

joystick
NUMÉRO 5

NUMÉRO 5 • MAI 1990 • 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

ZELDA II NINTENDO

TOUS LES JEUX SUR CONSOLES



85 tests

OPÉRATION STEALTH
EXTASE
TURRICAN
IMPOSSAMOLE
CASTLE MASTER
HARRICANA

VIES INFINIES
LE DÉLUGE

N° 5 • MAI 1990 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 750 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994-4559



EXCLUSIF **HUBERT AURIOL**

LES RALLYES SUR MICRO

T 2788 - 9004 - 25,00 F



POSTER
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION

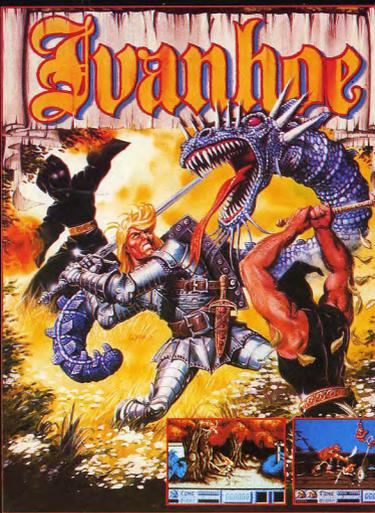




LA PUSAN

Le plus grand simulateur de vol jamais réalisé vous offre un choix de deux appareils et 4 environnements de combat différents avec des dizaines de missions tactiques.

F-29 RETALIATOR-Le ciel est désormais votre univers.
 "Une simulation de vol en 3D hyper rapide..."
 "Techniquement superbe, et visuellement époustouflant."



LA LEGENDE

Entrez dans l'ère médiévale et mystique où Ivanhoe, notre héros chevaleresque, poursuit une périlleuse quête... Une quête qui ferait fuir la plupart des mortels... Une aventure que la plupart des hommes craindraient!

Saisissez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus diabolique des sorciers, des ariates, de reposants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dans cette époque de légende. Une animation superbe par les dessinateurs du film Asterix, et des graphismes sensationnels créent un impact visuel jamais vu dans l'histoire des loisirs interactifs. IVANHOE - Baissez-vous pour votre vie... et pour la légende!



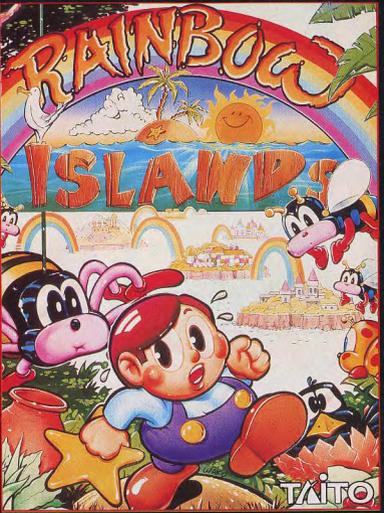
Decouvrez LE FUN



Sautez de l'île de Dah vers l'île des Monstres où vous rencontrerez Dah en personne, mais aussi des insectes bourdonnants, des jouets bizarres, des machines de combat mortelles, des monstres ou des créatures légendaires et folkloriques pour entrer dans le monde des ténébres et affronter ses habitants!

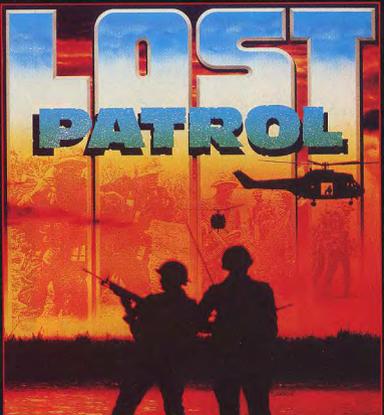
Un jeu original que vous proposez 7 îles à visiter, reproduisant fidèlement le "fun" et l'incroyable jouabilité du hit d'arcade.

"Egalement disponible sur Amstrad 464,6128 disquette et K7."



LA PEUR

Notre hélicoptère s'est écrasé après avoir été touché... Le pilote, lui, n'ira pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous épuisés, vos nos bases à travers la jungle et les rizières. En entrant dans un village qui avait l'air accueillant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque, pour les guérilleros. Ce n'est qu'un détail de plus qui nous empêche de dormir... ça et un détaché dans notre groupe - il faut que je trouve qui il est, avant que le moral de tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais!



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



N°5 sommair



COURRIER DES LECTEURS	6
------------------------------	---

NEWS	8
-------------	---

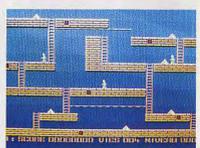
PREVIEWS	40
-----------------	----

CYBERBALL	
CROSSBOW	
KILLING GAMES SHOW	
ANARCHIE	
ROTOX	
NUCLEAR WAR	
THE BREAK	
DYNASTY WAR	
VENUS	
EMILYN HUGUES	
THE FLAGUE	
SECRET OF THE STEEL TURTLES	

CONSOLES	56
-----------------	----

Nintendo	56
ZELDA 2	
Mega drive	
GOLDEN AXE	58
SUPER HANG ON	59

Nec PC Engine	
BLOODIA	59
TIGER ROAD	59
TROP ROCK	60
STRANGE ZONE	60
PARANG'A	62
NEW ZEALAND STORY	62
SPACE INVADERS PLUS	62
KING OF CHICAGO	63
CYBER CORE	63
FORMATION ARMED	64



CONCOURS	
E-MOTION	64
MEGATOP	103

3615 JOYSTICK	75
----------------------	----

POSTER	85
KNIGHTS OF CRYSTALLION	

JEUX CRACK	
-------------------	--

CPC	68
ATARI ST	76
AMIGA	84
COMMODORE	99
CONSOLES	92
RECTO VERSO	96
COURS DE BIDOUILLES	74
ABONNEMENT	90
JOYSTICK SECOURS	100
PETITES ANNONCES	102

ARCADES	104
PUNK & JUMP	
BORN TO FIGHT	
DRAGON BREED	

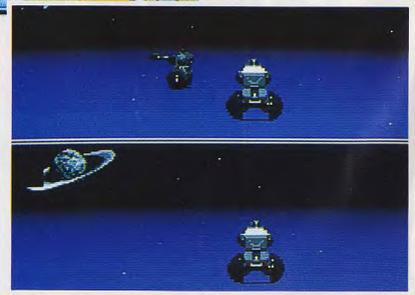
CHAMPIONS	108
HUBERT AURIOL	



Cl contre : Klax sur Amiga
Dessous : Laurant Weill
En bas à droite : Lode Runner sur ST
En bas à gauche : Dark Century sur Amiga

RUE BRIK A BRAQUE	48
--------------------------	----

LE GRAND ZOO	50
LAURANT WEILL	



TESTS	
--------------	--

AMIGA	
688 ATTACK SUB	127
BATTLE SHIPS	160
BEYOND THE ICE PALACE	160
BLACK TIGER	131
BONE BRIGADE	142
BUDOKAN	148
CASTLE MASTER	146
COLONY	136
COMBO RACER	126
DARK CENTURY	134
ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTER	122
EXTASE	124
FIRST CONTACT	154
HOTROD	131
KHALAAN	151
KID GLOVES	157
KLAX	152
KNIGHTS OF CRYSTALLION	118
MINDROLL	142
OPERATION STEALTH	112
P47 THUNDERBOLT	151
SAS COMBAT SIMULATOR	161
SKIDZ	130
SONIC BOOM	154
SPACE ROGUE	114
THE MARTIAL SPIRIT	141
THE TOYOYTTES	121
TOWER OF BABEL	141
TURRICAN	150

SONIC BOOM	154
TENNIS CUP	148

PC	
ATOMIX	143
DARK CENTURY	134
DEJA VU II	144
GUN BOAT	156
HARPOON	139
ICEMAN	139
MINDROLL	142
PITFANANIA	127
SKI OR DIE	119

SPECTRUM	
DRAGON'S LAIR	161
HOPPING MAD	161
OVERLANDER	161

Spectrum	
DRAGON'S LAIR	161
HOPPING MAD	161
OVERLANDER	161

ST	
ATOMIX	143
BATTLE SHIPS	160
BEYOND THE ICE PALACE	160
CASTLE MASTER	146
CLUEDO	137
DRAGON'S LAIR	135
EXTASE	124
FRONTLINE	121
GHOST'NGLOBINS	116
HARRICANA	158
HOT ROD	131
IKARI WARRIORS	131
IMPOSSIBLE	132
INFESTATION	127
KHALAAN	157
KID GLOVES	157
LEAVIN'TERAMIS	155
LODE RUNNER	115
MANCHESTER UNITED	154
PLAYER MANAGER	155
SAS COMBAT SIMULATOR	161
SONIC BOOM	154
STARFLIGHT	155
STRYX	135
'THE TOYOYTTES	121
TRITON 3	151
WORLD CHAMPION	161
BOXING MANAGER	120

C 64	
DRAGON'S LAIR	161
HOPPING MAD	161
OVERLANDER	161
POWER BOAT	137

CPC	
CAPTAIN TRUENO	115
DARK CENTURY	134
DOUBLE DRAGON II	162
DRAGON'S LAIR	161
HARRICANA	158
HOPPING MAD	161
LES FANATIQUES	128
OVERLANDER	161
RODY & MASTICO	159

JOYSTICK 53 Avenue Gambetta 92400 Courbevoie La Défense, Tel (0) 47 89 59 54
Téléfax : (0) 43 33 03 23
JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (0) 42 96 55 59 • SERVICE TELEMATIQUE: 3615
JOYSTICK • SYNDIM • LAURENT • CENTRE SERVEUR • AZORNET
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSEN • REDACTEUR EN CHEF: Henri LEGUY • REDACTEUR EN CHEF ADJOINT: Michel DESANGES • COORDINATION: Bernard JOLYVAIT • MAQUETTE: Françoise BRASSAT • DIRECTION ARTISTIQUE: Pascal Press Studio • ILLUSTRATEURS: Bruno BELLAMY/Vacine • PUBLICITE: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL
RESSORTIS des ancêtres n° et ABONNEMENT : (0) 42 96 55 59 Huguenote UZAN
DIRECTEUR DES VENTES: Promovene-Michel LAYCA • 45 25 25 60 Terminal 1B6
PHOTOGRAPHIE: Efa • IMPRIMERIE: J.L.S.A. - Sina Torcy • DISTRIBUTION: Transports Presse
Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559-Dépôt légal à parution
TIRAGE DE CE NUMERO: 90000 exemplaires

I l y a de beaux jeux, ce mois-ci. Ne serait-ce que *Extrac*, de Virgin et *Opération Sealsh*, de Delphine, pour ne parler que des français. En fait, y a plein de bons jeux, à tel point qu'on a eu besoin de 164 pages pour parler de tout. Et encore quand je dis de tout, j'exagère. Il y avait tellement de nouveautés qu'on a dû laisser de côté certains logiciels. Rassurez-vous : ce sont les plus mauvais, dont on a décidé de ne plus parler, parce que ça prend trop de place pour pas grand chose. Autant parler en détail des bons et pas d'autant des mauvais, de quoi satisfaire ceux qui aiment bien avoir 42 pages de tests.

Merci à ceux qui nous ont écrit pour nous demander des nouvelles d'Henri Leguy. Il avait envie de partir en vacances (avec Emmanuel Lapiere, dont le rubrique "C'est génial" est reportée d'ailleurs). Il nous a apporté avec un large sourire un "Miroir aux illusions" qui était passé dans le numéro 2, en espérant qu'on ne verrait pas la supercherie. Et il est parti. Ce qui explique l'absence de cette rubrique pour la deuxième fois consécutive. Il a décidé d'aller à Tahiti où, dit-il, la production d'images de synthèse atteint un point culminant. La carte postale qu'il nous a envoyée représente une vahiné absolument pas de synthèse du tout. Veinard.

On vous prépare un truc monstrueux pour le 14 juillet. Je suis très embêté parce que je ne peux pas vous dire quoi. Mais ça sera drôlement super bien et vous avez drôlement intérêt à l'attendre avec impatience parce que sinon on sera drôlement en colère. Allez, je vous mets sur la voie : ce sera certainement une révolution.

C'est Hubert Aurioil qui a accepté de se prêter à notre petit jeu. Il a testé plein de jeux de course de moto et d'auto. Qu'il en soit remercié jusqu'à la fin des siècles, ou tout du moins jusqu'à expiration de son abonnement.

De quoi c'est que je voulais pas besoin d'ouvrir les enveloppes, et ça, c'est un gain de temps et d'énergie non négligeable. Vous allez dans la boîte à la lettre, vous écrivez un message et on le reçoit. C'est simple. Et puis y a des jeux et on gagne des tas de trucs.

Si vous achetez deux exemplaires de Joystick, vous aurez deux posters de Knights of the Crystallion. Bien sûr, les radins qui n'en achètent qu'un n'auront qu'un poster, mais les murs de leur chambre leur paraîtront tristement sombres et ils mourront de tristesse et de remords. Si vous en achetez trois, vous mourrez de joie extatique. Faites gaffe, Joystick, c'est pas pour les gamins.

Le mois prochain, on va faire un courrier spécial sur un problème qui vous tient à cœur. Faut-il ou pas mettre le nom d'un auteur de logiciel sur la pochette?

En d'autres termes, voulez-vous savoir qui fait les jeux que vous utilisez ou non? On attend votre avis avec impatience. Soyez pour, soyez contre, mais faites-le savoir. Vous remarquerez que ce mois-ci, il y a beaucoup d'interviews de programmeurs. Ca vous intéresse? Il est évident que lorsqu'un jeu est une œuvre collective, on ne peut pas citer tout le monde sur la pochette. Mais pourquoi ne pas citer celui qui est l'équivalent du réalisateur au cinéma, l'instigateur du projet? Vous voyez, le sujet est vaste. Déroulez-vous.

Autre chose: comment trouvez-vous le système de notation actuel? Voulez-vous qu'on bannisse nos notes, qu'on les monte, qu'on les laisse telles quelles? Allons, jetez-vous sur votre stylo. Pardon, sur votre traitement de textes.

■ Pour toute la compagnie qui fait plein de plaisanteries Joystick Hebdéo Etait beaucoup moins beau Que votre nouvelle revue Qui est beaucoup moins nue. Elle est plein de photos Hyper rigoloses Qui vous font réver Jusqu'à ce que vous tombiez. Ceci est un poème Ecrit par moi-même. J'espère que vous le publierez Pour que l'on puisse se marrer.

Christopher Rouve, Bessancourt

*C'est gentil, merci
De nous avoir écrit
Ce poème rimé.
Sur un bout de papier.
Fais gaffe quand même
Au féminin de "rigolo"
Si ton prof voit ça
Il l'étrangle.*

■ Je voudrais acheter un nouvel ordinateur (couleur), pourrais-tu me communiquer les prix des Atari et des Amiga? Quel est le plus rentable, point de vue jeux (graphismes, sons) et utilitaires (traitement de textes, tableur...)?

Existe-t-il un tuner TV (stoooooooop!)?

Stéphane Néri, Lançon de Provence.

Excuse, Stéphane, je t'interromps. Si tu feuilletes un tant soit peu le journal, tu vas trouver des réclames pour des magasins. L'essence même de ces pubs, leur raison d'être, c'est de t'informer des prix, des disponibilités et des promotions. Lis-les. Et si tu n'y trouves pas tout ce que tu cherches, appelle les magasins et pose-leur toutes les questions que tu souhaites, ils seront ravis.

■ Je trouve votre journal super génial (c'est pour ça que je me suis abonné), mais je regrette la disparition de "More de rire". Est-ce parce que vous ne recevez plus d'histoires ou parce que vous l'avez rayé de vos rubriques? Je voudrais savoir aussi, suite à votre sondage dans le numéro 1, si vous comptez augmenter votre prix en mettant une disquette avec votre mensuel.

Benoît.

More de rire n'est pas mort, mais nous n'avons pas toujours la place. Et nous préférons sacrifier les histoires drôles plutôt que les tests, les jeux Crack ou les infos. Il est hors de question d'augmenter le magazine et de lui adjoindre une disquette, pour une bonne et simple raison: une disquette n'est qu'une machine? Amstrad, Atari, Amiga, Co2? Et les consoles, avec quoi on les console de ne pas pouvoir en profiter? C'est malheureusement irréalisable pour l'instant, mais cela n'exclut pas pour autant des opérations aussi spéciales que ponctuelles. En tous cas, le magazine n'augmentera pas. Rassurez?

■ Aujourd'hui, au pied du lit, j'ai décidé de prendre ma plume pour une affaire des plus graves. Je vous fais grâce du babat habituel (votre journal est tout de même sensas). Donc, si j'use mon encre, c'est pour me révolter contre les consoles de jeu japonaises qui nous parasitent littéralement (nous, c'est à-dire l'Europe). Avec elles, c'est le sabotage de la micro loisir. Finis, les super programmeurs sur Amiga, ils vivent de bord (Titus, Psygnosis...). Le marché des micros ludiques n'a plus qu'à laisser la place à ces pitreries consoles. D'accord, elles ne sont pas mal, mais je comprends mal l'émerveillement de certains devant quelques photos ou articles prometteurs et essentiellement commerciales. Alors, Amiga condamné à passer du ludique au travail? Merci de répondre à mon SOS, je

suis persuadé qu'il en intéressera plus d'un.

D.A.

La situation n'est tout de même pas si grave. Il y a toujours ce des consoles, et elles se sont toujours mieux vendues que les micro-ordinateurs. A l'époque du ZX 81, il existait des sortes de mini-consoles qui en tout et pour tout permettaient de jouer à Break-Out; pas de cartouches! Elles se vendaient mieux que le ZX. Il faut dire que les ordinateurs et les consoles ne touchent pas véritablement le même public: d'un côté, les gens comme toi, qui ont acheté un micro parce qu'on peut "faire autre chose avec", et qui parfois font effectivement autre chose: programmation, traitement de textes, base de données, résolution d'équations du cent-douzième degré... Et d'un autre côté, ceux qui n'ont pas du tout envie de travailler une fois rentrés à la maison, qui préfèrent un jeu vierge, sans clavier, sans souris, sans mode d'emploi à posséder. Ce sont les plus nombreux, mais ils ne feront jamais disparaître les autres. De même que la littérature de gare (les polars à bon marché) n'a jamais fait disparaître un seul philosophe (d'ailleurs, on se demande ce qui pourrait bien faire disparaître BHL, mais bref), ni un seul poète. La poésie et la micro-informatique sont de petits marchés, certes, mais ils sont suffisamment vivaces pour vivre encore en bon paquet de temps.

■ Ben voilà, j'ai un petit commentaire à faire concernant les tests et plus particulièrement les testeurs... Je les trouve pour ainsi dire assez mauvais dans l'ensemble. Aucun ne rachète l'autre, aussi bien Kaaa que Bô TGV, qu'Artemus, que Jeff ou que Duy Minh. Seul JM Destroy s'avère un excellent testeur, et je dois également ajouter que je suis toujours parfaitement en accord avec lui.

JM Destroy, Paris

Je t'emmerde, Kaaa, Paris.

Nous aussi. Bô TGV, Artemus, Jeff, Duy Minh.

Bon, les mecs, c'est le courrier des LECTEURS, pas des écrivains. Cassez-vous. Joystick, Paris.

FAITES NOUS PART DE VOS PROBLÈMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ÉCRIVANT À JOYSTICK

TOP 8 bits

TENNIS CUP
LORICEL, AMSTRAD CPC

DARK CENTURY
TITUS, AMSTRAD CPC

10 JEUX EXTRAORDINAIRES
GREMLIN, AMSTRAD CPC

EAGLE RIDER
MICROID, AMSTRAD CPC

PINBALL MAGIC
LORICEL, AMSTRAD CPC

FOOTER SPECTACULAIRE
BIAU JOLLY, AMSTRAD CPC

BEST OF CODEMASTERS VOL 1
CODEMASTERS, AMSTRAD CPC

WILD STREET
JTUS, AMSTRAD CPC

GHOUL'S N GHOST
US GOLD, AMSTRAD CPC

CRAZY CARS 2
TITUS, AMSTRAD CPC

CHASE HQ
OCEAN, AMSTRAD CPC

GHOSTBUSTER 2
ACTIVISION, AMSTRAD CPC

10 JEUX EXCEPTIONNELS
GREMLIN, AMSTRAD CPC

OPERATION THUNDERBOLT
OCEAN, AMSTRAD CPC

BEST OF CODEMASTERS VOL 4
CODEMASTERS, AMSTRAD CPC

TOP 16 bits

MIDWINTER
FREIBED, ATARI/ST/STE

TENNIS CUP
LORICEL, AMIGA/ATARI/ST/STE

FLIGHT SIMULATOR 4 0
MICROSOFT, IBM PC

LHX ATTACK CHOPPER
ELECT. ARTS, IBM PC

F-29
OCEAN, ATARI/ST/STE, AMIGA

RAUPTITY ISLAND
LANUKHOR, ATARI/ST/STE

FULL METAL PLANET
INFOGRAFE, ATARI/ST/STE, AMIGA/IBM

EAGLE'S RIDER
MICROID, ATARI/ST/STE, AMIGA, IBM PC

PINBALL MAGIC
LORICEL, ATARI/ST/STE/IBM PC

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

LOW BLOW
ELECT. ARTS, IBM PC

PLAYER MANAGER
ANCO, ATARI/ST/STE

LES KYOTES
INFOGRAFE, ATARI/ST/STE, AMIGA

SAS COMBAT SIMULATOR
CODEMASTERS, ATARI/ST/STE, AMIGA

P-47
FREIBED, ATARI/ST/STE, AMIGA, IBM PC

41000 AGEN 90, boulevard de la République, T. 53 63 53 99

40000 ANGERS Centre Commercial des Moulins T. 41.86.11.00

41000 ANJOU Centre Com. Mérouze T. 41.86.11.00

74000 ANNECY 19, rue Sommelet T. 03.51.47.22

06000 ANTIBES 2628, route de Grasse T. 50.74.18.00

49410 ARZON Centre Commercial Pédale Foot T. 91.27.96.90

95100 ARGENTUIL 83, rue Paul Vallant Couturier T. 3.851.64.44

12000 ARLES 5, rue place Lamarine T. 90.26.11.02

48000 ARVON 19, rue de la Vierge Ste Marie T. 91.26.92.10

70000 BASSENS CHAMBERY C. Com. Galion, rue Centre T. 79.76.53.33

90000 BELLFORT 59, boulevard de France T. 84.25.21

50000 BESANCON C. Com. Châtaignier, rue de la Paix T. 81.52.26.03

62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T. 71.56.88.10

93120 BOLLUGNE 86, rue Jean Jaurès T. 48.06.00.00

62200 BOLLUGNE SUR MER 2527 rue Thiers T. 21.63.14.15

13400 CABRIES P.L. CAMPAGNE C. Com. Barroisud 01.81.81.42

14000 CAEN 219, rue de la République T. 31.86.65.00

12000 CALAIS Centre Commercial Coquelet T. 21.34.90.77

06400 CANNES Roger rue Hochet et rue G.24 août T. 93.38.82.83

31700 CHAMBRAY LES TOURS C. Com. Courmayeur T. 47.21.51.20

28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrier T. 37.21.52.83

68000 CHRETIEN 162, avenue de France T. 33.23.23.23

40000 COMPIEGNE C. Com. Site Commercial T. 44.86.00.02

71600 CRECHE-SAIGNE G. Marché des Boucardes T. 46.57.16.55

68400 CRETEL Centre Commercial P. Rivier T. 48.93.21.51

76100 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T. 73.82.94.94

91410 DUMERIEUX 80102 rue Alexandre T. 26.83.93.77

91130 ENFERMOLES C. Com. Espace Combarbe T. 76.33.34.81

69130 ECUILLY Centre Commercial Le Perllier T. 78.33.64.01

58000 ERINAY SUR SEINE Centre Commercial Experte T. 48.23.11.50

91000 FLEUREY C. Com. Arcy-sur-Aube T. 29.23.11.17

91000 FLEURY Centre Commercial Evry T. 61.077.39.59

83000 FREJUS 80, avenue de La Roche de Taigny T. 94.33.32.02

75000 LE MANS C. Com. Beauvilliers, rue d'Arcueil T. 43.23.36.40

59000 LILLE 8, rue Nationale T. 20.57.52.19

06002 LION, rue Grenette T. 78.62.76.76

76500 MANTES LA JOLIE E, avenue de la République T. 34.78.64.40

13006 MARSEILLE 39, avenue Camille T. 91.78.08.61

11810 MONTVILLE Centre Commercial S. Com. 1.34.30.30

40000 MONTHEUIS ETIENNE, 3e, rue des Rochettes T. 77.34.18.85

68000 MULHOUSE 10, rue Franklin T. 28.93.89.90

54000 NANCY Centre Commercial St. Sébastien T. 83.35.70.92

44000 NANTES place du Change T. 40.48.19.96

50000 NEVERS 1, rue Rochet T. 90.21.50.40

06000 NICE boulevard J. Jaurès T. 93.03.97.97

06000 NICE boulevard Gambetta T. 93.88.57.57

50000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 16.26.97.99

62000 NOYELLES SOUDAIN C. Commercial Aulieu T. 21.49.70.71

75010 PARIS 1, place Salengro T. 40.74.11.19

75001 PARIS 11, boulevard Sébastien T. 49.23.41.46

75010 PARIS 13, avenue de la République T. 43.97.91.91

75007 PARIS 13, avenue Michel Piquet T. 47.05.30.00

75005 PARIS 17, rue Margot T. 45.30.13.13

75013 PARIS 19e Com. Massena place Vendôme T. 45.63.48.92

75014 PARIS 18e, avenue de la Grande T. 42.41.34.40

75017 PARIS 18e, avenue de la Mairie T. 45.74.59.74

75014 PARIS 45e, avenue du Général Leclerc T. 43.27.78.11

75019 PARIS 20e, rue de Belleville T. 43.27.57.57

64007 PAULS 20, boulevard Commercial Mouchette T. 59.30.64.66

34000 PEROLS S.A.C. rue Fontvieille T. 67.50.02.69

65000 PERPIGNAN 25 Cours Lazare Centre Commercial T. 63.44.07.62

80000 POTTERS place du Marché N. Dame la Gare T. 48.41.63.40

11138 PUILLEURAU rue de l'Église C. Com. Beaurain T. 36.67.24.56

21000 QUETZAY 11, avenue de Bourgoigne T. 80.46.58.68

42000 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T. 77.28.30.00

76000 ROUEN 43, rue des Carmes T. 30.57.07.07

76000 ROUEN 19, avenue de Caen T. 30.58.25.25

50000 SARCELLES Centre Commercial Commercial T. 34.19.10.10

80070 SERVIGNY Centre Commercial Bois Grand T. 43.83.11.11

92000 ST DENIS 3, Cours des Anarchistes T. 48.10.12.12

38120 ST EGBRE Espace Marché Commercial T. 76.76.46.50

42000 ST ETIENNE 11, rue du Président Wilson T. 77.45.74.69

69030 ST EXUPÉRIE LAVAUX C. Com. St. Génès les Bains T. 78.56.13.30

41440 ST JEAN DE LA RUEILLE C. Com. Auchant T. 38.45.21.20

91100 STE GEORGES EN JOYE, route de Corbeil T. 01.16.26.90

67000 STRASBOURG place de Hommes de Fer T. 88.22.30.40

65000 TARBES 1, avenue Desbarats T. 63.21.21.21

31500 TOULOUSE 88, allée J. Jaurès T. 59.12.59.58

31000 TOULOUSE 19, boulevard Larosière T. 61.23.96.94

10000 TROYES 1, rue de la République T. 23.73.73.73

69000 VALENTIGNEY Centre Commercial Valérie T. 75.55.92.92

69200 VALLIN EN ELIN C. Com. G. W. 1er, av. Général T. 72.24.14.14

59600 VILLE D'AVOINE C. Com. Villeneuve T. 20.34.47.47

01440 VRIAT Espace Commercial La Chamblotte T. 74.62.48.82

Chez NASA, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN

Chefs de rubrique
Michel Desangles
Henri Legoy

news

ROBOCOP 2

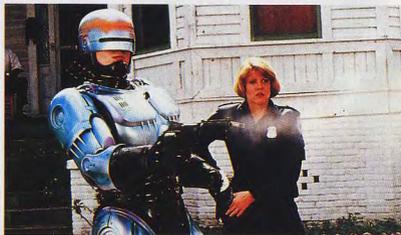
ÇA BAIGNE DANS L'HUILE

Il revient, il n'est pas content et son nom commence par R! Qui, Rambo? Meuh non! C'est Robocop! Le tournage de la seconde moulture est pratiquement achevé et le film, produit par Orion (à qui l'on doit beaucoup de succès), devrait débarquer sur le vieux continent d'ici la fin de l'année.



Contrairement à Robocop I, c'est à Irving Kershner qu'a été confié la réalisation de Robocop II. Une référence: on lui doit, entre autres, l'Empire contre Attaque ainsi que, dans Robocop I, le fameux affrontement avec le grand robot bipède ED 209. Le réalisateur de Robocop I, Paul Verhoeven, participe aussi à l'élaboration de ce nouvel épisode, ce qui n'est pas sans provoquer quelques conflits liés aux habitudes de travail diamétralement opposées de ces deux réalisateurs: c'est que Paul Verhoeven serait plutôt du genre «je veux voir sang et

tripes dégouliner sur l'écran alors que Irving Kershner, âme sensible, s'y oppose catégoriquement: il y a trop de sang là-dedans! Epongez-moi toutes ces flaque!» Il paraîtrait que Verhoeven, très cru quant au sexe et à la destruction méthodique des corps, ait failli voir Robocop classé X à cause de certaines scènes très osées. Souvenez-vous de celle où Robocop tire juste en dessous de la ceinture d'un loubard qui avait pris une femme en otage. Tout le film était



Voilà enfin la suite de Robocop. En Irlande, un jeu d'arcade est, très bientôt, la version en jeu micro.

à l'aventure. Les foudres de la commission de censure avaient été évitées de justesse grâce... à un certain nombre de coupures dans ce que le film comportait de plus saignant, auto-censure oblige. Le scénario a cette fois-ci été écrit par Franck Miller, un vieux routier de la B.D., auteur d'albums de Batman à l'esprit très adulte.

Robocop II aurait pu aussi bien pu s'appeler Robocop vs. Robocop. Plongez dans l'histoire, vous comprendrez: Murphy, notre preux robot-ville, reprend du service à Detroit. La ville est toujours aussi polluée et corrompue, la police est en grève et les gangs en profitent. La télévision, reflet de la décadence de cet univers improprialement, vante les mérites de «Betty toujours prête», un robot-poussin de contamination par les M.S.T. (maladies sexuellement transmissibles, faut vraiment tout vous dire). O.C.P., qui crée Robocop, domine la ville et travaille en secret sur un projet de Robocop II. Cain, un chef de bande à la solde de l'OCF est l'ennemi numéro 1. Suite à un piège, l'OCF récupère Robocop I et le reprogramme, le rendant incapable de lutter contre le crime.



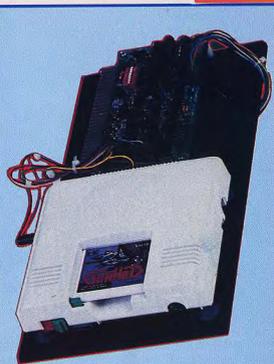
Mais Robocop-Murphy reprend du poil de la bête (servir le peuple, protéger les innocents et appliquer la loi). Lors d'un combat qui l'oppose à Cain, ce dernier est déchéqué. Son cerveau étant cependant resté intact, l'OCF le récupère afin d'achever son oeuvre: le Robocop II-monster. Un combat titanessque va commencer. Bien prometteuse, cette suite assurera certainement la continuation du mythe de Robocop en Amérique. Il faut dire que, depuis sa première époque cinématographique, il s'est emparé tour à tour des revues de B.D. éditées par Marvel et du petit écran par dessin animé interposé. Dès que la traduction sera terminée, il débarquera sur TF1. Lors de la conversion en dessin animé, Robocop a été rat-

taché à l'Ultra-police à laquelle il poursuit la bande des Vandals. À la tête de celle-ci, Headhunter et ses acolytes punks font régner la terreur à Detroit. Robocop est affublé de machines dignes des meilleurs agents-secrets comme le Robocycle, une moto blindée, la Robo-1, une voiture armée d'un lance-missiles, le Robocopter, un hélicoptère hyper rapide. Bien que les ingrédients principaux du film original aient été conservés, la série a perdu beaucoup de son punch et toute la violence qui caractérisait habituellement les séries japonaises. Le héros est devenu un personnage sans reproches aux mains propres; il s'improvise même moralisateur, ce qui ne lui convient pas vraiment. Le trame du film a complètement disparu pour laisser place à cette série faite sur mesure pour exploiter le succès du film. Les droits dérivés (jouets, maquettes, gadgets de toutes sortes...) seront commercialisés par Tonka dès la diffusion de Robocop.

Côté arcade, Data East vient de lancer un flipper inspiré du jeu vidéo commercialisé l'année dernière. Il nous arrive avec plein de couloirs suspendus où la balle peu se richer après quoi elle revient dédoublée.



Pour le son, c'est de la stéréo avec voix numérisées. Un petit mot sur Ocean, créateur du premier Robocop: Data East rachète les droits du film à Orion après quoi ils décident de faire une adaptation en arcade et rachètent à leur tour les droits à Ocean, qui en profite pour s'inspirer dudit jeu d'arcade pour sa version micro. En ce qui concerne Robocop II, Ocean aurait aussi acheté les droits d'adaptation ce qui nous vaudrait la sortie du jeu micro en même temps que le film sortirait en salle. Data East aurait aussi en projet d'adapter Robocop II en arcade. Rien n'est simple, c'est le moins que l'on puisse dire, et on ne sait pas encore ce qui se passera lors de la sortie du film. Une certitude: la bataille sera rude.



REVOLUTION DANS LES ARCADES

Parmi les sociétés qui ne présentaient pas de jeux à Amuseco (voir reportage dans les numéros précédents), il est intéressant de noter la présence discrète d'Ubi Soft, bien caché dans un coin, avec un petit meuble minuscule abritant en son cœur une carte de jeu vidéo révolutionnaire. Vu le faible encombrement de la chose, il sera possible de le poser sur une table ou sur un bar, et ce aussi bien dans les cafés que dans les hôtels. C'est SODIPENG (Société de Distribution de la Pc Engine) qui la distribuera, espérant de la sorte d'attaquer au marché très prisé de l'arcade. Dans ce but, elle a acquis la licence d'exploitation de ce système pour la France auprès de la société américaine United Amusements. Étant aux normes JAMMA (standard de connexion des cartes de jeux-vidéo), cette carte est adaptable dans tous les meubles habituels. L'aspect révolutionnaire pour les salles d'arcades? Pouvoir changer de jeux, sans changer de carte! Le coût d'investissement est ainsi divisé par 10 et permettra aux distributeurs de cartes vidéo de développer leurs marchés. A croire les publicités parues dans les revues françaises de l'automatique (à l'intention des exploitants), Sodipeng annonce un prix de vente des jeux à partir de 500 F, la carte étant vendue 5900 F avec deux jeux. Sodipeng précise également que le temps de jeu sera programmable en plus du mode Game over.

Infocorn effectue son retour en enfance: Zork Zero sort cette année.

Bon sang, on a oublié de vous donner le titre du prochain Cinéma-mare! On en causait le mois dernier en page 15; le titre, c'est Wings. Voilà qui est réparé.

CONCOURS B.A.T.



Ubisoft organise, avec tout un tas de gens (Atari, la FNAC, Pierre-Jean-Reynaud et François Dorosla), un super concours le samedi 5 mai de 14 heures à 19 heures à la FNAC du Forum des Halles. Tout d'abord, les auteurs présenteront le jeu B.A.T. sur écran géant, après quoi tous ceux qui souhaitent se mesurer à eux pourront les défier. Serà déclaré gagnant celui qui aura réussi à accumuler le maximum de niveau d'expérience, mais il y a

des tonnes de lots à gagner – en fait, tous les joueurs gagneront quelque chose: des logiciels, des posters, des casquettes, des badges... Non seulement les programmeurs seront là pour vous renseigner et vous aider le cas échéant, mais ils dédicaceront également leur produit. Vous pouvez donc amener votre exemplaire avec vous! N'oubliez pas: samedi 5 mai, et Joystick sera là. A bientôt!

ENTRETIEN AVEC MANFRED TRENZ

Joystick - Pourquoi le nom "Turrican"?

Manfred Trenz - J'ai fait une liste avec tous les noms que j'ai pu trouver, et j'ai demandé à au moins un millier de personnes de donner leur préféré. C'est Turrican qui s'est avéré être le meilleur - ce qui tombe bien, parce que c'était mon préféré aussi.

Joy - Sur quelle machine le jeu a-t-il été développé en premier?

MT - Tout d'abord, sur le C64. La version Amiga est une conversion directe, en terme de maniabilité et de stratégie, mais les ressources internes de l'Amiga sont exploitées à fond, ce qui est normal.

Joy - Il y a beaucoup de jeux de ce type. Qu'est-ce qui vous a décidé à en faire un autre? Qu'a-t-il que les autres n'ont pas?

MT - Je crois que Turrican est l'un des jeux d'action les plus complexes qui existent - il y a des tas de façons d'y jouer, qui toutes peuvent vous amener au but. C'est aussi un des jeux les plus rapides sur Amiga, mais ce n'est pas un jeu très dans lequel il suffit de tirer sur tout ce qui bouge. Il faut utiliser ses neurones!

Joy - Est-ce que la séquence du gant géant a été inspirée par Yellow

Submarine, le dessin animé des Beales?

MT - Oh oui! J'ai vu ce dessin animé juste quand j'ai commencé à programmer Turrican, et ça a été comme un flash, j'ai décidé de l'utiliser. Ce gant, je l'appelle "Poing métallique tout-puissant"...

Joy - Combien de temps t'a-t-il fallu pour l'écrire, tout compris?

MT - Eh bien, 13 mois de développement, en comprenant l'idée, le dessin des graphismes, la conception générale, les problèmes techniques et bien sûr la programmation. Sans oublier le développement d'outils graphiques particuliers.

Joy - Qu'est-ce que tu as écrit d'autre?

MT - Mon premier jeu, c'était Kaakix (Denaris) sur C64, qui était un Shoot'em Up à scrolling horizontal sur 12 niveaux, bourré d'action et de monstres de fins de tableaux.

Joy - Quels sont tes trois jeux préférés?

MT - Il n'y a pas tellement de jeux avec lesquels je joue sur micro. Je préfère les consoles et les jeux d'arcade... Je crois que mes trois préférés sont Silkworm, The Sentinel et Tetris.

Joy - Merci.

EMINENCE GRISE

La console Nec Core Grafx, de couleur grise, sera désormais disponible à la place de la PC Engine blanche. Ses caractéristiques techniques restent identiques, seul le look change. Le prix est également inchangé: 1.490 francs. Mais ce n'est pas tout. En effet Sapideng (l'importateur Nec en France) annonce la commercialisation de la nouvelle PC Engine: la Super Grafx sera distribuée dans les derniers jours du mois d'avril au prix de 2.490 francs, soit une réduction de 1.000 francs par rapport au prix actuellement pratiqué par les importateurs (et tatrices!) parallèle(s).

Ces deux nouvelles consoles seront également équipées du boîtier Audio Video Plus qui restitue les superbes couleurs japonaises NTSC (Ndrlr: Never The Same Color, pour les non-anglophiles: jamais la même couleur). Blague à part, elle permet par la même occasion de connecter la PC Engine sur une chaîne hi-fi afin d'obtenir un son stéréo encore

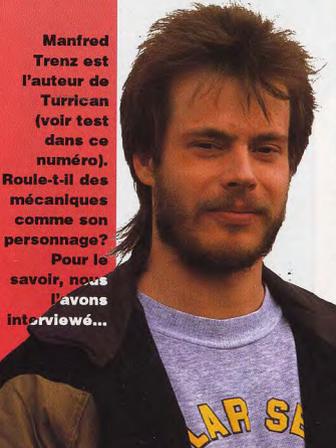


AUTO-SUGGESTION

Il y a quelques jours s'est tenu à Londres le European Computer Trade Show, un salon réservé aux professionnels. Le gag récurrent pour les éditeurs: laisser entendre qu'ils développent sur la future console Amstrad, mais sans l'avouer franchement, parce qu'ils ont tous reçu des consignes hyper-strictes et signé des contrats draconiens les liant au secret le plus absolu. Le jeu consistait donc à ne pas en parler, mais en choisissant soigneusement ses mots pour lever toute ambiguïté. Résultats des courses: quasiment tous les éditeurs sont en train de "travailler sur des projets secrets" qui "ne verront pas le jour avant l'été", mais qui "feront probablement couler beaucoup d'encre", et qui seront sur un "format nouveau". Ah ah. Bande d'hypocrites.

METRO: POUR S'Y RETROUVER, VOICI PILI

Vous êtes complètement paumé dans le métro? Le Plan Indicateur Lumineux d'Itinéraire (PILI) pourra bientôt vous aider grâce à KP5 et à Guide Pocket Systèmes, les deux sociétés co-conceptrices du PILI qui devrait très prochainement être mis sur le marché par la RATP. Son prix de vente est estimé à 150 francs si la RATP le commercialisait au format carte bancaire, mais il pourrait chuter à 100 Francs si elle se décidait pour un format Carte Orange. Destiné au grand public, le PILI proposera divers itinéraires de métro parisiens pour rejoindre un lieu au plus vite, en marchant le moins possible et en minimisant les changements. Quand l'utilisateur aura choisi une station de départ et d'arrivée, il verra apparaître sur un écran à cristaux liquides les lignes à emprunter ainsi que les éventuels changements. Ce n'est pour l'instant qu'un prototype bien que la RATP ait de grandes ambitions. Ce sera, selon eux, un véritable "compagnon du voyageur". Dans une version future, le PILI pourrait servir de terminal et proposerait alors des informations concernant tous les transports en commun dans la région parisienne. Il afficherait alors des messages transmis en temps réel et des conseils sur des variantes d'itinéraires en cas de grèves, de problèmes techniques ou toutes autres formes de perturbations. En attendant cette version future, ne jetez pas votre bon vieux plan.



Manfred Trenz est l'auteur de Turrican (voir test dans ce numéro). Roule-t-il des mécaniques comme son personnage? Pour le savoir, nous l'avons interviewé...

news



Italy 1990

A la grande surprise générale, voici un jeu de foot. Non? Si. Eh oui, Mondial 1990 oblige, US Gold s'y met à son tour avec un bon jeu sur un terrain vu façon Kick Off, pourvu d'une rapidité et d'une jouabilité excellentes. Nouveauté: la vue en perspective du lancer de ballon, après une faute ou une montée au but ainsi qu'un écran géant indiquant les bons et les mauvais coups à la place de l'arbitre. Seul point noir à ce jeu qui nous



avait tout séduit: il est dépourvu de scanner visualisant tout le terrain et l'emplacement des joueurs. L'éditeur nous a promis que cette lacune serait comblée d'ici peu. Espérons-le en tout cas.

Le Mondiale chez soi pour se consoler de l'élimination de la France. Saif!

BASEBALL A LA BAULE



Après TV Sports Football et TV Sports Basketball, c'est au tour de TV Sports Baseball de jaillir des tiroirs de Cinemaware. On est habitué à la finition de cette série, et cet épisode ne fera pas exception à la règle: gestion d'une saison complète de 162 matches pour 26 équipes, avec le choix des joueurs et des remplaçants pour chaque équipe, plus la simulation complète du match avec une fenêtre spéciale pour voir les strikes en gros plan et au ralenti. Je n'ai pas plus loin, je n'ai jamais compris les règles du baseball et je risquerais de dire des conneries. Vous en saurez plus cet été lors de sa sortie sur PC, Amiga et C64. En attendant TV Sports Boxing, en cours de réalisation.



Les Nouveaux Jeux Vidéo Portables disponibles chez MICROMANIA au FORUM DES HALLES et en Vente par Correspondance.

MICROMANIA

LA LYNX de Atari, La 1^{re} console de Jeux portable avec un écran couleur!



CONSOLE LYNX 1 790 F
+ 4 JEUX (Surf, BMX, Skateboard, Footbag)

- Liste des jeux :
- BLUE LIGHTNING 195 F
 - CALIFORNIA GAMES 195 F
 - CHIP CHALLENGE 195 F
 - ELECTRO COP 195 F
 - GATES OF ZENDACON 195 F
 - et d'autres titres à venir : Hard drivin...

LA GAMEBOY Une qualité de jeu incomparable!

CONSOLE GAMEBOY 790 F
CONSOLE GAMEBOY + TETRIS 990 F

- Liste des jeux :
- TETRIS 295 F
 - TENNIS 295 F
 - SUPER MARIO LAND 295 F
 - PINBALL PARTY 295 F
 - ALLEY WAY 295 F
 - ASMIK WORLD 295 F
 - MASTER KARATEKA 295 F
 - MICKY MOUSE 295 F
 - NAVY BLUE 295 F
 - NEMESIS 295 F
 - SOLAR STRIKER 295 F
 - VAMPIRE 295 F
 - et d'autres titres régulièrement en import.



GARANTIE TOTALE 1 AN

Chez MICROMANIA les logiciels sont garantis 1 an. Les cartouches de jeux vidéo portables bénéficient également d'une garantie totale de 1 an. Si un logiciel ne fonctionne pas nous l'échangeons immédiatement contre un logiciel neuf.

MICROMANIA au FORUM DES HALLES LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. 135 M² DE JEUX pour AMSTRAD, ATARI ST, AMIGA, SEGA PC Compatibles, Thomson... GENIAL

NOUVEAU Un super rayon de consoles de jeux : PC Engine de NEC, LYNX de Atari, GAMEBOY de Nintendo, MEGADRIVE de Sega

FORUM DES HALLES 5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale Niveau - 2 Métro en RER Les Halles Tél. 45.08.15.78 + de 6 000 logiciels en stock

PRINTEMPS HAUSSMANN 64, bd Haussmann Espace Loisirs sous-sol 75008 Paris Métro Havre-Caumartin Tél. 42.82.58.36

RAYON AGRANDI

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2 PRINTEMPS VELIZY Niveau 1, Rayon Musique-Miro Tél. 34 65 32 91

Le plus grand choix de logiciels sur le sud-ouest parisien + de 2500 jeux en stock

PRINTEMPS NATION 2125, Cours de Vincennes - 4^e Etage 75020 PARIS Métro RER Nation Tél. 43 71 12 41

CENTRE COMMERCIAL VALENTINE MAGASIN PRINTEMPS 13011 Marseille Tél. 91.44.00.66

A MARSEILLE

PROMOTION SPECIALE SUR la manette 99 F KONIX SPEEDKING





PAR SAINT GEORGES

Dragonslayer n'est absolument pas une adaptation du film du même nom (en français "Le dragon du lac de feu"). C'est l'histoire d'un dragon qui terrorise le pays et auquel les villageois doivent chaque année sacrifier une jeune vierge, mais surtout du héros qui doit retrouver les morceaux éparpillés d'un grigri qui permettrait de réduire à néant le dragon et sa cohorte de sbires infernaux. A la fois arcade, aventure et stratégie, ça devrait sentir chez Lined sur toutes les machines d'ici quelques mois. En tous cas, c'est drôlement beau.



SCORE - 00000300 HIGH - 10000000



CODE D'HONNEUR

Je trouve que les ninjas trichent un peu avec le code d'honneur, ces temps-ci. Qu'ils utilisent des épées de samouraïs, parfait. Qu'ils utilisent des Shurikens, ces étoiles de la mort qu'après tout ils ont inventés eux-mêmes, je ne dis rien. Mais qu'ils se mettent à la dynamite, je dis halte! Pourquoi pas une super-bombe qui permettrait de détruire tous les ennemis à l'écran, pendant qu'on y est? Remarque que pour affronter des guerriers géants, des loups volants et le maître sorcier, il faut bien ça. Enfin, vous jugerez par vous-même, pour peu que vous jouiez à Ninja Spirit, d'Activation, qui devait sortir ce mois-ci sur ST, Amiga, CPC et C64.

MACROMANIA

BP3 - 06740 CHATEAUNEUF - TEL 93 42 57 12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER 249F
+ DOUBLE DRAGON
+ PLATOON
+ CRZY CARS
+ DALEY THOMPSON

SIMULATIONS HITS

+004 TURBO CUP
+SPACE RACER

EUROPEAN DREAMS

+TEEN AGE QUEEN
+BILLARD SIM
+ACTION SERVICE
+BOBO

KRIZ HITS N°2

+GREEN BERT
+GRYSOR
+ARKANOID
+WIZZBALL

NOUVEAUTES (à paraître)

A NE PAS MANQUER

BATMAN CAPED CRUSADER 199F
DRACKHEN 338F
EAGLE'S RIDER 249F
E-MOTION 249F
F20 RETALIATOR 269F
LES VOYAGEURS DU TEMPS 299F
...LA MENACE... 299F
PINBALL MAGIC 199F
SHINOBI 249F
ULTIMA V 299F
VOYAGER 199F

AUTRES NOUVEAUTES

BAD BLOOD 349F
BATTLE OF BRITAIN 299F
BLADE WARRIOR 249F
BUBBLE + 229F
CASTLE MASTER 299F
CODENAME ICEMAN 449F
COLOSSUS CHESS X 249F
CONQUEST OF CAMELOT 449F
CYBERBALL 249F
DANDARE 3 249F
DUNGEON MASTER 399F
ESCAPE FROM HELL 349F
ESCAPE FROM THE PLANET 249F
EYE OF THE STORM 249F
FIRE KING 249F
HARRICANA 249F
HIGHWAY PATROL 2 249F
INTERPHASE 3D 249F
INT. SOCCER CHALL. 249F
KLAX 249F
LORDS OF RISING SUN 249F
MADDEN FOOTBALL 249F
MIDWINTER 349F
INT 249F
PINBALLS SIMULATOR 275F
PLAYER MANAGER 269F

MANETTE KONIX

195F
MANETTE KONIX 295F
+CARTE 295F
QUICKJOY ME 195F
10 DISQ 514 DF. DD. 49F

AUTRES NOUVEAUTES

POWERMOME 249F
SORGERIAN 449F
SK OR DIE 299F
ST. LINDS 269F
ULTIMATE GOLF 249F
WORLD CUP SOCCER 90 249F
WILD STREETS 269F

HIT PARADE

BOMBER 349F
BUODKAN 249F
DOUBLE DRAGON 2 249F
FULL METAL PLANET 269F
INDIANA JONES (AVEM) 249F
INCY 200 249F
LHX ATTACK CHOPER 399F
IN TANK PLATOON 249F
POPULOUS DATA DISC 99F
STARFLIGHT 2 249F

A-D TANK KILLER 399F
ARTERBURNER 299F
BARBARIAN 2 299F
BLOOD MONEY 249F
CHIEFS MASTER 2100 249F
COLORADO 249F
CONQUEROR 249F
CORVETTE 399F
DAVID WOLF 399F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED 249F

FRANCIS 195F
DEATH TRACK 299F
DIE HARD 299F
DOUBLE DRAGON 195F
DRAGON 'S LAIR 499F
DRAGON WARS 299F
FIRE STEALTH FIGHT 249F
GHOSTBUSTERS 2 249F
GUNBOAT 299F
HARD DRIVIN' 249F
HARPOON 249F
HIGHWAY PATROL 2 249F
INDIANA JONES (ARC) 199F
KHALAAN 299F
LEISURE SUIT LARRY 3 445F
LOAD RUNNER 199F
LOOM 349F
LOW BLOW 249F
M/TANK (MIRRORSOFT) 349F
MECH WARRIOR 299F
NORTH AND SOUTH 499F
OUT RUN 199F
PIPEMANIA 269F
POWERBODAT 299F
ROBKOOP 299F
SIM CITY 299F
SIM CITY TERRAIN ED. 229F
SHOOT 'EM UP CENT. 299F
SHOOT 'EM UP CENT. 299F
STARTRICK V 249F
TV SPORT FOOTBALL 299F
VENO 2 249F

AMIGA

OPERATION SPECIALE

OPERATION THUNDERBOLT
+ LES INCOUVERTIBLES
199 F

EDITION SPECIALE

LES VOYAGEURS DU TEMPS
+ COMPACT DISC
"LA MENACE"
199 F

EDITION SPECIALE

SHADOW OF THE BEAST
199 F

ACTION D'ENFER

249F
+DOUBLE DRAGON + PLATOON
+ CRZY CARS + DALEY THOMPSON
TRIAD 3 299F
+BLOOD MONEY +SPEEDBALL
+ROCKET RANGER

COMPILEATION 1

259F
+SHIKWORM +DOUBLE DRAGON
+XENON +GEMINI WING
MAGNUM 4 299F
+OPERATION WOLF

AFTER BURNER

+DOUBLE DRAGON + BARBARIAN 2
+BATMAN THE CAPED CRUSADER
LES VAINQUEURS 299F
+FORGOTTEN WORLDS
+THUNDERBLADE +TIGER ROAD

LES GEN D'OR

249F
+BIO CHALLENGER R TYPE
+VOYAGER +INTERNAT. KARATE +
LES JUSTICIERS 249F

NOUVEAUTES (à paraître)

A NE PAS MANQUER

COMBO MASTER 249F
CRACKDOWN 249F
E-MOTION 249F
FIRE AND FORGET 2 269F
HEAVY METAL 249F
ITALY 90 249F
IVANHOE 249F
MATRIX MARAUDERS 249F
MAUPTI ISLAND 249F
NINJA SPIRITS 269F
SECRET AGENT 249F
SECRET DEFENSE... 249F
...OPERATION STEALTH 299F
SHADOW WARRIORS 249F
TOYOTTES 225F
VENUS 199F

AUTRES NOUVEAUTES

ANTHEAS DES DATA DISC 149F
BATTLE OF BRITAIN 299F
BEVERLY HILLS 199F
BLUE ANGELS (ACCOL.) 249F
BUBBLE... 229F
CASTLE MASTER 249F
COSMOS 249F
CYBERBALL 199F

AUTRES NOUVEAUTES

199F
ESCAPE FROM THE PLANET 199F
FEDERATION QUEST... 249F
GHOST AND GOBLINS 249F
GRAVITY 249F
HALL OF MONTEZUMA 249F
HAMMERIST 249F
HARRICANA 249F
IMPERIUM 249F
IMPOSSIBLE 199F
JACK NICLAUS GOLF 249F
KILLING GAME SHOW 249F
KING ARTHUR 249F
KLAX 199F
KNIGHTS OF CRYSTALLION 299F
LOST PATROL 249F
PIRATES 249F
PLAYER MANAGER 269F
POLICE QUEST 2 249F
POWERBODAT 249F
SKATE OR DIE 249F
SKIDZ 249F
STARBLADE 199F
THE TIBBIO COURIER 249F
ULTIMATE GOLF 249F
ULTIMA V 299F
WORLD CUP SOCCER 90 199F
INT. SOCCER CHALL. 249F

HIT PARADE

688 ATTACK SUB 249F
BLACK TIGER 249F
BUODKAN 249F
DRAGON'S BREATH 299F
F20 249F
INFESTATION 199F
NINJA WARRIORS 249F
RAINBOW ISLAND 249F
TENNIS CUP 249F

BOMBER

349F
CABAL 249F
CHASE HQ 249F
COLORADO 249F
DE LUXE PAINT 3 349F
DE LUXE VIDEO 3 745F
DRACKHEN 249F
DOUBLE DRAGON 2 199F
DUNGEON MASTER (EXT.) 249F
EAGLE'S RIDER 249F
FALCON MISSION DISK 1 299F
FULL METAL PLANET 249F
GHOUL'S GHOSTS 349F
HOT ROD 249F
INDIANA JONES 249F
LAST CRUSADE (AVENTURE) 249F
IT CAME FROM THE DESERT 299F
JUMPING JACK SON 229F
KICK OFF 269F
KID GLOVES 249F
KHALAAN 249F
LES INCOUVERTIBLES 249F
OCEAN BEACH VOLLEY 249F
OPERATION THUNDERBOLT 249F
PINBALL MAGIC 199F
PIPEMANIA 269F
POPULOUS 249F
POPULOUS (DATA DISC) 399F
ROCK STAR (PAN.) 299F
SHOOT 'EM UP CENT. 225F
SIM CITY 299F
SIM CITY TERRAIN ED. 229F
SONIC ROOM 249F
SPUR CARS 199F
TOWER OF BABEL 279F
TV SPORT BASKETBALL 249F
WAR HEAD 249F
X-OUT 249F

AMSTRAD 464 G128



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

3615 MICROMANIA DES JEUX D'ENFER !

BP3 06740 CHATEAUNEUF TEL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

DES COMPILATIONS GEANTES

LES FANATIQUES ND/249 F NOUVEAU

- + FIRE AND FORGET
- + L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
- + SUPER SKI
- + TITAN
- + GRAND PRIX 500
- + CRAFTON ET YUNK

12 JEUX FANSTASTIQUES 149/199 F

- + STORMLORD (arcade)
- + SUPER SCRAMBLE (moba)
- + SKATE CRAZY (sim. skate)
- + NIGHT RAIDER (sim. voll)
- + ARTURA (avent. action)
- + DARK FUSION (arcade)
- + GARY LINKER HOT SHOT (foot)
- + ARCADE FOOT BALL (foot)
- + TECHNOCOP (arcade)
- + MOTOR MASSACRE (arcade)
- + MARAUDER (shoot'em up)
- + H.A.T.E. (shoot'em up)

DRIVERS 149/199 F

- + CHICAGO 90
- + HIGHWAY PATROL
- + QUAD
- + GRAND PRIX 500

LES 100 % A'D'OR 149/199 F

- Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %
- + OPERATION WOLF
- + AFTERBURNER
- + R TYPE
- + TITAN
- + 1 autocollant inédit
- + 1 super poster de Miss X

+ BARBARIAN 1 BARBARIAN 2 99/149 F

OFFRE SPECIALE 99/149 F

- + OPERATION THUNDERBOLT
- LES INCORRUPTIBLES

COMPILATION 1 99/149 F

- + SILKWORM
- + DOUBLE DRAGON
- + XENON
- + GEMINI WING

LA COLLECTION 175/245 F

LES 15 LOGICIELS QU'IL FAUT ABSOLUMENT AVOIR

- + ARKANOID (Casse-brique)
- + BATMAN (Jeu d'action)
- + RAMBO (combat guerrier)
- + GREEN BERET (combatant)
- + CRAZY CARS (simulation auto)
- + MATCH DAY (sim. de footbal)
- + MATCH POINT (sim. de tennis)
- + KONAMIS GOLF (sim. de golf)
- + CAULDRON (arcade action)
- + THE GREAT ESCAPE (action)
- + YIE AR KUNG FU (karate)
- + MAG MAX (arcade espace)
- + TOP GUN (sim. de voll)
- + GALVAN (Jeu d'arcade)
- + SORCERY (Jeu d'aventure)

COMPILATIONS

DOUBLE ACTION 149/199 F

- + DOUBLE DRAGON
- + WEG LE MANS
- + REAL GHOSTBUSTERS
- + DALEY THOMPSON OLYM.

LES BARBARES 149/199 F

- + BARBARIAN 2
- + RENEGADE 3
- + DOUBLE DETENTE
- + GUERRILLA WAR

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

LES VAINQUEURS 149/199 F

- + Champion Worlds
- + Thunderblade
- + Tiger Road
- + Last Duel
- + Blasteroids

LES MAITRES NINJAS 129/179 F

- + Double Dragon
- + Last Ninja 2

EPYX 21 CHALLENGE OLYMPIQUE 149/199 F

- 110 m haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

LES JUSTICIERS 145/195 F

- LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
- +Dragon Ninja
- +Robocop
- +Rambo 3
- SOCCER SQUAD 99/149 F
- +Football Of The Year
- +Gary Linker Super Star Soccer
- +Gary Linker Super Skills
- +Ray of the Rovers

LE MONDE DE L'ARCADE 149/199 F

- +Roadbusters
- +Tiger Road
- +1943
- +Impossible Mission 2
- +Spy Hunter + Blackhead
- +Coliseum

BEST OF US GOLD 149/199 F

- +Out Run
- +Gauntlet 2
- +California Games +720°

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149 F

- +Cybernet
- +Deflektor
- +Mask +Blood Brothers
- +Nebulus +Heracles
- +Northstar +Exolon
- +Les Maîtres de l'Univers
- +Venom Strikes Back
- +Manlander +Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199 F

- +Platoon
- +Predator
- +Karov
- +Crazy Cars
- +Gary Linker Super Star Soccer
- +Gary Linker Super Skills
- +Ray of the Rovers
- +Rolling Thunder

GAME SET MATCH 2 149/199 F

- +Match Day 2
- +Basket Master
- +Super Hang On
- +Champion Chip Sprint
- +Track and Field
- +Cricket+Snooker+Golf

ARCADE ACTION 115/185 F

- +Barbarian
- +Renegade
- +Super Sprint + Rampage
- +International Karaté 2

GEANTS DE L'ARCADE 2 149/199 F

- +Street Fighter
- +Bionic Commando
- +Side Arms
- +Gunsnoke
- +Désolator
- +Shackled

LES DEFIS DE TAITO 149/199 F

- +Target Renegade
- +Arkanoïd 1
- +Arkanoïd 2
- +Bubble Bobble
- +Flying Shark+Slapfight



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA !

MICROMANIA

BP3 06740 CHATEAUNEUF TEL 93.42.57.12
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 HEURES

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES (à paraître) A NE PAS MANQUER

- BLACK TIGER 99/149 F
- BLOODWYTH 149/199 F
- BOMBER 149/199 F
- CRACKDOWN 100/149 F
- EMOTION 129/149 F
- FIRE AND FORGET 2 138/179 F
- HEAVY METAL 99/149 F
- HOSTAGES 169/229 F
- HOT ROD 99/149 F
- IMPOSSAMOLE ITALY 90 129/179 F
- NINJA SPIRITS 99/149 F
- DARK CENTURY 99/149 F
- SHADOW WARRIORS SECRET CITY 149/199 F

HIT PARADE

- CABAL 99/149 F
- CHASE 99/149 F
- DOUBLE DRAGON 2 99/149 F
- EAGLE'S RIDER 180/199 F
- GHOSTBUSTERS 2 149/199 F
- HARRICANA 149/199 F
- NINJA WARRIORS 99/149 F
- OCEAN BEACH VOLLEY 99/149 F
- OPERAT. THUNDERBOLT 99/149 F
- PINBALL MAGIC 149/199 F
- RAINBOW ISLAND 99/149 F
- TENNIS CUP 169/199 F

AUTRES NOUVEAUTES

- BOMBIZAL 99/149 F
- BUBBLE 149/199 F
- CASTLE MASTER 99/149 F
- CYBERBALL 99/149 F
- DAN DARE 3 99/149 F
- LEAD CENTURY 130/179 F
- ESCAPE FROM THE PLAN 99/149 F
- HAMMERFEIST 99/149 F
- KLAX 99/149 F
- PIPMANIA 99/149 F
- PLAYER MANAGER 139/179 F
- ROCK N ROLL 99/149 F
- SCRAMBLE SPIRITS 99/149 F
- SPHERICAL 99/149 F
- THE CYCLES 99/149 F
- VENNETTA 99/149 F
- WORLD CUP SOCCER 90 99/149 F
- X-OUT 99/149 F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12 / NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

* Envoi le jour même de la réception de la commande par paquets poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris commander le 16.93.42.57.12)

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

NOM _____

ADRESSE _____

Code postal _____

Tel _____

PAIEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Participation aux frais de port et d'emballage + 18 F

Précisez cassette Disk Total à payer = F

Date d'expiration - / - Signature : _____

T-Shirt PLAY AGAIN
 M. L. XL (enroulez votre taille)
 T-SHIRT HIGH SCORE
 M. L. XL (enroulez votre taille)
 Montre MICROMANIA

Règlement : je paie en chèque bancaire CCP monnaie locale je préfère payer au facteur à réception (sans décaissement - N° de Mandat Backoffice) ENTOURER VOTRE ORDRE DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6129 - SEGA - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA - NEC - LYNX - GAMEBOY - MEGADRIVE

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

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

- | | | |
|-------|------------------------|-------------------|
| N° 1 | Arkanoïd 1 | + Arkanoïd 2 |
| N° 2 | Gauntlet 1 | + Gauntlet 2 |
| N° 3 | Out Run | + Road Blaster |
| N° 4 | Enduro Racer | + Super Hang On |
| N° 5 | International Karaté 4 | + Yie Ar Kung Fu |
| N° 6 | Gryzor | + Green Beret |
| N° 7 | California Games | + Winter Games |
| N° 8 | Street Fighter | + Tiger Road |
| N° 9 | Platoon | + Predator |
| N° 10 | Crazy Cars | + Supersprint |
| N° 11 | Bubble Bobble | + Flying Shark |
| N° 12 | Ace of Aces | + Infiltrator |
| N° 13 | Renegade | + Target Renegade |
| N° 14 | Top Gun | + Slap Fight |
| N° 15 | Rolling Thunder | + Rycar |
| N° 16 | Daley Thunder | + Super Test |
| N° 17 | Matchday 2 (foot) | + Back Master |
| N° 18 | Wanderboy | + Wizzball |
| N° 19 | Quartet | + Rampage |
| N° 20 | Hypersports | + Track'n Field |

LES POINTS MICROCLUB : Vous les trouverez sur les boîtes de jeux. En les collectionnant, vous pourrez obtenir gratuitement les cadeaux exclusifs du MICROCLUB.

ACCESSOIRES

- MONNEY SPEED KING 99 F
- MONNEY NAVIGATOR 149 F
- Magaslote & Microvibes PRO 500 129 F
- Cable d'extension pour joystick 49 F
- COIN-DETECTEUR 129 F
- CHEETAH MACH1 85 F
- CHEETAH 125+ 85 F
- HOUSE OF PROTECTION 89 F
- QUICKJOY JUNIOR 79 F
- QUICKJOY JUNIOR STICK 79 F
- QUICKJOY 2 PISTOL 79 F
- QUICKJOY 2 TURBO 79 F
- QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 109 F
- QUICKJOY VI FIGHTER 149 F
- QUICKJOY VI SUPERBOARD 199 F
- 4 Casquettes vierges 99 F
- QUICKJOY INFRA RED 399 F
- QUICKJOY MS PC COMP. 199 F
- CORDON pour branchement de deux manettes 49 F
- 4 Câbles MONNEY-AMST 49 F
- Cable d'extension pour joystick 49 F
- COIN-DETECTEUR 129 F
- HOUSE OF PROTECTION 89 F
- House CPC 464 COUL 89 F
- House CPC 464 MONO 89 F
- House CPC 478 COUL 89 F
- House CPC 478 MONO 89 F
- DISQUETTES VIERGES 99 F
- 4 Casquettes vierges 99 F
- QUICKJOY INFRA RED 399 F
- 10 Disquettes vierges 195 F

SUPER PROMOTION MANETTE SPEEDING 99 F

DEMENT ! SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

COLISSIMO



Imaginez: vous avez une combinaison de plongée sous-marine, vous savez que l'Émiratide a coulé avec son chargement de lingots d'or, et justement, vous n'êtes pas loin du lieu du naufrage. Qu'êchez-vous challez faire? Ben oui, plonger, merci la foule. C'est le prétexte de Treasure Trap, d'Electronic Zoo. C'est

La Coulée vers l'Or

un jeu en 3D isométrique (genre Airball, Crafton & Xunk, Knights of Lore...), pourvu des pièges habituels: crabes qui bouffent le tuyau d'arrivée d'air, recharges d'oxygène dissimulées dans des coins, poissons carnivores qui détruisent tout sur leur passage, tapis roulants, portes secrètes, ascenseurs, bombes, etc. Dans le genre, c'est très bien réalisé. Sortie incessante sur 16 bits, et je trouve que franchement, ils auraient pu faire une version CPC, merde, c'était pas compliqué, quand même. Enfin.



AMIGAPPLE

Vous savez quo? Il y a des fois qui se sont accrochés à la réalisation d'un émulateur Macintosh pour Amigal Ca vous fait sourire? Faut pas! Ça s'appelle A-Max, ça classe un max et ça doit se trouver chez Bus* à Paris et par correspondance. Chut! Faut pas le crier trop fort, ils font de la résistance!!



ALICE

Magnetic Scrolls, depuis quelques semaines sous l'égide de Virgin, s'appête à sortir "Wonderland", un jeu adapté de "Alice au Pays des Merveilles" (et de "A travers le Mirroir", la suite relativement peu connue en France) qui a demandé deux ans de développement. Pour marquer le coup - c'est en effet le premier jeu de Magnetic Scrolls à sortir sous la bannière de Virgin - tout l'environnement a été repensé; ainsi, outre une centaine d'images (animées), le plan du jeu sera automatiquement affiché lors d'un lieu à un autre. Sortie prévue en mai sur PC, ST et Amiga, et un peu plus tard sur Archimède et Mac. Woaw.

VENDETTA

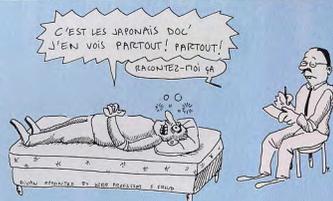


Il y en a qui n'ont pas de chance: après s'être collé contre une bande de vilains au Vietnam, notre héros, de retour dans des contrées plus civilisées, apprend que la bande de vilains en question vient d'enlever la fille du professeur. Quel professeur? Quel héros? Je ne sais pas, d'autres questions? Bref, comme un indice a permis de situer grosso modo le lieu de détention de la pauvre gamine, notre héros (mais comment s'appelle-t-il donc?) s'appête à envahir une base militaire à lui tout seul, à peine

armé de quelques bazookas, de bombes et autres gadgets. Et comme la donzelle n'est finalement pas dans cette base, il doit sauter au volant de sa Ferrari F40 (c'est un héros riche) pour, euh, je ne sais pas pourquoi. Pour aller plus vite que ses poursuivants, j'imagine. Mais enfin, le prétexte n'est pas très important, pourvu qu'on puisse tirer sur des méchants et conduire une bagnole à toute berzingue. C'est ce que vous propose Vendetta, de System 3, à partir de ce mois-ci sur CPC et G64, et en juin sur ST et Amiga.

USA, TES MEMOIRS FOUTENT LE CAMP!

Intel, premier producteur mondial de microprocesseurs, (286,386,etc.) vient de s'associer au constructeur japonais de puces AMB semiconductors. Une usine sera construite aux États-Unis afin de fabriquer ces bestioles en grande série. Après la chute des espoirs d'US Memory, (voir quelque part dans les news) on peut se demander à quoi joue Intel, d'autant que les produits fabriqués par les japonais seront déclarés américains et ne subiront donc pas le barrage du protectionnisme. Les cortèges eux aussi s'inquiètent de savoir s'ils vendront encore leurs stocks, et ils baisseront donc probablement les prix pour conserver leurs parts de marché.



L'INCROYABLE S'EST PRODUIT !!

Code d'accès 402 : opération STEALTH

De : Directeur de la C.I.A
A : Président des U.S.A
NOTRE UNIQUE PROTOTYPE DU STEALTH A DISPARU. STOP.
SOUÇONNONS LE GÉNÉRAL MANIGUA. STOP.



news



LA GUERRE POUR TOUS

Un peu de guerre en 3D, ça vous dirait, mon brave? Ouï! Alors deux solutions: le Liban ou Advanced Tactical Fighter II. Vous avez le choix. On revient du second et pas du premier. Vous prenez le second? Vous avez raison, c'est plus sûr. Et puis regardez ce qu'on obtient en prime: 8 scénarios différents, des

tanks à combattre, de l'artillerie, des sous-marins, des bateaux, des usines à détruire, des bases de communication, et on peut même choisir son équipage. Ceci dit, ne comptez pas sur Digital Integration pour le sortir

avant septembre (sur 16 bits). Vous le voulez tout de suite? Alors c'est le Liban, désolé. Bonne chance.

Ikk



Quand Electronic Zoo vous annonce qu'un jeu s'appelle Prophecy 1, qu'est-ce que vous en déduisez? Que des suites se préparent, parfaitement. Normalement, ce sera une trilogie qui met en scène Ikk, un fils de viking. Et qu'est-ce qu'il doit faire, Ikk? Arriver à la fin de tous les tableaux, où ne l'attend rien du tout. C'est plein de petits sprites rigolos mais pas excessivement bien animés et de décors pas mal mais pas géniaux. Un jeu moyen, en somme, qui sortira en mai sur 16 bits.



Virgin devient le distributeur exclusif des nouveaux jeux de poche à cristaux liquides, les Superplays d'Acclaim, qui font actuellement un malheur Outre-Manche. Tous les jeux prochainement disponibles sont des adaptations d'arcade (1943, Combat Zone, Ring King), ou de meilleures séries télévisées (Knight Rider, ou K-2000 pour les Anglophobes). Tout cela sort bientôt, et pour connaître le prix, appeler Virgin au : (1) 42.78.98.99.

ZANOS

On est encore loin d'avoir épuisé toutes les richesses de l'œuvre de Tolkien. La toute première adaptation sur micro, c'était The Hobbit, de chez Melbourne House, il y a quelques années. La prochaine, c'est Riders of Rohan, qui est l'adaptation d'une petite partie de la trilogie du Seigneur des Anneaux. C'est ImageWorks qui le publiera en Europe, mais c'est écrit par Spinnaker, une boîte américaine. Ce sera à la fois un wargame stratégique et un jeu d'action, avec, nous promet-on, des graphismes superbes. Ça sortira un peu plus tard dans le courant de l'année sur PC, un peu plus tard encore sur ST, Amiga et Mac.



MICROCLUB

Une initiative intéressante de la part de SPMI, l'importateur d'Ocean et d'US Gold: proposer à tous les amateurs des packs de deux jeux sur une seule disquette pour un prix de 99 francs. Il existe même un serveur (615 Microclub) qui donne la description complète des jeux, ainsi que des trucs et astuces pour arriver au bout; et dans chaque pack se trouvent des Points Club qui permettent, quand on en a acheté beaucoup, de gagner des tee-shirts, des badges, d'autres jeux, des Rolls-Royce (mais pour la Rolls il faut vraiment beaucoup de points). Vous voulez la liste des packs déjà sortis? C'est parti: Arkanoïd et Arkanoïd II, Gauntlet et Gauntlet II, Out Run et Roadblaster, Enduro Racer et Super Hang On, International Karate Plus et Yie Ar Kung Fu, Gryzor et Green Beret, California Games et Winter Games, Streetfighter et Tiger Road, Platoon et Predator, Crazy Cars et Super Sprint, Bubble Bobble et Flying Shark, Ace of Aces et Infiltrator, Renegade et Target Renegade, Top Gun et Slapfight, Rolling Thunder et Rysar, Daley Thompson Olympic Challenge et Superest, Match Day 2 et Basket Master, Wonderboy et Wizball, Quartet et Rampage, et enfin, Hypersports et Track'n'Field. Vous remarquerez qu'ils ont fait un effort pour créer des groupes cohérents, avec le même thème. Ouï, ça paraît normal, mais tout le monde ne le fait pas. Donc, notons-le avec satisfaction.

L'EQUILIBRE DU MONDE EST EN DANGER !

Code d'accès 402 : opération STEALTH

De : Président des U.S.A
A : Directeur de la C.I.A
ENVOYEZ IMMEDIATEMENT JOHN GLAMES
A SANTA PARAGUA . STOP .

news



COUP DE Foudre

Les auteurs de Bomber remettent ça chez Imageworks, avec Killing Cloud. A San Francisco, dans quelques années d'ici, un gang de personnes qui vivent dans l'illégalité (c'est pas le beau-frère à Carpe Diem, toi), autrement dit de malfrats, a lâché au-dessus de la ville un nuage toxique qui décime la population. Or,

NUAGE MORTEL

comme vous êtes un personnage qui fait respecter la loi et l'ordre (c'est pas le beau-frère à Bien Rangé, toi), autrement dit un flic, vous devez retrouver le gang en question et lui faire cracher le morceau afin de sauver les quelques survivants. A la fois action et aventure, ce jeu sortira un peu plus tard sur PC, Amiga et ST.



E: Cody, Eugene
SES: The Axeman
IMPLICES: Few still alive
BESS: Unknown

Vous vous souvenez du "Prix du danger"? Non, pas le film ringard d'Yves Boisset, l'excellente nouvelle de Robert Sheekley qui en est à l'origine (vous pouvez lire tout Sheekley, vous le regretterez pas) (Commencez par "Oméga"). Thunderstrike, de Logotron - sous le label Millennium - a à peu près le même principe de départ. En 2200 et quelques, un jeu est organisé régulièrement à la télé, les olympiades militaires, dans lequel de jeunes recrues - vous - doivent combattre d'étranges adversaires, seul au milieu d'une arène gigantesque et labyrinthique. En gros, vous avez 99 chances sur 100 de mourir en direct, et c'est d'ailleurs ce qu'attend le public. En revanche, si vous survivez, vous devenez un super-héros (et vous passez dans la rubrique "Champions" de Joystick), avec les avantages financiers que ça implique. Tout en 3D vectorisée ultra-rapide, dirigé à la souris, il faut à la fois retrouver son chemin et combattre les assaillants qui ne vous laissent aucun répit. La vitesse est impressionnante. Sortie cet été sur 16 bits uniquement.



Le dernier combat

On vous avait déjà parlé, dans notre premier numéro, de The Final Battle, édité par Imageworks. Voici deux photos supplémentaires pour vous faire baver encore un peu. Rappelons qu'il s'agit de la suite de Legend of the Sword, et qu'il faut récolter les six morceaux d'une pierre précieuse, aller libérer ses concitoyens enfermés par le méchant Suzar, le retrouver afin de détruire ses pouvoirs et si possible de l'éliminer définitivement (sinon, ils sont capables de faire encore une suite), et j'ai oublié un petit détail: il faut commencer à se libérer soi-même, car on est prisonnier au début de l'aventure. La totale, quoi. Ça sort la semaine prochaine sur ST, Amiga et PC. Poisson d'avril! En fait, ça ne sort que cet hiver. Dur.



VOUS ETES JOHN GLAMES DANS UNE FANTASTIQUE AVENTURE EN CINEMATIQUE

OPERATION STEALTH



APRÈS LES VOYAGEURS DU TEMPS, LE JEU LE PLUS PRIMÉ DE L'ANNÉE
TILT D'OR du meilleur jeu d'Aventure Français • TILT D'OR de la meilleure animation sonore
4 D'OR du meilleur jeu d'Aventure Français • 4 D'OR du meilleur jeu Français

Best overseas game at London VOICI :

OPERATION STEALTH

DELPHINE SOFTWARE 150 Bd Haussmann 75008 PARIS - Tél. : 49.53.00.03 - Fax : 45.89.19.22



Voilà une idée qui n'avait pas encore été exploitée: faire une simulation de guerre spatiale en 3D vectorisée, mais en utilisant comme fond d'écran des photos digitalisées. C'est une des caractéristiques principales de Xyphos, d'Electronic Zoo. Il y a deux modes de jeu possibles: soit on avance le plus vite possible en détruisant tout ce qui passe à portée (qu'on appelle le mode

"écoute, papa a travaillé toute la journée, il est fatigué, alors laisse-lui jouer sur ton ordinateur quelques minutes, ça le reposera, y a pas à réfléchir"), soit on essaye d'in-

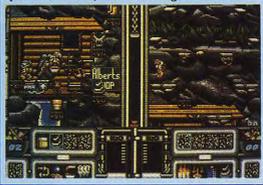
filtrer la flotte des terribles Xyphons qui ont réussi à s'emparer du système solaire afin de le détruire de l'intérieur, mais il faut alors tenir compte de la force d'attraction des planètes, des champs de météores, des radars ennemis (ce mode s'appelle: "écoute, ta mère t'a dit de me foutre la paix, j'ai eu une journée chargée, je suis fatigué, je me fous de savoir qui a envahi le système solaire; je veux juste les détruire, alors va jouer dans ta chambre et laisse-moi tranquille, ou je te zappe"). Sortie incessante sur les habituels 16 bits.

veux juste les détruire, alors va jouer dans ta chambre et laisse-moi tranquille, ou je te zappe"). Sortie incessante sur les habituels 16 bits.



HISTOIRE D'EAU

Imaginez que vous êtes un martien. Deux, même, puisque vous pouvez jouer avec un copain (copain: quelqu'un avec qui on partage le pain, soit dit en passant, et c'est pas des conneries). Vous venez d'être désigné pour aller chercher sur la Terre ce qui manque le plus à votre planète: de l'eau. Des millions de tonnes d'eau. Si vous réussissez, vous gagnerez la somme énorme de 2 (deux) gargoids (c'est énorme. Si vous ne connaissez pas l'économie martienne, disons que ça correspond grosso modo, converti en escudos, à un nombre plus grand que le nombre d'atomes dans l'univers). Malheureusement, un seul d'entre vous peut y parvenir, et si vous devez accomplir la plupart du chemin ensemble, il vous faudra jouer l'un contre l'autre dans l'épreuve finale. C'est en fait un jeu de plateformes, mais avec scrolling différentiel, et avec des personnages mignons tout plein. Ça s'appelle Up and Away, et ça ne sortira que cet automne, sur ST et Amiga seulement.



ROUGE

15, rue Kosigina à Moscou: c'est l'adresse d'un nouveau point de vente de ComputerLand. On y vend des ordinateurs IBM, Compaq, Hewlett-Packard, AST et Epson. Rien que du haut-de-gamme. Quand verrous-nous les bécanes soviétiques chez nous? On pourra enfin jouer à Raid over New-York.

Nouveau!

L'AMIGA 500 prend les couleurs de vos passions.

Trois coffrets. Dans chacun un micro-ordinateur AMIGA 500, et sa souris: voilà pour le matériel. Les logiciels: différents dans chaque coffret, ils ont été sélectionnés pour répondre à vos attentes et à vos passions. A vous de choisir.

3990F L'AMIGA 500 STARTER: pour les passionnés de découvertes

Vous débutez en informatique, vous êtes ambitieux, vous voulez le maximum dans tous les domaines, aussi bien pour vos études que pour votre détente. Avec l'AMIGA 500 vous trouverez 5 logiciels performants.

Un traitement de texte simple d'emploi mais riche de possibilités, KindWords®. Pour réaliser aussi bien des dessins style 80 que des schémas techniques, FusionPaint®. Un jeu d'action: à la recherche du trésor du Graal, Indiana Jones and the last Crusade®.

Le monde fascinant du Football, d'un réalisme stupéfiant, Kick Off®. Un simulateur de vol qui vous fera vivre toutes les émotions des combats aériens, F/A - 18 Interceptor®.

4290F L'AMIGA 500 ALTER-AUDIO®: pour les passionnés de décibels

Après de l'AMIGA 500, un logiciel séquenceur, une interface et des câbles MIDI. Une cassette audio d'initiation pour démarrer rapidement l'apprentissage du MIDI. Une solution complète pour composer et éditer des partitions musicales: un véritable studio de musique!

3990L L'AMIGA 500 HOME OFFICE KIT: pour les passionnés de "visual communication"

Dans ce pack, l'AMIGA 500 et 5 logiciels qui ont fait leur preuve.

Le traitement de texte haut de gamme, KindWords 2.0®.

Pour réaliser vos maquettes (textes et graphiques), Pagesetter®.

Une banque d'images fabuleuses: 200 graphiques présélectionnés, Artist's Choice®.

35 polices de caractères de plus classiques aux plus originales, Calefont®.

Pour créer votre propre base de données: textes, graphiques et sons, Infofile®.

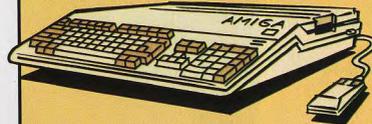
* Disponible en juin.



Le choix Micro

AmiWork est une marque déposée de The Bit Company, Inc. - F/A - 18 Interceptor est une marque déposée de Electronic Arts, Inc. - Indiana Jones est une marque déposée de Lucas Inc. - Kick Off est une marque déposée de Amco Ltd. - KindWords, FusionPaint, Artist's Choice, Infofile et Calefont sont des marques déposées de The Bit Company, Inc. - Pagesetter est une marque déposée de Gold Disk, Inc.

L'AMIGA 500 est actuellement le micro-ordinateur le plus étonnant de sa génération. Ses principales caractéristiques: forme compacte, microprocesseur puissant, simplicité d'utilisation grâce à sa souris et à ses menus déroulants.



Haute définition de l'image. 4096 couleurs. Son stéréo. Mémoire 512 Ko extensible à 8 Mo. Multitâche il vous permet de lancer plusieurs programmes à la fois.



Nom. Age. Adresse. Tél.

Désire recevoir une documentation sur:

L'AMIGA 500 le STARTER l'ALTER-AUDIO le HOME OFFICE KIT

COMMODORE - 152, Avenue de Verdun - 92137 LES-LES-MOULINEAUX

MINITEL 3614 Code COMMODORE - Liste des distributeurs et demande de documentation.



L'art et la manière de lutter contre des hologrammes !

Poing-Marteau

LE MAÎTRE DE LA BASTON

Ça y est, PSS vient de prendre conscience que les graphismes étaient importants! Battlemaster, en effet, sera pourvu de graphismes "de qualité arcade", pour citer l'éditeur. L'histoire: le monde dans lequel se déroule l'action est peuplé de quatre races - humains, nains, elfes et orcs - qui détiennent chacune un quart d'une pierre précieuse, ce quart étant incrusté dans la couronne de chacun des quatre rois. Vous devez ce qu'il faut faire? Exactement: réunir les quatre parties afin d'éviter à ce monde de tomber dans l'anarchie. Fort heureusement, vous n'êtes pas seul, car une armée entière est à votre disposition (ce qui prouve une fois de plus que vous n'êtes pas Indiana Jones, car lui l'aurait fait tout seul). Suite prochaine sur ST, Amigat et PC.

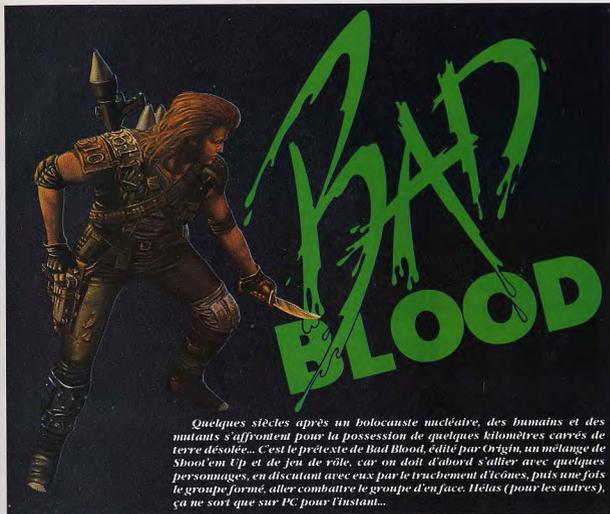


FALCON 2

L'héritier de Falcon, dit le pub de Spectrum Hobyrite: c'est Flight of the Intruder, qui sort très bientôt sur 16 bits. Vous êtes au Vietnam en 1972 et à bord d'un A6 Intruder ou d'un F4 Phantom - mais on peut changer en cours de jeu - vous devez gagner la

bataille, aidé par plusieurs autres chasseurs. Un point important: survivre n'est pas l'aspect primordial du jeu; en effet, il vaut mieux mourir et gagner la bataille que le contraire. Sera-t-il à la hauteur de Falcon? On peut raisonnablement l'espérer.

Alors voilà, nous sommes en 2245, et la population humaine est contrôlée par une organisation répondant au nom poétique de Centro-Holographix (on dirait le nom de la prochaine console NEC) qui s'empare des guerriers les plus accomplis pour en faire une reproduction holographique fidèle et soumise à tous ses désirs. Deux de ces guerriers, Hammerfist et Metallist, s'approprient à affronter la révolte de ce qui reste de l'humanité... Comme ce sont des hologrammes, ils ne sentent pas les coups, alors ça va être vachement dur, j'aime autant vous prévenir tout de suite. Et comment qu'y s'appelle, le jeu? Y s'appelle Hammerfist, mon petit. Et quand qu'y sort, le jeu? Y sort ce mois-ci, mon petit. Et sur quelles machines y sort, le jeu? Sur ST, Amiga, C64 et CPC, mon petit. Et combien y coûte, le jeu? Tiens, mon petit, prends toujours cette baffa holographique, j'aime pas qu'on me dérange.



Quelques siècles après un holocauste nucléaire, des humains et des mutants s'affrontent pour la possession de quelques kilomètres carrés de terre désolée... C'est le prétexte de *Bad Blood*, édité par Origin, un mélange de *Shoot'em Up* et de jeu de rôle, car on doit d'abord s'allier avec quelques personnages, en discutant avec eux par le truchement d'icônes, puis une fois le groupe formé, aller combattre le groupe d'en face. Hélas (pour les autres), ça ne sort que sur PC pour l'instant...

Édité par Virgin, un shoot'em up classique.

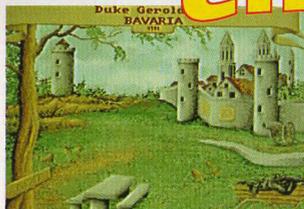


CHEVAL DE TROIE

Toutes les sociétés utilisant l'informatique ont des angoisses. Car elles ne sont pas sûres d'être protégées contre l'intrusion de farceurs et autres pirates, lapins aventuriers de la promenade télématique qui n'hésitent pas à poser leurs petites crotes partout, creusant des tunnels dans les fichiers, provoquant l'effondrement brutal du système informatique. D'après un rapport publié au congrès Sécuricom, plus de 70% des boîtes qui scratchent leurs fichiers et plangent totalement leur système informatique coulent dans les deux ans. Oh! Et quand il y a eu un incendie, que se passe-t-il? Il faudrait le demander aux employés de l'hôtel du Caire qui a brûlé en février. Pourquoi? Parce que les employés ont préféré sauver les ordinateurs et les disques durs plutôt que les clients... Ou, mon gars... Hein? Pourquoi? Parce qu'ils n'avaient pas fini Rainbow Islands, peut être.



CHEF



Duke Gerold
BAVARIA



Gerold von
Sachsen

Hatlereren
Basover
Brig
Schrotterren
Berlen
Aisteten

Voici enfin de quoi satisfaire le rêve de votre vie : devenir Kaiser en Allemagne au XVIII^{ème} siècle. Tout le monde a rêvé de ça au moins une fois, non? Non? Bon, tant pis. Quoi qu'il en soit, vous commencez simple paysan et en achetant petit à petit les champs avoisinants, puis en employant de plus en plus de personnes, puis en faisant élire, etc., vous réalisez votre ascension vers le pouvoir suprême. Il faut faire attention aux pays avoisinants dont l'armée puissante représente une menace (ah, coco, c'est pas la France,

ça?). C'est, en résumé, un mélange de stratégie, de wargame et de commerce qui a pour nom tout simplement Kaiser. Un détail amusant : Line1, l'éditeur, propose une version de luxe qui ressemble à un vieux grimoire, contenant des figurines en bois et une carte du terrain, ainsi qu'une version plus classique dans la forme et bien entendu moins chère. Ce sera disponible très bientôt sur ST et Amiga.

ENTRETIEN AVEC IAN ANDREWS

Ian Andrews est l'auteur et le scénariste de Castle Master, qui sort chez Domark ce mois-ci. Nous sommes allés lui poser quelques questions...

Joystick - Comment as-tu commencé en informatique?

Ian Andrews - J'ai acheté un ZX 81 par correspondance en 1981, et j'ai commencé à écrire des jeux pour Quicksilver. J'ai écrit d'abord Mined Out, qui a très bien marché, alors j'ai décidé d'arrêter le boulot que je faisais à l'époque pour m'y consacrer à plein temps. J'ai ensuite fait Spite, un labyrinthe dans lequel il fallait éviter d'être écrasé contre les murs. Et puis, il y a trois ans, on a commencé à travailler dans ce domaine du jeu d'aventure en 3D. En fait, ça nous paraît très récent, mais c'est comme personne d'autre ne le fait, ou y reste!

Joy - Sur quelle machine Castle Master a-t-il été écrit?

IA - Sur un PC, avec un système de développement particulier, qui permet d'écrire le jeu sur PC et CPC, et sur un Amiga pour les versions Amiga et ST.

Joy - En quel langage?

IA - En assembleur, entièrement.

Joy - Même pas un tout petit bout de C?

IA - Non, ce ne serait pas assez rapide. Absolument tout est écrit en assembleur. D'ailleurs, on a toujours fait comme ça. C'est vrai qu'on perd du temps puisqu'il faut écrire sur 8086, 6502, 280, 68000, c'est un langage différent à chaque fois. Mais on ne peut rien faire d'autre, à cause de la vitesse nécessaire.

Joy - Le développement a démarré combien de temps?

IA - Un an exactement, on a commencé en avril de l'an dernier.

Joy - Vous envisagez un dévelop-

pement sur console?

IA - Non, pas pour l'instant. Principalement parce que les consoles actuelles ne sont pas conçues pour effectuer ce type de travail, c'est-à-dire les calculs et l'affichage de 3D vectorielle. Elles sont plutôt spéc. L'Ni-sées dans l'affichage de sprites. Mais on regarde un peu du côté de la Genesis, enfin, de ce type de machines plus puissantes, mais pour l'instant rien n'est prévu.

Joy - Combien de temps vous faut-il pour terminer le jeu, sachant que vous le connaissez parfaitement?

IA - Je dirais environ deux heures et demi.

Joy - Et les tesseurs, combien de temps ont-ils mis pour le terminer?

IA - Ils ne l'ont pas encore terminé! Mais on peut sauver le jeu à

chaque étape, ce qui fait que le temps réel pour résoudre l'aventure est effectivement de deux ou trois heures, quand bien même il faudra probablement plus d'une certaine d'heures à un joueur normal pour arriver à la fin. Et même là, il peut choisir de diriger l'autre personnage, et il pourra rejouer une partie différente, car selon le personnage que l'on choisit, les énigmes ne sont pas tout à fait les mêmes.

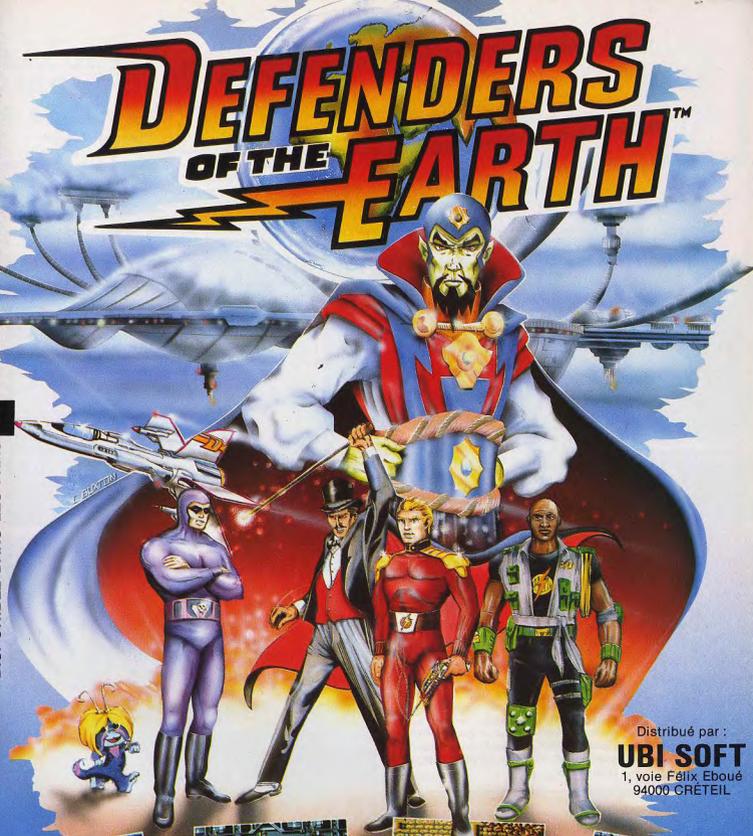
Joy - Quels sont tes trois jeux préférés?

IA - Ah, question difficile... En ce moment, c'est Rainbow Islands. Dans les anciens, il y a Tempest - on avait d'ailleurs le meuble d'arcade dans la cuisine il y a un peu - et Boulderdash.

Joy - Merci.



DISPONIBLE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



Distribué par :

UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL

LES HEROS DU PASSE VIENNENT SAUVER LE FUTUR
FLASH GORDON ET SES AMIS REVIENNENT
DANS UNE BATAILLE EPIQUE CONTRE MING

**ENIGMA
VARIATIONS**

DISPONIBLE SUR C64, AMSTRAD CPC
AMIGA, ATARI ST SPECTRUM 48/128K



A CONTRE-SENS

Elite a décidé de ne pas faire comme tout le monde: au lieu d'adapter ses programmes sur consoles, ils achètent des licences de consoles et les adaptent sur micros.

Remarquez, tant mieux, hein. Abondance de biens ne nuit pas. Les trois premiers produits seront convertis de trois jeux Sega: World Championship Soccer, un foot vu du dessus, Last Battle, un Beat'em Up classique mais joli, et Tournament Golf, un golf avec deux tonnes de paramètres. Sortir prévu sur ST, Amiga, PC et C64. Non, vous avez bien lu, y a pas de CPC. Et c'est pour le mois de novembre! Patientez...



PROCHAIN ARRÊT: LA STATION ATARI

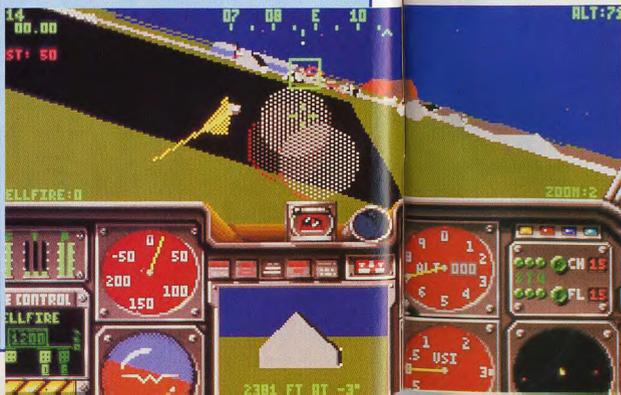
Ca y est! Atari a finalement présenté ses stations de travail TT lors du dernier CeBIT de Hanovre qui s'est tenu fin mars. Il était temps, elles avaient été annoncées pour l'automne dernier. Construites autour du fameux 68030 de Motorola, elles seront disponibles en deux versions bien distinctes: la première, grand public, sera totalement compatible avec l'actuelle gamme ST grâce à l'environnement graphique GEM. La seconde, destinée aux professionnels, utilisera le système d'exploitation UNIX ainsi que l'environnement graphique X-Windows, propre aux PC et compatibles.

14 JUILLET
1990

LA GENÈSE?

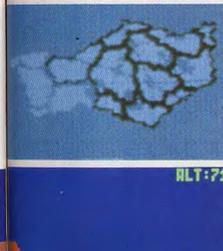
HELICO

Electronic Arts vient de sortir un soft superbe sur PC. LHX Attack Chopper, un simulateur d'hélicoptère absolument extraordinaire. Sur lequel je ne peux pas vous dire grand chose, sinon que je suis très impressionné, qu'il utilise les 256 couleurs de la carte VGA, que c'est en 3D pleine, qu'on peut survoler trois pays, qu'il y a vingt missions parmi lesquelles la chasse au tank et l'escorte de chasseurs alliés, et qu'il y a cinq niveaux de difficulté. On vous en reparlera plus amplement le mois prochain.



ENCORE UNE BALANCE

Ya des fans de Balance of Power, parmi vous? Oui, au fond? Rapprochez-vous, j'ai une mauvaise nouvelle à vous annoncer et je ne tiens pas à le faire publiquement. Voilà, juste nous deux. Ecoutez, vieux, je suis désolé, mais va falloir vous acheter un PC. Ah, je vous avais prévenu. Remarquez, vous pouvez acheter un Mac, à la place. Parce que figurez-vous que "Guns & Butter", le nouveau programme de Chris Crawford (auteur, donc, de Balance of Power), ne fonctionne que sur ces deux machines. Remarquez, vous aurez vite amorti: au lieu de gérer la Terre, vous gèrerez une planète inconnue, offrant un milliard de continents différents (pas tous en même temps, hein, vous en choisissez deux ou trois au départ), de sorte que vous pouvez jouer, si mes calculs sont bons, pendant 6 millions d'années. Bon rapport qualité/prix. Trois niveaux de difficulté, stratégie d'alliance et de combats, des milliers de paramètres à prendre en compte, il ne reste plus qu'à inventer un médicament qui empêche de dormir. Mindscape, c'est quand vous voulez...



Et voici la nouvelle édition du Top Ten Européen. Vous voulez qu'on vous rappelle les règles du jeu? Allons-y. Chaque mois, nous lisons toute la presse informatique européenne (et heureusement que l'Albanie a fermé ses frontières, parce que l'albanais, comme langue, bonjour!) et nous relevons les notes données à chaque jeu testé dans ces journaux. Nous faisons ensuite une moyenne, on classe les dix premiers et le tour est joué. Quels détails: pour qu'un jeu ait le droit d'entrer dans ce Top Ten, il doit avoir été testé par au moins deux journaux, sinon ce ne serait pas une moyenne. Et il doit avoir été testé au moins une fois le mois écoulé (sinon, on aurait des jeux qui resteraient en haut du Top pendant des mois et des mois).

Vous remarquerez qu'il n'y a pas de Top Ten sur la Lynx ou mois-ci parce qu'il n'y avait pas assez de programmes, et qu'ils ont tous été testés le mois dernier. Pour la Gameboy, seuls quatre jeux sont entrés dans ce Top. Et pour la Nintendo, il n'y en a que cinq. Cela ne signifie pas que les jeux sur ces machines soient indignes d'intérêt, mais tout simplement qu'ils n'ont été testés que par un seul journal (lorsqu'ils sont trop récents), ou qu'ils n'ont pas été testés ce mois-ci.

La signification des colonnes? Fastoche: le nom du jeu, l'éditeur, le nombre de journaux qui l'ont testé (et donc qui ont servi à établir cette moyenne), et finalement la note moyenne qu'il obtient. Je ne vois pas comment on pourrait faire plus simple.

Top Ten EUROPEEN

ATARI ST

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	MAUPITI ISLAND	LANKHOR	2	96,50
2	MIDWINTER	MICROPROSE	6	94,00
2	RAINBOW ISLANDS	OCEAN	4	94,00
4	GRAVITY	IMAGEWORKS	2	93,00
5	IRON LORD	UBI SOFT	3	90,33
6	PLAYER MANAGER	ANCO SOFWA	5	90,00
7	FULL METAL PLANET	INFOGRAMS	3	88,33
8	BOMBER	ACTIVISION	4	88,25
9	JUMPING JACK SON	INFOGRAMS	2	87,50
9	LOST DUTCHMAN MINE	MAGNETIC	2	87,50

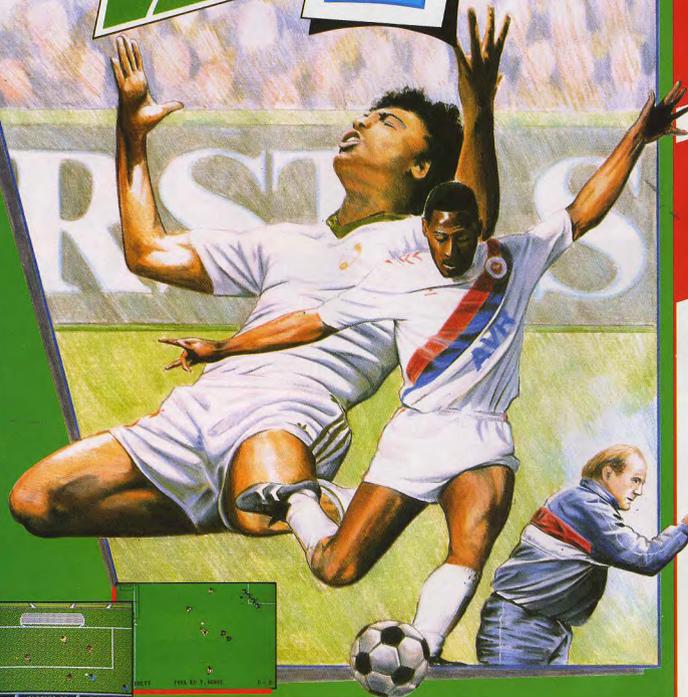
AMIGA

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	TOWER OF BABEL	RAINBIRD	2	94,00
2	TENNIS CUP	LORICHEL	4	92,75
3	HAMMERFIST	ACTIVISION	2	90,50
4	RAINBOW ISLANDS	OCEAN	8	90,25
5	WARHEAD	ACTIVISION	5	90,20
6	E-MOTION	US GOLD	9	89,56
7	CRACK DOWN	US GOLD	3	89,00
7	ULTIMATE GOLF	GREMLIN	2	89,00
9	KNIGHTS OF CRISTALLION	US GOLD	2	88,50
10	ZOMBI	UBI	2	88,00

PC

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	BLOOD MONEY	PSYGNOSIS	3	90,00
2	DAVID WOLF	DYNAMIX	2	89,00
3	TANK	HOLOBYTE	2	88,00
4	POPULOUS	ELECTRONIC	3	87,67
5	A 10 TANK KILLER	DYNAMIX	2	87,50
6	KNIGHTS OF LEGEND	ORIGIN	4	87,00
6	RISK	LEISURE GEN	3	87,00
8	COLONEL'S BEQUEST	SIERRA	6	85,83
9	CHAMPION OF KRYNN	SSI	3	85,00
9	TOOBIN	DOMARK	2	85,00

KICK OFF 2



ANCO

Disponible en mai
Sur Amiga-512
IBM PC - COM et
Amiga-486

Distribué par UBI SOFT

1, voie Félix-Eboué
94000 CRÉTEIL
Tél. 16.1.48.98.99.00

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Foot, Foot, Foot, Hourra !

Tiens, un nouveau football ! Cette fois-ci, c'est au tour de MicroStyle de se jeter dans l'arène, et de quelle manière ! Le mode de visualisation de ce football est totalement révolutionnaire. Ici, pas question d'une vue latérale, ou d'une vue "du haut", le stade est en 3D formes pleines, et les joueurs sont vus de derrière, un peu comme si une caméra les suivait tout le long de leur course. Dès lors la preview que l'on a pu voir, I.S.C. a l'air ultra intéressant, maniable, jouable, et tout, et tout... Certainement le concurrent le plus sérieux à Kick Off, et ça sortira fin mai.



Mineur Fou



Ah, y en a enfin un qui a compris ! Figurez-vous que Mineur Miner, l'un des ancêtres des jeux de plateforme, va ressortir sur ST et Amiga. C'est vieux, ça date de 83, si mes souvenirs sont bons, et peut-être même 82. Mais le truc génial, c'est que deux versions sont fournies sur la disquette: la nouvelle, avec sons numériques et scrollings de couleurs, et l'ancienne, avec 8 couleurs qui bavent, du son sur une seule voie et les sprites identiques à l'original au pixel près. C'est Software Projects, les auteurs du Manic Miner d'origine, qui édite ça. Bravo, les mecs.

REVOLUTIONNAIRE

14 JUILLET
1990

LES NOMBRES ?

Top Ten EUROPEEN

C 64

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	RAINBOW ISLANDS	OCEAN	2	94,00
2	CHAMPION OF KRYNN	SSI	2	93,50
3	VENDETTA	SYSTEM 3	3	92,33
4	CRACK DOWN	US GOLD	2	89,50
5	PIPE MANIA	EMPIRE	2	87,00
6	E-MOTION	US GOLD	2	79,50
7	4TH DIMENSION	HEWSON	2	76,00
8	WEIRD DREAMS	MICROPROSE	2	61,00
9	MAZE MANIA	HEWSON	3	58,00
10	SEARCH OF THE TITANIC	CAPSTONE	4	56,00

CPC

CLAS.	TITRE	EDITEUR	Nb	NOTE
1	LIVINGSTONE II	OPERA	2	86,00
2	RAINBOW ISLANDS	OCEAN	3	85,67
3	E-MOTION	US GOLD	2	83,50
4	FIENDISH FREDDY'S	MINDSCAPE	3	83,33
5	P 47	FIREBIRD	5	82,00
6	KICK OFF	TITUS	4	79,50
7	MYTH	SYSTEM 3	5	77,40
8	WILD STREETS	TITUS	7	74,29
9	ROCK'N ROLL	RAINBOW ART	3	72,00
10	JACK NICKLAUS	ACCOLADE	5	69,40

Simulateur de Dragon



FIRE & BRIMSTONE

L'histoire en deux mots : vous devez enlever l'ignoble Hel dans sa marche vers la conquête du monde. Fire & Brimstone est un jeu de plateau, à l'écran vous dirigez un petit personnage qui doit lutter contre des ennemis, éviter toutes sortes de pièges, récupérer des clés pour ouvrir les portes des enfers, etc... Les graphismes, l'animation, les couleurs, la musique (de David Whittaker), tout a l'air impeccable, d'après la pré-version qui nous a été montrée. Certainement un musé dans le genre, mais attendons donc la version définitive, avant de juger trop hâtivement. Ça nous vient de chez Microprose, et ça sort très bientôt, pour ne pas dire incessamment sous peu !

C'est SSI qui va sortir le premier simulateur de dragon du monde. Un vrai de vrai : vous êtes sur le dos de la bête, un vrai dragon de Krynn, et vous le dirigez pour aller combattre d'autres dragons. C'est absolument superbe, hyper-rapide, marquant à jeun, prenant, et comme vous pouvez le constater, j'aime beaucoup. Ça devrait sortir ce mois-ci sur PC, en juin sur C64 et en septembre sur Amiga. Bon sang, j'allais oublier le titre : DragonStrike.



CARTOUCHES

Voici les trois titres Mirrosoft qui seront adaptés sur cartouches Sega: il s'agit de Xenon II, Back to the Future II et Speedball. Pour Speedball, on peut dire qu'ils se sont bien débarrassés, puisqu'il sort également sur Nintendo. Eh, autant jouer sur les deux tableaux, non ?

Après quatre semaines de travaux, Run Informatique vient de rouvrir ses locaux, qui se sont agrandis entretemps: il y a désormais deux boutiques distinctes, la première (l'ancienne) se spécialisant dans la vidéo, à la fois professionnelle et grand public (avec quelques services en plus: digitalisation d'images, hi tech, passage d'écrans sur diapos, etc) et la seconde (la nouvelle), juste à côté, reprenant à micro ludique et grand public. C'est toujours 60 rue Gérard dans le 13ème à Paris, et c'est toujours le (1) 45 81 51 44.

Exterminator, un excellent jeu d'arcade dont nous parlions dans le numéro 3 (page 100), va être adapté sur micros par Audiogenic. Sortie probable en automne.

Paquet groupé: Mirrosoft a non seulement acheté les droits de Retour vers le Futur II, mais également ceux du III.

Ça y est: Electronic Arts développe sur Nintendo. C'est Skate or Die 2 qui sera le premier logiciel encartouché: il est même déjà prêt, et il sera en boutique dès septembre. D'autres produits sont bien sûr en cours de conversion, mais les titres sont gardés secrets pour l'instant. Euh... Populous? Non? Tant pis.

C'EST POURTANT PAS SORCIER

Voici un jeu, euh, voici un jeu. A vrai dire, on ne l'a pas vu, on n'a qu'un communiqué de presse, et il semble avoir été traduit du japonais. On se sait donc pas grand chose, si ce n'est que c'est japonais, que c'est un jeu d'aventure, que la bande son contient 58 morceaux, et qu'on a le choix entre 4 personnalités: un nain, un lutin, un sorcier et un guerrier. Ah oui, on connaît aussi le titre: Sorcerian (est-ce la fameuse suite de Barbary??). Ça sort bientôt sur PC et ST, et on va enquêter pour élucider ce mystère.



A-MIGADRIVE

La toute nouvelle console 16 bits de Sega serait-elle compatible avec l'Amiga? A première vue, cela semble complètement irréaliste... Eh bien non! Une société de hardware japonaise répondant au doux nom de Dev Tek Co. vient d'annoncer la sortie prochaine d'une nouvelle extension qui permet de charger les softs Amiga sur Megadrive. Cette interface (l'A-Migadrive) se branche sur le port d'extension de l'Amiga. Le transfert des données de l'Amiga à la Megadrive (dans ce sens uniquement, faut pas rêver!) se fait grâce à deux custom chips et à un coprocesseur mathématique permettant la traduction du code 68000 de l'Amiga en un code compréhensible par la Megadrive. Tous les jeux sont normalement transférables à condition qu'ils n'occupent que deux disquettes au maximum; dans le cas contraire, une erreur du type "memory overflow error" (capacité mémoire dépassée) apparaît. Une fois le branchement effectué, il ne reste plus qu'à insérer une cartouche vierge (pouvant contenir jusqu'à 2 mégaoctets de code) appelée "D-Ram" dans l'Amigadrive, et le tour est joué. En ce qui concerne les jeux, le son sera exactement similaire sur l'une ou l'autre des bécasses car elles utilisent le même processeur sonore.

En revanche les graphismes poseront quelques problèmes: d'une part parce que les images HAM (la très haute résolution de l'Amiga) ne passeront pas, et que d'autre part, dans certains cas spécifiques, les couleurs ne seront pas toujours identiques à la version originale. Cette légère anomalie provient de la différence des sorties vidéo des deux machines.

Au niveau du prix? Dites-moi tout, c'est combien? Au Japon, l'A-Migadrive devrait coûter aux environs de 42.000 yens (1.700 francs), et les cartouches vierges environ 3.200 yens (130 francs). Quelle chance, avoir enfin Defender Of The Crown sur console!



Dénonciation: m'sieur, m'sieur, y a un magasin qui s'appelle 2010, qui est au 71 de la rue du Cherche Midi dans le sixième à Paris, y fait rien qu'à vendre des logiciels d'occase sur CPC, ST, Amiga, PC et consoles. Ben oui, m'sieur, je sais bien qu'il fait ce qu'il veut, mais du coup les logiciels sont moins chers, comprenez-vous. Pardon? Grand bien lui fasse? Ben je vous trouve tout laxiste, m'sieur. Soit dit sans vous offenser. Quo? Vous achetez vous-même vos logiciels là-bas? Ah ben d'accord, où va la France, je vous le demande. Non, pas à vous, m'sieur, je me le demande à moi-même. En silence, d'accord, m'sieur.



NINTENDO

CLAS.	TITRE	Nb	NOTE
1	LIFE FORCE	2	91,00
2	MEGA MAN	2	89,50
3	DOUBLE DRIBBLE	3	77,00
4	WIZARD AND WARRIORS	3	71,00
5	TIGER HELI	4	60,50

SEGA

CLAS.	TITRE	Nb	NOTE
1	POWER STRIKE	3	90,00
2	GOLDEN AXE	5	88,20
3	DYNAMITE DUX	2	85,00
4	PSYCHO FOX	2	83,00
5	BATTLE OUT RUN	2	82,50
6	ALIEN SYNDROME	2	77,50
7	SPELLCASTER	2	74,00
8	SLAP SHOT	5	73,80
9	RC GRAND PRIX	4	70,50
10	AAUUL CITY	4	56,00

GAMEBOY

CLAS.	TITRE	Nb	NOTE
1	TETRIS	2	95,50
2	TENNIS	3	85,67
3	SOCOBAN	2	85,80
4	ALLEYWAY	2	54,50

NEC

CLAS.	TITRE	Nb	NOTE
1	SUPER VOLLEY BALL	2	92,50
2	CHASE HQ	3	86,33
3	PC ENGINE KID	3	85,33
4	MR HELI	5	84,80
5	SIDE ARMS	4	81,25
6	RED ALERT	4	80,50
7	ATOMIC ROBO KID	3	73,67
8	ALTERED BEAST	2	73,50
9	MOTOR CYCLE	2	70,50
10	WONDERBOY III	2	70,00

14 JUILLET
1990

LE DELUGE ?

COCONUT

IL YA A LES CLIENTS COCONUT...

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.89.88
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire/75011 PARIS
Tél : (1) 43.56.83.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C. O'M Le Triangle-Ni. Bas
36000 MONTPELLIER
Tél : 76.50.58.88

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat
GRENOBLE
Tél : 76.50.58.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C / D	FIR
EPX 21	145/195	145/195
COUBLACTION	145/195	145/195
LES MATHRES NINA	150/275	150/275
LES BARRAINS	145/195	145/195
DRIVER	145/195	145/195
COM OF HITS	145/195	145/195
LES VILAINS PASTOURES	145/195	145/195
LES VILAINS	145/195	145/195
HARD DRIVER	145/195	145/195
LES WARRIORS	145/195	145/195
THE COLLECTION CPC	160/225	160/225
LES JAGUARS	145/195	145/195
OCEAN DYNAMITE	145/195	145/195
TOTO COM OF	145/195	145/195
LES BEST D'US GOLD	145/195	145/195
GAME SET & MATCH	120/189	120/189
GAME SET & MATCH 2	120/189	120/189
AFTER THE WAR	99/149	99/149
ALTERED BEAST	99/149	99/149
ARTIC FOK	65/95	65/95
BOMBES	99/149	99/149
BLACK TIGER	99/149	99/149
BEACH WOLLEY	99/149	99/149
BATMAN (LE FILM)	99/149	99/149
BANDS BOY	99/149	99/149
BARON	99/149	99/149
CASTLE MASTER	119/175	119/175
CHANCE HO	99/149	99/149
CORSAIRES	99/149	99/149
CRASH HO	99/149	99/149
CARAL	139/189	139/189
CARTRIDGE COMMAND	99/149	99/149
CHUCK YEAGER	99/149	99/149
CLUB DE DRAGON 2	99/149	99/149
DAME SIMULATOR	7/19	7/19
DEFENDER OF THE CROWN	89/139	89/139
DRAGON NINJA	99/149	99/149
ETIN SUR LA LINE	7/19	7/19
FAULX RIDER	7/19	7/19

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C / D	SHOOT BUSTERS 2
CO GAMES PACK 100 JEUX SUR UN CD	252/269	100/160
CHER SUR VOTRE PLATINE LASER	252/269	100/160
COIN OF DINAMITE	145/195	100/160
COM OF HITS	152/159	100/160
THREE TIME GOLD 2	145/195	100/160
THIRL TIME PLATINUM 1	145/195	100/160
THE STORY SO FAR VOL. 1	160/195	100/160
THE STORY SO FAR VOL. 2	160/195	100/160
THE UNTOUCHABLE	145/195	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	145/195	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160
ALTERED BEAST	99/149	100/160
ARTIC LEADERS	65/95	100/160
BATMAN (LE FILM)	99/149	100/160
BANDS BOY	99/149	100/160
BARON	99/149	100/160
BARO'S TALE 2	85/95	100/160
BARO'S TALE 3	85/95	100/160
CHAMBERS OF SHAKOLIN	2/45	100/160
CHANCE H.O.	99/149	100/160
CARAL	139/189	100/160
AFTER THE WARS	140/199	100/160

previews

CYBERBALL

AMIGA • EDITEUR DOMARK

Cyberball, c'est un soft pour les fous de violences sportives, ceux qui avaient adoré Rollerball au cinéma et qui se le repassent tous les soirs au magnétoscope. Mais la différence avec le film, c'est que vous jouerez au football américain, pas avec des humains mais avec des robots. Le but du jeu consiste à trouver des tactiques défensives ou offensives et de regarder jouer votre équipe. Une fois le match terminé, vous devrez remettre vos joueurs en état, réparer les bras cassés et les têtes arrachées, remplacer certaines machines par d'autres. Une bonne idée pour ce jeu qui ne semble toutefois ne pas attendre des sommets quant à sa réalisation.



CROSSBOW

ST • EDITEUR SEVEN SCREEN

Voilà un jeu d'aventure médiévale proposé par Seven Screen, dans lequel réflexion et action sont présents. Dirigé par icônes (à la souris), votre héros, qui n'est autre que le célèbre Guillaume Tell, devra tout aussi bien chercher des indices pour réussir son aventure, que se battre à l'épée, à l'arbalète, au bâton, etc. Une bonne réalisation pour ce jeu qui sortira sur ST et Amiga et qu'on attend avec impatience pour le test définitif.



THE KILLING GAME SHOW

AMIGA • EDITEUR PSYGNOSIS

Vous dirigez un petit robot, héros d'un show télévisé se déroulant dans un futur lointain, loin, très loin de chez nous (mais non, pas en Belgique voyons! Encore plus loin dans l'espace, juste après Knokke-le-Zoute!). Le petit robot est installé dans un cylindre métallique se remplissant lentement d'eau. Or, le savez-vous? Les robots craignent le monoxyde d'hydrogène, vulgairement appelé eau. S'il tempe un orteil dans le liquide, il finira aussitôt en poussière électromagnétique. Il doit donc de grimper de palier en palier, trouver des armes et détruire d'autres robots. Quelle existence! En plus, il doit trouver des moyens pour ralentir la montée des eaux. C'est extraordinairement beau, c'est incroyablement difficile, bref, c'est Psychosis.



6 SUPER HITS AMSTRAD

DANS UNE MEGA
COMPILATION
GEANTE!!

FANATIQUES

Les

Une compilation DEMENTE de 6 jeux



Découvrez un étrange univers, un monde fabuleux menacé de disparition. Vous et votre fidèle pododôphale devez investir le centre

de contrôle galactique et éviter l'invasion. Un jeu magnifique aux multiples tableaux. Un procédé hyper-réaliste de gestion du personnage et des objets. Son animation 3D la plus belle et la plus rapide. La richesse du jeu, les nombreuses énigmes qu'il vous faudra résoudre, les objets à découvrir ainsi que les adversaires variés et inattendus vous feront passer des moments merveilleux et inoubliables.

CRAFTON & XUNK un Best sur AMSTRAD!!

- TILT D'OR.
- ANIMATION 3D.
- GRAPHISMES DE QUALITE ET D'UNE FINESSE EXCEPTIONNELLE.
- INTERACTIVITE PERSONNAGES / OBJETS.
- TRES NOMBREUX TABLEAUX.

© ERE INFORMATIQUE



de contrôle absolu : Thunder Master. Un véhicule à quatre roues motorisé équipé d'un armement sophistiqué. Mais tout n'est pas gagné!! Pour rattraper l'équilibre mondial et débarrasser la terre de la menace d'hoïcauste nucléaire total, vous devrez combattre et détruire; mines, bunkers, tanks et hélicoptères. La rapidité de l'action et la qualité de l'animation rendent FIRE AND FORGET extant et époustouffant.

- MEILLEUR JEU D'ARCADE DE L'ANNEE par commodore magazine (USA).
- 1er JEU EUROPEEN SELECTIONNE PAR SEGA.
- 3 NIVEAUX DE SIX ETAPES.

© TITUS



Plus la peine de présenter TITAN! Retrouvez le plus fantastique casse-brique jamais créé, dans sa version intégrale. La rapidité du scrolling, la

qualité des graphismes et la variété de ses niveaux en ont fait la référence. Plus qu'un casse brique, TITAN est un jeu où vous devez faire preuve d'ingénierie. Commencez à y jouer et vous ne pourrez plus vous arrêter!

- AMSTRAD 100% D'OR.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).
- 1er JEU AU MONDE SUR C.D.I.
- VERSION INTEGRALE 80 TABLEAUX.
- TITUS

TITAN

FIRE
AND
FORGET

CRAFTON & XUNK



2
DISQUETTES



CONTIENT:
2 TILT D'OR
et 3 AMSTRAD 100% D'OR.

FOUS !! Pour les mordus du CPC !!



Lancez-vous sur les pentes à l'ord la casse!!! Faites preuve d'adresse et de rapidité. SLALOM, DESCENTE, SLALOM GEANT

ET SAUT A SKI: SUPER SKI (vous offre les plus prestigieuses épreuves de ski sur les meilleures pistes de compétition!!) SUPER SKI est un simulateur 3D de ski à la vitesse impressionnante, au réalisme inégalé! Choisissez votre épreuve, votre piste et battez vous contre le chronomètre dans une simulation ou tout est possible... sans risques de fractures!

- AMSTRAD 100% D'OR.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).
- SLALOM, DESCENTE, SLALOM GEANT, SAUT A SKI
- 1 A 6 JOUEURS
- ENTRAINEMENT OU COMPETITION
- MICRODIS



Les 160 chevaux de mon moteur rugissent... Le drapello à damiers va s'abaisser ça y est, c'est parti... Cette première

double simulation de course de moto 3D va vous faire vivre des heures de gloire. Vous pourrez affronter les meilleurs pilotes de 500 sur les 12 circuits du championnat du monde de vitesse. Un challenge contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, simultanément. Deux écrans de contrôle permettent à chaque pilote de visualiser sa moto. Vos nerfs vont être mis à rude épreuve pour terminer le championnat. Pas une seconde de répit. A 300 km/h, une seconde d'inattention, une fausse manœuvre, une décision trop tardive et c'est fini pour vous!! Une compétition de qualité, rapide et prenante. Génial!

- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).
- TOP TILT.
- 12 CIRCUITS.
- CHAMPIONNAT DU MONDE COMPLET.
- 1 OU 2 JOUEURS SIMULTANES.
- ENTRAINEMENT OU COMPETITION
- MICRODIS

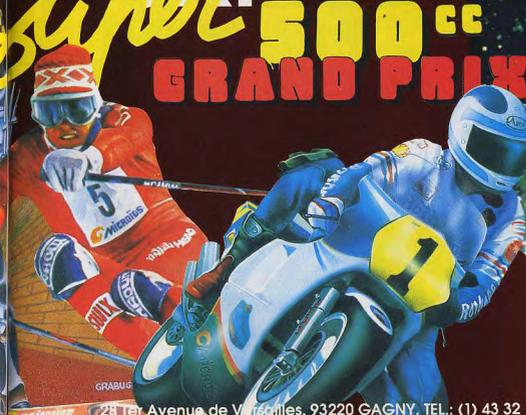


"LE PLUS BEAU JEU DU MONDE": Des graphismes de rêve, une animation spéciale, gigantesques, une musique infernale,

des bruitages fabuleux... Les mots ne sont pas suffisants pour exprimer les qualités innombrables de ce jeu fantastique. En vivant l'aventure de CAPTAIN BLOOD vous serez plongés dans un monde insolite et varié, un univers immense peuplé de créatures étranges... Un des meilleurs jeux jamais créé!!

- TILT D'OR
- AMSTRAD 100% D'OR
- MUSIQUE DE JEAN-MICHEL JARRE
- ERE INFORMATIQUE

SKI Super 500cc GRAND PRIX



CAPTAIN
BLOOD



ANARCHIE

ST • EDITEUR PSYGNOSIS

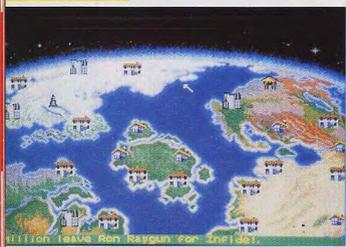
Il est frais mon Paygnosis! Il est frais! Toujours fidèle à eux-même, les programmeurs de Paygnosis nous offrent un jeu superbement réalisé. Un vaisseau plus ou moins spatial évolue à une vitesse foudroyante le long d'un espace horizontal. Un scanner, au-dessus de l'écran, montre votre position ainsi que celles de vos ennemis. Votre but, tout détruire à grands coups de laser répétés. Un shoot'em up rapide, beau, extrêmement bien animé qui n'a pas été réalisé par n'importe qui, puisque c'est ceux-là même qui sortent Blood Money voici quelque temps déjà.



ROTOX

AMIGA • EDITEUR US GOLD

Rotox est un robot sortant de l'usine brillant comme un sou neuf. Vous incarnez cette joie mécanique. Mais avant de remplir vos fonctions, vous devez subir des tests de fiabilité. Vous voilà projeté tour à tour sur une dizaine de plate-formes formées chacune de neuf sections. Des formes variées tournent lentement, se touchent parfois l'espace d'un instant. C'est ce moment que Rotox devra mettre à profit pour aller d'une section à l'autre. Mais comme il faut aussi se défendre contre des êtres insectiformes errant dans les parages et aussi récupérer des armes et du matériel, la progression dans cet univers géométrique ne sera guère aisée. Lorsque vous manipulez Rotox, montré en plongée, ce n'est pas lui qui bouge mais le décor qui tourne autour de lui. Ce procédé intéressant appelé le «Rotoscape» offre au jeu une dimension très particulière.



NUCLEAR WAR

AMIGA • EDITEUR US GOLD

Allez, je vous le dis sans détour: Nuclear War est un wargame d'Us Gold qui vaut le détour. Il faut choisir quatre adversaires parmi un des «grands», caricaturé à l'extrême (un certain Jimmy Farmer, un ayatollah Kookamami, le président Mao the Pun, etc...). Le jeu consiste à s'allier avec uns pour mieux détruire les autres, à lancer

des campagnes de propagande pour ramener un maximum de monde dans votre doux pays, construire des usines d'armement puis lancer des bombes sur un tas de pays avant qu'eu ne prennent l'initiative de vous détruire. Un soft bourré d'humour (autrement ce serait sinistre), de jeux de mots et de situations surprenantes comme ces missiles qui se transforment en vaches, des ovnis qui surgissent tout-à-coup pour détruire une ville, et d'autres situations complètement folles.

TIE BREAK

AMIGA • EDITEUR STARBYTE

Comme son nom l'indique, Tie Break est un jeu de tennis. Le terrain est vu en hauteur et un petit scrolling vertical en montre les trois quarts d'un côté, puis de l'autre. Une ambiance sonore remarquable fait vivre les meilleurs moments des tournois rediffusés à la télé. Ce jeu paraît tout à fait sympathique, reste à savoir si la manipulation sera à la hauteur. Tie Break sortira sur ST, Amiga et PC vers la fin avril, et on vous en dira beaucoup plus dans le prochain numéro.



DYNASTY WAR

ST • EDITEUR US GOLD

Réglement de compte au cœur de l'Empire du Milieu : vous incarnez l'un des quatre guerriers vengeurs lancé à l'assaut des troupes d'un seigneur de la guerre (un titre qui fait froid dans le dos, non ?) qui ont dévasté le pays. Chaque guerrier a ses particularités, et vous pourrez jouer à deux simultanément. Dessinés par les studios japonais, les personnages ont le look dessin animé : trait acéré et couleurs hurlantes, sauf pour les séquences d'arcade plus conventionnelles. D'une d'elles se déroule à cheval, dans des décors pas tellement travaillés mais qui donnent à l'ensemble un certain cachet oriental. Le scrolling horizontal est saccadé et lent. Espérons que la version définitive sera mieux réalisée car, pour le moment, Dynasty War est encore en cours de finition. Disons que les plâtres sont faits, il reste les peintures à terminer.



VENUS

AMIGA • EDITEUR GREMLIN

Après que l'homme eut détruit tous les insectes à grands renforts de cochochonpés chimiques, une nouvelle race de bestioles mutantes a fait son apparition: gros et vindicatifs, les insectes de la nouvelle génération ne sont pas contents du tout et ils ont les moyens de le faire savoir. Pour venir à bout de ce fléau, une mouche-robot a été créée afin d'éliminer tous les mutants. C'est vous qui la piloterez. Elle est polluante que les pesticides et tout aussi destructrice. En plus des graphismes superbes et d'une excellente animation, Venus est bourré de trouvailles telles certaines scènes se jouant à l'envers. Ce shoot'em up sur cinq niveaux, prévu sur Amiga, ne passera pas inaperçu.



EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

ST • EDITEUR UBI SOFT

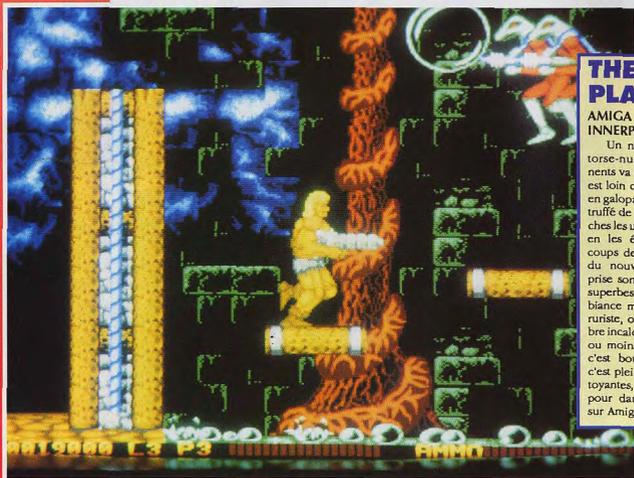
Voilà un nouveau jeu de foot qui se fait remarquer avant tout par l'animation des joueurs et plus particulièrement par celle de leur environnement: quand un but est marqué, le joueur court comme un fou, les bras en l'air. Un originalité aussi: un tableau lumineux comme ceux que l'on trouve dans les stades indique le nom du joueur qui a la balle et celui qui lui a donné. Une ambiance sonore orne le tout et recrée correctement les bruits de la foule des supporters en délire. Attendons la version définitive pour savoir si la jouabilité est à la hauteur de la réalisation.



THE PLAGUE

AMIGA • EDITEUR INNERPRISE

Un nouveau gros-torse-nu-muscles-proéminents va nous prouver qu'il est loin d'être un mouveux, en galopant dans un monde truffé de monstres plus moches les uns que les autres et en les éliminant à grand coups de laser. Les décors du nouveau jeu d'Innerprise sont tout simplement superbes, mélange d'ambiance marécageuse et futuriste, où évolue un nombre incalculable d'êtres plus ou moins vivants. En plus c'est bourré d'animations, c'est plein de couleurs chatoyantes, c'est bô et c'est pour dans pas longtemps sur Amiga.



THE SECRET OF THE STEEL

ST • EDITEUR RED RAT

Red Rat va bientôt sortir un jeu d'aventure médiéval. Ce n'est pas d'un original défrisant, mais celui-ci semble néanmoins pourvu de nombreuses scènes différentes. Un tiers de l'écran sert de fenêtre de visualisation, dans un quart on peut lire un descriptif des lieux et des dialogues, et le reste est occupé par des icônes. Espérons que l'aventure prendra le pas sur la réalisation qui semble très moyenne.



TURTLES

AMIGA • EDITEUR ULTRA GAMES

Les Tortues Ninja, vous en avez certainement déjà entendu parler, ne serait-ce que si vous avez lu Joystick le mois dernier. Elle arrivent au triple-galop sur 16-bits et plus particulièrement sur Amiga, où elles défendront le bien contre le mal car l'inverse est mal vu. Vous, vous n'en dirigez qu'une seule qui se baladera sur les trottoirs d'une ville où elle rencontrera des méchants pas bô à tracter sans pitié. Puis elle s'engouffrera dans une bouche d'égoût afin d'exterminer toute la vermine qui la hante. Vu de haut pour la première séquence et de profil pour la seconde, ce jeu, tiré d'une série de dessins animés célèbre aux Etats-Unis, apporte un souffle nouveau dans le domaine de l'arcade.

RUE BRIK A BRAQUE

TURBO MOUSE ANKO

Cette nouvelle souris fluorescente verte sur fond noir du plus bel effet est maintenant importée en France. Son ergonomie est très poussée et elle est disponible pour Compatibles PC et Atari ST. Bref, on aime...
Il vous en coûtera 365 F pour Atari ST et 395 F pour Compatibles PC



CONTRIVER MOUSE

Une souris qui séduit même les plus réticents d'entre nous. Elle s'adapte parfaitement au creux de votre main, possède une sensibilité impressionnante, et est livrée avec un tapis un peu mince mais néanmoins pratique. La souris de chez Contriver s'affirme comme étant la plus agréable à manier.

Vu chez Amie.



KEYSKIN SEAL'N'TYPE

Aucun clavier n'est éternel! Entre l'afflux massif de la poussière, les cendres de cigarettes égarées ou encore les liquides de toutes sortes, votre clavier ne fera pas long feu. Seal'n'type le protégera de toutes ces agressions nuisant à sa longévité. C'est la protection plastique lavable idéale vous permettant néanmoins d'utiliser normalement votre clavier. Vous ne la trouverez pas en pharmacie mais dans toutes les bonnes boutiques. Pour Amiga 500.

Vu chez Bus+.

MAGIC BAR

Quatre fonctions pour un seul objet! C'est à vous couper le souffle! On peut grâce à Magic Bar éviter de se fatiguer les poignets, mais c'est aussi une boîte pour ranger ses stylos, une règle centimétrique et un découpage toujours parfait de vos listings. Exclusivement pour les secrétaires aimant les sensations fortes!

Vu chez Général.

RED SHOT ET DELTA

Fabriqués en Chine par Acemore et distribués aux US par Camerica, ils nous arrivent enfin en Europe grâce à Visuel +, rebaptisés Red Shot et Delta au lieu de Freedom Stick et Supersonic. Mais, mis à part ce changement de nom, rien n'a changé. Leur ergonomie digne des salles d'arcades est toujours aussi parfaite, et le fait que les liaisons soient infrarouges toujours aussi agréable. Sans compter que grâce à leur adaptateur ils peuvent fonctionner à la fois sur Nintendo, SEGA, Amiga, Atari, C64/128 et Amstrad. Un commutateur permet de mettre l'autofre, et un autre de choisir le port utilisé, 1 ou 2.

Distribué par Visuel +.

Ca coûte 599 francs.

Do you wanna be a ... ?

ATARI ST / STE
AMIGA
Compatible PC

ROCK STAR™

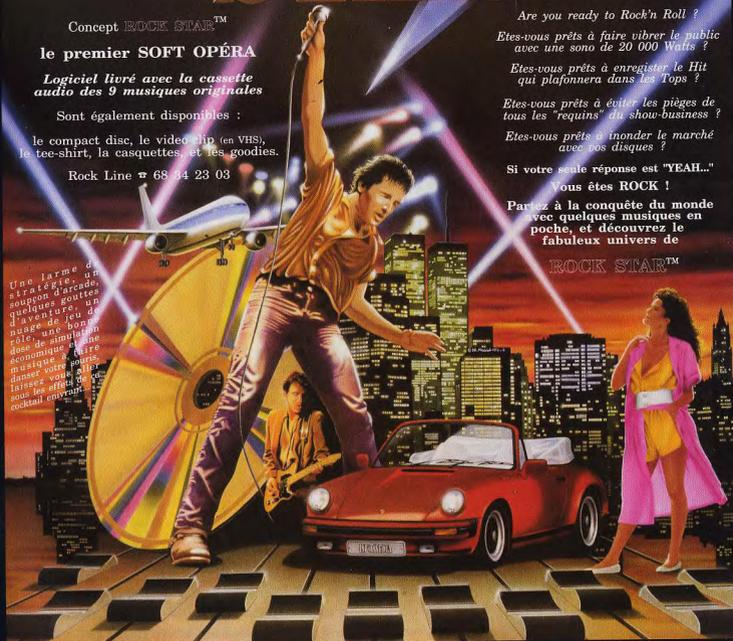
Concept **ROCK STAR™**
le premier **SOFT OPÉRA**

Logiciel livré avec la cassette audio des 9 musiques originales

Sont également disponibles :

le compact disc, le video clip (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 égarer les pièges de tous les "requis" 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™

INFONEDA COMPUTERS VIDEO GAMES



Laurent Weill

1969 : le temps de l'insouciance souriante. C'était juste avant le Sicob et le virus de l'informatique.

On en a parlé beaucoup récemment, principalement grâce à Harricana: il a en effet choisi de sortir un peu de la "coquille" du milieu informatique pour aller tenter l'aventure dans le grand nord canadien. Mais c'est surtout l'un des pionniers de la micro ludique: il a fondé Loriciel en 1983, qui est devenu l'une des deux ou trois premières boîtes de logiciels en France. Il est jeune, et loin d'être un opportuniste arrivé dans ce milieu par l'attrait de l'argent, c'est un passionné qui connaît son sujet et qui sait ce que programmer veut dire. Laurent Weill a eu la gentillesse de nous accueillir à son domicile parisien il y a quelques jours à peine...

Joystick - Tu as quel âge?
Laurent Weill - 30 ans.
Joy - Qu'est-ce qui t'a amené à l'informatique?

LW - A douze ans, mon père m'avait amené au Sicob et j'ai eu un esprit un peu particulier quand je vois quelque chose, il faut que je comprenne. Bon, quand tu vois une ampoule et que tu cherches à comprendre, ça va. Mais un ordinateur, c'est autre chose. D'autant qu'à l'époque c'étaient des monstres énormes. Et le processus de curiosité s'est déclenché. Mais l'Apple I n'existait même pas encore. Alors j'ai essayé de me fabriquer quelque chose avec des circuits logiques. J'ai commencé par un système avec des roues crantées qui faisaient défiler une bande perforée, lue par une cellule photo-électrique. Je m'étais installé une console dans ma chambre qui pilotait les rideaux, la chaîne, la lumière du couloir, de ma chambre, la porte, etc. Ensuite, je me suis aperçu que j'avais besoin de mémoire. J'ai mis des circuits d'une capacité de 1 bit sur chaque cellule photo-électrique... Et puis j'ai fait des gadgets, tu sais, le genre d'appareil qui allume une lampe quand on tape dans les mains... Pour gagner de l'argent de poche, j'ai ensuite fait des systèmes

d'alarme, vers 15 ans. Ça marchait très fort, ça. J'avais les plans dans le Haut-Parleur, mais ça ne fonctionnait pas toujours. On avait installé un à Nice, par exemple, qui se déclenchait tout le temps: comme j'étais à Paris et que j'avais quinze ans, pour le service après-vente, c'était pas évident. Ensuite sont arrivés les premiers kits. J'ai acheté un MKD2 de Motorola, à base de 6800, avec quatre digits d'adresse et deux digits de données, et il fallait retaper octet par octet les programmes à chaque fois qu'on voulait s'en servir... Puis je l'ai revendu, et j'ai fabriqué le Protous, dont les plans se trouvaient dans Micro-Systèmes. Pour le coup, c'était un véritable ordinateur, avec un clavier, qu'on pouvait brancher sur une télé. Puis sont



Service militaire : "Secret Défense" !

arrivés les Pet et les Appie, et j'ai commencé à faire des stages chez Procep. En fait, il y a toujours eu deux grandes familles qu'on retrouve partout aujourd'hui, chez Tandon, Victor, Loriciel, Atari: c'était l'école Apple et l'école Procep. Pourtant, on travaillait sur le même microprocesseur, mais on vantait les mêmes respects de l'un et de l'autre. Il y avait aussi Tandy, mais ce n'était pas véritablement une famille. Et puis mon père, qui dirigeait une entreprise de bijouterie, m'a demandé de développer un programme de gestion. J'ai donc programmé sur un GM 3001 un logiciel de gestion des ventes, sachant qu'il fallait tout écrire, le gestionnaire d'écran, la base de données... Il y avait 80% de basique et 20% d'assembleur, à peu près. Et tous les copains de mon père ont voulu l'acheter. C'est là que j'ai commencé à gagner de l'argent, tout en faisant des études de biochimie parallèlement. J'ai alors trouvé, en Angleterre, une machine qui s'appelait Oric, et j'ai amené le contrat à une société nommée Ellix, que j'avais fondée avec un copain. On a importé l'Oric, et puis je suis parti au service militaire.

Joy - Dans quel but avais-tu fondé cette société?

LW - Pour vendre de l'informatique. On vendait des compilateurs basique pour Commodore, etc. Et puis avec l'Oric, on s'est lancé dans l'informatique grand public, tout en créant à côté une division pro, en vendant les premiers compatibles PC de Victor. Mais j'étais toujours en biochimie! Et puis le service...

SECRET DEFENSE

Joy - Tu l'as fait où, ton service?

LW - J'étais scientifique du contingent, parce que j'avais fait une maîtrise d'informatique. J'ai fait un mois de classes, et j'ai été affecté à ce qu'on appelle un bureau Secret Défense où j'écrivais des programmes de gestion de fichiers pour l'armée. J'ai donc fait de l'informatique pendant un an à trois stations de métro de chez moi. Et j'en ai profité, avec quatre copains, pour fabriquer un ordinateur.

Joy - Fabriquer! Comment ça?
LW - C'était une machine construite autour du 68000, qui était assez jeune à l'époque. On y avait mis tout ce qu'on voulait trouver dans un ordina-

teureau et l'ordinateur... ce qui m'intéressait, c'était l'informatique médicale. Je suis allé jusqu'au DELUC, et je me suis aperçu que l'informatique m'intéressait plus encore que la biochimie pendant un an à trois stations de métro de chez moi. Et j'en ai profité, avec quatre copains, pour fabriquer un ordinateur.

Joy - Fabriquer! Comment ça?
LW - C'était une machine construite autour du 68000, qui était assez jeune à l'époque. On y avait mis tout ce qu'on voulait trouver dans un ordina-

teur un écran 1024 par 1024 avec 4096 couleurs par ligne, la reconnaissance de la parole, une mise en relief automatique des graphismes, scrollings et sprites hard, un mégas de mémoire, et même une sorte de "capteur de pensée" - en fait, ça marchait avec le feedback, on pouvait diriger un curseur à l'écran. Bref, on a travaillé un an, jusqu'à ce que le proto fonctionne, on a écrit la plus grande partie de la Rom, ça occupait la moitié d'une table de cuisine, avec des milliers de fils dans tous les sens. Le nom de code, c'était "Tom". Et au moment de le fabriquer, comme il nous fallait des moyens financiers importants, on est allé essayer de le vendre à Thomson. Tu ne peux pas imaginer ce qu'ils nous ont répondu: «Il n'y a pas de marché pour les machines 16 bits».

Un an après, le premier Atari ST sortait aux Etats-Unis.

Joy - C'était en quelle année?
LW - 83.

Joy - D'accord. Tu reviens donc du service, que se passe-t-il?

LW - Eh bien, il y a toujours les études, pendant ce temps. Mais en biochimie - discipline qui me passionne toujours, car il existe tellement d'analogies entre le

terme de l'ordinateur... ce qui m'intéressait, c'était l'informatique médicale. Je suis allé jusqu'au DELUC, et je me suis aperçu que l'informatique m'intéressait plus encore que la biochimie pendant un an à trois stations de métro de chez moi. Et j'en ai profité, avec quatre copains, pour fabriquer un ordinateur.



Entretien
Michel
Desangles

Le pari
Harricana,
"pour
n'entrer
un
peu".

le grand
zoo

le grand
ZOO

SPECTRUM CONTRE ORIC

Joy - Tu reviens donc du service militaire...

LW - Oui. Quelques mois plus tard, Marc Bayle m'appelle en me disant: "Je prépare un article pour Micro-Systèmes, Spectrum contre Oric, est-ce que je pourrais vous voir afin d'avoir des informations sur Oric?". On se rencontre, on se fait l'amitié, et je lui dis que j'aimerais bien monter qu'en France on était capable de faire des programmes aussi bien qu'aux Etats-Unis ou en Angleterre. Et Marc à l'époque avait aussi écrit des programmes.

Joy - Qu'est-ce que vous avez écrit?
LW - Des trucs comme Annuaire, Tennis, des gestions de fichiers... Et puis on a édité Crocker, Gastromon, Onen, et puis le Docteur Genius, le Mystère de Kitekanok. On faisait tout ça à la maison, on a mis 15.000 francs chacun, on a loué un bureau de 20 mètres carrés



Rocker à ses moments perdus!

sans fenêtres, on est allé voir Philippe Seban qui travaillait dans la pub et on lui a dit: "On va être francs: il faut qu'on passe une double page dans Micro-Systèmes, mais on n'a pas d'argent, faisons crédit pendant deux mois". Il a accepté, on a eu plein de gens qui ont commandé par correspondance, et ce nous a permis de rembourser. Tiens, d'ailleurs, tu sais qui a écrit "Penguin"? Eric Caen, qui est aujourd'hui à la tête de Tien.

Joy - D'où vient le nom "Loricel"?

LW - Eh bien, on avait choisi une liste de noms, parmi lesquels "Micro-Edition". Isabelle est allée à l'INPI (NDLR: Institut National de la Propriété Industrielle, l'organisme où l'on dépose les marques), et elle nous appelle en disant que tous les noms qu'on avait trouvés étaient déjà pris. Et puis elle a dit: "On n'a qu'à prendre Loricel". J'ai dit d'accord, mais il faut un S à la fin, Loricel. Il n'y a aucun rapport avec Oric. On sentait déjà qu'il n'y avait pas d'intérêt à s'attacher à une marque en particulier. Et pendant longtemps, les gens qui ne connaissent pas bien rentrent dans les magasins en demandant un Loricel, pensant que c'était un terme générique pour les logiciels de jeu. Depuis, le S final a disparu...



CEUX QUI ONT REUSSI SONT CEUX QUI Y ONT CRU DES LE DEPART

Joy - Reprenez. Vous avez développé sur quelles machines?

LW - D'abord Oric, puis Spectrum, l'Alice de Matra, Sega Yeno, sur lequel on a développé une douzaine de softs... Le C64, bien sûr, et le Thomson. On a eu de la chance, parce que tous nos investissements ont toujours été amortis. Pourtant, on a été sollicités par beaucoup: l'Elan, le Squalo, l'Adam Coloco... Mais toutes les machines sur lesquelles on a investi se sont vendues suffisamment pour couvrir les frais.

Joy - Pas l'Alice, quand même!

LW - Non, mais là c'était Matra qui avait payé d'avance.

Joy - Et le Sega Yeno?

LW - On ne s'en rend pas compte, mais il s'en est quand même vendu quelques-uns. A l'époque, il y avait tout le temps des gens qui arrivaient en disant qu'ils allaient lancer une boîte de softs et devenir les maîtres du monde en quinze jours. Des allumés, j'en ai vu des dizaines et des dizaines. Des boîtes champignon qui sont apparues et disparues... En fait, les boîtes qui restent aujourd'hui sont celles qui se sont créées tout au début. Regarde: Infogrames, Loricel, Eric, encore qu'eux aient disparu récemment... Même Tienus avait commandé en 84 comme société de services. C'est assez moral, en fait, parce que ceux qui ont réussi sont ceux qui ont cru dès le départ. Les opportunistes, qui



Laurant et sa femme épouse Isabelle lors de l'arrivée.

n'étaient là que pour le fric, ont coulé aussitôt. Tu te rappelles de Sprites, par exemple!

Joy - Bien sûr! Vous avez développé aussi sur Apple, avec un jeu qui s'appelle Scoop, en 85.

LW - Oui. C'était un bon soft, mais il n'a pas fonctionné à cause du piratage, et on a arrêté. Et on a développé sur Philips VG 5000, aussi.

Joy - Lui n'a pas marché du tout.

LW - En effet, mais là aussi c'était Philips qui avait payé les programmes d'avance. Mais les machines qui ont marché, on a toujours réussi à développer dessus dès le début. En fait, c'est simple: on avait le même âge que les acheteurs. Les attentes du public, c'était les mêmes que les miennes. Arrivé à 27 ans, je me suis aperçu que je n'étais plus dans ce marché. Avant, je choisisais un soft quand j'avais envie de jouer avec. Maintenant, je suis obligé d'écouter des gens plus jeunes. A Loricel, des tas de jeunes viennent le mercredi pour tester des produits; et s'ils ont une opinion différente de la mienne, je sais que je dois fermer ma gueule. C'est dur, mais c'est indispensable.

Joy - Mais regardé ce qui se passe en musique: les chanteurs de 20 ans racontent des histoires d'amour, à 30 ans ils écrivent sur le divorce, à 40 ans ils racontent ce que ça fait d'avoir 40 ans, et comme leur public vieillit en même temps qu'eux, tout va bien.

LW - Oui, mais je ne peux pas faire ça, parce que mon public, lui, a toujours le même âge. Encore que je peux l'étonner un scoop: on a créé une nouvelle marque. Loricel va continuer à faire des jeux, je dirais "à l'anglaise", c'est-à-dire toujours axés sur l'action et en sept mots, et on a lancé "Lutura", qui éditera

des jeux "à l'américaine", c'est-à-dire des simulations, des jeux plus complexes. Sherman, par exemple, n'il était sorti plus tard, aurait été dans la collection Futura: Skweek restera à Loricel. C'est une question de cible. Il y a des gens qui recherchent plutôt des jeux "profonds", et d'autres qui recherchent plutôt la "jouabilité", quitte à ce que ça dure plus longtemps. Mais la micro est un marché cyclique. Pendant deux ans, c'est la console qui marche, puis les deux années d'après ce sont les micros, puis la console à nouveau - c'est le cas en ce moment - mais ça stagne un peu, quand même. Il y a quelques temps, la micro évoluait plus vite que les mentalités, alors que maintenant elle va moins vite. On ne comble pas un dixième des besoins et des envies des utilisateurs.

Joy - Tu es plus proche de la philosophie PC ou Mac?

LW - Personnellement, je suis plus proche du PC, mais si on me demande quoi prendre, je conseille un Mac, parce qu'il est plus facile à utiliser. Pour moi,



je préfère le PC, parce qu'il est plus modulaire: il existe des centaines de cartes, si je veux un portable j'ai le choix entre 40 modèles...

Joy - Parlons un peu de Piam.

LW - Au départ, j'ai rencontré Jean-Christophe Maurice, qui avait conçu un analyseur sémantique. Et Pascal Pellier était programmeur chez nous. Comme à l'époque je voulais me diversifier, j'ai décidé que le meilleur moyen était de faire un traitement de textes. On a donc monté Piam comme filiale. Et puis c'est devenu la première boîte française dans le domaine du traitement de textes, le nom est devenu Evolution France, et Loricel a revendu ses parts.

Joy - Et Marc Bayle est allé chez Evolution France en tant que Directeur.

LW - Oui, parce qu'on était deux à s'occuper de deux boîtes, il fallait simplifier tout ça.

Joy - Et l'analyse sémantique n'a pas marché?

LW - Non, bien que le traitement de textes proprement dit ait bien marché. L'intelligence artificielle, ça demande des investissements colossaux.

On a demandé des subventions, le dossier a été analysé par des linguistes et des cogniticiens, qui ont convenu que notre projet n'était parfaitement debout. L'analyse sémantique, ça permet à un ordinateur de comprendre des phrases du type "Nous les avions les avions", ou "nous les portions les portions", ou "la belle porte le voile". Ça permet de changer "les oranges malades" par "les malades oranges", parce qu'un malade peut être de couleur orange alors qu'une orange ne peut pas être malade. Mais ils voulaient le voir pour le croire, et on n'a pas pu avoir de soutien financier. Au bout de trois ans de développement, on a laissé tomber la partie intelligence artificielle. Mais ça reste le traitement de textes français le plus vendu.

Joy - Le projet sémantique est donc abandonné totalement?

LW - Oui, malheureusement. C'est dommage, parce qu'on aurait pu même le mélanger à une encyclopédie en CD-Rom, faire de la traduction automatique...

ON A TOUJOURS ESSAYÉ DE FAIRE DES CHOSES ORIGINALES

Joy - Dissipons une rumeur une fois pour toutes: combien as-tu de parts dans Jovystick?

LW - Zéro! Mais je suis prêt à en prendre si vous m'en proposez.

Joy - Jamais! On gardera tous nos bénéfices pour nous, ça va pas la tête! Plus sérieusement, quels sont vos rapports avec Microdis, Similaris, Broderbund?

LW - J'ai des parts de Microdis, mais à titre personnel. Je ne m'en occupe absolument pas. Similaris n'a aucun rapport avec nous, si ce n'est qu'on les distribue de façon exclusive, comme Broderbund. En fait, Loricel est le seul éditeur français qui soit complètement indépendant, puisqu'il a sa propre structure de distribution: 93% de notre chiffre d'affaire est fait par notre structure interne. Bien sûr, on vend aux autres

distributeurs, mais ils ne représentent que 7% de notre CA. Ça nous permet d'essayer de sortir des produits originaux, par exemple Turbo Cup avec un modèle réduit, le West Phaser, des produits avec quelque chose en plus. Parce que les réseaux de distribution classiques imposent une boîte de taille standard, avec un nombre de disquettes standard et un manuel standard. C'est un peu réducteur. C'est pour ça qu'on fait des produits dont les gens nous préviennent avant qu'ils sont invendables et irréalistes, mais on les fait quand même. En tous cas, on a toujours essayé de faire des choses originales, qui sortent de l'ordinaire. Quand on a sorti Turbo Cup, on nous a dit: "C'est pas du logiciel, c'est du jouet, vous allez vous casser la queue, les magasins vont refuser de le stocker!". Et Turbo Cup a été la meilleure vente de l'année. Idem pour le West Phaser.

Joy - Allez-vous développer des cartouches?

LW - Oui, et si possible pour un maximum de consoles, puisqu'on ne veut se lier à aucun fabricant en particulier. On sortira entre des quatre cartouches cette année, pour différentes consoles, et on va commencer à s'intéresser à des marchés comme la Lynx et le Portfolio. Tennis Cup est un des softs qui sera probablement adapté sur deux des cinq - pardon, quatre grandes consoles du marché (rires).

Joy - Quels sont les axes de dévelop-



pements que tu envisages à long terme?

LW - C'est ce qui permettra à l'ordinateur de communiquer avec l'extérieur. Pour l'instant, il n'a aucun lien avec la vidéo, le son... C'est comme quelqu'un d'extrêmement intelligent qui ne pourrait pas se mouvoir. Je suis persuadé que le futur sera axé vers les machines capables de communiquer. Déjà, on peut travailler de plus en plus chez soi, avec des fax, des modems... On aura de moins en moins besoin d'aller dans un bureau, car la seule utilité d'un bureau, c'est de centraliser des outils. A mesure que ces outils seront de plus en plus ouverts et portables, le bureau perdra sa raison d'être. Regarde le walkman, le discman, le watchman, le caméscope, l'ordinateur portatif, le carnet d'adresses sur une montre, tout est en train de devenir transportable, et ça change nos méthodes. Mais le problème, c'est que les ordinateurs portables, ce sont simplement des ordinateurs de bureau

dont on a réduit la taille, mais ils ne répondent pas encore à nos besoins. Il leur manque quelque chose d'essentiel: les outils de productivité, comme par exemple Memory Mate, qui permet de classer ses idées, ou Print Shop, qui permet de faire des bannières, des cartes de visite, de vox... On arrivera à ce que j'appelle le Home Leisure System, c'est-à-dire quelque chose qui relierait le son, la vidéo, la domotique, l'alarme et le micro-ordinateur. L'ensemble sera interconnecté. Déjà, on s'en approche, puisque qu'avec un vidéogiciel on relie la chaîne hi-fi à l'image.

Joy - D'après toi, c'est à quelle échéance?

LW - Au Canada, il existe déjà une chaîne de télévision qui permet à ses spectateurs, à l'aide d'une simple télécommande comportant quatre touches supplémentaires, de télécharger des programmes de jeu, de commander des marchandises, de voter, etc. Ils utilisent un ordinateur sans même s'en rendre compte. Ils appellent ça "Interactive TV". Tu vois, on n'en est pas loin, ça existe déjà.

TOUT LE MONDE M'AVAIT DIT QUE C'ÉTAIT INFAISABLE!

Joy - Restons au Canada, et parlons un peu d'Haricane. Je dois dire que l'article du dernier numéro prêtait à confusion: je disais que tu étais arrivé presque dernier, que tu t'étais fait remorquer à vingt à l'heure, etc. En fait, c'était de l'admiration, mais mal exprimée. Parce que j'étais parti du principe — comme beaucoup de monde, d'ailleurs — que normalement, tu ne devais pas résister plus de deux jours. Être parvenu à terminer la course, c'était donc drôlement bien, mais je t'ai mal dit. Mea culpa. Maintenant, pourquoi as-tu décidé de faire cette course?

LW - D'abord, je voulais m'aérer un peu. Et puis, tout le monde m'avait dit que c'était infaisable, c'était donc un défi. Mais plus que tout, depuis que René Merge m'en a parlé, je rêvais de le faire. Parce que c'était le premier Haricane, c'est important. Personne ne savait qui allait se passer, personne ne savait qui allait être le meilleur, personne ne connaissait les seuils de résistance. Maintenant, grâce à cette première, on connaît ça un peu mieux, et les prochaines éditions, tout en restant intéressantes, n'auront pas ce parfum de découverte.

Joy - Combien de concurrents ont abandonné en cours de route?

LW - 10 équipes sur 30, pour diverses raisons: accidents, intoxication, certains ont craqué psychologiquement... Nous, notre objectif, c'était simplement de tenir jusqu'au bout. On ne pensait même pas y arriver.

Joy - Quand tu es rentré, à l'aéroport, tu as dit que tu ne le referais plus jamais.

LW - En fait, il y a trois étapes. Pendant la course, non seulement je me suis juré de ne plus le faire, mais en plus je voulais réussir à rentrer pour prévenir tout le monde qu'il ne fallait jamais faire des choses comme ça, que c'était un truc de fou. Et puis dans l'avion de Madison à Montréal, je discutais avec un des éclaireurs, et je sentais mon esprit qui se débarrassait petit à petit des mauvais souvenirs. Alors que pendant la course, on était parfois hurler dans nos casques pour se calmer, on avait le dos bouillonné — c'est 2500 kilomètres de bosses! Et maintenant, j'ai complètement oublié ça. En fait, ça m'a donné une grande leçon: c'est que placé dans des circonstances difficiles, l'impossible peut être repoussé à des limites insoupçonnées. Par exemple, on a cassé les suspensions, on ne dormait que quatre heures par nuit, je me suis cassé la gueule en faisant un soleil, on a réparé, et on a finalement crevé un piston sur la banquette, logiquement, c'était fini, archi-fini. Il n'y avait même plus un millième d'espoir. On avait d'ailleurs annoncé qu'on abandonnait, en faisant des signes à l'hélico. Et puis, guidé par je ne sais pas quelle



force, on a attaché les skidoos ensemble, ça nous a pris dix heures, on est arrivé dans un bled — enfin, un bled, c'est beaucoup dire, il n'y avait même pas de route qui y menait — au milieu de nulle part, à minuit, et on a trouvé, tout à fait par hasard, un indien qui avait un piston de rechange pour Cheyenne 500cm³.

LW - Impossible, ça, normalement! Mathématiquement, c'est impossible! Alors on a réparé, jusqu'à trois heures du matin, et on est repartis.

Joy - Vous avez souffert du froid?

LW - Non, pas du tout, parce qu'on bougeait tout le temps. Le pire, c'est la fatigue, surtout la fatigue psychologique.

Joy - Tu es encore en rapport avec tes co-équipiers?

LW - Oui, on s'entend toujours très bien. C'est du bol, d'ailleurs, parce qu'on ne se connaissait pas bien au départ et que tout est fait pour que tu t'engueules avec eux. Il faut vivre en cohabitation 24 heures sur 24, s'il y en a un qui pique la couverture sous la tente c'est aussitôt un drame, si l'un des équipiers se plante pendant la journée, il faut s'arrêter pour le sortir de la poudreuse, s'il se plante deux fois, ça va encore, mais au bout de la cinquième fois, tu craches, tu t'engueules et tout est fait pour que tu le laisses là, c'est logique. D'ailleurs, certaines équipes passaient leur temps à s'engueuler. Nous, ça a marché parce qu'on avait le même objectif: arriver, sans se préoccuper du classement.

Joy - Alors, finalement, tu le referas ou pas?

LW - Je ne sais pas encore. Mais c'est sûr que ça marque. Un de mes co-équipiers n'a pu parler à personne pendant une semaine. Tu prends conscience de l'instinct de survie, qu'on a tendance à oublier dans une société civilisée.

Joy - Quels sont tes loisirs?

LW - J'utilise énormément mon Atari. C'est à la fois du travail et du loisir, en fait, puisque c'est ma passion et

que je m'amuse, mais en même temps ça me sert pour mon boulot.

Joy - Tes enfants se servent de ton ordinateur?

LW - Aurélie commence à jouer avec des jeux éducatifs. Jérémy est tout petit.

JE LIS TOUTE LA PRESSE INFORMATIQUE FRANÇAISE, ANGLAISE, AMÉRICAINE...

Joy - Qui d'autre? Tu lis toute la presse informatique française, anglaise et américaine. C'est colossal! Et je lis

vraiment, hein, je ne fais pas que survoler. Et puis, je lis de la SF: Clarke, Asimov, avec la série Fondation... Je n'aime pas les histoires de droïdes, tout ça. Pourtant, j'ai passé des années à aller au Festival du film Fantastique, mais je ne peux plus.

Joy - C'est vrai, ça correspond à une période. J'ai l'impression qu'on s'en lasse, au bout d'un moment.

LW - Oui, je n'arrive plus à regarder des films d'horreur. Je lis Muriel Cerf, aussi. J'ai relu la Bible, récemment. Je suis très électrique, en fait. J'ai lu une biographie de Louis XI, il n'y a pas longtemps.

Joy - Le cinéma?

LW - Écoute, les trois derniers films que j'ai vu au cinéma, c'est le dernier Indiana Jones, à Chicago, le dernier Indiana Jones, à Paris, et, euh... Bagdad Café, peut-être. Non, j'ai dû en voir un plus récemment, mais je ne m'en souviens plus. En revanche, comme j'ai un vidéogiciel, je regarde beaucoup de choses. J'ai le Grand Bleu en version longue, là, avec les bases à fond, ça rend pas mal... Je regarde les informations, aussi, au moins trois fois par jour.

Joy - Tu regardes le sport à la télé?

LW - Je commence à m'y intéresser, à force de rencontrer tous les grands, René Merge, Darniche...

Joy - En musique? Tu joues du synthé depuis quelques années, tu en as plusieurs.

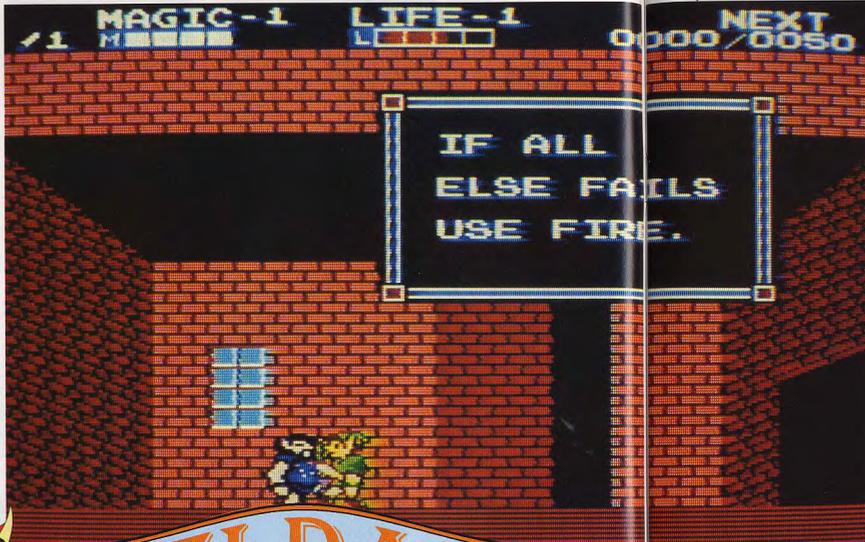
LW - J'aime bien le classique, les choses fortes, comme Rachmaninov, les Strauss, mais je n'aime pas du tout Vivaldi, par exemple. J'aime aussi John Williams, le compositeur de Star Wars, Rencontres du troisième type, E.T., etc. Mais là aussi, je suis électrique. Je suis d'ailleurs plus sensible des oreilles que des yeux. Il ne me viendrait jamais à l'idée d'acheter un tableau, par exemple. Alors que je ne pourrais pas vivre sans musique, sans en jouer.

Joy - Bon, il est une heure du matin, on a toute école demain... Merci de nous avoir reçus.

LW - Au revoir.



Dorénavant, et à partir de ce numéro, vous aurez droit chaque mois à un super test, celui du meilleur jeu toutes consoles confondues. Ce mois-ci, c'est Nintendo qui est à l'honneur et surtout Zelda II.



ZELDA II

Souvenez-vous, c'était il y a très longtemps, un soft superbe, répondant au doux nom de Zelda, apparaissait sur nos consoles chéries. La différence essentielle entre le cinéma et le micro réside dans le temps que met le n° 1 pour sortir sur les écrans: au ciné, ça va drôlement plus vite, puisque souvent, sûr du succès, les deux films sont tournés en même temps. Si Nintendo avait deviné l'extraordinaire succès de Zelda, il est fort probable que la suite serait venue plus tôt.



Dans le premier épisode, Link, après un combat mortel, avait réussi à vaincre Ganon, à remporter de la Triforce puis à délier la princesse Zelda. A ce moment-là, au lieu de l'épouser et de l'engrasser en série pour assurer la pérennité du royaume, ce qui d'ailleurs ferait un très bon soft hard, il vagabonda afin d'assurer la restauration d'Hyrule. Franchement, pousser l'abnégation à ce point, même les curés le font plus! Surtout que, pauvre Link, Ganon, ben il n'est pas mort,

enfin pas complètement et qu'il suffirait que l'un de ses disciples resté sur place verse le sang de Link pour qu'aussitôt l'immonde Ganon redevienne vivante comme si de rien n'était! Ce n'était pas la peine de se coltiner le premier soft du nom pour en arriver là!

Un beau matin, Link vit apparaître sur le dos de sa main une étrange marque qui ressemblait étrangement à l'emblème du royaume. En ce temps-là, au lieu d'aller voir un dermatologue et de procéder à des

vraie princesse Zelda, qui connaissait le secret de la Triforce, avait refusé de le révéler à un magicien véreux. Dans sa colère, il l'avait plongée dans un sommeil aussi profond qu'éternel. Igpa, donc, emmena Link au chevet de la belle endormie, dans une pièce fermée que justement la marque sur la main de Link ouvrait! Elle lui remit six crânaux et un parchemin portant l'emblème royal que seul celui qui possède la marque peut lire. Par la lecture du parchemin, Link apprit qu'il existait en réalité trois Triforces, celle de la puissance, celle de la sagesse et celle du courage. Les trois réunies, la Triforce donnera toute sa mesure. Déjà une seule, ce n'était pas mal, alors on imagine les trois rassemblées! Il ne reste plus qu'à récupérer les Triforces et c'est gagné!

Une question, en passant... Combien de temps avez-vous mis pour terminer Zelda? En considérant que vous étiez plus jeune, votre expérience ludique moindre ainsi que votre Q.I. (dans le cas contraire, ce serait grave...) en supposant que les plus jeunes ont forcément plus de devoirs que l'an dernier et une petite amie (ou un petit ami pour les joueuses) mais aussi que vous dormez moins et que les parents ne vous envoient plus au lit à 9h, comptez facilement le triple de temps. Même en utilisant, merci Joystick, nos petits trucs, il va falloir bosser dur. Mais le voyage en vaut la peine, et les améliorations par rapport à Zelda I, sont substantielles et nombreuses. Le pléonasme est sensé bien vous faire comprendre ce que j'écris: si le prin-



cipe du jeu est très proche de la première mouture, les visites des villes, des châteaux et des cavernes ainsi que les combats se déroulent sur un plan horizontal, ce qui est beaucoup plus agréable à jouer. Le petit fascicule joint au mode d'emploi traduit les textes qui apparaîtront à l'écran au cours du jeu. Bien pratique pour ceux qui ont choisi l'allemand ou l'espagnol en première langue, mais un jeu génant pour les vrais joueurs qui éviteront de le consulter à tout bout de champ car il donne,

finale, une partie de la solution. Une partie seulement, ce n'est pas la peine de vous précipiter dessus! Il faut d'abord acquiescer, non, acquiescer, non akter, enfin je veux dire prendre de l'expérience. A chaque combat victorieux, l'ennemi vaincu, un chiffre s'envole qui correspond au



nombre de points gagnés. Comme d'habitude, plus Link gagne de points plus il acquiert (ouf, j'y arrive) en utilisant, merci Joystick, nos petits trucs, il va falloir bosser dur. Mais le voyage en vaut la peine, et les améliorations par rapport à Zelda I, sont substantielles et nombreuses. Le pléonasme est sensé bien vous faire comprendre ce que j'écris: si le prin-

Misoju

GRAPHISME : 16 • SON : 15 • ANIMATION : 16
MANIABILITE : 18 • INTERET : 18
VERDICT : 90% PRIX: 350 francs environ



Chef de rubrique
J.M. Destroy

consoles

GOLDEN AXE

EDITEUR : SEGA

PRIX : ENVIRON 500 F

Vu et disponible chez Micro Avenue

Pour cette terrible aventure, vous avez le choix entre trois valeureux combattants: Ax le barbare, Tyriss l'amazone (dans une tenue hyper sexy, c'est celle que je préfère) et Gillus le nain. A travers des territoires hostiles, vous devez retrouver la hache d'or (d'où le titre: Golden Axe) détenue par un infâme démon des enfers. Votre mission débute dans le village de la tortue. Ici, pas de répit puisque les créatures, aussi imaginaires que pré-historiques, attaquent immédiatement le héros, afin de lui faire perdre son énergie, symbolisée à l'écran par des petites barres en bas à gauche. Armé de votre épée ou de votre hache (cela dépend du personnage que vous aurez sélectionné au départ), vous devez combattre toutes ces sauteuses bestioles immondes qui se dressent devant vous. Grâce à vos pouvoirs magiques et à de petites fioles que vous aurez eu le soin de récupérer sur le corps de vos victimes, vous pourrez invoquer les foudres de Dieu (soit bénin!), qui sont au nombre de treize (des pilliers de feu, les fantômes de feu, le souffle du dragon, le big bang, etc...), chose bien utile notamment lorsque vous ne savez plus ou donner de l'épée. Le jeu en lui-même se déroule en pseudo 3D (pseudo, car la taille des personnages ne varie pas en fonction de la position qu'ils occupent par rapport aux paysages). Les décors et le graphisme des guerriers et des monstres sont somptueux, rien n'a été laissé au hasard dans Golden Axe, même les bruitages (le plus souvent digitalisés) et les musiques sont remarquables. La seule critique que j'émettrais concerne le jeu en lui-même qui reste à mon sens un peu simple dans sa conception (le scénario craint un peu!), mais sa réalisation est impeccable. En tout cas Golden Axe sur Megadrive est de loin la meilleure version qu'il m'ait été donné de voir. Similaire à l'arcade...

J.M. Destroy

GRAPHISME : 19

ANIMATION : 17

SON : 17

MANIABILITE : 17

VERDICT : 91%



SEGA TEST

SUPER HANG ON

EDITEUR : SEGA

PRIX : ENVIRON 500 F

Vu et disponible chez Micro Avenue

Super Hang-On (bien connu des possesseurs d'Atari ST ou d'Amiga) est une course de motos se déroulant aux quatre coins du monde. Au programme: l'Afrique, l'Amérique, l'Asie et enfin l'Europe.

A chaque course remportée, un nouveau continent, un nouveau challenge. Au départ, votre moto est déjà sur-équipée, en effet un turbo y est incorporé. Une ligne droite, un coup d'oeil aux rétro (y en a pas mais c'est pas grave!), et hop! C'est parti... 280... 290... 300... 310 km/h, c'est facile avec Super Hang-On, quel pied! Vous avez le choix entre deux types de courses: un duel contre un "biker" de la console, ou bien une compétition entière, un championnat du monde, somme toute. Chaque course est décomposée en stages que vous devez terminer en un temps minimal pour accéder à la course

suivante. Si vous n'êtes pas trop mal placé, une certaine somme d'argent vous sera allouée. Elle vous permettra d'acheter des accessoires (nouveau cadre, nouveau moteur, nouveaux pneus, etc...) améliorant ainsi les capacités de votre bécane. Un système de mots de passe (à ce sujet, allez donc faire un petit tour vers les Jeux Crack), permet également de reprendre une partie en cours. Ready pour brûler du bitume? Alors allons-y.

Super Hang On est la première course sur Megadrive, et quelle réussite! La taille des décors, les musiques quatre au choix... n'ont absolument



BLODIA

EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : ENVIRON 400 F

Enfin un jeu de réflexion sur PC Engine, on n'avait pas vu ça depuis Shanghai. Il était temps, on commençait à désespérer et j'entendais même certaines mauvaises langues (des langues de chrétiens, je vous l'accorde) dire déjà: c'est franchement nul, la PC Engine, y a que des Shoot'em Up, y a pas assez de jeux d'aventure, y a pas de jeux de réflexion, y a que de la baston, tout est en japonais, et j'ai mal aux pieds, mais c'est hors sujet. Eh bien voilà, le sauveur est là: il s'appelle Blodia et c'est tout en anglais. L'idée du jeu n'est pas révolutionnaire, puisqu'il s'agit de faire avancer une boule à l'intérieur d'un tuyau, lequel est installé sur des plaques que vous pouvez déplacer à volonté. Quinze labyrinthes «tuyautiques» sont pré-définis. Vous pouvez à volonté commencer par le premier ou le second, vous deux assez simples, ou bien par le troisième ou même le quinzième, mais là je vous souhaite bon courage. Une option de création de vos propres labyrinthes est également prévue par les auteurs, ce qui donne au jeu une plus grande durée de vie. Un système de codes et de mots de passe permet également de reprendre une partie en cours, moyennant ingénieurs, surtout lorsqu'on a une envie pressante. Si l'idée de réalisation est nette et sans bavure. Pas de fioritures inutiles, les graphismes sont sobres. La seule originalité réside dans le graphisme qui indique que l'on a perdu. Cynisme ou simple perversion, je vous laisse l'entière responsabilité de vos pensées. Blodia est donc un jeu simple dans sa réalisation, mais qui devient hyper complexe lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 14 • ANIMATION : -

SON : 17 • INTERET : 16

VERDICT : 76%

PC ENGINE TEST

TIGER ROAD

EDITEUR : VMI/CAPCOM

PRIX : ENVIRON 500 F

Et voici encore une nouvelle adaptation d'un hit d'arcade, et pas des moindres, puisqu'il s'agit ici de Tiger Road. Développé à l'origine par Capcom, il est maintenant disponible sur PC Engine. Vous êtes un valeureux guerrier nippon (ni mauvais d'ailleurs), vivant à la grande époque des samouraïs, à la recherche d'un talisman perdu. Vous n'êtes heureusement pas tout seul... Tout dans la réalisation de ce soft est excellentement exécuté, aussi bien la musique attachante à souhait que les graphismes soignés et variés, que l'animation des personnages, ou encore les scrollings multi-directionnels. Cependant il manque un je ne sais quoi qui nuit à la jouabilité du jeu. D'où une certaine lassitude due peut-être au nombre, à mon avis trop élevé, de ce type de jeux sur PC. C'est dommage, car la réalisation est tellement parfaite, qu'on a vraiment de la peine... Sniff! Sniff! Sniff!

J.M. Destroy

GRAPHISME : 19 • ANIMATION : 18

SON : 17 • MANIABILITE : 18

VERDICT : 78%



rien à envier à la version originale (celle des arcades). Seuls, les graphismes des décors et l'animation laissent quelque peu à désirer, cette dernière étant bien trop lente pour restituer les vitesses que l'on atteint avec Super Hang On. Malgré cela, Super Hang On est la meilleure course de motos toutes machines confondues. Qu'on se le dise!

J.M. Destroy

GRAPHISME : 18

ANIMATION : 16

SON : 18

MANIABILITE : 17

VERDICT : 90%



SEGA TEST

consoles



PARANOIA

EDITEUR : NAXAT SOFT
PRIX : ENVIRON 400 F

Dans Paranoia, il faudra que vous résistiez à des hordes d'aliens aussi destructrices que meurtrières. Ce Shoot'Em Up est un classique du genre. L'action se déroule sur plus de six niveaux. Comme on en a maintenant l'habitude, des options (lâsers, écrans protecteurs, bombes, modules orbitant autour du vaisseau servant à la fois de protection et d'arme, etc...) vous permettront d'améliorer l'efficacité de votre engin cosmique. A la fin de chaque niveau, un monstre vient vous narguer, forcez-lui dans le gras et montrez-lui ce que vous êtes capable de faire, non mais! Scrollings horizontaux sur plusieurs plans (enfin, deux), multitudes de monstres aussi variés qu'originaux, bande sonore (présente tout au long) sympathique sans plus, sprites petits mais bien dessinés font de Paranoia un jeu agréable où l'action domine très largement. Encore un soft pour pacifistes en herbe!

J.M. Destroy

GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 18
SON : 15 • MANIABILITÉ : 18
VERDICT : 80%

PC ENGINE TEST

THE NEW ZEALAND STORY

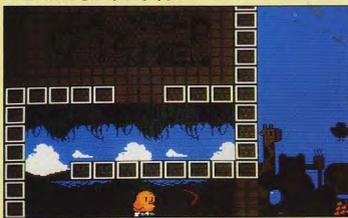
EDITEUR : TAITO
PRIX : ENVIRON 500 F

Vu et disponible chez Micro Avance

Un tout petit kiwi tout mignon tout jaune s'est fait piquer sa petite amie par un tigre. A vous de la retrouver... L'action de New Zealand Story se déroule dans un zoo dans lequel vous devez vous débarrasser de tas de petites bestioles déterminées à empêcher les retrouvailles. En route, vous trouverez des arcs et des flèches, vous pourrez également piloter une sorte d'hélicoptère pour volatiler en mal d'amour. Le jeu est en mode plein écran (une tradition sur PC Engine) et se déroule suivant un scrolling multidirectionnel. La musique est marrantement s'inscrit bien dans le contexte du jeu. Les graphismes sont fins, les monstres de fins de tableau changent comparés à ceux que l'on connaît dans la plupart des jeux de tir s'écrivant sur cette console. The New Zealand Story comporte une foule de niveaux, c'est joli, c'est rigolo, en un mot un jeu qui relaxe qui décontracte et qui est en plus super sympa, sans extraterrestres à massacrer, mais Brigitte B. n'aimera pas que l'on bousille les petites bêtes sans défense du zoo.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 18
SON : 16 • MANIABILITÉ : 16
VERDICT : 78%



KING OF CASINO

EDITEUR : ALGORITHM INSTITUTE
PRIX : ENVIRON 400 F



Quoi? Enfin un jeu qui n'est pas un shoot'em up sur PC Engine? On croit rêver. Eh bien oui... Révols! King of Casino n'est pas un jeu de tir, et comme le titre le laisse supposer, il s'agit d'un jeu de casino. Cinq jeux sont proposés: la roulette (non, non pas la russe!), le poker, le black-jack, le jack-pot et le Keno, sorte de loto à la japonaise. Dès le départ, vous aurez le choix entre différents modes de jeu: rapide, normal, ou party. Vous disposerez d'une somme de 10.000 dollars, que vous vous efforcerez de miser sur les bons chiffres ou de partager les sur les bonnes couleurs; bref utilisez votre éphémère fortune à bon escient afin de devenir le Roi du Casino. La réalisation du jeu est originale. Vous pourrez à volonté entrer dans l'un des douze casinos

proposés, ce choix ainsi que celui des jeux, s'opèrent suivant un scrolling multi-directionnel à deux vitesses. Si



PC ENGINE TEST

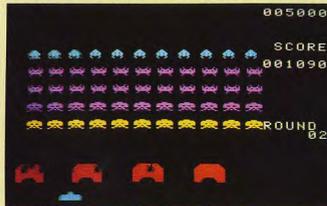
la chance ne vous sourie pas dans le Cherry Casino, allez donc faire un tour au Papaya, vous en aurez peut être plus! Les quatre machines d'accompagnement que vous pouvez sélectionner au gré de votre humeur sont assez bonnes, mais restent cependant loin encore des meilleures musiques sur PC Engine (Dragon Spirit, Gunhed, etc...). En ce qui concerne les graphismes, là c'est autre chose: ils sont splendides. Nous pouvons donc dire que King of Casino est un jeu bien réalisé mais qui ne passionnera pas les foules, surtout lorsque l'on connaît son prix! A moins bien sûr de gagner plein de sous à Monte Carlo et d'acheter calmement tout un stock de King of Casino à la maison d'édition.

J.M. Destroy

GRAPHISME : 18
ANIMATION : • SON : 14
INTERET : 11
VERDICT : 70%

SPACE INVADERS PLUS

Nostalgie, nostalgie, est-ce que j'ai une gueule de nostalgie? Ben oui! Quand même un peu. Il faut dire que Space Invaders n'est pas vraiment la conversion d'arcade à laquelle on aurait pu



PC ENGINE TEST

s'attendre, surtout sur PC Engine. Mais que voulez-vous, les idées se font rares et on se sent de plus en plus obligé de ressortir les (très) anciens hits des fonds de placard. Pour les plus jeunes d'entre vous, rappelons tout de même que Space Invaders a été certainement l'un des meilleurs jeux de café, mais à la fin des années 70! Restez encore un peu avec nous car nous ne vous avons pas tout dit. Comme vous l'avez sans doute constaté en liant le titre du jeu, il y a un plus et quel plus! Car, dans Space Invaders Plus, vous avez deux jeux en un. Premièrement, le vieillotte, qui reste très fidèlement attaché à la version que nous connaissions: les mêmes couleurs, c'est-à-dire deux ou trois, la même lenteur de déplacement des vaisseaux, les mêmes bunkers immobiles permettant un repli statégique, les mêmes... les mêmes... tout, quoi! (enf! encore une larme, c'est beau la nostalgie). Mais il y a aussi la seconde version. Alors là c'est autre chose... La présentation est superbe: scrolling d'étoiles, tirs laser à tout va, vaisseaux spatiaux 3D en fil de fer, etc... Dans cette seconde partie, les décors ont également été modifiés: le désert cosmique laisse place à différentes terres d'accueil (la surface

d'une planète, les rayons solaires, ou encore les lumières d'une lointaine galaxie). A part cela, le concept du jeu reste simple, seuls quelques aménagements et quelques difficultés supplémentaires viendront pimenter la sauce. C'est sympa, c'est difficile surtout dans les niveaux supérieurs, c'est engageant, c'est rapide. Bref, j'aime (mais il doit n'y avoir que moi, et probablement quelques fêlés dans mon genre)...

J.M. Destroy

GRAPHISME : 14
ANIMATION : 15
SON : 16
MANIABILITÉ : 19
VERDICT : 80%



consoles

CYBER CORE

EDITEUR : I.G.S
 PRIX : ENVIRON 500 F

Ça suffit les test ringards! Aujourd'hui on va vous causer cuisine... Vous laissez choir à la verticale d'un soft une bonne poignée de Dragon Spirit, vous y ajoutez une grosse pincée de pruneaux Gunhed, vous faites macérer le tout

pendant quelques semaines (le temps de la programmation), et vous obtenez Cyber Core. Comme vous l'avez sans doute deviné d'après la recette, Cyber Core est un jeu de tir à scrolling vertical. Mais non content de la taille quelque peu réduite du plein écran (il faut le faire!), les programmeurs d'IGS y ont ajouté un petit scrolling latéral, histoire d'assaisonner quelque peu la mixture. Cyber Core reprend à Dragon Spirit tout ce qui concerne la gestion des tirs (Bouton I: les bombes, bouton II: les lasers), mais également le thème

des paysages survolés (la préhistoire) et les monstres à dégommer (dinosaures, diplodocus, mamouths etc...). En ce qui concerne la pompe sur Gunhed, Cyber Core en reprend tout ce qui concerne l'animation, c'est à dire le choix de la vitesse de déplacement du vaisseau (Grâce au bouton Select), la rapidité des divers sprites qui vous arrivent sur le coin de la tronche, et le nombre souvent exorbitant des assaillants. C'est beau, c'est ultra rapide, mais cela manque singulièrement d'originalité. Regrettable... Car le jeu est magnifiquement réalisé, surtout au niveau de la jouabilité. On commence une partie, et l'on est vite pris au jeu.

J.M. Destroy

GRAPHISME: 16
 ANIMATION: 19
 SON: 15
 MANIABILITE: 19
VERDICT : 82%

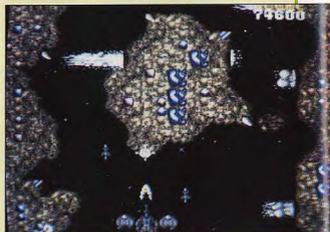


PC ENGINE TEST

FORMATION ARMED

EDITEUR: BIG DON
 PRIX: ENVIRON 500 F

Ba encore un. Mais un quoi! demande le joueur anxieux. Encore un jeu à la mord-moi-le-noeud, rétorqua le testeur. Eh ouï! Formation Armed est encore un shoot'em up comme on voit (trop) souvent sur console Pc Engine. Scrolling vertical impeccable, graphisme soigné, musique alléchante, tout est bien réalisé. C'est net et sans bavure. Le seul point négatif réside dans le jeu lui-même qui manque d'originalité: encore un vaisseau perdu dans la galaxie, ultime recours pour sauver l'univers des multiples envahisseurs qui le menacent. Encore et toujours des tirs lasers se démultipliant à qui mieux-mieux, encore des bombes thermo-plasma-nucléaires-prenueuses-de-sites, encore, encore, et toujours la même rengaine. Formation Armed aurait été (remarque:z bien la présence du conditionnel, ici) un super jeu de tir, s'il n'y avait pas eu auparavant, Gunhed, Tiger Hell ou même plus récemment Cyber Core, j'en passe et des meilleurs... Dommage mais que voulez-vous, on n'arrête pas l'ex-



ploitation d'un filon, surtout lorsqu'il est en plein essor. Rage.

J.M. Destroy

GRAPHISME: 16 • ANIMATION: 18
 SON: 16 • MANIABILITE: 17
VERDICT : 71%

PC ENGINE TEST

AU DELA DE VOS REVES



- CORE GRAFX = 1490 Frs TTC
- SUPER GRAFX = 2490 Frs TTC
- CD ROM2 = 3990 Frs TTC

Prix publics conseillés.



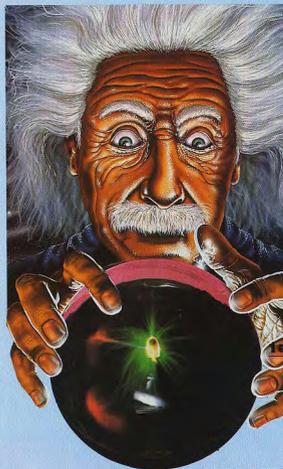
Disponibles dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

Distributeur: SODIPENG SARL

Revendeurs: contactez le 99.08.89.41

CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

Concours U.S. GOLD / JOYSTICK



**GAGNEZ
LA VÉRITABLE
LAMPE PLASMA
INTERACTIVE
ET LE SOFT E-
MOTION POUR
VOTRE
ORDINATEUR**

**1er PRIX : Une lampe plasma interactive
+ le jeu E-Motion**
2ème PRIX :
Une balance à bille + 1 Jeu E-Motion
Du 3ème au 20ème PRIX :
le jeu E-Motion

QUESTIONS

1 QUELLE ÉTAIT LA NATIONALITÉ D'ALBERT EINSTEIN EN 1941 ?
A - ALLEMAND
B - AUTRICHIEN
C - AMÉRICAIN

2 EN QUELLE ANNÉE A-T-IL EU LE PRIX NOBEL ?
A - 1924
B - 1936
C - 1921

3 EN QUELLE ANNÉE ALBERT EINSTEIN EST-IL MORT ?
A - 1955
B - 1953
C - 1966

4 QUELLE EST LA CÉLÈBRE FORMULE DE LA THÉORIE DE LA RELATIVITÉ DÉCOUVERTE PAR EINSTEIN ?
A - E = MC2
B - E = MC3
C - M = EC2

RÈGLEMENT

Vous pouvez jouer autant de fois que vous le souhaitez, à la condition de renvoyer vos réponses uniquement sur le coupon destiné à cet effet. Les gagnants seront tirés au sort. Fin du concours le 31 mai 1990. La liste des gagnants sera communiquée dans JOYSTICK, numéro 7, paraissant le 25 juin

COUPON REPONSE

(à renvoyer à JOYSTICK - CONCOURS US GOLD 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE)

1 : 2 : 3 :

4 :

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

Code Postal VILLE

Age : Ordinateur :

TRUCS... POKES... ASTUCES... PLANS... PLANS... PLANS... 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 SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES inédits pour des jeux ou des softs, quel que soit votre ordinateur et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... 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 POKÉ
DE 7350F

PARIS (2300 F)
DE MANET (1250 F)
PREMARTIN (400 F)
GRENIER, DUBOIS, MORICHON (300 F)
GUERIN (250 F)
PHAM BA NHA, HO FONG FAT,
BELLET (200 F)
LIMET (150 F)
DOLDI, CASSAU, FLUTTE, GREGAY,
LEMIRE (100 F)
DRAIN, DUFOUR, DAUCIYAN, PESSIOT,
BIDARD, LALLEMAND, SCIPION,
BERTHAUS, MAZEAU, MENIER,
ZERHOUNI, PAZZA DI BARGA,
DURANT, ALBERICI, RUPERT
BERTRAND, LARDEUR (50F)

Salut les
Joystickeurs tous !!!



En direct de Radio COURBEVOIE

Les DANBOSS et DANBISS rebaptisés BARBABOSS et BARBABISS sont heureux de vous annoncer qu'ils ont demandé en mariage **Laure CHAPELLE**, une jolie blonde, que tous les visiteurs d'Amstrad Expo 89 ont dû remarquer. Voilà! Vous n'aurez pas droit à sa photo! Quoique, peut-être dans le prochain numéro!

Pour ceux et ceusses qui n'aurait pas encore compris, le JOYSTICK QUOTIDIEN eh bien, c'était une blague! Ouais, sans dec, il y en a parmi vous qui y ont cru... On ne dira pas qui, pour ne pas leur faire subir les rires de leurs petits camarades mais quand même... On sait qu'on est les meilleurs, mais à ce point-là on aurait été des Dieux (Zlika boum crack!) le Boss vient de me rappeler que l'on est déjà des Dieux. A part cela eh bien on continue sur notre lancée avec des tonnes de pokes, trucs et bidouilles en tous genres. On vous rappelle au passage que si vous possédez un mintel et un kit de téléchargement AMCHARGE, vous pouvez télécharger des centaines de bidouilles sur 3615 - JOYSTICK. En mai, faites ce qu'il vous plaît, alors tapez, sans modération, sur vos bécanes chéries.

Rendez-vous le 23 mai pour un nouveau JOYSTICK de folie.

BARBABOSS et BARBABISS

JOYSTICK / MAI / 67

**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 utilisant "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

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 "Clés pour Amstrad Tm 2" et publié avec l'amable autorisation des éditions CPN.

Lancez le programme. Celui-ci s'installe puis s'efface de la mémoire, tapez CALL 6A400 et le chargement commence.

NOTE IMPORTANTE:

Ce programme est proposé en version 664 - 6128. Les possesseurs de 404 doivent modifier la valeur: 66 de la ligne 231 en 83 (Pour tous les possesseurs de claviers QWERTY remplacez tous les 'l' du listing par des barres de CPN (infini) vous voyez ce que je veux dire !!!)

```

10 REM LECTURE PROGRAMME BASIC OPTION P
20 REM SUR DISQUETTE OU CASSETTE
30 REM DANIEL MARTIN LIEGE 1985
40 REM
50 MEMORY 69FFF
60 CLS
70 INPUT"source Cassette ou Disque (C/D) " :$S
80 $S=UPPER($S)
90 IF $S="C" THEN GOTO 100 : L=0 : GOTO 100
100 IF $S="D" THEN GOTO 60
110 ADISC
120 PRINT
130 INPUT "nom du fichier: " :$N
140 L=LEN($N)
150 FOR I=1 TO L
160 POKE 6A435+I,ASC(MID($N,I,1))
170 NEXT I
180 FOR I=6A400 TO 6A428
190 READ AS
200 POKE I,VAL("6A"+AS)
210 NEXT I
220 POKE 6A401,L
230 DATA 06,00,21,31,44,11,00,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,06,94,73,23,72,23,10,FA,CD,7A,BC,C9
240 CLS:PRINT "Tapez CALL 6A400":NEW
    
```

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

Maintenant on va être tachment 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 Cassette
20 REM Par Didier VALLY pour JOYSTICK
30 MODE 217:INSERER LA K7 AVEC A LIRE...
40 ? "QUAND LE PROGRAMME SERA CHARGÉ FAIRE:LIST"
50 ? "RUN:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
60 CALL $B18:POKE 6ACD3,174:POKE 6ACD2,69
70 POKE 6AC1,50:LOAD"1"
    
```

UTILISATION DES POKES AVEC LE MULTIFACE 2

Cette petite boîte noire placée au c. de votre AMSTRAD CPC est en fait une petite mémoire. Elle permet d'alloer poker (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 "1"
- Appuyer sur la touche "1"
- Appuyer sur la barre d'espace
- Rentrer la première valeur du poke (l'adresse mémoire) ex : 000
- Rentrer la deuxième valeur du poke ex : 5370
- Puis rentrer (à la suite) la deuxième valeur du poke ex : 000 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 autant de fois qu'il y a de pokes.

Les jets se bloquent parfois, quand la Multiface est branchée. Il vous faut alors faire un RESET clavier avant de lancer le jeu et si vous avez la doc vous aurez 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 sa première sortie sous sageuvement toutes vos disquettes de jeu.

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 l'éditeur
- Dans le menu "MODES", choisir "Edition disque"
- Faire trois fois Return (édition des pistes 00 à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS" choisir l'option "Rechercher"
- Appuyer sur la touche "H"
- Taper les valeurs hexadécimales à rechercher (à la suite)
- Appuyer sur Return. Discology va chercher pour vous la chaîne hexadécimale dans la disquette de jeu et va s'arrêter quand il aura trouvé.
- 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 disquettes sur une copie de sauvegarde pour éviter tout risque de dégradation.

BILLY THE KID

```

10 REM Immortalle sur BILLY THE KID version Disk
20 REM Pour le pack MEGAPLAY 2
30 MEMORY 47FFF:MODE 1:POKE 6A8A4,6:POKE 6BE66,1
40 FOR N=6A500 TO 6A599:READ AS:A=VAL("6"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<61518 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"QUELLE PAGE (1 OU 2) " :C:POKE 6A596,C-1
80 PRINT"INSERER LA FACE CHOISIE...":CALL 6B806
90 MODE 1:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:CALL 6A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,CD,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA 50,CD,03,B9,3E,46,32,08,CG,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,1E,40,CD,8C,AS,21,00,5B,1E,00,CD,8C,AS
130 DATA 21,00,70,1E,40,CD,8C,AS,21,00,4E,11,00,DS
140 DATA 01,00,2B,ED,00,21,20,12,16,07,DS,CD,8C,AS
150 DATA 01,01,00,18,09,14,7A,FC,0C,2B,1F,21,00,DS
160 DATA 11,00,0C,01,00,2B,ED,8B,3A,9E,AS,47,28,15
170 DATA 3E,1E,32,0C,3F,5C,5C,1E,32,03,AF,3E,3E
180 DATA 5B,32,1D,05,CA,00,00,3E,1E,32,05,54,32,00
190 DATA 8C,3E,3C,32,9F,D1,3E,5B,32,01,AS,CA,00,00
200 DATA 1E,00,0E,C1,85,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00
    
```

PREDATOR

```

10 REM Energie infinie et balles infinies
20 REM Pour PREDATOR Version Disk.
30 MEMORY 48FFF:MODE 1
40 FOR N=6A000 TO 6A030:READ AS:A=VAL("6"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<4291 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) " :C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE 6A029,C+30
110 PRINT"INSERER LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL 6B806:CLS:CALL 6A200:ICM
130 DATA DA,14,AA,3E,4E,32,CD,AA,3E,00,32,C2,01,32
140 DATA CD,93,CD,14,AA,C9,1E,00,1E,00,8E,21,00
150 DATA 9D,2D,1E,00,1E,00,1E,00,81,21,00,92,1D
160 DATA 2D,2D,C9,5E,C6,07,00,00,00,00,00,00,00
    
```

EAGLE'S RIDER

```

10 REM Energie infinie pour EAGLE'S RIDER Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY 68FFF:MODE 1
40 FOR N=6A000 TO 6A050:READ AS:A=VAL("6"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<8409 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) " :C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKE 6A051,C
110 PRINT"INSERER LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL 6B806:CLS:CALL 6A000:ICM
130 DATA CD,33,AA,3E,4E,32,5B,AA,3E,AA,47,20,0F
140 DATA AF,32,00,92,39,92,32,9A,92,32,FA,95,18
150 DATA 12,3E,02,32,00,90,3E,34,3A,3E,92,32,9A,92
160 DATA 3E,81,32,FA,95,CD,33,AA,C9,1E,00,1E,00,8E
170 DATA 4E,21,00,DF,58,AD,1E,00,1E,00,8E,44,21
180 DATA 00,92,DF,58,AD,1E,00,1E,00,8E,45,21,00,94
190 DATA DF,58,AD,C9,6E,C6,07,00,00,00,00,00,00,00
    
```

BRONX STREET COP

```

10 REM Immortalle sur BRONX STREET COP Disk
20 REM Pour le pack MEGAPLAY 2
30 MEMORY 67FFF:MODE 1:POKE 6A8A4,6:POKE 6BE66,1
40 FOR N=6A500 TO 6A599:READ AS:A=VAL("6"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<20675 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) " :C:POKE 6A50D,C-1
80 PRINT"INSERER LA FACE CHOISIE...":CALL 6B806
90 MODE 1:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:CALL 6A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,CD,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA 80,CD,03,B9,3E,46,32,08,CG,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,1E,13,CD,01,AS,21,00,5B,1E,14,CD,01,AS
130 DATA 21,00,70,1E,15,CD,AS,21,00,4E,11,00,DS
140 DATA 01,00,2B,ED,00,21,20,12,16,07,DS,ED,00,21
150 DATA 8A,0A,16,00,DS,CD,11,AS,D1,01,00,18,09,14
160 DATA 7A,FE,13,20,71,21,00,02,11,8B,9A,01,00,08
170 DATA ED,80,21,20,2E,5A,11,00,CD,01,00,2B,ED,8B,3A
180 DATA 0B,AS,47,28,2E,AF,32,81,19,32,05,19,32,25
190 DATA 1C,32,6D,1C,32,FA,1E,32,3E,1F,32,05,1D,32
200 DATA 0D,1D,32,D7,1D,32,89,1D,32,EA,1D,32,EB,1D
210 DATA 32,FE,17,32,F6,17,C3,EB,EA,3E,3E,19,32
220 DATA CB,19,32,1E,1C,32,5C,1C,32,07,1E,32,1D,1F
230 DATA 32,CD,1D,32,07,1D,32,C5,1D,32,05,1D,32,0E
240 DATA 1D,32,D7,1D,32,FE,17,32,17,C3,EB,EA,1E
250 DATA 00,0E,C1,E5,CD,6E,C6,E1,C9,00,00,00,00,00
    
```

COSA NOSTRA

```

10 REM vies infinies sur COSA NOSTRA version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY 47FFF:MODE 1
40 FOR N=6A000 TO 6A030:READ AS:A=VAL("6"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<2929 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL..."
80 CALL 6B806:MODE 8:CALL 6A000
90 DATA 1E,00,1E,00,0E,41,21,00,01,DF,1E,AD,21,21
100 DATA AD,11,00,03,2D,53,2D,01,01,AD,00,ED,00,03
130 DATA 0A,01,56,C6,07,3E,47,32,17,7E,C3,82,05,00
    
```

JOYSTICK QUICKJOY - Compatible toutes machines

NOUVEAU POINT DE VENTE
marchés toutes marques & logiciels

IDÉAL
2, avenue Gaston Boissier
92370 CHAVILLE
ouverts tous les jours de 10h à 19h
1 pour sur 7, Rtes comptées.

SV.125 : 199 F

SV.126 : 149 F

BON DE COMMANDE à envoyer à :
LOGIDREAMS - n° 315 - 78144 VILLIET Cbox - Tél. : (1) 39 46 87 44

Nom: _____ Prénom: _____

Ref. joystick: _____ Quantité: _____ Prix unit. (17 F) _____ Cont. emballage (9 x 17 F) (10)

F16 FIGHTING FALCON

Pour avoir les vies infinies sur la version sans magnum, faites POKÉ 6086B,0.
Pour avoir les vies infinies sur la version magnum, faites POKÉ 6086E,0.

BILLY THE KID

Pour être immortel sur la version sans magnum, faites POKÉ 60FCB,C18
POKÉ 6064F,C63
POKÉ 6431C,C18
POKÉ 6A31D,C5B.
Pour être immortel sur la version magnum, faites POKÉ 6000B,C18
POKÉ 6093F,C63
POKÉ 6A3D,0,C18
POKÉ 6A3D1,C5B.

BRONX STREET COP

Pour être immortel sur la version sans magnum, faites:

POKÉ 607FB,0
POKÉ 60841,0
POKÉ 60A91,0
POKÉ 60AD7,0
POKÉ 60D5C,0
POKÉ 60D42,0
POKÉ 60C41,0
POKÉ 60C42,0
POKÉ 60C43,0
POKÉ 60C55,0
POKÉ 60C36,0
POKÉ 60C57,0
POKÉ 60C61,0
POKÉ 60662,0
POKÉ 60665,0

Pour être immortel sur la version magnum, faites:

POKÉ 607F1,0
POKÉ 60837,0
POKÉ 60A82,0
POKÉ 60A83,0
POKÉ 60D43,0
POKÉ 60D89,0
POKÉ 60C2D,0
POKÉ 60C2E,0
POKÉ 60C2F,0
POKÉ 60C41,0
POKÉ 60C42,0
POKÉ 60C43,0
POKÉ 6065D,0
POKÉ 6065D,0.

DR.DOOM'S REVENGE

Pour avoir l'énergie infinie, faites:

POKÉ 621C1,C3A
POKÉ 621C2,C10
POKÉ 621C3,C84
POKÉ 621C6,C32
POKÉ 621C7,C10
POKÉ 621D7,C32
POKÉ 621D8,C10
POKÉ 621D9,C84.

AMERICAN TURBO KING

Pour avoir les vies infinies sur la version sans magnum, faites:

POKÉ 607A2,0
POKÉ 607DC,0.
Pour avoir le temps infini sur la version sans magnum, faites:

POKÉ 6079C,0
POKÉ 607D,0.
Pour avoir le temps infini sur la version magnum, faites:

POKÉ 63EB,0.

JUNGLE WARFARE

Pour avoir les vies infinies sur la version sans magnum, faites:

POKÉ 63867,0.
Pour avoir les vies infinies sur la version magnum, faites:

POKÉ 637D3,0.

RAINBOW ISLANDS

Pour avoir les vies infinies, faites:

POKÉ 61C1E,0.
Pour choisir le level de départ, faites:

POKÉ 66FC4,level+11.

SLAPFIGHT

Pour être intouchable, faites:

POKÉ 6705E,1.

FREDDY HARDEST 2

Pour avoir de l'énergie infinie (qui descend quand même), faites:

POKÉ 6913D,0.

CYBERBIG

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 631D5,0
POKÉ 63415,0
POKÉ 6396A,0.

COSA NOSTRA

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 67E17,EA7.

KICK OFF

Pour avoir des buts d'avance, faites:

POKÉ 64491,XX. XX étant le nombre de buts dont vous désirez être crédité au début de chaque match.

ROCK'N'ROLL

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 64CAD,0.
EAGLE'S RIDER

Pour avoir des lasers infinis, faites POKÉ 61535,0
POKÉ 6260A,0
POKÉ 63394,0
Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKÉ 62580,0
POKÉ 63398,0
POKÉ 6239A,0
POKÉ 634FA,0.

MOVING TARGET

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 66B36,0.
SABRE WOLF

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 6A560,0.
STREET GANG

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 60837,0
POKÉ 6148A,0.

DIMENSION OMEGA

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites:

POKÉ 621FB,0.
Pour avoir du temps infini sur la première partie, faites:

POKÉ 61D78,0.
Pour avoir de l'énergie infinie sur la deuxième partie, faites:

POKÉ 6245C,0.
Pour avoir du temps infini sur la deuxième partie, faites:

POKÉ 61FAA,0.
SHUFFLEPUCK CAFE

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais non comptabilisés sur la version cassette, faites:

POKÉ 625D3,C21
POKÉ 625D6,C36
POKÉ 625D7,C60.

SWORD SLAYER

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 614C8,0.

REVOLVER

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 640C7,EA7
POKÉ 640B,EA7.
LIVINGSTONE 2

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites POKÉ 62286,EA7.
Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie, faites:

POKÉ 65424,E7.

DRAKKAR

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 616C5,EA7.
LIVINGSTONE 2

Le code d'accès à la deuxième partie est 15215.

STARDUST

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 60E34,0.
CAPTAIN SEVILLA

Le code d'accès à la deuxième partie est HIGH-SCORE.

2088

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 63383,0.
KAT-TRAP

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 624EE,0
POKÉ 624EF,0
POKÉ 624F0,0
POKÉ 624EB,0.

REVEAL

Pour avoir des vies infinies, faites:

POKÉ 64123,0.
CALCULATOR CASIO FX 850 P

Pour enlever le mot de passe, faites en mode calculatrice:

POKÉ 1867,0.
Pour mettre un mot de passe impossible à enlever (sau) par le POKÉ précédent, faites:

POKÉ 1867,1.

DR. DOOM'S REVENGE

18 REM Energie infinie sur Dr.Doom's revenge Disk
28 REM (C) JOYSTICK 1990
38 CLS:OPENCPU:"*MEMORY \$FFF:CLOSEOUT:LOAD"DDO2"
40 POKÉ 621C1,C3A:PORE 421C2,C10:PORE 421C3,C84
50 POKÉ 421C6,C32:PORE 421C7,C10:PORE 421C8,C84
60 POKÉ 421D7,C32:PORE 421D8,C10:PORE 421D9,C84
70 CALL 6157B

FREDDY HARDEST II

18 REM Invincibilité sur FREDDY HARDEST II Disk
28 REM L'énergie descend quand même !
38 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY 41FFF:MODE 1
50 FOR N=6A020 TO 6A031:READ AS:A=VAL("6**A5")
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<3467 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSERER VOTRE ORIGINAL..."

90 CALL 6B966:MODE 0:CALL 6A000
100 DATA 1E,00,1E,00,0E,41,21,00,01,DF,27,A0,21,00
110 DATA 00,2C,CA,01,22,CC,01,21,2A,0A,11,40,00,00
120 DATA 53,10,02,01,40,00,ED,B0,C3,00,01,66,C6,07
130 DATA AF,32,3D,91,C3,C3,63,00,00,00,00,00,00,00

JUNGLE WARFARE

18 REM Vies infinies sur JUNGLE WARFARE Disk
20 REM Pour le pack MEGALYP 2
30 MEMORY 47FFF:MODE 1
40 FOR N=4A500 TO 4A5A3:READ AS:A=VAL("6**A8")
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:PORE 6B7E8,6FF:INK 0,0
60 IF SUM<14958 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"QUELLE PAGE (1 00 2) *":POKÉ 4A5A2,C-1
80 PRINT"INSERER LA FACE CHOISIE..." :CALL 6B906
90 MODE 1:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0:CALL 6A500

100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,05,B9,3E,46,3E,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,1A,CD,98,A5,21,00,55,11,00,06,01,00
130 DATA 83,ED,B0,21,00,40,16,21,CD,98,A5,11,00,00
140 DATA 01,00,11,ED,B0,21,00,09,16,1B,D5,CD,98,A5
150 DATA D1,01,00,18,09,14,7A,FE,21,20,71,21,90,A5
160 DATA 11,80,BE,01,40,00,ED,B0,3A,A2,A5,A7,28,1C
170 DATA AF,32,67,3C,21,00,0A,11,00,06,01,00,00,00
180 DATA B0,21,00,00,11,00,95,01,00,10,ED,B0,C3,00
190 DATA BE,32,D3,27,21,00,ED,11,00,99,01,00,00,00
200 DATA B0,C3,80,BE,01,00,01,ED,B0,C3,42,2D,1E,00
210 DATA 0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00

NINJA COMMANDO

18 REM Vies infinies sur NINJA COMMANDO
30 REM Version 07
30 BORDER 0:INK 0,0:OPENCPU:"*MEMORY 499:CLS
40 LOAD"10":POKE 83D1,0:CALL 68277

KICK OFF

18 REM Des buts d'avance sur KICK OFF version Disk
28 REM (C) JOYSTICK 1990
38 MEMORY 47FFF:MODE 1
40 FOR N=6A020 TO 6A030:READ AS:A=VAL("6**A45")
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<7206 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"COMBIEN DE BUTS D'AVANCE?":C:PORE 6A030,C
80 PRINT"INSERER VOTRE DISQUETTE ORIGINALE..."
90 CALL 6B966:MODE 1:CALL 6A000
100 DATA 06,07,21,24,A0,11,00,C9,CD,77,BC,EB,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,21,2B,A0,11,80,BE,ED,43,5E,40
120 DATA 01,40,00,ED,B0,C3,00,40,4B,49,43,0B,4E,46
130 DATA 46,AF,32,11,32,32,12,32,3E,13,32,3E,21,32
140 DATA 90,35,35,39,32,91,44,AF,32,94,44,3E,23,32
150 DATA 93,44,3E,BA,32,94,44,C3,00,02,00,00,00,00

KICK OFF

18 REM Des buts d'avance sur KICK OFF version K7
28 REM (C) JOYSTICK 1990
38 MEMORY 47FFF:MODE 1
40 FOR N=6A020 TO 6A030:READ AS:A=VAL("6**A45")
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<7152 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 INPUT"COMBIEN DE BUTS D'AVANCE?":C:PORE 6A030,C
80 PRINT"INSERER LA CASSETTE ORIGINALE..."
90 CALL 6B966:MODE 1:CALL 6A000

100 DATA 06,07,21,24,A0,11,00,90,CD,77,BC,EB,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,21,2B,A0,11,80,BE,ED,53,60,00
120 DATA 01,40,00,ED,B0,C3,40,00,4B,49,43,4B,4E,46
130 DATA 46,AF,32,11,32,32,12,32,3E,13,3E,3E,21,32
140 DATA 90,44,3E,00,32,91,44,AF,32,94,44,3E,2E,32
150 DATA 93,44,3E,BA,32,94,44,C3,00,02,00,00,00,00

ROCK'N'ROLL

18 REM Vies infinies sur ROCK'N'ROLL version Disk
28 REM (C) JOYSTICK 1990
38 MEMORY 47FFF:MODE 1
40 FOR N=6A020 TO 6A021:READ AS:A=VAL("6**A45")
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<3010 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
80 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
90 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) *":C
100 PRINT:IF C=1 THEN POKÉ 6A009,63D
110 PRINT"INSERER LA FACE A ET DETROTEER LA"
120 CALL 6B966:CLS:CALL 6A000
130 DATA CD,11,40,3E,4E,3E,1E,40,3E,00,32,2D,91,CD
140 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,0E,0E,CD,21,00,90,DE,1E
150 DATA AF,39,C6,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00

MOVING TARGET

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 21 46 3D 32 par 3A 21 46 00 32.

SABRE WULF

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 6A 98 3D FE par 3A 6A 98 00 FE.

ROCK'N'ROLL

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 BB 11 7E 3D par 21 BB 11 7E 00. Ou bien allez en piste 5 secteur C2 à l'adresse 612D où vous remplacez le 3D par un 00.

KICK OFF

Pour avoir des buts d'avance à chaque match, remplacez les octets C2 51 32 ED 4B par 00 00 00 ED 4B, puis remplacez les octets 32 BA 09 32 BB par 21 XX 00 22 BA, XX étant le nombre de buts d'avance désirés.

EAGLE'S RIDER

Pour avoir des lasers infinies, remplacez les octets 01 35 21 04 84 par 01 06 21 04 84, ou allez en piste 8 secteur 47 à l'adresse 6C35, où vous remplacez le 35 par un 00. Puis remplacez les octets 01 35 3A 4C 01 par 01 00 3A 4C 01, ou allez en piste 9 secteur 46 à l'adresse 610A où vous remplacez le 35 par un 00. Enfin remplacez les octets 35 21 4E 01 34 par 00 21 4E 01 34, ou allez en piste 26 secteur 42 à l'adresse 6044 et remplacez-y le 80 par un E4.

STREET GANG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 42 12 3D 32 par 3A 42 12 00 32. Répétez deux fois l'opération.

STAR DUST

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A DF 5F D6 01 par 3A DE 5F D6 00.

SHUFFLEPUCK CAFE

Pour que les points de l'adversaire soient affichés mais non comptabilisés sur la version cassette, remplacez les octets 3A C4 14 FB 0F C2 par 21 C4 14 36 00 C2.

SWORD SLAYER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3A 34 D6 B7 par 00 3A 34 D6 B7.

COSA NOSTRA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 12 A4 3D 20 par 3A 12 A4 A7 20.

2088

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 63 7B 35 C2 par 21 63 7B 00 C2.

SLAPFIGHT

Pour être invincible, remplacez les octets 2D A4 01 05 par CD 2D A4 01 01. Ou bien allez en piste 26 secteur 42 à l'adresse 6044 et remplacez-y le 80 par un E4.

LIVINGSTONE 2

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 38 03 D6 02 77 par 38 03 D6 00 77, ou allez en piste 9 secteur 46 à l'adresse 6080, où vous remplacez le 02 par un 00. Puis remplacez les octets 4E 01 34 23 34 par 4E 01 00 23 00, ou allez en piste 10 secteur 44 à l'adresse 6098 où vous remplacez les octets 3A 23 34 par 00 23 34. Enfin remplacez les octets 30 02 81 77 DD par 30 02 00 77 DD, ou allez en piste 9 secteur 45 à l'adresse 61FA et remplacez-y le 81 par un 00.

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 3A D4 7F 3D FA par 3A D4 7F A7 FA.

Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie, remplacez les octets 3A D2 7F 3D FA par 3D D2 7F A7 FA.

DRAKKAR

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A A8 3D 3D 20 par 3A A8 3A A7 20.

SWORD SLAYER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3A 34 D6 B7 par 00 3A 34 D6 B7.

SPHERICAL

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version cassette, remplacez les octets 3A CF 91 81 CB par 3A CF 91 00 CB.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version disquette, remplacez les octets 3A 75 92 81 CB par 3A 75 92 00 CB.

DR. DOOM'S REVENGE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets FD 7E 1F par 3A 10 84 puis remplacez deux fois les octets FD 77 1F par 32 10 84.

DIMENSION OMEGA

Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, remplacez les octets EE 2B 22 F7 27 par EE 00 22 F7 27.

Pour avoir du temps infini sur la première partie, remplacez les octets 3D 32 C7 C9 par 00 32 C7 C9 C2.

Pour avoir de l'énergie infinie sur la deuxième partie, remplacez les octets EE 2B 22 A2 2A par EE 00 22 A2 2A.

Pour avoir du temps infini sur la deuxième partie, remplacez les octets 3D 32 C6 2A C9 par 00 32 C6 2A C9.

REVOLVER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 0B 7C 3D 32 par 3A 0B 7C A7 32. Puis remplacez les octets 3A 0C 7C 3D 32 par 3A 0C 7C A7 32.

KAT-TRAP

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 3E 00 FA EB 19 par 00 3E 00 00 00 00.

REVEL

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 17 3D 32 B0 14 par 1700 32 B0 14.

CYBERBIG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 01 90 32 1D 28 par 01 00 32 1D 28, puis remplacez deux fois les octets 28 90 32 1D 28 par 28 00 32 1D 28.

SPIKY HAROLD

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 0D 8C 3D CB par 3A 0D 8C 00 CB.

COBRA FORCE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets D6 01 27 32 D6 par D6 00 27 D6.

DEAD OR ALIVE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 63 50 35 7E par 21 63 50 00 7E.

BOMB FUSION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 91 46 3D 32 par 3A 91 46 00 32.

ANDROID I

Pour être invincible, remplacez les octets 95 67 FE 00 C8 par 95 67 FE 00 C0.

FREDDY HARDEST II

Pour avoir de l'énergie infinie (qui descend quand même), remplacez les octets CD D8 91 D8 CD par CD D8 91 00 CD.

SHANGAI KARATE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 05 07 3D 32 par 3A 05 07 00 32.

PROJECT FUTURE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 47 8C 3D 32 par 3A 47 8C 00 32.

ROCKSTAR

Pour avoir de l'argent infini remplacez les octets EB 03 EB AF 4F par EB 03 C9 AF 4F.

RAINBOW ISLANDS

10 REM Vies infinies sur RAINBOW ISLANDS Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY 67FF:MODE 1:POKE 4A8A4,6:POKE 4B666,1
40 FOR N=6A500 TO 6A592:READ A\$=VAL("6"*A\$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE 4B876,FFF
60 IF SUM<=1415 THEN PRINT"DATA\$ ERROR 1111":END
70 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-7) ":CALL 6A5B6,C+11
80 PRINT"INSERREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL 4B866
90 MODE 2:INK 0,8:INK 1,8:CALL 4A500
100 DATA 0E,07,CD,0E,B9,21,00,CD,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,00,CD,92,85,11,00,00,01,00,00,ED,B0
130 DATA 21,00,40,16,03,CD,92,85,21,00,54,11,00,02,ED
140 DATA 01,00,04,DA,7A,FE,0A,20,F1,21,00,54,D1,01
150 DATA 00,18,09,14,7A,FE,0A,20,F1,21,00,54,D1,01
160 DATA 96,01,00,0E,ED,B0,21,67,85,11,40,00,01,40
170 DATA 00,05,ED,B0,C9,F3,21,67,85,11,23,AC,01,24
180 DATA A2,ED,B0,21,00,98,5E,23,56,23,4E,23,46,22
190 DATA 7A,83,28,84,CD,B0,18,80,AF,32,1E,1C,30,0C
200 DATA 32,C4,6E,C9,0A,1E,80,0E,01,05,ED,C6,6E,C6
210 DATA E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00



SPACE HARRIER II

10 VIES INFINIES ET CHOIX DU TABLEAU POUR SPACE HARRIER 2
20 AMSTRAD CPC 6128 DISK
30 (C) DAVID SIR4 & JOYSTICK HEBDO
40 MODY 2:FOR N=6A500 TO 6A592:READ A\$=VAL("6"*A\$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
50 IF C<=811 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATA 1111":END
60 INPUT"VOULEZ-VOUS 1-ENLEVER, 2-METTRE LES BIDOUILLÉS ?":R
70 IF R=1 THEN 210
80 PRINT:INPUT"VIES INFINIES (1-OUI 2-NON) ?":A
90 IF A=2 THEN POK 49FF,635
100 PRINT:INPUT "QUEL NIVEAU (1-13) ?":B
110 IF B<1 OR B>13 THEN 100
120 IF B=4 THEN POK 49FF,B-1:GOTO 150
130 IF B=9 THEN POK 49FF,B:GOTO 150
140 IF B<14 THEN POK 49FF,B+1
150 POK 49FF,438
160 PRINT:PRINT"INSERREZ L'ORIGINAL DE SPACE HARRIER 2 *DEROUEGE*"
170 PRINT"ET APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":CALL 4B86C,CALL 6A000
180 DATA 21,FF,AB,11,40,00,CD,CB,21,00,0E,10,00,05,0E,12,DF,37,A0,0E
190 DATA 15,24,24,2F,37,A0,3A,FE,9F,32,C2,11,2A,FE,9F,22,82,1E,3E,C9,32
200 DATA 1B,AD,3E,32,37,A0,CD,09,AD,DF,3A,A0,3C,C6,07,09,00,00,00,00
210 POK 49FF,D,419:POKE 49FF,B,47E:POKE 49FF,B,430:GOTO 160

P47

10 REM Vies infinies sur P47
20 REM Version Disk
30 MEMORY 67FF:MODE 1:POKE 4A8A4,6:POKE 4B666,1
40 FOR N=6A500 TO 6A592:READ A\$=VAL("6"*A\$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE 4B876,FFF
60 IF SUM<=1415 THEN PRINT"DATA\$ ERROR 1111":END
70 PRINT"INSERREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL 4B866
80 MODE 2:INK 0,8:INK 1,8:CALL 4A500
90 DATA 0E,07,CD,0E,B9,21,00,CD,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 40,16,03,CD,92,85,21,00,54,11,00,02,ED
120 DATA ED,B0,ED,B0,EB,16,04,DS,0E,5F,85,D1,01,00,18
130 DATA 09,14,7A,FE,09,20,F1,21,40,54,11,00,01,01
140 DATA 50,00,05,ED,B0,C9,F3,21,00,40,15,00,00,C1
150 DATA 00,20,ED,B0,32,BA,27,C5,44,25,1E,00,0E
160 DATA C1,85,CD,6E,C6,81,C9,00,00,00,00,00,00

TURBO KING

10 REM Vies et temps infinis sur TURBO KING Disk
20 REM Pour le pack MEGAPLAY 2
30 MEMORY 67FF:MODE 1:POKE 4A8A4,6:POKE 4B666,1
40 FOR N=6A500 TO 6A592:READ A\$=VAL("6"*A\$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE 4B876,FFF:INK 0,8
60 IF SUM<=1465 THEN PRINT"DATA\$ ERROR 1111":END
70 INPUT"QUELLE FACE (1 OU 2) ":C:POKE 6A592,C+1
80 PRINT"INSERREZ LA FACE CHOISIE...":CALL 4B866
90 MODE 1:INK 1,8:INK 2,8:INK 3,8:CALL 6A500
100 DATA 0E,07,CD,0E,B9,21,00,CD,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA ED,B0,ED,B0,EB,16,04,DS,0E,5F,85,D1,01,00,18
130 DATA 21,00,40,16,14,CD,08,85,21,00,52,11,DC,85
140 DATA 01,00,0E,ED,B0,EB,16,15,DS,CD,08,85,D1,01
150 DATA 00,18,09,14,7A,FE,0A,20,F1,21,00,54,D1,01
160 DATA 96,01,00,0E,ED,B0,21,67,85,11,23,AC,01,24
170 DATA B8,17,AE,32,82,0A,30,00,0B,32,81,40,21,DC
180 DATA 09,11,DC,05,01,00,93,DS,ED,B0,C9,AF,32,3C
190 DATA 07,32,0E,07,32,EB,3E,C3,DC,0E,1E,00,00,0E
200 DATA E5,CD,6E,C6,81,C9,00,00,00,00,00,00,00

3615 JOYSTICK
Téléchargez les listings sur CPC avec le logiciel AMCHARGE

Salut les kids. Dieu et chef ont été indulgents alors comme vous pouvez le constater, je suis encore là. Ça ne va peut-être pas durer donc j'en profite pour vous communiquer deux informations importantes : non je ne ferai pas de coeurs de bidouilles sur ST et non ne m'appellez pas Momo, ce n'est pas moi qui ai choisi ce surnom stupide... La dernière fois je suis allé juste domé une petite astuce rapide avant de partir. Cette fois-ci nous allons approfondir tout ça car se contenter de remplacer une chaîne hexa c'est pas violent et en plus sans comprendre ce qu'on fait c'est plutôt débile (c'est-à-dire faible). Tout ceci étant destiné à faire naître en vous le sentiment de culpabilité de votre ignorance et vous pousser ainsi à poursuivre la difficile lecture de ma prose insipide...

HEXA C'EST HEXA...

D'habitude dans les livres traitant de l'assembleur, on vous apprend à compter jusqu'à 1. Ici on va vous apprendre à compter jusqu'à F. Comme je ne doute que de la plupart d'entre vous connaissant déjà, disons simplement qu'il s'agit de compter en base 16 (niveau cours préparatoire) plutôt qu'en base 10 (niveau maternelle). Ceux qui n'ont pas suivi ces études au CP s'en mordent aujourd'hui les doigts. Il est inutile de savoir calculer en hexa (CB5-F123), sachez seulement sur le bout des doigts tous les nombres de 0 à 255 (+FFF). Et les autres valeurs remarquables : 800 - 1000 - 4000 - FFFF... N'oubliez pas qu'avec hexadecimal, tout (ou presque) se fait en discolitinal.

ASSEMBLEUR ET CODE MACHINE...

Ces deux termes désignent deux notions différentes qu'il est indispensable de bien cerner. Le code machine est le seul langage qui est à dire suite d'instructions compréhensible directement par le microprocesseur. C'est en fait une suite de 0 et 1 (des bits) que nous regroupons par commodité par 8, pour former des octets. Mais l'esprit humain est ainsi fait que ces suites de 0 et 1, contrairement claires pour l'ordinateur, ne sont beaucoup moins pour nous. Nous les convertissons donc en un autre langage qui comporte des lettres et des mots : l'assembleur. Le passage de l'assembleur au langage machine (et inversement) se fait par simple conversion (une instruction égale une autre instruction), alors que par exemple le passage de base à l'assembleur est beaucoup plus compliqué. Pour schématiser grossièrement ce que nous ferons en assembleur, disons que cela va consister à manipuler des nombres (vous vous en doutez non ?), d'une part en effectuant sur eux des opérations, et d'autre part en les stockant, soit dans des registres (internes au microprocesseur), soit dans des cases mémoires (externes), dont votre ordinateur possède pas moins de 65536 exemplaires.

PREMIERES INSTRUCTIONS...

Revenons à nos préoccupations premières, qui étaient je le rappelle les bidouilles. Intéressons-nous pour l'instant aux vies infinies. Imaginons un jeu où vous possédez cinq vies. Le nombre cinq va être stocké dans une case mémoire et l'opération effectuée sur ce nombre sera une décrémentation, lorsque vous perdrez une vie. Le but final est d'éliminer la partie du programme (là où sont les instructions) qui provoque cette décrémentation. Pour cela, il nous faut tout d'abord trouver la case mémoire contenant le nombre de vies. Nous allons rechercher l'initialisation, c'est-à-dire la partie du programme qui, au début de la partie, met à jour tous les compleurs (vies, scores, level...). Voyons ce que cela pourrait donner en assembleur (avec le code machine correspondant) pour un jeu à cinq vies :

```
LD A,5 3E 05 ; on met le nombre 5 dans le registre A
LD (4FC7),A 32 C7 4F ; on met le registre A dans la case mémoire 4FC7
La case mémoire dépend bien sur du bon vouloir du programmeur et vous ne pouvez pas la deviner. Vous connaissez donc les 05 premiers octets qui sont 3E 05 32. Recherchez donc cette chaîne hexa avec votre DISCO préféré. Pour vérifier que vous êtes sur la bonne voie, remplacez le 05 par autre chose, ici chargé votre jeu. Si le nombre de vies est chargé, c'est tout bon. Vous avez reconnu là le petit 'truc' que je vous avais domé le mois dernier. Mais cette fois-ci vous en comprenez le sens ! Quand vous avez repéré la zone avec DISCO, désassemblez le secteur (menu Afficher - option Désassembler écran). Si le listing laisse apparaître beaucoup d'instructions dans le style LD (XXXX), A c'est que vous avez des chances d'être tombé sur les initialisations. Si ce n'est pas le cas, cherchez plus loin. C'est le genre d'instruction qu'il n'est pas étonnant de rencontrer plusieurs fois. Une autre façon de repérer l'endroit : si le jeu se joue à deux joueurs et que vous rencontrez les instructions LD A,vies.
```

```
LD (XXXX),A case mémoire pour le joueur 1
LD (YYYY),A case mémoire pour le joueur 2
alors tout va bien ? Ce n'est pas la seule façon de mettre ou une valeur dans une case mémoire. En voici une autre qui emploie un registre appelé HL :
LD HL,case 21 XX XX adresse de la case mémoire
LD (HL),5 36 05 met la valeur 5 dans la case adressée par HL
Si la première méthode n'a rien donné, essayez celle-ci en recherchant les octets 36 05 (ou autre selon le nombre de vies bien sur !) et remplacez le 05 par autre chose puis essayez. Cette méthode n'est pas utilisée en premier car elle est moins couramment employée par les programmeurs, et le nombre d'octets recherchés étant moins
```

Cours de Bidouilles

long, vous avez plus de chances d'en trouver à des endroits qui ne vous intéressent pas. Si ça ne marche toujours pas, essayez avec un nombre de vies différent. Par exemple, si le jeu affiche cinq vies au départ, essayez avec six. Il se peut que vous puissiez toujours jouer lorsque le jeu indique zéro. Il arrive aussi que des jeux commencent systématiquement une partie par une décrémentation de vies : il vous semble en avoir cinq au départ alors que vous en avez déjà perdu une. Essayez aussi avec sept vies si jamais les deux cas précités cohabitent (ça s'est déjà vu !). Essayez aussi avec quatre vies, au cas où le jeu ne vous fasse en fait mourir non pas lorsque le contenu de la case mémoire des vies indique 0, mais 255 (car 0-1=255 !). Enfin le nombre de vies peut être exprimé en caractère ASCII. Comme vous le savez, en ASCII, le caractère 0 correspond à 48, 1 à 49, 2 à 50... En hexa, ça nous donne de 30 à 39 (facile à retenir non ?). Donc pour un jeu à cinq vies, vous recherchez 3E 35 32 ou 36 35. Bien sur, les remarques exposées plus haut sont toujours valables. Égalisez-vous sur la forme d'un chiffre. Si l'avis affiche par exemple des personnages, il y a bien sur beaucoup moins de chances que cette méthode soit utilisée ! Si vous ne trouvez toujours pas, le dernier recours est de rechercher et d'essayer de modifier tous les LD A,Nbre de vies. Mais attention ! Il risque d'y avoir beaucoup (d'autant plus que le nombre de vies des fautes est chargé) donc les 3E XX au lieu de 3E XX 32. Essayez en priorité ceux du style :

```
LD A,5 ou LD A,5 ou LD A,5
LD HL,CASE LD (XX-000),A JR NZ,0100
LD (HL),A LD (CASE),A
Un dernier détail : le fait de remplacer systématiquement le nombre de vies par FF peut conduire à un plantage du jeu, si le programme veut à tout prix afficher ces 255 vies ou si le code 3F correspond pour le programme à un caractère de contrôle particulier. Si cela fait planter le jeu ou occasionne un bordel monstre à l'écran, essayez des valeurs plus modestes du style AA9, 99, 60, 63, 32...
```

That's all folks... euh non je voulais dire kids. Voilà, si avec toutes ces explications, vous ne pouvez augmenter le nombre de vies du moindre de vos jeux, alors vous n'avez plus qu'à vous mettre au chômage technique... jusqu'à vous moi prochain ! Ou nous abandonner des choses encore plus sérieuses, avec après le prolongement de la vie, carrément la vie infinie et même le temps infini si vous êtes sages, et si j'en disais moi-même. Je vous rappelle que vous pouvez toujours me poser des questions et je faire des propositions (même mathématiques) sur 36 15 JOYSTICK en BAL Maubert. Bonnes vies infinies à tous et aléa bonsoir...

Patrice Maubert.

Micro Avenue

Vous offre

une console

SEGA
MEGADRIVE

sur le

3615 JOYSTICK

gagnez des centaines de cadeaux au

MEGA QUIZZ

24 H sur 24

PLUS DE 3000 TRUCS, POKES, VIES INFINIES.

A CONSULTER OU A TELECHARGER

MESSAGERIE, FORUMS ANIMÉS, SOS, DÉBATS, TRIBUNES, PETITES ANNONCES,

BOÎTES-À-LETRES, MORE DE RIRE, HIT-PARADE, ETC...

CPC - AMIGA - ST - COMMODORE - SEGA - SPECTRUM - PC - NINTENDO - ETC...

L'ESPACE JEU LE PLUS HI-TECH

VENEZ ESSAYER LES CONSOLES :

NEC - GAMEBOY - MEGADRIVE - LYNX - NINTENDO - SEGA

MICRO AVENUE

58, 60 AVENUE DE LA GRANDE ARMÉE 75017 PARIS TEL.: 45.72.24.30



LES EDITEURS DE SECTEURS
- MUTIL - - DISCO SCOPE - - DISK DOCTOR -

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

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

Cet utilitaire sert aussi 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 enclenchez 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).

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

Démarrer le soft en cliquant sur "SCOPE.PATCH". Une fois celui-ci chargé, insérez la disquette à patcher et allez dans le menu de lecture et sélectionnez l'option "Rechercher disque". Vouserez une fois fondre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton "Chaîne hexa". Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton "Validez". L'ordinateur se mettra alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaîtra à 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.

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

Vous cliquerez sur le bouton SEARCH, et vous taperez la suite d'octets donnée dans le patch. (à titre de renseignement, il faut toujours que le nombre de caractères 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 vous allez dans le menu "écriture", sélectionner secteur et validez l'écriture.

Cliquez sur le bouton "Hea", remplacez le curseur jusqu'à chercher 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 vous allez dans le menu "écriture", sélectionner secteur et validez l'écriture.

Attendez que le lecteur de disquette soit éteint, sortez la disquette, la remettez en cartouche, la remettez, et rebootez des fois (sauf si il vous reste d'autres recherches à faire pour le même soft).

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et les vies infinies, la ramaille en cartouche pour défilé avec et vos infinis sont là.

MÉTHODES POUR UTILISER LES LISTINGS

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

Voilà, maintenant il faut taper le listing et ensuite, le sauvegarder sous un nom (à préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver plus vite). Dans DANBOSS, ensuite vous l'exécutez par l'instruction RUN. Après avoir vu la disquette bien évidemment.

Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge donc dans ces cas là, ne mettez pas votre programme sur une disquette vierge.

Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier ".PRG" qui devra être exécuté à partir du GEM, ou même qui sera chargé dans le registre d'ATTO, auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en rebootant, après 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..."

SIM CITY

Construire une centrale (choisissez une centrale nucléaire à cause de la pollution), dans l'un des coins de votre carte, de préférence prévoyez d'en mettre plusieurs.
Ensuite choisir sur votre carte un lieu où mettre vos industries et un autre pour mettre vos résidences. Sachant qu'il ne faut pas construire vos résidences trop près des usines sinon elles ne se bâtiront pas mais si elles sont trop loin vos concitoyens se plaindront... (un espace représentant cinq maisons doit suffire).

Les construire et relier tout cela avec des fils électriques pour abaisser l'électricité. Rejoindre l'industrie aux résidences avec des routes, afin que vos concitoyens puissent aller travailler.

Construire près de vos quartiers résidentiels des centres commerciaux.
Les autres constructions ne sont pas utiles au début, vous pouvez les construire lorsque vous concitoyens vont le demander.

Conseils utiles:
Dès le début du jeu, mettez sur pause, cela vous permettra de construire votre ville sans que le temps passe (attention: la population ne pourra pas circuler tant que la pause est maintenue).

Pensez à prévoir des emplacements vides à l'intérieur de votre zone industrielle et résidentielle afin de mettre des postes de police et de pompiers lorsque votre budget le permettra (bénéfices=600\$).
Lorsque vous construisez un aéroport, veillez à ce qu'il n'y ait rien autour, sauf peut-être un parc sinon le radar de l'aéroport risque de ne plus fonctionner et d'amener des accidents aériens. Veillez à ne pas placer les postes de police et pompiers proches de l'eau, sinon leur influence ne sera pas aussi importante qu'un poste placé en plein centre de terre. Construisez des maisons près de l'eau et mettez à côté des parcs de forêt. Au bout d'un certain temps, vous obtiendrez des résidences de luxe qui permettront à votre budget de progresser.

(VILLOTEAU Frédéric).

RAINBOW ISLANDS

Dans la page de sélection 1 ou 2 joueurs, pressez la touche "4" et vous démarrez ce jeu avec 5 crédits. (DRAIN Vincent).

FETICHE MAYA

Si vous sentez que votre énergie est minime, appuyez sur les deux "SHIFT" et la touche "4" et dieu infini. (DUTOEUR Marc).

3D GALAXY

Allez directement aux astéroïdes en appuyant sur "ALT" et la flèche du droit. (DAUCRYAN Jean).

BEVERLY HILLS

Quand vous serez au niveau 3 (le jardin), laissez-vous tuer. Or, vous devez alors "Replay This Game", tapez N (non) et pendant le chargement n'arrêtez pas de taper sur la lettre A. Vous commencerez alors à jouer à nouveau. (PESSOT Jean-François).

GHOULS'N' GHOST

Démarez le soft normalement puis tapez "STEPHEN BROADHURST" et le cheat mode s'active. (Sylvain DEMANET)

JAMBALA

Durant l'écran de présentation, tapez (en incluant les espaces) "YICKE YACKE H CHNERKACKE", tenez le shift de gauche enfoncé, ainsi que le "I", lâchez alors le "I", ainsi que le shift de gauche. Le titre devrait alors virer au bleu. Commencez alors à jouer. Les touches de 1 à 7 vous feront passer aux tableaux correspondants à ces chiffres. Les touches F1 à F5 vous permettent de sélectionner vos armes et G vous donnera de l'or. Jeze également un coup d'oeil aux autres touches. (Sylvain DEMANET)

NINJA WARRIORS

Tenez la touche ALT enfoncée tout en tapant les codes suivants (en incluant les espaces): "CASARLANA", "THE TERMINATOR", "GENESIS OF THE DALEKS", "SKIPPY", "A SMALL STEP FOR A MAN", "EAT TO THE BEAT" ("Q" pour varier) et "MONTY PYTHON". (Sylvain DEMANET)

BATTLE VALLEY

Tapez "ROGER MELLE THE MAN ON THE TRILL" (en incluant les espaces) pour obtenir des tanks infinis. (Sylvain DEMANET)

DARKSIDE

Un super TRUC!!!: Tenez enfoncées les touches 2 et 8 et le FIRE pour observer des images déformées par les programmes. Génial! (Sylvain DEMANET)

DOGS OF WAR

Durant le jeu, tapez "TERRIFIC". Maintenant avec F3, vous obtiendrez des vies infinies et avec L passerez au tableau suivant. (Sylvain DEMANET)

HAWKEYE

Lorsque vous êtes sur le point de mourir et qu'il ne vous reste aucune vie, pressez DELETE pour être transporté magiquement au tableau suivant. De plus, durant le jeu, pressez la pause, pressez la touche "HELP", puis déposez la pause et vous devrez défaire la pause et vous devrez défaire la pause et vous devrez défaire la pause. (Sylvain DEMANET)

STRYX

Tenez enfoncées les touches "HELP", "M" et "I" afin d'obtenir de l'énergie infinie. Puis tenez enfoncées toutes les touches précédentes et "P" afin de passer partout, et les mêmes touches avec en plus F10 pour voir le fin de jeu. (Sylvain DEMANET)

DOMINATOR

Pour disposer de vies infinies, dans les High-Scores entrez "SHARP", à la place de votre nom. (Sylvain DEMANET)

LED STORY

Tapez "DAVID BROADHURST WANTS TO CHEAT" afin d'obtenir du temps infini. (Sylvain DEMANET)

INTERPHASE

Durant le jeu tapez: "FENNY" (avec un F majuscule). Dès lors, le bouton gauche de la souris tournera autour des objets, alors que le bouton droit fera s'élargir l'objet et les objets en même temps vous ramèneront au jeu normal. (Sylvain DEMANET)

NEW ZEALAND STORY

Tapez "FLUFFY KIWI'S" (en incluant l'espace). Pressez alors DEL, puis M, puis le cheat mode et les lettres infinis seront à vous. (Sylvain DEMANET)

SHINORI

Mettez le jeu en pause puis tapez au clavier: "ZAKREITH". Afin d'obtenir des crédits infinis. (Sylvain DEMANET)

DOGS OF WAR

Tapez "TIMBO" avant de démarrer à avec F5, vous disposez de chiens, de guerres infinis, etc... (Sylvain DEMANET)

SOLOMON'S KEY

Tapez "HELP" lorsque l'on vous dit "PRESS ANY KEY TO LOAD". (Sylvain DEMANET)

SUPERCARS

Lorsque l'on vous demande d'entrer votre nom, essayez ces différents cheat mode: "BIG" (pour obtenir un crédit d'un demi million), "ODIE" (pour passer un second tableau), et "BIGC" (pour passer au troisième tableau). (Sylvain DEMANET)

TOTAL ECLIPSE

Tenez enfoncées les touches 1 et 9 (pas sur le clavier numérique) et pressez le bouton FIRE pour voir le feu d'artifice. (Sylvain DEMANET)

GALACTIC CONQUEROR

Pour les vies infinies, cherchez dans le fichier SOLIDICE.OBJ la chaîne suivante: 53 GE OE BO que vous remplacerez par: 60 02 OE BO. (DOLDI Stéphane).

WILD STREETS

Je vous conseille d'économiser vos balles pour les chefs de bande. Quand vous vous battez avec les chefs, essayez d'aller à droite, c'est à dire derrière eux, ils iront à gauche et disparaîtront. Cela vous permettra de vous préparer à les attaquer avec un saut chargé ou autre chose si vous le voulez. (DOLDI Stéphane).

BLACK TIGER

Lorsque vous attendez le Ter magasin, je vous conseille de choisir tout d'abord le 2ème tir à 10000 F, si vous avez assez d'argent. Si vous amassez plus d'argent, prenez le "Super-tir" à 95000 F. Après le choix des tirs, économisez le plus possible et achetez-vous l'armure la plus chère. Si vous restez encore un peu d'argent, vous pouvez prendre aux magasins des clés qui ouvriront les coffres et des poisons. Pour avoir beaucoup d'argent, restez dans un endroit où des morts-vivants sont de terre et abattés-les au fur et à mesure qu'ils apparaissent, mais attention! le temps vous est compté! (BIDARD Jérôme).

**FIENDISH FRENDS
BIG TOP O'FUDDY**

Pour la première épreuve il ne faut pas bouger sinon le clown Freddy viendra avec son ventilateur. Si malheureusement il venait, il faudrait appuyer sur le bouton feu pour se rétablir rapidement. (LAILLEMAND Damien).

INTERPHASE

Au premier niveau, détruisez la première caméra, ouvrir la porte du couloir, seconde caméra, monter à la salle du générateur ou se trouve le drone de défense, ouvrir la porte du couloir principal à votre compagne. Dès que le drone de défense a passé la porte du couloir secondaire, ouvrir la porte principale, ouvrir les deux portes menant à l'ascenseur puis se placer sur le générateur, passer par l'ascenseur. (GAISSOU Grégoire).

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

B.A.T.

! Listing pour B.A.T. par PHAM BA NHA en GFA
PRINT%:V# INSERT DISK N°1!
PAUSE 500
ADR=&H5000
BLOAD "PRJ.",ADR
! Compétences modifiables
SPOKE ADR=16,146 !force
SPOKE ADR=17,146 !intelligence
SPOKE ADR=18,146 !
SPOKE ADR=19,146 !
SPOKE ADR=20,146 !
SPOKE ADR=21,146 !reflexe
! Aptitudes
SPOKE ADR=22,255 !baratiner
SPOKE ADR=23,255 !crocheter
SPOKE ADR=24,255 !decaler
SPOKE ADR=25,255 !
SPOKE ADR=26,255 !
SPOKE ADR=27,255 !
SPOKE ADR=28,255 !
SPOKE ADR=29,255 !voier
SPOKE ADR=30,255 !
SPOKE ADR=31,255 !
SPOKE ADR=32,255 !
SPOKE ADR=33,255 !
SPOKE ADR=34,255 !
SPOKE ADR=35,255 !psychologie
HSAVE "PRJ.",ADR,512

ARTURA

! Vies infinies pour ARTURA
! à taper en GFA 3.0
! par les DANBIOSS
PRINT "Inserez la disquette de ARTURA"
PRINT " Et pressez une touche"
-IMP (2)
FILES "A."
CLS
DIM a\$(&H200)
m%=VARPTR(a\$(0))
r%=BIOS(4,0,L:m%,1,76,0)
IF LPEEK(m%+&H1B2)=&H5080000
DPOKE m%+&H1B2,&H6002
r%=BIOS(4,1,L:m%,1,76,0)
PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(m%+&H1B2)=&H60020000
DPOKE m%+&H1B2,&H5368
r%=BIOS(4,1,L:m%,1,76,0)
PRINT "Vies infinies desinstallées"
ELSE
PRINT "Ce n'est pas la disquette de ARTURA"
END

CHAMBERS OF SHAOLIN

! LISTING POUR CHAMBERS OF SHAOLIN
! DE Michel HO FONG FAT
! ATTENTION: A UTILISER SUR LE DISK DE SAUVEGARDE
! DES PERSONNAGES!
! LORS DU JEU CHOISIR LE PREMIER PERSONNAGE
a=&H40000
@disk(a,s,0,1)
POKE a+&H70,6HFF
POKE a+&H72,6HFF
POKE a+&H74,6HFF

POKE a+&H76,6HFF
POKE a+&H78,6HFF
POKE a+&H79,6HFF
POKE a+&H7A,6HFF
POKE a+&H7B,6HFF
POKE a+&H7D,6HFF
@disk(s,a,0,1)
PROCEDURE disk(f,a,p,s)
VOID BIOS(f,L:a,L:0,W:1,W:s,W:p,W:0,W:1)
RETURN

ATAX

! Vies infinies pour ATAX à taper en GFA 3.0 par les DANBIOSS
PRINT "Insérez la disquette de ATAX Et pressez une touche"
-IMP (2)
FILES
CLS
DIM a\$(1024)
m%=VARPTR(a\$(0))
r%=BIOS(4,0,L:m%,2,116,0)
IF LPEEK(m%+&H1A4)=&H301633FC AND LPEEK(m%+&H24E)=&H53790001
DPOKE m%+&H1A6,&H600E
DPOKE m%+&H24E,&H6004
r%=BIOS(4,1,L:m%,2,116,0)
PRINT "Vies infinies installées"
ELSE IF LPEEK(m%+&H1A4)=&H3016009E AND LPEEK(m%+&H24E)=&H6040001
DPOKE m%+&H1A6,&H33FC
DPOKE m%+&H24E,&H5379
r%=BIOS(4,1,L:m%,2,116,0)
PRINT "Vies infinies desinstallées"
ELSE
PRINT "Ce n'est pas la disquette de ATAX"
END
ENDIF

BLOODWICH

! Ce Listing est en GFA BASIC
! par BERTOLISSIO Nicolas
PRINT "Insérez une sauvegarde "
PRINT "dans le lecteur A:"
REPEAT
UNTIL INKEYS<" "
OPEN "U",#1,"*.SAV"
SEEK #1,512
BERT #1,XBIOS(2)+32000,256
FOR a=0 TO 3
FOR b=4 TO 11
IF PEEK(XBIOS(2)+32000+16*a+64*b)=0
POKE XBIOS(2)+32000+16*a+64*b,&HD
ENDIF
NEXT b
NEXT a
SEEK #1,512
BPUT #1,XBIOS(2)+32000,256
CLOSE #1

EPOUSTOULANT

ETONNEZ VOS AMIS ! RIVALISEZ AVEC LES PROS !

ATARI
ST / STE

SPACK

BIENTOT
SUR AMIGA

LE CREATEUR DE DEMOS

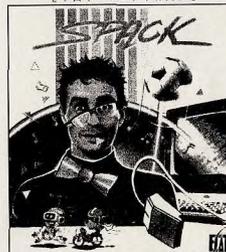
Grâce à son éditeur hyper puissant, SPACK permet de réaliser des démos qui exploiteront au maximum toutes les possibilités de votre ordinateur et cela sans aucune connaissance en informatique.

Logiciel complet sur trois disquettes pleines d'exemples permettant de créer une première démo en 15 minutes seulement.

Toutes les démos créées avec SPACK sont exécutables automatiquement grâce au compilateur de SPACK.

UNIQUE SPACK IS GOOD FOR YOU

ESAT SOFTWARE



LA PUISSANCE

DES DEMOS INCROYABLES AVEC :
Scrolling texte paramétrable
Scrolling écran redéfinissable
Affichage 256 couleurs simultanément
Animation de sprites
Musique jouée pendant le déroulement des démos
Musique digitalisée
Son stéréo et 4096 couleurs sur STE
Affichage plein écran (overscan)

LA COMPATIBILITE

SPACK RECONNAIT ET UTILISE LES FICHIERS DES FORMATS SUIVANTS :
Degas, Degas Elite
Spectrum 512
ST Replay, Pro Sound
Master Sound, HMS
Music Studio
Music Construction Set
STOS, Sprites 600
Pro Sprite
Sprite Editor DeLux
AB Animator

CONCOURS

ENVOYEZ VOS DEMOS REALISEES AVEC SPACK ET GAGNEZ UN LOGICIEL ESAT
L'auteur de toute démo envoyée avec le questionnaire du logiciel recevra un logiciel!

BON DE COMMANDE

Je commande exemplaire (s) du logiciel SPACK au prix de 450FF + 25 FF de frais de port

Règlement par chèque bancaire - Carte bleue - ou Mandat

ESAT SOFTWARE 55 rue du Tondu 33000 Bordeaux Tél. : (16) 56.96.35.23

LE NUMERO 1 DU LOGICIEL UTILITAIRE

ROCK STAR

```
Argent, et compagnes au choix par les DANHIOSB
Le tout A taper en GFA 3.0
DIM #1 (10000)
$V=V#10
PRIN "Charger quel Fichier???"
FILESLECT "*"..*",".F$
OPEN "1",1,F$
IF LOF(1)<6938
PRINT "Ce n'est pas un fichier Rock Star!!!!"
END
EMDIF
CLOSE #1
BLOAD FS,B$
RESTORE données
DO
LOOP
CLS
PRINT "Enregistré sous quel nom???"
FILESLECT "*"..*",".G$
BSAVE G$,B$,6938
données:
DATA "Argent",#6866
DATA "Exemplaires en Stock",#HFCE
DATA "Nombre de disk en Or",#H18CE
DATA "Nombre de Voitures",#H15CE
DATA "Nombre de Guitares",#H15C2
DATA "FIN",0
```

DRAGONS OF FLAME

```
REM DRAGONS OF FLAME
REM ENERGIE MAXIMALE et 32767 charges
pour Rainaldin et Goldmoon.
REM PAR PREMATTIN PATRICK
FILESselect "\*.*",*,".AS
Open "0",#0,AS
For I=#H100 To #H202 Step 30
Seek #0,1$
Out #0,#H7F
Seek #0,1$+1
Out #0,255
Next I
For I=#HDAE To #H202F Step 30
Seek #0,1$
J$=Inp(#0)
If J$=0
Seek #0,1$
Out #0,255
Emdif
Seek #0,1$+2
Out #0,255
Next I$
Close #0
```

GHOULS'N GHOSTS

```
' Vies et Temps infini pour GHOULS'N GHOSTS
' Par les DANHIOSB
' à taper en GFA 3.0
DIM #1 (100000)
$A=7*#10
V1$=#H533*90203
V2$=#HEA162079
V4$=#H4E712079
L2$=#HEA3D04E25
L3$=#H4E714E71
V3$=#H4E714E75
H1$=#H4A1E48
B2$=#H4A1E48
B4$=#H53994B4
B4$=#H53994B4
PRINT "Insérez Le disk 1 de GHOULS'N GHOSTS "
PRINT "et pressez une touche"
-IN (2)
BLOAD "GHOULS.DAT",B$
CLS
PRINT AT(1,1);"1 - Temps infinis"
PRINT AT(1,2);"2 - Vies infinies"
PRINT AT(1,3);"3 - Sortir et Sauvegarder la Meffit"
depart:
REPEAT
I$=INKEY$
UNTIL I$="1" OR I$="2" OR I$="3"
SELECT I$
CASE "1"
temp$
CASE "2$
vies
CASE "3"
BSAVE "ghouls.DAT",B$,#3914
END
EMDSLECT
GOTO depart
PROCEDURE temps
IF LPEEK (B1$)=E1$ AND LPEEK (B2$)=+2$
LPOKE B1$,V3$
LPOKE B2$,V4$
PRINT AT(19,2);"ON "
ELSE IF LPEEK (B1$)=V3$ AND LPEEK (B2$)=+4$
LPOKE B1$,V1$
LPOKE B2$,L2$
PRINT AT(19,1);"OFF"
EMDIF
RETURN
PROCEDURE vies
IF LPEEK (B3$)=V1$ AND LPEEK (B4$)=V2$
LPOKE B3$,V3$
LPOKE B4$,V4$
PRINT AT(19,2);"ON "
ELSE IF LPEEK (B3$)=V3$ AND LPEEK (B4$)=V4$
LPOKE B3$,V1$
LPOKE B4$,V2$
PRINT AT(19,2);"OFF"
EMDIF
RETURN
```

LES PORTES DU TEMPS

```
1)Prendre lunettes à infrarouge
2)Ist
3)Prendre carte sur la table
4)Mettre lunettes
5)Lire carte code (27182)
6)Ehlever lunettes
7)Ouvrir coffre
8)Prendre shoker
9)Taper code 27182
10)Nord
11)Fondre glace. Vous récupérez:
-paralyseur
-phasor
-respirator
12)Sud
13)Ouest
14)Ouest
15)Descendre
16)Poser shoker
17)Poser carte
18)Entrer porte 4
19)Est (2 fols)
20)Monter arbre
21)Utiliser paralyseur
22)Fouiller homme. Vous récupérez:
-shunken
-griffes
-nakababits
-parchemn d'invulnibilité
23)Descendre
24)Montrer guerrier à Nnja.
Vous récupérez: 10000 Kokus
25)Est
26)Achever jambon
27)Manger jambon
28)Achever jambon
29)Achever poisson
30)Achever sake
31)Ouest (3 fols)
32)Sud
33)Poser shunken
34)Poser Griffes
35)Lire parchemin
36)Poser parchemin
37)Poser pièces d'argent
38)Entrer porte 3
39)Utiliser paralyseur
40)Prendre uncu
41)Fouiller uncu. Vous trouvez:
-une flûte
-un peigne
42)Poser peigne
43)Sud
44)Entrer porte 2
45)Nord
46)Jouer flûte
47)Poser flûte
48)Nord
49)Tourner tête
50)Nord (2 fols)
51)Est
52)Prendre bible
53)Lire bible
54)Mettre clé en fer dans serrure
55)Poser bible
56)Poser clé en fer
57)Descendre
58)Utiliser le plan du souterrain
et aller jusqu'à l'homme (attention
aux barrières d'énergie)
59)Fouiller homme (jusqu'à ce
que votre énergie soit au maxi-
```

```
mun)
60)Aller à la salle de torture
61)Poser bassine
62)Monter respirator
63)Descendre
64)Donner poisson à Nestlé
65)Ouvrir coffre
66)Fouiller coffre. Vous trouvez:
-une fiole de grammon
-un grimoire
68)Sud
69)Monter
70)Utiliser le plan du souterrain
et aller jusqu'à l'homme (attention
aux barrières d'énergie)
71)Fouiller homme (jusqu'à ce
que votre énergie soit au maximum)
72)Utiliser phasor
73)Sortir du souterrain (venir
dans la bibliothèque)
74)Ouest
75)Sud
76)Monter
77)Nord
78)Descendre
79)Prendre saucisses dans la
cheminée
80)Prendre pichet (sur la table)
81)Est
82)Donner grimoire homme
83)Grammon. Vous récupérez:
une amulette contre les maladies
84)Ouest (6 fols)
85)Fouiller sous le lit. Vous
récupérez:
146)Sud
- un kilt
86)Nord
87)Donner fiole homme
88)Sud
89)Est
90)Monter
91)Sud
92)Est (2 fols)
93)Descendre
94)Sud (3 fols)
95)Poser pichet
96)Poser kilt
97)Poser respirator
98)Manger jambon
99)Entrer porte 3
100)Prendre uncu
101)Nord
102)Est (3 fols)
103)Nord
104)Est
105)Nord
106)Mettre lunettes
107)Attendre 12 heures et puis-
ser l'eau
108)Descendre
109)Batre sake
110)Utiliser phasor
111)Prendre morceau clé en or
(au sol)
112)Ouest
113)Examiner pierre
114)Poser lettre
115)Monter
116)Sud (2 fols)
117)Prendre lama
118)Nord
119)Ouest
120)Examiner bain
121)Examiner eau chaude.
```

```
Vous récupérez: -un élément de
clé en or
122)Nord (3 fols)
123)Nord
124)Descendre
125)Est (2 fols)
126)Utiliser paralyseur
127)Fouiller homme. Vous récupérez:
- des uyaas
- des herbes
- un élément de clé en or
- une bezard
128)Poser bezard
129)Casser lama. Vous récupérez:
- un élément de clé en or
130)Rénir morceaux de clé en
or
131)Ouvrir porte avec clé en or
132)Poser clé en or
133)Nord
134)Prendre lama
135)Ouest
137)Monter
138)Sud
139)Attendre 15 heures et faire
sud
140)Manger saucisses
141)Utiliser paralyseur
142)Fouiller homme. Vous trouvez:
- du saucis
143)Prendre bourse (contient
du coca)
144)Nord
145)Ouest
146)Sud
147)Ouest (3 fols)
148)Sud (2 fols)
149)Poser lunettes
150)Poser Uyaas
151)Poser herbes
152)Prendre pièces d'argent
153)Prendre Griffes
154)Manger saucis
155)Entrer porte 4
156)Nord
157)Donner coca homme
158)Ouest (2 fols)
159)Parler avec homme
160)Ouest
161)Attendre 10 heures et faire
Nord
162)Demander laisser passer
163)Donner 15 pièces d'argent
164)Sud
165)Est
166)Sud
167)Est (3 fols)
168)Achever jambon
169)Manger jambon
170)Achever jambon
171)Achever poisson
172)Achever sake
173)Achever cheval
174)Montrer (laisser passer
homme
175)Est
176)Utiliser paralyseur
177)Fouiller homme. Vous récupérez:
- 15 pièces d'argent
- une lettre cachetée
178)Ouvrir lettre
179)Lire lettre
```

```
180)Est (4 fols)
181)Nord (3 fols)
182)Ouest
183)Achever masque ko-omote
184)Est
185)Nord (3 fols)
186)Nord (3 fols)
187)Mettre Griffes
188)Gringer nutra
189)Poser lama
190)Poser certificat
191)Attendre 15 heures 30
192)Poser les doigts
193)Dire teshis
194)Nord (3 fols)
195)Est
196)Utiliser phasor
197)Ouest
198)Sud (3 fols)
199)Monter
200)Sud
201)Manger jambon
202)Ehlever Griffes
203)Sud (3 fols)
204)Achever manjus
205)Achever susbis
206)Manger susbis
207)Manger manjus
208)Attendre 20 heures et faire
sud
209)Manger poisson
210)Sud (5 fols)
211)Sud
212)Ouvrir sake
213)Achever jambon
214)Achever sake
215)Achever poisson
216)Ouest (3 fols)
217)Sud
218)Poser Griffes
219)Poser pièces en argent
220)Prendre kilt
221)Prendre Uyaas
222)Prendre herbes
223)Prendre pichet
224)Entrer porte 1
225)Donner pichet homme
226)Ouest (2 fols)
227)Manger jambon
228)Attendre 7 heures 01 et
faire sud
229)Donner herbes femme
230)Embrasser femme
231)Fouiller pirogue. Vous récupérez:
- une cuisse de mammoth
- du sake
- du sake
- du sake
232)Manger cuisse
233)Manger poisson
234)Batre sake
235)Prendre pirogue
236)Est
237)Mettre le feu
238)Mettre kilt
239)Mettre masque
240)Nord
241)Ouest (2 fols)
242)Parler avec kong
243)Regarder kong
244)Regarder kong
245)Est
246)Utiliser phasor
247)Monter
(DUBOIS)Jean-Luc.
```

KING OF THE CRYSTAL CANYON



JEUX... CRACK AMIGA

LE FETICHE MAYA

LE FETICHE MAYA par C. PARIS en CPABASIC (AMIGA) ©1990 JOYSTICK HERO
Ce programme permet de recharger votre vie et votre porte-monnaie à partir du fichier de sauvegarde.

```
PRINT AT(7,8); Inseer l'Original en DP#: puis pressez le bouton de la souris*
WHILE MODSEK=0
WEND
END
IF act(1)986
BLOAD "d69ip.dat",Vioct(1)0
encore:
INBUF "Voulez vous recuperer toute votre energie ?(0/N)";r$
IF r$="n" OR r$="m"
GOTO pasvie
ENFUF
IF r$="o" OR r$="m"
DPOKE Vioct(1)0,64B8
GOTO pasvie
ENFUF
GOTO encore
pasvie:
INBUF "Combien voulez vous d'argent ?(max=32767)";money
IF money<0 OR money<4HFFF
GOTO pasvie
ENFUF
DPOKE Vioct(1)0,money
joystick:
INBUF "Est ce Correct, la sauvegarde peut etre faite ?(0/N)";r$
IF r$="n" OR r$="m"
GOTO encore
ENFUF
IF r$="o" OR r$="m"
BSAVE "d69ip.dat",Vioct(1)0,196
END
ENFUF
GOTO joystick
```

COMMANDO

* Vies et grenades pour COMMANDO
par C. PARIS
Charger l'original jusqu'à ce que
la première image logo "COMMANDO"
apparaître puis faire un reset au
clavier puis charger ce prog,
remettre l'original
et faire "RUN"
FOR i=4668020 TO 4668020:1
READ joy\$
joy=VAL("ah"joy\$)
DPOKE 4,joy
NEXT i
LPOKE #66816,4668020
atick=4668020
CALL atick
DATA 21,fc,13,fc,00,ff,3f,30,21,fc
DATA 000,000,007,fc,3f,34,31,fc,4e,71
DATA 3f,3b,11,fc,00,4a,3f,52,4e,18
DATA 10,00,00,00,00,00,00,00,00

VOUS RECHERCHERZ... VOUS PROPOSE

AMIGA / ST / STE
LE MEILLEUR ACHÈVEUR DE VOTRE MICRO
Avec PLUSIEURS MODELS (de 100 à 1000 euros)
avec PLUSIEURS MODELS (de 100 à 1000 euros)
avec PLUSIEURS MODELS (de 100 à 1000 euros)
avec PLUSIEURS MODELS (de 100 à 1000 euros)

- L'ASSEMBLER ST/STE/AMIGA le plus rapide et mieux équipé
- Des SUPER Matériaux avec CD / HD
- Réparations de tous ordinateurs
- Des SUPER Matériaux avec CD / HD
- Réparations de tous ordinateurs
- Des SUPER Matériaux avec CD / HD
- Réparations de tous ordinateurs

avec PLUSIEURS MODELS (de 100 à 1000 euros)
avec PLUSIEURS MODELS (de 100 à 1000 euros)
avec PLUSIEURS MODELS (de 100 à 1000 euros)
avec PLUSIEURS MODELS (de 100 à 1000 euros)

AMIGA
FLOTES DE FS 1.1 Cote un MANCHE pour de
plusieurs de plusieurs (MMS) et de plusieurs (MMS)
plusieurs de plusieurs (MMS) et de plusieurs (MMS)
plusieurs de plusieurs (MMS) et de plusieurs (MMS)

AMIGA
FLOTES DE FS 1.1 Cote un MANCHE pour de
plusieurs de plusieurs (MMS) et de plusieurs (MMS)
plusieurs de plusieurs (MMS) et de plusieurs (MMS)
plusieurs de plusieurs (MMS) et de plusieurs (MMS)

AMIGA
FLOTES DE FS 1.1 Cote un MANCHE pour de
plusieurs de plusieurs (MMS) et de plusieurs (MMS)
plusieurs de plusieurs (MMS) et de plusieurs (MMS)
plusieurs de plusieurs (MMS) et de plusieurs (MMS)

LISTE DES REVENDEURS EN FRANCE

NO	ENVOIEZ VOS DEMANDES PRODUCTIONS AMIGA	NO	ENVOIEZ VOS DEMANDES PRODUCTIONS AMIGA
A BUREAU	NOM	A BUREAU	NOM
41 rue de la République	ADRESSE	41 rue de la République	ADRESSE
75013 PARIS		75013 PARIS	
Tel: 01 46 86 83 86		Tel: 01 46 86 83 86	
Fax: 01 46 86 83 82		Fax: 01 46 86 83 82	
Date	VILLE	CODE POSTAL	PAYS DE DEST
Signature	COPIE	COPIE	TOTAL

JEUX... CRACK AMIGA

NEVERKIND

Refélections à Christophe PARIS, qui nous a envoyé tellement de codes qu'on a été obligé de vous les donner par petites doses!!
Nous continuons avec les 500 derniers!!

500 PBYNTP	584 MNNTTW	1668 PVZLVL	7552 MBTYQM	836 PWOTTP	920 MVHLUV
901 GIBRWX	585 ANNTTW	609 GVZLLO	7553 ABTYQA	837 GWQVFG	921 ABURUN
586 IRRNLT	586 IRRNLT	7554 PVZLVL	7554 HFTYQH	838 HFTYQH	922 ABURUN
585 RBBYNR	587 VNNTTW	7555 VBTYQV	7555 VBTYQV	839 RWVOTR	923 VBUVLU
504 MERVNW	588 PNNTTW	672 MPZMLX	7556 PBTYQP	840 MPPNTEW	924 PVBUVL
505 ARBYNTQ	589 GNNTTW	673 PVZLVL	7557 APZLZL	841 LANGTQV	925 IBBTUL
506 HFRYNT	590 INNNTB	674 HPZBKX	7558 BHTYQL	842 HHTYQL	926 INHULB
507 VRYNTT	591 RNNNTT	675 VPZLVL	7559 BHTYQV	843 VNQTEF	927 RBVUTL
508 PRYNLT	592 MZNLIA	676 MZNLIA	7560 MZNLIA	844 MZNLIA	928 MPRXUL
509 GFRYNO	595 AZNLIA	677 GPZLXG	7561 AFTYQN	845 GNPTEQ	929 APBXUA
510 HFRYNT	594 HZNLTH	678 BFXPLI	7562 HFTYQV	846 INQTEH	930 HPRXUL
511 IRRNLT	595 ZANLYV	679 ZANLYV	7563 AFTYQN	847 AFTYQN	931 ABVULU
512 MWWRZM	596 PZNLIP	680 MGVZXM	7564 PFTYQL	848 MGVZXM	932 PPRXIP
513 AMWRZV	597 GZNLTH	681 AGZNLX	7565 GFTYQV	849 AZNLIA	933 GPRXUL
514 HMWRZHT	598 IRRNLT	682 GZNLIA	7566 GZNLIA	850 HFTYQL	934 IBBTUL
515 VMWRZV	599 RNNLT	683 VGZLXL	7567 RFTYQV	851 VZLFLV	935 RPRXUL
516 PMWRZP	600 MTLNLT	684 PGZLXL	7568 MRLRBM	852 PZQFLP	936 MGBXUL
517 GMWRZV	601 ATNLTH	685 GZNLIA	7569 AMLRBA	853 GZNLIA	937 AGBXUL
518 MWZRZ	602 HNLZL	686 IZLXLB	7570 HMLRBM	854 IZLXLB	938 HGBXUL
519 RMWRZV	603 VNLTLT	687 RZGLXL	7571 MRLRBM	855 RZGLXL	939 VGHXUL
520 MWZRZV	604 PTLNLT	688 MZMLX	7572 PMLRBM	856 MZMLX	940 GPRXUL
521 AAWRZN	605 GNLTQV	689 ALZLKA	7573 MRLRBM	857 MRLRBM	941 GGXBUL
522 HAWRZZ	606 TNLTLT	690 HZLXLB	7574 MRLRBM	858 HFTYQL	942 IGHXUL
523 YWRZLZ	607 RPNLTL	691 VZLXLB	7575 MAIRBV	859 VTCQTL	943 RGHXUL
524 PAWRZL	608 MNLQTM	692 PZLPTL	7576 MAIRBV	860 PZLPTL	944 MIBXUL
525 GAWRZQ	609 ALNQTA	693 GZLXLB	7577 AALRBN	861 GTQLQV	945 ABURUA
526 LAWRZL	610 HLNQTH	694 HZLXLB	7578 HAILRZ	862 HAILRZ	946 VHRXUL
527 RALRZL	611 VLNQTH	695 RZLXLB	7579 VALRBT	863 VLRFLP	947 VHRXUL
528 MHWWRZM	612 PNLQTH	696 MRZKLV	7580 PAIRRL	864 MZQOQM	948 HPRXUL
529 AHWRZL	613 GZNLIA	697 AHZLXLB	7581 GABRBO	865 GABRBO	949 HPRXUL
530 HWHWRZL	614 LNQTH	698 HRZLXL	7582 IALRBL	866 IALRBL	950 IHRXUL
531 VHWWRZL	615 RNLQTH	699 VAZLXL	7583 RALRBL	867 MZQOQM	951 RIBXUL
532 PFWWRZM	616 MZNLIA	700 PRZLXL	7584 MZLWXM	868 MZLWXM	952 GPRXUL
533 GHWRZG	617 GRZLXL	701 GRZLXL	7585 AHWBTA	869 GLOQFG	953 ARKXUL
534 HWRZLZ	618 HQNLZL	702 IZLXLB	7586 HHTYQL	870 IZLXLB	954 HBRXUL
535 RWWRZL	619 VWRZLZ	703 RWZLZL	7587 VWRZLZ	871 VWRZLZ	955 GPRXUL
536 MWWRZV	620 PNLQTH	704 MWTSQM	7588 PMLRBM	872 MZQOQM	956 PBRXUL
537 AWRZLZ	621 GNLQTH	705 AMTSQA	7589 GHLWBL	873 AQOQHN	957 GRHXUL
538 HWWRZL	622 GNQTH	706 HWWRZL	7590 HWWRZL	874 GHLWBL	958 GPRXUL
539 VWRZLZ	623 RNLQTH	707 VWTSQM	7591 RHLWBL	875 VQOQHN	959 RBRXUL
540 PVWRZL	624 MBSNTL	708 PWTSQL	7592 MZLWBL	876 PZQOQL	960 MNTSXUL
541 GVWRZQ	625 ARNLQTH	709 ARNLQTH	7593 ARNLQTH	877 ARNLQTH	961 GPRXUL
542 JVRWRZL	626 HBNTHL	710 JWRZLZ	7594 HVLWBL	878 JWRZLZ	962 IHWXUL
543 RWWRZL	627 VBRNLT	711 RWTSQV	7595 VVWBLT	879 RWTSQV	963 VWRXUL
544 MWRZLZ	628 PNLQTH	712 MNTSXUL	7596 PNLQTH	880 PNLQTH	964 VWRXUL
545 APWRZL	629 GBNHGT	713 ANTSQN	797 GVWLBQ	881 AQBQBA	965 GWPXSG
546 HPHWRZL	630 IBBNTL	714 IBBNTL	798 VWRZLZ	882 HHTYQL	966 WFXSX
547 VWRZLZ	631 VWRZLZ	715 VWRZLZ	799 VWRZLZ	883 VWRZLZ	967 VWRXUL
548 PWRZLZ	632 MENVBT	716 PNTSQL	800 MNPMLM	884 MNPMLM	968 MNTSXUL
549 GWRZLZ	633 ARBNTP	717 GNTSQL	801 ARBNTP	885 ARBNTP	969 ANRNG
550 HWRZLZ	634 HBNTHL	718 HBNTHL	802 HBNTHL	886 IDOHBI	970 HFNZSX
551 RWRZLZ	635 VENVBT	719 RNTSQL	803 VPLNBL	887 RQVBFQ	971 VNSXT
552 MGVWRZL	636 PNBNTL	720 MNTSQL	804 PNBNTL	888 PNBNTL	972 INRNG
553 AGWRZLZ	637 GZNLIA	721 GZNLIA	805 GPNLBM	889 AFOBFB	973 GPNXUL
554 HGVWRZL	638 IENBTB	722 HZTTEH	806 IPLNBL	890 HGHZFB	974 INSXUL
555 VGVWRZL	639 VENVBT	723 VZTTEH	807 IPLNBL	891 IPLNBL	975 INRNG
556 GPNWRZL	640 MZMLX	724 PZLPTL	808 MZMLX	892 PZLPTL	976 MZEXAM
557 GCVWRZL	641 AMZLFA	725 GZTTEG	809 AGNLBN	893 GPRBQV	977 AZEXFA
558 GCVWRZL	642 HFMZEL	726 IZTTEH	810 HFMZEL	894 HFMZEL	978 HZEXAM
559 RWZLZL	643 VZLXLB	727 VZLXLB	811 VGNBTL	895 RQVBFQ	979 VZEXAM
560 MZWZM	644 PMZLPL	728 MTEQOM	812 GPNLBN	896 MBBMUL	980 PZPTEP
561 MZWZM	645 GANZLXL	729 GANZLXL	813 GANZLXL	897 GANZLXL	981 GZEXAM
562 HZWZLZ	646 IZLXLB	730 HHTYQL	814 IZLXLB	898 HHTYQL	982 IZEXFI
563 VWRZLZ	647 RMZLZR	731 VTLQTH	815 RGNLBN	899 VMBFUV	983 RZEXFR
564 MZWZM	648 MZLWXM	732 MZLWXM	816 MZLWXM	900 MZLWXM	984 MTEWXM
565 GZWZGZ	649 AAZLNL	733 GTEEQV	817 ALZLBA	901 GMBFUG	985 ATFXEN
566 IZWZLZ	650 HAZPZL	734 IZTTEH	818 HZLHZZ	902 IMBULU	986 HTEFZX
567 RWZLZL	651 VAZPZL	735 VAZPZL	819 VZLXLB	903 VZLXLB	987 VZLXUL
568 MWRZLZ	652 PAZLFL	736 MTLQTM	820 IZLXLB	904 MABFUG	988 PTEULX
569 ARWRZL	653 GAZPZL	737 ALTCQA	821 GHLZBG	905 AABULN	989 CTEFEX
570 HWRZLZ	654 HZLXLB	738 HZLXLB	822 IZLXLB	906 IZLXLB	990 IZLXUL
571 RWZLZL	655 RAZFLV	739 VTLQTV	823 RILZBL	907 VABUTL	991 KTFEXF
572 PWRZLZ	656 MZLZML	740 PTLQTV	824 MRLZBW	908 PABFUL	992 MFLXAM
573 GWRZLZ	657 ALZLKA	741 ALZLKA	825 ARZLBN	909 ARZLBN	993 ALRZUL
574 RWZLZL	658 HZLHZZ	742 IZLXLB	826 HRLZBL	910 IABEUL	994 HFLXCH
575 RWZLZL	659 VHZLVL	743 RZLXLB	827 VVRZBL	911 RABULM	995 VLRXUL
576 MWRZLZ	660 MWRZLZ	744 MZLWXM	828 PRZLXL	912 PRZLXL	996 GPRXUL
577 ANNTTW	661 GHLZLX	745 ACOZCN	829 GRZLXQ	913 ABHULUA	997 GPRXUL
578 HNTYHT	662 HZLZL	746 HOTOQV	830 IRLZBB	914 HHTYUL	998 IFLXCH
579 VNTYHT	663 VNTYHT	747 VTLQTV	831 HZLXLB	915 HZLXLB	999 RZEXFR
580 PWNPTT	664 MVZLVL	748 PTLQTV	832 MWOTFM	916 PHBUUL	999 GPRXUL
581 CPNNTTQ	665 AVZLUN	749 GOTOQV	833 AVZLQTA	917 GHULUG	999 RZEXFR
582 VNTYHT	666 VNTYHT	750 IZLXLB	834 IZLXLB	918 IZLXLB	999 RZEXFR
583 RVNNTT	667 VZLZUL	751 RQTOQL	835 VVQZTV	919 RHBULUR	999 RZEXFR

CHRISTOPHE PARIS

GAGNEZ 50 F. EN PROFITANT DE TOUS LES AVANTAGES JOYSTICK

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

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:

10 f. par exemplaire et 30 f. pour le Hors série (ENTOUREZ LES NUMEROS CHOISIS DANS LE TABLEAU CI-DESSUS)

Total :

Je veux commander les ANCIENS NUMEROS DE JOYSTICK Mensuel au prix de 25 f. par exemplaire (frais d'expédition compris)

N°1 N°2 N°3 N°4

**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

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

ILS ONT GAGNÉ UN SOFT POUR LEUR ORDINATEUR

BENOIST Sébastien
BOUQUIN Arnaud
DUPONT Frédéric
GIRARDO Frédéric
LETELLIER Bruno
LOPEZ Guillaume
MARCHADIER Julien
POURCIN Georges
REMAUD Stéphane
T'KINDT Vincent

Crédit CREG sans apport

J.B.G. ÉLECTRONICS

Tél.: (1) 45 41 41 63 163, avenue du Maine - 75014 PARIS
(1) 45 41 44 54 Métro: Mouton Duvernet ou Alésia
Ouvert du lundi au samedi de 10 h 00 à 19 h 00 sans interruption
Console LYNX disponible

ATARI 520 STE
+
30 disks
3490 Frs

ATARI 520 STE
gonflé 1 Méga
+ 30 disks
3990 Frs

ATARI 520 STE
gonflé 2 Mégas
+ 30 disks
5490 Frs

ATARI 520 STE
+ moniteur couleur
+ 30 disks
3490 Frs

Disques Durs ATARI
30, 60, 44 Mo
N. C.

SuperCharger
Émulateur PC Hard
1 Méga: 2.990 Frs
512 Ko: 2.690 Frs

Rayon Occasion

Vente / Achat / Dépôt-vente
Tous matériels
Micros, Moniteurs, Périphériques,
Accessoires, Logiciels.
Matériel garanti
Tél.: (1) 45 41 26 04

Amiga 500
+ moniteur 1084 S
+ 20 disks
5.990 Frs

Amiga 500
+ câble Péritel
+ 10 disks
3.490 Frs

Lecteur externe
DF DD - ST/Amiga
990 Frs

Logiciels:
les dernières nouveautés
Atari/Amiga

Imprimante
STAR LC 10
+ câble parallèle
1.890 Frs

Imprimante
STAR LC 24-10
+ câble parallèle
2.990 Frs

Lecteur interne
DF DD - Atari ST
990 Frs

Free Boot
350 Frs

Grand choix de
Joysticks à partir
de 69 Frs.

Souris sans fil
ST/Amiga
890 Frs

Service Minitel

Gagnez du temps en passant vos commandes par Minitel
Règlement par carte bleue
Nouveau service:
Bourse de l'occasion
36 15
Tapez: AC3*JBG

Bon de Commande

Carte bleue ou chèque
à retourner à JBG Electronics,
163 ave du Maine - 75014 PARIS
Votre commande:.....
Nom:
Prénom:
Adresse:
C P: Ville:
Tél.:
CB n°
Date d'expiration:.....
Signature:

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

JEUX... CRACK CONSOLES

PC ENGINE

Ce mois-ci s'en a pour **Destro**, il y'est défoncé, et tout ça rien que pour vous.

SUPER VOLLEY BALL

Pour obtenir un smash à crever le plancher à A réception de la balle, appuyez sur les deux boutons (A et B) ainsi que sur la touche Haut, puis à la passe, appuyez sur ces deux boutons et enfin, pour le smash utilisez toujours les deux mêmes boutons.

DUNGEON EXPLORER

Entrez le mot de passe: "DEB-DEBDDA". Le code sera découvert. Après avoir tout sélectionné, restez appuyé sur la touche RUN et le bouton L, vous bénéficiez alors d'un personnage hyper puissant.

RED ALERT

Pour obtenir le mode BGM (choix des musiques et des dessins animés), à la page de présentation, restez appuyé sur Select, puis sans relâcher Select, appuyez sur les touches 1, 2, 1, 2, à tous les coups la touche Select enfoncée allez vers le Haut puis vers le Bas.

P-47

Pressez les touches 1 et Select à la page de présentation, puis perdez toutes vos vies. Ensuite maintenez enfoncées les touches Select, 1, et Run en même temps. Vous aurez alors la possibilité de continuer à jouer tout fois.

R-TYPE II

Pour-trouver des armes secrètes au sixième tableau, attendez en haut à droite de l'écran, en tirant dans la boîte de démarrage.

TIGER HELI

Lorsque l'hélicoptère commence à atterrir pendant l'écran de présentation, restez appuyé sur la touche Droite puis pressez le plus vite possible la touche II, vous récupérez ainsi un maximum de crédits.

PAC LAND

Pour obtenir le mode debug secret, à l'écran de présentation, touchez les touches Select, 1, et enfoncées tout en pressant Start. Ensuite sélectionnez, Skip Level, pressez Start pour

commencer à jouer. Lorsque le tableau de level Skip (téléporteur) apparaîtra, pressez la touche Bas 100 fois et les mots "No Hit" apparaîtront en dessous du mot skip. Vous pouvez maintenant commencer à jouer sans avoir perdus des fonctions. Il n'y aura plus de collisions.

vous pourrez choisir les musiques du jeu (dix huit morceaux sont disponibles). Pour en obtenir 99, sélectionnez le morceau 18, puis enfoncés les boutons 1 ou 2 en restant appuyé et choisissez avec le joystick un morceau de 0 à 99. (BERTHOUS Gregory)

DUNGEON EXPLORER

Entrez le mot de passe: "DEB-DEBDDA". Le code sera découvert. Après avoir tout sélectionné, restez appuyé sur la touche RUN et le bouton L, vous bénéficiez alors d'un personnage hyper puissant.

OUT RUN 3D

À la page de présentation, appuyez deux fois sur le bouton Pause vous aurez accès à des contrôles tout. (LIMET Christophe)

ENDURO RACER

Pour obtenir le Select sound, il faut que vous répétez ces manœuvres à la page présentation, appuyez sur la démo commencent diagonale droite haut puis diagonale gauche bas (7 à 8 fois) et droite gauche (5 à 6 fois), vous verrez alors apparaître un nombre en haut à droite de l'écran. (LIMET Christophe)

GHOSTBUSTERS

Voici un code qui permet de jouer la première manche sans perdre. (GUERIN Cédric)

GOLDVELIUS

Dans JOYSTICK No3 nous avons vu comment faire le code "AA 325719833". Une fois la première manche effectuée, pour passer le "marché mallon" se mettez de côté, avancez vers la maison, une fois collé à la maison, attendez que "M" soit à l'écran, appuyez sur la touche II, vous serez alors en haut à droite de l'écran, en tirant dans la boîte de démarrage.

SEGA

TIME SOLDIERS

Pour doubler le crédit des deux premiers jours, il faut recommencer le jeu à un joueur, une fois dérivé en 3 étages dirigez-vous vers le futur. Une fois dans la zone du futur, faites apparaître le joueur à numéro deux. Normalement tous arriverez sans aucun problème à la fin. (SCIPION Frédéric)

R-TYPE

Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, GAME OVER apparaît. Tournez le manche du joystick dans le sens des aiguilles d'une montre plusieurs fois et les crédits monteront jusqu'à 12. Si vous tourez le manche du joystick dans le sens contraire des aiguilles d'une montre,

GOLDEN AXE

Quand il y a deux sortes de nains, tapés d'abord ceux qui donnent de la magie au lieu de ceux qui donnent de l'énergie car ils partent avant. (GUERIN Cédric)

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Poussez la manette en haut et appuyez une dizaine de fois sur le bouton 2. Vous aurez 3

vies en plus, mais cela vous coûtera 400\$. Vous pouvez recommencer cela jusqu'à ce que vous n'avez plus d'argent. (GUERIN Cédric)

PSYCHO FOX

Ouvrez toujours les yeux du côté droit, ainsi vous ne serez plus obligé de courir après votre double s'il apparaît. (LIMET Christophe)

ACTION FIGHTER

Tappez le mot: DOKI PEN et vous aurez directement toutes les armes avec une inoubliable à tous les missiles, sauf ceux à l'écran cherchus. (GUERIN Cédric)

ZILLION II

Quand vous avez défilé Apple et Champ, dans les tableaux à pied franchés la deuxième manette quand vous êtes à moto, et appuyez sur un bouton, puis sélectionnez l'une des deux et votre énergie se mettra au maximum. (GUERIN Cédric)

JOYSTICK

Dans JOYSTICK No3 nous avons vu comment faire le code "AA 325719833". Une fois la première manche effectuée, pour passer le "marché mallon" se mettez de côté, avancez vers la maison, une fois collé à la maison, attendez que "M" soit à l'écran, appuyez sur la touche II, vous serez alors en haut à droite de l'écran, en tirant dans la boîte de démarrage.

CHOPLIFTER

Quand le titre apparaît il faut faire: Haut, Bas, Gauche, Droite et une option round select apparaîtra. (MEUNIER Jérôme)

ALTERED BEAST

À l'écran de présentation, touchez le stick en haut à gauche et fire 1 pour avoir cinq unités d'énergie. (ZEHOUNI Nabil)



DU NOUVEAU POUR NINTENDO

NOUVEAU !!

PC ENGINE | SEGA 16 BIT

+ 2 jeux : 1790frs* + 2 jeux : 1990 frs*

Péritel 60 Hrz compatible tous moniteurs et toutes TV munies d'un canal auxiliaire (Cannal AU).

*jeux imposés

VOUS PENSEZ CONSOLES, ALORS PENSEZ SHOOT AGAIN : LE SPECIALISTE

PC engine NEC	SEGA	Golden axe	PREVIOUS '90 :	NINTENDO
PC Eng 07bis + jet 1700	Mega drive + 2 jeux 1990	Golden axe 400	Previous '90 :	Import NINTENDO
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Hand driving 395	Super contrat 395
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Moon walker 395	Double dragon II 395
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Dr boys 395	Dead fox 395
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Super monos GP 395	Championship beach 395
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Atomix robo kid 395	valley 395
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Heavy unit 395	Doodoon 395
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Big grand prix 395	Nouveautés :
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Wizard of warriors 375
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Life force 375
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Wrestlemania 375
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Sectoid 375
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Mario bros II 375
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Mr. attack 375
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Mario bros II 375
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Zelda II 395
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Coira triangle 395
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Double éclipse 375
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	ATARI
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Console XE games + basic + 1 pistolet, 1 manette, et 2 jeux 490
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	C i a v e r + alpha manette + lecteur de cassette + Flight simulator 200
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	jeux XE 200
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	LES PORTABLES
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Game boy 990
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	World game 349
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Mario land 349
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Asmik world 349
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Space invaders 349
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Flappy space 349
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Nemesis 349
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Backblast 349
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	North ken 349
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Master karateka 349
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Tennis 349
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Lynx + 1 jeux 1790
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Gate of zondocan 200
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Electrotop 200
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Chic challenge 200
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	California games 200
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Blue lighting 200
PC Eng 07bis + jet 1500	Golden axe 400	Golden axe 400	Thunder force III 375	Gunnet 200

RENOUVEAU Tél : 40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : 40.34.36.26

NOM..... MATÉRIEL.....

PRENOM.....

ADRESSE.....

Montant.....

Frais de port.....

Montant total.....

TELEPHONE.....

BOÛT à retourner rempli à : SHOOT AGAIN 145 rue de la Haudry 75 019 Paris

Réglement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN (frais de port 25 frs)

Émission par contre remboursement (frais de port 40 frs)



Vous trouverez également nos produits aux adresses suivantes
LILLE : 72/74 Rue de Paris 59800 LILLE Tél. 20 20 42 09 09
PARIS : 5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31
TOULOUSE : 35 rue du Tour 31000 Toulouse Tél. 42 27 04 37

Naissance d'un Temple du Jeu en Europe

VENTE REPRISE ECHANGE

Echange uniquement le mercredi au samedi et dimanche

Consoles

PC Engine 1 + 1 jeu	1800F
PC Engine 1 + 2 jeux	1900F
PC Engine 1 + 3 jeux	1900F
CD ROM	2900F
Super GRAFX + 2 jeux	3300F
CDRE GRAFX + 1 jeu	1900F

Accessoires

XE1 PRO Joystick	750F
Super Joystick	490F
Nec Turbo Stick	900F
Joystick Intégration	390F
Doubleur Joystick	109F
Quadrupleur Joystick	249F

Jeux Nouveautés

PC1	490F
Spieleur House	490F
Psycho Chaster	490F
Rover Diner	490F
Super Monoball	490F
The Fort Of Nochola	490F
Bomb	490F
Universal Space	490F
CD ROM	490F
Shanghai II	490F
Sobanico	490F
Super GRAFX	490F
Guaranzo	490F

les Tops du Mois

Gunhead	420F
Legendarly Axe	450F
At Kidz	300F
Tennis	300F
YS (CD ROM)	390F
Wonder Boy III (CD ROM)	490F

et nombreux autres jeux disponibles

Consoles

Sega 16 bits MEGADRIVE + 1 jeu	1900F
Sega 16 bits MEGADRIVE + 2 jeux	2400F
Sega Master System + 1 jeu	2400F
Sega Master System Plus	1049F
Sega Super Master	1399F

Accessoires

XE1 Pro Joystick	750F
XE1 ST Joystick	490F
2 in 1 Joystick	590F
Exploiter Joypad	390F
Control Stick	139F
Rapid Fire	109F
Light Phaser	220F
Luettech 3D	309F

Jeux Nouveautés

Sega 16 bits MEGADRIVE	490F
Down in CGB	495F
Fantasy Star III	495F
Ghost Buster	495F
Tel Tel Matang	495F
Leynos	495F
Final Bow	495F
Darwin	495F

Tops des Tops

Sega 16 bits MEGADRIVE

Ghosts and Ghouls	495F
Super Shinobi	495F
Golden Axe	495F
Super Hang On	495F
Ken: The Last Battle	495F

nombreux autres jeux disponibles en mai

La console portable

ATARI LYNX

EST DISPONIBLE

LYNX + 4 jeux	1790F
Electroc	290F
Blue Lightning	290F
Gates of Zendocon	290F
Chip's Challenge	290F

GAME BOY NINTENDO

DISPONIBLE

Consultez-nous

ATARI BOXML	189F
ATARI 2600	490F

PROMOS DU MOIS

PC ENGINE 1 + 1 jeu	1490F
CD ROM PC ENGINE 1	2990F
SEGA MEGASYSTEM + 1 jeu	1990F
GUNHEAD (jeu PC Engine)	380F
AIR DRIVER (Megadrive)	380F
ATARI BOXML	189F

LES PLUS ULTIMA GAMES

Nouveautés chaque semaine en exclusivité
Le plus vaste choix
Les meilleurs prix

Rachat comptant de tous les consoles et jeux Nec, Sega, Atari, Nintendo

LES PLUS ULTIMA GAMES

Pour l'ouverture du Temple nous vous offrons en Mai la carte ULTIMA Games (prix 100F), vous bénéficiez ainsi de remises des nouveautés en priorité, de la possibilité de procéder aux échanges et de gagner un jeu gratuit pour l'achat de 5 jeux.

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC - 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS JOY 5

Désignation	Prix	Qté	Montant

Transport logistique 25F, porteur 140F
Les prix sont TTC, les promos ne sont pas cumulables.

SEGA

CAPTAIN SILVER

Un mode continue existe. Lorsque vous avez perdu toutes vos vies le message "Game over" apparaît, mettez aussitôt votre joystick en haut à droite et appuyez de suite sur le bouton 2 plusieurs fois. Vous disposerez à nouveau de 3 vies. (FLUTTE)

POWER STRIKE

Un round 0 existe. Pour le découvrir et pouvoir y jouer, il faut terminer tous les stages et voir la fin du jeu. Ensuite à la présentation du jeu, appuyez sur l'option "continue" et vous découvrirez le round secret qui est en fait le round 1 rose, mais bien plus rapide. (FLUTTE)

WONDERBOY III

Quelques mots de passe... premier tableau = homme lézard : AC3E 004A 927
Deuxième tableau = homme souris : NE3V 1CG CGDE XDB
Troisième tableau = femme piranha : PXTL PML F5W 43L
Quatrième tableau = homme lion : TKC3 YTW PDD R7A
Cinquième tableau = femme faucon : 7WTJ P7X 2V7A 31X (BELLET)

QUARTZ

Pendant la présentation, pressez quatorze fois pause et commencez la partie. Vous avez un super tir. Toujours pendant la présentation, pressez quatre fois pause et avec la manette deux, appuyez en haut et sur start. Le sonnd test apparaîtra. (PAZZA DI BORGIA Thomas)

BLACK BELT

En entrant votre nom, certains mots secrets vous procurent de solides avantages... Hang On vous donne ABCD, GP WORLD vous donne trois vies supplémentaires, SPECIAL vous fait commencer avec les caractéristiques 1 et 2 et DOKIP EN

vous donne toutes les armes que vous pouvez souhaiter. (BELLET)

ALEX KID I

Pour poursuivre le jeu, attendez l'écran "game over" et restez appuyé vers le Haut tout en pressant 8 fois sur le bouton 2 (il faut au moins 400 dollars). (BELLET)

TEDDY BOY

Sur l'écran de présentation, faites Haut, Bas, Gauche, Droite. Un nouvel écran apparaît. Attendez que la musique s'arrête, appuyez alors une fois vers le haut, puis neuf fois vers le bas, puis une fois sur le bouton 2 de la manette branchée dans le port 1, vous pourrez alors choisir entre les rounds 1 à 50. (BELLET)

SEGA MEGADRIVE

SUPER HANG ON

Voici le code permettant d'avoir à l'option continue à partir du deuxième étage, à fait pointer le Stick sur haut et presser Start en même temps. (ALBERICI Philippe)

TROJAN

Pour avoir l'option continue à partir du deuxième étage, à fait pointer le Stick sur haut et presser Start en même temps. (RUPERT Arnaud)

SUPER SHINOBI

Dans le tableau des options, sélectionnez 00 shurikens, puis pressez la touche Start aussi vite que vous le pouvez. Une dizaine de secondes plus tard, les deux Zéros se rejoindront, pour former un signe d'infinité, vous indiquant ainsi que vous disposez de shurikens en quantité illimitée. (Destroy)

MEGA MAN

Battez les monstres dans l'ordre suivant: GUT MAN, ELEGMAN, ICEMAN, FIREMAN, BOMBMAN, GUSTMAN, puis DR WILLY. (LEMRIE Vincent)

LIFE FORCE

Voici un code pour commencer avec 30 vies et quatre options spéciales. Sur la page de présentation tapez: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start. (Gregory Candor)

NINTENDO

IKARI WARRIOR

Pour avoir trois vies à l'endroit où on a perdu faire A, B, B, A au moment où le dernier soldat vient de mourir. (DURANT Sébastien)

GUN SMOKE

Dès que l'écran de présentation apparaît, appuyez quatre fois sur la touche A, quatre fois sur la touche Select deux fois à droite, puis Start. Vous avez alors, un nouveau revolver avec trois cents munitions. (ALBERICI Philippe)

GHOST'N'GOBLINS

Pour choisir son niveau il faut, pendant la présentation, tenir enfoncée la touche Droite et tapez 3 fois sur la touche B. Après cela, appuyez sur la touche Haut ; la réacteur, tapez 3 fois B, appuyez sur la touche Gauche, relâcher tout, et appuyez 3 fois sur B. Ensuite tapez sur la touche Gauche, relâchez, et tapez 3 fois sur B. (BERTRANT Yves)

MEGADRIVE 16 BITS

CONSOLE DE JEUX
+ MANETTE
+ UN JEU

SEGA
2490F



Compatible GENESIS U.S.A. et future MEGADRIVE. Marche française PERITEL 60 HRZ. Tous monteurs et I.V.

TOUT ATARI EN STOCK
Y COMPRIS LA CONSOLE
PORTABLE LYNX

Et aussi :
NEC
AMSTRAD
NINTENDO



BASE 4

La micro facile

PAU
11, rue Samonzet 64000
59.83.78.78

ANGLET
43, av. J.L. Lagarde 64600
59.92.47.51
Centre commercial B&B 2
59.92.14.08
TARBES
57, bd Lescap 65000
62.51.36.13

Plus fort qu'Oncle Paul et ses belles histoires, plus près de ses sous qu'Onc'Picsou mais beaucoup moins casanier que l'Oncle Tom, revoilà Onc'Moulinex dans un Recto-Verso Spécial Fric. Ça doit être à cause des Impôts.

Recto Verso

SUNDGÖ ET FRIC !

Déjà le numéro 3 de Recto Verso et je ne vous ai pas encore parlé de Sundgö. L'erreur mérite d'être répartie car ce logiciel n'a pas pris une ride en dépit de sa relative ancienneté. Il faut dire qu'il est édité par FITL à qui l'on doit Dungeon Master et Chaos Strike Back. Dans Sundgö sur Apple II, Atari 800, C64 et Atari ST, le joueur est amené à visiter différentes planètes et doit pour cela se rendre dans des villes, histoire d'acheter des trucs et des bidules. Naturellement, ces bibelots finissent par coûter une véritable fortune (les gyro-lasers ont encore augmenté) et le joueur ruiné se retrouve en rade à 990357042 années-lumière du restau du cœur le plus proche. Heureusement, les dieux de la micro ont prévu le coup, aussi est-il possible de se rendre dans un bar, non pas afin d'oublier ses soucis en se noyant dans l'alcool local mais pour gagner quelques brouzoufs. En effet, une fois sur place, il suffit d'aller le long d'un des murs et de cliquer sur le jackpot. A condition de ne pas miser trop gros (on perd parfois), on peut se renflouer facilement et repartir, serene, vers de nouvelles aventures, le portefeuille gonflé de billets, le cœur d'orgueil.

Remarque, il n'y a pas que dans ce jeu que la recherche d'argent constitue un problème. Prenons Bard's Tale III sur Apple II et C64 édité par Electronic Arts (Gh, les gars, BT II et III sur ST), c'est quand vous volez? Ici aussi, le joueur coince souvent par manque de moyens. Les paris, c'est que de temps en temps, des bandits de (mauvaise) rencontre détournent l'aventurier au coin d'un bois. Heureusement, il est possible d'ouvrir un compte à la banque.

OÙ EST L'ÉCREUVIL ?

Ne croyez pas cependant que les banques soient la parade absolue en matière de sécurité. Les jeux d'aventure se passent rarement en Suisse. Dans Alternate Reality sur C64, Atari 800, Apple II, Amiga et Atari ST, le joueur bancaire est assez proche du nôtre. Là aussi, le joueur peut mettre ses sous de côté (afin d'en avoir devant lui et d'en laisser derrière lui, voyez comme le français

LE NOUVEAU SLOGAN DE VOTRE JOURNAL PRÉFÉRÉ :



parfois bizarre). Lennui, c'est qu'il est très courant d'assier à un crash bancaire et de tout perdre. Bien sûr, ce n'est pas catastrophique puisqu'il est possible de se renflouer rapidement en vendant les objets «rouvés» sur les monstres ou au détour d'une rue mais là encore méfiance: d'une banque à l'autre, l'évaluation du prix de l'objet est faite plus ou moins honnêtement. Suivant que l'on s'adresse à telle ou telle banque, une différence de plus de 1000 Copers peut se rencontrer au moment de l'expertise. C'est d'autant plus rageant que dans ce logiciel, la réalité est finalement si peu altérée que l'aventurier ruiné se voit contraint d'abandonner la partie.

MÉDECIN DE NUIT

A cet instant, Onc'Moulinex prit une lente inspiration puis, tandis que les lecteurs se rapprochaient de lui pour ne rien perdre de la suite de l'histoire, il tira une longue bouffée sur la pipe en terre que Gandalf lui avait offerte et, suivant un instant des yeux la fumée qui montait vers le plafond de l'auberge, il plissa malicieusement les yeux comme pour mieux fasciner l'auditoire avant de reprendre:

Je me souviens par exemple de mon perso d'Alternate qui avait attrapé la gangrène après une méchante estafade sur la jambe, récolté au cours d'un mémorable combat. Bref, nous voilà en pleine nuit, mon personnage et moi, en train de tambouriner à grand coups de souris à la porte du médecin. Au bout d'un moment rendu long par les interminables (le générateur de hasard du logiciel avait décidé qu'il pleuvait cette nuit-là), le type arrive. Quelques Returs plus loin, j'étais guéri, enfin mon personnage était guéri, et tandis que je m'appretais à repartir vers de nouvelles aventures, content de ce que le prix de la consultation ait été modique, palli voilà mes points de vie qui baissent d'un coup. Verdict de l'ordinateur, j'avais attrapé un rhume en restant sous la pluie. Les premiers instants de surprise passés, mon perso et moi retournâmes chez le doc. Déclarant qu'il avait assez travaillé pour la nuit, le sacrifiant me demanda une somme exorbitante pour soigner un simple rhume! Je n'avais pas de quoi payer. C'est ainsi que MOULIX.DSK ne termina jamais Alternate Reality mais l'histoire ne s'arrête pas là pour autant et je vous raconterai une prochaine fois ce qui nous a MOULIX.DSK, son successeur... A Moulinex se leva alors et tous comprurent qu'il était temps d'aller dormir.

MOULINEX

Micro Avenue

3 jeux pour 249F (frais de port inclus)

58-80 avenue de la Grande Armée
750017 PARIS Tél : 45 72 24 30

Ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures Métro Porte Maillot

LES CONSOLES

MEGADRIVE SEGA 1990F + 2 jeux

FORGOTTEN WORLDS - SUPER SHINOBI - SUPER HANG ON - RAMBO III - ZOOM - SPACE HARRIER II - GHOULS'N GHOSTS - THUNDER FORCE II - GOLDEN AXE - TATSUJIN - ALEX KIDD - QUEEN OF THE PEAKOP - HERZOG ZWEI - SOKOBAN - CURSE - SUPER REAL BASKETBALL - NEWZEALAND STORY - AIR DIVER - WORLD CUP SOCCER - MASTER GOLF - AFTER BURNER II - LAST BATTLE Prix de 390F à 500F.

PC ENGINE NEC 1790F + 1 jeu

CD ROM 2 NEC 3990F

ATOMICROBOTKID - BLOODIA - BREAK IN - CHASEHQ - CYBER CROSS - DORAMON - F1 PILOT GUNHED - JAPAN WARRIOR - MOTOR BIKE - NAXAT OPEN - SHANGAI - SPACE HARRIER - WORLD STADIUM - P 47 - SHINOBI - PC KID - VIGILANTE - FINAL LAP - CD GOLDEN AXE - CD RED ALERT - CD SIDE ARM - CD ALTERED MASTER - Prix de 300F à 500F.

SEGA MASTER SYSTEM + 1 jeu 749F

DYNAMITE DUX - DEAD ANGLE - SCRAMBLE SPURT - GOLDEN AXE - BATTLE QUIT RUN - FC GRAND PRIX - WORLD GAMES - ULTIMA IV - DOUBLE HAWK - RUNNING BATTLE - SLAP SHOOT ASSAULT CITY - CASINO GAMES - GOLVELLIUS - SHINOBI - TENNIS ACE - PSYCHO FOX.

ACTION SET NINTENDO + 2 jeux 990F

LEGEND OF ZELDA 955F - ZELDA II 395F - PUNCH OUT 395F - GOONIES II 375F - WIZZARD & WARRIORS 365F - MEGA MAN 375F - RUSH'N ATTACK 345F - MARIO BROSS II 395F - SIMON'S QUEST 375F - DONKEY KONG CLASSICS 325F - COBRA TRIANGLE 360F - TOP GUN - WRESTLEMANIA - SOLOMON'S KEY - LEE IREVINO'S FIGHTING GOLF - AIRWOLF.

ATARI LYNX + CALIFORNIA GAMES 1790F

BLUE LIGHTNING 240F - GATES OF ZENDOCOM 240F - GAUNTLET 240F - CHIP'S CHALLENGE 240F - ELECTROCOOP 240F - RAMPAGE 240F.

GAME BOY NINTENDO + 1 jeu 990F

LES MICROS

ATARI ST : LODIE RUNNER 199F - RAINBOW ISLANDS 230F - TENNIS CUP 249F - HARRICANA 249F - SHERMAN M4 249F - COLORADO 249F - STARBLADE 249F - IVANHOE 249F - E-MOTION 249F.

AMIGA : E-MOTION 249F - IVANHOE 249F - OPERATION STEALTH 299F - HARRICANA 249F - TENNIS CUP 249F - EAGLE'S RIDER 299F - F 29 285F - SUPER CARS 230F - STARBLADE 249F.

AMSTRAD CPC : LODIE RUNNER 199F - TENNIS CUP 1707F 199F - HARRICANA 1497/199F.

PC COMPATIBLES NOMBREUX TITRES DISPONIBLES NOMBREUX MODELES DE MANETTES SUR ATARI, AMIGA, AMSTRAD, PC, SEGA, NINTENDO.

BON DE COMMANDE à envoyer à : MICRO AVENUE BP150 75821 PARIS CEDEX

Envoi par Colissimo

NOM : _____

ADRESSE : _____

VILLE : _____

N°CB : _____

EXPIRE : _____

SIGNATURE : _____

MACHINE	TITRE	PRIX
	PORT LOGICIEL	... x25 F
	PORT MACHINE	... x50 F
	TOTAL	

Cheque semaine des nouveautés : Téléphonez à RICHARD au (1) 45 72 24 30

ROCK STAR

Inlays Stick Musicien (batterie)

-je suis le successeur d'oncle James
-de quel instrument jouez-vous?
-comme Phil Collins!
-j'apprécie seulement sa musique
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 5000 F.

Mac Larynett Musicien (saxophones)

-je suis le successeur d'oncle James
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-vous êtes rock vous?
-do you wanna rock'n'roll?
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 2000 F.

Lepez Abn Banquier

-Bonjour Monsieur
-Pour emprunter de l'argent (remboursement sous 8 semaines + 10%)
-j'ai besoin de liquidités
-c'est facile comme si je ne les connaissais pas
-ça m'intéresse...
-j'aimerais vous emprunter de l'argent
-10000 F. ou
-vous avoir un sponsor (1000 F par semaine)
-il faudrait qu'on parle affaires
-j'aimerais avoir une conversation plus poussée avec vous
-rendez-vous au restaurant le fin gourmet
-Au restaurant...
-honor
-oublions les affaires un instant
-je vous écoute
-dépêchez-moi quand vous voulez, je vous le donnerai
-je cherche un sponsor
-ça m'intéresse

Petitlous Alain Animateur

-tom bom balom bom balom bom balom!
-je suis le successeur d'oncle James
-vous êtes rock vous?
-moi mon préféré c'est Night and Day!

Hatmur Tom Musicien (claviers)

(lui envoyer un cadeau, ex: collector)
-bonjour, c'est moi
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-j'ai un service à vous demander
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 10000 F.
(attention aux chèques sans provision)

M Bombogaine Taxiteur

-stare bom balom bom balom bom balom!
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien...
-de quel instrument jouez-vous?
-ça tombe bien... j'adore!
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 2000 F.

Gasm Laure Journaliste

-je suis le successeur d'oncle James
-je suis un de vos admirateurs
-en tu nous apprécie dans le show-business
-par exemple Eric Casam
-j'aimerais avoir une conversation plus poussée avec vous
-rendez-vous au restaurant le fin gourmet
-Au restaurant...
-honor
-oublions les affaires un instant
-j'aurais besoin de quelques conseils

-j'essais d'avoir des passages à la TV pour mon interprète
(on peut aussi passer la nuit avec elle...)

D'Astre Capo Musicien (Guitariste)

(lui envoyer un cadeau, ex: collector)
-bonjour, c'est moi
-on m'a dit que vous étiez un fameux musicien
-vous êtes le meilleur des guitaristes
-je vous veux absolument en studio
-je vous fais un chèque de 10000 F.
(attention aux chèques sans provision)

Calson Eric Rédacteur en chef

-je suis le successeur d'oncle James
-j'aimerais mieux vous connaître
-ça rapporte un 'max', ça!
-vous montez mieux
-j'aimerais faire connaître le titre dont je m'occupe actuellement
-rendez-vous à la discothèque 'le chat noir'.
A la discothèque:
-bonjour
-j'aimerais faire connaître le titre dont je m'occupe actuellement
-un article de presse
-écoutez le bien, je suis sûr que vous apprécierez

Massom Lili Employée

-alle, c'est Lili!
-je suis un de vos admirateurs
-se passionner pour le rock comme vous le faites
-d'après le heavy metal quel pied!
-j'aimerais avoir une conversation plus poussée avec vous
-rendez-vous à la discothèque 'le chat noir'
A la discothèque:
-bonjour
-j'aurais qu'on parle...
-j'ai un service à vous demander
-j'aimerais participer à la tournée YRO Aid

Langoisse Jack sans profession

-salut, c'est moi
-il faut qu'on parle affaires!
-j'ai un boulot 'dédicé' à faire...
-rendez-vous au bistrot 'chez Georges'
-Au bistrot...
-salut mes
-colla, j'ai une combine pour le top 40
-avec 20000 F, tu vas acheter 1000 de mes disques
-chez supercolor ou
-chez mëlodisk

Oncle James retraité

Oncle James donne d'utres renseignements selon ce qu'on lui demande.

Saturax Max Ingénieur du son (faire plusieurs tentatives)

-je suis le successeur d'oncle James
-j'ai du mal à pénétrer le marché en Extrême-Orient
-pourquoi cela?
-il faudrait qu'on parle
-pour obtenir un sponsor (rembourse les affiches et la location des instruments utilisés en concert).
-je cherche un sponsor
-Pour obtenir un spectacle
-un spectacle
-je vous fais un chèque de 10000 F.

Yakassé Producteur (après un certain niveau de jeu)

-je suis le successeur d'oncle James
-j'ai du mal à pénétrer le marché en Extrême-Orient
-pourquoi cela?
-il faudrait qu'on parle
-pour obtenir un sponsor (rembourse les affiches et la location des instruments utilisés en concert).
-je cherche un sponsor
-Pour obtenir un spectacle
-un spectacle
-je vous fais un chèque de 10000 F. (GRÉNIER Sébastien).-

TUSKER

NIVEAU I: THE DESERT

Il faut tout d'abord vous procurer la corde et le couteau pour pouvoir remonter votre niveau d'eau, en donnant un coup de couteau sur un cactus. Trouvez tous les objets avant de pénétrer dans la grotte, ils sont répartis dans les dunes, ils se composent de couteau, montre de poche, bouteille d'acide, pistolet, casse de muraille, couteau, 10 cartouches et c'est tout! Maintenant recherchez l'entrée de la grotte et pénétrez à l'intérieur. En haut à gauche vous pouvez voir une entrée gardée par deux indigènes, entrez par celles-ci et vous voyez un coffre à côté d'une couchette à même le sol, vous pouvez ouvrir le coffre en donnant un coup de pied au livre sera en votre possession. Ressortez de cette salle et dirigez-vous vers la droite (dans le lac souterrain), arrivez au crocodile, rentrez dans un coffre de couteau au nez, il plongera vous laissant passer. Quand vous arrivez à l'entrée d'une grotte gardée par un indigène, rentrez puis ramassez la machette et les pépites. Au fond de cette salle il y a une inscription ("MAP"), si vous sélectionnez le livre et que vous avancez vers celle-ci vous pourrez voir tous les écrans successifs jusqu'à la fin du niveau. Ensuite il faut que vous reveniez jusqu'à l'entrée de la grotte, au fond, vous devriez apercevoir un feuillage, prenez la machette puis découpez le feuillage de chaque côté, et vous pourrez pénétrer dans la forêt. Quand vous serez dans la forêt, allez jusqu'au monstre enchaîné tout en écartant les noix de coco lancées par les singes; lorsque vous arrivez au monstre, mettez de l'acide sur ses chaînes pour le déliter et il s'en ira vous laissant voir le passage libre. Rentrez par l'ouverture en haut à droite et vous devriez voir l'écran se fragmenter, le niveau 2 se chargera automatiquement. (pour boire, il faut sélectionner la gourde et le couteau puis aller à l'écran où l'on voit une butte, à droite de

celle-ci (en bas) il y a un gros cactus. Il faut donner un coup de couteau à celui-ci et alors le héros pourra continuer le jeu.

NIVEAU II: THE VILLAGE

Il faut tout d'abord aller vers la droite jusqu'à une petite case, à gauche de celle-ci, vous pouvez ramasser une branche, mais elle n'est pas indispensable pour la suite de l'aventure. Vous devez continuer votre chemin jusqu'à la porte protégée par un cadenas (la clé sert à ouvrir celui-ci), puis descendre de médium, et retourner jusqu'à l'entrée surmontée d'un masque cracheur de feu (ou "gagaz"). Rentrez et dirigez-vous vers la droite, ramassez la lance-pierre puis la boîte à outils, à l'écran suivant vous pouvez presser l'écran en sélectionnant les outils et donnant un coup de poing à la statue en or qui se trouve devant la porte. Ensuite, vous pouvez marcher à l'ouest, matiquement, et vous pouvez rendre l'orb, allez à droite et donnez les médailles au directeur qui danse à côté d'un homme allongé au sol. Le malade sera guéri automatiquement et vous devrez lui offrir (2) en échange. Allez à l'écran où se trouve l'entrée d'une grotte fermée et la grosse statue de marbre. Sortez de cette pièce et disposez sur la table les trois statues dans le bon ordre (1, 2, 3) et le passage est possible (3x3), si vous y parvenez, sa porte s'ouvrira, rentrez par la porte de droite, il y a un ravin qui bloque le passage, allez sélectionner la gourde de bois et rentrez par la porte de droite, vous pouvez passer de l'autre côté et quand vous serez arrivé à la balance, déséquilibrez, posez les pépites à l'intérieur et celle-ci sera équilibrée, vous laissant ainsi le passage à la porte. Rentrez par la porte, et vous verrez l'écran se fragmenter, le jeu va charger pendant que la balance se déséquilibre, affichez l'écran final (le cimetière). Et voilà! Pour le troisième niveau, procédez à l'ouest, si vous n'êtes pas fort s'mon 2 surfont, il faut sacrifier une vie pour l'entrée dans la cellule-ci (si vous n'avez rien), ensuite continuez toujours à gauche et vous

devriez apercevoir l'entrée d'une grotte. Rentrez par l'ouverture de la montagne, maintenez vous droit, vous serez devant l'entrée des hommes armés, approchez de l'entrée, une statue s'avance et bloque l'entrée, faites-vous tuer par les hommes armés d'or, ensuite la statue disparaîtra et quand vous vous relevez, le passage sera libre. Entrez dans le temple, devant vous il y a une fontaine (si vous voulez boire, prenez la gourde), entrez par la porte en haut à droite, vous êtes maintenant dans une pièce qui devait servir de salle de bain mais les insectes en ont pris possession, au milieu de la piscine, il y a une statuette de bois, elle est inutile sans vous faire "gobier". Retournez à la seconde salle puis rentrez par la porte de droite, vous serez dans une pièce où vous pouvez prendre tous les objets mais seule la planche de bois va vous servir par la suite, allez à la deuxième salle et entrez par la porte de bas. Rentrez par la porte de gauche et allez jusqu'au sarcophage gardé par une armure mobile, ouvrez-le et emparez-vous de la grosse statue de marbre (ron). Sortez de cette pièce et disposez sur la table les trois statues dans le bon ordre (1, 2, 3) et le passage est possible (3x3), si vous y parvenez, sa porte s'ouvrira, rentrez par la porte de droite, il y a un ravin qui bloque le passage, allez sélectionner la gourde de bois et rentrez par la porte de droite, vous pouvez passer de l'autre côté et quand vous serez arrivé à la balance, déséquilibrez, posez les pépites à l'intérieur et celle-ci sera équilibrée, vous laissant ainsi le passage à la porte. Rentrez par la porte, et vous verrez l'écran se fragmenter, le jeu va charger pendant que la balance se déséquilibre, affichez l'écran final (le cimetière). Et voilà! Pour le troisième niveau, procédez à l'ouest, si vous n'êtes pas fort s'mon 2 surfont, il faut sacrifier une vie pour l'entrée dans la cellule-ci (si vous n'avez rien), ensuite continuez toujours à gauche et vous

êtes très rapide.

Pour les combats (dans tous les niveaux) serrez-vous du couteau, vous pouvez le jeter, ou alors servez-vous du pistolet (10 cartouches, max). Pour le ramassage des objets vous pouvez chercher un deuxième joystick dans le port 1 et appuyer sur feu quand vous voulez effectuer cette action. Vous pouvez aussi sélectionner les armes (toujours avec ce joystick) en mettant le joystick à balai vers la droite. (MORICHON David).

THE UNTOUCHABLES

Lorsque le soft est chargé et qu'il nous montre les noms de ses programmes, lèguez TECHNIQUE. Maintenant vous pouvez taper F5 pour du temps supplémentaire et F7 pour du nouveau énergie. Si vous mettez le soft en pause (F1), en appuyant sur la flèche de droite, vous allez dans un tableau suivant.

BOMBER

Ce truc vous permet de compléter toutes les missions (et il y en a qui sont vraiment difficiles !!!). Pour cela, chargez le jeu normalement et pressez "SPACE" pour nommer un personnage. Maintenez au feu de sélectionneur "Ace", "Hot-Shot", ou "Kimmie Killer karl", entrez "ACME" (avec un espace avant).

CABAL

Pour avoir des grenades et des vies infinies, faites un Reset. Lorsque vous apercevez la page de présentation et faites POKE 9905,189 POKE 9173,189 et redonnez le jeu en faisant STY 20097.

MICROPROSE SOCCER

Pour rendre statique les joueurs de l'équipe adverse lors de la seconde mi-temps, assurez-vous que le goal n'a pas la balle et faites POKE 36915,165

WICKED

Pour avoir des vies infinies, faites un RESET après le chargement du jeu et faites POKE 2478,173 STY 2560 pour redemarrer le jeu.

QUESTIONS

Mission impossible... ?

Vous êtes perdus, dans un jeu ? Envoyez-nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la numéroterons en lui donnant un numéro.

FIGHTER BOMBER

*Serge, Q.50001
Je suis en passe à affronter l'avion ennemi, qui m'attaque, ce qui fait que toutes les missions, sont vouées à l'échec. A la longue c'est à décevant de faire du saut.*

INDY

*Luc, Q.50002
Comment réussir à passer le train après avoir la corde de coronado? Qui aurait une astuce? (vies infimes...)*

TOWER OF THE ROOM

*Sebastien, Q.50003
Je suis en passe dans ce jeu? Après avoir tué toutes les monstres des deux "gams téléportées". Je n'arrive pas à continuer. Je n'ai ni d'autres portes à explorer, ni d'autres clés?*

MEURTRE A VENISE

*Jean-Charles, Q.50004
Quel est le code d'accès du chantier?*

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDDIE

*Myriam, Q.50005
Que faut-il faire pour arriver à la seconde partie du jeu?*

BARBARIAN I

*Ludovic, Q.50006
Partie I) Comment faire pour arriver à passer le 7ème barbare? Je le tue à chaque fois, mais je ne passe pas au 8ème barbare? Et combien y a-t-il d'adversaires?*

KICK OFF

*Stéphane, Q.50007
Je ne sais pas faire un championnat? Comment faire?*

KRAKOUT

*Un lecteur, Q.50008
Comment faire pour arriver dans ce jeu. J'ai jamais su avoir comment se peut la décoincer? Ou est ce qu'il y aurait un truc pour changer de tableau?*

TITAN

*Un lecteur, Q.50009
Comment passer le 8ème niveau?*

ZAK MAC KRACKEN
Brico, Q.50010

Quand je veux aller au Mexique ou à Londres, il me demande un code. Quel est ce code? Et quand je suis dans l'avion, je n'arrive pas à ramasser la bouteille d'oxygène?

INDIANA JONES

*Jean-Claude, Q.50011
Comment faire pour aller à Venise? Malgré la solution complète, je n'y arrive pas?*

RICK DANGEROUS

*Jean-Claude, Q.50012
Comment passer les tableaux sans problème?*

WEIRD DREAMS

*Nathalie, Q.50013
Comment se débarrasser de la gentille petite fille, où peut-elle? Et qu'est ce que l'on peut faire avec la guêpe de la fête foraine?*

MARCHE A L'OMBRE

*Thierry, Q.50014
Ou faut-il aller, et que faut-il faire après avoir rassemblé toutes les pièces de la momie?*

CHASE H.Q.

*Thierry, Q.50015
J'aimerais savoir s'il y a quelqu'un qui connaît un truc pour avoir du temps infini ou des turbos infinis?*

RAMBO III

*Sebastien, Q.50016
Comment couper le système de sécurité au niveau III?*

MANIAC MANSION

*Eric, Q.50017
Comment fait-on pour réparer l'escalier dans la bibliothèque? Et où trouver la clé pour ouvrir la pharmacie qui se trouve dans le bureau de Edna?*

POLICE QUEST II

*Un lecteur, Q.50018
Il y a 9 endroits: le covon cave, le café, le motel, la prison, l'adolescent, le poste de police, le baranger, le centre commercial. Dites moi, quel est le dernier lieu? (devant la prison). Que faut-il faire après le Motel? Dans le 1. Quoi faut-il faire pour avoir arrivé le voleur de la Cadillac?*

ALEX KIDD

*Yannick, Q.50019
Je voudrais savoir où est ce qui nous trouve les morceaux de la carte, dans le château?*

NEW ZEALAND STORY

*David, Q.50020
Je sais qu'il existe des passages qui mènent à différents*

secteurs ou tableaux. Où sont-ils?

DRAKKHEN

*Gl, Q.50021
Comment faut-il faire pour rentrer dans les châteaux noirs au pont levis, qui se lève dès que vous marchez dessus? Et aussi comment entrer dans le château de glace? Comment faire pour tuer les dragons qui sautent et ceux qui descendent sur le sol?*

MANIAC MANSION

*Stéphane, Q.50022
Quel est le code de la porte du laboratoire secret? Comment radioactiver la plante carnivore? Quel est le code du coffre au dessus de la chambre de l'infirmerie d'Edna?*

THUNDERBIRDS

*Damien, Q.50023
Je voudrais bien avoir toutes les astuces pour réussir dans ce jeu. (Le temps infini, vies infinies, j'ai les codes pour passer aux 4 niveaux différents mais je n'arrive pas à les terminer)?*

LA LEGENDE DE ZELDA

*Laurent, Q.50024
Je n'arrive pas à tuer l'ennemi. Je ne peux mettre la main sur l'épée magique ni sur les flèches d'argent. Pouvez-vous me dire où elles se trouvent?*

THE LAST NINJA II

*Guillaume, Q.50025
Que faut-il faire après avoir récupéré le code? Je n'arrive pas à me servir de la clé et de la carte MAP?*

PHARAO

*Guillaume, Q.50026
Que faut-il faire devant le passage? (L'anneau? Je n'arrive qu'à accéder à la corde plus nord, mais il y a la porte toujours infranchissable.)*

L'ILE

*André, Q.50027
Comment faire pour se procurer le manteau et la pelle?*

CONSPIRATION

*André, Q.50028
Je suis en un palais de St. Florent, devant la fenêtre Est. Comment faire pour entrer?*

LA CHOSE DE GROIEMBOURG

*Christine, Q.50029
Je suis dans le laboratoire où il y a un tableau de bois à ouvrir la plaque d'argent grise. Peut-on l'ouvrir? Ensuite, après avoir fouillé les poches du professeur, je retourne au début de jeu (dans le menu) ouvrir la plaque d'argent grise au mélange au bénié + chlorure. Je me trouve confrontée à*

un monstre, que je ne peux tuer. A-t-je passé des étapes?

GOONIES

*Dédé, Q.50030
Je suis bloqué dans la 2ème pièce, où il y a des sutures et je n'arrive pas à faire sortir les goonies, combien y a-t-il de pièces?*

INDIANA JONES

*Joël, Q.50031
Une fois passé les Hiéroglyphes avec la carte correspondante à la votre que faut-il tout début du château si je descends la corde le jeu marque Game-Over. Où se trouve le bouclier?*

INDY

*Un lecteur, Q.50032
Après avoir passé le train, j'arrive dans une espèce de manoir avec des saqueutes où au-dessus de moi il y a les codes. Les codes? Que faut-il pour sortir de ce level?*

OPERATION JUPITER

*Un lecteur, Q.50033
Comment ressortir de l'ambassade, après avoir tué tous les terroristes, et avoir récupéré les ambassadeurs?*

XENON II

*Marc, Q.50034
Comment passer le dernier monstre du deuxième niveau?*

SORCERY

*Stéphane, Q.50036
Je ne parviens pas à délivrer tous les sorciers? Pouvez-vous m'indiquer où sont situés les objets pour les sauver, lesquels et où sont-ils?*

JEWEL OF BABYLON

*Lucifer, Q.50037
J'arrive à descendre du bateau, puis à l'aide de la barque j'atteins l'île, mais gros problème. Que faire, arrivé à ce stade du jeu?*

THANOTOS

*Lucifer, Q.50038
Que faire avec la princesse quand elle est accrochée à votre cou? (elle est gentille mais collante.)*

GHOSTBUSTERS II

*Guillaume, Q.50039
Quand on est au fond du puits, et qu'on possède toute la pelle, comment sortir? (Pour prévenir l'hélico, prendre la croix qui se trouve au camp.)*

CAPTAIN BLOOD

*Un lecteur, Q.50040
Comment tuer un extra-terrestre dans le frigorigérant?*

REPONSES

Vous êtes victorieux?

vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

JOYSTICK

AIGLE D'OR

*Thierry, R.20024
Pour remonter, il faut prendre une torche allumée et ensuite se servir de la corde.*

BARBARIAN II

*Thierry, R.30001
Pour passer le monstre du 1ème niveau, il faut absolument avoir au maximum 2 objets tu auras rassemblés dans les niveaux précédents.*

SOUCRY CARS II

*Arnaud, R.30000
Après avoir FZ. Une carte apparaît et indique ton point de départ (en vert), ton point d'arrivée (en rouge) et toutes les routes du jeu. Chaque route porte un numéro. Quand tu conduis à 840, aucun échange croisement apparaît l'orientation et le numéro de la route (là où se trouve le chronomètre sur ton tableau de bord).*

SABOTEUR II

*Taug, R.30005
Le but du jeu est de remplir votre mission et d'en sortir vivant. La mission: entrer en delta dans le complexe de haute sécurité, rechercher les fragments de la bande informative perforée qui permet de changer la trajectoire du missile, réorienter le missile, s'enfuir en moto, élimination aux gardes et aux punus.*

RAMBO

*Guillaume, R.20018
Il ne faut pas détruire l'hélicoptère Gunship, mais monter dedans, atterrir, puis attendre. Cogner deux fois sur le rocher près d'une case et les prisonniers sortiront. (Pour prévenir l'hélico, prendre la croix qui se trouve au camp.)*

RAMBO III

*Guillaume, R.20019
Il ne faut pas détruire l'hélicoptère Gunship, mais monter dedans, atterrir, puis attendre. Cogner deux fois sur le rocher près d'une case et les prisonniers sortiront. (Pour prévenir l'hélico, prendre la croix qui se trouve au camp.)*

NAVY MOVE

*Stéphane, R.30024
Après avoir gagné le jeu, il faut noter les codes et se mettre devant un ordinateur puis moter vers le haut. Un prononcé décroche. Après taper "Stop Motor", puis le code du 1er officier, "Emerge" puis le même code, pour revenir au jeu taper "End".*

DALEY THOMPSON'S

*Fyodric, R.20017
Pour changer d'épave sans perdre de vie, et donc continuer la partie, (ex: pour passer le tableau de ski), il faut*

ou au 3ème étage dans une petite porte qui se trouve à gauche du couloir. Le tuyen se trouve sur un rayon jardinage (1er étage).

THE NINJA

*David, R.20030
Les 2 cartouches "vertes", qui le manquent, se trouvent au-dessus du tableau qui tirait plusieurs fois dans la statue "Iton" qui se trouve sur la gauche. Les autres se trouvent partout tout en haut de la falaise au coin à droite en fontant dans le mur et surtout ne pas tirer le grout. Ensuite, prends la cartouche verte et automatiquement en le retrouvant au 10ème tableau pour pouvoir trouver le passage secret tu vas trouver sur ta droite 3 statues, où à la 3ème et la dernière et tirez 3 fois ensuite tu disparaîs 3 fois et le tour est joué.*

SORCERY

*Alexandre, R.30006
Pour délivrer les sorciers, il faut prendre des objets bleus (ex: ce livre, épée magique, haine sacré...). Une fois dans le manoir, il faut se diriger vers le sorcier qui correspond à l'objet.*

AIGLE D'OR

*Laurent, R.30026
Pour utiliser les passages secrets, il faut une torche allumée et le numéro de la route (là où se trouve le chronomètre sur ton tableau de bord). Si en regardant la carte, tu vois que c'est le numéro de la route que tu dois prendre à l'arrivée au point rouge alors prends la. Et ainsi de suite comme ça.*

STRIDER

*Stéphane, R.20011
Pour passer le 2ème niveau sans perdre de vie, il faut garder le robot qui garde le cadavre de Strider et attendre que les bombes se détruisent toutes seules.*

NAVY MOVE

*Stéphane, R.30024
Après avoir gagné le jeu, il faut noter les codes et se mettre devant un ordinateur puis moter vers le haut. Un prononcé décroche. Après taper "Stop Motor", puis le code du 1er officier, "Emerge" puis le même code, pour revenir au jeu taper "End".*

DALEY THOMPSON'S

*Fyodric, R.20017
Pour changer d'épave sans perdre de vie, et donc continuer la partie, (ex: pour passer le tableau de ski), il faut*

appuyez simultanément sur FGCV.

XENON II

*Guillaume, R.30019
Pour tuer le monstre au deuxième niveau, il faut aller sur le 2ème tableau. Ensuite, tire Toei, et faire de même pour l'oeil de l'autre côté du 2ème tableau. Le scrapping descendra, il faut alors tirer et volent sur le bas du monstre. L'électrobalon on le dirige en restant appuyé sur FIRE et il détruira tout sur son passage. Les mines: on reste appuyé sur la touche X pendant que le monstre est haut et exploseront quand vous cesserez d'appuyer sur FIRE.*

CRAZY CARS II

*Olivier, R.20012
Au 2ème niveau tu dois suivre une voiture par derrière sans aller trop vite, et tu as de très grande chance de le finir.*

ELITE

*Nicolas, R.20001
Ce jeu, prendre le pain de sauter Trautman. Il suffit de sortir par la porte de la cellule, car il faut appuyer sur fond en saute. Ce sont les boîtes (les prises) se trouvant près des portes qu'il faut désactiver avec les bombes explosives.*

BEYOND THE ICE PALACE

*Robert, R.10017
Ceci est très simple, il suffit de taper la touche "Y" quand apparaît "SUSING A POINT". Puis de sélectionner une touche pour faire apparaître "SUMMON SPIRIT", (ex: la touche espace, de même pour la touche pause, ex: P.).*

MORTEVILLE MANOR

*Un lecteur, R.20002
Regarde et admire, mais fais attention à ne pas trop long temps, ni te moies.*

RAMBO III

*Un lecteur, R.20011
Dans le 3ème tableau, garde la clé (1er bâtiment) détruis les boîtes de l'autre tombent en miettes. Il ne reste plus qu'à ramasser la clé (elle sert à ouvrir la porte lorsque nous voulons faire entrer).*

STRIDER

*Olivier, R.30014
Pour changer de niveau, il faut appuyer sur le "shift" de gauche et sur la touche "help" appuyez ensuite sur F1 à F4 pour changer de niveau et de 1 à 5 pour changer de niveau.*

EXPLORA II

*Guylaine, R.40024
Pour passer les gardes, il faut appuyer sur le "shift" de gauche et sur la touche "help" appuyez ensuite sur F1 à F4 pour changer de niveau et de 1 à 5 pour changer de niveau.*

EXPLORA

*Guylaine, R.40030
Pour arriver au Cyclope (Scène 11), tu dois d'abord. Pour être avec succès les scènes (1.V.III.XX.IX.III dans cet ordre. Quant au rot (XII), il faut lui remettre le sceptre que tu trouveras scène VI.*

INDY ADVENTURE

*R.40004
Une fois sur le tableau de café, il faut partir au château de Brandy.*

INDY ADVENTURE

*Cécile, R.40005
Pour sortir du château il faut aller vers la cheminée et pousser la statue, un passage secret apparaît, sortez, prenez la moto et dirigez-vous à Berlin.*

AFTERBURNER

*Cécile, R.30020
Pour être invincible jusqu'au bout il faut presser 110 fois la touche pause.*

LIFE FORCE

*Olivier, R.40005
Pour avoir 30 vies dès le début du jeu, il faut appuyer sur les touches: haut, haut, bas, gauche, droite, gauche, droite, R, et à start pendant la présentation.*

MANIAC MANSION

*Stéphane, R.40003
Pour prendre la clé sur le lustre. Allez dans la Bibliothèque, au foulier de fond en forme, il y a un panneau secret, à l'intérieur se trouve une K7 rouge, la prendre. Allez dans la pièce où il y a des grosses ceintures et prendre le vieux disque puis allez dans la pièce du piano. Prenez le son aigu du disque sur la K7. Allez dans la pièce du "Jameux lustre", utiliser la K7 rouge, le lustre tombera en miettes. Il ne reste plus qu'à ramasser la clé (elle sert à ouvrir la porte lorsque nous voulons faire entrer).*

IRON LORD

*Un lecteur, R.40010
Pour les clés, détermine la mise en cliquant, clique et les mains vont changer adienne que pourra. Seul le basard compte, pour le bras de fer, agite le joystick le plus rapidement possible de gauche à droite, (attention au corsaire) il y a neuf adversaires.*

IRON LORD

*Un lecteur, R.40010
Pour les clés, détermine la mise en cliquant, clique et les mains vont changer adienne que pourra. Seul le basard compte, pour le bras de fer, agite le joystick le plus rapidement possible de gauche à droite, (attention au corsaire) il y a neuf adversaires.*

L'EAIGLE D'OR

*Fred, R.40029
Pour tuer le fantôme, il faut sauter, crucifix en main, lorsque le fantôme est à l'écran, (ex: Ton clavier, la sien vers lui et tuera.*

Chef de rubrique
Yvan Elbaz

arcades

Il est vrai que je vous ai déjà parlé de certains jeux traités ce mois-ci

lors d'Amusexpo. Du fait de leur incroyable qualité, je n'ai pu résister à l'envie de vous les faire découvrir plus en détail.

Rassurez-vous, d'autres nouveautés sont dévoilées ce mois-ci.

Parmi elles, on trouve même des productions françaises et italiennes de qualité!

PUNK & JUMP de Sisteme

Cela aurait pu s'appeler le retour de Pac-Man. On retrouve notre petit bonhomme jaune et rond partant libérer ses dulcinées (je vous préviens, il y a 24 tableaux et autant de dulcinées... si ce n'est pas de la polygamie, ça). Entre temps, notre personnage est devenu punk et il peut dorénavant se défendre en jetant des bouteilles sur ses innombrables ennemis. L'action ne se déroule plus en deux dimensions seulement, mais bel et bien en trois. De nombreux panneaux publicitaires émaillent le parcours. On remarquera entre autres marques, Grandig (qui aurait sponsorisé le soft?) et bien sûr, le logo de Sisteme, omniprésent. Cinq vies sont allouées et le temps pour parcourir chaque tableau est limité. Des bonus (boules transparentes qui vous protègent d'un contact, bombes qui font tout exploser, hélicoptère afin de pouvoir voler) et des malus (qui enlèvent des points) passent à portée; il suffit de se les approprier. Les décors sont très beaux et l'animation réussie (exception faite pour l'impression de perspective). Mais le jeu se révèle vite répétitif et donc monotone et, plus grave, on ne se sent pas du tout concerné par l'action... La créativité était pourtant bien au rendez-vous avec des ennemis impressionnants et diversifiés. Ce jeu a marqué le démarrage de la société française Sisteme et son lancement sur le marché de l'arcade. Dans ce domaine, elle reste la seule en France à développer des cartes logiques qui sont, en plus, en français.



DRAGON BREED de Irem

Venant d'Irem, ça ne pouvait-être qu'un Shoot'em Up à scrolling horizontal. Gagné, même que cette fois il est aussi vertical et sur deux plans, s'il vous plaît! Vous êtes aux commandes d'un dragon, votre monture, et vous incarnez un guerrier magicien. Celui-ci peut tirer vers l'avant uniquement et peut mourir (6 soit funeste!). Ce n'est pas le cas de votre invulnérable monture qui peut écraser ses adversaires avec son corps. Les créatures à abattre, très variées, sont magnifiques et vraiment géantes. Avant même la fin du tableau



BORN TO FIGHT de International Games

Dès la présentation, le joueur est accueilli par un superbe dessin et entraîné par une musique des plus réussies. On se plonge vite dans l'ambiance des combats avant de s'apercevoir que, finalement, Born To Fight n'est qu'un savant mélange de Cabal et d'Operation Thunderbolt dont il reprend les caractéristiques principales.

On retrouve donc l'inévitable viseur que l'on déplace sur la totalité de l'écran et le scrolling horizontal, sans oublier le jeu à deux simultanément. Puisque le concept avait déjà été utilisé maintes et maintes fois, il fallait trouver de quoi rendre le jeu attrayant: pourquoi pas grâce à un brin d'humour? Pendant les combats et entre deux rafales ou tir d'obus, de drôles de personnages viennent à passer par là: des mutilés de guerre boîteux (NdLR: désolé, d'un goût exquis), une femme en maillot de bain poursuivant par un méchant satyre (normal, puisque ça tire), des touristes débarqués d'on ne sait où qui vous prennent en photo (d'où la confusion avec les tirs ennemis...). Comme d'habitude, munitions, grenades et chargeurs pour la mitrailleuse sont limités. On en verra passer de temps en temps, accompagnés éventuellement par une trousses de secours. L'implacable logique du jeu veut que l'on tire dessus, comme des malades bien sûr, pour s'approprier tout ce matériel; étrange tout de



vous aurez déjà affronté d'innombrables ennemis dispersés sur plusieurs écrans de haut et de large! Le guerrier n'a que sa magie à leur opposer, assez faible en comparaison du dragon qui peut cracher du feu, s'enrouler sur lui-même pour protéger le guerrier en projetant des écailles dans toutes les directions, lancer sur toute la longueur de son corps des gerbes d'énergie vers le haut et vers le bas, envoyer de petits dragons dirigés sur l'ennemi pour le dévorer... Tout cela grâce à un mince petit dragon ailé qu'il lui suffira de tuer, le pauvre, afin de récupérer son œuf magique. Ce ne sont pourtant pas les armes les plus puissantes; la plus terrible est celle qui permet au dragon de projeter son esprit à l'entour de ses attaquants; il les détruit pratiquement tous d'un seul coup et sa puissance est variable suivant la pression sur le bouton, comme dans R-Type. Débutant le jeu à la surface de la planète, vous parviendrez rapidement en son ventre après avoir vaincu un monstre gélatineux à peine sorti de son œuf; secondé par une autre créature-mère vous envoyant ses sélections et par là même ses déjections acides... Le guerrier peut descendre de sa monture afin de récupérer des armes lorsqu'il est près du sol, le dragon se faisant alors un devoir de le protéger de son corps. Les monstres volants sont tous très différents, du plus petit au plus grand et certains essaieront même de l'agripper de leurs tentacules, ce qui,



même que cela ne les fasse pas exploser. Bah, ce n'est qu'un jeu. Né pour combattre (le titre du soft n'a rien d'écolo) est un fait un tir à outrance et ce ne sont pas les soldats dissimulés dans des maisons en ruines ou derrière des bunkers qui viendront me contredire! Car moi, quand on me contredit, je flingue! En attendant, ces braves soldats passeront leur temps à vous lancer des grenades pendant que d'autres s'efforceront tranquillement de vous griller au lance-flammes. Une arme interdite par les conventions internationales, faut-il encore vous l'apprendre? Au loin, un avion-cargo larguera nonchalamment quelques paras que vous vous presserez de descendre et plus près de vous, des tanks et des transporteurs de troupes—nombreux—vous bombarderont bien gentiment. En fin de tableau, ce sera à un hélicoptère de lance-roquettes que vous aurez affaire, suivi d'un tank géant fort bien équipé. Ce n'est guère de courage dont vous aurez besoin (on est dans un jeu), mais bel et bien de folle pour croire qu'on est dans la réalité. Vous ne serez guère aidé dans votre tâche par le viseur qui réagit assez mal mais le second joueur qui partagera vos peines contribuera à nettoyer, comme on dit, l'écran. Les interécènes sont agréables et les voix numérisées parfaites. C'est un beau coup d'éssai pour International Games, une société italienne qui démontre ici son savoir-faire dans le domaine de l'arcade. Espérons plus d'originalité dans l'avenir et une réalisation à la hauteur de celles des japonais.

Merci à Mr Ferrari, de la société Bussoz (distributeur d'appareils automatiques) qui m'a aimablement reçu en son locaux.

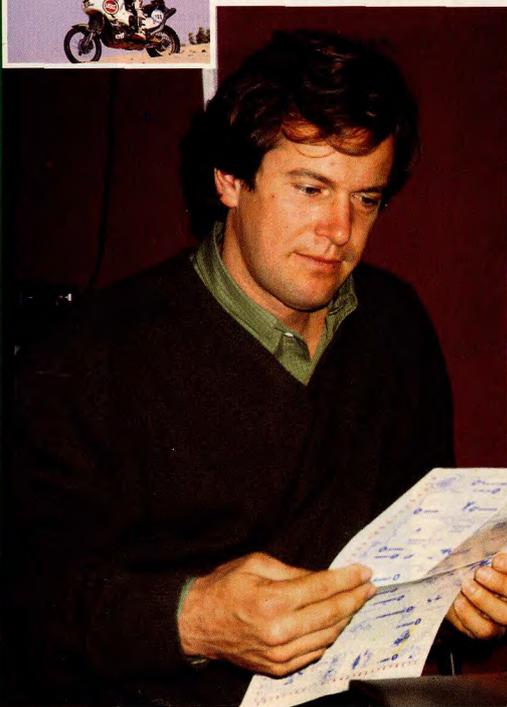


somme toute, ne fait que vous ralentir. Les sprites sont géants, dans tous les sens du mot, la musique enjouée et l'animation impeccable. Tout est parfait et le jeu est vraiment très original. Un sans faute de la part d'Irem, spécialiste du shoot'em up. On en redemande!

champions

Hubert Auriol

Hubert Auriol, à 37 ans, est l'une des figures de proue du rallye. Il débute par le trial en 1973, et dès 1980 il remporte le championnat de France d'enduro. Ce qui suit est un palmarès éblouissant: vainqueur en moto du Paris Dakar en 81 et 83, il arrive second en 84, et après un accident en 87, il change son fusil d'épaule et abandonne la moto. C'est derrière un volant qu'il remporte la victoire dans le rallye de Tunisie en 88, catégorie deux roues motrices, ainsi que le prologue du rallye de l'Atlas la même année. En 1989, il remporte également le rallye des Pharaons, et il arrive second au rallye de Tunisie. Cette année, il a participé à Harricana et au moment où nous l'avons rencontré, il s'apprêtait à partir à nouveau au rallye de Tunisie. Mais c'est un véritable homme-orchestre, puisqu'il a également participé au tour de France en ULM en 82, qu'il a remporté le record du monde de vitesse en ULM sur Paris-Londres en 85 ainsi que le record du monde de vitesse sur le tour du monde en 88 heures à bord d'un Spirit of J&B en 87; en 89, il remporte le raid moto-nautique "Les caps d'argent". Qui pouvait-on rêver de mieux pour tester les logiciels de simulation de course et de rallye? C'est ce à quoi il s'est prêt de bonne grâce il y a quelques jours à peine...



HA - C'est pas réaliste du tout. Imagine que tu fasses ça sur une vraie moto! Allez, à dégaier. C'est de la merde. Il faut au moins que ça reproduise les sensations qu'on ressent sur une moto, sinon je ne vois pas l'intérêt.

Joy - Tu suis un entraînement particulier, avant les courses?

HA - Non, parce qu'en fait je m'entraîne toute l'année.

Joy - Ok. Ici, pas de vitesses, mais arrive à 280 km/h, tu peux appuyer ici pour endencher le turbo.

HA - Dis donc, on voit même crisser les pneus! Aïe, sortie de route... La gestion de la trajectoire est pas terrible. Il ne se redresse pas assez vite.

Joy - Voilà, tu as réussi le premier niveau.

HA - Il est pas mal, celui-là. Il est logique, au moins. Tu inclines le joystick à droite, tu vas à droite, tu l'inclines à gauche, tu vas à gauche. C'est pas comme Super Scramble dans lequel il faudrait en fait une poignée tournante. Attends, j'en refais une. Eh, les concurrents partent vite! Allons-y...

Joy - 280 km/h, on peut endencher le turbo.

HA - Le turbo sur une moto? N'importe quoi. Endençons quand même.

Joy - Maintenant, tu peux monter à 350 km/h.

HA - 350 en moto? N'importe quoi. Game over. Bon, je vais refaire une partie en Expert, maintenant. Mais c'est en ville, maintenant! Aïe, un accident... Ça accélère pas assez fort.

Joy - C'est un des seuls jeux où l'on n'ait pas à changer les vitesses.

Joy - Super Scramble, c'est de l'enduro. Il y a quinze niveaux différents. Avec le joystick, tu démarres, tu accélères, tu passes les vitesses en cliquant. Vas-y.

HA - Ok, génial! La moto saute en l'air, atterrit sur la roue arrière et le programme indique un mauvais atterrissage). Eh, il est fou, c'est juste ment sur la roue arrière qu'il faut atterrir!

Joy - Là, il y a un scanner qui te permet de voir la position de ta moto en hauteur.

(nouvelle tentative pour atterrir sur la roue arrière)

HA - Dis donc, il ne veut vraiment pas atterrir sur la roue arrière, c'est spécial! Je ne vois pas comment on peut jouer... Si, voilà! Il faut atterrir sur les deux roues. C'est ridicule.

Joy - Le temps est écoulé.

HA - C'est pas réaliste du tout. Imagine que tu fasses ça sur une vraie moto! Allez, à dégaier. C'est de la merde. Il faut au moins que ça reproduise les sensations qu'on ressent sur une moto, sinon je ne vois pas l'intérêt.

HUBERT AURIOL SUR SUPER HANG ON

Joy - Tu es très bien, parce que les vitesses, franchement, c'est pas très intéressant. C'est comme le skidoo, en fait, tu mets les gaz et c'est tout.

Game over? (Ça dure moins longtemps que tout à l'heure... Allez, j'en refais une en Senior. Regarde: je suis à fond dès le début et les concurrents partent quand même beaucoup plus vite que moi. En revanche, ce qui n'est pas terrible, c'est que les concurrents qui sont devant moi s'inclinent

à droite pour amorcer un virage à gauche, alors tu ne peux pas te fier à eux pour savoir de quel côté tourner. Le freinage est vraiment super.

Joy - Dans une vraie course, être derrière quelqu'un, ça n'est pas forcément un désavantage, puisqu'on peut se référer à celui qui est devant pour anticiper les virages?

HA - Pas complètement, mais là, ils commencent à se pencher à droite et ils basculent ensuite à gauche, c'est pas réaliste. Ils cherchent à te tromper plus qu'autre chose. Dans une vraie course, c'est vrai que quand le type qui est devant freine, tu te doutais qu'il y a quelque chose.

HUBERT AURIOL SUR SUPER SCRAMBLE



HUBERT AURIOL SUR STUNT CAR RACER

Joy - Ici, c'est de l'aérobatie: tu conduis sur des circuits surélevés, en 3D.

HA - Ce que je n'aime pas, sur ces ordinateurs, c'est les temps de chargement.

Joy - Tu en as un?

HA - Ouh, j'ai un Mac, mais je ne l'utilise que pour ma correspondance.

Joy - Voilà: le chariot élévateur te place sur la piste; dès que tu es prêt, tu cliques.

HA - C'est phénoménal, ça. Et y a pas de vitesses non plus. Aie, sortie de route... On voit les flammes lors de l'accélération, c'est marrant. Et quand on tourne, les roues décollent d'un côté. Zut, je suis encore tombé.

Joy - Attends, on va te montrer le drawbridge...

HA - Non, laisse-moi continuer un peu. Attends. Tu as vu? A peine une roue sortie de la piste, tu es presque sûr de tomber. Le bruitage ressemble à un V8, tu ne trouves pas? Le rebond quand on retouche terre est bien fait. Mais là séquence pendant laquelle le chariot te ramène sur le circuit est trop longue. Mais à chaque fois que tu sautes, le moteur casse!

Joy - Attends, faisons le draw-

bridge. Il y a un trou dans le circuit et il faut sauter par dessus.

HA - Il faut sauter haut?

Joy - Il faut surtout aller très vite.

HA - Voilà, j'ai réessayé. Le deuxième... Ah non, trop tôt. Sortie de circuit. Heureusement, on remonte sur le circuit à l'endroit où l'on



est tombé. Oh non, encore la séquence de remontée... C'est vraiment trop long, ça.

Joy - C'est probablement pour te pénaliser quand tu tombes.

HA - Je préférerais une petite décharge électrique dans la main, ça prendrait moins de temps. Aie, trop court... Te tombe encore! Allez, passons au suivant. Là, le freinage et l'accélération sont un peu mous, quand même. Mais le principe est marrant.

HUBERT AURIOL SUR RVF HONDA

HA - RVF Honda... Ils payent, les constructeurs, pour ça?

Joy - Non, c'est souvent le contraire: l'éditeur paye une licence d'utilisation de la marque. Encore qu'il y a souvent des arrangements.

HA - Tous ceux-là sont des jeux étranges...

Joy - Non, pas le premier. On va en voir d'autres, français aussi. Ici, il faut d'abord pousser sa moto pour qu'elle démarre, et il y a les vitesses à changer.

HA - C'est beaucoup plus sport, déjà. Tu as vu comment je l'ai évité, celui-là? Mais il n'y a pas de compte-tours! Et il y a six vitesses...

Joy - Il faut faire attention aux tâches d'huile et aux flaques d'eau qui sont sur la route.

HA - Dis donc, le freinage, c'est du sérieux, là.

Joy - On peut monter en sur-régime?

HA - Non, il reste en butée, regarde. Et une roue arrière, une! Dis, le compteur de vitesse ne marche plus!

Joy - C'est normal, quand tu es tombé, tu l'as cassé. A chaque accident, on casse des pièces de-ci de-là.

HA - Il n'est pas encore trop vite, parce que rouler dans l'herbe ne fait pas tomber, juste ralentir.

Bon, assez d'entraînement, je vais faire une course. Allons-y. Les flaques d'huile ne sont jamais au milieu de la route, sur les vrais circuits. Aie, l'accident... Ça, c'est au moins une clavicle. La gestion des vitesses est bien faite, parce que si ton moteur



n'est pas assez rapide, en changeant de vitesse, tu ralentis. Dis donc, c'est le dernier qui vient de me dépasser?

Joy - Non, c'est le premier qui vient de te prendre un tour d'avance!

HA - Et les autres, ils ne sortent jamais de la piste?

Joy - Ben, euh, non.

HA - C'est pour ça qu'ils arrivent à me doubler! Tu as vu? En passant la flaque d'huile à toute vitesse, ça passe mieux, j'ai l'impression... Et si on accélère pendant qu'on est sur le bas-côté, on tombe. Normal.

Joy - Attention, ne prends pas de mauvaises habitudes!

HUBERT AURIOL SUR PARIS DAKAR 90

HA - Ils devaient prendre des conseillers, pour faire ce type de course. Regarde Super Scramble, tu ne peux pas atterrir sur la roue arrière, c'est n'importe quoi!

Joy - Peut-être qu'il n'y pensent pas? Voilà: tu peux tourner et accélérer, c'est tout. La piste est marquée par des cailloux.

HA - Le son est pas terrible. J'ai paumé la piste, où est-elle? Y a pas de repères...

Joy - Ça t'a pas gêné, lors du Paris-Dakar, de passer par chez Kadhaïf?

HA - Si on s'arrêtait à ce genre de choses, on ne ferait plus rien. Il y a des tonnes de mecs plus tordus que lui, dans la vie... Dis, c'est irréaliste, ce jeu. Il n'y a que ça tout le temps?

Joy - Non, on arrive aux étapes de temps en temps, mais la course elle-même, c'est que ça...
HA - Ça y est, je suis encore hors piste. Ah, là, voilà. Ce qu'il faudrait, c'est avoir le cap et n'être pas obligé de suivre la piste, mais tout en évitant les pièges qu'il y a hors piste. On ne devrait pas être loin de l'étape, là, non? C'est vraiment difficile de suivre une route précise. Tu donnes

un tout petit coup de volant, tu sors de la piste instantanément. Faut pas exagérer, on n'est pas sur un circuit. Bon, j'accélère ou on n'y sera pas avant la nuit. Ou alors j'ai dépassé

l'étape. Il faudrait qu'il ait un niveau d'essence, pour qu'on tombe en panne quand on galère trop longtemps. Regarde: même quand tu es complètement arrêté, tu donnes un coup de volant et tu sors de la piste. C'est totalement irréaliste. Tiens, on va rester taquet en ligne droite, pour voir... Out of time? Bon, tant pis. C'est nul, y a rien, y a aucune indication!



HA - Vous jouez combien d'heures par jour, à tout ça?
Joy - Toute la journée! Comme un critique de film, imagine...

HA - Ça va, c'est un boulot cool!
Joy - Comment tu te prépares, avant une course? Tu es au régime spécial?

HA - Non, je ne me prépare pas vraiment, parce que je cours en permanence.

Joy - Pas de gym, de musculation?

HA - Non, seulement un peu avant le Dakar, mais c'est tout.

Joy - Ton verdict final, sur ces jeux?

HA - Le meilleur, c'est RVF Honda. Et aussi Stunt Car Racer, si ce n'est qu'on attend trop longtemps pour remonter sur le circuit.

Joy - Quelles sont tes prochaines

courses?
HA - La Tunisie la semaine prochaine, avec Nissan, puis l'Atlas, et puis en verra.

Joy - Est-ce que tu accepterais, si on te le proposait, de superviser la création d'un jeu de ce type pour qu'il soit plus réaliste?

HA - Tu sais, les mêmes qui jouent à ça, ils ne connaissent pas les courses. Mais c'est vrai que pour les trucs genre accélération et inclinaison dans les virages, il devienait amusant d'avoir un peu le système. J'ai du mal à m'y adapter parce que je ne retrouve pas les réflexes que j'acquiers au quotidien. Mais les mêmes qui jouent à ça toute la journée peuvent me battre au joystick sans problème, parce qu'ils n'ont pas de référence. Mais quand tu as l'habitude

visuelle de voir un virage arriver, tu commences à prendre une certaine inclinaison, alors que là, le personnage est tout de suite couché sur la route... Il faudrait que ce soit progressif. Ce qui est bien, en revanche, c'est le fait que tu ne puisses pas passer la vitesse si ton compte-tours n'est pas assez haut, tu es obligé de rétrograder. Pour ce qui est de superviser un jeu, si ce jeu a trait à quelque chose que j'ai fait, pourquoi pas. Quelque chose sur un Buggy, par exemple, j'accepte.

Joy - Tu as déjà joué à des jeux vidéo?

HA - Oui, il y en a un que j'adore, c'est Thunderblade. Tu es dans un hélico qui vole au-dessus d'une ville, avec des canons et des chars qui te tirent dessus... Celui-là est complètement réaliste par rapport au pilotage réel d'un hélico, et je peux l'affirmer parce que j'en fais beaucoup.

Joy - Merci!



EXTASE

CRYO

JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Elle est Là.
Perdue dans ses Rêves Electriques.
Elle Entrouvre ses Yeux d'Acier Bleu.
un Sourire Errange
Découvre ses Dents de Nacre Inoxydable.
Sa Vie est Suspendue au fil d'un Joystick Noir...



DROID ECSTASIS

FEAR



MADNESS

VISION CONTROL

DREAM ZONE



IDEAS STIMULUS

MYSTIC CRISIS

CRY OF LOVE

ATARI □ AMIGA □ PC & COMPATIBLES □ AMSTRAD

EXTASE

UN JEU DE **REMI HERBULOT** □ PROGRAMMATION **PATRICK DUBLANCHET**
□ GRAPHISME **MICHEL RHO** □ SON **STEPHANE PICQ** □ MUSIQUE
PH. EIDEL & A. DEVOS: THE DULGARIAN VOICES □ REMIX **REMI HERBULOT**
□ EDITION **VIRGIN MUSIQUE**

L'ULTIME ARCADE/STRATEGIE

CRYO

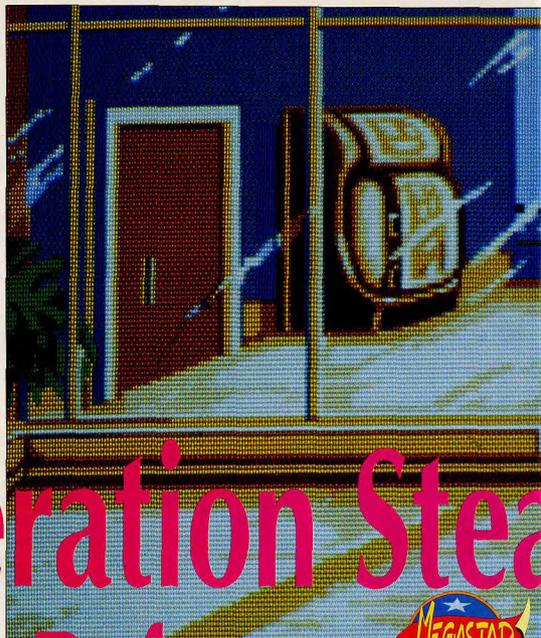
DISTRIBUE PAR



8 16, RUE BARBETTE 75003 PARIS - Tel: (1) 42 78 88 89 - Fax: (1) 42 78 95 50 - Telex: 240 439

Chef de rubrique
Bernard Jollivalt

tests



Opération Stealth

Secret Defense



Le Stealth, un chasseur ultra-perfectionné, a été débrobé malgré l'extrême vigilance des gardiens probablement avinés. Nous ne savons pas qui a fait le coup, mais nous soupçonnons le KGB, qui ne peut que s'intéresser à cet avion. Vous allez prendre l'avion pour le Santa Paragua, où un contact vous attend. Ce dernier semble posséder des informations sur cette affaire. Vous aurez avec vous une mallette contenant quelques menus gadgets qui, je l'espère, nous éviteront de perdre l'un de nos meilleurs agents. Je tiens cependant à préciser que les relations entre les Etats-Unis et le Santa Paragua ne sont pas des plus cordiales et que la situation politique de ce pays est désastreuse. Restez donc sur vos gardes, agissez efficacement et trouvez le Stealth. Bonne chance, John.

Voici de l'aventure, de la urale, dans laquelle vous incarnez un James Bond rebaptisé. On retrouve l'ambiance des Voyageurs du Temps, avec une facilité de jeu plus accessible: plus besoin d'être prêt d'un lieu on s'en va pour réaliser l'action désirée. En pointant le curseur à l'endroit où vous désirez vous rendre et en cliquant sur le bouton gauche de la souris, vous verrez John Glames (qu'est pas l'beau frère à OSS 117) actionner ses petites jambes arquées et se déplacer jusqu'à votre flèche grâce à une souple animation de dessin animé. Le bouton droit permet

et en cliquant avec ce même bouton sur une action physique (examiner, utiliser, prendre) un second menu apparaît, contenant tous les objets en votre possession. Les grabbismes de cette fabuleuse aventure (n'ayons pas peur des mots) sont réalisés avec précision par trois ingénieux programmeurs: Imager, Emmanuel Lecoz et Michèle Bacqué, cette dernière ayant récemment travaillé sur les grabbismes somptueux d'Ivanobé (on y retrouve un peu le même trait). Vaines dioues, c'est du beau travail le scénario, qui vous fera revivre l'angoisse et le suspense des premiers James Bond - les meilleurs, plein de rebondisse-

ments et d'imprévus, a été réalisé par Philippe Chastel et Paul Guisset (les Voyageurs du Temps), sur une idée de ce dernier. Quant à la musique, elle est encore plus belle que celle des Voyageurs du Temps et pourtant, elle porte la même signature: Jean Basilio. Elle sera éditée sur compact-disk, en même temps que sortira le soft, fin avril ou début mai.

Kaaa

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	17
DIFFICULTÉ	16

DISPO SUR ST ET AMIGA
PRIX : environ 299 F

Cher John Glames, voici une mission de la plus haute importance. Il en va, une fois de plus, de l'équilibre politique mondial, ce qui n'est pas rien, vous en conviendriez

tests

Space Rogue



«Et maintenant, les marchands dans l'espââââââââ». Pô pô pô, ti connais pas l'nôvô jeu d'Origin? Ci un truc où on achète, où on vend, tout ça. Ti veux un loukoum?

Vous êtes à bord de votre vaisseau spatial, le Princess Blue, et vous dérivez dans l'espace aux frontières de l'infini (oui, Spock?) à la recherche d'une base où vous pourrez refourguer la marchandise que vous transportez. Car vous êtes marchand, et dans le Far Arm (la région de l'espace dans laquelle vous évoluez) vous avez une réputation d'excellent commerçant, de combattant sans égal et de parfait négociateur. L'homme de toutes les situations, en somme. Une réputation fragile que vous risquez cependant de briser si vous assurez mal dans l'une des trois parties du jeu. La première se passe à bord de votre vaisseau que vous devez piloter à vue. Vous apercevrez l'extérieur en 3D vectorisée, comme dans un simulateur de vol spatial, quo! La seconde partie se déroule au même endroit; mais elle contient plus d'actions puisqu'il s'agit de combattre contre des vaisseaux ennemis, toujours vus en 3D. La dernière partie, la plus calme, se situe dans une base que vous atteignez par un superbe tunnel; vous mettez en

œuvre votre légendaire sens de affaires. Vous devrez en effet discuter avec différents personnages afin de glaner des informations, acheter du matériel, et même jouer à des jeux

d'arcade (le jeu dans le jeu). Space Rogue est un jeu d'action/stratégie qui plaira certainement du fait sa complexité, mais qui, j'ose l'espérer, sera traduit en français.

Space Rogue est pour-
 AMIGA 94%
 usme. Un jeu passionnant donc, compliqué quant à sa manipulation (au joystick, à la souris ou au clavier, certaines commandes ne se faisant d'ailleurs qu'au clavier). Si vous aimez les maquettes, sachez qu'une carte à plier, offerte dans la boîte, représente deux fois vaisseaux spatiaux. Artemis

GRAPHISME 18
 SON 14
 ANIMATION 18
 COMPLEXITE 18

DISPO SUR AMIGA ET CPC
 PRIX : environ 299 F

Capitan Trueno

Le vaillant capitaine Trueno est un pourfendeur de brigands et de monstres. Que ce soit au pied d'un château de la vieille Espagne ou dans des souterrains humides, il ne tient pas en place. De toute évidence, il a une douce compagne à délivrer, ce qui expliquerait sa fougue. La version étant livrée toute nue (comment se dit shocking en espagnol?) toutes les hypothèses sont permises.

Capitan Trueno se divise en deux jeux distincts: Trueno 1 et Trueno 2; ce n'est pas l'imagination qui étouffe les scénarios mais bon, passons. Dans la première partie, le capitaine se bat à l'épée contre une armée de personnages toujours assez vulnérables. Chaque fois qu'il en étreint un, des plicettes d'or grosses comme de la vaisselle tombent du ciel. Il a tout intérêt à gagner sa cagnotte car il pourra, avec ses économies durement acquises, se procurer potions et bouclier. Ce n'est pas donné certes, mais fort utile pour progresser dans le jeu. A tous moments, le séduisant capitaine peut se transformer en Goliath. Il échange alors sa fine lame contre des peings d'acier et sa stature devient imposable. Il peut aussi devenir un bellâtre blondinet. C'est selon... Le bruitage métallique des coups d'épée est tout à fait convaincant et l'animation très vive. Les combats se déroulent parfois derrière des buissons, d'où un insupportable suspense; qui sortira vainqueur des fourrés? Mais El Capitan, cilé!



La seconde partie se déroule dans un souterrain plein de toiles d'araignées dont le sol est noyé sous un liquide mortel. Et Capitan Trueno, qui sautait déjà comme un électrocuté dans la première partie, se débêche dans celle-ci. Et que je te bonidis, avec sabio à la clé et que je tombe aussitôt dans la sauce mortelle. Entraîné par sa fougue juvénile, il en oublie le danger. En revanche, s'il s'attarde, il risque de dégringoler avec les débris d'un plateau friable. Et c'est sans compter avec les ennemis, nombreux, qui lui envoient des rayons

CPC 75%

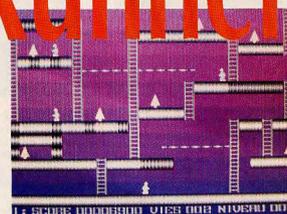
GRAPHISME 14
 SON 13
 ANIMATION 14

DISPO SUR AMIGA ET CPC
 PRIX : non communiqué

Plutôt dynamique, le Capitan! Bondissant même! Normal pour un jeu signé Dynamic.

Lode Runner

Je ne suis pas content du tout. Je suis un fanatique de Lode Runner depuis 8 ans, j'y ai joué sur Apple II, sur C64 et sur Macintosh, je n'ai jamais regretté qu'il soit en monochrome, je n'ai jamais regretté que le personnage soit tout petit ni que les graphismes soient ST, j'étais tout heureux. Et quand je l'ai vu, j'ai déchanté, et comment! Dieu sait pourquoi les programmeurs ont choisi de refaire entièrement les graphismes, en rajoutant un rainbow en fond d'écran, en changeant les proportions des personnages par rapport au décor, en changeant les temps de réaction, en rajoutant des digits sonores - à la limite, les digits en elles-mêmes ne me dérangeant pas, mais que tout l'écran se fige à chaque fois que le personnage prend une brique sous prétexte qu'on ne peut pas à la fois animer et jouer une digit, là, je ne suis plus d'accord. De plus, qu'est-ce qui les empêchait de faire cette nouvelle version et de mettre sur la disquette l'ancienne, avec le même nombre de pixels et les mêmes deux ou quatre couleurs? La sortie de Lode Runner en ce moment tombe d'autant plus mal que Marie Miner sort également sur 16 bits, en bénéficiant lui des deux versions, l'ancienne et la nouvelle (voir dans les news). Tiens, fians, fians une métaphore: renouvelez la chanson au lieu du logiciel. Imaginez que des chanteurs décident de ré-enregistrer les



chansons qu'un chanteur disparu, en les mettant au goût du jour. Ça tombe bien, ils viennent de faire ça avec Claude François, justement. Et le résultat, c'est quo? De la daube. C'est inutile, les nouvelles versions sont deux cent fois moins bonnes que les anciennes, et pourquoi acheter des resuscés plutôt que l'original? Hein? Ben c'est pareil avec Lode Runner. C'est pourquoi exceptionnellement, je refuse de noter ce logiciel parce que je n'en admetts même pas l'existence. Prix: 200 francs environ. Disponible également sur CPC et PC. Michel

Qu'est ce qui coûte 200 F, qui existe sur ST, PC et CPC, qui est édité par Broderbund et qui m'énoscevoit

tests

Elite nous offre cette nouvelle conversion de l'un des plus grands hits d'arcade de Capcom de ces dernières années.

Ghosts'N'Goblins



Depuis que la logique et les mathématiques existent, un a toujours précédé deux; jusque là nous avions toujours eu le début d'une aventure, et après seulement, si cela s'avérait utile, sa suite. Au cinéma par exemple, il semblerait complètement idiot d'avoir "Retour vers le futur II" avant "Retour vers le futur I" ou même Alien II avant Alien I, vous me suivez? Eh bien, cette logique ne semble pas être la logique des programmeurs d'Elite puisque Ghosts "n" Goblins vient frapper nos chers petits drives après Ghosts "n" Ghouls qui, comme chacun sait, est la suite du susnommé. Bref, cette parenthèse reformée, parlons un petit peu du jeu. Vous incarnez le roi Arthur. Sa fiancée, donc votre fiancée, a été enlevée par un horrible démon qui va jusqu'à refuser de vous la rendre. Prenant votre courage à deux mains, vous décidez donc d'aller arracher des pattes de ce brigand la gente damoiselle. Pour cela il vous faudra combattre près de 28 ennemis différents, éviter des mariages, sauter sur des plateformes mouvantes, etc... Au cours de ce périple, vous pourrez également ramasser cinq armes aux performances différentes. Pour passer au tableau suivant, vous devrez subtiliser la clef au gardien des enfers (soujours différent) présent à chaque niveau. Les choses commencent mal, vont-elles bien finir? A vous de jouer.



PLAYER 1
SCORE
TIME
2:16

TOP SCORE
10000
J/C

PLAYER 2
SCORE
TIME
2:16

Tout le jeu se déroule selon un scrolling horizontal qui, à en juger sa légère saccadé, scrollé de huit en huit pixels. Les graphismes, sans être exceptionnels, sont acceptables. Par contre, l'animation du personnage que vous incarnez laisse à désirer: seulement deux à trois dessins pour représenter sa démarche. La musique est totalement différente de celle de la version originale, mais est tout de même assez bonne. Mais le gros problème de Ghosts "n" Goblins sur ST réside dans le fait que l'on a

ATARI ST
82%

du mal à éviter certains monstres, notamment les mort-vivants qui surgissent trop rapidement de terre pour que l'on ait le temps de les éviter. A part ça, pas de problèmes, le jeu est intéressant et les parties s'enchaînent à toute vitesse.

J.M Destroy

GRAPHISME 16
SON 15
ANIMATION 13
MANIABILITE 16

DISPO SUR CPC
PRIX : environ 250 F

EAGLE'S RIDER

La Légende du Futur

Nouveau!
TAPEZ
36.15
MICROÏDS



36.15
MICROÏDS

les news, les jeux,
les concours,
le téléchargement

7014 - Les Cyborgs ont étendu leur domination sur toute la galaxie. Seul, le capitaine Jordan échappé de leurs geôles peut encore sauver les Forces Humaines Unifiées du désastre. Aux commandes de votre Eagle, vous affronterez les vaisseaux de guerre Cyborgs dans des combats sans merci, vous rencontrerez les créateurs des galaxies les plus lointaines, elles vous aident dans la quête qui vous mènera aux confins de l'univers, là d'où aucun être vivant n'est jamais revenu. Avec Eagle's Rider, découvrez un univers d'aventures et d'action 3D, et gravez votre nom dans la Légende du Futur!



MICROÏDS

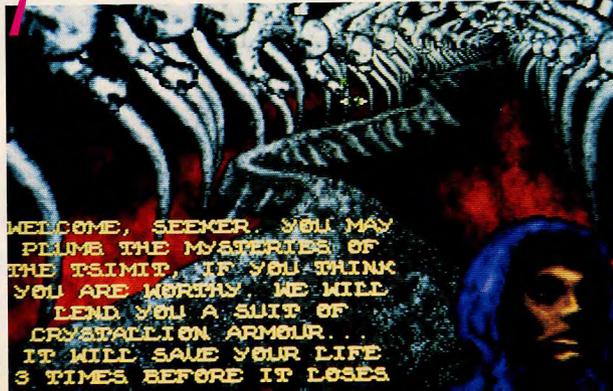
Service Informations
12 Place de l'Eglise
94400 Vitry-sur-Seine
Tél. : 16 (1) 46.81.80.00

tests



Knights of the Crystallion

Loin dans le temps et dans l'espace, une ville étrange, une culture ésotérique, des pouvoirs inconnus... US Gold vous entraîne vers Orodrid pour faire de vous un chevalier du Crystallion.



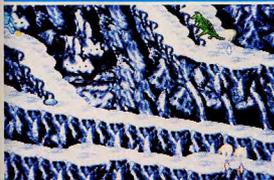
Il y a bien longtemps mourut un Orodrid. Dans ses ossements étranges s'installa une ville entière qui prit tout naturellement le nom d'Orodrid. A l'intérieur du crâne gigantesque on découvrit des cristaux, source d'immenses pouvoirs psychiques. Mais leur usage ne fut pas sans difficultés et arriver à la maîtrise, atteindre au Crystalion, demandant toujours de passer au travers de quatre voiles, des zones dangereuses, chargées télépathiquement et peuplées de créatures malaisantes. A l'extrémité de chaque voile, une épreuve attend le chevalier dans sa quête, afin de tester sa sagesse et son intelligence. Ces épreuves sont imposées par les Gardiens, afin que les chevaliers se montrent dignes de leurs pouvoirs. Car un chevalier a bien d'autres tâches que la quête du Crystalion, il doit également veiller sur sa famille, sur son clan. Il doit gérer les activités économiques de la cité, le commerce vers les peuples étrangers, l'approvisionnement en objets de luxe ou en denrées indispensables à la famille. Il doit également contribuer au bien être général et financer la ville et les Gardiens. Ainsi vit-on bien loin d'ici, dans l'étrange ville d'Orodrid.

AMICA
88%

Knights of the Krystallion est un jeu étrange et difficilement classable. Jeu d'arcade dans le labyrinthe des voiles du Tsimit où le chevalier doit survivre, donc éliminer des monstres à grands coups de boules de feu, ramasser des cristaux et parvenir à franchir les quatre voiles, il se transforme en jeu de société pour le Boss, rappelant le jeu de go en très très simplifié. Puis il devient jeu de stratégie pour le Deketa où il faut devenir l'ordre de cartes. Il est aussi jeu d'arcade-société avec le Proda basé sur l'énergie produite par des cristaux que son positionnement par rapport à des sortes de toupies. Et enfin, il s'agit d'un jeu économique avec les échanges commerciaux entre familles et vers l'extérieur. Chaque jeu est très bien fait tant du point de vue du graphisme que pour l'animation et le son, ce qui fait que l'on est vraiment envoûté par ce monde étranger et sa culture. Une critique pourtant, l'ensemble manque de cohésion et l'on a parfois du mal à voir comment chaque jeu influe sur l'autre. A part ce détail, il se dégage de Knights of the Krystallion un charme inconnu qui en séduit beaucoup.

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	18
COMPLEXITE	17

PRIX : 329 F environ
DISPONIBLE SUR AMIGA UNIQUEMENT



Ski or Die



Ah, les belles gamelles à ski ! Le nez dans la poudreuse, les files d'attente au tire-fesses ! Quelle joie... grâce à Electronic Arts, hâtez-vous un peu plus les skieurs bellâtres !

Je ne vais pas vous faire un dessin, ça s'appelle «Ski or Die» (skie ou meurt). Maxime prometteuse s'il en est, et qui nous garanti des vacances pleines de bleus, d'entorses et de verres de vin chaud, sans oublier l'incontournable raclette. Pour l'heure, vous allez pouvoir tester votre sportivité et votre forme physique dans

cinq disciplines, après avoir acheté votre forfait-ski chez Rodney qui tient le magasin de la station. Cinq disciplines et parmi elles, une mémorable descente en pneu, étonnant non ? L'avantage est qu'on peut y jouer avec une jambe dans le plâtre, mais pas les deux bras. Allez, tous chussas !



PC
80%

Le graphisme est très correct et l'animation

sympa, les couleurs sont gaies, même en VGA, c'est vous dire. *Vraiment pas beaucoup de mal à dire de ce jeu, sinon que je me suis bien éclaté à la bataille de boules de neige. Ça fait moins mal qu'en vrai (surtout quand des vicelards truffent la boule de stalactites de glace) et c'est vraiment sympa. De bonnes*

parties de rigolade en perspective !

GRAPHISME	18
SON	-
ANIMATION	18
DIFFICULTE	18
MANIABILITE	18

PRIX : 259 F environ
DISPONIBLE SUR PC UNIQUEMENT

tests

MEGASTAR
joystick

Escape From The Planet Of Robot Monster

Quand Domark mélange BD américaine des années cinquante et jeux d'arcade sur micro, cela donne le long titre que voilà, mais surtout un soft détonnant!



AMIGA
91%

Si vous aimez les BD des années cinquante, Robot Monster (diminué de ce soft) vous offrira en début de jeu une démo expliquant clairement la mission à accomplir sous forme de cases de BD, avec des personnages prenant des poses ou trancrément exagérées, un style de dessin pseudo-réaliste qui faisait le charme de ces BD d'antan et d'outre-Atlantique. Tout le jeu évoque cette époque, avec de nombreux petits sprites qui glissent frénétiquement sur la perspective flyvane d'un sol quadrillé. Robot Monster est bourré de petites animations humoristiques; quand le héros s'approche trop près du bord des plates-formes, par exemple, il chute, se rattrape et pédale dans le vide jusqu'à se retrouver sur le sol. Une musique

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

PRIX: NON COMMUNIQUÉ
PREVU SUR AMIGA, CPC, PC

rapide anime les aventures de Jake et Duke dont l'arme à répétition suit le rythme. La bonne manipulation au joystick fera zigzaguer nos personnages entre les robots, leur évitant une mort certaine en contournant les boules-rouleaux compresseurs, les tournaquets mortels et autres pièges dangereux. Notons pour finir la possibilité de jouer à deux, chacun commandant un personnage, ou bien tout seul auquel cas vous incarnerez Jake.

Kaas



C'est avec les jambes à leur cou et l'arme au poing que Jake et Duke, nos valeureux héros, vont devoir exterminer les hordes de robots malfaisants qui ont envahis la planète X et asservi les humains. Plusieurs étages occupent chaque niveau, reliés entre eux par des escalators qu'il faudra préalablement mettre en marche avant de les emprunter, et par des échelles. D'horribles carnages mécaniques se dérouleront en ces lieux. Le duo héroïque devra sauver les êtres humains retenus prisonniers et condamnés aux travaux forcés. Il suffit de les toucher pour les envoyer dans une navette de sauvetage, en prenant garde toutefois de ne pas leur tirer dessus dans le feu de l'action. Les détenus sont déportables peut-être, mais pas du tout immortels. Entre chaque niveau, dans un labyrinthe montré en perspective puis à bord d'un OVPH (objet volant pas franchement identifié), Jake et Duke auront la possibilité, s'ils trouvent la sortie avant que le mince lapa de temps imparti ne se soit écoulé, de gagner des points supplémentaires. Un entre-niveaux-bonus en somme.

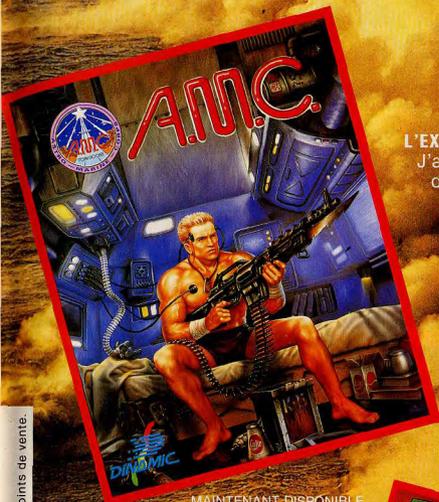
ASTRO MARINE CORPS

AMC

L'EXPÉRIENCE ULTRA-MODERNE DE L'ESPACE

J'ai vu le lever du soleil des lunes d'Altair, j'ai voyagé jusqu'au fin fond de la galaxie pour participer aux guerres de Rigel, j'ai bombardé des vaisseaux en flammes au-delà de Betelgeuse...

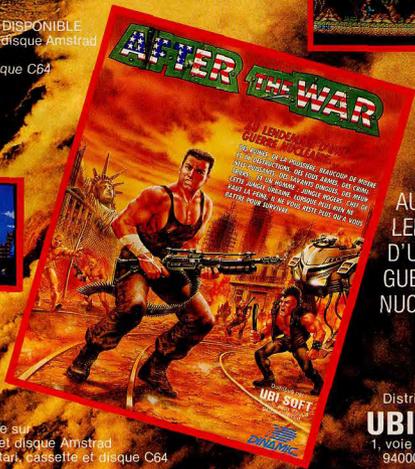
Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.



MAINTENANT DISPONIBLE sur cassette et disque Amstrad Atari, Amiga, cassette et disque C64



Photos d'écran sur ST



AU
LENDEMAIN
D'UNE
GUERRE
NUCLÉAIRE...

Distribués par :
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

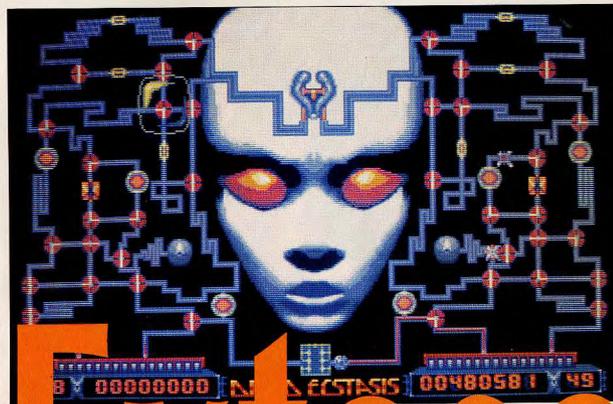
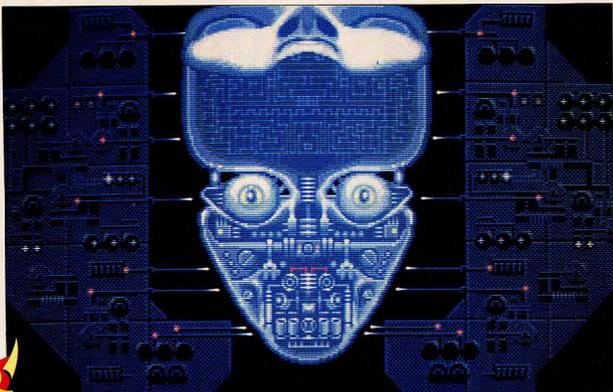
DINAMIC

Disponible sur cassette et disque Amstrad Amiga, Atari, cassette et disque C64

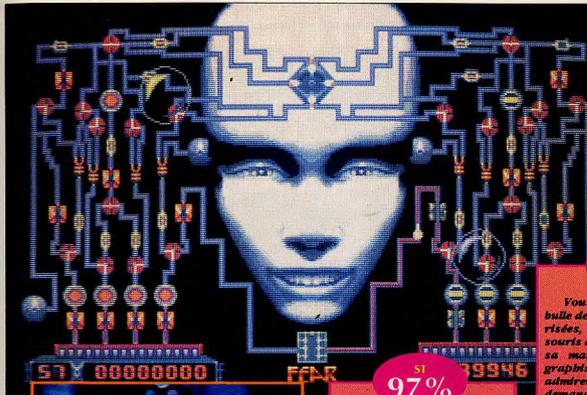
Photos d'écran sur Amstrad

tests

Extraits du fin fond du cerveau de Cryo, voici les premières images venues d'un autre monde...



Extase



ST
97%

Extase est graphiquement identique sur S et Amiga, autrement dit vous serez hypnotisé dès que l'image apparaîtra sur votre moniteur. L'animation est également la même, aussi précise et dépeignant aussi bien les expressions émotives. Le seul changement dans cette version, et il est de taille, c'est le son. Rien à voir avec les bruit musiques de l'autre bécane, vous entendrez cette fois des sons décrochant pour illustrer chaque action. Non, ne penchez pas la tête en regardant vos chausures et un regrettais de ne pas posséder un Amiga, se réalisa qu'un tout petit qui ne paye pas de mine mais qui aurait au moins quatre petites voix. Personnellement, je préfère jouer avec les sons de la version ST car la musique sublime sortant du haut-parleur de l'Amiga symbolise moins bien l'action. Finissons avec un conseil de Joystick: précipitez-vous sur Extase dès qu'il arrivera chez votre revendeur favori, vous ne le regretterez pas!

GRAPHISME 18
SON 17
ANIMATION 16
DIFFICULTE 18

AMIGA
98%

Vous commandez votre bulle des trois manières autorisées, sachant que c'est la souris qui se prête le mieux à sa manipulation. Pour les graphismes, je vous laisse admirer les photos en vous demandant de respecter une minute de silence, ça aide à les apprécier... Ribo que c'est bô! Voilà, merci. Le visage de l'androïde, s'anime légèrement lorsqu'il reçoit des impulsions électriques, et l'on peut voir se peindre toute sorte d'expressions émotives sur son joli minois. Mais le point sur lequel je voudrais attirer votre attention, cher lecteur amigaste, c'est le son. A chacun des huit niveaux, une musique variée à l'infini rythme le jeu (sur deux voix) avec une animation sonore supplémentaire pour chaque action (sur les deux autres voix). Enfin, c'est la situation de jeu qui détermine la mélodie, ou si vous préférez, vous créez vous-même votre environnement musical, selon votre façon de jouer. Créé par Stéphane Picq, cette musique interactive donne au jeu une dimension sonore nouvelle qui va certainement éveiller des connaissances. Je terminais en disant qu'Extase est un des jeux les plus prenant que j'aient eu le plaisir de tester. En un mot: c'est extraordinaire.

GRAPHISME 17
SON 19
ANIMATION 16
DIFFICULTE 18

PRIX : non communiqué
DISPO SUR PC, ST ET AMIGA

tests

Combo Racer

Après avoir couru toutes les courses possibles sur la plupart des véhicules imaginables, Gremlin vous met en piste à bord d'un side-car. Une expérience nouvelle et originale.



Comme vous le savez sûrement, le side-car se conduit à deux, avec un pilote sur la moto accompagné d'un singe, personnage prenant place sur le plateau latéral et dont les contorsions feront contrepoint. Sur huit pistes différentes, vous pourrez soit courir en laissant l'ordinateur faire le singe (ouk'houk), soit demander à une tierce personne de le manier à l'aide d'un second joystick.

Combo-Racer jouit -c'est bien le mot- d'une vitesse extraordinairement rapide, ce qui lui donne une jouabilité très agréable. Le jeu en lui-même est tout ce qu'il y a de plus classique dans le domaine de la simulation moto: vous choisissez votre circuit, vous enfoncez votre bécanne et vous foncez pour quelques tours d'entraînement; après quoi, si vous avez été qualifié, vous tentez le grand tournoi.

AMIGA
90%

C'est le siège qui fait la différence. Il peut adopter cinq positions, de l'extrême gauche à l'extrême droite, croisé ou au plateau ou carrément vostré sur le pilote. Loïn de n'être qu'une charge inerte, il joue un rôle primordial dans la course car il peut dévier sensiblement la trajectoire de la moto, voire la ralentir si son attitude nuit à l'aérodynamisme. Son rôle consiste cependant à anticiper les situations afin de maintenir la stabilité et l'adhérence de l'engin, surtout dans les virages. Le side-car est invincible dans les tunnels à l'intérieur desquels il se contente de raper le mur. En revanche, les sorties de route sont spectaculaires à soubait: les roues soulèvent des montées d'herbe, de terre ou de neige et en cas de choc la gamelle est mémorable.

Le dessin de la moto, et surtout des deux personnages, est extrêmement fin et l'on s'identifie facilement à eux. A deux, la course devient passionnante car une coopération efficace est exigée de chacun des joueurs. Autrement, c'est l'erreur fatale.

Un éditeur permet de créer sur mesure ses propres circuits. On peut alors varier à l'infini les tournants les plus retards, de préférence juste après un tunnel lorsque la visibilité est limitée, ou bien installer des pentes vertigineuses. Le réglage du moteur est fabuleux et l'accélération atteint une grosse cylindrée. Combo Racer ravira les amateurs de courses mécaniques qui y découvriront, grâce au singe, des circuits nouveaux.

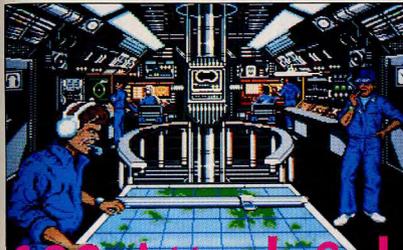
Un jeu irréprochable pour lequel nous ne ferons pas la grimace.

Artemus

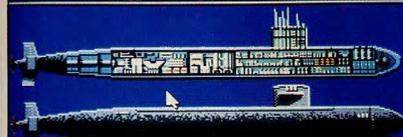
GRAPHISME 16
SON 16
ANIMATION 18
MANIABILITE 16

DISPO SUR ST, bientôt sur CPC et PC
PRIX : environ 249 F

Electronic Arts occupe le fond des mers avec 688 Attack Sub, un simulateur de sous-marin de combat.



688 Attack Sub



AMIGA
78%

688 Attack Sub est un jeu de simulation de sous-marin riche et fouillé où vous jouez le rôle du commandant et où vous travaillez donc principalement sur carte. Pas question de piloter le sous-marin en temps réel et en 3D, vous donnez les ordres et l'équipage les suit sur la carte. De très nombreux dispositifs sont simulés, la radio, les armes, le sonar, le périscope. 688 Attack Sub est bien fait mais on sent lui reprocher son approche beaucoup trop statique, on a bien du mal à s'impliquer dans l'action.

Duy Minb

GRAPHISME 15
SON 14
ANIMATION 12
REALISME 16

PRIX : environ 230 F
DISPO SUR AMIGA SEULEMENT

PIPE MANIA

EDITEUR : EMPIRE

PC

Testé par Jeff - PRIX : 269 F
On a déjà vu ce jeu infiglo dans le numéro 3 du mensuel, testé alors sur Amiga, le voici maintenant sur PC. L'histoire n'a pas changé depuis. Vous êtes le plombier, vous prenez des tuyaux et vous vous débrouillez pour assembler le tout afin que tout cela ressemble à une canalisation qui fonctionne, sans fuites si possible; mais débêchez-vous car la foute commence à arriver. Pipe Mania offre plein de combinaisons que vous trouverez aisément après un petit entraînement. Côté technique, pas de mal à dire de ce jeu sympa, distrayant et aux couleurs fraîches. Le petit plombier est amusant mais il faut longuement s'exercer avant de devenir un as du robinet qui ne fait plus !

GRAPHISME 18 • SON 15 • ANIMATION 18
MANIABILITE 18 VERDICT : 87 %



INFESTATION

EDITEUR : PSYGNOSIS

ST

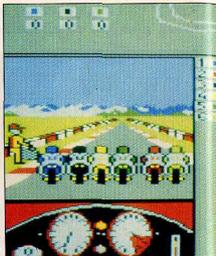
TESTE PAR DESTROY - Prix : 249 F

Un signal de détresse en provenance d'une lointaine planète en danger... Une station sous la menace d'envahisseurs... Des corps géants sur le sol... C'est vous qui avez été désigné pour secourir la base Alpha. Tous les ingrédients d'une passionnante aventure sont présents dans cette nouvelle super-production de Psygnosis. L'action de ce jeu d'aventure, entièrement en trois dimensions, se déroule tour à tour à la surface et à l'intérieur du complexe à sauvegarder. Tunnels, souterrains, boîtes d'énigme, obstacles et les obstacles que vous aurez à surmonter. Les graphismes et les bruitages ont un peu moins élaborés que sur la version Amiga, mais c'est quand même du tout bon. Du suspense, des sueurs froides: un cocktail explosif pour un soft captivant.

GRAPHISME 14 • ANIMATION 17 • SON 16
DIFFICULTE 18 VERDICT : 88 %



Intégristes du CPC, oyez oyez! Les Fanatiques déferlent dans vos drives. C'est la première compilation signée Titus, un véritable monument qui occupe toutes les faces de deux disquettes.



Les Fanatiques



a liste des jeux est alléchante: pas un seul titre de second choix, rien que des succès confirmés, des jeux qui avaient marqué leur époque et qui n'ont pas du tout vieilli, loin de là! A tout seigneur tout honneur, le premier n'est autre que le titanique Titan de Titus, le casse-brique qui a renouvelé le genre et réveillé le CPC. Car les programmeurs ont quasiment mis les tripes du Z80 sans dessus-dessous pour en tirer le maximum, ils ont exploité des ressources méconnues et peu documentées du microprocesseur. Le résultat: des tableaux somptueux, des effets vertigineux, une animation à couper le souffle, des sprites au contact moriel, d'autres qui, en un éclair, inversent balle et raquette. Certaines briques sont à fragmentation, d'autres enferment peu à

peu la balle, d'autres encore crapaudent à travers l'écran... le jeu compte cinquante niveaux qui exploitent toute la hauteur de l'écran; mieux chaque tableau est largement surdimensionné, sa taille réelle atteint six fois la surface d'un écran. Immense dans tous les sens du terme! Fire and Forget est tout à fait différent. Il s'agit de la course d'un char à travers routes et pistes de par le monde, un slalom infernal pour éviter des mines mais piquer au passage des réserves d'essence parvenues piégées. Tout cela dans un déferlement de tanks et d'hélicoptères meurtriers, d'explosions et de vitesse. Six points chauds (et exotiques) de la planète sont à pacifier. Les autres jeux de la compilation proviennent d'éditeurs renommés: Microïds et Ere Informatique. Le



premier nous offre deux simulations sportives. Grand Prix 500 d'abord, une course de moto sur deux écrans: l'un pour soi, l'autre pour le second joueur ou bien l'ordinateur. Les épreuves se déroulent sur douze circuits de Grand Prix avec six motos alignées sur la ligne de départ, deux seulement s'il s'agit de s'entraîner. Très rapide et très maniable, et en plus bien dessiné, Grand Prix 500 est l'une des meilleures simulations moto sur CPC. Produit lui aussi par Microïds, Super Ski est une fabuleuse simulation qui plaira aux amateurs de sports d'hiver: slalom, slalom géant, descente et saut figurent au menu, les sparis, bonhommes de neige et spectateurs se contentent de faire de la figuration sur le bord des pistes. Le graphisme est hivernal à souhait, la



neige idéale, ni trop glacée ni trop collante: les dérapages soulèvent des gerbes blanches et les ganelles sont vraiment spectaculaires. Le hors-piste est possible mais pas trop recommandé. Crafton & Xunk est un classique du jeu d'aventure. Un très grand classique. Il s'agit de ballader Crafton, accompagné de son fidèle podocéphale couineur, à travers des salles, des couloirs et d'inquiétants laboratoires en 3D qui renferment des objets utiles ou indispensables. Ils sont truffés de pièges sournois, souvent très drôles et toujours surprenants. Ça grouille de robots, de herbes, de mobilier à déplacer, de bestioles high-tech frénétiques qui pompent l'énergie de ce pauvre Crafton pour peu qu'elles lui collent aux pattes. Crafton & Xunk était et demeure un

véritable festival de l'imagination et quand j'aurais précisé que les graphismes sont splendides et l'animation irréprochable, chacun aura compris qu'il s'agit là d'un véritable chef-d'œuvre. Dernier titre de cette méga-compilation: l'Arche du Capitaine Blood, l'un des meilleurs jeu jamais créé. Accidentellement dupliqué en cinq clones, le Capitaine Blood les chercheurs de planète en planète, rencontre des formes de vie étranges et surprenantes. Ondoyantes sexy (mais gare à leur transformation), Yoko gentil, Migan bien informé et autres créatures parfois redoutables aideront ou entraveront la longue quête de Blood. Le langage sidéral, basé sur de nombreuses icônes, est absolument étonnant, les graphismes vraiment dépayés.

De haut en bas et de gauche à droite : Crafton & Xunk ; Grand Prix 500 ; Fire Forget ; Titan ; Capitaine Blood ; Super Ski.



CPC
95%

Les Fanatiques est vendu, en disquettes seulement, 249 F. A vos calculateurs! Cela met chacun de ces softs haut-de-gamme à... 41,50 F exactement!!! Le seul risque, c'est que les vrais fanatiques aient déjà toute cette logiloèque dans leur tiroir. S'ils n'ont pas votre cas, jetez-vous sans hésiter sur la compilation.

Bernard J

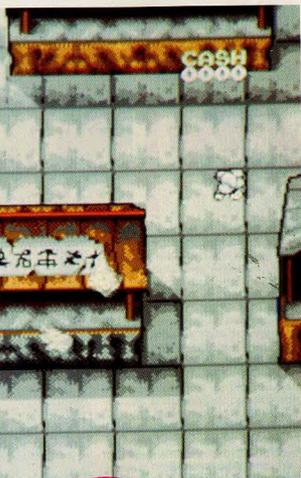
GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	18

UNIQUEMENT SUR CPC DISK
PRIX : environ 250 F

- CRAFTON & XUNK
- GRAND PRIX 500
- FIRE FORGET
- TITAN
- CAPITAINE BLOOD
- SUPER SKI.

tests

Skidz



Les trottoirs, ce n'est pas fait pour les chiens mais pour les skate-boards et les bi-cross! Et tant pis pour les vieilles dames qui voudraient que Grémlin apprenne le caniveau.

Choisissez d'abord votre véhicule : skate-board ou vélo-cross. Ensuite, partez dans les rues de la ville, dans un parc, sur le quai d'un canal, en plein Chinatown, sur des chantiers d'immeubles ou sur la jetée d'une plage, et foncez comme le crazy-boy que vous êtes, en roue arrière et en ramassant au passage toutes les boîtes de coca, les dollars, les hamburgers, et tous ces petits machins utiles qui traînent sur votre chemin. Mais faites quand même gaffe aux fractures, un accident est si vite arrivé, ce serait bête...

AMIGA 86%

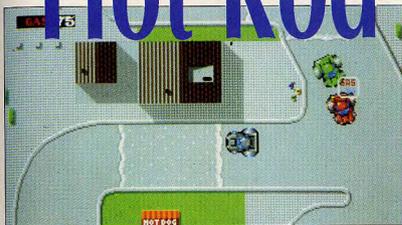
Vous avancez sur des décors en fausse perspective qui permettent cependant d'apercevoir tous les obstacles et les nombreux bonus se trouvant sur votre parcours. Des graphismes sont dans l'ensemble bien réalisés et plus jolis dans certains endroits, le parc, la plage et le quai du canal notamment. L'animation rapide et humoristique donne au héros des allures de jeune voyou de grande ville. La manipulation n'est pas toujours évidente, on a tendance à faire des quarts de tour quand on veut seulement dévier sa trajectoire, mais avec un peu d'entraînement...

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

Artemus

DISPO SUR ST ET AMIGA
PRIX : environ 199 F

Hot Rod



Poème: Un petit jeu de petites caisses Activision a des faiblesses.

Voici une course de voitures se déroulant sur quinze niveaux, où le plus difficile n'est pas d'arriver le premier, mais d'arriver tout court. En effet, les petites bagnoles vues de haut bouffent de la benzine à la vitesse grand TGV, et les rares bonus qui vous permettent de faire le plein sont tellement rares qu'on se croirait revenu en 1973, en plein choc pétro-

lier. Mais le plus fou, dans ce jeu, c'est que vous avez toujours la vision de la voiture de tête, avec le sol qui défile en scrolling vertical ou horizontal, et si vous n'ôtez pas le premier ou que vous sortez de l'écran, votre caisse prendrait une sorte de grande baffe avec pour résultat la traversée du décor jusqu'à ce que vous vous retrouviez au niveau de la première voiture. Autant vous dire que c'est injoignable, très énervant avec prises de tête (ouah! l'aut! l'aut! Arrête ça m'fout les boules tu m'rués) garanties sur facture. Entre chaque niveau, vous pourrez vous rendre dans un garage pour installer des options avec le fric que vous aurez récolté durant le parcours et vous en aurez bien besoin vue la lenteur de la voiture au début du jeu.

ST
62%

Les voitures sont des gros sprites tout simples, ainsi que les décors, pas franchement figiolés mais sobres. On joue uniquement au joystick, avec la possibilité d'en brancher trois, le dernier se fixant dans le port de l'imprimante via un adaptateur. Les commandes sont classiques: fire pour accélérer, et droite/gauche, en précisant cependant que ce sont les vraies droite/gauche qui seront prises en compte, ce qui donnera des commandes inversées lorsque la course se déroulera de haut en bas. Une sacrée galère avant d'en prendre l'habitude! Bref, un tout petit jeu de voiture sans ambition, qui s'effacera de nos mémoires aussi rapidement que nous l'oublierons (et inversement).

GRAPHISME	13
SON	14
ANIMATION	14
MANIABILITE	11

GRAPHISME	12
SON	14
ANIMATION	13
MANIABILITE	11

DISPO SUR ST, AMIGA ET C64
PRIX (ST ET AMIGA): 250 francs environ, Prêvu sur CPC DISK

BLACK TIGER

EDITEUR US GOLD

TESTE PAR KAAA - PRIX : 249 F
DEJA TESTE SUR ST DANS N°4

AMIGA

Dans Black Tiger, vous allez devoir sauver l'espèce humaine (mais en vaut-elle la peine?) qui se trouve asservie par trois dragons (ah, les sâles bêtêtes). Pour y arriver, votre héros devra parcourir six niveaux et détruire tout ce qui s'y trouve à coup d'armes diverses qu'il trouvera sur son chemin. Black Tiger est un bon jeu d'arcade classique en scrolling multidirectionnel; le personnage est rapide et bien animé mais le décor est un peu saccadé; les graphismes sont heureusement bien beaux, fins et réalistes. Ce jeu, d'ordinaire disponible sur Amiga, passionnera les fans du genre, sans toutefois les étonner.

GRAPHISME 15 • SON 14 • ANIMATION 15
MANIABILITE 17 VERDICT: 80%



P47 THUNDERBOLT

EDITEUR FIREBIRD

TESTE PAR ARTEMUS - PRIX : 249 F
DEJA TESTE SUR ST ET CPC DANS N°3

AMIGA

Kaaa

AMIGA
60%

Graphiquement, la version Amiga est à peine meilleure que celle sur ST avec deux petits changements toutefois : une musique plus évoluée accompagne les courses, et vous avez la possibilité de jouer avec quatre joystick différents, ce qui fait du monde. L'animation et la manipulation demeurent tout ce qu'il y a de plus bancals. Le coup du droite-gauche parfois inversé, c'est sûrement prémédité et en tous cas étonnant.

Le P47 est un avion de chasse qui, pendant la dernière guerre mondiale a été mis à toutes les sauces dont le soutien au sol. P47 est désormais un shoot'em up où les explosions retiennent la majeure partie de votre attention. Il y a huit niveaux, tous aussi superbement réalisés du point de vue des graphismes, mais tous aussi décevants quant à l'animation qui est loin d'être parfaite. La quantité de sprites à l'écran pardonne partiellement cette faiblesse. Notons au passage (en rase-moteur) la possibilité de jouer à deux, autant sur cette nouvelle version Amiga que sur ST. Un jeu indispensable pour les mordus de tarataï en tous genres.

GRAPHISME 17 • SON 14 • ANIMATION 16
MANIABILITE 16 VERDICT: 84%



DOUBLE DRAGON II
Disponible sur
AMSTRAD CPC

DOUBLE DRAGON II



DOUBLE DRAGON II: UN NOUVEAU PARCOURS SEMÉ D'EMBÛCHES POUR BILLY ET JIMMY • DES DIZAINES D'ARMES A S'ÉCHANGER • CINQ ZONES DE COMBATS • UNE VÉRITABLE AVENTURE OU VOUS NE SEREZ PAS TROP DE DEUX. CPC, C64, AMIGA, IBM PC, ATARI ST.



8/10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. (1) 42.78.98.99

C'EST UN JEU VIRGIN LOISIRS

Impossamole

tests

Le professeur Grémlin nous présente le premier spécimen né du croisement entre une taupe et Superman.



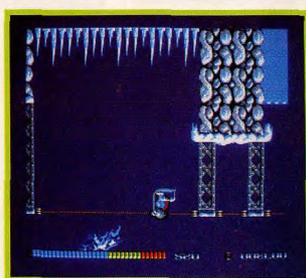
SI
90%

Des petits sprites bien animés évoluent dans des décors joliment réalisés. Dans chaque niveau, la taupe devra emprunter des chemins tortueux et piégés qui l'amèneront dans des labyrinthes souterrains dérivants bourrés d'échelles, d'impasses et d'ennemis. Les niveaux sont incroyablement grands, et Monty, notre myope bévoise, s'arrivera au bout de chacun d'eux qu'avec peine et difficultés. Malheureusement, la perspective que j'ai en la joie de tester pour vous est dépourvue de son pour le moment, ce sera donc le seul point que je vous laisserai découvrir par vous-mêmes, le reste bénéficie d'une excellente réalisation. Normal, ce sont les auteurs d'Axel's Magic Hammer et de Rich Dangerous qui se sont penchés sur le berceau de la courageuse petite taupe. Un jeu sympathique, entraînant, qui plaira aux petits comme aux grands.

Artemus

GRAPHISME 16
SON ANIMATION 15
MANIABILITE 17

PRIX : environ 199 F
DISPO SUR AMIGA, CPC, ST



Monty la petite taupe, héroïne déjà célèbre de Auf Wiedersehen Monty, reprend du poil de la bête pour une nouvelle aventure, dans laquelle elle devra vaincre cinq ignobles monstres et récupérer un mystérieux objet (je ne vous en dit pas plus), mission venue des étoiles puisque ce sont des extra-terrestre qui la lui ont confiée. Son combat se déroulera dans cinq mondes différents. Dans des mines d'abord, avec pour ennemis des cadavres titubants, des chercheurs d'or et des chauves-souris. En Extrême-Orient ensuite, où elle se frottera avec des as du karaté et des touristes japonais aux appareils photos meurtriers. Dans la jungle, elle combatta des singes, des perroquets et autres spécimens sauvages (Groll-on) et dangereux (certes certes). Dans les montagnes, elle n'aura pas le temps de s'entraîner à la vrappe et au pôle nord, par moins beaucoup de degrés sous zéro, elle cognera des ours polaires, des boules de neige et des pingouins. Teigne la supertaupé!

Dans chaque niveau elle devra récupérer des bonus et des armes, et elle terminera en affrontant un monstre démesuré et résistant.

tests

Dark Century

Écoutez : Amiga
Page de droite, de
haut en bas :
CPC, PC, Amiga

CPC
85%

Comme de bien entendu, la version CPC a subi quelques restrictions, les plus importantes se situant dans la programmation des chars. Celle-ci est entièrement gérée par l'ordinateur. Plus question, donc, d'échafauder soigneusement des stratégies imparables. Le jeu est réduit à de l'arcade pure et dure, extrêmement rapide. Parfois même trop rapide: courser un char rebelle n'est pas évident et il faut être un as du joystick pour ne pas perdre sa trace. Les combats sont brefs et violents, le bruitage impressionnant. Sur le plan des graphismes, Titus a tenu à défendre une réputation bien établie. De ce fait, les chars conservent leur aspect big-bro-tech dû à la modélisation en ray-tracing, le tableau de commande et surtout la page de score ont été soigneusement conçus, contrairement à l'airéidie voulue de la planète. Dark Century sur CPC est un jeu d'arcade réussi, mais on ne peut s'empêcher de penser à ceux qui, sur 16-bits, goûtent aux plaisirs subtils de la stratégie. Heureusement, le jeu a deux à été préservé, ce qui réserve de mécanismes accrocheurs entre copains.

Roseric

GRAPHISME 15
SON 14
ANIMATION 17
MANIABILITE 18

AMIGA
95%

Dark Century sur Amiga commence très fort par une splendide page d'accueil, un char en abas un autre à bout portant, puis le jeu commence. La musique est rythmée à soubait. On en oublierait de jouer tellement elle en jette. Ce qui serait dommage car Dark Century tient toutes ses promesses: l'animation est extrêmement rapide, ce qui suffirait à justifier le jeu. C'est cependant la programmation des chars qui permettra de tirer parti pleinement du jeu en l'exploitant à fond. Mieux, on pourra faire appel à des bibliothèques de programmes pour définir les réactions des chars, concoctés dans le secret d'une longue nuit solitaire, afin de surprendre un second joueur apportant ses propres routines. La planète semble bien usitée, mais comme l'intérêt de Dark Century se porte pour une grande part sur la réactivité des chars, ce détail est secondaire. N'oublions pas que nous sommes sur une planète pénitentiaire et non pas au Club Med.

Roseric

GRAPHISME 15
SON 17
ANIMATION 15
MANIABILITE 18

PC
75%

Les couleurs du paysage sont pas terribles, pour nous terriens. En revanche, le tableau de bord du char, très futuriste, avec des curseurs et de petites lampes qui clignotent, est très joli. Un radar permet de voir arriver les cibles. Un voyant indique si le char dans le champ de vision est ami ou ennemi. Les scrollings donnent une impression de vitesse mais fatiguent un peu les yeux à la longue. Dans l'ensemble, Dark Century est un jeu sympa, on se prend pas trop la tête, et le scénario est simple mais efficace.

Jeff

GRAPHISME 17
SON 15
ANIMATION 16
MANIABILITE 17

L'an 2250, vous connaissez ? Non ? Alors, préparez-vous à croupir dans les prisons spatiales concoctées par Titus.



DRAGON'S LAIR

DISTRIBUTEUR UBI SOFT

ST

Dispo sur ST, Amiga.
Prix : 459 F environ

On ne présente plus Dragon's Lair, jeu mondial connu pour avoir été le premier à utiliser des techniques d'animation se rapprochant d'au moins de celles du dessin animé. Dans ce jeu d'arcade, vous incarnez Dirk the Daring, un chevalier courageux et téméraire qui devra se battre comme un forcené pour sauver la princesse Daphné, prisonnière des griffes de Singe le Dragon (et non pas Dragon le singe, honk honk). Une aventure superbe, dans laquelle les graphismes et l'animation sont époustouflants, mais dont l'intérêt laisse malheureusement à désirer. A l'intérieur de chaque tableau, deux ou trois poussées de joystick bien précises conduiront l'action à la réussite et vous passerez au tableau suivant. Plus d'un ont été déçus par ce soft tape-à-l'oeil, réalisé grâce à l'immense talent de Don Bluth (voir joystick N°2). Toutefois, pour ceux qui possèdent un ST et qui jusqu'alors avaient décliné devant les somptueuses photos d'écrans publiées par les journaux, la sortie de Dragon's Lair va malgré tout assouvir une longue et frustrante attente.

GRAPHISME 19 • SON 17 • ANIMATION 19
MANIABILITE 10 VERDICT : 55%



STRYX

ST

ÉDITEUR PSYGNOSIS

TESTE PAR KAAA - Prix : 200 F environ
DEJA PARU DANS N°2

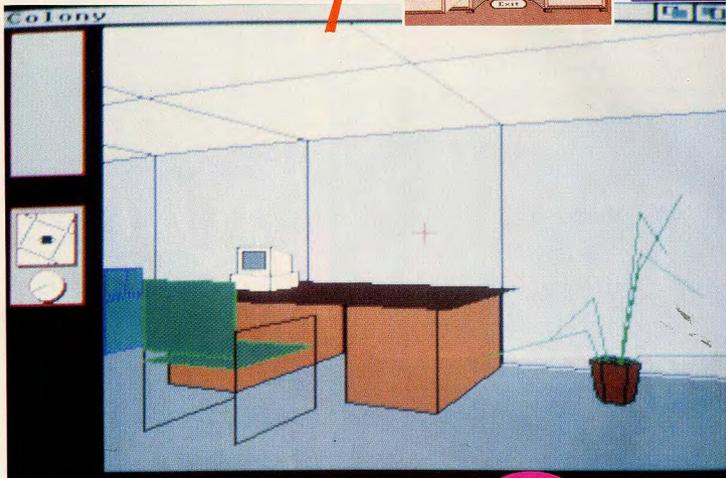
Stryx est un petit personnage mi-homme mi-robot, qui a pour mission de tuer tous les cyborgs envahissant les cités du Dôme. L'action se situe dans le futur, et les graphismes illustrant cette époque sont, comme tout ce que produit Psygnosis, superbes. Stryx est un shoot'em up dans lequel les personnages sont de tout petits sprites très bien animés, et qui, grâce à leur taille réduite, offrent au joueur un espace de jeu respectable. Mais l'intérêt du soft ne se borne pas à cela: vous devrez partir en quête d'une mine abritant des cristaux indispensables à votre survie, et dont l'entrée est farouchement gardée par des androïdes. Bref, du boulot en perspective pour arriver au bout de cet excellent jeu paru en Psygnosis.

GRAPHISME 17 • SON 15 • ANIMATION 16
MANIABILITE 15 VERDICT : 88%



PRIX : 139 F sur CPC K7, 180 F CPC disk, 269 F sur PC et AMIGA
DISPO SUR CPC K7, CPC DISK, PC, ST et AMIGA

Colony



Au plus profond de l'espace, des colonies côtoient l'inconnu. Mindscape vous envoie sur l'une d'elles pour des rencontres du troisième type.

Parfois vous vous demandez ce qui vous a pris de devenir Marshall dans les Forces de Sécurité Spatiales. Redresser les torts, protéger la veuve et l'orphelin... Quelle existence! Vous perdez votre belle jeunesse et vos illusions sur la grandeur du service dans ce poste perdu, vous qui rêviez de devenir un héros. Mais aujourd'hui, un message s'inscrit sur l'écran: la colonie Delta 5-5, située aux frontières de l'espace connu, a envoyé un SOS, et depuis il est impossible d'entrer en contact avec elle. Comme cette colonie relève de votre juridiction, vous devez aller sur place. Vous voilà dans votre croiseur de police, en route pour Delta 5-5. Mais tout se passe mal, un trou noir vagabond, phénomène inconnu jusqu'alors, semble jouer avec le vaisseau et vous accorde, dans sa mystérieuse bonté, la survie au crash sur la planète où vous vous rendez. Rien de casé mais les propulseurs en ont pris un coup, pas question de repartir. Vous êtes bloqué sur la colonie, il ne vous reste qu'à enfilier la combinaison de combat et partir en exploration.

The Colony est un jeu d'aventure superbement réalisé en 3D faces pleines. Les déplacements sont remarquablement souples et on se croit vraiment dans la peau, ou mieux, la combinaison du héros. Lorsqu'on s'approche d'un objet pour le manipuler, la visualisation 3D est remplacée par une image bit-map de l'objet vu de face. On peut alors sélectionner une foule d'actions. Par exemple, ouvrir les tiroirs d'une commode, bouger les chemises, etc... La musique est absente, mais des bruitages sont associés à des objets ou à des actions. Ils sont toujours bien réalisés et arrivent à propos. L'ensemble contribue à vous plonger profondément dans l'atmosphère spatiale et spé-

GRAPHISME 18
SON 15
ANIMATION 18
DIFFICULTE 17

PRIX : non communiqué
DISPO SUR ST, PC ET MACINTOSH

KICK OFF 2



ANCO

tel.: 16 (1) 45 09 19 99

AMIGA - ATARI ST
IBM PC - CBM 64
SPECTRUM - AMSTRAD

FINAL COMMAND



DISTRIBUTION LES FINA

SUSPENSE, AMBIANCE SOMBRE... UN MELANGE SIDERAL... dans un univers étrange aux décors futuristes. Ambiances suspendues et atmosphère inquiétante renforcées par des graphismes superbes et oppressants, et un accompagnement sonore à vous nouer les tripes. Télétransportez-vous dans cette aventure pour une mission au fin fond de l'espace. Le seul des Etats-Unis de la Terre est entre vos mains. Disponible sur Atari ST et Amiga.

MESSAGE A AGENT YG 30 : Alerte rouge - Stop - Départ immédiat missions interrompues avec JUANAR 02 - Stop - Télétransporteur Données confidentielles à disposition - Stop - Mission interrompue - Stop.

UBI SOFT

Entertainment Software
1 Voie Felix Ebaué
94021 CRETEIL Cedex
Tél. : (1) 48 98 99 00

Iceman



Tout commence de manière idyllique, alors que vous, Johnny B. Westland de votre petit nom, Lt. Commander dans la Navy, prenez des vacances idéales où rien ne manque, ni le sport, ni le repos du guerrier et moins encore les rencontres sensuelles avec de belles náyades bronzées, on se croirait au Club Med. La belle Tracy en particulier sera très sensible à votre incommensurable charme et pourra que vous sachiez vous y prendre en lui offrant du champagne et en le faisant danser, elle ne résistera pas beaucoup avant de tomber dans vos bras virils. Mais tout cela ne saurait durer, car les meilleurs choses ont une fin. Il va vous falloir retrouver les dures réalités de ce monde cruel et faire preuve de tout votre sagacité et de tout votre savoir-faire pour désamorcer la crise mondiale qui s'annonce, déclenchée par le kidnapping d'un ambassadeur américain. Mais vous ne serez pas les mains nues pour affronter les problèmes, vous disposez entre autre d'un sous-marin nucléaire armé jusqu'au périscope. Bonne chance Lt. Commander, ce numéro de Joystick s'autodétruit dans 5 secondes, et rappelez-vous, si vous êtes pris, nous ne vous couvrirons pas.



PC
91%

Le mâle héros se déplace en 3D dans de superbes décors. L'animation est très belle et de très nombreuses actions sont illustrées par de superbes scènes animées. Vous dirigez ce que fait le héros très classiquement, en tapant des commandes (LOOK TABLE ou GET KEY, etc.). L'interpréteur syntaxique est peu-être ce qu'il y a de plus faible dans le jeu mais on arrive sans mal à se faire comprendre, pour ce pratiquer correctement l'anglais. Innovation, une simulation a été introduite dans ce jeu

d'aventure. Pour diriger le sous-marin Blazebauk. Avec Iceman, Sierra signe une nouvelle réussite due à un scénario superbe, une réalisation de qualité, bref de quoi passer des heures dans la peau bronzée de ce cher Johnny.
Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	13
ANIMATION	17
COMPLEXITE	16

PRIX : ENVIRON 199 F
DISPO SUR PC SEULEMENT

La dernière production Sierra On Line mêle l'aventure et la politique internationale.



Harpoon

THREE SIXTY vous emmène dans l'action de la seconde guerre mondiale

Vous voici promu Grand Commandant Suprême des forces armées américaines (God save the America, hum!). Mais attention, point de réateur dans ce wargame, mais plutôt des écrans en haute résolution agrémentés de menus pop-up. Vous contrôlez l'ensemble des forces de la Navy avec la bénédiction de l'Otan. Sous-marins nucléaires, destroyers et F18 Hornet seront tous à vos ordres pour préserver l'équilibre du monde. L'utilisateur apprendra au fil du jeu les tactiques maritimes et se rendra compte de la valeur des forces engagées et comment les utiliser. Mais celui-ci n'aura pas à connaître les techniques militaires navales pour jouer à Harpoon; après plusieurs heures de jeu, l'environnement sera extrêmement familier et les actions à mener deviendront très logiques, évidentes. Harpoon était initialement un jeu de plateau créé par Larry Bond qui devint rapidement un jeu de plateau aux Etats-Unis. Ce jeu a d'ailleurs reçu deux N.C. Wells, la plus prestigieuse récompense pour un wargame...



PC
85%

La représentation des forces ou des matériels est extrêmement simplifiée. Tout le jeu se déroule par l'appel de cartes en fil de fer, d'écrans gonflés de textes à oustrance. Les sons, eux, sont complètement inexistant. En effet, l'appart de l'ordinateur dans Harpoon ne sert qu'à gagner du temps dans la génération des situations conflictuelles et surtout dans le calcul des nombreux paramètres. Le côté sarcasme exploité par certains décors dans ce type de jeu a été complètement délaissé,

GRAPHISME	10
SON	non significatif
ANIMATION	néant
COMPLEXITE	17

PRIX : ENVIRON 399 F
DISPO SUR PC SEULEMENT



Budokan

C grâce à Budokan, vous pourrez vous entraîner à quatre disciplines de combat japonaises, tout en restant tranquillement chez vous, à l'abri des mauvais coups. Comment? Mais en agitant frénétiquement votre joystick voyons! Faut tout vous dire! Vous vous trouvez d'abord dans une cour entourée de quelques bâtiments, dont chacun est dédié à un art particulier.

1. Le Kendo, qui est un combat au bâton simulant le sabre, pour

lequel les adversaires se protègent avec un casque et portent une robe.

2. Le Nunchaku, qu'il n'est plus besoin de présenter car Bruce Lee en a fait la promotion que l'on connaît. Pour mémoire, cette arme est composée de deux petits bâtons reliés par une chaînette, et pour l'histoire, il s'agit d'un fléau avec lequel les paysans battaient le riz.

3. Le Karaté, qu'il est encore moins nécessaire de présenter, cette discipline étant d'ailleurs la seule du jeu à pratiquer à mains nues.

4. Le Bo, c'est encore une fois un bâton, mais plus court que le Kendo.

Un cinquième bâtiment vous propose les quatre disciplines mélangées, c'est-à-dire que vous pourrez choisir une des quatre armes présentées ci-dessus et vous battre contre un adversaire dont vous choisirez également l'arme. Pour chaque discipline, vous pourrez vous entraîner ou combattre directement et choisir la force de votre adversaire parmi quatre niveaux : Sankyū (débutant), Ikkyū (moyen) et Shodan (ceinture noire).



TOWER OF BABEL

AMIGA



EDITEUR RAINBIRD
TESTÉ PAR KAAA - PRIX : 249 F
DEJA TESTÉ DANS SUR ST DANS JOYSTICK N°3

Tower Of Babel est un surprenant jeu de stratégie en 3D vectorisée, dans lequel il s'agit d'extirper trois araignées-robot des salles où elles sont retenues prisonnières. Sur un sol dallé pouvant faire jusqu'à huit carreaux sur huit, et à travers quatre étages reliés par des ascenseurs, vous dirigerez un robot après l'autre afin de détourner des pièges tels que des rayons laser fixes qui tirent dès que l'on passe devant eux, des rayons lasers tournants, des repousseurs qui vous éjectent si vous vous en approchez, des bombes à retardement, des murs de pierre ou de verre, et autres horreurs du même acabit qu'il faudra éviter ou bien détruire selon le robot de vous avez en main. En effet, un robot peut tirer des rayons laser, un autre peut pousser des objets et le troisième sait tirer. On peut programmer les robots afin de leur faire faire des actions simultanément, ce qui est nécessaire dans certaines salles. Sur Amiga, Tower Of Babel ne varie pas par rapport à la version ST: les deux sont géniales. GRAPHISME 17 • SON 12 • ANIMATION 17 COMPLEXITE 19 VERDICT : 95%



AMIGA
92%

Pourvu de graphismes superbes et réalistes, Budokan révolutionne les jeux de combats au corps à corps. Une ambiance orientale vous enveloppe dès que vous introduisez votre disquette, ambiance due surtout à la musique typiquement japonaise. Tous les personnages sont animés avec précision, et les programmeurs ont visiblement respecté les prises et les coups de chaque discipline. Ils ont même recréé les exclamations des combattants (yaa ouunf! yooooo!). Un jeu extrêmement bien réalisé, et qui de tous d'amateurs du genre (le sport, le vrai, pas sur micro) respecte parfaitement la réalité. Les combattants se dirigent au joystick ou au clavier, (dommage qu'il soit impossible de jouer à deux) et sont pourvus d'autant de prises que les positions du joystick l'autorisent. Un soft à ne manquer sous aucun prétexte pour peu que vous vous intéressiez aux disciplines de combat japonaises.

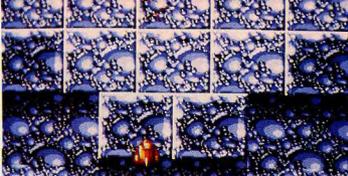
Kaaa

GRAPHISME 17
SON 12
ANIMATION 17
MANIABILITE 16

DISPO SUR PC
PRIX: 250 francs environ.

tests

**Genesis Software nous
peint un merveilleux décor
afin d'y installer
l'un des jeux
les plus
classiques que l'on
connaisse.**



Bones Brigade

Pour la deux-millième fois (environ), vous devez commander un vaisseau qui doit tirer sur des ennemis arrivant sur lui, choper des bonus et passer des tableaux. Bones Brigade se présente de la façon la plus commune qui soit, c'est-à-dire avec un scrolling qui défile à la verticale et des ennemis divers et variés qui suivent le même mouvement. Ce qui fait le plus de ce jeu, ce sont les décors superbes et l'originalité des ennemis qui se rapprochent plus du domaine animal que mécanique. Le parcours que vous devez effectuer devient au fur et à mesure de plus en plus complexe, des murs viennent s'interposer devant vous et exigent de bons réflexes pour les éviter.

AMIGA
88%

Bones Brigade est pourvu de graphismes superbes qui forment un univers tout à fait particulier qui lui confèrent une réelle originalité. L'animation, parfaitement fluide, reste tout ce qu'il y a de plus classique. Des bonus apparissent devant vous sous forme de globules géométriques et peuvent vous offrir différentes options dont des armes hautement sophistiquées, des rayons de pro-

Artemis
GRAPHISME 17
SON 16
ANIMATION 15
MANIABILITE 16

PRIX : ENVIRON 259 F
DISPO SUR AMIGA

AMIGA
66%

Dans Mindroll, vous dirigez un œil, tout rond, tout blanc avec une pupille toute bleue. Vous pouvez choisir de le faire rouler sur dix tableaux différents, chacun contenant plusieurs niveaux à franchir. Vous voyez la scène de haut, et vous baladez votre œil dans des labyrinthes et sur des plateaux carrelés de différentes couleurs sur lesquels il faut réaliser différentes actions. Mindroll, vous l'avez sûrement deviné, est un jeu complet où vous trouvez certainement votre bonheur dans la multitude de tableaux proposés.

En jouant, selon le tableau choisis, on découvre parfois du beau avant de retomber dans du moins beau. La scène est montrée en hauteur, l'animation de l'œil est assez fluide alors que le scrolling multidirectionnel du fond est carrément saccadé. Quant à la manipulation du joystick, elle laisse à désirer et elle vous donnera des sueurs froides lorsque l'œil tournera trop vite ou ne répondra carrément pas à vos commandes. Toutefois, on se laisse prendre par certains tableaux, celui où l'on doit chercher des clés dans un labyrinthe, par exemple, ou bien celui où l'on tombe sur des téléporteurs, à moins que ce ne soit le sol qui disparaisse au fur et à mesure que vous avancez. De très bonne idées pour ce soft qui aurait mérité une meilleure réalisation.

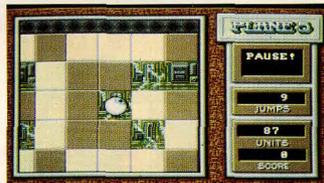
PC
80%

De la 3D pas à se taper le broum par terre, mais assez sympa quand même. Les scrollings rapides dans toutes les directions sont bien foutus et donnent une réelle impression de vitesse. Les couleurs sont chatoyantes (c'est un mot que j'aime bien) et la bille me plaît bien.

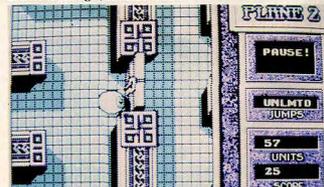
Kaas
GRAPHISME 12
SON 13
ANIMATION 12
MANIABILITE 08

Jeff
GRAPHISME 18
SON 18
ANIMATION 18
MANIABILITE 18

PRIX : non communiqué
DISPO SUR PC ET AMIGA

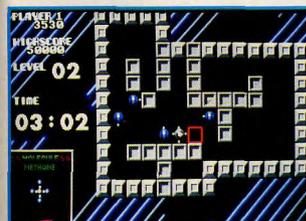


Ci-dessus : Amiga ; Ci-dessous : PC



Mindroll Atomix

Quand Epyx jette un œil dans l'écran, il ne s'arrête plus de rouler.



Comment apprendre la chimie tout en s'amusant? Jouez à Atomix, et vous deviendrez incollable sur la composition de toutes les molécules de l'univers. En effet le jeu est très simple dans son principe et consiste à reconstituer dans chaque tableau une molécule à partir des constituants qui vous sont fournis. Facile me direz-vous, il suffit de déplacer chacun d'eux afin de les accoler les uns aux autres dans le bon ordre, même que le modèle est fourni dans un coin de l'écran. Et bien non, ce n'est pas aussi facile que cela! Les constituants sont en effet dispersés dans un labyrinthe et surtout, ils se déplacent en ligne droite et ne peuvent s'arrêter que contre une paroi ou un obstacle. Vous ne faites qu'indiquer la direction du déplacement. Voilà qui change tout, n'est-ce pas? Mais c'est là que réside tout l'intérêt du jeu.



PC
85%

Atomix bénéficie d'une réalisation efficace, sans fioritures mais bien faite. Les commandes sont ultra-simples, tout comme le principe du jeu; il faut, à chaque tableau, reconstituer en un temps limité une molécule dont on vous montre le modèle en bas à gauche, cela en déplaçant les atomes dans le labyrinthe. Que dire sinon que l'idée est bonne et le jeu intéressant.

Duy Minh

GRAPHISME 17
SON 12
ANIMATION 15
COMPLEXITE 18

ST
90%

Les graphismes d'Atomix sont tout simples pour un jeu qui prend toute sa valeur grâce à son originalité. L'animation n'est pas véritablement primordiale, elle ne met en jeu, en effet, que le déplacement des particules qui, rappelons-le, ne s'arrêtent pas avant d'avoir rencontré un obstacle. Des couleurs grises et sobres permettent de se concentrer entièrement sur la manière la plus rapide de réussir le tableau. Un concept intéressant pour ce soft qui vous fera passer des heures accroché à votre ordinateur, tout en vous instruisant sur les us et les coutumes des petits atomes.

Kaas

GRAPHISME 16
SON 15
ANIMATION 15
COMPLEXITE 19

PRIX : environ 250 F
DISPO SUR ST ET AMIGA

Encore un jeu agressif! Que nenni! Il s'agit plutôt d'un casse-tête raffiné signé Grandlam, invitant à reconstituer des molécules dans un labyrinthe.

De haut en bas :
PC, ST, PC

tests

Déjà Vu II



PC
90%

Que voilà un superbe thriller qui ravira les possesseurs de PC ! L'interface utilisatrice est une merveille du genre. En effet, tout ce que vous est contrôlé par la souris. De ce fait, les actions sont plus intuitives que réflexives et le programme saura toujours vous orienter avec beaucoup d'humour. La passion du détail a été amoureusement développée et le moindre objet montré à l'écran est documenté. Il vous faudra fouiller les cendriers, vider les poubelles mais surtout être un maître du blackjack au casino de l'hôtel. De source sûre, je puis vous affirmer que les jeux sont truqués. Vous savez à quel point en teniez. Les graphismes EGA sont dans l'ensemble de bonne qualité, précis mais surtout très efficaces. Déjà vu II est un excellent programme accessible à tous. «Nuits blanches pour série noire en perspective!» *Cris*

GRAPHISME 15
SON non significatif
ANIMATION néant
DIFFICULTÉ 15

PRIX : environ 250 F
DISPO SUR PC, ST et AMIGA

«Las Vegas, ses rues, ses lumières, ses machines à sous, son cimetière». C'est le thème d'une nouvelle série noire pour Icom Simulation.



Vous avez été capturé par deux sbires de Tony Malone, un caïd dans la plus pure tradition. Après avoir été cogné dans le gras, vous vous retrouvez dans un sordide hôtel de troisième classe. Quelque temps auparavant, le bras droit de Tony Malone, Joe Siegel, s'est emparé d'une forte somme extorquée par des racketts à Chicago avant de se faire refroidir. Le lien entre Joe et vous est évident : vous l'avez fait coffrer pour meurtre. De ce fait, le caïd Tony Malone a décidé que c'est vous qui irez retrouver le magot. Inutile de vous préciser qu'en cas de refus, c'est la morgue qui vous attend sans passer par la case départ. Ex-boîte recyclé dans la chasse aux crapules, vous décidez de ne plus être le chien dans un jeu de quille. Serez-vous l'homme de la situation? Les concepteurs nous signalent qu'en cas de réussite du jeu, un message inconnu s'inscrira sur votre imprimante. «Déjà vu, comme son titre le suggère pas, vous réservera beaucoup de surprises...»

JOYSTICK / MAI 1990 / 144

KID GLOVES

DISTRIBUEE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



Quelque part au fin fond de la jungle amazonienne bat un tam-tam. Doucement d'abord, puis plus fort, le battement incessant sort notre héros, Kid, d'un sommeil profond. La dernière chose qu'il se rappelle est d'avoir entilé une vieille paire de gants de boxe qu'il avait trouvés dans le bureau de son oncle... maintenant, le voici, entouré d'arbres et de perroquets criards. Il se passe quelque chose d'étrange ici.

Les problèmes de Kid ne font que commencer - Il est sur le point de découvrir d'étranges paysages de l'ère glaciaire, les pyramides d'Égypte, la côte Ouest psychédélicque des sixties et plus encore - mais il porte toujours les gants et avec votre aide il retrouvera peut-être le chemin de sa maison !

- 5 niveaux de jeu
 - Des objets à collecter sur chaque écran : nourriture, argent, clés, vies et bombes.
 - 4 armes différentes à acheter selon vos moyens, dont le mega laser, l'étoile mortelle.
 - 6 sorts uniques, à utiliser avec précaution !
 - Des bruitages samples, des super images, une jouabilité délectante.
- Fourni avec poster gratuit.

Disponible sur ATARI ST et AMIGA

DISTRIBUEE PAR UBISOFT
1, vole Félix Eboué
94000 Créteil

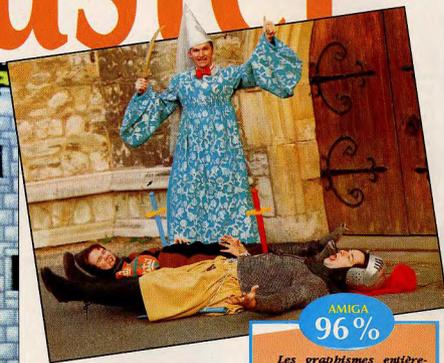
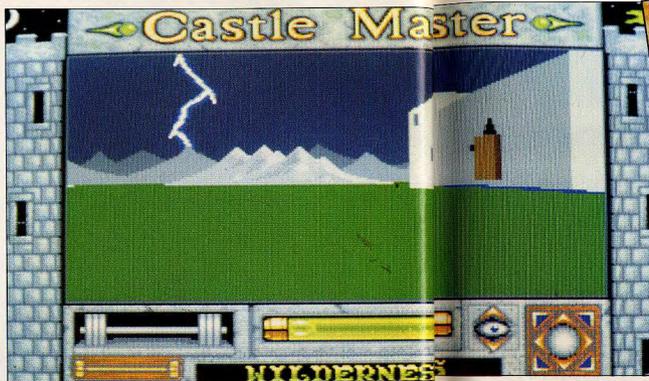
Light Years Ahead





Castle Master

Si vous êtes un fervent amateur d'ambiances chevaleresques, d'explorations de châteaux plus ou moins hantés, de découvertes de lieux inconnus et si vous avez un esprit d'aventurier, Castle Master est fait pour vous. Et même si vous êtes tout le contraire, vous ne pourrez qu'être séduit par les images que vous découvrirez.



A terre : Dominic Wheatley et Mark Strachan
 Debout : Ian Andrew

AMIGA
 96%

Les graphismes entièrement réalisés en 3D, sont impressionnants. En bas de l'écran, un pavé directionnel permet de se déplacer. À côté, un curseur pour d'une flèche au-dessus et en-dessous sert à modifier l'angle de vision. Vous pouvez jouer uniquement à la souris en cliquant sur les flèches, ou au joystick, mais uniquement pour choisir les directions, la vision ne s'obtient que via la souris. Le bouton gauche sert à activer les icônes, et le bouton droit à prendre un objet, activer une porte, etc... La manipulation est tellement simple que vous oublierez rapidement, et la diversité des endroits tellement riche que vous ne vous en lasserez pas de sitôt. Castle Master est une valeur sûre pour ceux qui craignent de ne pas rembourser l'achat d'un soft.

ST
 97%

Les manipulations sont évidemment les mêmes que sur Amiga, la plupart du temps à la souris et parfois au joystick. Graphiquement c'est aussi réussi: la 3D vectorisée apporte au jeu une dimension, je dirais, belle, sectorielle. Les sons restent identiques: simples et animant les actions avec réalisme. De la ballade en perspective (c'est le cas de le dire), dans les dédales perdus et hantés de Castle Master. Vous m'en direz des nouvelles. Si jamais vous en revenez un jour...

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	18
DIFFICULTÉ	17

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	18
DIFFICULTÉ	17

DISPO SUR ST, AMIGA
 PRIX : environ 270 F

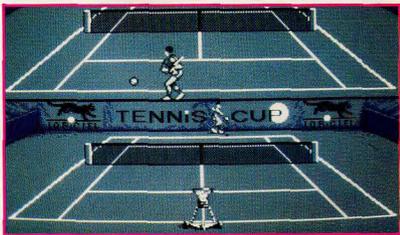
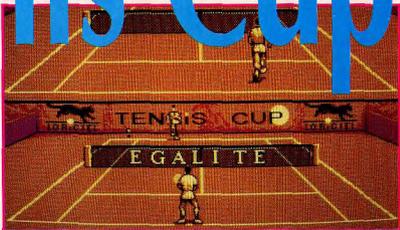
Votre but est de sauver un chevalier ou une princesse (vous choisissez au début) prisonnier du château. La particularité de ce soft réside dans la 3D. Ballade mortelle à travers d'interminables couloirs, dans des salles obscures et le long de tunnels bourrés de pièges... Il vous faudra trouver des clés pour explorer tout le château, vous battre contre des esprits maléfiques et penser à manger car les péripéties, ça creuse. Une fois entré dans Castle Master, vous n'en sortirez plus avant d'avoir fini. Autant dire que vous réserver la soirée. Et encore!

tests

Tennis Cup

Le problème, sur un 8-bits comme le CPC, est qu'animation rapide rimaît souvent avec fil de fer. Jusqu'à présent, les tenismen étaient inesthétiques quand ils n'étaient pas carrément transparents! Entre le jeu efficace mais austère et les belles images, il fallait choisir. Tennis Cup nous offre désormais les deux, avec en prime des joueurs d'un réalisme stupéfiant qui savent frapper une balle.

Le jeu se joue contre l'ordinateur ou bien à deux. Un système de pourcentage permet de définir les qualités du joueur: fort à la volée, un service impeccable mais un revers à améliorer, etc... Afin que les avantages ne soient pas forcément acquis au détriment d'un autre paramètre, trente points supplémentaires sont alloués, libre à chacun de les utiliser à son gré. Un joueur expérimenté pourra augmenter ce crédit de points. En toute modestie, l'ordinateur se réserve d'office 250 points, mais rien ne vous oblige à les lui offrir. Ensuite, on pourra choisir entre un terrain en ciment, en terre battue ou gazonné. Ce choix ne fait pas que changer les couleurs du court, ce serait trop facile, il détermine aussi le rebond de la balle. La vitesse du jeu est réglable, rapide ou lente, ce qui évitera quelques revers aux débutants. Après avoir choisi entre un match en 1, 2 ou 3 sets gagnant, on peut enfin se rendre sur le court.



Loricel n'en est pas à son coup d'essai: il y a trois ans (comme le temps passe...) ils avaient déjà sorti un tennis qui, pour l'époque, était des plus sympas. Depuis, la programmation a évolué et les joueurs sont devenus plus exigeants. Fini les petits sprites, place aux personnages animés!

CPC
95%

Deux fenêtres montrent le terrain en champ/contrechamp. Le décor est réduit à l'essentiel certes, mais les joueurs ont été graphiquement soignés avec des jeux d'éclairage, une tenue de tennis et surtout une richesse d'attitudes et de gestes étonnante. Comme c'est à eux que l'on s'identifie beaucoup plus qu'à la beauté d'un court, Tennis Cup s'avère très prenant. On pourra relever le côté un peu mécanique du déplacement des joueurs, mais il ne faut pas oublier la masse de calculs exigée pour afficher les nombreux éléments qui les composent; de plus, les lots de la perspective sont respectés lorsque le joueur monte au filet ainsi que pour la balle. Rien que de ce point de vue, le jeu est une réussite de programmation.

Les coups et effets de balle sont extrêmement variés, avec revers, balles filées, lobs et l'ex passé.

Le maniement du joystick demandera un peu d'exercice. En effet, il faut appuyer sur Fire pour se préparer à la frappe et relâcher pour frapper. Difficile dans ces conditions de bondir sur une balle et de la frapper dans la même envolée. Mais, comme il se trouve que dans la réalité aussi il faut maîtriser entièrement la situation, on ne pourra reprocher cette façon de procéder. L'adversaire contraint à utiliser le clavier devra savoir manier ses doigts! Le son mat de la balle frappée participe aussi à l'ambiance, Loricel ne pouvait négli-

ger ce point: le bruitage est des plus convaincants, on se croirait sur le court, ou tout au moins à la télé. Comme le soft coûte moins cher qu'une bonne place à Roland Garros, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

B6 TVY

GRAPHISME 18
SON 17
ANIMATION 18
REALISME 18

RIX : ENVIRON 199 F CPC DISK, 169 F SUR CPC K7
DISPO SUR ST et AMIGA

SUPERTAPE ... LE HÉROS DES ANNÉES 80 EST DE RETOUR!

IMPOSSAMOLE

TRANSFORMÉ PAR DES EXTRA-TERRESTRES EN IMPOSSAMOLE

Les escapades de Monty lui ont rapporté une lie au soleil et plus d'argent qu'aucun taupier pour jamais dépenser. Elu par des aliens pour vaincre les 5 Gardiens, Monty désormais de supers pouvoirs.

Suivez ses dernières aventures alors qu'il est sur le point de tout détruire au péril de sa vie.

AH SACRÉBLEU ... QU'EST-CE QUE C'EST?

AU SECOURS - UNE ATTAQUE DE NOIX DE COCO GÉANTE

AH NON, CAPTURE PAR DES EXTRA-TERRESTRES

QUOI - UN PIÈGE À TAUPE GÉANT!

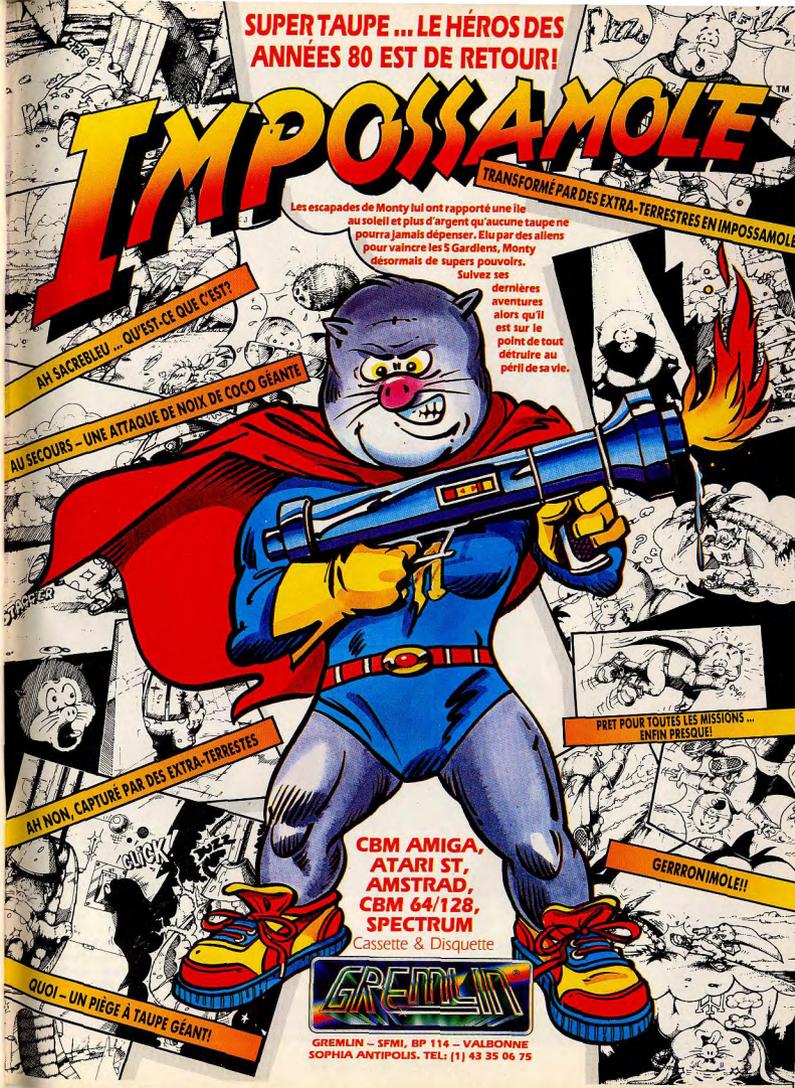
PRET POUR TOUTES LES MISSIONS ... ENFIN PRESQUE!

GERRRONIMOLE!!

CBM AMIGA, ATARI ST, AMSTRAD, CBM 64/128, SPECTRUM
Cassette & Disquette



GREMLIN - SFMI, BP 114 - VALDONNE
SOPHIA ANTIPOLIS. TEL: (1) 43 35 06 75

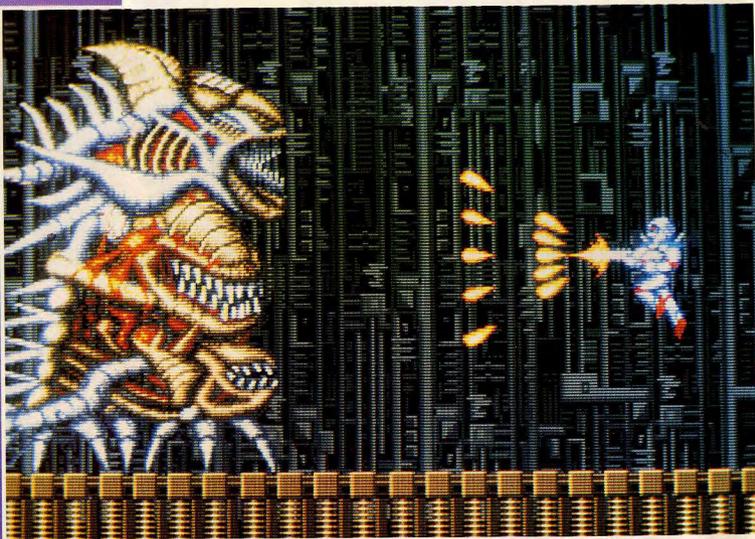


tests

Quand Rainbow Arts nous envoie dans le futur, on est pas déçu du voyage: Turrikan, c'est l'Arcade avec un grand A, un grand R, etc...



Turrikan



Tout commence calmement : quelques menues formes de vie étrangères vous agacent mais vous n'en faites qu'une bouchée. Armé d'un casque, d'un laser et d'une combinaison de combat, seul dans un monde futuriste et métallisé, Devolon est votre nom et

noires vos intentions. Un gigantesque, colossal poing en acier apparaît dans le ciel, s'arrête au-dessus de Devolon et tente de le réduire en bouillie comme le méchant Gantelaid le fit dans Yellow Submarine. Inutile Turrikan ne vous accordera plus une micro-seconde de

répit! Armes ou armures d'un modèle plus perfectionné récompensent vos massacres. Mais ces bonus ne vous empêcheront pas de souffrir pendant un bon millier d'écrans différents, partagés en treize niveaux fous, déments, incroyables, gzorib et frumpz.



AMIGA
98%

Commençons par les graphismes, métalliques style Big 800 germanique, d'une beauté froide et réaliste. Passons à l'animation, qui dépasse d'une bonne longueur (au moins) tout ce qu'on a vu dans le domaine, et qui vous donne tellement l'impression de jouer sur une borne d'arcade que vous vous surprenez à introduire cent balles dans le drève à la fin de la partie. Turrikan est fluide et rapide, le héros est parfaitement animé lorsqu'il

va, court, vole et me venge, saute et rebondit. Même la musique assure, rythmée et rapide. Dirigé au joystick, Devolon répond parfaitement aux commandes. Un chef-d'œuvre!
Kaara

GRAPHISME 18
SON 17
ANIMATION 19
MANIABILITE 17

DISPO SUR C64 et AMIGA
PRIX : non communiqué

TRITON 3 ST

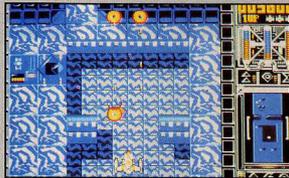
EDITEUR SHADES SOFTWARE
TESTE PAR KAAA - Prix non communiqué

Un vaisseau spatial, des ennemis et des armes : Shades Software utilise les vieilles recettes pour nous concocter un plat qui sent le réchauffé.

Quoi de plus classique en effet qu'un vaisseau gris métallisé tirant des projectiles à répétition sur d'autres vaisseaux du même type, au-dessus d'un sol futuriste défilant en scrolling vertical? Rien. C'est pourtant ces ingrédients qui composent Triton 3, avec des bonus sortant de caîtres métalliques, de murs, au beau milieu du passage délicat à traverser autrement on exploise et c'est reparti pour un tour. C'est du va et revu, et celle-là n'a rien de particulier qui mérite de s'étendre plus longuement.

Les graphismes de ce jeu sont de plus singulièrement laids, ils font mal aux yeux et on distingue très difficilement le vaisseau qui se confond avec le sol. L'animation en revanche n'est pas mauvaise. Les bruitages sont tout ce qu'il y a de plus moyens pour ce genre de jeu (prouit prouit) qui n'a rien de transcendant. A se procurer par un shoot'em up-omane qu'en cas d'extrême nécessité, une crise de manque par exemple.

GRAPHISME 12 • SON 13 • ANIMATION 15
MANIABILITE 15 VERDICT : 55%



KHALAAN ST/AMIGA

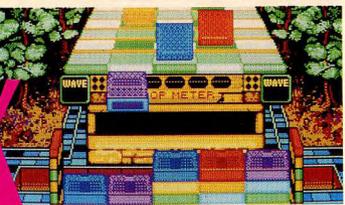
EDITEUR :CHIP
TESTÉ PAR JEFF - PRIX : 299 F

On ne va pas s'éterniser, on l'a déjà testé dans le numéro 3 sur Amiga. Vous êtes un calife, je résume, et votre but est de gagner la totalité du royaume de Khalaan. Alors y'a des forteresses à conquérir, y faut devancer les autres califes, et vaincre ces damnés envahisseurs. Voilà pour l'histoire. Des couleurs gaies, un graphisme tout à fait acceptable, un jeu pas trop compliqué puisque j'ai réussi à y jouer, c'est vous dire.

GRAPHISME 16 • SON 15 • COMPLEXITE 17
DIFFICULTÉ 17 VERDICT 75 %



Klax



En face de vous : un tapis roulant. Le même que celui qui, aux caisses de la grande surface où vous allez chaque samedi, convoie votre bouffe hebdomadaire. Des briques de différentes couleurs arrivent droit devant vous, votre but ultime est d'aligner plusieurs briques de la même couleur, horizontalement, verticalement ou diagonalement, selon ce que vous demandera l'ordinateur. Au début, il suffit d'en aligner trois verticalement, rien de plus facile. Mais au fur et à mesure que le jeu avance, vous devrez en aligner quatre ou cinq, de différentes manières. Pour vous aider, vous pouvez conserver dans une palette jusqu'à trois briques superposées avant de les lâcher. Cette dernière manipulation demande un sacré coup d'œil, une bonne appréciation de la situation et des réflexes. Ce n'est pas le moment de laisser vos synapses s'encrasser!

Les adorateurs de Tétris vous se prendre une grande Klax dans la gueule, en découvrant le dernier soft de Domark.

AMIGA
80%

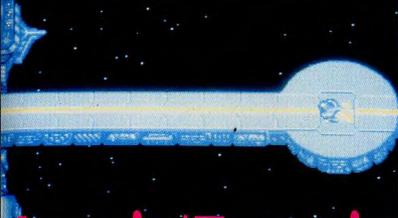
Souvent comparé à Tétris, ce jeu est dans le même esprit, bien qu'il se rapproche davantage de Coloris. Les graphismes sont simples et colorés, et l'animation des briques arrivant sur vous est moyenne. Mais l'intérêt du jeu ne se situe heureusement pas dans la qualité technique, il plaira certainement aux amateurs de jeux rapides. Klax ne se manipule qu'au joystick, de droite à gauche puis en cliquant pour

poser la brique. C'est un jeu simple qui demande adresse et rapidité. Rappelons que c'est aussi un des rares jeux à sortir simultanément sur micro et en salle d'arcade.

Kaaa

GRAPHISME 10
SON 12
ANIMATION 13
MANIABILITÉ 15

DISPO SUR AMIGA
PRIX : environ 270 F



Leavin' Teramis

Thalton vous envoie vous balader sur une plateforme galactique afin de détruire des formes de vies envahissantes. C'est vrai qu'ils sont envahissants ces extra-terrestres!



Arme au poing, vous allez devoir avancer dans un décor futuriste truffé d'ennemis. Voyant toute la scène de haut, vous devrez vous diriger d'une part vers les icônes-bonus, et d'autre part vers les sorties à droite et à gauche de l'écran, indiquées par d'immanquables grosses flèches. Ces sorties vous mèneront sur une jete au bout de la-

quelle une arme, de l'énergie ou du temps vous seront offerts. Le temps compte en effet énormément. Cinq minutes maximum sont en effet allouées pour traverser la plate-forme, abattre les aliens, trouver les bonus et vous battre comme un acharné contre le montre à la fin de chaque tableau. Un shoot-em up attrayant, classique dans sa conception mais intéressant dans sa réalisation.

ST
85%

De tout petits sprites se baladent à une vitesse surprenante dans des décors fins et réalistes. Se jouant au joystick, Leavin' Teramis amusera les petits fous dingues de tout ce qui se joue en tirant sur des sprites, ainsi que les connues qui aiment l'esprit labyrinthique dans un jeu. Un son sans surprise anime une action rapide, dans laquelle réflexes et ve-

laxion seront de rigueur. Classique et réussi, ce jeu donnera entière satisfaction au joueur amateur de tir à répétition.

Kaaa

GRAPHISME 16
SON 13
ANIMATION 15
MANIABILITÉ 17

DISPO SUR AMIGA
PRIX : environ 270 F

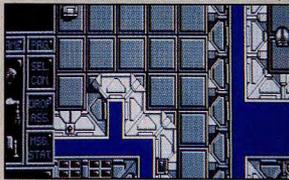
FIRST CONTACT

AMIGA

EDITEUR RAINBIRD
TESTE PAR KAAA - 249 F
DEJA TESTE SUR ST DANS N°1

Vous but est de diriger trois unités d'androïdes à partir de votre bureau. Un vaisseau ennemi s'est posé sur une des plate-formes de communication intergalactique et y a introduit des virus qui créent une panique pas possible. Vu de haut, vous allez devoir diriger tout vos trois unités d'androïdes, réparer les dégâts, éliminer les malfaisants virus et faire attention aux avaries et pertes d'énergie que peuvent subir vos androïdes. Un graphique superbe, froid et métallique, et une ambiance sonore particulièrement réussie donnent à ce soft, mélange de stratégie et d'arcade, une ambiance étouffante de high-tech informatique.

GRAPHISME 17 • SON 17 • ANIMATION 18
COMPLEXITÉ 16 VERDICT : 85%



MANCHESTER UNITED

ST

EDITEUR KRISALIS
TESTE PAR KAAA - PRIX : 249 F
DEJA TESTE SUR AMIGA DANS N°4

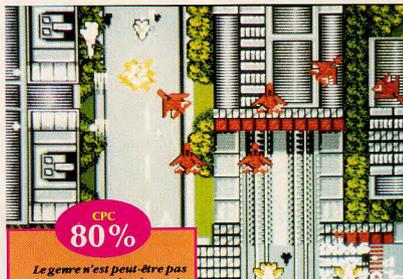
Le mois dernier, Alain Giresse avait apprécié le réalisme de la gestion de Manchester United. Il l'avait vu sur Amiga, le voilà qui sort maintenant sur ST, avec quelques différences techniques : la musique (évidemment) est un peu plus simple, les images numérisées ne le sont plus et les dessins sont un peu moins fins. Mais l'intérêt reste le même. La gestion du jeu, qui demeure sa plus grande part, est toujours aussi complète. Mais avant d'en arriver au match, vous devrez vous occuper de votre équipe : achat et vente de joueurs, entraînement, soins médicaux, etc... etc... Si vous n'êtes pas séduit par Manchester United, ne vous faites pas d'illusions, vous ne ferez jamais un bon gestionnaire. Le jeu est hyper-complet et donne un aperçu des anglois que peut ressentir le manager d'une équipe de foot.

GRAPHISME 14 • SON 14 • ANIMATION 13
COMPLEXITÉ 17 VERDICT 82%



Cool la destruction. Relax les ravages. Voilà un shoot'em up pur jus Activation : reposant pour les neurones mais efficace.

Sonic Boom



CPC
80%

Le genre n'est peut-être pas très nouveau mais c'est très vif. Sonic Boom nous propose une lente remontée du scrolling en dotant des vagues d'ennemis qui pondent de mortelles boulettes. La version 8 bits (Amstrad en l'occurrence) ressemble, comme souvent, à un abrégé des zincs ennemis font demi-tour arrivés à mi-écran et rare sont ceux qui, ayant traversé tout le champ, y reviennent; et pour le jeu à deux, on passera.

Bien dessiné, Sonic Boom offre une débâcle de couleurs à coller des cacheurs à un caméïon. A tel point qu'on fini parfois par ne plus rien y voir et qu'on laisse passer bêtement les petits parachutes. Or, il se trouve que les jaunes donnent des super-tirs supplémentaires et que les rouges activent un avion allié qui se mettra en formation avec votre engin. Comme il tire aussi en arrière, il s'avèrera indispensable. Chars, trains et navires sont de la partie. Un régal.

GRAPHISME 12
SON 12
ANIMATION 15
MANIABILITE 15

PRIX : 99 F sur CPC K7, 149 F CPC disk, 269 F sur PC et AMIGA
DISPO SUR CPC K7, CPC DISK, PC, ST et AMIGA



ST
90%

Le graphisme est somptueux, ce qui est déjà pas mal, avec des chars et des avions très crédibles et un sonnet de départ qui fait plaisir. Le bateau ressemble davantage à un vaisseau spatial qui se serait trompé de soft, mais il canarde dru et finalement, c'est ce qu'on lui demande et il le fait très bien.

Quant aux bruitages, ils sont à la hauteur des destructions : géants! Sonic Boom s'inscrit en bonne place dans la longue tradition du adéscend-les-tous, Dieu reconnaître les siens! (C'est à peu près comme ça que shoot'em up se traduit). De là à vous dire que vous pouvez l'ajouter à votre immense loggibûche, il n'y a évidemment qu'un pas que ce n'empresser de franchir illico.

GRAPHISME 16
SON 16
ANIMATION 15
MANIABILITE 16



AMIGA
90%

Le graphisme ressemble à s'y méprendre à celui de Atari, ce qui est parfois le cas sur des softs dont les versions Amiga ne sont que des adaptations. La musique est devenue lancinante, mais le jeu, préservé, conserve toutes ses qualités, et aussi sa difficulté.

GRAPHISME 16
SON 13
ANIMATION 15
MANIABILITE 16

Pour le scénario, ce n'est pas la peine de se prendre la tête, il n'y en a pas. A quoi bon vous faire croire que la planète est en danger alors que le combat n'engage que vous, ou bien, si vous jouez à deux, vous et votre petite amie! Votre copine n'aime pas ces softs bryuants? Elle préfère peut-être un bon vieux traitement de texte... Sonic Boom déferlant du haut de l'écran, des chars arrivent par les côtés et un train passe de temps en temps. Sûr que c'est jour de foire dans la contrée, il y a foule! Un navire de guerre croise un peu plus loin. Ça tire. Évidemment dans tous les sens, autrement, ce ne serait pas un shoot'em up. Contrairement à de nombreux jeux du même genre, les avions épargnés par votre tir reviennent à l'attaque. Près entre deux feux, vous aurez du mal à vous en sortir... Le jeu compte six niveaux sur

fond de ville vue d'en haut, de désert et de grande bleue. On peut jouer à deux, mais pas simultanément ce qui est dommage et pas qu'un peu. Votre allié ne pourra vous venger que lorsque ce sera son tour. Inutile d'avoir les boules car justement, ces grosses boules rouges qui apparaissent parfois se transforment en petit avion qui volera avec le vôtre. Fidèle comme un clébard, il ne s'éloignera pas bien loin. On pourra même lui adjoindre d'autres petits zins et là, en formation serrée, ça craindra pour l'ennemi!

Parfois cependant les teigneux sont trop nombreux, les vagues trop serrées. Dans ce cas extrême, une seule solution: le super-tir tous azimuts, nettoyant javellisé ammoniacal qui ne laisse aucune trace sur l'écran. Radical! Mais il ne faut pas en abuser: les super-tirs sont comptés et c'est pas à tous bouts de champs que l'on peut se réapprovisionner.

STARFLIGHT

ST

EDITEUR ELECTRONIC ARTS
TESTE PAR KAAA - PRIX : 249 F

DEJA TESTE SUR AMIGA DANS N°2

Starflight est une épopée qui se déroule dans les profondeurs infinies et glacées de l'espace. Le prétexte à une telle aventure, c'est la recherche d'une nouvelle planète pour y abriter les habitants d'Arth menacés d'être torréfiés par un soleil qui grossi rapidement, pressé qu'il est de devenir une étonnante nova. Formez sans tarder un équipage. Dans cette arche de Noé new-look, vous embarquerez en plus des humains, des Thyryns, des Blowans, des Voxes ou des androïdes (choix difficile, je ne vous l'envoie pas dire!), puis entraînez tout ce beau linge, procurez-vous un vaisseau et équipez-le en conséquence, puis partez pour la grande aventure. Les Arthiens unis dans le malheur comptent sur vous. Starflight est un jeu incroyablement complet. Vous y rencontrerez divers extraterrestres et vous explorerez des centaines de mondes différents. Starflight sort sur ST, un Starflight II ne devrait pas tarder à atterrir sur Amiga.

GRAPHISME 15 • SON NEANT • ANIM 14
COMPLEXITE 18 **VERDICT 93%**



PLAYER MANAGER

ST

EDITEUR ANCO

TESTE PAR KAAA - PRIX: 269 francs Disco sur Amiga

Player Manager comble une lacune de Kick Off: la gestion de l'équipe de foot. Il s'agit en effet d'entraîner les joueurs, d'en vendre ou d'en acheter avec discernement et de déterminer votre tactique de jeu. Ne s'utilisant qu'à la souris, cette nouvelle option qui vient se greffer à Kick Off est d'une simplicité de manipulation enfantine. Pendant le match, vous pourrez choisir de mincarner qu'un seul joueur ou bien jouer avec celui qui sera systématiquement le plus près de la balle. Player Manager offre de nouvelles possibilités pour le jeu de football probablement le plus apprécié sur 16-bits et qui sort maintenant sur ST.

GRAPHISME 8 • SON 8 • ANIMATION 13
REALISME 19 **VERDICT : 96%**



tests

Simulez, simulez, il en restera toujours quelque chose. Cette fois, Accolade vous entraîne sur les rivières vietnamiennes aux commandes d'une vedette de combat.

Gun Boat



PC 87%

Voilà donc enfin à pied d'œuvre. Après bien des études et quelques exercices qui vous ont laissé sur votre faim, vous avez enfin obtenu vos galons d'officier et vous venez de débarquer au Vietnam. Votre but, et nous ne vous en cachez pas, est de devenir le terror des rivières aux commandes de votre vedette de combat. Pour défendre ces noires intentions, vous disposez de trois hommes d'équipage et quatre postes à pourvoir: le poste de pilotage, le canon avant, le plus maniable, le mortier central et le canon arrière. Pas de problème, utilisant votre grand discernement pour juger des hommes, vous répartissez les postes en vous adjugeant le canon avant et en route pour la première mission, détruire des jonques vietcongs infiltrées en territoire allié. Bonne chance capitaine car vous déchanterez bien vite en vous apercevant que votre équipage est loin d'être compétent et que vous devez occuper tout à tour tous les postes. Il vous faudra aussi veiller davantage à votre armement au départ. Plus expérimenté et assagi vous arriverez peut-être à progresser et à monter en grade.

Gunboat est une simulation du genre *M1 Tank Platoon*. Le thème est ici le commandement d'une vedette de combat sur le réseau fluvial vietnamien en plein cœur de la guerre, un peu comme dans le film *Apocalypse Now*. Vous choisissez en permanence le poste de combat que la nuit de votre équipage vous contraind à occuper. Le rôle des incalculables est joué pendant ce temps là par l'ordinateur qui semble aussi sbotté que les G.I. Le pilote a parfois des absence

qui retiennent sur la direction, inutile d'attendre de lire des manœuvres subtiles. Les tireurs sont certes fiables mais pas extrêmement précis. Pour réussir, vous devez être au four et au moulin, bref être le commando à vous tout seul. A voir évoluer ce navire, on comprend un peu mieux les origines de la débâcle américaine en 1974. Rassurez-vous, l'installation n'est pas difficile et Accolade n'a conservé que les commandes principales afin d'optimiser et le

GRAPHISME	16
SON	10
ANIMATION	16
REALISME	15

PRIX : environ 300 F
DISPO SUR PC SEULEMENT

Annonce n° 123-9: Petit garçon égaré dans le temps recherche sa maison. Contactez d'urgence Logotron qui transmettra.



Ci contre : Amiga; Ci dessus et ci dessous : ST



lors qu'il enfilaient une paire de gants de boxe qu'il avait trouvés dans le grenier de son grand-père, le petit Kid (notre héros) tombe dans la choucroute (en pâmoison, si vous préférez le français châtié). Il se réveille peu de temps après, mais voilà ty pas que le décor a changé! Il se trouve dans une forêt amazonienne, à moins que ce ne soit l'ère primaire. Son but étant dorénavant de retrouver son petit home sweet home, il va devoir traverser pas moins de cinquante tableaux répartis sur cinq époques différentes: la forêt amazonienne, donc, des fleuves géants, des petits hommes préhistoriques et les montagnes au fond là-bas, Dieu que c'est beau! Ensuite, il visitera l'ancienne Égypte, avec des colonnes et des sculptures rappelant approxi-

mativement l'époque, et l'inévitable tableau avec le Sphinx et les pyramides en fond. A l'ère glaciaire les monstres ont des gueules de pingouin; vous marchez sur un sol givré et quelques bonhommes de neige vous empêchent de passer. En 1876, vous vivez la Révolution Industrielle. Pour être industriel, on peut dire que c'est industriel! Balacé à travers des tuyaux métalliques, des engrenages, des machines genre pistons qui vont et qui viennent. On est en plein dans *Les Temps Modernes* de Chaplin. 1967, période psychédélique. Alors là, attention les yeux c'est kitch et ça clique, un véritable décor de show style Claude François.

Dans chaque tableau, Kid devra récupérer des clés afin de briser les murs des tableaux suivants; il pourra prendre les dollars pour acheter quelques articles dans les magasins qu'il trouvera sur son chemin. En jetant des pièces de monnaie, sa seule arme (vous avez déjà près dix francs dans la tronche? redoutable mais coûteux) notre petit héros devra éviter des pièges, tirer des montres, sauter par-dessus les flammes, etc...

AMIGA 86%
Graphiquement parlant, la version Amiga ne change pas d'un iota par rapport à la version ST. Question animation, c'est exactement pareil. Le son est cependant franchement meilleur, avec davantage de bruitages et plus de digits. Cela mis à part, l'intérêt reste le même, et le jeu est tout aussi sympathique sur ST et Amiga

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	16
DIFFICULTÉ	16

DISPO SUR ST et AMIGA
PRIX : environ 250 F

tests

Kid Gloves



ST 85%

On ne peut pas ne pas comparer Kid Gloves à Bubble Bobble: des petits sprites, un petit personnage Jofflu qui doit sauter sur des trucs, monter des paliers, manger des glaces, des oranges, des dollars, des bombes et faire gaffe à ne pas mettre le pied sur des flammes, de la flotte et à d'autres matières mortelles pour lui. Les décors, dans les cinq périodes, sont jolis et fins, bien colorés et bien dessinés. Une animation impeccable, mais ce la taille des sprites, c'est normal. Quelques digits sonores quand Kid meurt et quand il rentre dans un magasin, font que ce soft respire la bonne humeur. Kid est parfois un peu trop précis à manipuler: il refuse de monter aux échelles avant d'être parfaitement animé. Kid Gloves n'en est pas moins un petit jeu sympathique, qui plaira à tous ceux qui ont aimé Bubble Bobble, Super Wonder Boy, Twin World et autres Axel's Magic Hammer.

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16
DIFFICULTÉ	16

Le voilà enfin, terminé et mis en boîte. **Harricana**, le soft venu du froid, reprend le fabuleux raid enneigé auquel a participé Laurant Weil, PDG de Loriciel et Hubert Auriol, un pro du raid et de la course.



Harricana

CPC
73%

L'ambiance du Grand Nord a été bien rendue, avec son climat qui se confond avec les dunes de neige, les sapins épars, les souches et les racines qui constituent autant d'obstacles. Le réalisme est tellement poussé que le jeu engendre une certaine monotonie typique de ces blanches étendues dont l'immensité est accentuée par un pseudo-overcan (la bordure est de la même couleur que la fenêtre).

L'animation du pilote a été particulièrement soignée: en cas de petit choc frontal, son corps se soulève un peu; en revanche, s'il est éjecté à cause d'un choc violent, il se relève et, pas content du tout, il rejoint son engin qu'il relève puis enfourche rageusement. Les attitudes sont nombreuses et le dessin très fin. La motoneige soulève des éclaboussures de neige enretombant et le bruit du moteur rappelle celui de la Porsche 944 de Turbo Cup. Quand on aborde une version CPC, on est toujours en

meut de devoir songer à la pression inévitable restriction. Dans **Harricana**, c'est le magnéto-copie qui a été supprimé ainsi que la bousole. On se passe sans trop de peine de l'un et de l'autre.

La maniabilité, commune à toutes les versions, est malheureusement très rudimentaire. La motoneige, en effet, ne peut aller que dans les quatre directions principales (dont une marche arrière) et deux en diagonale. Dans ces conditions, éviter les obstacles devient très difficile. Ceux-ci bloquent l'engin ou dévient sa trajectoire, ce qui est conforme à une simulation. La conduite, décourageante au début, pénalise malgré tout le jeu. Mais peut-être qu'avec un bon entraînement...

B6 TVG

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	15
MANIABILITE	12

PRIX : environ 249 F sur ST - 199 F sur CPC
DISPO SUR CPC, ST et AMIGA

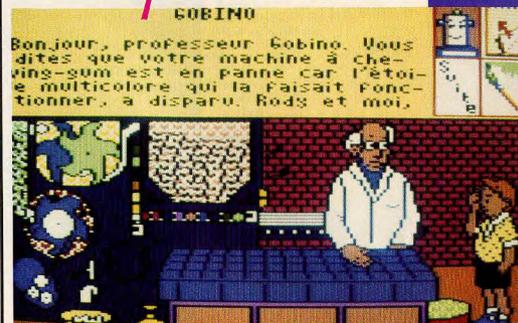
ST
86%

La motoneige file sur le sol immaculé à une vitesse extrêmement élevée, mais qu'il sera toutefois difficile d'atteindre sans accrocher un sapin dans la seconde qui suit l'accélération. Les décors, bien que peu changeants d'une étape à l'autre, sont très bien dessinés, recréant l'angoisse météorologique qu'éprouve le coureur, seul, perdu au milieu d'une infinité étendue blanche. La manipulation, un peu trop sensible à mon goût, enverra votre motoneige voler dans les décors pour peu que vous ne soyez pas déjà tout doux avec votre joystick. **Harricana** prometait de belles sensations sacrifiées, répétées, fautes de temps.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	12

Rody & Mastico



Allez hop, on se pousse et on laisse le CPC aux plus jeunes: Lankhor vient de sortir Rody & Mastico.

CPC
60%



Mastico est un sympathique robot et Rody un petit garçon curieux et débrouillard lancé dans une aventure en image qui s'annonce captivante. Les images sont jolies tout plein (mais sans la moindre animation) et la musique entraînante. Afin de rendre le soft accessible aux tout-petits, les textes sont répétés par une voix numérisée (comme dans un autre soft de Lankhor, le Manoir de Mortevielle). Là, on atteint les limites du chip sonore du CPC. Car Mastico a beau être un robot, ce qui excuse un peu le timbre monocorde, le son a de quoi épouvanter les gamins. Pour comprendre le message, il faut tendre l'oreille et oublier le souffle. Au fil des questions, il faut cliquer à des endroits précis de l'image, trop précis même. Dans le paysage de plage, le rayon de soleil le plus long est à peine visible, indiscernable pour un enfant. Mais le pire est que, quelque soit l'endroit où l'on clique sur le bon rayon, Mastico reçoit simplement le message, c'est presque ça. Il faut taper juste au pixel près. Impossible de continuer. Coincé dans cette impasse, il ne reste plus qu'à faire du coloriage.

Rody & Mastico affiche l'image en cours avec seulement les contours. Pits de peinture, trames diverses et pinceaux permettent de colorier l'image à son goût. Si elle est vraiment très jolie, on peut même la sauvegarder sur disquette. Malheureusement, le bug infect veille: en voulant utiliser l'éponge, c'est tout le jeu qui a été viré. Retour à la case départ, sur l'écran bleu du CPC. Frustrant même pour un adulte. Alors, on rend sa copie au programmeur en lui demandant de faire tester son soft par des enfants de trois ans. Qu'ils se méfient, ils sont plus féroces que les testeurs de Joystick.

GRAPHISME	14
SON	12
CONVIVIALITE	12

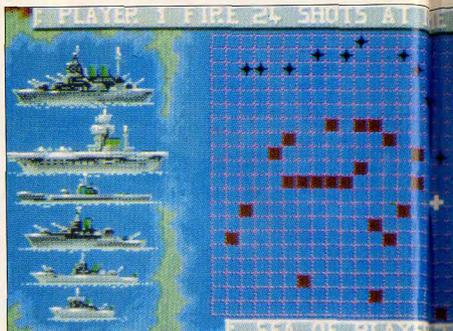
PRIX : environ 199 F
DISPO SUR CPC (disquette uniquement), ST et AMIGA

B6 TVG

BATTLE SHIPS

EDITEUR ENCORE

...et pour pas cher, vous allez pouvoir vous éclater au jeu favori de Gai-Luron et Belle-Lurette. J'ai nommé la bataille navale. Battle Ships est un excellent jeu de réalisation de ce jeu qu'on a tous griffonné sur une marge de cahier d'écolier. Battle Ships comporte six bateaux de tailles différentes à placer sur un



plateau de 20 x 20 cases. Vous avez droit à vingt-quatre coups en début de partie; cette terrifiante puissance de feu décroît ensuite selon l'état de la flotte, n'atteignant plus que quatre tirs si seul le bateau de deux cases

tient encore. Avec une superbe animation pour simuler les tirs, Battle Ships est à se procurer rapidement, surtout qu'il est à un prix touché-coulé sur ST et Amiga.



SAS COMBAT SIMULATOR

EDITEUR CODE MASTERS

Du tir commando, du vrai car les S.A.S. ne font pas dans la fioriture. Sur votre écran, cela se traduit par un tout petit sprite qui tire méchamment sur d'autres tout petits sprites vus d'en haut, avec une mitraille qui fait prout-prout et qui crachouille des petites boules blanches. En appuyant sur votre joystick assez longtemps vous pourrez aussi tirer des grenades, et alors là ça fait carrément proooout. Incroyable! Ça sort sur ST et Amiga.

IKARI WARRIORS

EDITEUR ENCORE

C'est exactement la même chose que SAS COMBAT, à quelques détails près : on peut y jouer à deux en même temps, les balles partent un iota plus rapidement, et vous n'êtes plus un militaire en jasi treillis vert et jaune, mais un Rambo torse nu et bandana sur le front. C'est toujours vu de haut comme dans un vivarium, c'est nul à manipuler et ça n'a toujours aucun intérêt mis à part le prix réduit. Ce n'est plus un grand sacrifice de se le procurer. Quoi que... le ST mérite peut-être mieux...



Pour les fauchés
Softs Budget
Prix réduit

A l'intention des fauchés, Encore (mais pas toujours!) et Code Masters rééditent ce mois-ci quelques softs diffusés à prix réduit (100 F). En voici deux pleines pages, faites votre choix.



BEYOND THE ICE PALACE

EDITEUR ENCORE

Voilà un jeu d'arcade classique avec un scrolling horizontal, dans lequel votre but est de rétablir l'équilibre entre le bien et le mal, le mal ayant pris un peu trop ses aises ces derniers temps. A pied, et même en courant, vous aller devoir ramasser des armes, des têtes de Smileys qui

pourront vous venir en aide au moment où ça ira le plus mal, des bonus de vie, etc. Une petite réalisation, pas franchement péauffinée, mais qui s'avère particulièrement agréable à jouer. Sur ST et Amiga.

Pour les fauchés
Softs Budget
Prix réduit

Encore eux? Oui
ENCORE, mais sur CPC K7, Spectrum et C64 et à moins de 30 F.

HOPPINGMAD

Quatre fragiles baballes bondissent gentiment à la queue-leu-leu. Il faut éviter hérissons, oiseaux, cailloux pointus et plantes carnivores mais toucher des ballons erratiques. Au dixième, on change de niveau. Le jeu a mal vieilli, le graphisme date et le scénario est mince comme une baudruche. La musique guillerette et l'animation

sympa peuvent néanmoins amuser les élèves de mat'sup (maternelle supérieure, bien sûr).

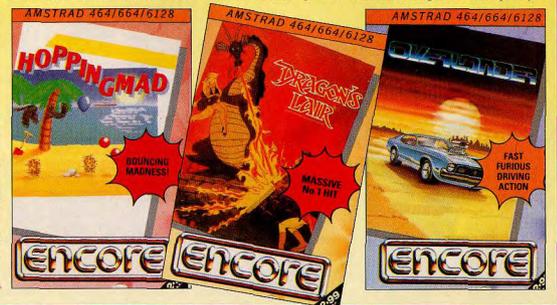
DRAGONS LAIR

C'est l'histoire tumultueuse d'un preux chevalier complètement allumé par une belle princesse enfermée dans une boule de cristal par un dragon racketteur (la vie de la belle princesse contre les richesses du royaume). Epée en main et bille en tête, il s'élance à l'aventure. Il ne sera pas déçu! Les dragons grogillent comme des rats et les vieux murs renferment

des pièges et des chausse-trappes pas piqués des hannetons. Il faudra venir à bout de neuf niveaux et de pas mal d'embûches avant d'en découdre avec le dragon-en-chef. De la belle ouvrage, rapide et gesticulante.

OVERLANDER

C'est le nom d'une corporation de convoyeurs fous, des gros bras qui parcourent la surface de la Terre dans une ambiance de fin du monde. Depuis qu'elle est devenue invivable (eh oui! la pollution...) les habitants se terrent dans les profondeurs de la planète laissant les soins aux Overlanders, d'asturiers, les transports. Ils sont équipés de véhicules surpuissants et ne se font pas de cadeaux, fonçant sur les routes encombrées d'épaves, répondant au canaradgé meurtriers des francs-tireurs embusqués sur les bas-côtés. Le soft ressemble à une simulation de course sous une pluie de balles et de roquettes. Les amateurs du genre ne manquent pas.





Ping! Bang! Ahrgg! Schlachhhh! Dans les dents. Mais Qu'est ce? Un nouveau film de Schwarzy? Non, non ce n'est que Double Dragon II édité par Virgin Games.



Double Dragon II

L'histoire continue... Le gang des guerriers noirs que vous avez éliminé dans Double Dragon I s'est reformé. Et les choses tournent de plus en plus mal pour tous les habitants de la ville. Votre mission si toutefois vous l'acceptez (tiens, cela me dit quelque chose...) consistera à rendre à Marian-votre petite amie-sa liberté, qui comme de bien entendu, s'était de nouveau faite enlevée par le gang sus-nommé. Pour cela vous aurez droit à un festival de châtaignes. Avec plein de monde qui se massacra à grand coup de masses, de murchakus, de couteaux, de jets de caisses et autres objets divers que vous rencontrerez tout au long de votre filche. Ça tape plutôt fort, mais il vous en faut plus que cela pour vous décourager. Pas vrai? Alors en route pour la grande aventure, et n'oubliez pas dans Double Dragon II, la pitié n'est pas de mise...

CPC
81%

Il est vrai que Double Dragon II n'est pas un jeu qui fatigue l'intellect, mais qu'est ce que ça dé-fouille! L'adaptation pour un CPC est remarquable. Le graphisme des décors sont très soignés, et dans ce domaine, on n'est pas très loin des versions 16 bits de ce jeu. La musique bien qu'un peu aiguë à mon sens, se laisse écouter, on est loin des petits "paf's" en guise de bruitage que l'on avait auparavant, dans les premiers jeux sur cette machine.

Malgré cette bonne réalisation, le jeu manque quelque peu d'intérêt, c'est toujours la même rengaine: "barre toi ou tje casse en deux". A conseiller à tous les amateurs de bastons en berbe, et même peut-être aux autres...

J.M Destroy

GRAPHISME 17
SON 15
ANIMATION 16
MANIABILITE 18

PRIX : environ 150 F
DISPO SUR PC, C64, ST et AMIGA

SILMARILS

- ATARI ST, STE
Couleur et
Monochrome
- AMIGA
- IBM PC et
Compatibles
Cartes VGA, EGA,
CGA, HERCULES



Silmarils

SILMARILS - 22, rue de la Maison-Rouge - 77185 LOGNES Tél. : (1) 64.80.04.40
Distribution exclusive LORICIEL - 81, rue de la Procession - 92500 RUEIL-MALMAISON Tél. : (1) 47.52.18.18 - Téléc. : 631748 F

IL N'EXISTE AUCUN ENDROIT OU VOUS POURREZ EVITER...

★ SLY SPY ★

Secret Agent.



SA CARTE DE VISITE EST UNE INVITATION A DANSER AVEC LE DANGER!
ENTREZ DANS L'EXISTENCE EXPLOSIVE D'UN AGENT SECRET
DANS CE THRILLER D'ARCADE/ACTION QUI VOUS LAISSERA A
PEINE LE TEMPS DE REPRENDRE VOTRE SOUFFLE!

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

ocean[®]

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