01,11
180 DATA 00,00,01,02,80,ED,B0,21,00,C0,11,00,80,01,02,26
190 DATA ED,B0,21,00,E6,11,00,AB,01,00,18,ED,B0,21,00,C0
200 DATA 11,01,00,01,00,3F,36,03,ED,B0,21,E6,A5,01,00,74
210 DATA 1E,10,7E,ED,49,ED,79,0C,23,1D,20,F6,3E,C9,32,97
220 DATA 54,3E,C3,32,99,09,AF,32,91,06,32,AA,06,32,EF,06
230 DATA 32,36,07,C3,40,00,54,57,58,4E,55,40,44,54,5E
240 DATA 4C,47,3C,5E,56,4E,1B,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9



PUFFY'S SAGA

10 REM Invincibilite sur PUFFY'S SAGA version disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY 47FFF:MODE 1:POKE 6A8A4,3
40 FOR N=63000 TO 6304B:READ AS:A=VAL("6"+AS)
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<8117 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
75 CALL 6BB06:CALL 63000
80 DATA 21,00,00,E5,16,17,1E,00,0E,42,DE,3D,90,F3
90 DATA E1,11,00,BB,01,00,04,D5,C5,ED,B0,C1,E1,11
100 DATA 89,FE,7B,ED,4E,ED,5F,AE,AB,7A,77,1D,14,23
110 DATA 0B,78,B1,20,F2,21,40,90,11,38,ED,01,0B,00
120 DATA ED,B0,C3,00,BB,66,C6,07,3E,C9,32,2B,45,32
130 DATA 4B,45,C3,20,FC,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

BUGGY BOY

10 REM Temps infini sur BUGGY BOY version Disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY 49000:MODE 1
40 FOR N=6A002 TO 6A019:READ AS:A=VAL("6"+AS)
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<2640 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"PRINT"INSEREZ VOTRE DISQUETTE..."
80 CALL 6BB06:CIS:LOAD"BUGGY":CALL 6A000
90 DATA 21,00,00,22,7E,9B,EB,21,12,A0,01,40,00,ED
100 DATA B0,C3,00,9B,AF,32,6B,58,C3,88,4C,00,00,00
110 DATA 02,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

MOONWALKER



10 REM Vies infinies sur MOONWALKER version Disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY 47FFF:MODE 1:BORDER 0
40 FOR N=6A002 TO 6A03F:READ AS:A=VAL("6"+AS)
50 SUM-SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<5402 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL 6BB06:MODE 0
80 POKE 6A8A6,0:POKE 6A8A7,0
85 LOAD"DISK",68000:CALL 6A000
90 DATA 3E,C3,32,38,BC,21,1C,00,22,39,BC,21,00,80
100 DATA 11,70,01,01,00,08,D5,ED,B0,C3,44,49,53,4B
110 DATA 21,2C,A0,11,40,00,ED,53,54,06,01,40,00,ED
120 DATA B0,C9,21,49,00,22,A6,9E,C3,00,09,AF,32,39
130 DATA 77,32,4B,77,C3,00,09,00,00,00,00,00,00,00,00

BILLY LA BANLIEUE II



Pour tuer les ennemis avec un seul coup, recherchez la chaîne 3E 00 32 9E 99 et remplacez la par 3E 01 32 9E 99.
Pour avoir l'énergie et l'argent infinis, recherchez la chaîne 35 3E FF BE C0 et remplacez la par 00 3E FF BE C0.

MACH 3

Pour être invincible, remplacez 30 04 3C 32 5E par 30 04 00 32 5E.
Pour avoir les vies infinies, remplacez 39 AT CA E2 01 par 39 AT C3 E2 01.

SEME AXE

Pour avoir tout infini, remplacez 38 47 C6 99 27 par 38 47 C6 9A 27.

RALLY II

Pour avoir l'énergie infinie, remplacez 3D 32 9A 15 3E par 00 32 9A 15 3E.

ARCADE FLIGHT SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies, remplacez la chaîne 3A DC 85 3D 32 par 3A DC 85 00 32.

BLADE WARRIOR

Pour être invincible, remplacez la chaîne 6C A6 FE 00 C8 par 6C A6 FE 00 C9.

SUPER HERO

Pour avoir des vies infinies, remplacez la chaîne 21 B8 41 53 F2 par 21 B8 41 00 F2.

HITSQUAD

Pour avoir des vies infinies, remplacez la chaîne 22 44 E6 0F 81 par 22 44 E6 0F 00.

NINJA MASSACRE

Pour avoir du FUN et de l'NRJ infinie, recherchez la zone 2A 39 6B 19 CB et remplacez la par 2A 39 6B 00 CB.

TURBO CHOPPER

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3A 5E 8F 00 32 et remplacez les par 3A 5E 8F 00 32.

3D FIGHT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 32 B2 15 7E 3D par 3E 01 32 9E 99.

CRYSTAL CASTLES

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 2D 35 FD CA 46 par DD B6 FD CA 46.

CAULDRON II

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 00 BE 3D FA par 3A 00 BE 00 FA.

SUPER TANK SIMULATOR



Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets D6 01 27 52 8D par D6 00 27 52 8D.

DRAGON'S LAIR

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 27 25 3D 32 par 3A 27 25 A7 32.

GREAT GURIANOS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 85 7C 3D FE par 3A 85 7C 0F FE.

THANATOS

Pour être immortel, remplacez les octets 9B B7 CB 67 C0 par 9B B7 CB 67 C9.

PUB TRIVIA

Pour avoir de l'argent infini sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets 30 77 2B 70 par 50 00 2B 2B 00.

WAR MACHINE



Pour avoir des vies infinies sur la troisième partie (the storm mansion), allez en piste 28 secteur &C5 à l'adresse &19D et remplacez le 3D par un 00. Ou bien remplacez les octets 3A 4A 00 3D 32 par 3A 4A 00 A7 32.

STAR WARS

Pour avoir des boucliers infinis sur la version du pack 'STAR WARS TRILOGY', allez en piste 11 secteur 47 à l'adresse &015 et remplacez le 3D par un 00.

EMPIRE STRIKES BACK

Pour avoir des boucliers infinis sur la version du pack 'STAR WARS TRILOGY', allez en piste 24 secteur 43 à l'adresse &0F6 et remplacez le 3D par un 00.

BEVERLY HILLS COP

Pour avoir des vies infinies sur la première partie (the warehouse), allez en piste 24 secteur

&C2 à l'adresse &026 et remplacez le 3D par un 00. Ou bien remplacez les octets 3A 4A 00 3D 32 par 3A 4A 00 A7 32.

Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie (the car chase), allez en piste 12 secteur &C2 à l'adresse &071 et remplacez le 3D par un 00. Ou bien remplacez les octets 3A 12 02 28 par 3A 12 02 A7 28.

Pour avoir des vies infinies sur la quatrième partie (inside mansion), allez en piste 17 secteur &C5 à l'adresse &19D et remplacez le 3D par un 00. Ou bien remplacez les octets 3A 4A 00 3D 32 par 3A 4A 00 A7 32.

Pour avoir des vies infinies sur la quatrième partie (inside mansion), allez en piste 17 secteur &C5 à l'adresse &19D et remplacez le 3D par un 00. Ou bien remplacez les octets 3A 4A 00 3D 32 par 3A 4A 00 A7 32.

SHUFFLEPUCK CAFE



Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais à compléter, allez en piste 25 secteur 42 à l'adresse &17E, et remplacez les octets 3A 08 14 FE 0F C2 par 21 08 14 36 0F C3.

MICRO 3000

15 années d'expérience

Distributeur agréé

AMSTRAD

L'accueil, le conseil et la compétence réunis

Entrée ou sortie CAP 3000

Galerie supérieur

GALAXIE 3000

Av. Léon Béranger

06700 - St LAURENT DU VAR

Tél : 93.07.44.22

FRONTLINE

Pour avoir des vies infinies :
POKE &F418,0

HIGH EPIDEMY

Pour avoir des vies infinies :
POKE &A264,0

RASTAN

Pour être invulnérable :
POKE &1321,0
POKE &2399,0
POKE &239A,0
POKE &239B,0

TWIN TURBO V8



Pour avoir du temps infini :
POKE &A5D,0
POKE &A5D,0
POKE &1BEE,0
POKE &1BEF,818

SHADOW SKIMMER

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &2E91,0

MISSION

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &8578,0

BACTRON

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &9CFE,0

CHUBBY GRISTLE

Pour avoir des vies infinies :
POKE &08C2,0

CRAZY CARS

Pour avoir du temps infini :
POKE &694B,0

GLIDER RIDER

Pour désactiver les tourelles :
POKE &4497,&C9

Pour avoir du temps infini :
POKE &112B,0
Pour avoir des bombes infinies :
POKE &12DF,0
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &1309,0

GUNFRIGHT

Pour être invincible :
POKE &02DB,0
Pour avoir des vies infinies :
POKE &0EE6,&A7

VAMPIRE

Energie infinie :
POKE &2D51,&A7
POKE &2E5E,&A7
POKE &1BFA,&A7
POKE &2A0E,&A7

SPACE RACER

Energie infinie :
POKE &184E,0
POKE &187A,0
POKE &265B,0
POKE &265C,0
POKE &0DC4,0
POKE &0AE7,0

3D FIGHT

Pour avoir des vies infinies :
POKE &13FE,0

CRYSTAL CASTLES

Pour avoir des vies infinies :
POKE &927C,&B6

CONTINENTAL CIRCUS



Pour avoir du temps infini :
POKE &0B83,0

CAULDRON 2

Pour avoir des vies infinies :
POKE &84CE,0

DRAGON'S LAIR

Pour avoir des vies infinies :
POKE &25B7,&A7

GREAT GURIANOS

Pour avoir des vies infinies :
POKE &0AB1,0

THANATOS



Pour être immortel :
POKE &08F6,&C9

PUB TRIVIA

Pour avoir de l'argent infini sur la version cassette transférée en disquette :
POKE &68DB,0
POKE &68DE,0

MOONWALKER

Pour avoir des vies infinies :
POKE &7739,0

WAR MACHINE

Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette :
POKE &36B3,0

SHUFFLEPUCK CAFE

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais pas comptés :
POKE &250A,&21
POKE &250D,&36
POKE &250E,0
POKE &250F,&C3

SUPER WONDERBOY

Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &2755,0

SUPER TANK SIMULATOR

Pour avoir des vies infinies sur la version cassette transférée en disquette :
POKE &37F6,0

NINJA WARRIORS

Pour avoir du temps infini :
POKE &5497,&C9

Pour avoir des armes infinies :
POKE &0691,0
POKE &06AA,0
Pour avoir de l'énergie infinie :
POKE &06FE,0
POKE &0736,0

PUFFY'S SAGA

Pour être invincible :
POKE &252B,&C9
POKE &254B,&C9

BEVERLY HILLS COP

Pour avoir des vies infinies sur la première partie :
POKE &10A6,&A7
Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie :
POKE &1FF1,&A7
Pour avoir des vies infinies sur la troisième partie :
POKE &101D,&A7
Pour avoir des vies infinies sur la quatrième partie :
POKE &12FE,&A7

WINGS OF FURY



Pour avoir des vies infinies :
POKE &04D5,0
Pour avoir des armes infinies :
POKE &0653,0

CHASE HQ



Pour avoir du temps infini :
POKE &2022,0
Pour avoir des turbos infinis :
POKE &3820,0

SHUFFLEPUCK CAFE

```

10 REM Big cheat sur SHUFFLEPUCK CAFE version Disk
20 REM Les points de l'adversaire sont affichés
30 REM Mais pas comptés...
40 REM © JOYSTICK
50 MEMORY &8FFF:MODE 1
60 FOR N=&A200 TO &A030:READ AS:A=VAL("%"+AS)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
80 IF SUM<&514 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
90 PRINT"! - ENLEVER LA BIDOUILLE"
100 PRINT"*2 - METTRE LA BIDOUILLE"
110 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ":C
120 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A004,1
130 PRINT:INSEZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
140 CALL &B06:CLS:CALL &A000:RUN"SHUFFLE"
150 DATA CD,21,A0,3E,00,A7,20,05,21,31,A0,18,03,21
160 DATA 37,A0,11,7E,91,01,06,00,ED,B0,3E,4E,32,2E
170 DATA A0,CD,21,A0,C9,21,00,90,16,19,00,42,1E,007
180 DATA DF,2E,A0,C9,66,C6,07,21,08,14,36,00,C3,3A
190 DATA 08,14,FE,0F,C2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```



SUPER STUNTMAN

```

10 REM Vies infinies sur SUPER STUNTMAN version K7
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A200 TO &A20D:READ AS:A=VAL("%"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<&494 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:"INSEZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &B06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,2B,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD
100 DATA 22,38,BD,EB,21,23,A0,01,40,00,C5,ED,B0,E1
110 DATA E3,11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,A6,FF,32,DC,8B
120 DATA CF,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

SUPER WONDER BOY

```

10 REM Energie infinie sur SUPER WONDERBOY
15 REM version disk
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A500 TO &A56B:READ AS:A=VAL("%"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,6FF
60 IF SUM<&9539 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 PRINT"INSEZ VOTRE ORIGINAL..." :CALL &B06
80 MODE 2:INK 0,0:INK 1,0:CALL &A500
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,0C,54,50,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,03
110 DATA 01,16,08,CD,61,AS,21,00,19,16,09,CD,61,AS
120 DATA 21,00,00,16,83,CD,61,AS,21,00,50,11,02,20
130 DATA 01,00,08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,61,AS,D1,01
140 DATA 00,18,09,14,7A,FE,08,20,F1,21,00,01,11,02
150 DATA 88,01,00,19,ED,B0,AF,32,57,47,C3,02,A0,1E
160 DATA 00,0E,01,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00
    
```

SUPER TANK

```

10 REM Vies infinies sur SUPERTANK version K7
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &3A00:MODE 1
40 FOR N=&A200 TO &A20A:READ AS:A=VAL("%"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<&4556 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:"INSEZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &B06:CLS:LOAD"!":CALL &A000
90 DATA 2A,38,BD,22,2B,A0,3E,C3,21,80,BE,32,37,BD
100 DATA 00,00,00,00,BD,EB,21,23,A0,01,40,00,C5,ED
110 DATA B0,E1,E3,11,00,BB,C3,4A,3A,AF,32,F6,37,CF
120 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

THANATOS

```

10 REM Immortalité sur THANATOS version K7
20 REM © JOYSTICK
30 MEMORY &8FFF:MODE 1:INK 0,0:INK 1,18:BORDER 0
40 FOR N=&A200 TO &A21F:READ AS:A=VAL("%"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:RESTORE 130:INK 3,6
60 IF SUM<&2806 THEN ?"ERREUR DANS LES DATAS":END
70 ?:"INSEZ VOTRE CASSETTE ORIGINALE..."
80 CALL &B06:IB=&BC02:C=&BD00:FOR A=1 TO 4:READ D9
90 D=VAL("%"+DS):OUT (B),D:READ DS=D+VAL("%"+DS)
100 DATA (C,D):NEXT A:INK 2,1:CLS
105 LOAD"BOOT":CALL &A000
110 DATA 21,12,A0,11,80,BE,01,30,00,ED,53,3B,0E,ED
120 DATA B0,C3,00,00,0E,3E,C9,32,48,83,C3,A4,5D,00,00
130 DATA 00,00,00,00,01,20,02,2B,C6,18,07,1D,00,00
140 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```


LES EDITEURS DE SECTEURS

- MUTIL -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous enlevez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

Ceci fait, vous sélectionnez l'option "éditer disquette" (sauf si on vous précise un nom de fichier, où vous devrez alors sélectionner l'option "éditer fichier"). Vous verrez apparaître à l'écran, toute une suite d'octets.

Vous cliquerez sur le bouton 'SEARCH', et vous tapez la suite d'octets donnée dans le patch. (A titre de renseignement il faut toujours que le nombre d'octets que vous avez tapé soit un chiffre pair sinon...BUG!!!)

Une fois la chaîne trouvée, remplacez les octets à rechercher par ceux à remplacer et appuyez sur le bouton 'EXIT'. L'ordinateur vous dira que vous avez modifié quelque chose sans l'avoir sauvegardé et si vous voulez donc les enregistrer, il vous faudra répondre 'Yes'.

Attendre que le lecteur de disquette soit éteint, sortir la disquette, la verrouiller en écriture, la remettre, et rebooter dessus (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft.).

- DISCO-SCOPIE -

Cet utilitaire sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Pour les heureux possesseurs de Disco-Scopie, voici la méthode à suivre pour patcher vos disquettes.

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPIE.PRG". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionner l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.

Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.

Cliquez sur le bouton 'Hexa'. Déplacez le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche.

Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas 'RETURN').

Allez dans le menu écriture. Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre bécane pour délirer avec les vies infinies de JOYSTICK.

- DISK DOCTOR -

Cet utilitaire sert aussi à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patches du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide...

Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette* à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu "FILE",

Choisir l'option "OPEN DISK", Sélectionnez le drive.

Dans le menu "MOVE", choisir l'option "SEARCH". Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.

Aller dans le menu "SECTOR" et choisir l'option "WRITE SECTOR TO DISK".

Voilà, maintenant éclatez-vous!

La ruse du grand patcheur : Si vous n'arrivez pas à éditer une disquette à cause de sa protection ou plus précisément celle du BOOT SECTEUR, vous pouvez formater une disquette vierge en simple face 11 secteurs, et au lieu de mettre la disquette avec le jeu, vous mettez celle-ci juste le temps de lire la première piste et une fois fait, vous la remplacez par la disquette* du jeu. Si l'ordinateur vous dit "secteur non trouvé" ou un message du même genre, réessayer en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de secteur n'est pas assez performant)

METHODES POUR UTILISER LES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre BASIC, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA et le ST BASIC qui est fourni avec votre ATARI ST.

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

Le ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe '!'.
Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN'. Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN'. Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous géné-

ra un fichier '.PRG' qui devra être exécuté à partir du GEM où même qui sera dans un répertoire 'AUTO', auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, avec cette disquette.

*La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde. Si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

B.A.T.

Si vous voulez avoir toutes vos caractéristiques à 20, c'est très simple mais assez long. D'abord vous faites un personnage dont les trois premières caractéristiques sont à 20, puis vous mettez les dernières avec le même coefficient (2 par exemple). Vous sauvegardez ce personnage (n'oubliez pas les armes.). Vous prenez ensuite un éditeur de secteurs et vous éditez le fichier PRG de la première disquette de B.A.T. Vous regardez dans la première ligne et vous verrez une série de paramètres, trois fois le signe = et trois fois un autre, il suffit de remplacer les trois derniers par le signe = et de sauvegarder. Et vous voici en possession d'un personnage avec toutes ses caractéristiques au maximum (vous en aurez bien besoin). (LOMBARD Philippe).

ECO

Les molécules (O) du code génétique correspondent à :

Animal: "gros ou maigre"
Changement physique de l'animal
Grandeur de l'animal
Changement physique de l'animal
Grosneur de l'animal
Changement en gros animal (de petit à gros)
Rien
Changement en plantes.
(XIRADAKIS Christophe).

SKATEBALL

Quand par hasard la balle est près d'un piège, (les clous, le désintégrateur); n'y allez pas, l'adversaire ira et s'écrasera sur le piège, ainsi il tuera tous ses remplaçants et vous passerez au level suivant.
(XIRADAKIS Christophe).

LE FLIC DE BEVERLY HILLS

Dans la simulation de voiture, appuyez sur Q pour AZERTY et A sur QWERTY pour avoir un viseur au centre de l'écran. Ou si vous ne voulez pas tirer dessus, doublez les 3 camions.
Au 3ème niveau, pour tirer à travers les haies, il faut s'y coller, vous tirez et le tour est joué.
(BARET Julien).

GROWTH

```
' Vies infinies pour GROWTH
'   à taper en GFA 3.0
'   par les DANBOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de GROWTH"
PRINT "   Et pressez une touche"
~INP (2)
FILES
CLS
DIM a% (&HE00)
m%=VARPTR (a% (0))
r%=BIOS (4,0,L:m%,8,223,0)
IF LPEEK (m%+&H18)=&H53790001 AND
LPEEK (m%+&HE08)=&H53790001
DPOKE m%+&H18,&H6004
DPOKE m%+&HE08,&H6004
r%=BIOS (4,1,L:m%,8,223,0)
PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK (m%+&H18)=&H60040001 AND
LPEEK (m%+&HE08)=&H60040001
DPOKE m%+&H18,&H5379
DPOKE m%+&HE08,&H5379
r%=BIOS (4,1,L:m%,8,223,0)
PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
PRINT "Ce n'est pas la disquette de GROWTH"
END
ENDIF
```

CHICAGO 30'S

```
' Vies infinies pour CHICAGO 30'S
'   à taper en GFA 3.0
'   par les DANBOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de CHICAGO 30'S"
PRINT "   Et pressez une touche"
~INP (2)
DIM a% (&H200)
m%=VARPTR (a% (0))
s%=48
adr%=m%+&H1B2
var1%=&H53790000
var2%=&H60180000
REPEAT
r%=BIOS (4,0,L:m%,1,s%,0)
UNTIL r%=0
IF LPEEK (adr%)=var1%
LPOKE adr%,var2%
r%=BIOS (4,1,L:m%,1,s%,0)
PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK (adr%)=var2%
LPOKE adr%,var1%
r%=BIOS (4,1,L:m%,1,s%,0)
PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
PRINT "Ce n'est pas le disk de CHICAGO 30'S"
END
ENDIF
```

BIO CHALLENGE

```
' Vies infinies pour BIO CHALLENGE
'   à taper en GFA 3.0
'   par les DANBOSS
'
PRINT "Inserez la disquette de BIO CHALLENGE"
PRINT "   Et pressez une touche"
~INP (2)
DIM a% (&H400)
m1%=VARPTR (a% (0))
m2%=m1%+&H200
adr1%=m1%+&H1F2
adr2%=m2%+&HF8
var1%=&H2C536C
var2%=&H2C6002
var3%=&H5350302C
var4%=&H4E71302C
REPEAT
r1%=BIOS (4,0,L:m1%,1,300,0)
r2%=BIOS (4,0,L:m2%,1,183,0)
UNTIL r1%=0 AND r2%=0
IF LPEEK (adr1%)=var1% AND LPEEK (adr2%)=var3%
LPOKE adr1%,var2%
LPOKE adr2%,var4%
r%=BIOS (4,1,L:m1%,1,300,0)
r%=BIOS (4,1,L:m2%,1,183,0)
PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK (adr1%)=var2% AND LPEEK (adr2%)=var4%
LPOKE adr1%,var1%
LPOKE adr2%,var3%
r%=BIOS (4,1,L:m1%,1,300,0)
r%=BIOS (4,1,L:m2%,1,183,0)
PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
PRINT "Ce n'est pas le disk de BIO CHALLENGE"
END
ENDIF
```

TARGHAN



' Energie illimitée pour TARGHAN
' PAR PREMARTIN PATRICK en GFA Basic
Open "U" ,#0,"P.VAR"
Seek #0,&H18D1
Out #0,0
Close #0

FIRST CONTACT



Pour éviter des problèmes, tirer que lorsque vous êtes en danger. Éviter de bousculer les aliens et enfermez les dans des chambres verrouillées.

SWITCHBLADE

Tapez POOKY dans les high-scores, tenez enfoncées les touches 1, 2, 3, 4 ou 5. Cliquez alors sur END afin de sortir. Appuyez sur fire pour arriver à la scène d'ouverture. Les différents nombres vous donnent cinq points d'entrée différents dans le jeu.

ROAD BLASTERS

Lorsque la voiture est en ligne de départ, tapez LAVILLAS-TRANGIATO, puis pressez les touches suivantes afin d'obtenir divers effets:

- X : fait tourner la voiture
- S : passer au stage suivant
- F : remplir votre réservoir
- G : met fin à la partie
- O : utiliser armes spéciales
- 1 : canon U2
- 2 : électro-boucliers
- 3 : nitro injecteurs

CRAZY CARS

Accélérez jusqu'à 204 mph et pressez F10 afin d'activer la pause. Maintenant pressez 'fire'. Le jeu ralentira mais vous pourrez toujours contrôler la voiture, ceci en appuyant continuellement sur le fire et en vous déplaçant de gauche à droite, ce qui vous fera facilement franchir les barrages de police.

ARCHIPELAGOS



Familiariser avec ce qui vous entoure, dans la mesure ou savoir où se trouvent les roches et l'Obélisque sont une très bonne garantie de finir le tableau.

Les roches ne peuvent être détruites que lorsque elles sont reliées à la terre de l'Obélisque. Vous devrez utiliser la carte afin de vous en rendre compte: les relais ne sont valables que lorsqu'ils sont adjacents. De plus, les relais de sable ne comptent pas.

Collectez le maximum de pods énergétique.

Pour conserver de l'énergie; établissez des relais entre les îles à l'endroit où elles sont le plus proches l'une de l'autre.

GHOSTBUSTERS II

Editer la 1ère piste, 1er secteur de la disquette C ou D, repérez à un endroit il y a un C tout en haut pour le disk C et un D pour le disk D. On les remplacent par un B et quand le jeu demande la disquette B ont met le C ou D selon le niveau où l'on veut aller!
(CARRATIER Mathieu).

FREDDY HARDEST II

Pour avoir des vies infinies, rechercher la chaîne : 5339 0000 4B77 et remplacez la par 5239 0000 4B77.
(CARRATIER Mathieu).

CHASE H.Q.

Formatez une disquette en 10 secteurs 80 piste, simple face afin de pouvoir éditer la disquette avec la ruse du grand patcheur, données dans le COMMENT POKER.

Pour avoir des Turbos illimités, rechercher avec un éditeur de secteurs, les octets 5379 0000 39F0 6032, et les remplacez par 4E71 4E71 4E71 6032.

Pour avoir des crédits illimités, rechercher les octets 6700 FAB8 4EB9 0001 et les remplacez par 4E71 4E71 4EB9 0001.
(LAURENT).

ALTERED BEAST

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur "T" au moment de la présentation.
(BAUDART Renaud).

NINJA WARRIORS

Pour avoir des crédits infinis, rechercher avec un éditeur de secteurs les octets 536E 08A2 6100 0152 et les remplacer 4E71 4E71 6100 0152.

Pour avoir le temps infini, rechercher les octets : 536E 0182 536E 0186 et remplacez les par 4E71 4E71 536E 0186.

Pour avoir des shurikens, rechercher les octets : 536C 0030 39FC 0003 et remplacez-les par 4E71 4E71 39FC 0003.

Pour être invulnérable mais invisible, rechercher les octets : 536C 0076 4E75 4A6E et remplacez-les par : 4E71 4E71 4E75 4A6E.
(LAURENT)

NEVERMIND

Pour bloquer le temps, rechercher les octets 5300 1140 0003 B03C et remplacez-les par 4E71 1140 0003 B03C
(LAURENT)

OPERATION THUNDERBOLT



Pour pouvoir éditer la disquette, formatez en une en double face 10 secteurs 80 pistes.

Pour avoir les balles infinies, rechercher les octets : 5368 0008 6606 117C et remplacez-les par : 4E71 4E71 6606 117C (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir les cartouches infinies, rechercher les octets : 5368 000A 317C 0028 et remplacez-les par : 4E71 4E71 317C 0028 (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir des grenades infinies, rechercher les octets : 5368 000C 117C 0006 et les remplacez-les par 4E71 4E71 117C 0006 (opération à effectuer deux fois).

Pour avoir de l'énergie infinie, rechercher les octets 3028 000E 660E 21FC et là remplacer les par 6046 000E 660E 21FC. (opération à effectuer deux fois).
(LAURENT)

NERVERMIND

Quelques codes :
- pour passer directement au 5ème niveau : GMMRHG
- pour passer directement au 15ème niveau : FMMRHF
- pour passer directement au 25ème niveau : JMMRHJ
(SKANE)

FIGHTER BOMBER

Pour avoir le temps accéléré, appuyez en même temps sur Alternate et T. C'est simple non!
(BARET Julien).

CYBERMIND

' Vies infinies pour CYBERMIND
' uniquement pour 520 ST à taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS

```
PRINT "Inserez la disquette de CYBERMIND"
PRINT " Et pressez une touche"
~INP (2)
DIM a% (&H200)
m%=VARPTR (a% (0))
s%=700
adr%=m%+&H102
var1%=&H830E5280
var2%=&H3
car3%=&H6706
car4%=&H830E
REPEAT
  r%=BIOS (4,0,L:m%,1,s%,0)
UNTIL r%=0
IF LPEEK (adr%)=var1%
  LPOKE adr%,var2%
  DPOKE adr%+4,var4%
  r%=BIOS (4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK (adr%)=var2%
  LPOKE adr%,var1%
  DPOKE adr%+4,var3%
  r%=BIOS (4,1,L:m%,1,s%,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de CYBERMIND"
END
ENDIF
```

GRID RUNNER

```
' Vies infinies pour GRID RUNNER
' à taper en GFA 3.0
' par les DANBIOSS
'© JOYSTICK 1990
PRINT "Inserez la disquette de GRID RUNNER"
PRINT " Et pressez une touche"
~INP (2)
FILES
CLS
DIM a% (&H200)
m%=VARPTR (a% (0))
adr1%=m%+&H18A
adr2%=m%+&H5A2
var1%=&H4790001
var2%=&H4790000
r%=BIOS (4,0,L:m%,3,39,0)
IF LPEEK (adr1%)=var1% AND LPEEK (adr2%)=var1%
  LPOKE adr1%,var2%
  LPOKE adr2%,var2%
  r%=BIOS (4,1,L:m%,3,39,0)
  PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK (adr1%)=var2% AND LPEEK (adr1%)=var2%
  LPOKE adr1%,var1%
  LPOKE adr2%,var1%
  r%=BIOS (4,1,L:m%,3,39,0)
  PRINT "Vies infinies désinstallées"
ELSE
  PRINT "Ce n'est pas la disquette de GRID RUNNER"
END
ENDIF
```

ALTERED BEAST

```
' Vies infinies pour Altered Beast
' Par ALL à taper en GFA Basic
Open "U", #1, "BEAST"
Seek #1, &H3E3A
For P1%=1 To 2
  For J%=0 To 5
    Read Dn$
    A$=Chr$ (Val ("&H"+Dn$))
    Bput #1, Varptr (A$), 1
  Next J%
  Seek #1, &H3EC6
  Next P1%
Close #1
Data 4E, 71, 4E, 71, 4E, 71
Data 4E, 71, 4E, 71, 4E, 71
Print "Vies infinies installées."
```



DISCO-SCOPIE ST

Version 3.0

LA GESTION INTÉGRALE
DU DISQUE

- Explorateur
- Copieur
- Éditeur
- Désassembleur 68000
- Espion Mémoire
- Traitement de texte

Prix public conseillé : 490F.

ESAT SOFTWARE - 55 rue du Tondu - 33000 BORDEAUX

LES EDITIONS DE MEMOIRE

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

LES EDITIONS DE SECTEURS

C'est un utilitaire qui sert à éditer une disquette, c'est à dire qu'il peut lire les morceaux de programme qui y sont inscrits.

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation car nous, au bureau, on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur, etc. de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt...cool les mecs...cool!!!

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui fourni avec votre AMIGA.

Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ";".

Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécutez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette! bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette! mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

* La disquette ne doit pas être forcément l'original!!!, mais de préférence une sauvegarde, car si vous détériorez la sauvegarde vous pourrez à nouveau faire une sauvegarde de l'original et recommencer...

BLOCK EDITOR V1.0

© JOYSTICK 1990

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

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

UTILISATION DU
BLOCK EDITOR
V1.0

Vous vous procurez Le GFA 3.0. Vous tapez le listing, et le sauvegardez sur une disquette vierge que vous aurez formaté auparavant avec le bouton 'save' en haut à gauche de l'écran. Maintenant à chaque fois que vous voudrez utiliser un des trainers, vous chargez Ce listing, et rajoutez le trainer à la fin. Maintenant vous sauvegardez le tout sous un nouveau nom. Faites 'Run' et suivez les instructions données à l'écran.

OPERATION THUNDERBOLT

(BLOCK EDITOR V1.0)

```
" OPERATION THUNDERBOLT Trainer par Christophe PARIS (c) Joystick 1990
DATA 225946,"OPERATION THUNDERBOLT",4
DATA "les vies illimitées","les munitions illimitées"
DATA "les cartouches illimitées","les roquets illimitées"
sum:
DATA 0002,0,00006a00,00000072,0002,60,0E,66,0E
DATA 0,00006a00,00002288,0002,60,0E,66,0E
DATA 0002,0,00006a00,00000104,0004,4E,71,4E,71,53,68,02,0C
DATA 0,00006a00,0000033a,0004,4E,71,4E,71,53,68,02,0C
DATA 0002,0,00006a00,0000010a,0004,4E,71,4E,71,53,68,02,0a
DATA 0,00006a00,00000360,0004,4E,71,4E,71,53,68,02,0a
DATA 0002,0,00006a00,000001f4,0004,4E,71,4E,71,53,68,02,08
DATA 0,00006e00,0000002a,0004,4E,71,4E,71,53,68,02,08,*
```

Vous recherchez...
ASTUCES
VIES INFINIES TRUCS
PLANS

JOYSTICK HEBDO
À publié plus de 3000
Bidouilles

Pour recevoir la liste
complète, envoyez nous une
enveloppe timbrée à votre
nom, et ce sera le délice
assuré...

TIGER ROAD

(BLOCK EDITOR V1.0)

```
" TIGER ROAD Trainer par Christophe PARIS (c) Joystick 1990
DATA 1724152,"TIGER ROAD",1,"l'énergie illimitée"
sum:
DATA 0002,0,00c2400,00000032,000a,31,7c,00,80,02,12,70,00,4e,75
DATA 4a,68,00,18,66,00,00,12,4a,68
DATA 0,00c2400,00000130,0002,4e,71,53,10,*
```



CHASE H.O.

(BLOCK EDITOR V1.0)

```
" CHASE H.O. Trainer par Christophe PARIS JOYSTICK (C) 1990
DATA 2556625,"CHASE H.O.",2,"le turbo illicite","les crédits illimités"
sum:
DATA 0001,0,0002b600,00000088,0006,4E,71,4E,71,4E,71,53,79,00,02,8b,a8
DATA 0002,0,0002d8c00,00000040,0006,4E,71,4E,71,53,39,00,04,45,02
DATA 0,0002d9400,0000018B,0006,4E,71,4E,71,53,39,00,04,45,02,*
```

BIONIC COMMANDO

(BLOCK EDITOR V1.0)

```
" BIONIC COMMANDO Trainer par Christophe PARIS (c) 1990 JOYSTICK
DATA 1088716,"BIONIC COMMANDO",2,"les vies illimitées","le temps illimité"
sum:
DATA 0002,0,0046400,0000015E,0004,60,00,00,18,6a,00,00,18
DATA 0,0046400,00000216,0002,e0,c7,d6,c7
DATA 0002,0,003e200,00000078,000a,33,fc,02,00,00,00,cd,42,4e,71
DATA 13,fc,00,02,00,00,0b,a4,4e,75
DATA 0,003e200,00000214,0004,c0,cb,0a,0a,9e,0,c7,ce,43,*
```



BEACH VOLLEY



niveau de la colline, passez en quatrième vitesse aussi vite que possible (utilisez les touches 1-4 sur le clavier) et restez dans la file de droite. Lorsque vous atteindrez le haut de la première colline, votre voiture devrait quitter la route durant une seconde, et lorsque cela se produira, l'indicateur de vitesse se placera sur 140 mph. Avant que vous n'atterrissez, pressez la touche N afin de mettre la voiture au point mort.

Vous serez maintenant en mesure de finir le parcours sans glisser ou avoir à freiner. De plus, si vous arrivez à la fin du temps limité, vous continuerez d'aller à la même vitesse, même si le moteur commence à défilier. Le fait de sélectionner le mode "neutral" n'importe quel moment du jeu vous évitera de décaler et vous pourrez conserver votre vitesse sans avoir à vous soucier du temps.

Rappelez-vous de sélectionner la première vitesse juste avant que vous n'arrivez à la fin du temps limité, car si vous ne le faites pas, vous quittez cette boucle, accélérerez et sélectionner "Neutral".

SAFARI HUNT

Lorsque vous tirez sur la panthère ou tout autre animal sauvage, continuez de tirer sans arrêter afin de gagner un max de points (Pour vous faciliter la tâche, utiliser un "autofire" (si vous en avez un).

GHOST HOUSE

Si vous sautez près d'une bougie, un couteau volant apparaîtra.

Si vous passez devant un foyer de feu avec lampe, une flèche apparaîtra.

Si vous sautez et touchez un lustre, vous pourrez vous déplacer librement, sans être embêté, ceci jusqu'à ce que l'écran devienne normal.

Si vous sautez sur 15 flèches volantes, l'écran fera un flash jaune et vous pourrez gagner des points pour des flèches et des couteaux.

Sautez sur les couteaux volants et vous pourrez les utiliser périodiquement.

HARD DRIVIN'



Sélectionnez vitesse automatique. Lorsque vous serez au

du 6ème sur le block 1422. Etant au block 1420 je ne mets pas mode "HIX DIRECTION", je vais au début de la ligne 5010: les octets 2-3-4 (en comptant que le premier octet de la ligne =1) servent pour la facilité et le sexe, j'y mets 820901A pour avoir la compréhension, la récupération et pour être mâle.

Les 4 octets suivants sont la valeur du trésor, j'y mets 53B9AC00, les 4 octets suivants sont la valeur de l'expérience, j'y mets 53B9AC00.

Ensuite, je me positionne sur le 7ème octet de la ligne 5010: j'y mets 6f05 SF, c'est pour la force, la dextérité, l'intelligence, la résistance, l'instruction, la chance.

Je vais sur le 6ème octet de la ligne 5050, ici je mets SFF, c'est pour les points de vie, les 2 octets suivants sont la valeur en hexa, du niveau, j'y mets 1818: le niveau 518 (ou 24) est le plus élevé.

Pour finir le octet, je vais sur le dernier octet de la ligne (toujours 5050) pour y mettre SFF (c'est pour la magie).

Et en plus, si au cours d'une partie d'un personnage qui meurt cela ne fait rien, car il suffit de lui refaire une petite santé. Puis, pour les petits curieux, il faut aller jeter un coup d'oeil à partir du secteur 66 piste 0 tête et 100.

Et surtout, faite bien attention lorsque tu bidouilles sur le 2ème, 3ème et 4ème personnage à respecter l'emplacement des données à changer, car la positions des personnages ne sont plus les mêmes que pour le 1er personnage: l'astuce (par exemple) est de compter leurs positions par rapport à la première lettre du nom du 1er personnage et de reporter ces positions sur le 2ème, 3ème et 4ème personnages toujours par rapport à la première lettre de leur nom. C'est très simple, mais long... (YGE Sébastien).

GLOWN-O-MANIA

Lorsque vous navez plus de sauts (Jump) ou de cercle (G-zors), appuyez sur la touche "HILP" et essayez de tirer ou de sauter. Ca marche! Vous venez de gagner 3 sauts et 3 cercles. Recommencez autant de fois que vous le voulez. (SAUVEL Laurent).

BATTLE SQUADRON

Appuyez sur la barre d'espace à l'écran de présentation et un menu secret apparaît vous permettant de choisir des options diminuant ou augmentant la difficulté du jeu. (VADAM Lionel).

SIM CITY

Pour gagner plus d'argent afin de construire une plus grande ville sans que personne ne parte il faut au mois de novembre, cliquer sur budget et mettre les impôts sur 20%, en décembre, l'ordinateur les calcule sur cette base et au mois de janvier, on remet à 0% en 2 mois de l'ordinateur n'a pas le temps de faire partir les gens, résultant le porte-monnaie augmente rapidement et l'on construit plus vite. (ROY Pascal).

KICK OFF EXTRA TIME



Pour arrêter les penalties, il suffit de rester appuyé sur le bouton du joystick sans toucher au manche. (SARABANDO Gilbert).

TWINWORLD

Après avoir eu un score important, appuyez sur la touche H et surprise. Mais, on peut le faire que 2 fois par stage, malheureusement. (Le diabolique masqué).

CHASE HQ

Dès que le lecteur de disquettes s'éreint avant que la poursuite commence, appuyez plusieurs fois sur la barre "espace" et vous actionnez plusieurs turbos sans en utiliser un seul. (SIDAMON PESSON C).

ARKANOID II

Pour avoir des vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 703 remplacer les octets 53 39 00 06 le 39 par 4e 71 4e 71 4e 71. (CHRISTOPHE PARI).

BIONIC COMMANDO

Pour avoir des vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 562 remplacer les octets 6A 00 00 18 par 60 00 00 18 et recalculer le checksum.

Pour avoir le temps illimité, éditer avec un éditeur de secteurs le block 497 remplacer les octets 13 f 6 02 00 0b a4 e 79 par 33 f 02 00 00 00 c 40 e 4 71 et recalculer le checksum. (CHRISTOPHE PARI).

CABAL



Pour avoir l'énergie illimitée, éditer avec un éditeur de secteurs le block 1640 remplacer les octets 53 28 00 0e par 4e 71 4e 71.

Pour avoir des crédits illimités, éditer avec un éditeur de secteurs le block 1640 remplacer les octets 53 28 00 20 par 4e 71 4e 71. (CHRISTOPHE PARI).

CHASE H.Q.

Pour avoir des turbos illimités, éditer avec un éditeur de secteurs le block 1515 remplacer les octets 53 79 00 02 8b a8 par 4e 71 4e 71 4e 71.

Pour avoir les crédits illimités, éditer avec un éditeur de secteurs le block 1734 remplacer les octets 53 39 00 04 05 02 par 4e 71 4e 71 4e 71.

Editer aussi le block 1738 et remplacer les octets 53 39 00 04 05 02 par 4e 71 4e 71 4e 71 4e 71. (CHRISTOPHE PARI).

CONTINENTAL CIRCUS

Pour avoir des crédits illimités, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 39 00 00 5e 3f par 4e 71 4e 71 4e 71. (CHRISTOPHE PARI).

GHOULS'N GHOSTS

Pour avoir le temps illimité, éditer avec un éditeur de secteurs le block 497 remplacer les octets 53 39 00 01 ce 01 et remplacez les par 4e 71 4e 71 4e 71 et recalculer le checksum.

Pour avoir les vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 497 remplacer les octets 53 39 00 02 5f 20 et remplacez les par 4e 71 4e 71 4e 71 et recalculer le checksum. (CHRISTOPHE PARI).

OPERATION THUNDERBOLT

Pour avoir des vies illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer le 114 e 01 oct 00 69 par 66 et le 114 e 01 le 168ème octet 69 par 66. Pour avoir les munitions illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer les octets 53 08 00 0e par 4e 71 4e 71.

De même block 54 remplacer les octets 53 08 00 0e par 4e 71 4e 71.

Pour avoir les cartouches illimitées, éditer avec un éditeur de secteurs le block 53 remplacer les octets 53 08 00 0a par 4e 71 4e 71.

De même block 54 remplacer les octets 53 08 00 0a par 4e 71 4e 71.

Pour avoir les rockets illimités, block 53 remplacer les octets 53 08 00 09 par 4e 71 4e 71 4e 71.

De même block 55 remplacer les octets 53 08 00 08 par 4e 71 4e 71 4e 71. (CHRISTOPHE PARI).

TIGER ROAD

Pour avoir l'énergie illimitée, éditer le block 1682 remplacer les octets

4a 68 00 18 66 00 00 12 4a 68 par 31 7c 00 80 00 12 70 0e 75 et 53 10 par 4e 71. (CHRISTOPHE PARI).

IRON LORD

Quitter le château, aller à Chatenay, traverser la ville. En haut à gauche se trouve la cabane du tir à l'arc, participer au concours jusqu'à obtention de la coupe (force du tir, les cibles se situent à 20, 27, 32, 37, 42, 47, 52 "Newtor", avec une incertitude de un ou deux "Newtor" due au vent, angle d'attaque 45°).

Ensuite, aller la remettre à l'herboriste (voilà le début de l'armée). Direction le dernier village, faire le bras de fer et le gagner (si possible). Parler à la serveuse qui vous envoie chez le mercenaire en bas à gauche de la ville. Acheter le collier après avoir donné le médaillon. Appui de l'armée du marchand. Direction le 2ème village donner le collier au marchand (bas à gauche), acheter l'armure dorée, la rapporter au mercenaire et voilà un autre bout d'armée. Aller voir le moine, le questionnaire au sujet de ses combattants, aller chez l'herboriste, prendre la potion pourpre, retourner chez le moine, lui donner la potion (des moines vous aideront). Aller voir le templeur dans la chapelle, le questionnaire, il vous parlera de l'embuscade, sortir et combattre des assassins (en les trouvant en sortant des villes surtout). Une dizaine d'assassins abattus, retourner voir le templeur, il vous accordera alors sa confiance et ses hommes. Sortir direction le meunier, le questionnaire, aller voir l'arbergiste, lui demander à propos de la farine s'il veut payer le meunier, il vous accordera le paiement contre une petite faveur, décider

le moine à lui donner son vin. Ce que vous faites en allant à l'abbaye, celui-ci ne vous le refusera pas, car vous avez aidé ses moines. Retourner voir l'arbergiste, il va donc envoyer quelqu'un payer le meunier. Aller voir le meunier, il vous remercie et vous aurez son appui, le dernier manquant. Place alors, au wagon.

Il est beaucoup plus prudent de sauvegarder le jeu après chaque action importante pour ne pas tout perdre bêtement, alors que vous sortez du village et que vous êtes attaqué par un assassin. En particulier lorsque vous recherchez les combats, il vaut mieux le faire après chaque victoire, on ne sait jamais. Le sorcier ne sert pas à grand chose si ce n'est à vous mettre sur la voie de temps en temps, mais avec la solution, pas vraiment besoin.

Le jeu ne nécessite que peu d'écran et d'objet, pas la peine d'être surchargé. Les cibles sont un bon moyen de gagner de l'argent (100 pièces d'or pour chaque cible "mille") et surtout facile et peu risqué à l'opposé des dix qui sont complètement aléatoires. N'oubliez pas après chaque rencontre avec un assassin d'aller, si vous avez été touché, chez l'herboriste prendre une potion de soin, c'est bien plus prudent.

Pour la wagoule, prendre la "cuisse de poulet" elle redonne de l'énergie. Au début avancer chaque année de deux unités et attendre l'ennemi, cela fait remonter votre niveau d'énergie à un maximum plus élevé que précédemment et le combat est bien plus aisé. Il est toujours préférable de laisser attaquer, car fait baisser un peu le niveau d'énergie de votre adversaire (à cause du déplacement). (REBEYROTTE J.F.).

DISCO-SCOPE AMIGA

Version 2.0

LA GESTION INTÉGRALE DU DISQUE

- L'Explorateur (Analyser les disquettes)
- Le Copieur (Sauvegarder les disquettes)
- L'Éditeur (Modifier les données)

Prix public conseillé : 490F.

ESAT SOFTWARE - 55 rue du Tondou - 33000 BORDEAUX

NINTENDO

PRO WRESTLING

Pour battre tous vos adversaires jusqu'au championnat du monde, choisissez le catcheur star man, une fois sur le ring, il vous suffit de courir dès que votre adversaire est devant vous, appuyez sur le bouton a, pour déclencher la technique spéciale, votre adversaire ne pourra pas se défendre. Répétez la manœuvre avec tous vos adversaires, jusqu'au K.O.

(GILLIER Alexandre).

GYROMITE

Enfoncer les boutons "A" ou "B", pour obtenir le tableau voulu.

(DUPE-VIGHETTI Anthony).

IKARI WARRIOR

Au moment où vous avez perdu toutes vos vies et que vous voyez encore l'écran où vous avez perdu, alors, à ce moment faire: A.B.B.A. avec les boutons de la manette.

(POTTIER Julien).

ZELDA

Pour commencer directement dans la quête n°2, quand on doit écrire le nom écrivez ZELDA 2.

(POTTIER Julien).

GRADIUS

Pour avoir l'arsenal d'armes dès le début, faire: deux fois haut, deux fois bas, appuyez une fois sur gauche, droite, gauche, droite, puis sur B et A.

(POTTIER Julien).

KID ICARUS

Pour faire baisser les prix des objets à certains marchands, brancher la manette N°1 sur la prise N°2 et là appuyez en même temps sur A et B.

(POTTIER Julien).

GRADIUS

Voici un mode continue: BAS,HAUT,B.A,B.A,B.A,START.

(POTTIER Julien).

KID ICARUS

Voici un moyen de trouver l'emplacement du reaper. Quand ça se passe dans un écran noir, il faut détruire les cruches 1,2,8 en les portant dans le haut à gauche et si il y a nombre de marteaux : 3,2,1,0 et l'emplacement du reaper : 5,7,6,4.

Mais, quand l'écran est bleu, il faut détruire les cruches 2,6,7.

Nombre de marteaux : 3,2,1,0 et l'emplacement du reaper : 1,5,3,8.

(POTTIER Julien).

GUN SMOKE

Le moyen de trouver une WANTED est de tout le temps tirer dans tous les sens et si vous remarquez que votre tir bute sur quelque chose continuez à tirer et elle apparaîtra.

(POTTIER Julien).

GUN SMOKE

Dès que l'écran de titre s'affiche, appuyez quatre fois sur 'A', quatre fois sur select deux fois sur droite, puis sur start.

(POTTIER Julien).

GHOSTS'N'GOBLINS

Pour le select round faire: droite et appuyer 3 fois sur B après haut, relâcher appuyer 3 fois sur B après gauche, relâcher appuyer 3 fois sur B après bas relâcher appuyer 3 fois sur B puis sur start.

(POTTIER Julien).

TROJAN

Pour continuer la partie au niveau où vous avez perdu, mettez la manette vers le haut et appuyez sur START.

(POTTIER Julien).

IKARI WARRIOR

Après avoir perdu les trois vies, appuyez une fois sur le bouton A, deux fois sur le bouton B, puis une fois sur le bouton A et vous disposerez de trois vies, cela peut être renouveler autant de fois que vous le désirez.

(SARRAZIN Fabrice).

GHOSTS'N'GOBLINS

Pour obtenir une chouette, tirer sur un tombeau: (les tombeaux sont des monuments en pierre, qu'on construit au-dessus

des tombes). Mais faites attention car la chouette vous envoie un disque d'étoile, et si ça vous touche, ça vous transforme en crapaud. Alors vous devriez monter sur un tombeau et sauter le disque pour l'éviter.

(GONZALEZ Jean-Emile).

LIVE FORCE

Dans la deuxième zone de terreur, après le troisième volcan qui vous lance des astéroïdes, ne tirez pas. De cette façon, vous devrez éviter moins de rochers indestructibles qu'auparavant.

(MURAT Cédric).

SUPER GRAFIX

BATTLE ACE

C'est dingue, la console est même pas sorti qu'il nous revend déjà une astuce. Enfin, on ne vous fait plus attendre là voilà.

Faire le contraire de RESET et vous pourrez vous éclater avec toutes les zizics de ze zuper zeu.

(Destroy)

PC ENGINE

WONDERBOY

Pressez n'importe quelle touche de direction et faites un RUN sur l'écran de présentation afin de continuer la partie et conserver ainsi tous les articles collectes jusque là.

DUNGEON EXPLORER

Pour démarrer au quatrième tableau avec un autre personnage tapez le code JBBNJHDCOG. Vous vous transformerez alors en princesse et vous aurez plus de vitesse et marquez plus de points que n'importe quel autre personnage. Ne prenez pas le crystal immédiatement après avoir tué le méchant de la fin du tableau. Attendez que le crystal vire au mauve avant de vous en emparer, ce qui vous procurera énormément plus de points que d'ordinaire. Voici les codes passes permettant de passer d'un tableau à un autre:

- 2 P ALJFJ DOLOE
- 3 P ACDFD HIFNI
- 4 P AKJFJ HKANM
- 5 P ABGPG HJFMK
- 6 P ADMFM HLA MO

- 7 P AKLCL FNLMG
- 8 P AFLHL FMLOE
- 9 P ACLNL FOOOA
- 10 P AELCL FIBOM
- 11 P ABBFB FCCDM
- 12 P AMLPL FKHDI
- 13 P AJLGL GNING
- 14 P AGBOB JHLAG

BLOODY WOLF

Pour doper le guerrier, une fois que vous verrez les deux soldats sur l'écran, Haut, Bas, Droite, Droite, Bouton 1, Bouton 1, Bouton 2, Select.

Pour que votre guerrier se prenne pour un Oiseau, Faites exactement la même chose que pour le doper mais à l'envers. Le sens gauche devient droite etc. Par contre pour le select et bien ça reste select (héhéhé).

Pour avoir un continu infini (oh DUR DUR), faites, Haut, Bouton 1, Bas, Bouton 2, Gauche, Bouton 1, Droite, Bouton 2.

Pour écouter toutes les zizics et les zons du zeu, Haut, Bouton 2, Select.

Ahh!! Au fait après toutes ces instructions, faites RUN.

CHAN & CHAN

Une fois le jeu terminé, appuyez sur le Bouton 1, Bouton 2, Select, Run. Vous pourrez ainsi continuer ou vous avez perdu.

(DESTROY)

DRAGON SPIRIT

Pour avoir trois crédits, Bouton 1, Bouton 2, Run.

Pour réduire la taille, faire 57 Resets et RUN.

Pour avoir toutes les musiques, Gauche, Droite, Bas, Haut, Select, Gauche.

(DESTROY)

DRUNKEN MASTER

Pour être en Debug Mode, Select, 4 fois Haut, 6 fois Droite, 2 fois Bas, 3 fois Gauche. Pour avoir un continu infini, une fois le jeu fini, attendez la présentation, faites Haut, Bas, Gauche, Droite, Run. Pour avoir une Surprise à 2 francs et 24 centimes le bouton 1, Bouton 2, Haut et Run le tout simultanément. Espérons que vous aurez assez de doigts.

(DESTROY)

FANTASIE ZONE

Pour obtenir l'invulnérabilité, Appuyez sur Pause (pendant une partie), Bouton 1, 2 fois sur Bouton 2, 3 fois vers le Haut, 4 fois vers le Bas, 5 fois à Droite, 6 fois à Gauche.

(DESTROY)

GALAGA 88

Pour augmenter la difficulté de jeu, Haut et Run simultanément.

(DESTROY)

GUNHED

Pour écouter toutes les musiques, au moment où le vaisseau apparaît sur votre écran, appuyez 16 fois sur Gauche & Droite (genre Décathlon).

Pour avoir le choix du tableau, faire comme pour écouter les musiques mais il faut rajouter Bouton 1, Bouton 2, 21 une fois Select. Maintenant, choisissez votre musique et celle ci ne correspondra plus à elle même mais à l'autre. (z'avez pas compris, ben au tableau bien sûr).

(DESTROY)

MOTO ROADER

Pour écouter toutes les musiques, au lieu de taper votre nom, tapez ART88 ou MUSIC puis Pause pendant le jeu, Select et Bouton 1.

(DESTROY)

NECTARIS

Voici les 15 premiers codes :

- REVOLT
- ICARUS
- CYRANO
- RAMSEY
- NEWTON
- SENECA
- SABINE
- ARATUS
- GALOIS
- DARWIN
- PASCAL
- HALLEY
- BORMAN
- APPOLO
- KAISER

ORDYNE

Allumez la console en gardant la touche Run. Appuyez tout en pressant 5 fois sur la touche Select, toujours sans relâ-

cher Run. Appuyez sur Bouton 1 et 2 en même temps et sans rien relâcher faire tourner la manette dans le sens des aiguilles d'une montre, vous aurez le droit alors à un magnifique tableau d'options. Pour descendre appuyez sur Select puis Run.

(DESTROY)

SPACE HARRIER

Faire un score supérieur à 4 millions puis rentrer comme nom. MD pour écouter toutes les musiques ou CNT pour avoir l'option continu.

(DESTROY)

R-TYPE I&II

CFA_2805_MA
AFA_4206_NB
DFA_7189_NB
DEA_3805_NB
(CHARBIT Daniel).

SON SON II

Pendant la page de présentation: pour jouer avec des ennemis différents faire :

haut, bas, gauche, droite, bouton I, bouton II.

Pour avoir la lampe dès le début: laissez les doigts appuyés sur: haut, bouton II, select, run.

Pour avoir la gourde dès le début laissez les doigts appuyés sur: haut, bouton I, select, run.

(BLONDEAU Cyril).

LEGENDARY AXE

A Game Over maintenir le 1 et select, ensuite appuyez le plus de fois à gauche.

(PAREDES Ghislaine).

KUNG-FU

A Game Over maintenir la manette à gauche puis appuyez sur RUN, ainsi vous recommencerez au même niveau.

(PAREDES Ghislaine).

WONDERBOY II

Pour continuer avec vos armes et votre argent, après votre perte. Quand vous devez réappuyez sur START appuyez en même temps sur UP.A.B et START.

(DUBRAC Quentin).

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax: (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax: 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 37
Fax: 62 27 10 97

ATARI
520/1040 STE
Unité centrale + 15 jeux originaux + 10 disquettes + 20 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)
livré avec le Basic Omikron
520 3490 F 1040 4490 F
520 STE étendu à I Mo 3990F
520 STF étendu à 1 Mo Nous Consulter le STACY est DISPONIBLE SM124 occasion 790F Disque dur 30 Mo 3990F Souris ATARI 290F lecteur interne DF 850F Lecteur externe 3 1/2 990F Lecteur externe 5 1/4 1700F

520/1040 STE
Couleur
Unité centrale + 15 jeux originaux + 20 disquettes + 30 logiciels (traitement de texte, dessin, utilitaires...)
+ moniteur couleur SCI425/1224
520 5490 F 1040 6490 F
DISQUETTES
3 1/2 BDD -> 6,5F pièce en JVC 100F les 10
520/1040 STF Il nous en reste encore Téléphonez-nous !

AMIGA 500
+ 10 Disquettes + Cable Périph + 1 Joystick
3690 F
+ ext. 512K 4480F + moniteur couleur 1084 6980F + disque dur A590 20 Mo 11780F
+ STARTER KIT (de texte, dessin, jeu) + 10 Disquettes + Cable Périph + 1 Joystick
3990 F
+ ext. 512K 4780F + moniteur couleur 1084 7280F + disque dur A590 20 Mo 12080F

Périphériques A500
Extension 512K avec horloge 890F
Disque dur A590 20Mo 4890F
Lecteur externe 3 1/2 980F
Lecteur externe 5 1/4 1690F
Moniteur couleur 1084 2490F
Interface midi bus 490F
Audio digitizer stéréo 495F
MINI AMP 3 280F
MINI AMP 5 HIFI 850F
Souris 290F
Souris sans fil 895F

NEC PC ENGINE
NEC PC ENGINE -> 1490F
NEC PC ENGINE + 1 JEU -> 1690F
NEC PC ENGINE + 2 JEUX -> 1990F
LECTEUR CD ROM -> 3900F
Joystick El pro -> 290F
Joystick spad -> 290F
Adaptateur 5 joueurs -> 290F
JEUX NEC
Chase HQ
Atomic Robot Kid
Knight Rider
sur CD ROM
Red Alert
Darius
Super Albatros
Wonder Boy III
Altered Beast
Side Arms Spécial
et de nombreux autres

NEC II PC GRAFX
C'est Nouveau C'est disponible En exclusivité chez ULTIMA
3490 F
+ 1 jeu Battle Ace

JEUX SEGA MEGADRIVE
Golden Axe Super Shinobi AlexK
Ghouls and Ghost Tetriz Tatsunjin
Super Hang On Vermillion
Rambo III Ken Forgotten world
et de nombreux autres...

BON DE COMMANDE
à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS
Nom: Prénom: Adresse: Code Postal: Ville: Tél: Carte bleue n°: Date d'expiration: Signature:
Designation Prix Qté Montant
transport logiciel 25f, matériel 140f Les prix sont ftc, les promos ne sont pas cumulables. Articles dans la limite des stocks disponibles.

CLOUD MASTER

ROUND 1:

Armes conseillées: Dragon de feu, Bombes chercheuses

Pour battre le phoenix, il faut lui tirer dans la tête. Pour éviter ses tirs il faut se mettre à gauche.

ROUND 2:

Armes conseillées: Quatre images, Quatre croissants

Pour battre Kappa, il faut tirer juste au-dessus de sa tête. Pour éviter ses tirs il faut monter, ensuite descendre à gauche puis avancer tout en restant en bas.

ROUND 3:

Armes conseillées: Quatre croissants

Pour battre le Bouddha géant il faut lui tirer dans la tête. Pour éviter ses tirs, il suffit de se mettre en bas et bouger de droite à gauche.

ROUND 4:

Arme conseillée: bombes explosives. Je n'ai jamais combattu le chef.

(OBERHOLZ Cédric).

WONDERBOY III

Pour gagner beaucoup d'argent et de coeurs lorsque vous tuez vos ennemis ou lorsque vous ouvrez des coffres, il faut prendre l'épée "lucky sword". La meilleure épée est "legendary sword". Le meilleur bouclier est "legendary shield". La meilleure armure est "legendary armor". L'épée "magical saber", fait apparaître des blocs dans certains sables.

L'armure qui vous permet d'aller dans la () sans perdre de vie s'appelle "dragons mail".

Avant d'aller combattre un dragon sélectionnez l'arme tonnerre (si vous en avez), et servez-vous en contre le dragon.

Lorsque vous pouvez détruire les blocs destructibles, allez voir la salle où il y a le sphinx: détruisez quelques blocs et sautez dans le vide, il y aura 7 coffres.

Une fois transformé en oiseau, retournez au château du départ il y aura une épée puis prenez le code. Eteignez la console, rallumez-la, et retournez au château du départ. Il y aura un coffre avec 40 bourses et un gros coeur. Pour tuez le dernier dragon il faut lui mettre des coups d'épée sur la tête du bas.

Pour se transformer en souris, le dragon est dans la pyramide. Pour se transformer en poisson, le dragon est dans un château. Pour se transformer en

lion le dragon est dans un bateau sous l'eau. Pour se transformer en lion le dragon est dans une maison sous terre. Pour se transformer en homme, le dragon est dans un château dans le ciel.

(OBERHOLZ Cédric).

CASINO GAMES

Tout d'abord pour avoir plus d'argent au lieu d'écrire votre prénom écrivez S.E.G.A. pour tapez ce code : 5774619774 vous aurez 902780 \$.

(OBERHOLZ Cédric).

TENNIS ACE

Code: JPKP ZPWM
RRRB OKRF

Vous aurez 23 en force 28 en rapidité et 13 en technique.

Lorsque vous gagnez des tournois ou des matchs, mettez vos points en priorité sur rapidité et force.

(OBERHOLZ Cédric).

TIME SOLDIERS

Pour battre Ratto-Willis il faut se mettre derrière lui puis tirez avec de grosses bombes (si vous en avez).

(OBERHOLZ Cédric).

CYBORG HUNTER

Quand vous rencontrez une pastille d'énergie prenez là puis entrez dans la porte la plus proche, ressortez et reprenez la pastille qui s'y trouvera de nouveau, rentrez encore dans la porte, et faites la même chose jusqu'à ce que vous ayez le plein d'énergie. Faites de même pour les pastilles de force psycho et les bombes.

(THANH THIEN Nhan).

CAPTAIN SILVER

Vous bloquez! Poussez la manette en haut à droite et appuyez sur le bouton 2. Vous aurez 3 crédits supplémentaires. (anonyme).

RASTAN

Le dragon des roseaux, prenez l'épée de feu, sautez sur lui en attaquant vers le haut, vous l'aurez facilement.

Le chef final, attendez qu'il soit posé sur terre, sautez alors sur lui, en attaquant vers le bas. Alors une superbe fin vous attend.

(TONGUEN Wu).

AZTEC

Voici un select round à la page de présentation: quand le parchemin est fermé faites 5 fois vers le haut une fois qu'il est ouvert et que Ninos saute et qu'il vas distribuer l'argent aux animaux faites 3 fois vers la droite et puis dès qu'il est suivie par les animaux faites 1 fois en bas et vous verrez à côté du parchemin Ninos avec un tableau dans les mains.

(POTTIER Julien).

GOLDVELLIUS

Voici un super code: 6JCWT6DU7YBCQ83KVKDC OWW6CJEH3KCG. Vous aurez les 7 boules de cristal et vous aurez tué tous les chefs sauf Goldvellius, qui se trouve sous un arbre mort où il y a deux pierres, il faut taper celle de droite et un trou apparaîtra.

(POTTIER Julien).

ENDURO RACER

A la page de présentation, faire: haut, bas, gauche, droite. (POTTIER Julien).

BLADE EAGLE 3D

Pour accéder au round select, il faut tourner la manette 3 fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Un numéro apparaîtra à droite. Choisissez le niveau que vous désirez.

(LONG Patrick).

GOLVELIUS

Quelques codes :
VX34W56BAQF2WZ82BW4
0JJA2CJOD7QN6
GZJKLGP574QL2PE5LZL3C
PCSUS8ZH73
8URMDUCHSRQKUSAHNJT
SDQ67UFSYNNEG
(DUSAUCHOY Nicolas).

WONDERBOY III

Pour reprendre le jeu transformé en homme faucon : Y20V-DDS-VYEP-9RN

Pour reprendre le jeu transformé en homme piranha : ECVG-KKR-8RYP-KBE

Pour reprendre le jeu transformé en homme lion : TKC3-YTW-DD.P.F-R7A

Pour reprendre le jeu transformé en homme souris : NF3V-1CG-CGDE-Y.D.8

(GRIFFON Bertrand).

RAMPAGE

Pour aller plus vite dans la destruction des immeubles, il vous suffit de détruire uniquement un côté, quel que soit sa taille il s'écroulera.

(DU JENHOAT Nicolas).

PSYCHO FOX

Au 1.3 avant le monstre il y a une série de plates-formes rebondissantes, allez dessus et à l'avant dernier à droite donnez 3 coups de poings en l'air une warp zone se montrera, vous pourrez aller au 5.1 ou 4.1.

(DU JENHOAT Nicolas).

GANGSTER TOWN

Pour trouver le grand chef, tirez dans la coque du bateau, il sortira.

(DU JENHOAT Nicolas).

ALEX KIDD III

Pour les soeurs servantes voici la réponse:

- 1 Linda
- 2 Betty
- 3 Janet
- 4 Cindy
- 5 Lusie
- 6 Kate.

(DU JENHOAT Nicolas).

CHAOS STRIKES BACK

Et oui!!! JOYSTICK frappe une fois de plus avec cette solution de

**Stéphane VOGEL
et
Thomas DOMINIQUE.**

KU (DEMON DIRECTOR)

- Tomber dans la trappe, à côté du message (trust me...).
- Ouvrir porte Solid Key, prendre objet.
- Longer le couloir jusqu'à l'impasse où se trouve une porte (mettez la Solid Key).
- Avancez jusqu'au message (Death End) (faites 5 pas, en vous retournant, vous apercevrez 4 chevaliers se dirigeant vers vous).
- Avancez jusqu'à l'impasse, at-

tendez que les 4 chevaliers soient devant vous, au bout de quelques instants le mur va disparaître.

- Continuer jusqu'à ce que vous rencontriez encore 4 chevaliers, (un mécanisme dans le dernier grand couloir, déplacer les chevaliers derrière ou devant suivant où ils étaient).

- Pour tuer ou éviter les chevaliers, appuyez sur le bouton du mur droit se trouvant à 2 cases de la fin du dernier couloir.

- Entrer dans le passage à droite du bouton, prendre l'escalier.

- Suivre le couloir jusqu'à 3 portes, contenant chacune un dragon. (attention ils peuvent détruire les portes), tuer les dragons et ramasser les coffres se trouvant dans les salles des dragons. Souder les murs pour trouver les passages, présenter le power tower, trouver dans les coffres devant l'oeil dans le mur, (trouver après le passage à tra-

vers le mur). Prendre l'escalier de droite, puis le second. Ouvrir la porte (Skeleton Key). (devant le corbum), enlever tous les objets lourds pour être plus rapide. Aller sur la plaque, faire un pas en arrière, deux pas à droite, deux pas devant, prendre le corbum, (de préférence régler la souris sur le corbum et utiliser le clavier, appuyer juste après, faire le dernier déplacement).

PAIN (DEMON DIRECTOR)

(-en se repérant au message Démon Director). Prendre l'escalier, il faut passer par le 1er passage à droite, bloquer par une trappe, (pour pouvoir passer, il faut tomber dans la trappe juste devant quand on arrive à l'escalier. (Attention aux dragons et aux quelques verres qu'il faut tuer. Puis remonter, (tuer les

flammes grâce au sort pour affaiblir les êtres immatériels, puis attirer les tas de pierres, puis attraper soit de façon à ce qu'ils viennent sur la plaque juste à côté de la trappe à fermer, passer après que la trappe se soit fermée. (ne pas aller dans l'escalier montant avant d'avoir posé un objet sur la plaque en face de celui-ci, ouvrir la porte avec le sort (ouverture porte), tuer le démon, puis aller dans le couloir se trouvant à gauche, se mettre sur la plaque et mettre une Iron Key dans le rideau bleu que déclenche la plaque. Prendre la Cross Key dans le passage ouvert par l'action précédente. Prendre l'escalier qui descend, actionner la serrure avec la Cross Key, puis remonter et actionner la 2ème serrure avec la même clé. La porte entre les 2 bouches de feu va s'ouvrir, entrer dans le passage ainsi ouvert actionner l'autre porte grâce au bouton,

puis actionner le levier pour fermer la trappe, utiliser la Ruby Key pour ouvrir la porte, prendre l'escalier, suivre le couloir jusqu'à la porte Lord, ouvrir celle-ci. Pour prendre le corbum, (entrer dans la pièce, faire un pas à droite, deux pas avant (la trappe est fictive), un pas à gauche au bon moment, puis tout de suite devant (trappe fictive) prendre le corbum. Attention à la niche où se trouve le Coun of nerra, quand il n'y a plus d'objet une trappe se déclenche au dessous de vous.

NETA (DEMON DIRECTOR)

-faire comme Pain pour passer la trappe, poser un objet sur la plaque puis, prendre l'escalier montant. Aller sur la plaque (vous êtes transporter de l'autre côté de la trappe qui vous empêchait d'aller plus loin). Prendre le

couloir menant à l'escalier descendant (attention boucle de feu) prendre l'escalier. En vous plaçant devant le bouton rectangulaire, (cela fait apparaître des squelettes), puis, lancer des objets à travers la grille, une fois que le squelette meurt, la porte s'ouvre, suivre le couloir, tuer le squelette, (il est plus fort), monter, dans le couloir où la boucle de feu avançait en vous réfugiant dans chaque abris possible, arriver au bout de l'aller, attendre que le mur s'ouvre et entrer dans le passage, appuyer sur le bouton et faites vite un pas à gauche et deux pas avant. Continuer, vous aurez un couloir où il faut se glisser entre 2 boules de feu, avancer jusqu'à la salle du corbum et faites un pas à gauche, (fermer la trappe devant le corbum, faire un pas à droite et

deux pas avant juste après la fermeture de la trappe), pour réussir à prendre le corbum, il faut vous déplacer et en même temps le ramasser. (Enfin déterminez-vous qu'ou!!!)

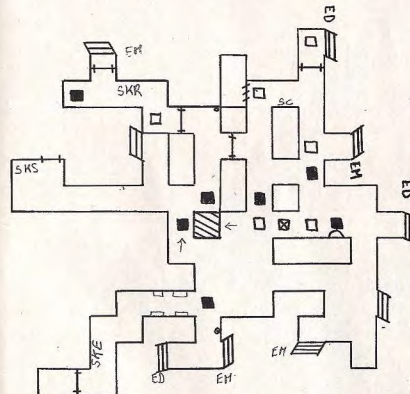
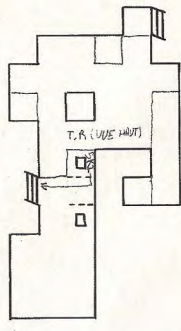
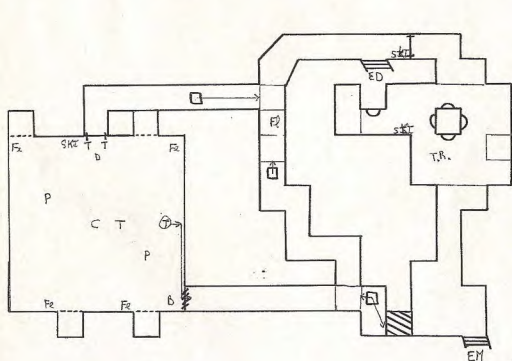
ROS (DEMON DIRECTOR)

Prendre le chemin ROS, après avoir pris les trois autres corbum. Quand la trappe à gauche du message 'trust me...' est fermée, empruntez le couloir et appuyez sur les 4 boutons, puis entrer dans la salle du tapis roulant. Repérez l'issue où se trouve un démon et lancez un objet dans sa direction. Tuez le démon, et empruntez l'issue repérée par votre objet. Ouvrir la porte, continuez jusqu'à la salle où se trouvent un tas de trappes, prendre l'escalier et repérer la bonne trappe, où il faut tomber pour pouvoir reprendre l'esca-

lier suivant (faire cette opération trois fois).

Puis, vous vous retrouvez dans la salle du corbum. Sonder les trappes pour savoir lesquelles sont fictives. Inutile, c'est une question de rapidité.

Quand vous avez les quatre corbums, reprendre le passage Pain et prendre la porte (qui s'est ouverte avec le corbum). Ouvrir la porte en face de l'escalier avec la Ra Key. Tuez les démons jusqu'à temps que vous ayez la Master Key. Repérer la serrure Skeleton Key. Ouvrir la porte avec la master Key. Continuer jusqu'au bout du couloir devant le rideau bleu, se décaler à droite puis revenir vers la gauche. Passer et jeter les quatre corbums dans la fosse.



LEGENDES

- : Trappe ouverte
- ⊠ : Trappe se fermant ou s'ouvrant par un mécanisme
- : Plaque déclenchant un mécanisme
- ⚡ : Mur s'ouvrant par un mécanisme, ou (Illusion)
- ‡ : Porte
- ⤴ : Escalier
- SKE : Serrure Emerald Key
- SKS : Serrure Solid Key
- SKR : Serrure Rubis Key
- SKL : Serrure Iron Lord Key
- SKC : Serrure Cross Key
- T : Torche
- D : Dague
- P : Pièce (Coin)
- Ed : Fente
- ED : Flacon
- B : Bottes
- ⋮ : Rideau Bleu
- ⊔ : Niche

QUESTIONS

Mission impossible...?
Vous êtes perdu, dans un jeu? Envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

BABARIAN II

Zartan, Q.30001
J'arrive au 4ème niveau après les donjons et là, je suis bloqué par un affreux colosse qui ressemble à une gargouille, j'ai beau aller avec le barbare ou sa compagnie, il ne me laisse pas passer? Y a-t-il un objet particulier à récupérer pour le tuer ou est-ce impossible?

CONSPIRATOR

Eric, Q.30002
Quelles sont les instructions jusqu'à la fin du jeu, à partir du moment où on est avec la femme dans l'auberge (celle qui veut monter dans la chambre). Que lui dire?

INDY ADVENTURE

David, Q.30003
Comment passer le château?

ZAK MAC KRACKEN

David, Q.30004
Comment entrer dans la pyramide lorsqu'on est sur Mars? (pas le visage géant)?

SABOTEUR II

Teddy, Q.30005
Je suis complètement perdu dans ce jeu (n'ayant pas la notice), je ne sais pas ce qu'il faut faire et où faut-il aller?

SORCERY

Teddy, Q.30006
Comment faire pour délivrer les sorciers?

CRAZY CARS II

Teddy, Q.30007
Comment faut-il faire pour atteindre la destination, quelles routes faut-il prendre?

TEENAGE QUEEN

Jean-Claude, Q.30008
Comment déshabiller la jeune fille?

PEUR SUR AMITYVILLE

Sylvain, Q.30009
Je suis bloqué après le 1er jeu? Aidez-moi!

NEMESIS THE WARLOCK

Camille, Q.30010
Comment fait-on pour arriver au 4ème niveau. Car j'en passe 3, quand je fini le 3ème je tombe dans une oubliette.

GHOSTBUSTERS II

Camille, Q.30011
Que faut-il faire au 3ème niveau?

SON SON II

Benjamin, Q.30012
Comment faire pour trouver la clé? (NEC PC ENGINE).

MASK III

Zartan, Q.30013
Comment se sert-on des codes pour ce jeu, et à quel servent-ils?

STRIDER

Bruno, Q.30014
Jamais savoir si dans ce jeu, il existe un moyen de passer les bombes au 2ème niveau sans perdre de vies. Je voudrais aussi savoir s'il y a quelq'un qui connaît un truc, poke, etc... pour avoir des vies infinies, ou du temps infini.

INDY

Un lecteur, Q.30015
Dans la bibliothèque: dans quelle étagère trouve-t'on les livres?

Meln Kamph
Comment piloter un Biplan Plan des catacombes?

PLATOON

Un lecteur, Q.30016
Je meurs toujours après avoir trouvé la dynamite et je ne trouve jamais le pont? Comment faut-il faire?

ORPHEE

Saxo, Q.30017
Que faut-il faire pour utiliser le toboggan? Comment prendre les deux clés en rubis? Comment parler à Yop?

ZOMBI

Un lecteur, Q.30018
Comment faire démaner un camion? Où est le réservoir du camion? Quel est le tuyau pour mettre l'essence dans le bidon?

XENON II

Gilles, Q.30019
Comment tuer le monstre du 2ème niveau? A quoi sert l'électro ball ou les mines? Et comment les actionner.

AFTER BURNER

Mac, Q.30020
Il est possible, dans ce jeu, d'être invincible. Mais dans le dernier stage on est aussi vulnérable qu'un moineau. Comment faire pour être invulnérable jusqu'au bout?

LES PORTES DU TEMPS

Nathalie, Q.30021
Comment franchir les portes du temps sans se faire désintégrer par le système de sécurité?

LES MAITRES DE L'UNIVERS

Zartan, Q.30022
Y a-t-il un moyen pour se retrouver dans la caisse, dans le magasin de musique ou pour prendre l'échelle.

KARNOV

Zartan, Q.30023
Comment fait-on pour tuer le sorcier au tout dernier décor, dès que j'arrivé près de lui, je n'ai plus aucune arme?

NAVY MOVES

Philippe, Q.30024
Que faut-il faire à la deuxième partie de ce jeu? A quoi servent les noms de code qu'on trouve sur les officiers?

B.A.T.

Gween, Q.30025
Y a-t-il un moyen d'ouvrir la porte, dans l'impasse à la sortie de l'aéroport? Comment soulever les gardiens sas-nord afin de s'enlever dans l'espace? Quel est le code de la machine de l'aéroport?

L'AIGLE D'OR

Benjamin, Q.30026
Comment utiliser les passages secrets, j'ai un plan indiquant les cheminites qui possède des passages, mais j'ai beau essayé de rentrer, je n'y arrive pas? Ensuite comment prendre l'Aigle d'Or, j'ai trouvé la salle où il est mais quand j'essaye de le prendre rien ne se passe, que dois-je faire?

DRAGON'S LAIR

Benjamin, Q.30027
Dans le 3ème level, comment éviter les têtes de mort, je n'y arrive que très rarement par hasard, que faire contre la main géante?

JACK THE NIPPER

Benjamin, Q.30028

Quelqu'un peut il me dire quelques bêtises à faire, à part celle qui demandent l'utilisation de la lessive, de la carte de crédit, de la colle, de la bombe, du klaxon, du déshébrant et de la pile?

L'ILE

Benjamin, Q.30029
Comment trouver le cristal et comment le détruire, pour passer Sined le Barbare?

SPELL CASTER

Philippe, Q.30030
Où et comment trouver le monstre? Je suis à l'intérieur de la pyramide dans le labyrinthe?

RÉPONSES

Vous êtes victorieux?

Trouvez la solution aux problèmes? Envoyez nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question et vos lettres des centaines de Joystickeurs heureux...

JOY'S TEAM

MILLENIUM 2.2

Gilles, R.10005
Il faut envoyer des grazers dans les astéroïdes et quand les matériaux s'accumulent Take it puis retour à la base, mais auparavant muni ta base d'un générateur type 1 pour que tout fonctionne.

INDY

Gilles, R.10007
Il faut faire tout le train en évitant les pièges et là tu passes au 2ème niveau.

FORGOTTEN WORLDS

Joël, R.10003
Sur la page de présentation, taping ARC, puis pressez la touche Help, durant le jeu, L permet de sauter un niveau, la touche 5 vous emmène directement à la boutique.

ORPHEE

Joël, R.10011
Il suffit de demander la clé au dragon, dans les cavernes, et comme il vous suivra demandez lui donc d'ouvrir la porte.

BRUCE LEE

Jérôme, R.10018
Oui, il y a un passage secret, pour y accéder, se placer contre le mur qui se trouve au dessous du cerf blanc et diriger le Joystick vers le bas et après on arrive dans un château.

ANTIRIAD

Rommel, R.10022
Pour pouvoir se déplacer avec l'armure, il faut prendre la chausure qui se trouve au dessus du tableau de départ. Ensuite reposer l'armure. Les cellules servent de "carburant" pour l'armure.

PLATOON

Rommel, R.10009
Tout d'abord il faut aller prendre les explosifs pour faire sauter les ponts. Ensuite, arrivé au village on prend la carte et la lampe avant d'entrer dans le tunnel.

IK+

Stéphane, R.10019
Pour passer en turbo, tu peux moduler ta vitesse en pressant les touches F6 à F10, laisse les pages de présentation passer et tu aura toutes les utilisations des touches.

INDIANA JONES

David, R.10007
Lorsque vous êtes dans la bibliothèque, aller dans la pièce suivante puis regarder le tableau du gral, (qui est enfoui sous les papiers dans notre bureau), chercher le même vitrail que sur le livre, et sous le vitrail du livre, il est écrit par exemple: second à gauche, il faut regarder la colonne de gauche et le second nombre, puis creuser avec le piquet en métal au numéro indiqué.

ZAK MAC KRACKEN

David, R.10026
1er appuyer sur F5, 2ème avant d'entrer dans la grille, ramasse la branche d'arbre qui est à gauche de Zak en sortant de l'aéroport, dans la grille il faut utiliser la branche d'arbre avec le nid d'oiseau qui est à gauche en entrant, puis regarder le nid et la branche dans la fosse à feu et allumer avec le briquet. (le briquet se trouve dans le siège qui est devant nous dans l'avion: ramasser le coussin.)

IK+

Frédéric, R.10019
Si tu as un Atari ou un Amiga, appuie sur F6 à F10 pour varier la vitesse de jeu.

ANTIRIAD

Frédéric, R.10022
En possession des bottes anti-gravitation, positionne-toi sur l'armure et mets-toi de face, tu es rentré dans l'armure. Il te faut au moins une cellule pour faire voler l'armure. Elles servent à la régénération.

PLATOON

Steve, R.10006
Quand tu arrives à la trappe cela se bloque car sûrement tu l'as copié, et moi aussi je l'ai copié et j'ai le même problème, même si tu ne l'as pas copié c'est un défaut de fabrication.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Cédric, R.10029
Après avoir désigné@JANK le grand, il faut prendre la pierre jaune, un escalier apparait, monter, et là on touche la princesse.

BUBBLE BOBBLE

Un lecteur, R.10021
Pour avoir 20 vies pour ce jeu, il faut appuyer sur la touche 1 pour que le dinosaure soit invulnérable.

LES PORTES DU TEMPS

Olivier, R.20007
Tu dois lire le code sur la carte magnétique avec les lunettes, et tu rentres le code.

SEGA MEGADRIVE

NEC PC ENGINE

ATARI LYNX

NINTENDO GAMEBOY

Envoyez nos cartes collabées et leur destinée à: **VOYAGE M-CHINE** : MICRO AVENUE BP 150 92400 COURBEVOIS

A RETOURNER A: **PREMIUM** : MICRO AVENUE BP 150 92400 COURBEVOIS

Adresse: **PREMIUM** : MICRO AVENUE BP 150 92400 COURBEVOIS

ANTIRIAD

Olivier, R.10015
Tu dois prendre une bague et un poignard dans les chambres, puis aller à la cave mettre le poignard dans le trou de la colonne du milieu, visite le passager et remonte au premier, tu verras le parchemin dans la commode.

ROBOCORP

Eric, R.40008
Pour faire le portrait robot il faut jouer avec les directions qu'offre la manette. direction haut-bas, cela sert à se déplacer sur les différentes parties du visage: cheveux, yeux, nez, bouche, menton, oreilles, direction droite-gau-

che, cela sert à faire défiler les différents éléments de chaque partie du visage. Il faut faire de même pour le détecteur de chaleur.

ANTIRIAD

Frédéric, R.10022
En possession des bottes anti-gravitation, positionne-toi sur l'armure et mets-toi de face, tu es rentré dans l'armure. Il te faut au moins une cellule pour faire voler l'armure. Elles servent à la régénération.

PLATOON

Steve, R.10006
Quand tu arrives à la trappe cela se bloque car sûrement tu l'as copié, et moi aussi je l'ai copié et j'ai le même problème, même si tu ne l'as pas copié c'est un défaut de fabrication.

ROBOCORP

Eric, R.40008
Pour faire le portrait robot il faut jouer avec les directions qu'offre la manette. direction haut-bas, cela sert à se déplacer sur les différentes parties du visage: cheveux, yeux, nez, bouche, menton, oreilles, direction droite-gau-

ANTIRIAD

Olivier, R.10015
Tu dois prendre une bague et un poignard dans les chambres, puis aller à la cave mettre le poignard dans le trou de la colonne du milieu, visite le passager et remonte au premier, tu verras le parchemin dans la commode.

PLATOON

Steve, R.10006
Quand tu arrives à la trappe cela se bloque car sûrement tu l'as copié, et moi aussi je l'ai copié et j'ai le même problème, même si tu ne l'as pas copié c'est un défaut de fabrication.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Cédric, R.10029
Après avoir désigné@JANK le grand, il faut prendre la pierre jaune, un escalier apparait, monter, et là on touche la princesse.

BUBBLE BOBBLE

Un lecteur, R.10021
Pour avoir 20 vies pour ce jeu, il faut appuyer sur la touche 1 pour que le dinosaure soit invulnérable.

TOUS LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES NOMBREUX TITRES DISPONIBLES

L'ESPACE JEUX LE PLUS HI-TECH
89, 60 AVENUE DE LA GRANDE ARMÉE
75017 PARIS TEL. 86 73 24 24 - 30
Ouvert de 10h à 19h du lundi au samedi

A RETOURNER A
MICRO AVENUE BP 150 92400 COURBEVOIS

PREMIUM
MICRO AVENUE BP 150 92400 COURBEVOIS

Adresse:
MICRO AVENUE BP 150 92400 COURBEVOIS

Voici une nouvelle rubrique! Ouais, super!
Elle s'appelle Recto Verso! Ouais, super!
Parce qu'une fois que vous avez vu le
recto des jeux, il vous reste encore à
explorer le verso! Ouais, super! Et chaque
mois, Moulinex vous fera partager les
petits détails que vous avez raté dans
vos jeux préférés! Ouais, super! Vous
verrez que les programmeurs ont de
l'humour! Ouais, super!



Dour se rendre rapidement d'un point à un autre, le plus court chemin et patati et patata. Résultat, bon nombre de joueurs voyagent comme des dévils assés et passent à côté d'une multitude de détails amusants.

Mais si, par exemple, savez-vous qu'il existe un moyen de finir **Chaos Strikes Back** (FTL) sur Atari ST en moins de deux semaines qu'il n'en faut pour l'expliquer à un adepte de l'arcade? Pour commencer, formatez une disquette en simple face, puis "copiez-y" dans votre fichier de sauvegarde C:\SAVEGAME.DAT. Ensuite, à l'aide d'un éditeur de texte courant (Rédacteur, Word Machine, etc), tapez en majuscules la séquence suivante: *ENGAG IAJ, FROM TIE SOAHN, puis sauvegardez ce texte en ASCII sous le nom DEADTIE.CBS sur la disquette concernée. Ensuite, lancez le jeu. Non sauvegardé CHAOS. Il ne vous reste plus qu'à rebouter à l'aide de cette disquette et à double-cliquer sur DEADTIE.Z, puis sur VOIR... ô miracle de la technique moderne, votre écran affiche bientôt le message "ENGAG IAJ, FROM TIE SOAHN" qui, là à l'endroit, signifie: "CHAOS EST MORT!, J'AI GAGNÉ!". Voilà, vous venez de manquer la totalité d'un jeu génial.

Allez, brève de talivernes, à propos de Chaos Strikes Back, mettez-vous dans la main d'un personnage, puis cliquez sur cette main comme vous le feriez avec une arme. En bas de l'écran s'affiche "pile" ou "face" de façon aléatoire. Marrant, non ? Certes, le jeu n'en est pas bouleversé sur autant mais vous pourrez l'utiliser lorsque vous savez vraiment pas si vous devez prendre le couloir de droite ou de gauche. Dans le même ordre d'idées, je vous recommande l'inscription qui figure sur le mur du niveau 1 de **Dungeon Master** (FTL) et qui nécessite, pour être lue, que l'on pose un objet lourd sur une trappe située non loin. En fait, sur le mur, on peut voir écrit "Nothing", c'est-à-dire "Rien". C'est à peu près aussi bête que ma vance de début d'article mais ça me fait mourir de rire. En général, ces "détails sans importance" dont regorgent bon nombre de logiciels de jeux sont le fait des programmeurs (ou bien il s'agit de bugs, mais là, c'est hors sujet).

TENEZ PAR EXEMPLE

Eh oui, tenez par exemple, prenez **Bard's Tale I** sur Atari ST, Amstrad CPC, C64 (Electronic Arts). Lorsque l'on pénètre dans les décors situés au coin de l'avenue de Broadway et Divish Street (c'est à l'ouest de la Grande Place, vous ne pouvez pas vous tromper), on se retrouve dans une pièce

totaleme vide. En fait, un message informe le joueur que "les chevaux ont été mangés par un monstre". Dans le même ordre d'idées, à l'entrée de l'une des cryptes de la tour de Mangar est inscrit: "Chambre du magicien". En fait de chambre, il s'agit d'une bête case qui ne s'ouvre qu'à l'ordinaire. Du reste, un second message s'affiche quelques instants plus tard: "Vous avez vu la trouille, hein?".

Ah... on pourrait parler des heures de Bard's Tale et de la ville de Skara Brae. Au fait, savez-vous que ce nom n'est pas le fruit du hasard? En effet, Skara Brae est une cité antique (probablement pré-celtique) dont on a retrouvé les traces en Angleterre. Pour en finir avec ce fabuleux logiciel, essayez donc de faire boire le Barde plus que raison et faites-lui jouer un morceau. Non seulement cela n'aura aucune influence (pas de lumière, protection, etc) mais si, l'ordinateur se mettra à jouer faux!

BACK TO ZE FUTUR

Quittons ces mondes de magie et en route pour la SF. Dans **Purple Saturn Day** (Exxon), à chaque victoire, le gagnant des jeux - selon sa race - a droit à un baiser d'une jolie extra-terrestre ou d'une jolie terrienne. Ensuite, le logiciel effectue une sauvegarde. Du coup, après chaque boudou, un bébé apparaît à l'écran à côté du podium lorsque l'on recharge le logiciel.

Dans **Mercenary** sur Amiga (Novagen), lorsqu'on clique sur le logo Atari qui se trouve dans la ville, un message du robot dit: "C'est null!". J'en vois qui sourient plus que d'autres, là. Ne changez pas vos idées, les possesseurs de ST ont droit à la même vance mais avec un logo Amiga. Et toc!

Dans Elite (Firebird), lorsqu'on rencontre un vaisseau invisible et qu'on réussit à le dézinguer, il faut récupérer les containes. Du coup, on retrouve une victoire sous un "Cloaking Device", c'est-à-dire d'un machin qui permet de se rendre à son tour invisible. Pour cela, appuyer sur la touche "Y" (Ye). Certes, la chose suscite un maximum d'énergie mais rend de fiers services lors de rencontres hostiles. Toujours avec Elite, on a aussi remarqué qu'en vous mettant dos à une station Coriolis ou "dodo" et en activant une Retro-Rocket, vous passez à travers ladite station comme dans du beurre? Invalide de précier qu'après un coup pareil, les Fers de la police de la ville (sont en train de passer) idéal pour mettre un peu d'anémisme. Bien entendu, pas la peine d'essayer d'atterrir, vous trouverez votre classe (Access Denied).

Zany Golf (Electronic Arts sur 16 bits), maintenant: il existe un tableau secret accessible à partir du dernier parcours (le terrain de golf PS). Pour y accéder, il faut faire rentrer la balle dans le trou situé en bas à droite (celui où l'on voit des yeux qui luisent dans la pénombre). Dès que les yeux s'ouvrent, foncez, vous m'en direz des nouvelles.

TOUT LE MONDE CONTENT

Allez, **Flight Simulator II**, histoire de contenter tout le monde: à l'aide de l'option NAV, réglez-vous sur **NORD 17416-873, EAST 7446-3510** et ALT 0. Vous voici sur le terrain servant à l'option combats aériens, mais cette fois-ci en temps de paix. Décollez sur la piste 27 (la piste au cap 270), suivez la rivière puis à 2000 pieds, lorsque vous ne voyez plus Red Quiver Valley par le cockpit, mettez cap au nord. Bien sûr, vous se profilent à l'ouest (gauche) les montagnes Bad Bulges, au nord les Trappers Alps et sur la rive est les Happy Hills. Une fois au-dessus de l'usine, après l'aéroport ennemi, virez plein et regardez sur la droite: lorsque le quadrillage du champ de bataille disparaît, tournez à 180°. A droite, apparaît sur les montagnes Bad Bulges une flèche. Cette dernière existe réellement dans cette région, elle a été peinte à l'ocre rouge par les indiens il y a fort longtemps. Bon plan, la pointe de cette flèche indique la direction de la piste 27. Sympt, n'est-ce pas? Je vais vous faire une confidence: si ce genre de plans vous passionne, lisez donc "Volez avec Flight Simulator" de C. GULLICK édité par Microsoft Press et distribué par PSI. Ce bouquin, fort bien écrit, ce qui ne gâche rien, est bourré de détails du même genre.

Un termine avec **Knighr Force** (Titus), dont un tableau laisse entrevoir, habilement cachés dans le décor, de nombreux dossiers en cours de rédaction. On admirera entre autres, une Barbarella et une navette spatiale. Attention, c'est quasiment aussi difficile à découvrir que le (mythique?) Manneken Pis caché sur le chameau des paquets de cigarettes Camel. En revanche, on jette un oeil sur le collier "Peace and Love" qui pend au cou d'un squelette empalé de l'un des tableaux du début. Eh oui, les programmeurs de Titus sont tous de redoutables hârders (très gentils au demeurant).

Allez, salut, que le grand Ozor vous protège, faites attention en traversant, croisez-vous bien et surtout, ouvrez l'oeil la prochaine fois.

MOLINEX

OFFRE FAUSTIQUE

DEVENEZ GRATUITEMENT MEMBRE DU CLUB MICRO AVENUE ET RECEVEZ 3 JEUX AU CHOIX POUR 199 F*

plus 25 F de participation aux frais d'envoi

A320 ST PC-16/CT CPC DISK	EXPLORA AM	BAAL AM	PLAYBACK PC-16/TH TH DISK	COBRA ST TH DISK	DEMOMIA TH KT TH DISK	DOSSIER KHA PC-16/CT PC 3 1/2	LOOKING FOR LOVE ST	FORTRESSE CPC KT CPC DISK PC 3 1/2	GRAND PRIX 400 CC CPC KT CPC DISK PC 3 1/2	CASE SURPRISES CPC KT CPC DISK PC 3 1/2
HOT BALL AM	IRON TRAKERS ST-AM	EMANUELLE AM	LIVINGSTONE CPC KT CPC DISK	MATA HARI ST-CPC KT CPC DISK	TETRA QUEST AM	OBLITERATOR AM	OCEANIA TH KT TH DISK	SUBSTITUTE PC 5 1/4	PHAROAH CPC KT CPC DISK	
PORT OF CALL AM	QUAD CPC KT TH-KT TH DISK	BALLISTIC ST	RODEO TH-KT TH DISK	SECRET DEFENSE CPC KT CPC DISK	SKRULL TH KT TH DISK	SOLEIL NOIR AM	SPACE RACER CPC KT	SPACERACER BOB WINNER PC 3 1/2 PC 3 1/2	STARTARIP PC 5 1/4 PC 3 1/2	
SUPERSKI PC-16/CT CPC DISK TH-KT/TH DISK	TERRAPPOS AM	INDOOR SPORTS AM	BLOOD MONEY AM	TURBO TRAX AM	LEATHERNECK AM	TEMPLE OF APRAHAI CPC 5 1/4 PC 3 1/2	X-RAY TH-KT TH DISK	ZONE PC 5 1/4 PC 3 1/2	MONTEZUMA'S REVENGE PC 5 1/4	

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE :

Je profite immédiatement de l'offre exceptionnelle de bienvenue au Club. Je désire recevoir les 3 titres que j'ai sélectionnés au prix de 199 F TTC + 25 F de frais d'envoi et je deviens automatiquement Membre du Club MICRO AVENUE.

LES AVANTAGES DU CLUB MICRO AVENUE :

- En qualité de Membre du Club :
- Vous recevrez gratuitement à votre domicile, la liste de toutes les nouveautés du CLUB MICRO AVENUE plusieurs fois par an.
- Vous choisirez tranquillement chez vous les titres que vous désirez recevoir. Vous n'avez aucune obligation d'achat.
- Vous bénéficiez dès autres prix réservés aux Membres du CLUB MICRO AVENUE.
- Vous pouvez acheter vos logiciels à la boutique du Club en profitant de tous vos avantages personnels.

VOS AVANTAGES PERSONNELS :

- Profitez en plus du super avantage réservé en permanence aux membres du CLUB MICRO AVENUE : pour chaque logiciel acheté au prix Club, vous pourrez en choisir un deuxième avec 20 % de remise sur son prix catalogue (+ frais d'envoi).
- En participant à un jeu, un membre de la famille et si il existe devient un membre du CLUB MICRO AVENUE, vous recevrez un bon de remise de 20 % à valoir sur votre prochain achat d'un logiciel au prix catalogue, et sans limitation du nombre de parrainages. Vous pouvez profiter de tous ces avantages dès l'inscription, ni aucune initiation au club. Il vous suffit seulement d'acheter sans aucun risque 3 logiciels pour le prix d'un 199 F TTC + 25 F d'envoi.

VENEZ VOIR LA BOUTIQUE DU CLUB



DANS LE HITCHE CENTER
 58/60, av. de la Grande Armée 75017 PARIS
 Tél. : (1) 45 72 24 30 - (1) 40 55 95 95

LA GARANTIE TOTALE DE SATISFACTION :

Tous nos logiciels sont neufs et identiques à ceux du commerce. Si toutefois et malgré toutes nos précautions, un logiciel était défectueux, il vous serait immédiatement échangé, sans discussion.

BON DE COMMANDE A RENVOYER A MICRO AVENUE

BP 150 - 75821 PARIS CEDEX 17

	TITRES	MACHINE
N° 1		
N° 2		
N° 3		

OUI, j'envoie-moi ces trois logiciels dont j'ai noté les références ci-dessus. Je vous joins à ma commande mon règlement de 254 F (offre de bienvenue à 199 F + 25 F de frais d'envoi) par CHEQUE - C.C.P. - CB N°

Je m'accepte immédiatement dans le CLUB MICRO AVENUE, je deviendrai Membre du Club à part entière et vous ferai parvenir le catalogue et la première vignette de réduction de 20%. Pour toute commande passée dans le catalogue au prix Club, ou pour tout achat effectué à la BOUTIQUE DU CLUB, j'aurai le droit d'acheter un logiciel avec une réduction de 20%. A chaque commande, le CLUB MICRO AVENUE m'envoiera gratuitement une vignette de réduction de 20%, ce je la prendrai directement à la Boutique du Club. Je pourrai utiliser le Club à tout moment par simple lettre, ou continuer à profiter de tous les avantages en restant au Club. Je m'engage à aucun autre achat.

NOM PRENOM
 ADRESSE

CODE POSTAL **VILLE**
 Vous pouvez également passer votre commande à la boutique du club. Cette offre est limitée à un envoi par foyer, réservée aux nouveaux adhérents et à la France Métropolitaine, et valable dans la limite des stocks disponibles.

SIGNATURE INDISPENSABLE (celle des parents ou tuteur pour les mineurs).

ABONNEZ-VOUS!

1 an 10 Numéros 200 F au lieu de 250 F
VOS AVANTAGES

REDUCTION

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros 200 F. au lieu de 250 F. Vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, le jour de sa sortie, sans vous déplacer, sans risquer de ne plus en trouver chez votre marchand de journaux...

CADEAU

Chaque mois, 10 ABONNES seront tirés au sort et recevront un soft pour leur bécane. Un abonné ne pourra gagner qu'une fois pendant la période de son abonnement. Vous ferez paraître vos PETITES ANNONCES, à moitié prix. (Actuellement 25f. au lieu de 50f.)

PRIVILEGE

Vous recevrez un dessin, série limitée, de Bruno BELLAMY dédié à votre prénom.

MINITEL

JOYSTICK offre à chaque abonné, 60 minutes en 3614 sur son serveur (le prix de la connexion varie entre 10 et 20 f. l'heure) Si vous n'avez pas de minitel, vous pouvez offrir ces 60 mn, à un de vos copains.

CLUB

Vous ferez partie du CLUB des ABONNES, et de ce fait, vous serez consultés à chaque grande occasion, pour donner votre avis

MESSAGE À NOS ANCIENS ABONNÉS

En raison de changement de périodicité, les abonnements de JOYSTICK Hebdo se poursuivront, et le solde sera calculé sur la base de 20f. le numéro.

LES ABONNES DE JOYSTICK SONT LES ROIS

N'ATTENDEZ PAS.... ABONNEZ-VOUS DES AUJOURD'HUI !!!

BON DE COMMANDE JOYSTICK

OUI! Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement à JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F. pour mon abonnement

JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 mn EN 3614 le PSEUDO

(ATTENTION, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK)

Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK Hebdo:

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

10 f. par exemplaire et 30 f. pour le Hors série (ENTOUREZ LES NUMEROS CHOISIS DANS LE TABLEAU CI-DESSUS)

Total :

Je veux commander le TEE STRIP JOYSTICK Hebdo au prix de 70 f. (frais d'expédition compris)

TAILLE: L / Large ou XL / Xtra large

*Dans la limite des stocks disponibles

JE JOINS UN CHEQUE DEF A L'ORDRE DE JOYSTICK
53 Avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE LA DEFENSE

NOM _____ PRENOM _____

AGE _____ ORDINATEUR dk k7

ADRESSE _____

Code Postal _____ VILLE _____

Avez vous un minitel? OUI NON

ILS ONT GAGNE UN SOFT POUR LEUR ORDINATEUR

**BRAULT
Michael
CHAMBARD
Benoit
CHEDEVILLE
David
FROMNTIN
Emmanuel
GREGOIRE
Alexandre
KIRCH
Jérôme
MOLLON
Christophe
NIERRO
Loïc
VANHOUTE
Eric
VERDU
Bruno**

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS SUR SPECTRUM

Pour les listings, comme d'habitude, il suffit de les taper puis de les sauvegarder sur une k7 ou une disquette vierge et de faire RUN. Toutes les instructions de sauvegarde sont expliquées dans la notice du BASIC (voir LOAD, SAVE, RUN). Ensuite comme ses copains des autres standards, on suit les instructions données par le programme.

Les pokes se placent comme sur Amstrad c'est à dire dans le loader BASIC avant le RANDOMIZE USR.

On va détailler un peu plus :
On va charger votre loader en utilisant l'instruction 'LOAD'. Ensuite vous tapez 'LIST'. Vous devez apparaître sur l'écran tout un tas de lignes d'instructions Basic. (Pour ceux qui n'avaient pas compris, ces lignes sont le 'LOADER').

Vous essayez maintenant de repérer dans le listing une ligne où figure l'instruction 'RANDOMIZE USR'. Une fois repéré vous retapez toute la ligne et quand vous arrivez devant cette fameuse instruction, vous tapez votre ou vos pokes en les séparant de deux points (':') et vous tapez la suite de la ligne sans oublier que chaque instruction doit être séparée par deux points (':').

Il est possible que le listing d'apparition pas quand vous faites 'LIST'. Cela veut dire qu'il est protégé et que l'avez donc dans le babu, de même si vous ne trouvez pas l'instruction 'RANDOMIZE USR', essayez de faire votre ou vos pokes comme ça tout bêtement suivi de l'instruction 'RUN'. Si ça ne marche toujours pas, vous n'avez plus qu'à aller dans un magasin et votez un 'MULTIPLAGE'!

Le 'MULTIPLAGE I' est une cartouche qui se connecte sur votre Spectrum et qui vous permet d'interrompre le jeu à n'importe quel moment et d'utiliser vos pokes, mais pour cela référez vous à sa documentation.



STRIDER - SPECTRUM

```
1 REM VIES INFINIES POUR STRIDER
2 REM PAR SIMOES
10 BORDER SIN PI:POKE 23624,SIN PI
20 POKE 23693,SIN PI:CLEAR 24999
30 LET A=PEEK 23631+256*PEEK 23637
40 LET B=PEEK L:POKE L,111
50 LOAD ""SCREENS:L:ODE ""CODE 25000
60 LOAD ""CODE 32768:POKE 25001,1
70 RANDOMIZE USR 25000:LOAD ""CODE
80 POKE A,B:POKE 39942,0
90 POKE 39950,0:RANDOMIZE USR 25000
```

INDIANA JONES - MSX

```
1 REM TOUT A L'INFINI POUR INDIANA JONES
2 REM PAR ROUSSEAU
10 SCREEN 0:COLOR 15,1,1:KEYOFF:POKE 4HFCAB,1
20 FOR I=4H600 TO 4H634:READ A:POKE I,A:NEXT I
30 PRINT"CHARGE LA CASSETTE ET PRESSEZ 'PLAY'"
40 BLOAD"CAS:"*SCREENS:DEFERS=4H600:A=USR (A)
50 DATA 59,49,198,167,40,9,175,50,69,166,62,195
60 DATA 50,77,168,58,50,198,167,40,15,33,0,0,34
70 DATA 98,157,175,50,100,157,62,24,50,101,157
80 DATA 58,51,198,167,40,9,175,50,13,153,195
90 DATA 1,1,1,0,0,255,0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11
```

XYBOTS - MSX

```
1 REM TOUT A L'INFINI POUR XYBOTS
2 REM PAR ROUSSEAU
10 SCREEN 0:COLOR 15,1,1:KEYOFF:POKE 4HFCAB,1
20 FOR I=4H4B0 TO 4H52A:READ A:POKE I,A:NEXT I
30 PRINT"INSEREZ LA CASSETTE ET PRESSEZ 'PLAY'"
40 BLOAD"CAS:"*POKE 4HBC11,4H60:POKE 4HBC12,4H4F
50 POKE 4HBC40,4H00:POKE 4HBC4D,4H00
60 DEFUSR=4HBB0:A=USR (A)
70 DATA 33,238,244,17,0,0,1,62,0,237,176,195,147
80 DATA 0,58,58,0,167,40,9,175,50,184,50,58,59,0
90 DATA 167,40,27,33,0,0,125,34,159,173,50,161
100 DATA 173,34,111,172,50,113,172,50,242,176,62
110 DATA 201,50,47,172,50,162,173,58,60,0,167,40
120 DATA 6,34,229,35,50,231,46,195,0,3,1,1,1,0,0
```

DOMINATOR - SPECTRUM

```
1 REM VIES INFINIES ET INVULNERABILITE
2 REM POUR DOMINATOR PAR SIMOES
10 CLEAR 25999:POKE 23658,8:POKE 23624,SIN PI
20 POKE 23693,SIN PI
30 LET A=PEEK 23631+256*PEEK 23637
40 LET B=PEEK A:POKE A,111:LOAD ""SCREENS
50 LOAD ""CODE:POKE A,B:POKE 27844,0
60 POKE 27845,0:POKE 35919,201
70 RANDOMIZE USR 27392
```

INDIANA JONES - SPECTRUM

```
1 REM TOUT A L'INFINI POUR INDIANA JONES
2 REM PAR ROUSSEAU
10 BORDER 0:INK 7:PAPER 0:CLEAR 32767
20 POKE 23658,8:FOR I=48700 TO 48743
30 READ A:POKE I,A:NEXT I
40 PRINT"INSEREZ INDIANA JONES ET PRESSEZ 'M'"
50 INPUT"LA TOUCHE 'RETURN':*OKS
60 POKE 23624,0:CLEAR:INK 0:LOAD ""CODE 32768
70 LOAD ""CODE 48000:RANDOMIZE USR 48700
80 DATA 38,74,195,39,238,195,200,165,195,67
90 DATA 172,55,73,173,55,233,5,55,103,5,180
100 DATA 55,18,5,55,240,166,55,58,5,55,139,5
110 DATA 55,174,5,67,206,55,8,5,200,229,176
```


OFFRE SPECIALE JOYSTICK

Commandez DISCO SCOPIE (ST ou AMIGA) Avec 30% de remise

OUI! Je veux profiter de l'offre spéciale JOYSTICK et je commande DISCO SCOPIE.

- ST (Version 3.0)
 AMIGA (Version 2.0)

au prix de 370F. TTC. au lieu de 490F.

(Expédition sous 48H. Participation incluse de 27F. pour frais de port et d'emballage)

Nom : _____
 Prenom : _____
 Adresse : _____
 Code Postal : _____ Ville : _____

Payer par chèque à l'ordre de JOYSTICK.
 53 avenue Gambetta, 92400 Courbevoie/La Défense

PETITES ANNONCES

93 N°2003002
 Vid. lect. ect. DPF314. Prix : 1000 F. (prix initial 1780 F.). + js. (Chaos Strikes Back, Kick Off, Extra Time ect.), + diag. Tel.: 48.32.80.43.

COMMODORE

CONTACT

29 N°2003094
 Ech. jr. sur C64 DK. Poss. vrbz. softs. eds. aussi très bon jr. Contacter FOUERNIER Patrick 918, Crête-de-Mission, 29124 RIZEV BEGN.

69 N°2002958
 Je désirerais correspondre avec le général indulteur L'Assis STP. Contacter SÉDUCIS Hélène, 34 Bd. des Roses, 69800 SAINT-PIERRE.

VENTE

75 N°2002995
 Vid. C128 + lect. DK + Imprim. Seiksha + écran mono. + ext. mémoire + vrbz. js. utils. Prix : 3500 F. (le tout). Contacter Orylle, Tel.: 42.24.75.25.

77 N°2002954
 Vid. C128 + mon. coul. + DK Drive 1571 + lic. js. vrbz. (le tout très peu servi). Prix : 3000 F. Contacter HARTEL Schwaeten, 10 R. de la Chasse, 77000 MEULIN. Tel.: 64.09.27.59.

92 N°2003015
 Vid. C64 + lect. DK 1541 + vrbz. Ings. Prix : 2700 F. (à déb.). Contacter DUBOST Stéphane, Tel.: 47.49.13.32.

93 N°2003007
 Vid. sous softs et anciens js. (à bas prix), sur-DK-G4. Contacter COIN Patrick, 54 R. de Francisque, 93220 GAGNY. Tel.: 43.30.16.65.

SPECTRUM

VENTE

17 N°2002957
 Vid. Spectrum 128K +2 + d'auconter +

48b. Joz. + vrbz. jr. + 1 fops. (h.v.z.) + notice et prog. Prix : 1500 F. Contacter MARTIN Jérôme. Tel.: 46.42.09.52. (ap. 178.).

AUTRES

CONTACT

37 N°2002971
 CB. pers. possédant imprim. rns. contre email, timbre, écriture J.M. PIRMS, 5 All. des Cadrès, 37300 JOUE LES TOURS.

VENTE

23 N°2003014
 Vid. jr. 5174 pour IBM PC. (pas cher). (éché. possib.). Contacter BAYON Christian, 2018 R. d'Eligny, 69400 PAU.

75 N°2002965
 Vid. Console Sega + Pinball + vrbz. jr. (val. 3940 F.). Cédé. 2600 F. (vds. égal. jr. à l'unité : 150 à 180 F. ou groupé : 1500 F.). Contacter Prédère, Tel.: 43.54.58.53.

75 N°2003018
 Urgent! Vid. Console Nintendo et jr. : Mario 1&2, Gadius, Castelovnia, Ghost'nGoblins, Zelda. Vid. aussi One 1 et mon. Contacter Sam, Tel.: 43.43.19.24. (apr. 206.).

92 N°2002887
 Vid. Apple IIe + 2 lecteurs + Carte Chromance + Nombreux Logiciels + Nombreux Livres + Joystick + Tablette Graphique + Carte Chromance + Carte Digitalisateur Vidéo + Caméra + Ecran Monochrome. (Le tout en bon état). Possibilité de vendre séparément. Ecran à Miroir Beldi, 3 parcs du Bresil, appi 22, 92160 Antony.

92 N°2002887bis
 Vid. Apple IIe + 2 lecteurs + Carte Chromance + Nombreux Logiciels + Nombreux Livres + Joystick. (Le tout en très bon état). Contacter Alain au 42.57.90.46.

93 N°2003010
 Vid. Console Nintendo (h.v.z.). Prix : 500 F. + vrbz. K7 (orig.), man., arcade nos advantage. Prix : 200 F. Contacter GE-RAUD J. Tel.: 48.40.75.52. (ap. 178.). (Prix K7 entre 100 et 200 F.).

RUBRIQUE: ACHAT VENTE CONTACT

STANDARD	TARIFS 50 F
<input type="checkbox"/> AMSTRAD	<input type="checkbox"/> COMMODORE
<input type="checkbox"/> ATARI	<input type="checkbox"/> SPECTRUM
<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> AUTRES
<input type="checkbox"/> Votre département (à remplir obligatoirement)	

Par chèque, C.C.P. ou timbres
 Poste à joindre avec la grille.
 25 F. pour nos abonnés (joindre étiquette d'expédition).

JOYSTICK, Petites Annonces
 53 avenue Gambetta, 92400 Courbevoie/La Défense

VECTOR

SERVEUR SUR CPC 6128

Utilisation sans RS-232
 Téléchargement (module réception dans le domaine public)
 Emulation clavier CPC en clavier (minitel) (générateur de caractères spéciaux)
 Module de récupération des pages minitel (serveur kiosque : 3615, 3614 ptc...)
 Impression des pages minitel récupérées (traitables avec n'importe quel traitement de texte)
 Téléchargement en mode local (émission et réception de fichiers)
 B.A.L.

Prix : 400 Fr ttc sans câble
 450 Fr ttc avec câble

ANTIGONE SOFTWARE
 BP 51 31170 TOURNEFEUILLE
 TEL : 61 86 79 18

PROCHAINEMENT 3614 ANTIGONE

JE DESIRE RECEVOIR UNE DOCUMENTATION GRATUITE
 JE COMMANDE (CHEQUE JOINT A L'ORDRE D'ANTIGONE SOFTWARE)

NOM : _____ PRENOM : _____
 ADRESSE : _____
 CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
 TEL : _____

logiciel édité par S.A.M., distribué par ANTIGONE software

LES COMPILATIONS D'ENFER

LES TOPS D'OR

VOLUME 1

VOLUME 2

Disponible sur AMSTRAD 149 F cassette 199 F disquette 199 F

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

LAST NINJA 2 OFFERT EN CADEAU AVEC LES TOPS D'OR Vol. 2

1. voie Félix Eboué 94021 CRETEIL CEDEX Tel. 16 (1) 48 98 99 00

RUE BRIK A BRAQUIE

DATA SWITCH

Ce matériel de pointe, peut être très utile si vous êtes à la tête d'une petite entreprise, et que les moyens vous manquent pour parfaire votre équipement informatique. Phonica vous propose le Data Switch. C'est un connecteur vous permettant de brancher deux ordinateurs sur une même imprimante, ou deux, sur le même ordinateur. Un petit gadget bien utile, qui vous facilitera la vie.

Vu chez AMIE.



ANKO MOUSE

Si vous en avez marre de votre souris... Si sa couleur ne vous plaît pas... si le design n'est pas assez moderne... Si vous voulez épater la galerie... Alors oui, la souris de Anko est pour vous. D'un design tout nouveau, et d'une ergonomie ultra recherchée, cette souris comblera toutes vos espérances.

Vu chez Amie et Général.



Vu chez Shoot Again.

ADAPTEUR NINTENDO

Tout le monde ne le sait peut être pas mais les cartouches Nintendo au Japon n'ont pas le même format qu'en France. Ce qui pose bien évidemment de gros problèmes de compatibilité. Comme en France, question nouveautés on est toujours à la traîne, il est maintenant possible avec l'adaptateur Nintendo de faire fonctionner toutes les cartouches provenant directement du Japon. A vous les joies de Dragon Spirit, de Robocop ou de Fantasie Zone II.



POLLY LABELS

Vous êtes un créateur de génie, votre esprit foisonne d'idées et d'alphabètes démentiels. Oui mais voilà! Avec une boîte de disquettes vierges, vous n'avez en général que quelques étiquettes, ce qui n'est pas toujours suffisant. Grâce à Blackstuff et à ces étiquettes effaçables (erasable labels) pour de problèmes, puisque vous pourrez écrire et effacer sur les dites étiquettes autant de fois que vous le désirez. De plus, dans le packaging vous trouverez: 50 étiquettes, 2 feutres spéciaux, pointes fines, un liquide pour effacer et de la quate à inhiber. Tout cela pour environ 170Fr.

Vu chez AMIE.



ANKO TRACKBALL

Actuellement, il y une folie sur tout ce qui concerne les extensions en tout genre sur ST et Amiga. Ce trackball (sorte de souris inversée) ne me contredira pas, puisqu'il est utilisable aussi bien par les droitiers que par les gauchers, grâce à son troisième bouton, soit disant magique. Un produit pas très original, mais qui s'avère très sympathique surtout lorsqu'on a pas beaucoup de place sur son bureau.

Vu chez AMIE

PLAYWALKER

Pas plus gros qu'une télécommande, cet engin vous permet de transformer tous les joystick en joystick à infra rouges. Ce gadget se compose de deux parties. D'une part, un petit boîtier que vous pouvez accrocher à la ceinture permettant l'émission des signaux, d'autre part un second boîtier que vous connecterez à la prise joystick de votre ordinateur ou de votre console de jeu pour la réception. Sur le Playwalker des petits switches, vous permettent également de jouer en autofire ou en manuel. Et tout ça pour une somme avoisinant les 400 fr, sympa.

Vu chez Shoot Again.



INTERFACE MIDI II

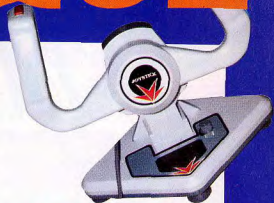
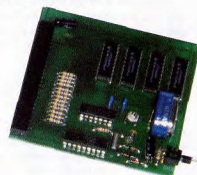
Voici l'interface MIDI la plus sympa du marché. Elle comporte deux "din" supplémentaires reconfigurables en plus des connecteurs habituels, c'est à dire la DB25 et Midi In, Out et Thru.

Mais ce qui fait son originalité, ce sont les commutateurs, permettant de choisir entre «Out» et «Thru», évitant ainsi les manipulations excessives.

C'est un produit Trilogic pour Amiga 500/Amiga 1000/Amiga 2000.
importé par Bus+ 510F.

EXTENSION RAM 512K POUR A500

Originale cette extension de mémoire car elle possède un interrupteur permettant d'avoir soit un Amiga 500 identique à celui d'origine soit l'équivalent d'un MO en mémoire. On a ainsi la possibilité de régler les problèmes d'incompatibilité fréquents, lorsque l'on se sert d'un micro-sonfile. La carte comprend aussi une horloge, un calendrier et une batterie. Un produit Trilogic.
importé par Bus+ 975F.



CHALLENGER

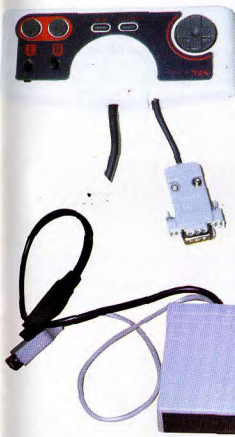
Nom de Zeus, mais c'est bien sûr! Ca n'a pas la forme d'un joystick traditionnel, ça n'a pas l'odeur d'un joystick, mais c'est quand même un joystick. Si vous en êtes un passionné de simulateurs de vols ou de courses de voitures, ce stick là, il vous le faut. Si au contraire, vous êtes un fou de Shoot'em up passez votre chemin, avec le Challenger vous n'avez aucune chance.

Vu chez Général.

CAMERA FREEDOMSTICK

Du nouveau pour la console PC Engine. Puisque grâce à Shoot again il est maintenant possible de transformer tous les joystick aux normes Atari (si il possède deux boutons Fire séparés) aux normes NEC, cette modif vous coûtera 100 francs, mais vous serez obligé d'abandonner le contrôlad d'origine. De toute façon ce stick est tellement mauvais, que le jeu en vaut la chandelle.

Vu chez Shoot Again.



«PRINTERFACE»

Une deuxième sortie imprimante? Sur mon Amiga? Pour quoi faire? Pour utiliser votre scanner ou votre digitaliseur en même temps que l'imprimante!

Difficile à installer au premier abord, «Printerface» s'avère être très utile lorsqu'on veut utiliser un logiciel accaparant le port parallèle. De plus, «PRINTERFACE» comporte quatre modes permettant une utilisation plus souple de la sortie imprimante. Livré sous la forme d'un kit avec une notice en français.

Importé par Bus+ 1050F.





Blue Angels

Organisé par ACCOLADE
et JOYSTICK

DES LOTS DE COLLECTION!

A l'occasion de la sortie de Blue Angels, Accolade a décidé d'offrir, aux meilleurs des futurs pilotes, des prix extraordinaires. Les deux premiers recevront chacun cinq modèles réduits à monter soimême des avions utilisés par la patrouille d'honneur des Blue Angels, c'est-à-dire un F9F-2 Panther (utilisé de 1949 à 1950), un F9F-8 Cougar (utilisé de 1955 à 1957), un F11F-1 Tiger (1959 à 1968), un F-4J Phantom II (1969 à 1973) et un A-4E Skyhawk (1974 à aujourd'hui). Ce sont de véritables pièces de collection! Les cinq suivants recevront respectivement deux modèles réduits du F18 Hornet, deux modèles du F11F-1 Tiger et un modèle du F9F-2 Panther. Dépêchez-vous de jouer, parce qu'il va vous falloir un paquet de temps pour les monter.

Comment jouer?

Oh, c'est très facile. Vous découpez le bon ci-dessous, vous prenez un stylo, vous choisissez la bonne réponse aux trois questions ci-dessous, vous les reportez sur le bon de participation, vous indiquez votre nom et votre adresse et vous attendez qu'on vous envoie votre lot. Seuls les bons originaux seront pris en compte. Les autres seront mangés. Les réponses doivent être envoyées à l'adresse suivante:

Joystick - Concours Blue Angels 53 Avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense

Et pas à l'adresse suivante: Charcuterie Bonnot, 25 rue Vavin 75006 Paris

Vous avez jusqu'au 25 mars pour envoyer vos réponses, le cachet de la poste faisant foi de veau. Les réponses qui parviendraient après cette date seraient déchirées en tout petits bouts et jetées par la fenêtre du neuvième étage. En cas d'ex-aequo, les gagnants seront tirés au sort.

Question numéro 1:

Le premier vol supersonique a eu lieu le 14 octobre 1947 sur un Bell X1: le pilote a réussi à voler à 1078 kilomètres/heure à une altitude de 12800 mètres. Qui était ce pilote?

- 1 A Chuck Yeager
- 1 B Buzz Alkirk
- 1 C Maverick G. Swanson

Question numéro 2:

Quel est le surnom donné au B52 de Boeing, d'un poids total de 230 tonnes, dont 30 de bombes?

- 2 A Flying Fortress
- 2 B Strato fortress
- 2 C Bomber Fortress

Question numéro 3:

Quel est le record de vitesse atteint par un F44 Phantom II, l'avion de la F4J Phantom II utilisé par les Blue Angels?

- 3 A 2585,4 km/h
- 3 B 1732,2 km/h
- 3 C 2101,9 km/h



BULLETIN REPONSE (à renvoyer avant le 25 mars 1990 à

Joystick Concours BLUE ANGELS 53 avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense)

Question 1 Question 2 Question 3

Je m'appelle : _____

Adresse : _____

Code postal :

Ville : _____

Age : _____

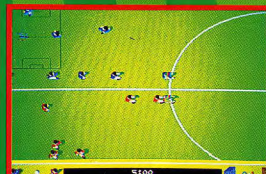
Ordinateur : _____

ENCORE PLUS FORT QUE KICK OFF!!

Player Manager

CREEZ, ENTRAINEZ ET DIRIGEZ VOTRE PROPRE EQUIPE!

- La version améliorée de KICK OFF: La MEILLEURE simulation de football. Ultra rapide et ultra précise.
- Possibilité de définir votre propre tactique.
- Entraînez votre équipe et regardez les joueurs mettre en application votre nouvelle stratégie.
- Plus de 1000 joueurs dans le championnat. Chaque joueur a ses propres caractéristiques.
- Un marché du transfert hyper dynamique. Seuls les reamins survivront!!!
- Possibilité de suivre un joueur particulier sur le terrain et de réviser vos jugements sur vos prochains transferts.
- Chargement et sauvegarde de toutes les options du jeu. Championnat et Coupe.



■ VOUS JOUEZ CAPITAINE

Vous avez maintenant la possibilité de contrôler toujours le même joueur ou celui le plus près de l'action , ce qui vous permettra avec une tactique personnelle de créer des ravages dans la défense adverse.

■ VOUS CHOISISSEZ LES TACTIQUES

Quatre tactiques efficaces vous sont proposées, mais vous pouvez en créer de nouvelles en déterminant, à l'entraînement, l'emplacement de chaque joueur en fonction de la position précise de la balle. Vous pourrez voir votre tactique en action à l'aide des lignes de trajectoires.

■ VOUS JOUEZ ENTRAINEUR

Pour monter dans la division supérieure, vous devrez trouver les tactiques gagnantes, acheter les bons joueurs sur le marché des transferts et sélectionner votre équipe, il vous faudra réussir le plus vite possible.

■ VOUS CHOISISSEZ LES JOUEURS

Chaque joueur possède ses propres qualités: précision de tir et de passe, vitesse, concentration, agressivité, qualité de tackles. D'autres facteurs rentrent aussi en ligne de compte: l'âge, l'expérience, le poids, le tempérament le moral du joueur, les blessures et le nombre d'avertissements peuvent compromettre vos plans.

PLAYER MANAGER VOUS FAIT VIVRE DE MANIERE HYPER REALISTE dans la peau d'un capitaine d'équipe, d'un manager et d'un joueur. Attention vos supporters vous observent!!!

Programmé par l'équipe de KICK OFF, TILT D'OR 1989, 4 D'OR 1989, AWARD DU MEILLEUR JEU DE L'ANNEE 1989 EN GRANDE BRETAGNE.

ANCO

AMIGA - ATARI ST
Bientôt disponible sur C64 et AMSTRAD CPC
ANCO SOFTWARE: Tel: 16 (1) 45 09 19 99

arcades

Vous voulez une rubrique régulière sur les jeux d'arcade? La voici. Chaque mois, notre spécialiste épique de dix ballons vous emmènera faire un tour du côté de ces galeries de bécanes qui vous pompent votre poignon en moins de temps qu'il n'en faut pour le gagner (malheureusement). Et pour inaugurer cette rubrique, quel de mieux que le Salon annuel des, justement, jeux d'arcades?

AMUSEXPO 89

Le salon international des industries pour Forains et Artisans du divertissement s'est tenu fin décembre pour la 18ème fois consécutive. Strictement réservé aux professionnels, fabricants et distributeurs, il présentait toutes les nouveautés en matière de jeux vidéos, flippers, juke box, vidéos laser et billards, à l'intention des exploitants de café et de salles de jeux.



Les tendances sont cette année multiples, les jeux à plusieurs joueurs simultanément (jusqu'à 8) sont légion, tout comme les simulateurs, mis à toutes les sauces (voitures, motos, tank, avions...). Les meubles se font plus grands, et les moniteurs atteignent 28 à 37 pouces (respectivement 71,85 et 95 cm), et même jusqu'à 50 pouces sur des écrans à vidéoprojecteur. On peut dorénavant s'asseoir pour jouer devant les écrans géants. La fréquentation des stands n'était pas excessive, surtout que tous les exposants n'avaient pas mis leurs

jeux en Free Play (crédits infinis) et l'on ne pouvait, alors, que bavarder devant l'écran. Les grandes marques s'offraient en plus des stands géants et des murs de moniteurs présentant leurs nouveautés. Beaucoup de sociétés inconnues jusqu'alors, mais dont la plupart ne le resteront pas... Bien sûr, notre envoyé spécial était là. Il vous raconte, stand par stand et alphabétiquement, tout ce qui était présenté. Pour des raisons de place, vous n'aurez droit ce mois-ci qu'à Alpha jusqu'à Nintendo. Le mois prochain, de Sega à V-System!

ALPHA

Alpha, nouveau venu dans le milieu, présente sous le patronage de SNK, à qui il rachète les routines et les composants, ses cartes *Sky Adventure*. Shoot'em up à scrolling vertical pour deux joueurs simultanés, il vous entraîne à la poursuite d'un dictateur qui veut conquérir la Terre. Aux commandes d'un avion datant de la dernière guerre, muni cependant d'armes résolument modernes (lasers, boules de feu), vous devez détruire successivement des hélicop-



Sky Adventure d'Alpha.

très, des vaisseaux spatiaux, des statues volantes et même des plantes carnivores (qui crachent du feu). Sous ce scénario très réaliste, se cache un ersatz de *Sky Soldiers*, paru précédemment chez SNK, dont il reprend bon nombre d'éléments, à commencer par certains effets spectaculaires (explosions, boules de feu). On espère plus créatif (et moins pompé) de la part d'Alpha la prochaine fois.

ATARI GAMES

Atari Games, quant à lui, présente l'une des attractions de ce salon: *STELIN BURNER*, suite futuriste de conduite que l'on ne présente plus. Tout en reprenant ses qualités principales (vue 3D, surfaces pleines en polygones), il rajoute la possibilité de se déplacer sur la totalité de l'écran et de tirer sur ses concurrents, le tout dans un vaisseau propulsé magnétiquement à plus de 1000 Km/h! Mais comme c'était trop simple, dans son infinie bonté, Atari a rajouté un temps limité, des concurrents destructibles (ce qui n'est pas votre cas) et des étoiles jaunes jonchant les routes, sur lesquelles vous devez passer vite de voir votre vitesse et votre énergie diminuer progressivement. Évidemment, il y a un échappatoire: dans les tunnels que vous traverserez entre deux cités se trouvent des dalles lumineuses qui, lorsque vous passerez dessus, surchargeront vos batteries pendant quelques secondes, vous rendant invulnérable et

encore plus rapide. Mais une fois fini, le moindre choc détruit un de vos allions, ce qui vous déstabilisera. Dommage que le meuble sur lequel on est assis ne bouge pas et soit aussi moche.

Autre nouveauté, *Shall & Crossbones* est un jeu de cape et d'épée dans la plus pure tradition qui vous laissera arraisonner navire après navire, seul ou à deux, et qui fonctionne avec un système d'énergie. Seul regret: les mouvements sont un peu limités.

Tournoi Cyberball 2072 vous propose une partie de foot-

ball américain aux commandes d'une équipe de robots, avec jusqu'à 4 joueurs divisés en deux équipes rivales, en championnats ou contre l'ordinateur. Le jeu, visualisé sur deux moniteurs, propose une vue en perspective mobile et de nombreuses possibilités dans le déroulement de la partie, avec des choix stratégiques. On retrouve, comme dans son prédécesseur CYBERBALL, le ballon



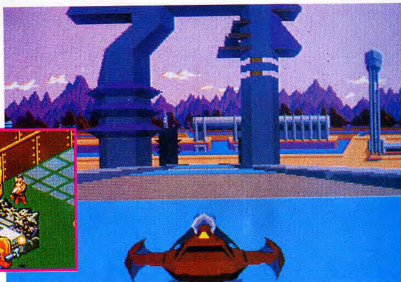
qui chauffe et fini par exploser entre les mains mécaniques de vos robots si le jeu se prolonge trop.

Est présenté aussi *Escape From the Planet of Robot Monsters*, qui propose dans un style propre à Atari, très esthétique, de diriger Jake (un

Reporter : Yvan Elbaz



arcades



Ci-dessus : S.T.U.N. Runner.

En médallion : Escape From the Planet of the Robot Monsters.

oublier le géant de fin de tableau ainsi qu'un tableau bonus sous forme de labyrinthe. Seul constructeur totalement américain, Atari réussit brillamment à nous changer du style japonais.

Bally/Midway, fameux fabricant de flippers qui s'est diversifié dans les jeux vidéo, présentait **Arch Madness**, une simulation de basket dans un style très américain, avec scrolling horizontal continu et un ou deux joueurs simultanés, opposés entre eux ou contre l'ordinateur, avec une multitude de coups possibles et la possibilité, très appréciée, de pouvoir frapper l'adversaire. Le contexte graphique et sonore est sublime. Graphismes haute résolution et musique rock, avec voix digitalisées: jamais entendu rien de tel en jeu vidéo! Un futur hit. Bravo à cette société qui a réalisé peu de jeux par an mais qui le fait bien.



Willow, de Capcom.

CAPCOM

CAPCOM Japon (Capsule Computers, transformé depuis en captive communications ou Captain Commando pour ce qui est de sa filiale américaine), présente le CP System Board, une carte-mère comprenant des co-processeurs dédiés graphisme, animation et son stéréo, intégrant déjà les routines d'exploitation,

à laquelle il suffit de rajouter une carte secondaire comprenant les graphismes et la musique du jeu pour que cela fonctionne. En changeant de carte on change de jeu, et ce système permet une qualité graphique et sonore supérieure aux cartes classiques, mais il revient plus cher et ne s'amortit qu'au bout de quelques jeux, obligeant l'exploitant à être fidèle à la marque. Attendons de voir concrètement ce que ça donnera quand des jeux sortiront.

Willow, jeu à grand spectacle adapté du film de Georges Lucas, propose de partir à l'aventure dans le but de tuer une méchante reine. Vous dirigez alors alternativement deux personnages: Willow, un nain aux pouvoirs magiques, et Madmartigan, un guerrier expert dans le maniement des armes, compagnon du précédent. A chaque tableau, le joueur change de personnage; il est tour à tour guerrier puis nain, les pouvoirs étant très différents. Suivant le temps de pression sur le bouton, vos coups se font plus violents (merci Irem!). Visuellement parfait, ce jeu à scrolling multi-directionnel étonne par sa réalisation impeccable à tous points de vue, avec des monstres superbes à l'animation réaliste occupant la moitié de l'écran et le système dorénavant classique chez CAPCOM permettant d'acheter de nouvelles armes et pouvoirs avec l'écopé sur vos adversaires.



Le meilleur jeu CAPCOM à ce jour, encore un hit **U.N. Squadron**, shoot'em up à scrolling horizontal pour un ou deux joueurs simultanés, vous propose de choisir entre 3 appareils et pilotes: Skin Kazama, le japonais rapide, Mickey Simon l'américain sur-armé (œuf corse), et Greg Gates et son bombardier. Malheureusement, devenir qui peut bien être l'ennemi si ce ne sont pas les Japs? Vous avez trouvé? Bravo. On rajoute l'énergie limitée et l'inévitable monstre de fin de tableau et on a quand même un des plus beaux shoot'em up du moment. J'oubliais, il y a la possibilité d'acheter des armes complémentaires chez un marchand d'armes pas exactement officiel. Suivant.

CAPCOM Bowling est un bowling plus classique, mais très beau et muni de plus d'une manette spéciale.

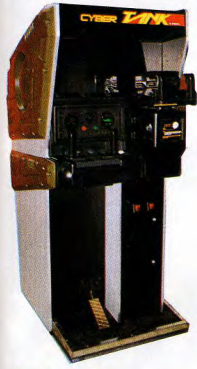
Dans **Mad Gear**, on pourrait presque dire: on reprend tout et on recommence, car c'est une copie conforme de IED STORM; mêmes décors, mêmes armes, seul l'aspect de votre voiture et de vos concurrents a changé. Vous avez donc le choix entre trois types de voitures, la Porsche 1, très rapide mais peu résistante, la Porsche, rapide et résistante, et le camion, très résistant mais très lent. Placé sur des routes suspendues dans le vide, il vous faudra éviter les voitures qui tentent de vous faire tomber, sans oublier les flâques d'huile et la route qui s'arrête dans le vide. Plutôt que de laisser les autres la plagier, cette fois, CAPCOM se copie elle-même, comme une grande, et occupe ainsi le marché. Et le joueur dans tout ça? Il n'y a rien.

Autre bonne surprise, **Dynasty Wars** est situé au temps de la dynastie féodale et des samouraïs au Japon. Dans des décors somptueux et un graphisme d'ambiance, vous allez traverser le pays en passant par la grande forêt, des lacs et des ponts, afin d'atteindre votre but: vous emparer de la forteresse de la montagne. Vous pouvez choisir au début du jeu entre 4 barons aux antécédents sanglants, du coupeur de tête au castrateur sadique. Avez-vous que le choix est difficile. A cheval sur votre destinier, aidé d'un éventuel second joueur, il vous faudra affronter les soldats ennemis armés d'un sabre ou une

U.N. Squadron, de Capcom.

CORELAND

Coreland, illustre inconnu, présente un simulateur de tank futuriste, le **Cyber Tank**. Un ou deux joueurs peuvent conduire l'appareil simultanément. Le premier s'occupera de la direction et de la mitrailleuse avant, alors que le second sera relégué à la tourelle et aux commandes du canon. Disposant de deux viseurs, les joueurs pourront alors détruire bunkers, jectifs, avions et barrages, sans oublier les soldats. Le tout se dirige comme un vrai tank et est visualisé sur deux écrans côte à côte (un devant vos yeux alors que l'autre est en dessous, projeté par un miroir en superposition). Une nouvelle marque à suivre.



DATA EAST

Data East, fabricant de flippers américain qui a fait ses débuts dans les jeux vidéo, en rachetant les licences des manettes de jeux SNK (qui ont la particularité de pouvoir tourner sur elles-mêmes pour diriger le tir), présente **Act Fencer**. Dans un futur incertain sur terre, vous parcourez New-York dévastée et en ruines, affrontant des êtres mythiques aux pouvoirs naturels. Aux commandes d'un monstre étrange, avec un bec, deux pattes et une queue, qui augmente son pouvoir en changeant d'aspect, il vous faudra courir et

sauter afin de sortir vivant de la ville. Pas vraiment un shoot'em up, ni même un shoot'em up, ce jeu est surprenant. Son style graphique fantaisiste est plaisant. Dommage que l'on perde les pouvoirs acquis (pour sauter plus haut, tirer plus fort et dans plusieurs directions) au moindre contact avec l'ennemi, le second étant mortel.

Midnight Resistance, (qui reprend le type de poignées de SNK), est la suite de Heavy Barrel, ancien succès qui proposait dans un scrolling vertical ou horizontal, (suivant les tableaux), de pénétrer avec un ou deux soldats (ils sont frères), dans une base afin de la détruire, le tout dans un décor très high-tech. Le méchant pas beau n'étant pas mort à la fin, il se venge en enlevant votre famille que vous partez sur le champ libérés. 8 tableaux composent cette suite, avec des objectifs à récupérer sur certains officiers afin d'ouvrir des caisses d'armes à la fin de chaque étape (lance-flammes, tir trois directions, bazooka, mitrailleuse et des armes dorsales, missiles téléguidés, lasers directionnels). Attention, tou-

grâce à l'argent gagné aux combats, le personnage humain que vous dirigez, agile et armé d'une épée, vaincra facilement les premiers adversaires. Mais la difficulté étant mal dosée, il vous sera impossible de vaincre l'homme invisible, ce qui bloque le jeu.

Secret Agent (qui peut aussi s'appeler **Sly Spy** selon que la carte est importée du Japon ou d'Amérique) vous propose de vous mettre dans la peau d'un agent secret et de mettre à jour les plans d'une dangereuse organisation. Armé de vos poings et d'un pistolet, il vous faudra d'abord sauter en parachute et vous débarrasser de vos partenaires indésirés en plein vol, puis, au guidon d'une moto, échapper à vos poursuivants pour ensuite pénétrer dans un bateau ennemi, sans oublier la fuite par la mer en tenue de plongeur. Beat'em up très varié, il n'est pas pour autant original et on se demande ce qu'un laser géant vient faire dans ces armes. Espérons que Data East crée quelque chose d'original, un jour...

Dans un style plus pacifique, **Pocket Gal 2** (jamais entendu parler



Midnight Resistance de Data East et ci-dessous, le console.

du 1), est un billard vu du dessus où vous pouvez, en gagnant, déshabiller peu à peu la jolie serveuse du bar dans lequel vous vous trouvez. Au fur et à mesure de vos victoires, vous changerez de bar et de serveuse, pour arriver jusqu'aux endroits les plus. Revenons au jeu lui-même et laissons à ces viles perversions: vous pouvez choisir la direction du tir, visualiser son éventuelle trajectoire et doser sa force. A certains moments du jeu, un des six trous composant la table se met à clignoter: si vous arrivez à faire tomber la prochaine boule dans celui-ci, un bonus vous sera accordé. Petit détail qui a son importance, le temps est limité. Un bon jeu qui nous change, et qui à de quoi exciter. Jetez donc un coup d'oeil à la présentation, vous y verrez une petite japonaise s'y faire dévêtir en beauté.

Game Tek, constructeur américain inconnu en Europe, présente l'adaptation en jeu vidéo d'un jeu mondiallement connu: **Wheel of Fortune** (la roue de la fortune), où vous allez pouvoir gagner des parties gratuites (les gains d'argent étant interdits en France, exception faite pour les casinos et l'état), si vous êtes parfaitement bilingue (c'est en anglais, et deviner des proverbes en anglais...). Heureusement, l'éditeur annonce une version française pour bientôt. Graphismes et animations sont très réussis, superbes dégradés et sons... d'ambiance (clic de la roue). Trois joueurs peuvent s'affronter. Pas demain la veille que vous trouverez ça en salle de jeu. Existe en meuble debout, mini-meuble pour bars et table cocktail.



Exterminator de Gottlieb.

GOTTLIEB

Gottlieb, autre fabricant de flippers (n'avait pas sorti de jeux vidéo depuis 1982), a décidé de s'y remettre maintenant qu'il a été racheté par Premier Technology, qui est d'ailleurs le créateur du jeu **Exterminator** vous laisse en de bonnes mains puisque c'est justement une alternative aux jeux japonais (celui-ci est entièrement américain). Il propose à un ou deux joueurs simultanément de s'affronter ou de coopérer afin de débarrasser une maison de tous ses

insectes nuisibles tout en étant écologique (au revoir, insecticides), puisque c'est avec les mains que vous allez les écraser, leur taper dessus ou même leur tirer dessus, avec des lasers au bout des doigts. Vous avancez donc lentement et ramassez les boîtes de Coke qui roulent par terre puisque votre énergie n'est pas limitée et que les insectes ne se privent pas de vous piquer. Des images digitalisées pour les mains sont à la base du jeu, avec un nombre impressionnant de couleurs. Il faut tout de même un certain temps pour s'habituer aux commandes, mais après c'est du délire! Jeu 3D en perspective.



R-Type II, sur machine IREM.



HOME DATA

Home Data, nouvelle petite société japonaise, présente un jeu de combat dans une arène: **Battle Cry**. Un ou deux joueurs peuvent s'affronter, mais il est plus intéressant de jouer contre l'ordinateur. Comme dans un championnat, des présentateurs annoncent le combat et vous êtes lâché dans un décor chaotique, affrontant des loubarbs envoyés par votre adversaire afin de vous empêcher d'atteindre l'arène. Il vous faudra faire vite, l'Helicopter n'ayant pas le temps de se recharger avant de prendre en fin de tableau n'étant



Dragon Breed sur IREM.

tendant pas indéfiniment, et les loubarbs arrivant sans cesse. Outre les classiques coups de poings et de pieds, des attaques originales sont disponibles, tel que des pirouettes mortelles (pour l'adversaire) où vous déchargez d'un seul coup toute l'énergie de votre corps du bout des pieds, envoyant l'adversaire au tapis. D'autres positions de ce genre sont possibles, avec les mêmes effets. Mais dans l'arène, votre adversaire est aussi puissant que vous et le battre ne sera pas aussi facile. Mêlant le catch, la boxe, le karaté et le combat de rues, ce jeu très réussi arrive à vous épuiser autant qu'un vrai combat à

force de secouer le joystick! Seul regret, l'animation des personnages est saccadée car il manque des positions intermédiaires et le scrolling n'est pas exactement fluide. Mais c'est jouable à souhait et l'on oublie vite ces petites imperfections de jeunesse.

IREM

IREM, qui n'est pas en reste, présente le très attendu **R-Type II**, digne suite de R-Type. Dans cette nouvelle mouture, l'eau a envahi les grottes et des cascades surgissent des côtés, vous êtes poussés par celles-ci vers le fond, affrontant une multitude de monstres marins et expérimentant votre nouvelle arme: en plus du laser variable vous avez maintenant la possibilité de lancer un certain nombre de boules d'énergie se dispersant à l'écran et détruisant tout ce qui est en face de vous. Les autres armes sont les mêmes et le vaisseau n'a pas



changé; par contre, des armes permanentes ont été ajoutées: des bombes spéciales qui sont lancées vers le bas et qui lorsqu'elles touchent un vaisseau ou le sol, provoquent une réaction en chaîne détruisant tous les vaisseaux adjacents. Je vous laisse imaginer l'utilité de la chose lorsque vous avez des canons à terre qui vous tirent dessus. A propos de difficulté, celle-ci a été réduite légèrement, à tel point que l'on ne voit pas toujours où on est à l'écran tellement les ennemis sont nombreux, sans compter les vaisseaux-mères; jusqu'à en même temps à affronter, suivis d'une forteresse puissamment armée. Autant vous le dire, à certain niveau avancés, la difficulté est telle qu'on est vraiment frustré: il faudrait con-



Ci-contre: Big Run de Jaleco. Ci-dessous: "In Action".

naître le tableau pas coeur pour le passer. Trop c'est trop! Ça rend le jeu intéressant à terme.

Dragon Breed est le premier jeu depuis bien longtemps chez IREM qui ne soit pas une bataille de vaisseaux. Non, je vous rassure, c'est toujours un shoot'em up mais cette fois vous dirigez un guerrier qui est aux commandes d'une étrange monture: un dragon. Le dragon est indestructible et peut servir à bloquer les tirs des ennemis qui se baladent à l'écran. Le guerrier utilise sa magie alors que le dragon peut tirer des boules de feu, mais son tir dépend du temps de pression. Comment-ça, ça vous est familier? Naturellement, des armes supplémentaires peuvent être obtenues en détruisant un escadron ennemi, ce qui est bien utile, vu la difficulté du jeu. Décors très beaux, animation parfaite et ennemis très variés. Une agréable alternative à R-Type.

Pour finir, l'énimé shoot'em up, **X-Multiply**, innove un peu en proposant un vaisseau muni de deux tentacules reliées à deux autres petits vaisseaux, tirant aussi et étant indestructibles.

Pourtant, **Legend of Hero Tama** est là pour nous changer un peu les idées, car il vous met dans la peau d'un petit magicien qui s'attaque à l'île de son éternel ennemi, un vil sorcier. Armé au début assez sommairement, vous trouverez rapidement dissimilés ça et là différents nouveaux pouvoirs qui vous aideront dans votre aventure, ainsi que des pièces d'or vous donnant des points. Les trolls et autres squelettes que vous affronterez seront là pour vous barrer la route, mais heureusement vous pourrez, si besoin est, rebondir sur leurs têtes afin de les étourdir un instant. Scrolling horizontal plus multi-directionnel aux tableaux suivants. Preuve est faite qu'IREM sait ne pas se borner aux shoot'em up, alors qu'ils continuent!



JALECO

Jaleco dont on n'avait pas entendu parler depuis bien longtemps prépare sa rentrée ainsi qu'une revanche envers toutes les simulations de voitures de courses puisqu'il présente **Big Run**, censé représenter le PARIS-DAKAR. D'ailleurs, il va vous surprendre puisque le côté raid est très bien rendu et les obstacles



Big Run.

plus variés et surprenants que sur d'autres marques. Et puis les deux vitesses sont bien utiles, tout comme le klaxon qui fait écarter vos concurrents. Abonnez-vous aux joies du hors pistes, sans routes balisées, tra-

versant désert, oasis, villages pour arriver aux villes-étape. Jusqu'à Big Run peuvent être reliés entre eux pour créer une vraie compétition entre les différents joueurs. Existe en version desktop, assis et avec cockpit mobile, qui rend toutes les vibrations qu'encaisse une voiture durant une course tout terrain.

Astyanax propose quand à lui de guider un barbare affrontant multiples dangers à travers la Grotte à la recherche d'un trésor. Monstres variés, dragons, squelettes, les classiques agrémentent ce jeu en plus des armes à ramasser (une pierre sort de la terre, lorsqu'elle est cassée l'arme apparaît) et des pouvoirs magiques (tempête faisant tout disparaître, utilisable une seule fois par vie).

Autre beat'em up mais de style karaté (ça faisait longtemps), **Haohoo** vous transporte au Japon mé-



Block Hole, de Konami.

Hole, (que vous trouverez aussi sous le nom de **Quarth**, selon la provenance de la carte), jeu pour un ou deux joueurs simultanément qui dans des graphismes évoquant le

l'aide de votre canon à carrés manquants, avant qu'ils ne vous touchent. Un jeu très fantasiste qui apporte un peu de stratégie dans le classique Pan-Pan, Boum-Boum, malgré une réalisation peu soignée. Scrolling sans-casité et dessin dénués à l'extrême, pareil pour le nombre de couleurs.

Dans un style plus classique, **Teenage Mutant Ninja Turtles**

est adapté du dessin-animé de Mirage Studios, qui fait un tabac aux USA, et qui vous met dans la carapace d'une jeune tortue mutante à l'apparence humaine, déguisée en Ninja et véritable héros. Le meuble spécifique vous permettra de jouer jusqu'à 4 joueurs en même temps à ce beat'em up de première, où tous les personnages sont des animaux aux apparences humaines. Le jeu, très rigolo et de style dessin animé (et pour cause), a une difficulté progressive et des positions multiples. Dans un scrolling horizontal, vous affronterez aussi votre maladresse: pompe d'incendie qui casse et vous arrose, trappe des égouts laissée ouverte, (vous y tombez en disant qui a éteint la lumière?), et boulet géant venu d'on ne sait où, dévastant tout y compris vous. 9 niveaux en tout. Rafalchissant, Turtle est enfin un jeu qui ne se prend pas au sérieux.

Retour aux sources avec **Missing in Action**, successeur de Green Beret (il s'appelle Rush'n'Attack aux USA), qui l'améliore néanmoins. À rajouter à une longue liste, tout comme **Special Project Y** (S.P.Y.), qui vous enjoint de libérer un peuple sous le joug de la dictature, aidé d'un ami. Scrolling horizontal et deux étages caractérisent ce jeu.

voyage sur la lune de Jules Verne, vous fera tirer sur des quadrilatères vous venant dessus, incomplets, qu'il faudra compléter en les remplissant à



Le Fourtrax Racing de Namco.

Autre jeu original (blague), **Super Contra** (Super Gryzor si la carte est japonaise), vous envoie avec armes et bagages détruire une forteresse comme dans Groucho (ou Contra), à un ou deux joueurs simultanés. Scrolling d'abord horizontal puis multi-directionnel avec une vue d'en haut, ce beat'em up serait un shoot'em up si ça n'avait été des soldats. Très bon, mais aussi très déjà vu...

Dans le même genre, **Crime Fighters** est un jeu de baston en planque où qui n'a rien de plus ni de moins que les autres. Vous pourrez récupérer pistolet, matraque et bouteille pour vous défendre. Pour deux joueurs. Bon, tout comme Bottom of the Ninth, toujours chez Konami, qui ferait bien de recommencer dans le sport faute de savoir ce qu'original veut dire. Suivant.

MITCHELL

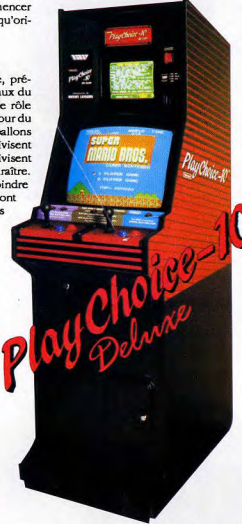
Mitchell, nouvelle société, présente un des seuls jeux originaux du salon: **Pang**. Vous tenez ici le rôle d'un jeune chasseur faisant le tour du monde et détruisant des ballons géants, qui à chaque coup se divisent en deux, qui se... jusqu'à disparaître. Rebondissant à l'écran, leur moindre contact est fatal, et plus ils sont petits plus la possibilité de les éviter diminue ce qui les rend difficiles à détruire sans leur faire toucher. Heureusement, on peut jouer à deux simultanément et des armes peuvent être ramassées, comme un fusil, un harpon et une double pointe. Un bouchier vous permet aussi de vous protéger. Si vous traînez trop, des animaux apparaissent, vous poursuivant. Beau décor fixe pour ce jeu non dépourvu d'humour.

NAMCO

Namco, dont Atari fabrique les meubles sur le vieux continent, (donc c'est pas parce qu'il y a marqué Atari sur le meuble que le jeu est fait par lui), présente une petite révolution en matière de simulation d'AVT. (moto 4 roues), le **Fourtrax Racing**. Animation fluide et rapide ainsi qu'action bondissante ajoutent à l'intérêt du jeu, qui propose en plus la compétition entre deux joueurs et éventuellement 3 ou 4 plusieurs machines sont reliées entre elles (il peut y avoir 4, donc 8 joueurs). La moto sur laquelle vous êtes assis réagit brusquement et rend parfaitement les aspérités du terrain au point de vous faire glisser si vous n'êtes pas assez robuste. Le guidon lui-même est le visuel que sur un vrai et vous avez à gauche les change-

ments de vitesse et à droite le frein et l'accélérateur. Le parcours est jouable et glissant et les bosses vous font décoller bien haut, et puis il y a les adversaires que l'on peut pousser un peu et les spectateurs qui fuient devant vous. Une belle réussite, avec de superbes sorties de route. Décidemment un jeu bien attrayant.

Et maintenant, dans la série «on rentabilise ses routines», **Metal Hawk** où aux commandes d'un hélicoptère futuriste, vous allez, dans une vue plongeante et un scrolling multi-directionnel, devoir détruire des bases terrestres sur des îles, évitant les multiples hélicoptères ennemis et leurs tirs. L'impression de zoom lorsqu'on descend, identique à



Assault, est saisissante. Un très bon jeu.

Splatterhouse, jeu gore des plus sanglants, vous propose d'explorer une maison hantée et d'y combattre des zombies, squelettes et autres réjouissances. Des lieux accés qui surgissent du sol et des membres mutilés agrémentent le décor. Un bon beat'em up.

Un des plus spectaculaires est tout de même le **Burning Blood**, où vous êtes aux commandes d'un vaisseau intergalactique plongeant dans l'univers et visualisé en perspective (merci Sega et Galaxy Force). En plus

des chasseurs, de gigantesques vaisseaux mûrs sont à détruire. C'est décidément de mieux en mieux chez Namco, preuve qu'ils ont fait bien du chemin depuis l'invention de Pac-Man...

D'ailleurs, je vous ai gardé le meilleur jeu sur la **Burning Run** est tout simplement ce qui se fait de mieux en matière de simulation de conduite. Mais jugez-en plutôt vous-même au volant d'un de ces monstres de fer, car, contrairement à ses concurrents tout est visualisé en 3D formes pleines et polygones (chez Namco, ils appellent ça le «Polygoniser»), et autant vous le dire, ce sont les plus rapides du monde! Assesseyez-vous, ça va être bien. Dès le début, on choisit le mode des vitesses, Easy (3 vitesses) ou Technical (5 vitesses) et on essaye de se qualifier pour la course. Une fois chose faite, la course commence et vous et vos 12 concurrents êtes lancés. Deux rétroviseurs permettent de voir arriver vos concurrents et en haut le circuit est schématisé en entier avec votre position. Dans le décor, étangs, collines et ports sont visibles. Des tunnels agrémentent aussi le parcours vos concurrents vous doublent facilement si vous conduisez mal, ce qui pimente le jeu. C'est très réaliste, surtout dans les virages. Et la cabine égaie tellement bien que ce jeu domine tous les autres: toutes les vibrations sont rendues. Et les polygones sont rapides et doux, son seul concurrent direct (merci Atari et Hard Drivin') est ainsi facilement doublé. Sans compter qu'ils ont annoncé au salon une suite de ce jeu, utilisant les mêmes routines mais cette fois-ci sur trois écrans! Il serait déjà commercialisé au Japon. Patience...

NINTENDO

Nintendo, qui a abandonné depuis longtemps le jeu vidéo de salle pour se vouer au marché florissant des consoles de jeux, présente le **Play Choice-10** de luxe, meuble basé sur une console NES et contenant 10 jeux interchangeables, qui propose un temps de jeu limité en lieu et place des habituelles parties. Déjà commercialisé depuis un an, ce meuble muni de deux écrans, (un petit pour choisir le jeu, un grand pour y jouer) permet de jouer à deux simultanément. Sa version économique, le **Play Choice**, offre les mêmes possibilités mais sans petit écran. Seul avantage de ce système: les jeux changent souvent. Sinon il y a toujours le plaisir de découvrir tout le monde les jeux qui vont sortir sur la console, comme Super Mario Bros 3, T.M.N. Turtles, (voir Konami), Ninja Gaiden et Tecmo Bowl (voir Tecmo) et vous pouvez choisir à quand une version avec le 16 bits Super Famicom? Parce que pour ce qui est de sa disponibilité...

KONAMI

Konami, l'habitué des changements de noms, présente **Block**

Top Ten

EUROPEEN

A bas les frontières! Grâce à Joystick, voici pour la première fois la liste des meilleurs logiciels européens...

Il y a trois Top séparés: le Top 8 bits, le Top 16 bits et le Top consoles.

Ce mois-ci, étant donné que la rubrique commence, il n'y a pas encore dix titres dans les consoles. C'est encore une exclusivité Joystick: pour la première fois dans l'histoire de l'humanité, vous allez voir un Top Ten avec 4 titres seulement!

16 BITS			
N°	SOFT	%	Nb Mag
1	GREAT COURTS Ubi Soft sur PC	95	2
2	TOWER OF BABEL Microprose sur ST	93	3
3	POPULOUS Electronic Arts sur PC	91,5	2
4	DRAGON'S BREATH Palace sur Amiga	91	2
5	INDY 500 Electronic Arts sur PC	90,7	4
6	MECH WARRIOR Activision sur PC	90,6	2
7	IRON LORD Ubi Soft sur ST	90,5	2
8	CHAOS STRIKES BACK FTL sur ST	89,8	7
9	STARLIGHT II Electronic Arts sur PC	88,5	2
10	ANTAGO Art of Dreams sur ST	87	2

8 BITS			
N°	SOFT	%	Nb Mag
1	HARD DRIVIN Domark sur CPC	85	4
2	Op. THUNDERBOLT Ocean sur CPC	83	3
3	GREAT COURTS Ubi Soft sur CPC	81	2
4	TERRIS ET CONQUERANTS Ubi Soft sur CPC	79	2
5	MAZE MANIA Newman sur CPC	75	2
6	NINJA WARRIORS Virgin sur CPC	72,5	2
7	PICTIONARY Domark sur CPC	66,5	2
8	ROCK'N ROLL Rainbow Arts sur CPC	64,5	2
9	TEST DRIVE II Accolade sur CPC	52	2

CONSOLES

N°	SOFT	%	Nb Mag
1	THUNDER FORCE II Techno sur MEGA DRIVE	91,5	2
2	Mr HELI Irem sur NEC	90	2
3	MOTOR ROADER Huccard sur NEC	85,5	2
4	COBRA TRIANGLE Nintendo sur NINTENDO	85	2

Qui est le plus champion. Vous voulez juger par vous-même? Allez-y, jugez.

Il s'agit d'un hit-parade: le Top Ten, ainsi nommé parce qu'il recense les 10 meilleurs jeux dans trois catégories différentes. Selon un critère assez original: les notes données par tous les magazines européens. Pas mal, non? Voici comment on procède.

Chaque mois, de nouveaux logiciels sortent. Ils sont alors testés par divers magazines (un espagnol, deux allemands, trois français et des tonnes d'anglais), qui les notent selon leur propre système (en pourcentage, une note sur 20, etc.). Nous pondérons ce système afin de retomber sur un pourcentage, nous additionnons les notes obtenues et nous faisons la moyenne.

Plusieurs cas peuvent se présenter. Soit un programme n'a été testé que par un seul journal (ce qui arrive souvent avec Joystick, toujours en avance), auquel cas nous ne l'incluons pas dans le Top Ten (puisque celui-ci se base sur des moyennes). Mais dès le mois suivant, il peut y rentrer, pourvu qu'il ait obtenu une note suffisante et qu'au moins un autre journal l'ait testé.

Soit le programme a été testé par plusieurs journaux, auquel cas et pourvu que sa note soit suffisante, il rentre dans le Top. Il y reste alors tant que des journaux le testent (un exemple: Les Inconnuxibles est testé ce mois-ci encore par un journal anglais pas rapide à la détente, si ce Top existait depuis plusieurs mois, la note qu'il vient d'avoir serait additionnée aux précédentes et il serait encore dans le Top).

Ce système explique que les jeux les plus récents, uniquement testés par Joystick, ne puissent pas se trouver dans le Top. En revanche, il permet d'obtenir là-voilà général sur un jeu dès qu'il a été testé par un nombre suffisant de journaux.

Dans ce classement, se trouve la note moyenne obtenue par le jeu; le titre, l'éditeur et le standard sur lequel il fonctionne, et enfin, le nombre de magazines pris en compte pour obtenir cette note.

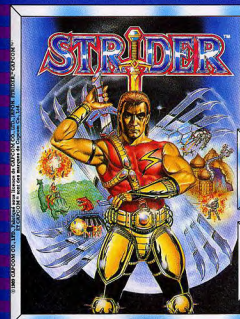
LES DEFIS DES MAITRES DE L'ARCADE!

ILS SONT LES DEMONS & LES DRAGONS DE L'ENFER - VOUS ETES

BLACK PIGER

Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette,
Atari ST. CBM Amiga.

©1990 CAPCOM CO., LTD. Fabriqué sous licence de CAPCOM CO., LTD. JAPON. BLACK PIGER, CAPCOM® ET CAPCOM® sont des marques de Capcom Co., Ltd.



Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette,
Atari ST. CBM Amiga, IBM PC.



Photo d'écran de formats divers.



Disponible sur:
CBM 64/128 cassette & disquette,
Amstrad cassette & disquette,
Spectrum 48/128K cassette,
Atari ST. CBM Amiga.



UN HOMME, UNE EPEE, UN MONDE LIBRE.

U.S. GOLD! CAPCOM

DES FANTOMES TERRIFIANTS, DES DEMONS MORTELS, ARTHUR, LE PREUX CHEVALIER EST DE RETOUR.

tests

Tennis Cup

Avec Loriciel, le tennis prend une nouvelle dimension, celle de la réalité.

Tennis Cup doit son originalité à trois choix importants:

1: l'écran est divisé en deux, ce qui permet de ne plus s'engueuler avant une partie de tennis à propos de qui va être en arrière, vous avez chacun votre tableau.

2: non content d'avoir réalisé un excellent jeu de tennis en simple, Loriciel a rajouté la possibilité de jouer en double, soit les deux joueurs sont sur le même terrain, et se mesurent à l'ordinateur, soit chaque joueur prend un camp différent et l'ordinateur gère leur coéquipier.

3: un mode entraînement admirable dans lequel vous recevez des balles tirées par un robot, avec trois niveaux de force et en plus un descriptif en pourcentage de vos forces.

Mais ça ne s'arrête pas là, bien au contraire: vous avez le choix entre 16 pays, trois niveaux de vitesse à chaque jeu, vous avez la possibilité de vous rajouter des pourcentages de réussite sur tous les coups, ceux-ci étant évolutifs, il y a quatre sortes de terrains et vous avez la possibilité de concourir pour la Coupe Davis et le Grand Chelem. Pour conclure, Tennis Cup est certainement le jeu de tennis le plus prenant et le plus proche de la réalité existant sur ordinateur. A mon avis à moi je.

Kaas

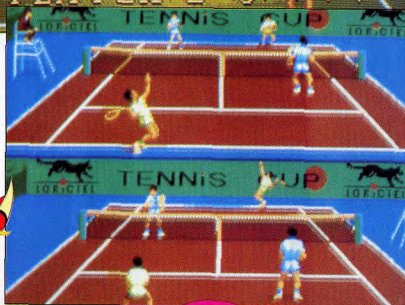
ST
97%

Pour les détails, reportez-vous à la technique Amiga, le seul changement étant un son un peu moins clair (performance de la bécane oblige). Pour le reste, cette version demeure toujours aussi générale.

GRAPHISME 18
SON 17
ANIMATION 19



En bas :
version ST
A gauche :
version ST
Au dessus :
version Amiga
A droite :
version Amiga



AMIGA
97%

Avec des graphismes superbes, réalisés par Dominique Sablons, lui-même qui réalise ceux du Manoir de Hortevielle (c'est vous dire), et une excellente animation qui donne une ambiance de match comme à la télé (les mecs qui courent récupérer les balles, l'arbitre qui tourne la tête vers le joueur, etc), Tennis Cup réussit à vous donner l'impression d'être sur le court. Le son, digitalisé, donne la parole à l'arbitre (cero, quillizze) et marque tous les coups avec une perfection de bande magnétique. Une manipulation précise et simple, grâce à laquelle vous pourrez faire des effets, des smashes, etc, sans vous casser le cul, mais en calculant tout de même pas mal. Disons que ce soft est indispensable pour qui aime un tant soit peu le tennis sur micro.

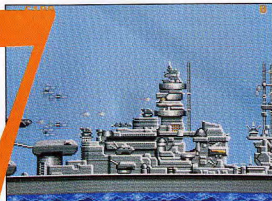
GRAPHISME 18
SON 18
ANIMATION 19

DISPO SUR ST, AMIGA, CPC, C64 et bientôt sur PC
PRIX : environ 240 F

tests

Thunderbolt

P 47



Vous retrouver aux commandes d'un P 47, un rêve? Non, une réalité et cela grâce à Firebird, qui a réalisé la conversion de ce jeu d'arcade sur vos bécanes adorées.



ST
81%

Conversion d'un jeu des bornes d'arcade du même nom, P 47 est un jeu qui sur ST, semblait il y a encore quelques temps irréalisable, tant le nombre de scrollings différentiels horizontaux et celui des sprites est impressionnant, mais ils l'ont fait! La musique est agréable à écouter. Graphiquement parlant, les huit niveaux du jeu sont très bien réalisés. En fait un seul point sombre vient noircir ce tableau qui jusque là aurait pu être considéré comme idyllique: l'animation. En effet celle-ci

est loin d'être parfaite. Une option importante à signaler: on peut jouer à deux sur ST et AMIGA! Mais, voyons avec programmeurs de Firebird ce défaut mineur, dû à un manque de place sur la disquette.

J. M. Destroy

GRAPHISME 18
SON 15
ANIMATION 14

BIENTÔT DISPONIBLE SUR AMIGA/PC/CPC DISK ET K7
PRIX : sur ST environ 259 F - sur CPC environ 159 F

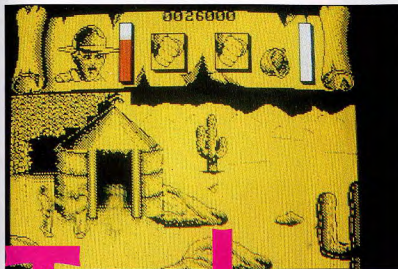
Le Republic P 47 Thunderbolt (P 47 pour les intimes) était l'un des meilleurs avions de combats de la Seconde Guerre Mondiale. Destinée principalement aux raids de courtes durée, il était, grâce à sa formidable puissance de feu, l'avion le plus redouté de la flotte alliée. Ce petit historique terminé, revenons à nos moutons et jeu en lui-même. Un, Deux, Trois... Ça y est, c'est parti mon kiki, aux commandes de votre superbe engin allié, vous n'avez qu'un seul et unique but, détruire toutes les installations ennemies sur le territoire allié (la faction se déroule dans le Nord de la France). Au programme: des bases lance-missiles, des convois armés jusqu'aux dents, des hélicoptères de combats qui lorsque vous les touchez vous permettent de récupérer certaines options renforçant plus ou moins votre puissance de tir. Mais ce n'est pas tout, en effet, le jeu se déroule sur huit niveaux au total et à la fin de chacun d'entre eux, un vaisseau ennemi fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous anéantir illico presto. Alors si vous ne voulez pas décevoir vos supérieurs et les millions de civils qui comptent sur vous, vous savez ce qui vous reste à faire.

CPC
85%

Plutôt que perdre bombes et vies en les courants, essayez de l'avoir enrase-mottes, par derrière. A la boyeur de ça, l'avion ne fait aucun bruit ce qui n'est guère gênant puisque le vacarme interrompu des explosions suffit à mesurer la bande-son. Il est plus agréable et plus dur que sur une version CPC et aussi plus riche: tirs tous azimuts, bombes, pluie de missiles impressionnants et gerbes de feu sont au rendez-vous. Le P 47 sauge autant qu'un After burner, mais en scrolling horizontal. Un accroc de la terre brûlée ne saurait se passer de sa soif. Bô TVG

GRAPHISME 18
SON 15
ANIMATION 17

«L'Afrique Noire sera le tombeau de l'homme blanc», disait je ne sais plus qui. Tusker, le dernier Jeu d'aventure et d'action de System 3, vous confortera dans cette impression: tous des sauvages!



Tusker

Tusker, c'est le nom que donnent les anglais à la défense d'éléphant. L'aventurier du soft devra découvrir le Cimetière des Éléphants, un lieu mystérieux (défense d'y voir) où ces pauvres bêtes se retireraient pour y

mourir. Encore faut-il y parvenir sans trop s'être fait étripier par les indigènes. Il faudra aussi échapper aux crocodiles, tourbillons de sable, etc... Mais dans Tusker s'ajoute la collecte et l'utilisation de nombreux objets et les déplacements en pseudo-3D.

CPC
80%

Réalisé en mode 2, les couleurs sont limitées à quatre avec une nette prédominance du jaune et du noir, surtout dans les souterrains. À première vue, le soft semble aussi aride que le Ténére mais on change d'avis dès que le personnage se met à bouger, sautillant comme un joggler californien. Au début, il n'aura que ses poings pour faire passer de vie à trépas les ennemis: pour en venir à bout, il suffira de se coller tout contre et de cogner sans discontinuer. Le manuel, très bien traduit, donne lui aussi une quantité d'informations utiles. L'armement de l'aventurier étant fourni (poings, couteau, pistolet, lance-pierre), il faudra mémoriser une quantité appréciable

de possibilités de combat. De ce côté-là, le soft est réaliste: le personnage s'accroupit pour saisir l'objet convoité ou envoie un coup de pied tendu dans une serrure de coffre récalcitrante. Du grand art! Comme le graphisme, le son est un peu pauvre, limité pour l'essentiel à des bruitages sans originalité. Toutefois, avec un soupçon d'imagination pour compenser l'austérité du soft, on pourra faire de Tusker une grande aventure.

BÔTVG

GRAPHISME 12
SON 10
ANIMATION 16

DISPO SUR CPC DISK ET K7
PRIX : sur CPC DISK environ 169 F - sur CPC K7 environ 129 F

AMIGA

Mot

EDITEUR: OPERASOFT

Testé par DU Y MINH. PRIX: environ 200F
Déjà testé sur CPC DANS JOYSTICK N°1

Chut MOT, ne fais pas tant de bruit, à jamais marrant te vois elle va s'évanouir sur place, et une fois remise elle ira tout dire à papa et alors là ce sera ma fête. Oui, je sais, tu es un dragon très sympathique mais tu pourrais te calmer un peu, regarde ce que tu viens de faire à la cuisinière, il n'y a plus qu'à en acheter une autre. On va aussi devoir refaire la salle de bains. Bon, assez discuté, il faut absolument que je te fasse sortir d'ici et que je trouve un moyen de te faire retourner dans ton monde.

Sur AMIGA l'intrô sous forme de bande dessinée est superbe, une main dessine et la BD s'affiche au fur et à mesure. Le jeu lui-même ne manque pas d'idées, surtout pour le premier épisode où l'ado doit faire sortir MOT de la maison familiale. L'écran est divisé en fenêtres, représentant chacun des personnages et ses actions. Jolis graphismes, belle animation, il manque quelque chose à ce jeu pour accrocher réellement, il est plus proche d'une belle démo.

GRAPHISME: 16 • ANIMATION: 15 • SON: 11

VERDICT: 70%



AMIGA

Renaissance

Editeur: IMPRESSIONS

Testé par DU Y MINH. PRIX: environ 190F
Disponible sur AMIGA et ST

Ce n'est pas de la compil, ni du "inspired de", c'est tout bonnement du remake de quatre des pionniers des jeux d'arcades, ceux qui ont les premiers pris place dans les cafés à côté du flipper institutionnel. Je cite dans l'ordre, Invaders, Megapède, Draxians, Rockstorm.

Impressions a exactement reconstruit les quatre jeux classiques, leurs graphismes et leurs commandes. Il est possible de jouer de 1 jusqu'à 4. Les commandes sont plutôt dures à manier, déplacement poussif et tir atmosphérique. Sans beaucoup d'intérêt, à n'acheter que si on est un incurable nostalgique.

GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 10 • SON: 10

VERDICT: 45%



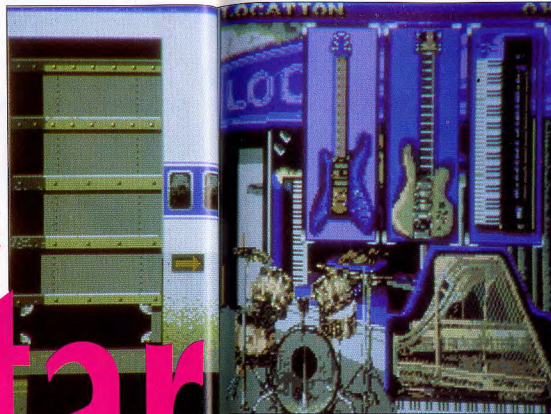
Rock Star

Venez faire un tour de l'autre côté du projecteur, Infomédia vous montre la vraie couleur du show-business.



Oncle Jones prend sa retraite. Le méga-manager du Show-business se retire, et vous propose de reprendre ses affaires en cours. Le jeu démarre à ce moment-là, dans le vieux bureau d'Oncle Jones, où se trouvent son carnet d'adresses, une cassette avec un tas de morceaux de musique, un téléphone et le moyen de se faire des couilles en or. Vous devrez commencer par choisir un interprète parmi quelques chanteurs inconnus, lui coller un morceau de musique, et avec les 10.000 francs que vous avez en banque, le lancer sur le marché de la chanson. A partir de là, tout rentre en compte: des relations sournoises qu'on peut avoir avec des journalistes verreux, aux demandes de prêts à la banque en passant par les cadeaux à envoyer à certaines personnes et les conseils qu'on peut demander à d'autres. Dans un premier temps, organisez des concerts (partie arcade où vous devez vous occuper de la lumière, du son, et du service d'ordre pendant les deux minutes trente de concert), faites un disque, faites de la pub, de la diffusion, organisez des passages à la télé, des coupures de presse, un clip-video, etc. Vous voilà devenu un vrai businessman avec toute la mauvaise foi et la lucidité que cela implique. Rock Star est l'un des jeux de stratégie les plus prenants que je connaisse, où tellement de choses entrent en ligne de compte qu'une fois entamé, on veut aller jusqu'au bout. Business is business...

Kaas

ST
95%

Rock Star ne se joue pratiquement qu'à la souris, en cliquant sur des icônes comme dans n'importe quel jeu d'aventure. On notera des graphismes souvent digitalisés, ainsi que le son qui orne merveilleusement bien ce soft, et qu'on retrouve dans presque chaque action (un «ouchhh» quand le disque sort de sa pochette, un «bibbibbibip... tuuuuuuu» pour le téléphone, etc), ainsi que la possibilité de promouvoir jusqu'à trois chanteurs, soit tout seul (bonjour le boulot), soit avec deux autres associés. Hyper-complet, efficace, prenant, intéressant, fin et intelligent, ce jeu vous embouillasonnera dès que vous aurez posé le doigt dessus.

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	14

AMIGA

95%

Seul changement avec la version ST: le son. D'une part, on en trouve moins que sur ST (pas de petits bruits pour accompagner les actions), mais d'autre part les parties chansons (concert, enregistrement, passage à la télé) sont meilleures. Graphismes identiques (très jolis). Rajoutons simplement qu'avec le jeu une cassette des neuf morceaux sera offerte (ST et AMIGA), et qu'un CD devrait être lancé sur le marché. Avec Rock Star vous allez vraiment vivre les angoisses, les fôtes et les déceptions d'un manager du show-business.

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : non communiqué



Un voyage en Amérique du Sud offert par Ackerlight. C'est chouette, mais en échange il faudra vous battre comme un enrégé dans la cambrousse, et bombarder tout ce qui se trouve sur votre passage. Grrrrr.

Sky War



CPC
80%

Deux niveaux sont à franchir: en hélicoptère au-dessus de la mer, vous allez affronter des missiles venant de bateaux ennemis et des hélicoptères agressifs. On voit ça de profil, avec un scrolling horizontal et c'est animé rapidement. Ensuite, vous irez dans la cambrousse, où votre personnage à pied, bien animé également, devra sauter, éviter, tirer à tout va. De très bons graphismes, une animation rapide et une réponse instantanée du joystick: un très bon shoot'em up, en somme.

Kaaa

GRAPHISME 16
SON 13
ANIMATION 15

DISPONIBLE UNIQUEMENT SUR CPC
PRIX : environ 150 F

Votre mission, jeune homme, sera d'aller retrouver un savant de renommée mondiale, kidnappé et retenu prisonnier en Amérique du Sud. C'est la DST qui vous envoie, dites-le leur, ils seront encore plus méchants. Faites le plein de votre hélicoptère, remplissez de bastos votre mitraillette, il va y avoir des trous dans les plantes vertes!



Highway Patrol II

Microïds joue les cow-boys à quatre roues, les Starsky du désert. Les pneus crissent et la poussière s'enlève, l'idéal américain, quoi.



Petit shérif du désert, vous êtes assis à votre petit bureau, pourvu d'un paquet de clopes, d'un cendard, d'une lampe et d'une boîte de fiches en carton. Dans cette dernière sont classés tous les bandits qui sévissent dans la région, et vous devez en choisir un en vue de le poursuivre et d'empocher la somme inscrite en bas de sa fiche. A partir de là, vous retrouvez au volant de votre caisse, avec vue sur la route, le

sable, les cactus et les scoubidoubidou ouah. La pupille fermée et le regard concentré, vous scrutez l'horizon à la recherche de votre proie. Putain de boulot. Balade à travers les routes goudronnées du désert, et arrestation du gangster avant qu'il ne pille quelques-unes des 20 stations-service disséminées dans la vallée. Faites gaffe à la panne d'essence, aux sorties de routes et aux crevasions et goule leuque old cop.

AMIGA
75%

Une bonne stimulation de conduite, avec des très beaux graphismes, réalistes et bien animés. On pourrait prendre son pied à se balader au volant de la bagnole si la manipulation était mieux fournie. Au joystick uniquement, les commandes répondent pas très vite, la voiture tourne trop lentement, ce qui fait qu'on se retrouve très souvent dans les décors. L'avantage c'est qu'on peut rouler dans le sable sans problèmes, à condition d'éviter les cactus. Une animation sonore réussie, avec les pneus qui

crissent dans les virages, et le régime du moteur qui augmente. Une carte du désert est fournie avec le soft, ce qui permet de repérer facilement sa proie grâce aux indications sur l'écran vous donnant votre position et celle de votre adversaire. Un jeu très joli mais un peu trop dur à monter.

Artemis

GRAPHISME 17
SON 16
ANIMATION 16

BIENTOT DISPONIBLE SUR ST
PRIX : environ 240 F

PC Nil, dieu vivant

EDITEUR : CHIP
Testé par Jeff. PRIX : environ 260 F
Déjà testé sur ST et Amiga dans Joystick Hors Série n°1

C'est la grande époque des Pharaons. Vous êtes un jeune Egyptien et vous êtes le dernier descendant du Pharaon. Il y en a qui ont usurpé le trône de votre défunt père, et vous devez reprendre votre bien. Mais il vous faut pour cela gravir tous les échelons, du paysan jusqu'au pouvoir total. Vous devez faire du commerce, construire des voiliers, des temples, des palais, vous allez vous mater.

J'ai pas un amour fou pour les jeux d'aventure, mais j'ai été séduit par ce jeu aux graphismes assez réussis. Facile à comprendre, varié, la conquête du trône méle la réflexion et l'action. Les animations sont bien faites. C'est un bon jeu d'aventure, si, si!

GRAPHISME: 16 • SON: 12 • ANIMATION: 16
VERDICT : 80%

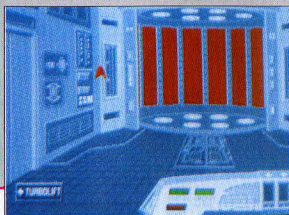


AMIGA Star Trek V

EDITEUR: MINDSCAPE
Testé par J.M. Destry. PRIX : environ 250 F
Déjà testé sur PC dans Joystick N°2

Aux commandes de l'USS Enterprise, vous jouez le rôle du capitaine Kirk. Cette fois-ci, votre mission est de la plus haute importance puisque vous devez venir à bout de l'infini Kila, un Klingon de la pire espèce. Le jeu se déroule entièrement à la souris, vous pourrez ainsi discuter avec tous les membres de l'équipage, manœuvrer le vaisseau en donnant vos ordres à Mr Sulu, le commandant navigateur... Les sons digitalisés remettent bien dans l'ambiance du film et des feuilletons télé. Les graphismes sont un peu sommaires et manquent de couleurs, pour ma part je préfère ceux de la première version. Malgré quelques imperfections, ce jeu reste assez intéressant.

GRAPHISME: 15 • ANIMATION: 12 • SON: 18
VERDICT: 77%



tests

Ultima V

Voici le cinquième tome de la saga Ultima, proposé par Origin. Plus beau, plus riche et plus intéressant que les précédents. Lord British, vous n'avez donc pas pitié de nous, avec toutes ces nuits sans sommeil en perspective?



Just out d'abord je vous avertis, ce test est de parti pris. Je suis un fou malade d'Ultima, qui est de très loin ce que je préfère comme jeu sur micro. Ce qui explique d'ailleurs la note globale attribuée à

ORIGIN	400
Shapiro	900
Lolo	900
FT6U	6151
N-5-139	

- ▶ East
- ▶ East
- ▶ East
- ▶ East
- ▶ East

ce jeu. Alors, après avoir lu ce test, précipitez-vous chez votre revendeur sinon vous aurez droit à ma malédiction. Lorsque s'ouvre ce cinquième épisode, Lord British a disparu et la constation règne dans le

beau pays de Britannia. Le père du peuple n'est plus là pour s'occuper de ses enfants et un ambitieux règne à sa place, Blackthorn, dont le nom est honni par tous les vrais fidèles du vrai Lord. Malheureusement, il a réussi à bernier une partie de la population en leur faisant croire, par une habile propagande, qu'il était l'incarnation du bien, et que la sévérité était de rigueur pour assurer le bien-être des vrais citoyens. Mais, s'il n'y avait que Blackthorn, le mal ne serait pas si grand. Depuis la disparition de Lord British dans une expédition dans les fins fonds de la terre, expédition qui devait éclaircir de curieux phénomènes - la création d'un réseau de caves et galeries souterraines - le Mal se manifeste à nouveau, sous la forme de Shadowlords qui en sont l'incarnation et apparaissent dans les villes en et semant la panique et en emparant de l'esprit des gens. Les orcs, les trolls, les démons sont eux aussi réapparus. Tout va mal, c'est pour cela que vos amis les joueurs ont fait appel à vous, l'Avatar, le reflet de toutes les qualités chevaleresques, pour retrouver Lord British et le rétablir sur son trône. Si quelqu'un peut le faire, c'est vous. Il ne vous reste plus qu'à vous mettre en quête, à recueillir des compagnons, interroger tout le monde, explorer les donjons, puis aller au fin fond de la Terre, où l'inconnu vous attend.



Rkialto	104C
Shapiro	150C
Comfrey	120C
Janaa	120C
Guenno	120C
Lolo	150C
F 375	61529
N-5-139	
▶ Turn right	
▶ Turn right	
▶ Turn left	
▶ Turn left	
▶ Advance	
▶ Turn right	

ST 99%

Que dire, Ultima V conserve le même parfait équilibre entre combats, exploration, dialogue, et énigmes que ses prédécesseurs, en apportant en plus des nouveautés qui enrichissent encore le jeu. Tout d'abord le plus beau, les personnages rencontrés dans les villes, villages et châteaux ont leur vie propre, ils travaillent, mangent, dorment, se promènent. Inutile d'essayer d'interrover l'aubergiste la nuit, il est couché, par contre vous pouvez rencontrer le garde de nuit ou les Insomniacs (Il y en a, et ils aiment marcher sur les remparts). Et ils se souviennent de vous, vos paroles auront un effet sur leur comportement envers vous, même des jours après. Les combats ont été améliorés également, on reste sur le principe du tactique vu de dessus, mais avec armes multiples, des contrôles de direction

améliorés. Les principes du jeu n'ont pas changé, en extérieur, vue du dessus et zoom à l'entrée d'une ville où d'un endroit intéressant. Dans les donjons, vue en perspective comme si vous y étiez. Ce qui fait la richesse d'Ultima, c'est l'histoire, la multitude d'indices, de pistes et d'événements, qui s'imbriquent étroitement pour donner un monde complexe, riche et envoûtant. La réalisation est superbe, avec comme d'habitude de beaux manuels et la grande carte de Britannia sur tissu.

GRAPHISME 16
SON 15
ANIMATION 15

DISPO SUR ST ET PC PRIX : environ 299 F

Harley Davidson

Mindscape vous invite à rejoindre le clan des Harley Davidson, let's go!

PC 79%



Est-il encore besoin de présenter cette machine de rêve qu'est la Harley Davidson? Non. Ceux qui ne savent pas n'auront qu'à bien lire la doc. Il s'agit donc de se rendre à Sturgis, Sud Dakota, où tous les ans, durant la deuxième semaine d'août, se tient la plus formidable concentration de Harley. La route est une jungle, il y a des obstacles partout et faut faire gaffe. Il convient aussi de respecter les limita-

tions de vitesse, gare aux copé! Façon originale de choisir sa catégorie, le frangin vous demandera combien de cheveux vous avez sur la tête. Malgré mon âge, j'ai choisi le premier. Un tableau vous demandera de fixer le niveau de vos aptitudes telles que: qualité de motard, richesse, agressivité etc... Le plaisir, et en route pour Sturgis. Vous avez 10 jours pour y arriver et participer au Grand Rallye.

Le tableau de bord de la bike est très complet, compte-tours, compteur de vitesse, indication du rapport de boîte, jauge à essence. Le graphisme est sobre mais efficace. En bas de l'écran à droite, une vue de votre pied, eh oui, quand on change de vitesse! La poignée dans le coin, la route défile devant vous, virages, cailloux sur la chaussée, bagnoles qui vous croisent, tout y est. Vous possédez une carte qui vous indique le chemin pour Sturgis. Il y a également le magasin où vous pouvez acheter les pièces de rechange pour réparer les dégâts, et la pompe pour refaire le plein. C'est un jeu sympa et bien fait, et c'est moins dangereux que la réalité. Il ne manque que les mouches-vols sur les lunettes et sur les dents.

GRAPHISME 17
SON 17
ANIMATION 17

PRIX : environ 300 F

The Persian Gulf inferno

Magic Bytes vous fait vivre intensément les angoisses du terrorisme.

L'action se déroule dans le Golfe Persique. Une armée de terroristes s'est emparé d'une plate-forme pétrolière. De plus, ils détiennent en otage 5 VIP (Comprendre: personnes très im-

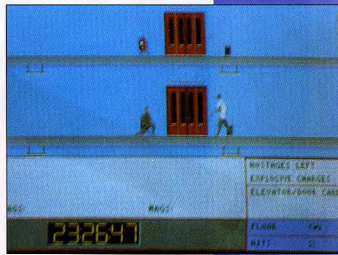
portantes). Comme vous l'avez sans doute compris, votre mission sera de délivrer ces otages, et d'abattre tous les terroristes, sans pitié. En fait, la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez est un véritable labyrinthe

AMIGA 85%

L'arrivée des terroristes à l'écran, ce qui agrémente encore le jeu. Malgré tout, le jeu me laisse quelque peu sur ma faim, car l'action y est un peu répétitive et pas très rapide. Un jeu à voir et à avoir pour sa beauté. J.M. Destroy

GRAPHISME 16
SON 19
ANIMATION 19

DISPO SUR ST, AMIGA ET PC PRIX : environ 250 F



composé d'étages, d'ascenseurs, et d'échelles. Les otages sont là, quelque part, enfermés sous la menace des terroristes. Pour les délivrer, vous devrez donc découvrir toutes les planques possibles et imaginables, utiliser des explosifs pour détruire les portes récalcitrantes, tout en faisant le moins de bruit possible, afin d'éviter d'attirer l'attention de ces enfiévrés saopards de fils de p... de terroristes de mes deux. Attention, soyez vigilant car à la moindre erreur, ils ne vous rateront pas.

Mindwinter

THE TEAM



PC Ivanoto



PC Doughty



Lt Courtenay



Hart



Adams



PC Hammond



Un méfiteiro s'est écrasé sur notre belle planète, ce qui a eu pour effet de la refroidir considérablement. Une température avoisinant les -50° règne partout. L'action se situe aux Açores qui, ayant vu le niveau de l'eau baisser, ne forment plus qu'une seule grande île. C'est sur cette terre surgelée que vous, Capitaine Stark, allez devoir rentrer en contact avec d'autres habitants de l'île pour former une troupe capable de résister aux bandes de pillards venus d'Europe qui tentent de prendre possession de la contrée. Hélas, vous ne pouvez pas recruter n'importe qui, il y a en tout et pour tout 32 personnes capables de cette tâche: 19 membres de la police dont vous, et 13 membres de la résistance. Un à un, il va falloir aller les chercher. Vous gérez tous les personnages de

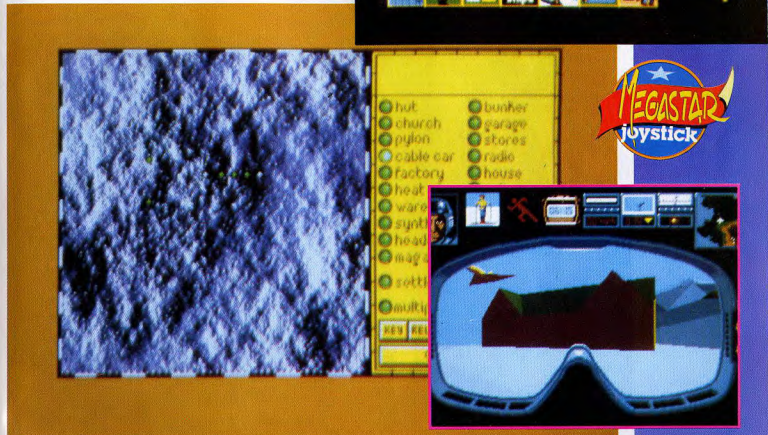
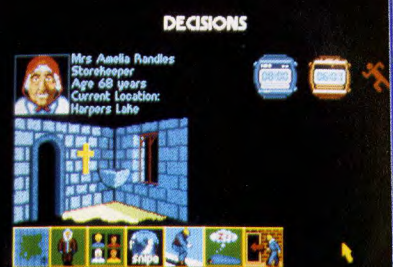
voire groupe un à un: pendant ce l'un se rend maître d'une base, un autre peut aller recruter un membre supplémentaire, un troisième peut penser ses plâtes, etc. Mais tout n'est pas si simple, car il existe des tensions, des inimitiés, voire des haines tenace entre ces différents personnages. La prof de ski déteste l'aventurier qui lui a fait des avances par le passé, et l'aventurier déteste le fiancé de cette nana parce qu'il considère qu'il lui a piqué sa place. Et donc, ils refuseront obstinément de travailler ensemble. En plus de la stratégie et de l'adresse, il vous faudra déployer des trésors de diplomatie pour arriver à manager toute cette équipe.

Pour vous déplacer, vous avez accès à des skis, des buggies des neiges, des deltaplane et des téléphériques. Chacun a ses avantages et ses inconvénients, mais il faudra être

attentif aux diverses capacités de chacun afin de lui attribuer le moyen de transport qu'il maîtrise le mieux. Vos ennemis, eux, ont des buggies des neiges et selon le niveau de difficulté que vous avez choisi au départ, peuvent avoir des bombardiers et des mortiers. Lors d'un voyage, il faudra vous arrêter si vous croisez l'un de ces ennemis pour lui tirer dessus.

Naturellement, on peut se casser la gueule, réalisme oblige. On ne meurt pas, dans ce jeu, mais on peut être salement amoché, le temps de récupération et de soins nécessaires sont fonction du degré de vos blessures. Il faut de temps en temps manger et dormir faute de quoi vous vous épuisez très vite.

Lorsque l'ennemi prend un otage, il vaut mieux aller le libérer, cela le rend généralement si content



Avec Microprose, le futur n'est pas rose mais tout blanc, recouvert de neige.

qu'il accepte de vous suivre avec enthousiasme.

On ne peut pas, actualité oblige, ne pas comparer ce jeu avec Dragon's Breath. Midwinter est un mélange de stratégie et de simulations diverses (buggy, deltaplane, ski...) et il est vraiment facile d'accès, même si il est d'une richesse qui peut vous tenir en haleine pendant de longs mois. Dragon's Breath est un mélange de stratégie et de rien d'autre: pas d'animations, pas de séquences d'arcade. Il est plus difficile à aborder mais la partie stratégie est peut-être plus dense. L'avantage de Midwinter, c'est que vous pouvez carrément sauter la partie stratégie si ça ne vous branche pas pour vous contenter de skier sur les étendues poudreuses. Deux en un. Génial.

91%

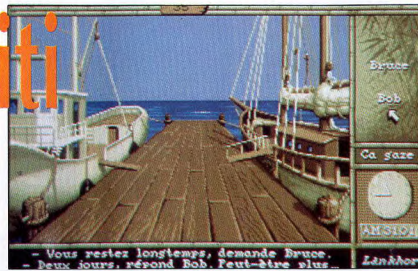
Ce jeu se déroule en deux parties: soit vous êtes dans un endroit, et vous devez prendre des décisions, fixer des rendez-vous, faire sauter des entrepôts ennemis, des usines et autres baraques; soit vous vous déplacez et vous vivez votre promenade en 3D calculée, à travers les gorges et les montagnes. Vous pouvez tout commander à la souris, au joystick ou au clavier. Une carte vous indiquera votre position, celle de vos ennemis, celle des personnes à rencontrer, celle des villages, usines, garages, églises et autres regroupements d'être humains, que vous pourrez zoomer à volonté. Décisons que c'est un jeu où la stratégie a moins d'importance que l'arcade, mais où la réflexion a une grande place. On notera la qualité et surtout la rapidité de la 3D, ainsi que la quantité de petits graphismes qui vous renseignent sur tout ce qu'il est possible d'imaginer.

Artemis

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	17

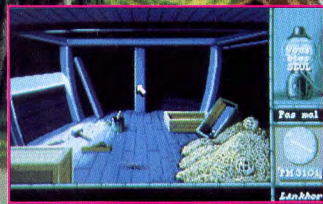
DISPONIBLE EN AVRIL SUR AMIGA ET PC
PRIX : environ 290 F

tests Maupiti Island



- Vous restez longtemps, demande Bruce.
- Deux jours, répond Bob. Peut-être plus.

Lankhor



Le graphisme est splendide, réaliste et évolutif, et vous risquez de vous payer un aller simple pour les Seychelles l'été prochain. Le son: Maupiti étant entièrement pourvu d'une animation sonore recréant à la perfection les ambiances extérieures et intérieures (bruit du bois qui travaille dans le bateau, vent dans les arbres, etc). Lankhor a fait très fort, en concevant un véritable scénario sonore aussi que plus de cinquante minutes de dialogue synthétisé à la façon du Noir de Mortevielle. Ca se

ST 96%

GRAPHISME 19
SON 19
ANIMATION 17

DISPONIBLE DEBUT MARS SUR ST
PRIX : non communiqué

Bienvenue sur les voils Lankhor, nous allons bientôt nous poser sur une île paradisiaque. Détachez vos ceintures, vous avez le droit de fumer...



Nous sommes en 1954. Jérôme Lange (vous) accoste sur l'île de Maupiti, avec pour mission de retrouver Marie, une jeune autochtone, mystérieusement disparue. Vous n'avez que trente-six heures pour rencontrer tous les habitants de l'île, les interroger, trouver les indices, faire de fines déductions et conclure votre enquête. Tout cela dans une ambiance à couper au couteau, dans des lieux étranges et mystérieux, angoissants et merveilleux. Attention, on est pas au club, soyez vigilant parce que vous risquez de nourrir les coquilles.

Crazy Shot



L'animation est fluide (c'est important pour les ballons) et parfois rapide (les pipes défilent à toute allure). Seule la chasse au fauve est un poil (de tête) trop foudroyée, mais c'est peut-être normal dans la terrible jungle... Les bruitages sont bien faits, mais il manque, pour être vraiment à la fête, l'orgue de Barbarie et le vacarme de la fête. Néanmoins, on s'amuse beaucoup dans les cinq épreuves, le soft est techniquement irréprochable et il est jouable au joystick. Evidem-

CPC 88%

ment, le phaser, c'est deux fois mieux, on s'y croirait. A condition de ne pas confondre, comme je l'ai fait, la prise 5 volts (celle du clavier) avec la prise 12 volts (sur le moniteur) qui flingue le phaser une fois pour toutes.

B6 TGV

GRAPHISME 17
SON 13
ANIMATION 16

DISPO SUR AMIGA, ST, PC
PRIX : sur CPC DISK environ 199 F - sur CPC K7 environ 149 F

ST Ninja Warriors

EDITEUR: VIRGIN GAMES
Testé par DUY MINH - Prix: environ 219,55F
Déjà joué sur AMIGA dans JOYSTICK N°1 et sur CPC dans JOYSTICK N°2.

Le scénario est simple: vous devez sauver le monde, comme d'habitude. Cette fois, la manière est originale. Au lieu d'aller vous-même castagner les méchants et assassiner l'infâme président du monde, ce tyran qui est responsable de tous les maux de la terre, vous envoyez des androïdes spécialement étudiés pour être d'une efficacité redoutable au combat à l'arme blanche. Vous les contrôlez à distance à travers des rues mal fâmées, les base militaire, les égouts, etc, et contre les adversaires les plus variés, soldats, femmes ninjas, monstres extraterrestres.

Ce jeu de combat en scrolling horizontal 2D peut se jouer à deux... Superbes décors, jolie animation fluide (beaux sauts périlleux). Un jeu sympathique qui pourra faire passer de bons moments aux fans de la baston.

GRAPHISME: 14 • ANIMATION: 16 • SON: 14
VERDICT: 80%

Attention, ce soft marche sur ST mais pas sur STE.



ATARI Atari Grand Prix

EDITEUR : ATARI ACTION GAME
Testé par J-M DESTROY. - PRIX: environ 200F

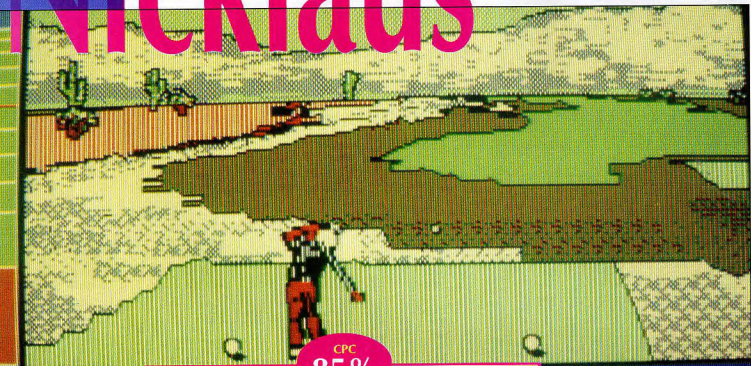
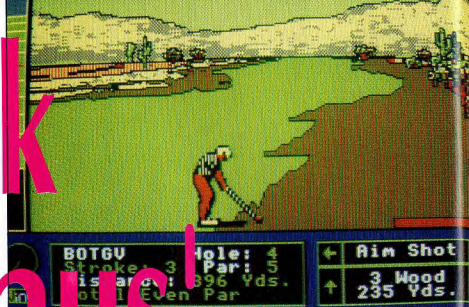
Dès la fin du chargement, un choix de 12 courses parmi les plus connues s'offrent à vous. Ainsi, vous pourrez tester vos réflexes sur le circuit Paul Ricard, Brand Beach, Osaka, etc... Si la réalisation de ce soft est quelque peu médiocre, les graphismes sont grossiers, l'animation peu fluide, l'effet tridimensionnel peu réaliste. Il possède tout de même une option très intéressante puisqu'il est possible de jouer à deux simultanément. Toutefois, cette option n'est utilisable que si l'on possède deux ST et deux moniteurs, l'échange de données se faisant par le biais de la RS 232. Tout seul, Atari Grand Prix est un jeu lassant, mais à deux cela devient nettement plus passionnant. On ne regarde plus le graphisme, mais uniquement la voiture de l'adversaire.

GRAPHISME: 13 • ANIMATION: 11 • SON: 11
VERDICT: 60% (seul) 79% (à 2)



tests

Jack Nicklaus!



CPC
85%

La balle au-dessus de la fenêtre indique la direction du coup; le curseur à gauche, gradué de dix en dix (yards, pieds ou pouces) sert à évaluer la force du coup en fonction du type de club utilisé. Le paramètre le plus difficile à estimer est le vent. Voici un truc d'enfer pour savoir d'où il souffle: sucez l'index et levez-le en l'air. Le côté le plus froid indique d'où il vient. Maintenant, à vous les high-scores!

En poussant la balle de visée aux extrémités de l'écran, on peut changer d'emplacement. Le golfeur est remarquablement bien dessiné, son attitude digne d'un pro. Seul petit bug (mais en est-ce vraiment un?), la balle part avec un retard certain! Ce n'est pas véritable-

ment gênant mais tout de même curieux...

En brutages, il y a juste ce qu'il faut. Normal, le golf, c'est pas fait pour exciter comme le foot! "Jack Nicklaus..." n'en est pas moins une splendide simulation, très réaliste et très graphique, superbement réalisée. Le soft tient sur deux disquettes, trois des quatre faces étant réservées à de nombreux parcours dans des endroits chic ou bien, pour les plus écologes, en montagne ou dans le désert. Génial!

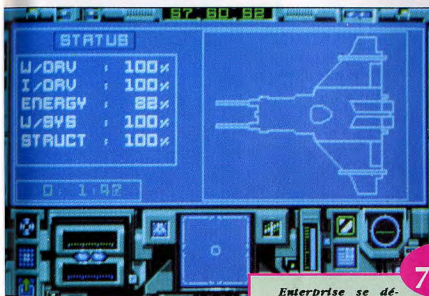
B6 TGV

GRAPHISME 18
SON 12
ANIMATION 16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : environ 270 F

JOYSTICK / MARS 1990 / 120

Avant qu'ARC ne s'en mêle, il suffisait de descendre pour faire son marché. Maintenant, il s'agit de ne pas vous faire descendre.



ST
79%

Enterprise se déroule exactement de la même façon que Star Raiders sur la plus vieille et la plus vendue des consoles de jeux: la console 2600 d'Atari. Vous êtes à l'intérieur de votre vaisseau spatial, les étoiles défilent devant vous. Vous pouvez utiliser une carte planétaire et un ordinateur de bord qui vous renseigneront sur l'état de la planète sur laquelle vous désirez atterrir. De plus, votre vaisseau est équipé d'un système de pilotage automatique qui vous permettra de vous déplacer à la vitesse de la

lumière, et vous aurez alors droit à des effets spectaculaires, rappelant ceux de l'Arche du Capitaine Blood. Le jeu se dirige entièrement à la souris, mais vous pouvez également utiliser les touches du clavier. Un peu déroutant au départ, ce jeu se révèle prenant lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près.

J.M. Destroy

GRAPHISME 16
SON 05
ANIMATION 15

DISPONIBLE SUR ST
PRIX : environ 200 F

JOYSTICK / MARS 1990 / 121

Entreprise

CPC

Fiendish Freddy's

EDITEUR MINDSCAPE

Testé par ARTEMIS - PRIX: environ 170 F
Déjà testé sur ST dans JOYSTICK N°47

Tout se passe dans un cirque, le vôtre, qui se trouve être au bord du précipice qui s'enfonce dans les abîmes de l'échec. En gros, si vous ne faites pas illico presto un super chiffre d'affaires, votre chapiteau disparaît pour laisser la place à un complexe immobilier pas beau ça ça.

Commençons par le plus frappant dans ce jeu: le graphisme. Il est splendide, cartoon, BD, Tex Avery, gros nez gros pied, etc. Excellent. Ensuite, l'animation: elle est réussie, présente partout et elle est drôle (ha ha). Disons que c'est un jeu visuel avant tout, particulièrement réussi sur Amstrad.

GRAPHISME 17 • SON 14 • ANIMATION 16

VERDICT: 84%



tests

Panzer Battles

Strategic Studies Group persiste. Il signe avec Panzer Battles un nouveau wargame de haut vol, une nouvelle pierre dans la série Battlefront Game System.

A droite : C 64

A gauche : PC



Le front russe vous connaissez ? De deux choses l'une, ou vous êtes un piqué d'histoire ou bien un wargameur distingué et vous maîtrisez déjà le sujet sur le bout des doigts (d'une seule main), ou vous êtes un pauvre ignare comme moi et ces mots n'évoquent pour vous que de vagues souvenirs noirs et blancs, plutôt blancs à l'occasion de la neige. Panzer Battles est l'occasion idéale pour vous

culturer et vous en sortirez, après quelques heures, incolable sur la galbe du Dnepr à Smolensk, ou la prise de Khar'kov en mai 42. Tout est là, mettez voire uniforme de général en chef, de la couleur que vous préférez, et dirigez vos troupes dans une des six grandes batailles du front. Allez, tous à vos cartes d'état-major, et rendez-vous tout à l'heure pour une interro éternelle, pour voir si vous avez tout retenu!

Duy Minh

PC
95%

Je vous ai déjà dit tout le bien que je pensais de l'épisode précédent, Rommel et du système de jeu en général. Celui-ci est exactement le même, avec toujours autant de richesse et de souplesse des commandes pour donner les ordres aux unités. Toujours un niveau d'ordre pour les divisions, ce qui permet un plus grand réalisme, car chaque régiment de la division va interpréter l'ordre global comme il le juge. Le graphisme s'améliore doucement, un petit plus par rapport à Rommel. Ce dit Panzer Battles nécessite un investissement important pour être apprécié et SSG a comme d'habitude inclus un scénario pour débutant totalement expliqué, ce qui facilite bien les choses. Les amateurs du genre vont être quasi-comblés, et si vous n'êtes pas encore amateur, essayez,

vous découvrirez peut-être une passion. Il est également possible de construire ses propres scénarios de batailles, l'éditeur de jeu est intégré, après toutes ces fleurs je vais m'autoriser une critique (petite), le système de contact avec l'ennemi est encore parfait, aujourd'hui, lorsqu'une division ne fait ne serait-ce qu'apercevoir un ennemi, c'est, ou le combat ou la retraite, il serait utile, et réaliste de prévoir la simple continuation sur l'objectif fixé. Voilà, j'ai exprimé mon souhait, mais cela ne diminue en rien mon enthousiasme pour ce soft.

Duy Minh

GRAPHISME 15
SON NEANT
ANIMATION 12

BIENTÔT DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : PC environ 300 F - C 64 environ 200 F

C 64
85%

La page d'accueil est triste comme la steppe russe au jour d'hiver et le thème musical des Batailles de la Volga se traîne sur les berges. Après quoi, on passe au wargame. Comme le veut la règle, un champ de bataille de wargame, c'est particulièrement confus, plein de rivières stylisées, de buttes suggérées et de terrains boueux, neigeux ou minés. Le trait épais du C64 ne contribue pas à clarifier la situation. Les déplacements sur la carte sont toutefois instantanés et un tableau synoptique imprimé sur un solide brûlé permet de s'y retrouver dans l'arborescence des menus. Panzer Battles propose plusieurs scénarios mettant en lice les blindés soviétiques et nazis. Un livret commente succinctement les batailles et un éditeur permet de créer ses propres scénarios ou dire combats de chars.

Bô TVG

les graphismes de ce type de jeu ne présentent aucun intérêt. C'est la gestion des différents adversaires et autres paramètres géographiques qui est importante. C'est le cas ici.

GRAPHISME 08
SON 08
ANIMATION 12

Search for the Titanic

Pour une expédition de cette importance, il faut choisir soigneusement un navire, un équipement, un équipage et surtout, l'argent pour tout cela ! Au chapitre de l'équipement, le prix diffère suivant que vous optez pour un radar météo, un sonar, ou un bathyscaphe. Suivant la qualité de l'équipement, il vous faut un équipage en conséquence, des ouvriers d'entretien, des techniciens. Quand on possède un bateau, il faut de temps en temps faire escale dans un port. Il y en a pour toutes les bourses ! Les ports super équipés, les moins équipés. Et après, c'est pas tout ça, il faut financer l'expédition. Vous devez donc trouver un sponsor, et surtout lui donner des arguments valables pour qu'il accepte de vous lâcher de l'argent. Chienne de vie ! Ensuite, seulement, vous pouvez commencer les recherches de l'épave. Jeff

La recherche de l'épave du Titanic a inspiré Capstone pour cette aventure qui vous conduira par 13000 pieds au fond



C 64
60%

On a quelques scrupules à appeler « jeu », cette quête aux sponsors et aux gros sous. Faute de mémoire suffisante, la version C64 a été allégée (mais c'est pas du 0% de matière grise) : quelques graphes ont disparu, certaines opérations sont affectées d'office à qui de droit, il n'y a plus de bulletin météo. Rassurez-vous, en cas de

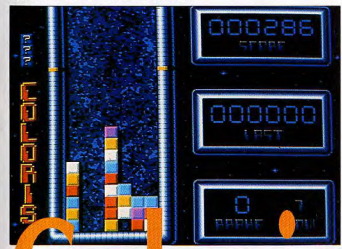
grain, un membre de l'équipage vous prévendra. De même, on vous dispense de contempler l'étendue des dégâts en cas d'avarie : l'ordinateur se chargera de gérer les réparations et l'équipement. Merci pour lui ! Un épais manuel accompagne ce soft au long cours aussi réjouissant qu'une comptabilité analytique. Quelque part, on est un peu frus-

tré de savoir que l'ordinateur fait tout le boulot!

Bô TVG

GRAPHISME 08
SON NEANT
ANIMATION NEANT

Oracel reprend le principe Tétris en y ajoutant de la couleur.



Coloris

Dans un tableau tout en longueur, des rectangles formés de trois carrés descendent. Chaque carré étant coloré, vous devez aligner trois carrés ou plus, de la même couleur pour les voir disparaître. S'empilent les uns sur les autres, vous verrez votre partie finir, lorsque vous aurez franchi un certain niveau.

AMIGA
78%

Même tableau que Tétris (accidenté, il en fait des petits ceul-la). Vous pouvez changer l'emplacement des couleurs sur le rectangle en cliquant le joystick, et en le tirant vous l'accélérez. Deux types de jeu: Marathon, utilisans uniquement les caractéristiques citées plus haut; et Time, où le fait de tirer votre joystick fait descendre d'un cran la colonne sur laquelle le rectangle choi, ce

qui implique plus de calculs pour le pauvre joueur. Reles couleurs (le jeu étant fondé là-dessus) et un son rythmé qui donne une certaine ambiance au jeu.

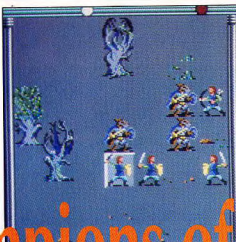
Kaaa

GRAPHISME 13
SON 16
ANIMATION 13

DISPONIBLE SUR ST
PRIX : environ 170 F

tests

Champions of Krynn



PC
92%

Champions of Krynn est le troisième jeu de rôle deSSI totalement fidèle aux règles avancées officielles de Donjons et Dragons. Vous y retrouverez tout, les armes, les sorts, les races. Et ce troisième jeu reprend la campagne best-seller de D&D, Dragonlance, et son monde superbe. Auparavant, il n'y avait que de l'atmosphère, villes et donjons, là on voyage en extérieur également, de ville en ville et de rencontre en rencontre. Les combats sont sans doute ce qui est le plus travaillé, une vue en hauteur permet de tout diriger.

Duy Minh

GRAPHISME 16
SON 10
ANIMATION 14

SSI adapte peu à peu sur micro la célèbre campagne Dragonlance, bien connue des fans de Donjons et Dragons. Champions of Krynn est le premier épisode que les accros peuvent se mettre sous la dent.

Lieu: le continent d'Ansalon, dans l'hémisphère sud de la terre légendaire de Krynn. Histoire: comme dans tout monde de fantasy, le passé est parsemé de grands affrontements entre le bien et le mal. La dernière fois, le mal a été repoussé au delà des frontières et depuis la paix et la prospérité se sont installées. Mais les chevaliers, conscients que la menace subsiste, ont construit des forêts tout le long des bordures et montent une garde vigilante. Et aujourd'hui, d'inquietantes rumeurs commencent à circuler. On aurait vu des Draconiens, cette race malaisante et oubliée, rôder dans les campagnes. La population, inquiète et craintive, se vit ce qui se passe. Pourquoi moi, me direz-vous? Par hasard, comme d'habitude. Vous avez porté un message à un fortin et le chevalier du lieu vous a demandé de faire une patrouille de routine dans les environs. C'est là que vous avez rencontré une bande de Draconiens et que tout a commencé. Cela peut vous rapporter beaucoup, l'argent et la gloire, mais finira être aussi une mort horrible au sein d'un donjon.



The Colonel's Bequest

Sierra, par le pouvoir infini des Jeux d'aventures, vous emmène éclaircir un sombre histoire d'héritage, en 1920, dans le Bayou.

Vous vous appelez Laura Bow et vous êtes de journaliste: vous prédisposent à être curieuse et à farfouiller partout dès que vous sentez quelque chose de curieux ou d'anormal. Mais la recherche du scoop n'était pas du tout votre motivation lorsque vous avez accepté d'accompagner votre amie Lillian Prune à une réunion de famille dans la grande propriété de son oncle dans le Bayou. Là, involontairement, vous avez tapé dans le mille car cette simple réunion de famille a pris une tournure

très intéressante. L'oncle en question, le colonel Dijon, est un vieux bonhomme près de la fin, très riche. Il annonce qu'il lègue toute sa fortune en parts égales à toutes les personnes présentes en sa maison ce soir là, excepté vous bien sûr. Brouhaha général et regards en biais. Que va-t-il se passer cette nuit-là? Quelles sont les intentions du Colonel en faisant cette annonce? Mystère. Vous filerez le mystère et pourtant ce n'est pas évident. La nuit va être longue dans le manoir grande maison victorienne pleine d'ombres et de recoins.

PC
92%

Sierra a fait fort avec The Colonel's Bequest, et dans plusieurs domaines. Tout d'abord la taille: le jeu tient en 10 disquettes. Ensuite, le système de jeu: ce n'est pas un jeu d'aventure à énigmes classique où il ne se passe quelque chose dans un endroit que si vous y êtes. Le jeu est vivant, tous les membres de la famille du Colonel ont leur vie propre, discutent entre eux, agissent dans la maison. Et le temps passe. L'interface est classique avec les commandes les plus utilisées

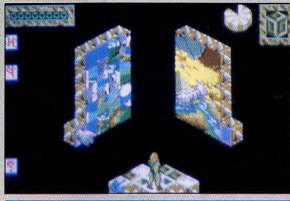
Duy Minh

GRAPHISME 18
SON 15
ANIMATION 17

DISPONIBLE SUR PC UNIQUEMENT
PRIX : environ 450 F

Never Mind

EDITEUR : PSYGNOSIS
Testé par DESTROY - PRIX: environ 200F
Déjà testé sur AMIGA dans JOYSTICK N°1
D'un abord complexe, ce jeu se simplifie avec l'entraînement. Au départ, vous avez un dessin dont certaines parties se sont éparpillées dans des formes géométriques 3D. Retrouver les pièces manquantes, et reconstituer le puzzle le plus rapidement possible relève de la plus haute technicité. En outre, ce jeu demande une mémoire visuelle hors du commun. Le graphisme est précis, et le bonhomme que vous dirigez bien animé. Une fois de plus, Psygnosis a frappé fort.
GRAPHISME: 17 • ANIMATION: 16 • SON: 14
VERDICT: 86%



AMIGA Conqueror

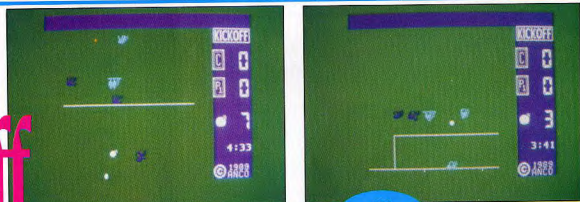
EDITEUR: RAINBOW ARTS
Testé par DUJ MINH - Prix: 200F environ
Déjà testé sur ST dans JOYSTICK N°1 et sur PC dans JOYSTICK N°2
Conqueror vous permet de prendre les commandes et d'aller éclater les chars ennemis dans un décor champêtre et vallonné, qui peut correspondre au front Est comme au front Ouest de la seconde guerre. Ce qui compte, c'est la simulation tactique de la rencontre de quelques chars dans un joli coin de campagne (idéal pour vous parler du nouveau Lechien machine, NDLR). Sur Amiga, on retrouve la jolie vision 3D faces pleines extérieures au char à laquelle on avait droit sur PC. Conqueror peut se jouer sur trois niveaux, arcade où vous dirigez un char unique, guerre d'usage où vous évoluez parmi une patrouille, et stratégie où vous dirigez la patrouille. C'est de plus en plus compliqué et en stratégie vous récupérez en plus de la vision 3D un plan tactique et des possibilités de bombardement. C'est bien réalisé mais on a l'impression que tout tourne autour de la vision 3D en négligeant un peu le reste.
GRAPHISME: 16 • ANIMATION: 18 • SON: 12
VERDICT: 76%



Kick Off

Anco recidive avec le méga jeu de foot, Kick Off

Dans Kick Off, on peut s'entraîner, avec une seule équipe, jouer des matchs et même des tournois entiers. C'est une véritable simulation de foot, qui permet les jours de pluie, de jouer au sec. Ce se joue sur un écran de taille confortable, ce qui nous change de certaines minuscules lucarnes



80%

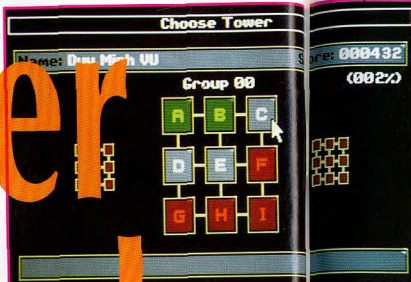
Rien à redire pour l'animation, c'est super. En revanche, le graphisme des petits bouillottes est complètement loupé. Au mieux, on se demande ce qui court sur la verte pelouse. Au pire on dirait des insectes. Le son n'est pas bien général non plus... Alors, que subsiste-t-il du grand Kick Off? Le foot. L'option à deux a fort heureusement été préservée et là,

B6 TGV

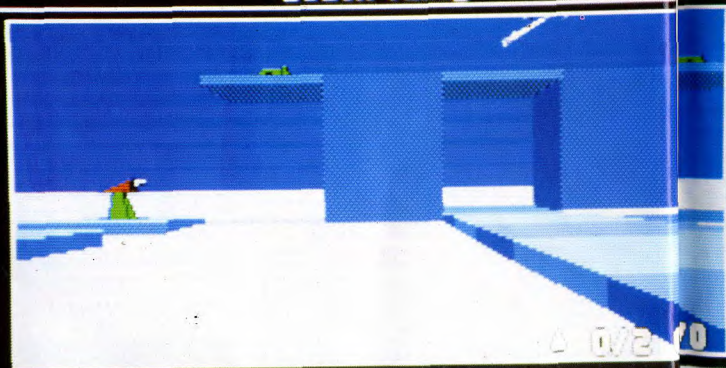
GRAPHISME 08
SON 11
ANIMATION 17

DISPONIBLE SUR AMIGA ET CPC
PRIX : sur CPC DISK environ 180 F - sur CPC K7 environ 140 F

Tower of Babel



Death Valley



Partez avec Rainbird pour un voyage

initiatique pour Shinar, où vous devrez aider des araignées-robot dans leur quête qui doit les mener en haut de la Tour de Babel. Planant.

Tout commence il y a bien longtemps, après que Noé ait survécu sur son arche à l'inondation de la Terre. Tous les hommes semblent en un lieu nommé Shinar et se mirent à construire une tour haute comme le ciel pour aller vers Dieu. Une race extraterrestre s'intéressa à cette entreprise et envoya des robots à son image pour aider à la construction, des araignées-robots. La coopération fut longue et fructueuse mais à la fin les hommes furent pris de jalousie pour ces robots si efficaces et irréprochables. Ils construisirent donc des salles piégées pour détruire toutes les araignées, car ils avaient peur de les affronter en face. Dans ces salles ils mirent toute la technologie que les araignées leur avait enseignée. Des lasers, des rayons repousseurs, des ascenseurs... Et depuis elles cherchent à sortir. Il est de votre devoir de les aider, car si elles ne retournent pas sur leur planète, le courroux de leurs constructeurs sera tel qu'ils viendront ravager la Terre.

Mon Dieu, j'ai eu du mal à m'arracher de mon écran pour vous griffonner ce test. Tower of Babel est ultra-planant, quasiment hypnotique. D'abord, les ingrédients, une salle (on dit tour, dans Babel) peut faire 8 cases sur 8 et jusqu'à quatre niveaux reliés par des ascenseurs. Dans cette tour, vous pouvez avoir nombre de choses, des zappers fixes ou tournants, fatals pour vos araignées, des repousseurs également, des vers qui se déplacent en poussant tout, des boppers qui ne sont que de la chair à canon, des mines, des bombes, des blocs, des miroirs, du kiondike (minéral précieux), des mécanismes divers pour diriger tous les ascenseurs d'un coup, détruire les dalles de la tour, et bien d'autres choses encore. Vous, vous disposez de 1 à 3 araignées, un zapper, qui zappe, un pusher, qui pousse avec son rayon, un grabber, qui lui, tracte ou déclenche les mécanismes. Dans chaque tour vous avez un objectif à remplir, ramasser deux kiondikes, ou détruire trois objets. Pour faire cela, voyons les commandes. Vous pouvez voir par les yeux de vos araignées ou par des aériennes que vous contrôlez entièrement, cela permet d'évaluer la situation. Vous pouvez diriger en direct vos araignées ou vous pouvez les programmer (8 actions) pour les tours complexes où il faut de la synchro. Chaque tour est un puzzle à résoudre. La réalisation est superbe et donne toute son atmosphère planante au jeu, graphique et animation en 3D, faces pleines, avec les ombres s'il vous plaît, et des objets transparents. Un bruitage juste ce qu'il faut. Il faut se torturer les méninges au début de chaque tour pour déterminer tout ce que l'on doit faire, ensuite il faut le réaliser avec exactitude et synchronisation. Ce jeu est à conseiller sans réserve. Il permet également de créer ses propres tours.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	17

ST 95%

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : environ 269 F

tests

Prince



Avec Prince, ARC vous propose de mesurer vos armées à celles des autres prétendants au trône.

Le roi Vogrim est mort. Vous, un prince d'une des nombreuses tribus de Vargains, aspirez à régner sur toutes les tribus, comme Vogrim l'a fait durant tant d'années. Pour cela, obéissant aux dernières volontés du roi mourant, vous avez amené les troupes de votre tribu sur cette île, comme tous les autres princes. Le vainqueur final des duels, armé contre armée, sera roi. Dans Prince, cette introduction n'est qu'un prétexte à la simulation de combats entre armées à l'époque moyenâgeuse. Vos troupes sont constituées de lanciers à pieds, lents en déplacement, et de cavaliers, bien plus rapides et manœuvrables. Votre unique but : tuer le prince adverse et vous protéger. Vos ordres, vous pouvez les donner à des niveaux différents, régiment (quelques dizaines d'hommes), compagnie (quelques homes). Les armées étaient petites à cette époque, pour un peu, le prince donnait ses ordres à chaque soldat.

Prince est un Wargame, oui, mais un style de Wargame que l'on avait peu vu avant sur micro: le jeu avec figurines. En effet on peut aller jusqu'à voir les combats au niveau de chaque soldat. C'est d'ailleurs assez impressionnant, on a quatre niveaux de zoom, le premier montre toute l'île et son relief, pas trace des armées, le second montre chaque régiment comme une bannière, le troisième montre chaque compagnie comme un petit personnage et au quatrième on voit chaque soldat se déplacer et se battre, et les cadavres sur le champ de bataille. On peut donner des ordres de déplacements ou de combat à chaque régiment, ou, en séparant un régiment en compagnies, donner des ordres à chaque compagnie. Au début du jeu, on choisit le relief de l'île

où on va combattre et la taille des armées. On peut jouer d'ailleurs à deux contre l'ordinateur. Le relief a beaucoup d'importance pour les déplacements et la fatigue de vos soldats, il faut choisir son terrain pour l'emporter. Prince est vraiment intéressant à jouer à deux, l'ordinateur a une stratégie assez simpliste qui consiste à se ruier sur vous et il suffit de l'attendre au bon endroit pour l'écraser. Pour que ce soit intéressant, il faut lui donner un sérieux avantage numérique. Joli graphisme, belle animation, la réalisation est soignée pour ce jeu qui innove

Duy Minh

**GRAPHISME 16
SON non significatif
ANIMATION 16**

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST ET STE
PRIX : environ 279 F

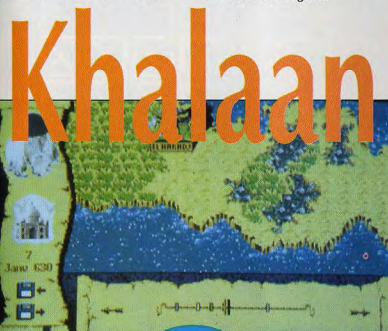


K «HALALA, QUELLE BARRE! SALES PAS LES LOUKOUMS!!».

Chip, nous revient avec un soft aux senteurs orientales... Chaud devant!

Il y a bien longtemps, foi de calife, existait un royaume plus vaste que tous les harems de Ali réunis, nommé Khalaan, situé aux confins du monde, entre le Tigre et le désert de Lut. Ce dernier était partagé entre quatre puissants califes: Abu Bahr, Utman, Umar et Ali 'Li ridoutable. Une grande rivalité existait entre eux, car tous désiraient imposer leur autorité sur le royaume d'Allah. Après avoir sélectionné un calife de votre choix, il vous faudra user de nombreux stratagèmes plus ou moins moraux afin de devenir le

maître des lieux. Grâce à l'importance des paramètres fournis, il vous sera aisé de créer des armées, des caravanes et d'élever des espions au berceau pour recueillir les informations. Le saviez-vous? Khalaan regorge de forteresses hors contrôle d'un califat qui sont autant d'ennemis à asservir. Les trois autres califes sont des vieux mais chut! En effet, ces derniers sont prêts à signer une trêve avec vous, n'hésitez pas à vous poignarder dans le dos à la moindre occasion. Dans Khalaan, la méfiance est de rigueur.



AMIGA
79%

Comme à l'accoutumée, la société Chip continue de truffier ses logiciels de séquences digitalisées, certains aléatoires, d'autres pas! Ce logiciel n'est pas sans rappeler certaines productions Chernomors, tant mieux, sans pourtant rivaliser avec ces dernières, tant pis. Les sons digitalisés sont du plus bel effet et recréent très bien (zoing zoing) l'atmo-

**GRAPHISME 15
SON 13
ANIMATION 13**

DISPONIBLE SUR AMIGA ET ST
PRIX : environ 299 F sur ST et AMIGA

AMIGA
5TH Gear

EDITEUR : HEWSON.
Testé par J-M DESTROY.PRIX: environ 200f
Déjà testé sur ST dans JOYSTICK HEBDO N°42
Contrairement à ce que pourrait laisser croire le titre, 5th gear (5ème vitesse) n'est pas un jeu très rapide. Vous dirigez à l'aide du joystick une petite voiture, munie d'un fusil à l'avant. Sur votre route, vous devez éviter ou détruire les obstacles qui se dressent devant vous. En cours de chemin, vous pouvez faire une petite halte pour prendre l'essence, ou encore pour acheter des armes supplémentaires. Le jeu se déroule uniquement selon un scrolling vertical. Le graphisme est moyen, la musique, pourtant programmée par Jochen Hippel (le musicien allemand en vogue actuellement), est moyenne, l'animation est moyenne, les bruitages sont moyens. Un jeu moyen, quoi!

GRAPHISME: 13 • ANIMATION: 13 • SON: 13

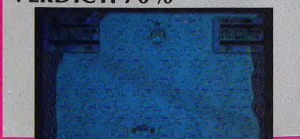


PC
Toobin

EDITEUR : DOMARK
Testé par Jeff - PRIX: environ 249f
Déjà testé sur CPC et ST dans JOYSTICK N°1

Je ne sais pas si vous avez déjà descendu un torrent en canoë ou sur tout autre engin flottant, mais c'est pas de la tarte! Dans Toobin, vous allez faire la grande descente dans...un peu de canion. Asseyez vous dans la bouée et prenez un excellent bain de siège qu'il est prescrit par Rika et qu'il est bon pour la santé. Et c'est parti! Plusieurs rivières vous sont proposées. Il faut ramasser les boîtes de conserves qui flottent à la surface, car elles vous serviront à vous défendre contre les bestioles qui ne vont pas manquer de vous attaquer. Passez entre les pontes pour ramasser les points de bonus. Un long scrolling vertical vous entraîne le long des cours d'eau sur une animation simple mais efficace. L'action est prenante et c'est encore mieux si vous jouez avec un pote (on peut jouer à deux). Les couleurs sont pas terribles mais le jeu est amusant. Pas besoin d'apprendre à nager pour y jouer. Glou glou!

GRAPHISME:14 • SON:10 • ANIMATION: 15



VERDICT: 70%

tests



Pipemania



Grâce à Empire, vous allez connaître les folles angoisses que peut vivre un plombier.

Vous êtes plombier bier bier bier, c'est un beau métier, et vous devez le faire le mieux possible. Votre boulot c'est d'assembler des tuyaux et de faire un parcours sans faille et sans ne vous dépose. Une floppée de tableaux différents où vous aurez à assembler des tuyaux dans des conditions diverses et variées: tuyaux en verre où vous devrez éviter les poisons, buses sous terre avec des tuyaux préposés, etc.

Pipemania, qui devait d'abord s'appeler Pipe Dream, se joue seul ou à deux, à la souris ou au joystick. A gauche de votre écran, vous avez une colonne vous montrant les différents tuyaux à venir, et vous ne sélectionnez que les derniers. Une petite musique entraînant anime le jeu, et les tableaux deviennent de plus en plus compliqués, l'eau arrive de plus en plus rapidement, jusqu'à ce que, paniqué, vous ne contrô-

liez plus la situation; l'eau sort alors du tuyau. Dans ce cas vous serez pénalisé d'autant de tuyaux que vous en avez posés en trop. Un jeu complètement fou qui devient carrément diabolique à deux.

Kaaa

GRAPHISME 17
SON 17
ANIMATION 12

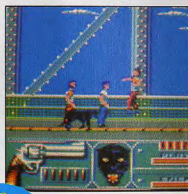
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC K7 ET DISK, C 64, SPECTRUM
PRIX : environ 269 F

Wild Streets



Titus aime les chats, tous les félins. Il n'y a qu'à voir les splendides images du soft.

Vous êtes un super mec, musclé et tout, accompagné d'une adorable panthère. Votre mission, si vous l'acceptez est de vous débarrasser, avec vos poings le plus souvent, des sales individus qui polluent la ville.



CPC 88%

A commencer par la page d'accueil en overscan (une spécialité maison!) la panthère, magnifique est remarquablement animée. Entre deux tableaux, le noir s'éteint réapparaît, et pendant tout le jeu aussi, car il accompagne fidèlement son maître. Je cause chats et j'en oublie le jeu! Très graphique, riche en couleur, il ne pêche que par une relative lenteur des personnages dont les déplacements sont un peu saccadés. Les mouvements du personnage qui joue des poings ou tire dans le tas (ça dépend des circonstances) sont variés. La démarche de la panthère est

bien restituée, quel que Ses bonds sont un peu raides (quand on aime les bêtes, on a la dent dure pour ces détails). Une musique numérisée accompagne Wild Streets pendant toute la durée du jeu. C'est un soft de castagne original. Et puis, il y a la panthère... Rien que pour cette bête babillée de nuit, il faut absolument voir Wild Streets!

BOTGY

GRAPHISME 18
SON 13
ANIMATION 14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : sur CPC DISK environ 180 F - sur CPC K7 environ 140 F

AMIGA

Hate

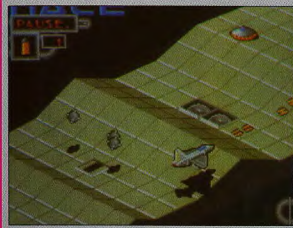
EDITEUR GREMLIN

Testé par KAA - PRIX : environ 200f
Déjà testé sur ST dans JOYSTICK HERDO N° 40

On espérait une amélioration notoire avec la version Amiga, eh ben non, aucun changement. Pour mémoire, c'est un Zaxxon avec une lenteur insupportable. La perspective à 45° est bien rendue, les bruitages sont réussis, l'animation est fluide, mais la mauvaise manipulation de ce remake rend le jeu presque impossible. Dommage, car avec un poil de vitesse en plus, il aurait été presque appréciable.

GRAPHISME 16 • SON 15 • ANIMATION 10

VERDICT: 50%



AMIGA

Snoopy

EDITEUR: THE EDGE

Testé par DU Y MINH - PRIX: environ 240f
Disponible SUR ST

Catastrophe, Linus a perdu sa couverture, sa superbe, magnifique, indéfectible couverture qui est toute sa vie, toute sa passion. Depuis, il est effondré, on ne peut tout de même pas le laisser dans cet état. Heureusement, Snoopy est là et va pour l'occasion se transformer en détective impérial et impassible.

Une partie totale de Snoopy dure 45mn, et c'est bien long, car la réalisation laisse à désirer. Lorsque le jeu commence, on se dit, chic, les graphismes sont ressemblants et tout se marie à la souris, gauche et droite, déplacement classique, haut, Snoopy saute en l'air, bas, il se baisse pour ramasser l'objet le plus proche, bouton de tir, il utilise l'objet qu'il tient ou vous déteint l'objet le plus proche, facile et agréable. Après ce sa-gate, pas un seul son ne sort du haut-parleur, et Snoopy est le seul à être animé dans un décor désespérément statique. L'ennui s'installe vite. The Edge peut faire bien mieux.

GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 06 • SON: 00

VERDICT: 35%



tests

Deluxe Strip Poker II



Vous allez pouvoir découvrir le charme de CDS et de ses déesses.

Vous avez le choix entre deux mignonnes petites meufs à mettre à poil. Elles sont classieuses! Vous hésitez choisissez la plus bandante pour commencer (variable selon l'humour). Vue de la gonzesse allongée et habillée (pas pour longtempis, dites-vous d'un air salace). Votre jeu apparaît sur une bande en bas de l'écran. Ensuite c'est le poker classique, elle retire une fringue contre 100 dollars. Saaaaaaaloop!

Les gonzesses sont des photos digitalisées, folles et craquantes. A la deuxième manche, vous verrez qu'elles portent des dessous un poil vulgus, mais le but recherché est amplement atteint. De toutes façons, après, elles les enlèvent, les chiennes! Hum. Les cartes sont un peu petites, mais il est vrai que lorsqu'on juge les graphismes d'un tel jeu, on se contrefout de savoir si les cartes font 53,5 pixels. On

sait pourquoi on l'achète, hein? Pas pour les cartes, exactement. Ni pour le poker, je suis bien d'accord. Pour les meufs, donc. Qui sont très bien. Et je vous raconte pas la photo finale, quand elle... elle... arg... Je... Ab la hyène!

Kaaa

**MEUFS
SON
ANIM**

19
non significatif
non significatif

DISPO SUR PC ET AMIGA
PRIX : environ 200 F

...maintenant, découvrez
la 1^{ère} double simulation!

TENNIS

Jump



DISPONIBLE
POUR ST, AMIGA
CPC. PRIX PUBLIC
CONSEILLÉ : DE
199 à 249 F SELON
MACHINES.

- UN REALISME JAMAIS ATTEINT sonore exceptionnel.
- Un double terrain qui permet à chacun des joueurs de se braver au F. plus.
- TOUS LES COUPS DE TENNIS SONT PRESENTS.
- Les services, les volées, les coups de foils de court, les smashes, les arrières, les lobs...
- Tous les efforts: lift, coupé et plot.
- TOUS LES TYPES DE JEU.
- simple, double, entraînement.
- match de exhibition, tournoi, coupe DAVIS.
- 1 ou 2 joueurs.
- durée d'un match programmable.
- 2 niveaux de difficulté différents.
- 1 éditeur permettant de créer soi-même ses circuits.



36 15 LORI
des jeux, des intos,
des milliers de cadeaux
à gagner



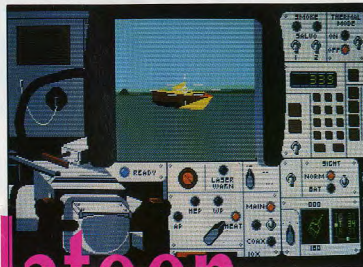
LORICIEL

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

tests



M1 Tank Platoon



Finis les simulations de chars qui s'apparentent à du tir de cibles, MicroProse vous offre la direction d'un groupe de chars M1 où vous contrôlez tout. Récemment primé par notre confrère Gen 4,

ce jeu mérite que vous le découvriez, car c'est une bonne simulation (bonjour à Benoit Aron).



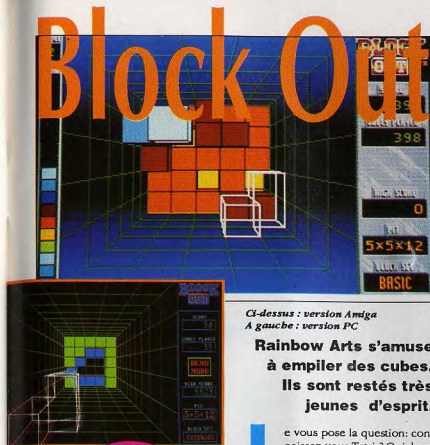
PC
92%

Première chose, il est recommandé pour pouvoir jouer sereinement à M1 Tank Platoon d'avoir une configuration plutôt musclée, un AT avec affichage EGA est la norme. Le jeu n'est visiblement pas recommandé pour plus petit. Pour les chanceux qui n'ont pas de problème de matériel (et qui apprécient la simulation), c'est un régal, réalisme et manabilité ont été très soignés. Au début de chaque mission, tout commence avec une carte des lieux sur laquelle on peut zoomer et identifier le terrain et les ennemis. On donne les ordres, et, une fois la mission sur les rails, on peut se mettre dans la peau de l'un des participants pour descendre des chars ennemis par

exemple. Chacun des postes de commandes est représenté fidèlement. Il y a des possibilités en pagaille, les hommes gagnent de l'expérience au fur et à mesure et on peut les changer de place dans les chars du groupe. Le graphisme et l'animation sont soignées. La documentation est complète, précise, pratique. Les caches en carton permettent de repérer les commandes sur le clavier. Bref, à recommander sans réserve.

Duy Minh

DISPONIBLE SUR TANDY ET COMPATIBLE
PRIX : environ 400 F



Ci-dessus : version Amiga
A gauche : version PC

Rainbow Arts s'amuse à empiler des cubes. Ils sont restés très jeunes d'esprit.

Je vous pose la question: connaissez-vous Tétris? Oui bien sûr. Alors, imaginez un Tétris en 3D, où il faut accumuler des cubes de formes différentes dans un couloir vu de haut.

Aic aïc, me direz-vous, ça doit impliquer tout un tas de paramètres complètement fous. Eh bien oui, c'est fou et c'est génial, et pourtant c'est si simple...

Kaaa

PC
80%

La version PC n'a rien de envier à la version AMIGA. On perd le superbe écran de présentation et la musique qui l'accompagne, et la mise en écran des options est moins esthétique, mais l'important c'est le jeu. Les commandes de rotation et de déplacement répondent bien et tout permet de se concentrer sur le jeu. Commencez petit avec le flat set, qui ne sont que les pièces du classique Tétris avec une dimension en plus. Passez ensuite au basic set, puis au advanced set. C'est là que Block Out donne toute sa mesure, lorsqu'il faut estimer à toute vitesse les effets de rotations sur une pièce à la géométrie biscornue, qui doit à tout prix s'imbriquer à d'autres également biscornues. Un seul mot, bypnotique. Je vais aller m'en reprendre une dose. Donc, ça, ce n'est pas remboursé par la sécurité sociale.

Duy Minh

GRAPHISME 15
SON 10
ANIMATION 14

BIENTÔT DISPONIBLE SUR ST
PRIX : AMIGA environ 400 F - PC : environ 250 F

AMIGA
77%

Vous voyez d'abord les cubes (je dis cube pour ne pas dire formes géométriques diverses. Vous comprendrez) en 3D vide, que vous pouvez orienter comme vous le voulez avec le clavier. Attention, le cube descend lentement, alors trouvez son emplacement assez rapidement. Ensuite vous cliquez sur la souris, et le cube jonce vers les bas et s'incruste parmi les autres. Un patier disparaît quand il est plein. Il y a 10 niveaux de difficulté. Seule l'utilisation de la souris et du clavier en même temps est à regretter.

Kaaa

GRAPHISME 15
SON 13
ANIMATION 14

ST Corsaires

EDITEUR : OPERA SOFTWARE

Testé par JM DESTROY - PRIX : environ 200 F

Disponible sur ST ET AMIGA

Double Dragon, vous connaissez? Oui bien sûr. Eh bien, Corsaires reprend exactement le même thème, si ce n'est que l'action se déroule maintenant à l'époque où les corsaires et les hommes du roi ne pouvaient pas se sentir. La réalisation de ce soft est négligée, les sprites bougent mais, le scrolling est saccadé. Bref, c'est pas terrible.

GRAPHISME : 10 • ANIMATION : 08 • SON : 11

VERDICT : 60%



PC Hard Drivin'

EDITEUR : DOMARK

Testé par Jeff - PRIX : environ 249 F

Déjà testé sur CPC et ST dans JOYSTICK N°1

Sur la notice, ils disent «méchante et difficile». Moi, je dis «PURIQUEUX ! Ça ressemble un peu à Stunt Car, sans la vue des roues. On a deux pistes au choix, aussi folles l'une que l'autre. Il ne s'agit pas de bouffer comme un malade tout le temps, il faut conduire aussi avec la tête. Les limitations de vitesses ne sont pas là pour aggraver le paysage. Elles indiquent les vitesses appropriées pour aborder, sans se vider, les difficultés du circuit. Si vous réalisez un bon chrono au passage du poste de contrôle, paix bonus ! Votre score déterminera si vous pouvez affronter ce dingue de Phantom Photon, le pilote de l'ordinateur. Méfiez-vous de lui, il attaque comme un malade. Et attention, au moindre pépin : disqualifié ! Ce jeu est saisissant, j'ai même été malade. Alors j'ai pris un Nautilamine, et je suis reparti pour un looping d'enfer. L'animation est bien ficelée, en 3D. On s'y croirait, fissions garantis ! Achetez, mais prenez pas froid sur moi !

GRAPHISME : 17 • SON : NEANT • ANIMATION : 18

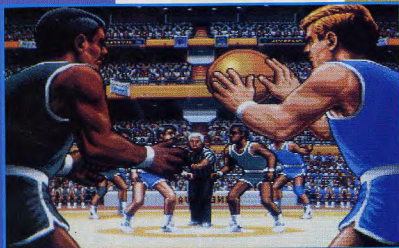
GLOBAL : 80%



tests

TV Sports

Basket Ball



SLAMMED HOME BY
SINON GREEN
ASSIST FROM VERNON BROWNER



Avec Cinémaware, regardez le match de basket comme si vous étiez devant votre télé, et jouez-y comme si vous étiez sur le terrain.

TV Sports Basket Ball est une simulation de basket, on est bien d'accord, agencée de telle façon que vous avez l'impression d'être devant votre poste de télé. Le jeu se déroule en deux parties: le choix des équipes avec description de leurs résultats sur d'anciens matches, leurs classements, etc. et le match à proprement parler. Une simulation complète englobant tous les aspects de ce sport noble et généreux pour les amateurs du genre.

Une bonne visualisation de l'ensemble du terrain, avec les joueurs courant dans tous les sens. Bien animé et bien dessiné, ce jeu arrive à recréer sensiblement l'ambiance des matches de baskets. Ça se joue au joystick, c'est pas évident à manier au début, vu la rapidité, mais on s'y fait. Le son apporte énormément: bruit de foule, ballon qui rebondit, sifflet qui marque les fins de parties... Artemus

AMIGA
82%

GRAPHISME 17
SON 16
ANIMATION 16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX: environ 300 F



La nuit avant Noël, pendant la fête que donnait la Nakatomi Corp, un groupe de malfaiteurs menés par Hans Gruber fait irruption dans l'immeuble afin de s'emparer de bons au porteur, enfermés dans les coffres de la compagnie. Hans et sa bande n'ont qu'à percer les sept coffres et les 600 millions de dollars sont à eux. Le plan est super mais, il y a un os pour Gruber! Un ancien flic de New York, un certain Mc Clane, qui était venu rendre visite à son ex-épouse, s'est perdu dans l'immeuble. C'est le seul capable d'affronter Gruber. Il doit trouver les bandits, les empêcher et sauver l'argent. L'action se situe entre le 32ème et le 40ème étage. Chaque niveau est un dédale de pièces et de couloirs. Heureusement, des plans sont dissimulés un peu partout pour vous permettre de vous diriger. Chaque fois que Mc Clane prend un coup, son état de santé s'alègre. A tout moment, des terroristes peuvent surgir! Mc Clane peut les affronter à mains nues ou armé. Après le combat, il peut fouiller sa victime pour récupérer soit des armes, soit des symboles qui lui permettront d'augmenter sa vitalité. Mc Clane doit aussi se méfier de Karl, le second de Gruber ainsi que de Tony, le frère de Gruber. Mais c'est l'ultime combat avec le chef de la bande qui sera décisif. Ce dernier a pris en otage la femme de Mc Clane, qui doit agir

vite s'il veut la délivrer. Autre ennemi toujours présent mais invisible: la montre! Mc Clane n'a que 20 minutes pour agir et pendant ce temps, les bandits percent les coffres!

AMIGA

Typhon

EDITEUR BRODERBUND

Testé par kaaa - PRIX: environ 190F
Déjà testé sur ST dans JOYSTICK HEBDO N°26

Revoilà Typhon, notre héros aquatique, toujours à la recherche de l'Enfant de la Mer (le titre original est Typhoon Thomson in Search for the Sea Child), enlevé par des créatures marines et invertébrées. Beurk. Désormais sur Amiga, la multitude de petits sprites gigotant et humoristiques vont toujours nous émerveiller avec leurs mimiques et leurs mouvements cartoonnesques pour se déplacer dans ce décor en perspective. Eh, perspective, c'est mieux que 3D, d'autant que l'on joue sur 360°, avec une maniabilité fantastique. L'impression de profondeur est saisissante. Je rappelle que Typhon (le héros) se déplace à bord de son petit bateau dirigeable à la soude, qu'il reçoit du pouvoir concentré et des armes pour combattre toutes sorte de créatures et sauver l'Enfant. Un jeu déjà d'un certain âge qui n'a pas pris une ride, mais il paraît que l'air marin conserve.

GRAPHISME 16 • SON 13 • ANIMATION 17

VERDICT: 86%



Die Hard

PC
79%

Un casse mémorable, un ancien flic, un truand et sa bande, Activision nous emmène dans l'enfer d'une prise d'otages.

Une série d'images digitalisées d'une qualité tout à fait satisfaisante présente le jeu. On se retrouve ensuite dans des couloirs froids et glacés. Des portes d'accès, des meubles, des plantes vertes, des classeurs métalliques, des panneaux aux murs, c'est l'environnement des immeubles de bureaux. Contraste réussi entre le décor en 3D précis mais sans fioritures et les personnages bien dessinés et super bien animés. Toutes les informations de conduite du jeu sont claires, ligne de vie, état des coffres, armes, symboles, montre, tout est clair et bien placé.

Prix environ 270 F

GRAPHISME 17
SON 14
ANIMATION 17

DISPONIBLE SUR ST
PRIX: environ 270 F

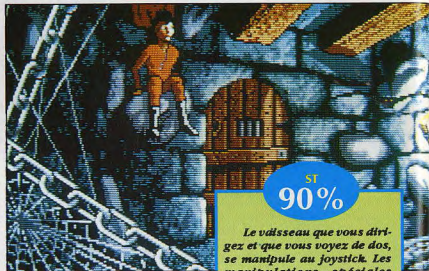
tests

MEGASTAR
joystick



Combats dans l'espace, tirs sur des météorites, destructions d'ennemis, conversations avec des Phoniens: ça c'est passe com' ça chez Microïds!

Eagle's Rider



ST
90%

Le vaisseau que vous dirigez et que vous voyez de dos, se manipule au joystick. Les manipulations spéciales (demi-tour, booster, looping et freins) se font au clavier. Les graphismes sont particulièrement bien réalisés. L'animation dans l'espace (vous voyez les météorites vous foncer dessus) est rapide et fluide. C'est un jeu de batailles et d'aventures dans l'espace où vous devez calculer, noter, réfléchir et éviter les pièges des réponses et indications qui vous seront données pour réussir votre mission.

Une excellente réalisation, et une complexité qui ne décevra personne. C'est du beau travail. J'y suis!

CPC
91%

Un graphisme étonnant pour cette bécane, et une animation à faire pâlir un ST. A croire que ce jeu a été fait pour le CPC. Un effort aussi pour le son, où l'on entend autre chose que "prost prout". En effet, il y a aussi des "blip blip blip". Le jeu est rapide, en 3D, maniable, les monstres sont bien dessinés pour les capacités de la machine.

GRAPHISME 16
SON 15
ANIMATION 17

GRAPHISME 17
SON 14
ANIMATION 16

BIENTOT DISPONIBLE SUR CPC DISK ET K7
PRIX: sur ST environ 240 F, 140 F sur CPC K7 et 190 F sur CPC DISK

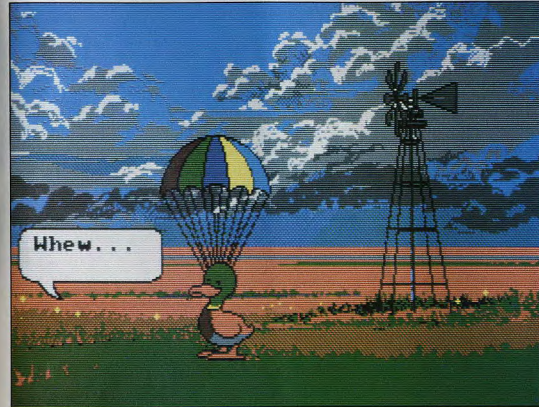
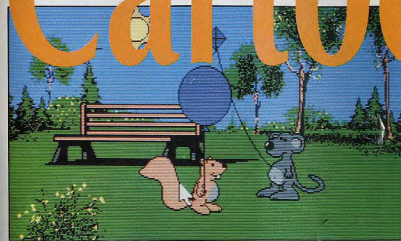
Artemis

Cartooners

Édité par Electronics Arts, Cartooners va faire de vous le roi des animateurs

MEGASTAR
joystick

PC
95%



Cartooners vous fait retomber en enfance avec plaisir. Il vous permet de réaliser hyperfacilement de superbes dessins animés. Le principe est simple, un catalogue de décors, sortis tout droit des Tex Avery ou Bugs Bunny, un catalogue de personnages du même acabit, et un catalogue de musiques entraînant. Et maintenant, à vous de jouer, plantez le décor, choisissez un personnage, placez le personnage et choisissez son action. Et là, en avant pour l'enregistrement, si vous avez choisi le canard et la position voi vers la droite, ça aura pour effet de faire voler le canard avec tous les mouvements nécessaires. Ensuite passez au personnage suivant, rembobinez et procédez de la même manière. Et ainsi de suite. A la fin vous aurez une multitude de choses se déplaçant en même temps à l'écran. Il ne vous reste plus qu'à ajouter les bulles de dialogue et la musique et le tour est joué. Il faut alors enregistrer votre œuvre pour pouvoir la rejouer plus tard. Modifier? Aussi facile que de créer. L'interface est super simple, du type menus. Cartooners, c'est génial.

Duy Minh



GRAPHISME 17
SON 15
ANIMATION 18

PRIX: environ 400 F

tests

Armada

ARC s'embarque sur des carraques pour vous faire revivre le triste sort de l'Invincible Armada, orgueilleuse flotte qui devait envahir la perfide Albion.



Plymouth 1588. A message has arrived - the Armada has been sighted



Nous sommes en 1588 et la superpuissance de l'époque est l'Espagne. Personne ne pouvait s'opposer à elle, ni sur terre ni sur mer. Pourtant, son orgueilleuse flotte, nommée l'Invincible Armada, dut s'incliner devant la flotte anglaise et tous les espoirs espagnols d'invasion de l'Angleterre s'évaporèrent en fumée. Armada vous propose de

prendre la place du Duc de Medina Sidonia, qui commandait l'Armada, et d'essayer de faire mentir l'histoire en écrasant ces perfides anglais, ou de jouer Lord Howard et de donner, comme de juste, une leçon à ces espagnols hautains qui se croient les maîtres du monde. Alors, mettez les voiles et en route pour le 19^{ème} siècle.

Duy Minh

Armada reprend un système de jeu déjà utilisé. **AMIGA** 60% attentif, et noter de nombreuses choses pour pouvoir maîtriser la situation. De plus, la vitesse de visualisation est faible. La réalisation est bonne mais c'est tout de même réservé à des spécialistes avertis.

Duy Minh

GRAPHISME 15
SON non significatif
ANIMATION 10

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : sur AMIGA environ 329 F, sur ST environ 320 F

JOYSTICK / MARS 1990 / 140

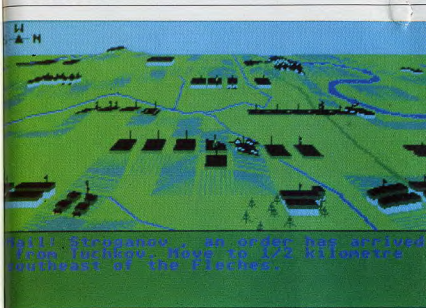
Ici, pas question de ne pas avoir de graphismes, mais c'est trop souvent le cas dans ce type de jeu. Tous les mouvements des diverses flottes sont traduits directement à l'écran. La représentation graphique est d'ailleurs très importante puisque tout est représenté en fractales, aussi bien les vaisseaux que les côtes anglaises proches, ce qui à une fâcheuse tendance à ralentir l'affichage écran (il est vrai que dans un Wargame, la vitesse n'est pas très importante). Pour dépiquer votre flotte, inutile d'essayer d'utiliser le joystick ou la souris, puisque tous vos ordres seront introduits par le biais du clavier. Ce wargame est beau et bien réalisé: il vivra tous les fans (anglophiles) du genre, les autres pourront passer leur chemin.

J.M. Destroy

GRAPHISME 16
SON non significatif
ANIM non significative

Borodino

Borodino est le premier d'une série de jeux de stratégie militaire (Wargames) développés par Arc, qui vous permettent de changer le cours de l'histoire.



1812, Borodino, le plus grand des affrontements de l'histoire. Les Russes ont vaincu Napoléon

D'un concept assez nouveau dans les Wargames, ce jeu vous permettra de vous retrouver dans la peau de Napoléon, ou dans celle du commandant en chef des armées Russes: le commandant Kutusov, ou dans celle des deux, ou encore dans chacune des deux (l'ordinateur se chargeant alors de tout). L'action se déroule en 1812 en Russie.

Napoléon, dans sa recherche du gigantisme, décide d'attaquer le Tsar Alexandre. A la veille de la bataille, Napoléon rassemble plus de 575 000 hommes. Les Russes n'en disposent que de 175 000 (si l'on peut dire). Le 7 septembre, la bataille éclate et Napoléon reçut une de ses pires raclées. A vous de changer le cours de l'histoire, grâce à votre sens de la stratégie.

Ce jeu peut se jouer seul ou à deux, ce qui est assez original pour un Wargame. Les ordres entrés au clavier et en anglais sont distribués par la suite aux subalternes d'une manière très hiérarchique, puis que le commandant donne ses ordres aux commandants de corps qui les donnent, à leur tour, aux généraux divisionnaires et ainsi de suite jusqu'aux pauvres petits soldats qui vont se faire catapultier la tête sur le champ de bataille. Comme dans toute cette série de

jeux de stratégie militaire, la représentation graphique est fractale, ce qui a pour intérêt de rendre le jeu très agréable à l'oeil. En bref et pour conclure, Borodino est un jeu très complexe qui dure au minimum 5 heures, à conseiller aux incondituables...

J.M. Destroy

GRAPHISME 16
SON non significatif
ANIM non significative

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : environ 320 F

JOYSTICK / MARS 1990 / 141

ST

Gladiators

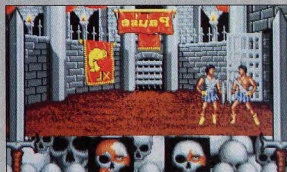
EDITEUR : INTERCEPTOR GROUP.

Testé par J.M. Destroy. PRIX : environ 200f.

Déjà testé sur Amiga dans JOYSTICK n°7.

Gladiators est un jeu de combat dans la plus pure tradition de Barbarian (celui de Palace Software). Dans l'arène, armé de votre bouclier et de votre épée, vous devez combattre un assortiment assez varié d'adversaires, 6 coups suffisent pour les descendre. Les graphismes sont soignés, l'animation fluide bien qu'assez lente. Il est dommage que Spartacus (c'est vous) réponde assez mal aux commandes, que vous lui transmettez par l'intermédiaire du joystick. Le soft en lui-même est bien fini et agréable à voir. Un jeu sympathique mais qui lasse très rapidement.

GRAPHISME 15 • ANIMATION 16 • SON 13
VERDICT : 74%



PC

Knights of Legend

EDITEUR : ORIGIN

Testé par Jeff. PRIX : non communiqué

Disponible sur PC uniquement.

Choisissez votre race, votre sexe, votre classe, et complétez le tout par une petite icône qui sera votre image. Lorsque le jeu démarre, vous êtes dans une échoppe. Une fois sorti de la boutique, la ville s'ouvre à vous. Promenez-vous, rencontrez des gens, parlez avec eux, etc. La porte de la cité dépassée, vous êtes dans le désert. En tout, 36 combats et 24 poursuites différentes s'offrent à vous. Ce jeu de stratégie mêle l'action et la réflexion. 6 disquettes à mettre en œuvre, c'est un peu trop, mais le scénario est sympal. Les icônes vous indiquent toutes les actions à entreprendre. Le graphisme est sobre mais assez bien exploité. Une notice fort documentée vous aidera à vous en sortir (si vous entendez l'anglais). Une carte vous est fournie pour vous aider dans vos déplacements.

GRAPHISME : 15 • SON : 10

VERDICT : 70%



tests

Lost Dutchman Mine



Magnétic Images vous offre le grand retour de la ruée vers l'or, avec colts, mulets, désert, cow-boys et Indiens. Tintintiiiiiii.

ST
90%

La version ST ressemble comme deux gouttes d'eau à la version Amiga. La musique est pour tant meilleure. Petit détail, le chercheur d'or, a une démarche un peu moins rapide que sur l'autre standard. Enfin, rassurez-vous, c'est quand même très sympa. N'oubliez pas de trouver les mines, ne vous perdez pas dedans, trouvez de l'or, rentrez avant la nuit et prenez toutes vos précautions quand aux provisions. Hasta luego amigos!

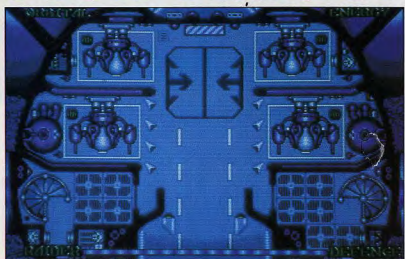
GRAPHISME 16
SON 15
ANIMATION 16

GRAPHISME 16
SON 14
ANIMATION 15

DISPO SUR ST, AMIGA ET BIENTÔT SUR PC
PRIX : environ 250 F sur ST et AMIGA

Artemis

Hel Raider



ARC vous emmène sur d'autres mondes, pas aussi terribles que ça!

AMIGA
65%

Helraider est un shoot-them up spatial dans lequel vous contrôlez le vaisseau mère et votre but est de ramasser des pierres précieuses pour remplir vos soutes, avec accessoirement le souci de ne pas vous faire réduire en charpie par les vaisseaux de l'empire qui contrôlent la planète. Vous disposez pour cela de 7 canons répartis sur la circonférence du vaisseau, qui est lourd et pas très maniable, ce n'est d'ailleurs pas sa vocation. Vous pouvez aussi prendre un des quatre chasseurs d'attaque dont dispose le vaisseau. Là, ça devient plus intéressant, vous devez protéger le vaisseau mère de toutes les attaques et votre petit chasseur est bien maniable. Le scrolling multi-directionnel est bien et l'ensemble du jeu est joli et sensible. Mais on se sent à l'étroit dans l'écran de jeu, les ennemis entrent et sortent à une vitesse éclair. Au premier niveau ça va, on s'en sort, mais après c'est dur, on ne peut rien prévoir.

Duy Minh

GRAPHISME 14
SON 13
ANIMATION 15

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : environ 199 F

Votre mission: récupérer tous les diamants abandonnés sur certaines planètes de votre système solaire. Comme de bien entendu, les choses ne se feront pas toutes seules, puisque sur chacun des mondes que vous devez visiter, des forces hostiles essayeront d'enlever votre quête.

J.M Destroy

ST
65%

Le jeu se déroule dans un écran réduit au tiers de ses proportions habituelles, sauf avant un scrolling multi-directionnel. Vous devez donc éviter les tris de vos adversaires, mais il faut également vous méfier du relief des planètes, qui prend souvent en traître. Le son digitalisé lors de la présentation laisse place à un petit "bzouzzzzzz" en guise de bruitage durant le jeu. Si Helraider ne passionnera pas les foules pendant des décennies, il n'en demeure pas moins que sa réalisation est bonne, mais ça reste tout de même un "petit soft".

J.M Destroy

GRAPHISME 13
SON 13
ANIMATION 12

C64

Blue Angels

EDITEUR: ACCOLADE

Testé sur C64 par Bô TGV - PRIX: environ 180F
Déjà testé sur PC dans JOYSTICK N°2

C'est d'un gal, je vous dis pas, un mélange de Star Wars (pour le fil de fer) et de Powerdrome (pour le tunnel). On peut néanmoins s'entraîner ou bien assister en spectateur (en fait en passager) à des exhibitions. La fenêtre se divise en deux moitiés horizontales. En bas, le tunnel, rapide mais franchement sinistre. En haut, un horizon de nuages moutonnants et l'aviation du leader, vraiment cloué tellement il est fixe. C'est tout juste si l'horizon bascule parfois.

GRAPHISME: 12 • ANIMATION: 12 • SON: 14

VERDICT: 65 %



Table Tennis Simulator

EDITEUR: STARBYTE SOFTWARE

Testé sur ST par DUY MINH - Prix indicatif: 200F

Déjà testé sur AMIGA dans JOYSTICK N°2

En sûr, vous écarterez joyeusement la mèche de cheveu qui vous tombe devant les yeux et vous vous préparez à recevoir le service que Ding Dong est en train de concocter de l'autre côté de la table.

On retrouve une simulation de tennis de table honnête, avec des effets de balle (bien rendus (dfr, coupé) mais un réalisme de contrôle de raquette insuffisant, position automatique sur la trajectoire de balle, impossibilité de se déplacer d'avant en arrière par rapport à la table. Table Tennis Simulator propose 20 adversaires aux styles différents et un choix de types de raquettes, un mode entièrement machine et un mode tournoi.

GRAPHISME: 11 • ANIMATION: 15 • SON: 11

VERDICT: 50 %

Attention, TABLE TENNIS tourne sur ST mais pas sur STE.



tests

Dragon's



Breath

Palace Software vous entraîne dans une aventure, où le rêve devient presque réalité



Anréa est un pays médiéval dans lequel vous possédez un château. Deux autres personnes en détiennent autant, incarnés par des joueurs ou par l'ordinateur. Vous êtes pouvre, en début de jeu, d'un dragon (ignon tout plein), et d'une vingtaine d'œufs que vous devez faire éclore, soit patiemment soit artificiellement, pour augmenter votre force de frappe. La stratégie de Dragon's Breath ressemble un peu à celle de Populous: vous devez conquérir des villages pour leur mettre des taxes sur le dos et vous faire du pognon. Le but étant de retrouver les trois morceaux d'un talisman dispersés dans le pays afin d'accéder à l'immortalité (si si), vous devrez attaquer et soumettre autant de villages qu'il sera nécessaire pour retrouver ces morceaux. La magie rentre aussi en ligne de compte, et vous pourrez concocter quelques potions dans votre laboratoire afin de trouver différents sorts à infliger aux villageois conquis, mais attention aux mauvaises manipulations de produits inconnus, ça risque d'être AGONIE! Ah crotte! Une dernière chose: sans votre dragon, vous ne pourrez plus conquérir quoi que ce soit, et lorsque vous aurez mis la main sur un village



possédant un morceau du talisman, votre dragon devra rester sur place en gardien. Mais un barbare sillonne

le pays et tue systématiquement les dragons qu'il croise. La bruyet s'ose fin joueur et préparez vos arrières.

AMIGA 92%

Dragon's Breath est pourvu de graphismes superbes et d'une excellente bande son, qui crée une ambiance médiévale émouvante. Uniquement à la souris et en cliquant sur des icônes, chaque joueur peut faire autant d'actions qu'il le désire, et passer la main au suivant à n'importe quel moment, sans attendre que lorsqu'il arrive de jouer, un mois s'est écoulé. Un grimoire est livré avec le soft, où vous pourrez vous-même inscrire les potions magiques que vous aurez découvert. Et vous pourrez

consulter un autre grand livre, dans le jeu, à tout moment, qui vous donnera quelques indications et quelques nouvelles (bonjour!). Un jeu prenant où le temps joue avec et contre vous, et qui demande beaucoup de réflexion et pas mal de lucidité.

Artemus

GRAPHISME 19
SON 17
ANIMATION 12

BIENTOT DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA
PRIX : environ 250 F



Vegas Gambler

Jouez aux plus vieux jeux d'argent du monde, avec California Games évidemment.



Avec cinq cent dollars en poche, vous pourrez jouer: A la roulette, tapis vert vu de haut, roulette apparaissant en haut de l'écran. Une fois la mise choisie, rien ne va plus mesdames et messieurs! Les jeux sont faits!

Au poker: les cinq cartes en face de vous, vous pouvez miser jusqu'à cinq dollars et vous augmentez votre mise selon les combinaisons gagnan-

tes (une paire: vous gagnez votre mise, une double paire: vous la doublez, un brelan: vous la triplez, etc).

Au black jack: ne faites pas plus de vingt et un avec vos cartes, et gagnez beaucoup ou perdez tout.

Au slots: ou Jackpot pour les intimes, trois rouleaux, cinq dollars maxi de mise et possibilité de jouer sur les trois rangées selon l'argent introduit dans la machine.

AMIGA 92%

Une très belle réalisation pour amateurs du genre, c'est bon pour trois des quatre jeux (le black jack est moins beau que les autres) avec un graphisme réaliste. Se jouant seul et à la souris, ces jeux sont agréables et vous offrent une ambiance proche de la réalité. Ça sent la fumée, l'alcool, les femmes, l'angoisse, le flingue collé sur la nuque. Pour les

amateurs du genre, c'est un jeu à posséder rapidement, aussi qu'il ne vous possède lui-même. Ilé hé hé.

Kaava

GRAPHISME 16
SON 14
ANIMATION 15

BIENTOT DISPONIBLE SUR ST
PRIX : environ 200 F

PC After Burner

EDITEUR : SEGA

Testé par Jeff - PRIX: environ 250F
Déjà testé sur AMIGA dans JOYSTICK HEBDO N°21, sur CPC dans JOYSTICK HEBDO N°12, sur ST dans JOYSTICK HEBDO N°6.

Casque et masque à oxygène bouclés, vous voici au commandement d'un F14 catapulté du porte-avions SEGA Enterprise. Pas le temps de vous endormir, des nuées de zébus vous assaillent de toutes parts, et faut pas mollir, ça va très vite. L'armement est complet, mais le carburant s'épuise et il faut ravitailler en vol, manoeuvre délicate s'il en est.

C'est pas un simu super dément, mais c'est amusant. La philosophie est, le combat aérien, et, on rentre directement dedans. L'animation est bien mais les paysages sont un peu fades, peut mieux faire.

GRAPHISME: 15 • SON: 12 • ANIMATION: 16

VERDICT: 77%



PC Stunt Car Racer

EDITEUR : MICRO STYLE

Testé par Jeff - PRIX: environ 259F

Déjà testé sur AMIGA dans JOYSTICK N°1

Disponible sur AMIGA et C64
Choix du circuit, mise en route de l'engin, drop sur la piste, les amorçeurs en prennent un coup, allumage du turbo, et c'est parti ! C'est assez saisissant, on s'y croirait. Tremplin, gaz à fond, et c'est le bond dans les airs. Si vous avez mal calculé la puissance ou si vous perdez l'alignement... c'est le casse gueule monumental avec la fumée et tout. On peut visualiser son circuit en une espèce de 3D un peu saccadée.

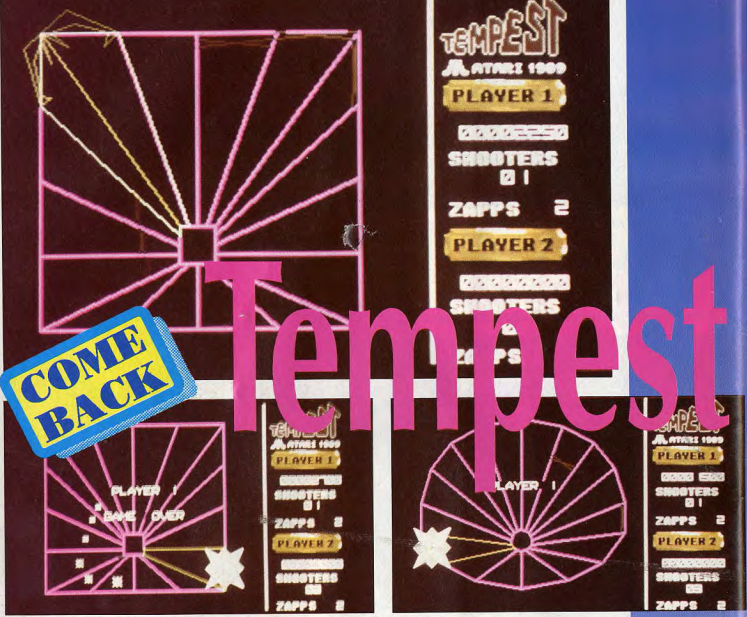
Bien que le mode EGA n'offre pas un choix dément dans les colonis, le jeu reste tout de même très attractif. J'aime bien, ça ressemble au grand huit de mon enfance. Eh oui ma pauvre dame, ça nous rajeunit pas !

SON: 12 • GRAPHISME: 17 • ANIMATION: 17

VERDICT : 80%



COME BACK



Tempest

Bon sang de bon sang, tour de contrôle, répondiez ! Ici Desangles ! Je suis tout seul face à des crétiens qui détestent les vieux jeux !

Que faire? 800 pieds ! L'histoire a débuté voici quelques mois, lorsque Lode Runner a failli sortir sur ST et Amiga (il est retardé, d'ailleurs). Une petite partie de l'équipe (tout le monde sauf moi) pensait qu'il était inutile de sortir un Lode Runner sans l'améliorer, sans rajouter des sons digitalisés et autres effets de couleurs. La majorité (moi tout seul) de l'équipe pensait cependant que justement, c'était pas un produit normal, qu'on ne pouvait pas jouer à Lode Runner de nos jours si ce n'était pour la nostalgie. Comme le débat traînait en longueur, j'ai décidé de faire les articles sur les vieux jeux moi-même.

Ce débat, en fait, est à rapprocher d'un autre qui fait rage à la télévision et dans les cours de justice: la colorisation des films. Doit-on, oui ou non, colorier ce qui a été tourné en main de maître en noir et blanc? Doit-on

regarder Lon Chaney avec une tête rose pastel et des complets bleuâtres? Doit-on, pour que le public accepte de le regarder, peindre les murs de Casablanca en jaune pisseux? Naturellement, les deux écoles s'affrontent: l'une, pour le respect de l'oeuvre, l'autre, pour la diffusion grand public à n'importe quel prix. Personnellement, je trouve que rajouter des couleurs fluos à la Joconde pour qu'elle soit plus présentable n'arrangerait rien.

C'est pourquoi je pense (moi je, et à titre personnel de mon individu propre) que les vieux dinosaures de l'informatique, comme Lode Runner, comme le Tempest qui nous concerne aujourd'hui, doivent être considérés comme des oeuvres d'art anciennes, et à ce titre, doivent être respectés.

Tempest, c'est un jeu qui est sorti il y a près de dix ans, sur machines d'arcade et sur consoles. C'était le premier jeu qui utilisait la 3D fil de fer. Le premier! Et pour une fois, Atari est d'accord avec moi puisque c'est dans une version strictement identi-

que à l'original qu'ils ressortent ce produit sur ST. Alors autant prévenir tout de suite: si vous avez plus de 25 ans, ça vous branchera sûrement, pour peu que comme moi vous ayez dépensé des kilos de brouzouls dans Tempest à l'époque. Et dans ce cas je n'ai même pas besoin de vous raconter le jeu, puisque vous le connaissez. Sinon, j'admets que c'est un vieux jeu et qu'on fait mieux aujourd'hui. C'est vrai. Mais encore une fois, jusqu'à preuve du contraire, le Beethoven original se vend mieux que les pseudo-réorchestrations qu'en font le Rondo Veneziano - qui sont forcément passagères, puisqu'en remettant un produit à la mode, on s'expose à passer de mode. Voilà: Tempest, c'est Beethoven, c'est la Joconde, c'est l'entrée du train en gare de la Clotat, c'est Lascaux. On ne le notera donc pas, humbles humains que nous sommes, incapables d'appréhender un tel bloc de génie à l'éat pur.

J'aimerais bien avoir votre avis, ceci dit. Ecrivez. On publiera les réactions intelligentes. *Michel*

EDITEUR :
ATARI
ACTION
GAMES
DISPONIBLE
SUR ST
Prix : 200 F
environ



TOWER OF BABEL

- Du jamais vu sur vos écrans
 - Un incroyable jeu interactif de stratégie
 - Des graphismes somptueux en 3D
 - Un éditeur de tableaux et contrôle du jeu en temps réel
 - Plus de 100 constructions
- Disponible sur Atari ST et Amiga
MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris.
Tel: (1) 45 26 44 14



BONDISSEZ D'ILE EN ILE DANS LE JEU D'ARCADE DE TAITO!



**ENFILEZ VOUS
CHAUSSURES
MAGIQUES,
ENTRAINEZ VOUS A
LANCER DES ARCS-EN-
CIEL ET AVENTUREZ VOUS DANS**

**L'ILE DE DOH,
ATTAQUEZ DOH, ALORS QUE
VOUS ATTAQUE A GRANDS
COUPS DE MITRAILLETES,
VOUS FERIEZ MIEUX D'ETRE**

RAPIDE... L'EAU MONTÉE!

**IL N'Y A PEUT-ETRE
QU'UN SEUL MOYEN DE
VAINCRE LES CREA-
TURES VICIEUSES DE**

**L'ILE DES INSECTES -
TROUVER LA COUPE-DE-
LA DESTRUCTION... IL
FAUDRA QUE VOUS SOYEZ
VRAIMENT HABILE AVEC
VOS ARCS-EN-CIEL POUR
SUR-MONTER LES**

**TERRIBLES COCCINELLES,
LES ARAIGNEES, LES
CHENILLES ET... LA RICHE
TOUT ENTIERE!**

OH, NON,

**SI SEULEMENT, IL POURRAIT
RETOURNER VOIR LES ADRELLES!
ELLES SONT JUSTE DE PETITS
MONSTRES BOIRONNANNES
COMPAREES A CES TANNES, CES
AIONS ET HELIOS. SUR**

**L'ILE DES COMBATS,
OUI, IL EST TEMPS DE
BATTRE CES GARS A
LEUR PROPRE JEU ET
DE DECOLLER... MAIS
COMMENT FAIRE**

**POUR VOLES?
PROCHAIN ARRET-
L'ILE DES
MONSTRES -
DECOUVEZ
MEME
DANS
LES
BASQUILLES ET LES
JARDINS AORS MONT
TENDANT EN CES
TEMPS DE REPONDRE
LA ROUTE!**

TAITO

ocean

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

**UN JEU
ORIGINAL
QUI VOUS
PROPOSE**

7

**ILES A VISITER
REPRODUISANT
FIDELLEMENT LE "FUN"
INCROYABLE JOUABILITE
DU HIT D'ARCADE.**