

joystick
NUMERO 8

NUMERO 8 - SEPTEMBRE 90 - 25 F

joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

LES NEWS

PREVIEWS

TOUS LES TESTS

SUPPLEMENT GRATUIT

CONSOLES

NEWS

LE MAGAZINE
DE TOUTES LES CONSOLES

LE CROCO

SE CONSOLE

AVEC LES "+"

D'AMSTRAD



T 2788 - 9008 - 25,00 F



LES

JUSTICE

GH0STBUSTERS II

Le jeu d'arcade à sensation vous transporte au plus profond des territoires hostiles avec pour toute arme un fusil mitrailleur. Votre adresse au tir et vos réactions foudroyantes vous permettront de faire tourner la chance en votre faveur. Recupérez des armes plus performantes, comme des grenades, et vous pourrez réellement faire quelque chose... jusqu'à ce que vous tombiez nez à nez avec les canons, les tanks et les sous-marins ennemis. Engagez-vous dans cette étourdissante aventure, chargez et ALLEZ !!!



CABAL

AMIGA
ATARI ST
AMSTRAD



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



OPERATION THUNDERBOLT



Bon, et bien oui allez-vous appeler cette fois-ci ? C'est ça, bien sûr, les Chasseurs de Fantômes!! Joignez-vous à eux dans leur mission qui consiste à débrasser la ville de New York de cet ectoplasme diabolique avant qu'il ne soit trop tard. D'abord, il vous faut accomplir quelques missions de chasse aux fantômes pour vous relâcher une santé financière. Gâchez quelques fantômes dans différents coins de la ville et gagner de l'argent pour vos efforts. Si vous échouez, vous serez décapité (cette menace pour la société et vous serez jeté à l'incinérateur psychiatrique de Parkview. Si vous réussissez, vous serez confronté à Vigo dans un ultime combat sans merci de jets d'ectoplasme!

Après le No.1 de l'année dernière - OPERATION WOLF - Voici maintenant avec deux fois plus d'action, deux fois plus de "fun" et deux fois plus de challenges - OPERATION THUNDERBOLT. Avec de l'action hyper-rapide pour un combat pour deux joueurs THUNDERBOLT non seulement reproduit le scrolling horizontal de Wolf mais ajoute au scénario de l'action en 3D ! Vous devez tester vos nerfs (à ce à des jets, des hélicoptères, des tanks et bien à d'autres adversaires impressionnants). Utilisez vos lasers, et votre gilet pare-balles, mais faites particulièrement attention aux missiles air-to-air !!

N°8 sommair

COURRIER DES LECTEURS

6

DOSSIER

8

LE CROCO SE CONSOLE

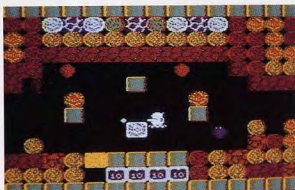
NEWS

14

PREVIEWS

48

BACK TO GOLD AGE	52
BATTLE MASTER	50
GLOBULUS	52
GOLD OF THE AZTECS	48
HAGAR LE HORRIBLE	50
LE CRIME NE PAYE PAS	58
MEAN STREETS	48
MURDER	52
PANG	49
RA	51
REVELATION	49
ROGUE TROOPER	49
SUPREMACY	50
TOM & THE GHOST	52
TORVAX THE WARRIOR	51
VAXINE	48



Crystal
Mines sur
Nintendo

C'EST GENIAL 146

CONCOURS

MIDNIGHT RESISTANCE	120
(GAGNEZ UN DISCMAN)	
FLIMBO'S QUEST	133
(GAGNEZ UNE TV COULEUR PORTABLE)	

POSTER 98

OPERATION HARRIER

GX 4000

FIRE & FORGET II	88
TENNIS CUP II	84
MEGADRIVE	86
BATMAN	92
CYBERBALL	92
ESWAT	110
FLYING SHARK	118
GHOULS'N'GHOSTS	90
MYSTIC DEFENDER	104
PHELIX	118
PSY O BLADE	89
THUNDER FORCE III	105

NEC

BEACH VOLLEY	109
DEVIL'S CRUSH	102
DON DOKO DON	95
DOWN LOAD	87
GHOULS'N'GHOSTS	90
IMAGE FIGHT	92
LOST LABYRINTH	106
NINJA SPIRIT	101
PUZZINC	113
RASTAN SAGA II	119
SUPER STAR SOLDIER	94
SUPER FOOLISH MAN	89
VEIGUES	85
VEVIOUS	97

SEGA MASTER SYSTEM

OPERATION WOLF	115
SLAP SHOT	115
WORLD GAMES	114

NINTENDO NES

BATMAN	112
CRYSTAL MINES	116
FESTER'S QUEST	111
MASTER CHU	91
SKATE OR DIE	117
T M N T	108

SNK

BASEBALL STAR	106
PROFESSIONAL	106
MAGICIAN LORD	102
NAM 1975	116
NINJA COMBAT	113
TOP PLAYER'S FOOT	113

LYNX

GAUNTLET III	119
--------------	-----

Shockwave,
testé sur
Amiga.



LE GRAND ZOO 53

ANDREW BRAYBROOK AND CO

JEUX CRACK 61

CPC	62
COURS DE BIDOUILLES	68
RECTO VERSO	69
ST	125
AMIGA	132
SOLUTION:	
OPERATION STEALTH	137
C64	139
PC	140

JOYSTICK SECOURS 142
PETITES ANNONCES 144
ABONNEMENT 192

CONSOLES NEWS 73

TESTS

AMIGA

ANARCHY	178
ATOMIX	153
APPRENTICE	182
BERLIN 1948	170
CAPTIVE	150
CORPORATION	156
DUCK TALES	148
DYNASTY WARS	177
FIRE AND BRIMSTONE	165
FIRE AND FORGET II	152
FLOOD	151
FUTURE BASKET BALL	167
HARLEY DAVIDSON	185
IMPOSSAMOLE	159
IMPERIUM	186
KING QUEST IV	162
LOST PATROL	176
MAD PROFESSOR	176
MARIART	169
MATRIX MARAUDER	172
MIDNIGHT RESISTANCE	158
POLICE QUEST II	154
SHOCKWAVE	179
SORCEROR'S	184
APPRENTICE	184
THUNDERSTRIKE	187
TIME MACHINE	165
THE COLONEL'S	182
BEQUEST	142
THE PLAGUE	164
TUSKER	159
VENUS	159
YOLANDA	168
ZIRIAX	188

ST

ANARCHY	178
CHAMPION CHESS 2175	171
FIRE AND FORGET II	152
FLOOD	151

HARLEY DAVIDSON

185	
HEAVY METAL	183
IMPERIUM	186
LEISURE SUIT LARRY III	177
MIDNIGHT RESISTANCE	158
RAIDERS	187
SHADOW WARRIOR	162
SNOW STRIKE	174
THUNDERSTRIKE	187
TUSKER	159
YOLANDA	168

CPC

DYNASTY WARS	177
KARATEKA	155
LA SECTE NOIRE	155
MOBILE MAN	173
LOST PATROL	153
SHERMAN M4	173
STORMLORD II	180
TURRICAN	160

PC

BATMAN	171
BERLIN 1948	170
CENTURION	187
EXTASE	185
ITALY 90	183
JACK NICKLAUS'	166
UNLIMITED GOLF	167
POWER DRIFT	167
ROTXO	153
SATAN	177
VOYAGER	165

ARCADES

190

W G P	178
ASHURA BLASTER	172
M E R C S	151

JOYSTICK: 53 Avenue Gambetta 92400 Courbevoie la Défense, Tel (1) 47 89 59 54
TÉLÉFAX: (1) 43 35 03 21. • JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par PLE
GROUPE PRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, Tel (1) 42 46 55 59. • SERVICE
TELEMATIQUE: 3515 JOYSTICK. SYSDIM LAURENT • CENTRE SERVEUR:
Anzob • DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSEN • REDACTEUR
EN CHEF: Henn LEGUY • REDACTEUR EN CHEF ADJUTÉ: Michel DESANGES
• COORDINATION: Eric Catter et La Glòde • MAQUETTE: Nui de Chinc •
DIRECTION ARTISTIQUE: Pixel Press Studio • ILLUSTRATEUR:Yacine • CORRESPONDANT
PERMANENT EN GRANDE-BRETAGNE: Derek de la FUENTE • PUBLIÉTIC: Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL • REPASSORT des anciens n° 1 et
ABONNEMENT: (1) 42 96 55 59 (Régistre 1324 X) • DIRECTEUR DES VENTES:
Promevenet-Michel IATCA, 45 23 25 00 Terminal EBS • PHOTOGRAPHIE: Etia - PSD
• Intégral • IMPRIMERIE: Jean Deléclé • DISTRIBUTION: Transpress. Pense, Pense
• Commission paritaire n° 7025 ISSN 0994-4559 Dépôt légal à parution • Publication
inscrite à l'OJD • Photo de couverture: Shadow of the Beast II, Corporation.



Ah, chers, chers lecteurs, que je suis content de vous retrouver, je pensais que vous étiez 7 à me lire, vous vous souvenez? Je vous ai donc demandé de voter pour moi dans le sondage. Vous l'avez fait, je vous en remercie plus bas que terre, et ça m'a donné l'occasion de constater que vous êtes beaucoup plus nombreux que ça. En fait, vous êtes exactement 45 012 837 à me lire chaque mois (dont 11m 2 de Ninjamajic, qui me lisent en double). Certes, la plupart d'entre vous se contentent de lire l'édition chez le marchand de journaux (ce qui explique le chiffre élevé), mais ça fait plaisir quand même.

À propos du sondage, tiens, à propos. Merci à tous ceux qui ont répondu, que votre nom soit sanctifié, que vous soyez couverts d'argent, de femmes et de nougat avec des nouvelles entières jusqu'à la fin de vos jours, que vous chevez touchent le ciel et si possible sans se séparer de la télé qui les porte. Que ceux qui n'ont pas répondu soient couverts de honte, d'approbe et de pense de brebis farcie avec des morceaux de cervelle entières jusqu'à la fin de leurs jours. Naturellement, il y a tellement de réponses qu'on va en avoir pour jusqu'au vacances prochaines pour les analyser. Vous noterez que l'effet se fait déjà sentir dans ce numéro, puisque le système de notation des tests a été révisé à la baisse. D'autres améliorations auront lieu bientôt.

Comme d'habitude, nous ne tenons pas nos promesses: les gagnants des derniers concours et du sondage ne seront annoncés que dans notre prochain numéro, parce qu'on cherche un mail innocent pour procéder au tirage au sort et ça ne se trouve pas sous le bras d'un cheval, de nos jours.

Le mois prochain se tient à Londres le CES Show. Le journal sortira donc plutôt vers la fin du mois, genre entre le 27 et le 30, afin de pouvoir vous tenir au courant.

Si vous ne savez pas quoi faire, quand vous allez voir votre libraire - ou marchand de journaux, ou kiosquier, ou mieux encore, votre marchand de journaux ou votre kiosquier - embarssez-le de notre part. On ne les embarsse pas souvent, alors ils sont tristes. Il en faudrait si peu pour les rendre vraiment heureux. C'est quand même grâce à eux que nous sommes entre vos mains en ce moment. C'était notre grande cause nationale: donnez le sourire aux marchands de journaux. Ce coup-ci, ça y est, la Bible des Pokés, épicure épicure, sort à la fin du mois, le 1er septembre. Finalement, ce sera en deux volumes. C'était le seul moyen de tout faire rentrer dedans. Le second volume sera en vente vers décembre. C'est un ouvrage indispensable et tous ceux qui ne l'achèteront pas auront droit à une deuxième ration de pense de brebis farcie. Berk! Bonne Noël. Dès que la date sera fixée, on vous tiendra au courant. Ciao.



De gauche à droite, sur notre photo-montage : Le 464+, la console GX 4000 et le 6128+.

LE CROCO SE CONSOLE AVEC LES + D'AMSTRAD

derne, une prise en main impeccable, un son stéréo sur 3 voies, 4096 couleurs et surtout un port cartouche. Décidément, la nouvelle gamme Amstrad «Plus» a du mordant.

JOYSTICK / SEPTEMBRE 1990 / 8

En même temps que la très attendue console de jeux GX 4000, que nous vous dévoilons ici, sont arrivés les nouveaux 464+ et 6128+, dignes successeurs des CPC 464 et 6128. Repensés et recarosés, ils affichent un look résolument moderne, une prise en main impeccable, un son stéréo sur 3 voies, 4096 couleurs et surtout un port cartouche. Décidément, la nouvelle gamme Amstrad «Plus» a du mordant.

Roland Perry: ce nom vous est sûrement inconnu, et c'est un tort, car c'est celui du concepteur de tous les ordinateurs Amstrad, et ce parmi seulement 27 couleurs. La palette passe à 4096 couleurs (ce qui est incroyable pour un 8 bits), et en cumulant les seize couleurs de l'écran aux seize des sprites hard, on obtient 32 couleurs. Les sprites hard sont en effet une autre des nouvelles possibilités: plus besoin de programmer par logiciel des caractères et de s'en servir comme des sprites, 16 sprites hard de 16 fois 16 pixels, en haute résolution (640 par 200), peuvent être animés directement par la machine, et même agrandis deux ou quatre

fois (ce qui les met aux autres résolutions de l'Amstrad, à savoir 160*200 ou 320*200). Un ajout d'importance: la couleur zéro, c'est-à-dire la transparence des sprites qui peuvent désormais se superposer au décor. Auparavant, il fallait créer des masques, et les gérer "à la main", d'où temps de calcul important pour le processeur...
Comme pour les consoles japonaises, il a été intégré des routines de scrolling pixel par pixel, horizontalement ou verticalement. Plus besoin de les programmer, elles sont utilisables sans prendre sur le temps de calcul du microprocesseur. Tous les scrollings sont fluides et rapides. Autre innovation, on peut fractionner l'écran en plusieurs parties, et utiliser une résolution ou des couleurs différentes dans chacune des parties grâce aux interruptions "raster". On peut ainsi garder en mémoire jusqu'à 4 pages graphiques, et les afficher en partie ou entièrement, le tout étant géré par la machine.
Pour le son, le coprocesseur (le même que celui de l'Atari ST) permet désormais un son stéréo sur trois voies, et il est piloté par trois contrôleurs DMA (un par canal). Un langage de commande gère la génération des notes, la synchro et la répétition des boucles. Fini le temps où le son nasillard sortait d'un petit haut-parleur placé dans l'ordinateur sous le lecteur de cassettes ou de disquettes qui servait de caisse de résonance. La mémoire vive n'a pas changé: 64 Ko pour le 464+ et la GX 4000, et 128 Ko pour le 6128+. Le port joystick n'est plus seul, un second port lui tient désormais compagnie comme sur tous les micros. Exit l'interface pour pouvoir brancher deux joysticks en même temps, ou le joystick avec une prise pour en brancher un second. En plus de cela, il y a même un ports supplémentaire analogique. C'est-à-dire qu'au lieu de prendre en compte de simples directions comme c'est le cas en ce moment, la machine pourra connaître l'endroit précis où se trouve le joystick, en terme de position absolue. Et sur GX 4000 uniquement, un quatrième port permettra la connexion d'un pistolet ou d'un sylo lumineux. Quant aux 464+ et 6128+ ils ont maintenant un port imprimante en 8 bits au lieu de 7, ce qui optimise la transmission des données.
Mais la caractéristique principale mise en avant par Amstrad est commune aux trois machines: c'est le port cartouche. Toutes les spécificités de cette gamme par rapport aux anciens modèles ne peuvent être exploitées que par ce biais. Ainsi vous, pauvre utilisateur-bidouilleur, ne pourrez accéder à ces nouvelles fonctions ni sous Basic, ni sous assembleur. Seules les cartouches le peuvent. Pourquoi? Parce que les cartouches étant plus chères que les disquettes, il faut absolument qu'elles offrent quelque chose en plus au consommateur, en brisant les nouvelles fonctions afin qu'elles ne marchent que sur cartouches, Amstrad s'assure que les jeux sur cartouches seront toujours arrivés bien meilleurs que leurs équivalents sur disquettes. Marketing, quand tu nous tiens!
De plus, afin de "tenir les rousies" de son marché, Amstrad a décidé de garder secret le fonctionnement de certains circuits. Pour développer, éditeurs doivent donc passer obligatoirement par Amstrad, pour obtenir

JOYSTICK / SEPTEMBRE 1990 / 9

LE CROCO

les spécifications techniques de ces circuits. Pour en savoir plus, nous sommes allés faire un tour chez Loricel afin de connaître leurs méthodes de développement. Amstrad leur a communiqué une séquence de nombres à envoyer à une adresse de la mémoire pour accéder aux nouvelles possibilités. Mais cela ne suffit pas, et pour arriver à programmer un 8 bits qui ne peut gérer la mémoire que par banques de 64 Ko (Les cartouches peuvent contenir jusqu'à 2 Mo), il faut faire appel à un système externe plus performant. C'est pourquoi le Z80 est piloté à partir d'un PC sur lequel tout est programmé sans autres limites que les capacités du Z80. La transparence est totale, mieux qu'un assembleur sur la machine, cela permet de bloquer n'importe quand le microprocesseur, et de voir à tout moment ce qui se passe dedans, dans la Rom ou dans tout autre endroit de la machine. C'est sans limite, le contrôle est absolu. Imaginez donc l'efficacité de cet outil en cas de plantage, on peut tout revoir, tout récupérer. C'est plus puissant des débogueurs. La machine-convertisseur qui se charge de l'émulation est fabriquée par America Automation en Amérique. Et c'est elle qui assure le contrôle du microprocesseur, le PC n'étant qu'un outil de visualisation et de stockage de données. Dans ce cas précis, la machine-convertisseur ne sert que pour le contrôle d'un Z80, mais elle pourrait aussi bien commander un 6502 ou un 68000 avec leurs coprocesseurs dédiés. Il suffirait de changer le logiciel qui tourne sur PC et la sonde, la carte électronique qui assure la compatibilité et la liaison avec le Z80 et qui se trouve entre l'Amstrad et la machine-convertisseur. Une fois le code achevé, il ne reste plus qu'à le transférer sur l'éprouvette à un programmeur (Orlicel) d'éprouvette relié au PC.

Tout ça n'était que la partie programme. Les graphismes sont par contre développés sur ST sous Degas directement dans la résolution de l'Amstrad utilisée (160x200, par exemple) et avec les couleurs employées. Cela rend plus simple la visualisation et permet de mieux peaufiner les animations.

Degas est un outil bien plus souple et puissant que tous les logiciels de dessin qui puissent exister sur CPC, il permet de travailler dans tous les modes graphiques sans manipulation difficile. Il est impossible de travailler directement sur des machines aussi limitées que l'Amstrad sans passer par des machines plus performantes, qui ont donc des outils qui le sont aussi.

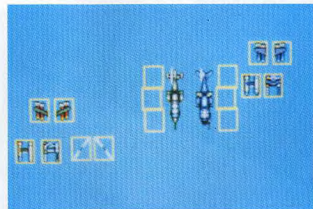
Restons chez Loricel, et parlons un peu de leurs prochaines productions: **LETTRES CLIP 2**, version complètement reprogrammée en fonction des caractéristiques techniques de la nouvelle gamme Amstrad, devrait sortir à la mi-septembre. Pour en savoir plus, lisez le test dans ce numéro. Un autre jeu est en cours de développement, et il est vrai-



ment prometteur: **Copter 271** sera sans doute le premier et meilleur Shoot'Em Up vertical sur cartouche Amstrad dès sa sortie, prévue pour fin novembre. Il a en effet été entièrement conçu en fonction des nouvelles capacités techniques. Il ne sortira d'ailleurs sur sa cartouche Amstrad. Ce jeu comportera 4 tableaux différents avec un vaisseau à affronter en fin de niveau. Chaque niveau fait 68 écrans de haut et deux de large, puisque vous pouvez vous déplacer à gauche ou à droite pendant l'action. Au cas où vous vous demanderiez pourquoi le jeu s'appelle **Copter 271**, c'est parce que le programme est né un 27 janvier, 271 donc. En attendant que le jeu soit finalisé, jetez un coup d'œil aux photos comportant les éléments graphiques du jeu réalisés sous Degas sur ST. Dernier jeu à paraître, **Fanza Kick Boxing** devrait être très proche de la version ST dont nous vous parlions en preview dans le dernier numéro. Tous les mouvements ont été dessinés d'après de vrais boxeurs qui ont été filmés pendant des combats. L'animation est très fluide, l'impact de vos coups repousse violemment votre adversaire, et l'on peut jouer soit contre l'ordinateur, soit contre un ami. Il y a de plus beaucoup d'options, comme le choix des coups, l'entraînement... Cela fait partie des jeux qui sortiront sous le label Futura. Pour ceux qui achèteraient un logiciel Loricel sorti avant l'arrivée du 6128+, et qui auraient le malheur de ne pas fonctionner car utilisant comme protection un point

Le prix de ces nouveaux CROCOS...

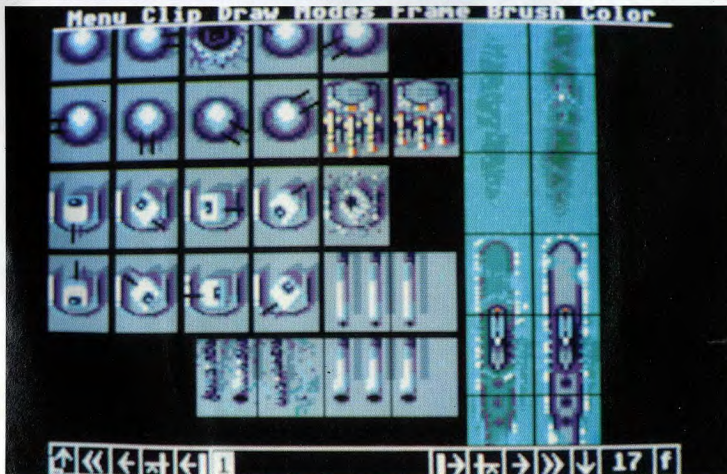
Le 464+ coûtera 1990 francs avec un moniteur monochrome, ou 2990 francs avec un moniteur couleur. Il est fourni avec la cartouche **Burnin' Rubber** (une course de voitures) et un joystick, qui est le même que celui de la console (donc, pas terrible).
Le 6128+ coûtera quant à lui 2990 francs en monochrome et 3990 avec un moniteur couleur. Il est également fourni avec un joystick et **Burnin' Rubber** en cartouche.
La GX 4000, elle, sera vendue 990 francs. C'est la seule du lot à être fournie avec un cordon péritel en RVB. Elle dispose d'ailleurs aussi d'une sortie par prise antenne. Elle est fournie avec 2 joystays similaires aux autres consoles japonaises. Il est amusant de savoir que la gamme sera vendue moins chère en France qu'en Angleterre (jusqu'à 500 francs de différence). Les cartouches seront vendues à 269 francs...



Page de gauche : la machine CPC de développement.

Cl-dessus : le système de développement à partir d'un PC.

Cl-contre et cl-dessus : premiers images de Copter 271, développé sous Degas pour la GX 4000.



LE CROCO

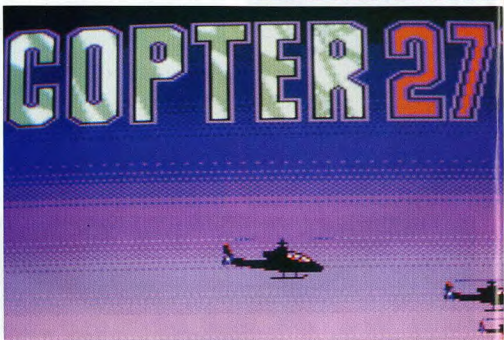
d'entrée non standard, il est prévu de l'échanger pour une version qui fonctionne contre une participation aux frais d'envoi. De toutes façons, à terme, tous les gros hits seront réédités. Un autocollant indiquera sur l'emballage que le soft est compatible avec la gamme CPC+. Laissons les gars de Loriciel se reposer, et passons à Titus. Pour eux, pas de jeux spécifiques pour le moment. Tous les jeux sortent sur toutes les machines, à commencer par *Fire and Forget II* qui sera disponible en même temps que les nouvelles machines, c'est-à-dire début septembre. Allez donc voir le test de la version cartouche dans ce numéro. Dans les autres jeux prévus, il y a *Crazy Cars II*, qu'on n'a plus besoin de présenter, *Wild Street*, qui sera amélioré dans sa version cartouche, et *Lick Tracy* tout droit tiré du film de Walt Disney.

Et puis viendra *Battle Scram*, dont nous vous reparlerons. Je précise que ce sont des prévisions, que je n'ai rien vu d'autre en fonctionnement que *Fire and Forget II*, les sorties sont donc théoriques. Toutefois les versions améliorées des versions K7 et disquette, et non des jeux reprogrammés en tenant compte des nouvelles capacités. Restons dans les jeux qui sortiront théoriquement sur cartouche, et passons à Ocean qui développera, quand les licences le permettent, des versions spécifiques pour les cartouches seulement. Ainsi, *Extran* le McVie sera reprogrammé comme *Operation Thunderbolt*, *Barbarian II*, *Midnight Resistance*, et *Lucky Dragon II* afin d'utiliser les nouvelles possibilités des cartouches. Nous aurons, avant Noël, *Kickoff II*, *Kicki Farg*, et *Holting Special Criminal Investigation*, autrement dit *Chase I.C.Z.*, arrivera aussi, suivi par *Navy Seals*, *Shadow of the Beast*, dont Ocean déient les droits pour les 8 bits, devrait suivre. Le dernier, *Battle Centran*, la suite de *Carte Centran*, est aussi envisagé sur cartouche, mais cela dépend s'il est réalisable sur un 8 bits. Tout ça, je le répète, c'est prévu, mais on n'a rien vu pour l'instant. On passe à US Gold, qui sortira *World of Games* d'Époux, un pot pourri des toutes les meilleurs jeux des jeux Époux, avec du surf, une course de vélo tout terrain, du ski en slalom, des plongeurs artistiques, etc...

Suivre *Striker II*, suite du célèbre hit. Nous ne savons pas si ce seront des versions améliorées, ou des versions spécifiques aux cartouches. Tout doit sortir prochainement, mais rien n'est prêt quoi qu'il en soit. On arrive à Grenlin, qui n'annonce qu'un seul jeu, *Switchblade*, mais qui promet d'être une conversion du tonnerre. Pas question d'adapter, ils le reprogramment entièrement. C'est un jeu bien adapté à une console. Domark n'est pas de reste, et il devrait lui

aussi sortir quelques jeux: *Klax* pour commencer, le gros succès qui sera amélioré pour sa version cartouche, et puis il y aura *The Spy Who Loved Me*, un James Bond, suivi probablement de *S.I.U.N. Runner* et de *Landlarks*. Chez Activision, on verra sur cartouche *Last Ninja* de System 3, reprogrammé pour la circonstance. Le tout sans date annoncée.

En définitive, avec la console GX 4000 et les deux micros, les 464+ et 6128+ qui l'accompagnent, Amstrad a gommé d'un seul coup tous les principaux défauts et reproches que l'on pouvait faire à ses machines. Plus de scrollings escargot, de modes 2 ou 4 couleurs, de caractères qui clignotent, tous ces désagréments dus au fait que la machine n'avait pas été prévue spécifiquement, à l'origine, pour le jeu. Avec ses nombreux modèles et surtout sa console, Amstrad présente une gamme homogène allant de la machine à jouer au véritable micro-ordinateur polyvalent. L'utilisateur peut ainsi commencer par le bas (la console) et grimper les



Compatible ?

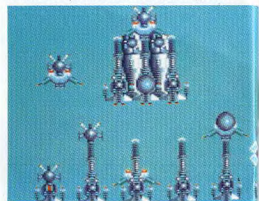
Selon le constructeur, les nouveaux modèles sont totalement compatibles avec les anciens. En vieux briscards de la micro, nous avons voulu vérifier. Nous avons pris 14 jeux récents au pif, nous avons essayé de les charger. Ceux qui marchent sans problème: *Rody* et *Mastico 2*, *Stormlord 2*, La secte noire, *Dynasty Wars*, *Turrican*, *X-Out*, *Fire & Forget*, *Black Tiger*, *Crack Down* et *AMC*. Ceux qui ne marchent pas: *Karatéka*, *La Compil* (13 jeux), *Mobile Man* et *Sherman M4*. De façon générale, ce sont les protections qui ne "passent" pas, car ils plaignent tous au chargement (à cause de la Ram Disk du 6128 qui a été modifiée). Ce qui signifie qu'il sera très simple de faire des versions "Plus" de ces jeux. C'est juste une question de patience...

Copter 271, prévu pour la console uniquement. Un Shoot'Em Up vertical pour fin novembre !

Page de droite : gros plan sur la GX 4000.



échelons en conservant sa ludothèque de cartouches qui lui serviront toujours sur micro. Cela suffira peut-être à imposer la console en France, puisque c'est le seul pays où la marque soit réellement implantée, mais ce-est-ce que la communication publicitaire suffira à l'imposer dans des pays où le Spectrum et le C64 sont les rois des 8 bits? Amstrad n'a jamais marché en Allemagne, en



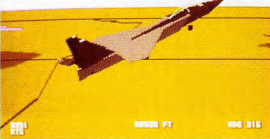
Italie, aux Pays-Bas et en Angleterre, où sa console risque de souffrir de la concurrence de la console C64, d'une part, et surtout des consoles japonaises, plus performantes, moins chères et mieux établies. Amstrad est encore loin des centaines de cartouches disponibles pour Sega ou Nintendo. C'est avec la pub que tout se jouera, le crocodile d'Amstrad a intérêt à être encore plus rigolo et communicatif.

Un dernier détail: la console est fabriquée au Japon, alors que les micros sont fabriqués en Corée...
YVAN ELBAZ

FIGHTER BOMBER: ADVANCED MISSION DISC

Vektor Grafix vient de lancer à la manière de Spectrum Holobyte une disquette contenant pas moins de 16 scénarios différents et évolutifs pour les possesseurs de Fighter Bomber. La bibliothèque 3D réunit maintenant de nouvelles armes ainsi que nouveaux objectifs. En effet (l'influence de Microprose a du bon), l'univers où vous évoluez a été largement compliqué. Désormais, vos ennemis posséderont des rampes mobiles de mis-

siles SAM, des sous-marins nucléaires, des radars de défense, des tanks, des camions de ravitaillement ainsi que des jets facilement reconnaissables dans les aéroports (c'est mauvais pour eux, d'ailleurs). Le paysage, lui aussi, a été agrémenté d'eau et de ponts en tous genres. Ouf! Voilà qui est mieux. Mais le plus important, ce sont encore les missions. Là aussi il y a du progrès. Destruction de sous-marins volés par des terroristes, défense d'aéroports encerclés par des tank T70 seront au programme. Bref, Vektor Graphix a été soucieux de répondre aux exigences des fans de simulation habitués



à des logiciels puissants du style Falcon ou encore F19 Health Fighter. Cette disquette est disponible sur PC et Amiga...

RECORD

Pour récolter un peu d'argent pour un Téléthon, les membres d'un magasin d'informatique anglais, Soft Centre Computers, ont décidé de battre - ou plus exactement de créer - le record du monde de durée sur un jeu vidéo, afin de rentrer dans le livre Guinness des records. Résultat: 72 heures d'affilée sur un même jeu. A battre...

UN NOUVEAU RECORD: ILS ONT PASSÉ 33 HEURES SUR UNE OPERATION...



FAST LOADER C64

Ehol Y a encore des C64 dans la salle! Ah, un seul ça fait rien, voilà une info rien que pour toi. Tu peux désormais jeter ton vieux magnéphone, car une boîte nommée Dacol Electronics vient d'inventer un petit système qui permet de sauvegarder les programmes sur magnéfloppy. L'avantage? Tu peux stocker 64 Mo sur une cassette de 4 heures; tu peux également utiliser le boîtier pour accélérer 10 fois le magnétophone classique (finalement, ne le jette pas); tu peux même accélérer le lecteur de disquettes, jusqu'à lire 200 blocs en 4 secondes (le pauvre 1541, on savait même pas que c'était possible); et sur le magnéscope, on charge 64 Ko et 3 secondes et demi. Pas mal, hein? Il y a même une fonction Freeze qui recopie le contenu de la mémoire sur la cassette vidéo. Ecris à Dacol Electronics, N°20 Holden House, Crossfields Est, Deptford Church Street, London SE8 4SQ, Angleterre, et tu recevras un dépliant expliquant les mérites de la chose et la manière de la commander. Ça coûte aux alentours de 500 francs.

LES EXCUSES D'ELBAZ



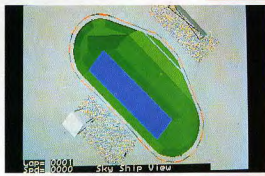
Voici les excuses qu'Elbaz a trouvées ce mois-ci pour être en retard: son arrière-grand-mère est morte, toute la famille envahi la maison pour assister à l'enterrement et ils sont restés deux mois, une petite cousine ayant besoin de la prise électrique pour brancher un fer à repasser lui a empêché de brancher son ordinateur, il n'y a qu'une seule prise électrique dans la maison, alors il a décidé de partir en Italie pour s'isoler et avoir le temps d'écrire des articles, mais malheureusement il s'est fait arrêter par les carabinieri, juste cinq minutes après avoir perdu son passeport, ils l'ont pris pour un espion et l'ont enfermé dans une cellule dans laquelle il a pu commencer son article sur Amstrad en l'écrivant avec son sang sur une feuille de cigarette, mais les carabinieri sont venus le chercher pour le fouetter dehors au bout de vingt minutes alors qu'il n'avait même pas eu le temps de finir l'intro, ils l'ont mis dans un train (face à Elbaz, on a toujours envie de l'envoyer en exil), il s'est retrouvé en Yougoslavie, n'a pas pu acheter un stylo parce qu'il ne parle pas yougoslave et a donc du continuer à écrire l'article avec son sang. Au bout de deux pages (soit 60 jours d'écriture acharnée), il est tombé dans le coma parce qu'il n'avait presque plus de sang. Il a été envoyé à l'hôpital d'où il s'est fait virer parce qu'il voulait à tout prix expliquer aux médecins comment soigner le pauvre type qui était dans le lit à côté. Il est rentré en France (à pied), les contrôleurs l'ayant jeté du train car il n'avait pas de billet), a frappé à la porte de Joystick deux jours avant le bouclage, nous a raconté son histoire et s'est endormi, épuisé. Aussitôt réveillé, il s'est mis à fouiller partout jusqu'à ce qu'il ait un commun accord toute la rédaction décide de l'enchaîner dans la salle de bain avec un stylo et un papier ("Je ne peux pas écrire sur un traitement de textes, c'est pas assez rapide", prétend-il) jusqu'à ce qu'il ait fini. Si certaines de ces excuses peuvent vous servir pour l'école, n'hésitez pas, piochez dedans. Si c'est bon pour Elbaz, c'est bon pour vous.

DELUXE PAINT ANIMATION

Electronic Arts vient de lancer un nouveau produit: Deluxe: DP Animation. En fait, il s'agit d'une adaptation du Deluxe amiga créé initialement par le génial programmeur DA SILVA (Deluxe paint III). Le logiciel est destiné aux applications de style "presentation manager". Il s'agit en fait de logiciel de dessin à part entière agrémenté de fonctions permettant des animations de tout type: scrolling, rotations sur 3 axes (X,y,z). Il fonctionne d'office en MCGA, c'est à dire qu'il affiche 256 couleurs en 320x200. D'ailleurs seul ce mode graphique est accepté (dommage). Vous pourrez manipuler dans tous les sens des brushes ou des images afin de créer de véritables dessins animés. Celui-ci convertit et calcule les différents stades d'une animation pour créer un fichier ANM qui pourra être relu directement sous mvs/dos grâce à un "player-non protégé". C'est dans l'ensemble un très bon produit qui conviendra surtout aux créatifs, soucieux de fournir des story board écoeuteurs. La seule critique que l'on peut reprocher à Electronic Arts concerne le manque de suivi de ses produits. En effet, voilà six mois un superbe Deluxe Paint Enhanced est sorti. Ce dernier permet de travailler dans toutes les résolutions possibles notamment en super VGA (640x400 en 256 couleurs, 800x600 et 1270x400 en 16 couleurs disponibles sur certaines cartes graphiques avec 512K de DRAM vidéo). Dommage, que ce Deluxe Animation là ne reconnaisse pas ces modes. Positionné délibérément sur un autre marché, DP Animation risque de semer un peu la confusion. Mais tant pis! Il reste tout de même un très bon soft.

TOM CRUISE

C'est Mindscape qui sortira le jeu inspiré de "Days of Thunder", le film dans lequel Tom Cruise joue le rôle d'un pilote de course automobile. Entièrement en 3D calculée, il devrait sortir en octobre sur tous les formats, sauf Amstrad (eh oui, c'est américain...).



Ian Harling est concepteur de jeux et graphiste. Récemment, il a travaillé sur *Lost Patrol* (voir test dans ce numéro) d'Ocean, et il a également contribué à *Thunderstrike* (idem) de Millenium. Il a son franc-parler et nous a expliqué les revers de la médaille du jeu... en Angleterre, en tous cas. Peut-être exagère-t-il un tout petit peu?

IAN HARLING



Lost Patrol.

Joy - Quel âge as-tu ?

Ian Harling - 37 ans. Je vis à Bristol avec ma copine. On déteste les gens, pour tout dire, surtout les enfants et les types qui sont de gauche par opportunisme. On n'a pratiquement aucun contact avec le monde extérieur. J'ai eu du mal à accepter cette interview! Je ne supporte que la nature, et je milite dans plusieurs organisations écologiques... Maintenant qu'on en parle, la seule chose que je déteste plus que les enfants, ce sont les parents.

Joy - Quel est ton passé, dans le domaine de la micro ludique ?

IH - Il est très récent, en fait. J'ai vaguement bossé pour quelques boîtes, et *Lost Patrol* est mon premier grand jeu. Ça fait trois ans que je dessine sur Amiga, et j'ai fait pratiquement tous les graphismes de *Mars Cops*, qui n'est pas sorti, de *Powerplay*, d'*Armalyte*, de *Bubblis* et de *Thunderstrike*.

Joy - Est-il vrai que tu as envoyé une pré-version de *Lost Patrol* à plusieurs boîtes avant qu'Ocean ne le prenne ?

IH - Ouais, j'ai essayé huit autres sociétés avant qu'Ocean ne s'y intéresse. Avec le recul, je pense que c'est parce que les boîtes en question ne regardent pas les démos qu'on leur envoie, contrairement à ce qu'ils prétendent. Mais c'est peut-être aussi parce que c'était complètement nul et que personne n'en voulait!

Joy - Tu m'as parlé tout à l'heure

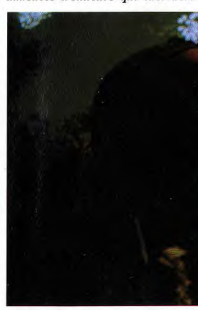
de malversations...

IH - Benote, personne ne croirait ni serait-ce que la moitié de ce que j'ai vu, sur l'inefficacité et la corruption qui règnent chez la plupart des éditeurs et des magazines. Il y a des pots-de-vin, les produits sont mis dans le commerce alors qu'ils sont encore bourrés de bugs... Tu ne peux pas réaliser l'étendue de la corruption. Le public est complètement manipulé. Et aucun journal anglais n'acceptera de révéler tout ce qui se passe. Je connais par exemple une grosse société qui a empêché un magazine de voir une nouvelle importante jusqu'à ce que le magazine en question accepte de lui donner une note de 9/26. Et ça a marché! Un autre de mes sujets de colère, c'est le prix des logiciels. Je ne rejette pas la faute sur les éditeurs, mais sur les grossistes et les revendeurs qui se font chacun 100% de marge; ça veut dire que le prix d'un jeu est doublé une première fois, puis doublé à nouveau avant d'arriver dans le public.

Dans la plupart des cas, c'est d'ailleurs totalement injustifié en ce qui concerne les commerçants, car ils peuvent rendre un jeu à l'éditeur s'ils ne l'ont pas vendu, ce qui fait qu'il ne leur coûte strictement rien. Ils n'ont même pas d'investissements. C'est pas tout! Dans la liste de ce que je hais, il y a aussi les pirates. Je suis assez content de voir qu'en ce moment, il y a une sorte de guerre, et que tous les pirates finissent par aller demander du travail aux maisons d'édition. Ceux qui ne le font pas se disent: "Bon, les éditeurs

connaissent mon nom et mon adresse, et puis quoi? Ils ne peuvent rien me faire". Ils n'imaginent pas ce qui arrivera à tous ceux qui sont sur ces listes de noms d'ici 1992. Et ils s'en contentent parce que ces gamins idiots peuvent voir le marché du jeu. Ceci étant dit, je trouve que le pirate qui fait les démos de Red Sector a vraiment du talent. Tu ne veux pas écrire un jeu, Florian?

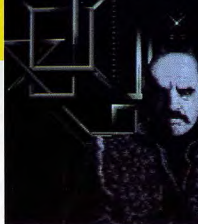
Joy - Mais on voit souvent, dans les magazines anglais, des petites annonces d'éditeurs qui cherchent



Lost Patrol.

des développeurs. Pourquoi est-ce que ça semble si difficile alors de rentrer dans le milieu ?

IH - La plupart de ces petites annonces recrutent des programmeurs salariés, ce qui est bien si tu cherches avant tout la sécurité, mais les éditeurs essaieront de te faire travailler un maximum pour le prix qu'ils te payent. C'est aussi un moyen d'éviter de donner des droits d'auteur. Et si il est difficile d'entrer dans le milieu, c'est que les éditeurs recherchent surtout des programmeurs expérimentés. Mais je connais aussi deux boîtes qui emploient de bons débutants par pas cher, et dès qu'ils commencent à demander une paye acceptable, ils se font virer. Et ne pense pas qu'avoir déjà publié un jeu facilite les choses en quoi que ce soit! Je suis maintenant dans la même situation qu'avant, certainement parce que je connais les prix de la profession. Les éditeurs se font une fortune avec les jeux, pourquoi est-ce que les programmeurs n'en bénéficieraient pas aussi? A titre d'exemple, le prix d'une conversion d'un jeu d'arcade est actuellement d'environ 100 000 francs, à 10 ou 20 000 francs près. Bien sûr, un jeu original est mieux payé, mais cela dépend surtout de la qualité. Et cette somme peut surprendre beaucoup de gens, même s'ils sont dans la profession depuis longtemps, parce que ce n'est pas ce qu'on leur dit. Beaucoup d'éditeurs achètent une licence, puis sous-traitent la conversion à une boîte de développement, qui à son tour la sous-traite à des développeurs free-lance. Ce qui fait que les free-lances ne touchent qu'une fraction de cet argent, généralement 30 000 francs. Ce n'est pas très juste. Pour répondre à ta question (si tu t'en souviens encore), les éditeurs ne travaillent que très, très rarement avec un programmeur ou un artiste indépendant,



Un des premiers écrans de Flig.

à moins que ce qu'il ait fait soit réellement extraordinaire. Ils ont déjà vu beaucoup de programmeurs à qui ils donnaient une avance et qui disparaissaient aussitôt, et c'est pour ça qu'ils ne veulent travailler qu'avec des programmeurs bien établis.

Joy - Pourquoi avoir choisi ce thème, pour *Lost Patrol* ?

IH - C'est marant, mais je ne me souviens absolument pas d'où ça vient. Je me souviens que je voulais faire un jeu du type *Cinemaware*, et *Lost Patrol* (qui s'appelait à l'époque *La Longue Marche*) semblait le choix le plus judicieux. J'ai fait toute la conception, jusqu'aux détails les plus petits, pendant neuf mois. Je ne savais rien de la guerre du Vietnam jusqu'à ce que je commence à faire des recherches. Pour moi, c'était simplement une escarmouche qui avait eu lieu très loin pendant mon enfance. Mais ça a été une guerre atroce, qui n'aurait jamais dû avoir lieu. Le barbarisme des Américains a été stupéfiant, et encore, on ne sait pas tout, très loin de là. Je trouve que ça devrait être un sujet obligatoire pour les étudiants. Les ricains m'ont toujours fait beaucoup plus peur que n'importe quel pays de l'Est.

Joy - Pourquoi est-ce que *Lost Patrol* a mis si longtemps à sortir ?
IH - D'abord, on s'est planté dans les prévisions. Le programmeur a été retenu sur un autre jeu pendant deux mois, et ça a pas mal retardé les choses. Il y a eu aussi des tonnes de "petits" retards accumulés, comme par exemple le fait de faire dix démos différentes, pour les shows, les magazines, etc. Ça, ça nous a pris 4 mois et demi. On s'y était pas préparé! Et puis Ocean a voulu mettre toutes les versions différentes, dans chaque langue, sur la même disquette. Dur! Mais la plus grosse erreur, ça a été de mésestimer la taille finale du programme. Le source, sans compter les graphismes et la musique, fait finalement plus de 800 Ko! En tout, plus d'un million de caractères tapés à la main.

Joy - Tu as dit que tu n'aimais pas beaucoup jouer ?

IH - Je ne suis pas un grand joueur, mais j'achète autant de jeux que possible, je passe énormément de temps dans les arcades et j'achète tous les magazines d'informatique. Mon jeu préféré, c'a été

Mr. Do pendant longtemps, j'avais même la vraie machine d'arcade chez moi. Mais à part *Populous* ou *Turrican*, le seul jeu auquel je joue vraiment qu'après, très souvent, c'est *Tetris* sur Gameboy. Mais sur tous les professionnels que je connaisse, il y en a très peu qui jouent sur plus d'un ou deux jeux. Tu connais beaucoup de gens qui peuvent dire qu'ils jouent à des tas de jeux en même temps? On a tous ses jeux préférés, qui changent de temps en temps.

Joy - Quels graphismes préfères-tu, out-out inspire ?

IH - Des tas de gens. Garvan Corbet de *Psygnosis* pour ses sprites, celui qui a fait les décors de *Xenon 2*. Mais mes graphismes préférés sont ceux qui travaillent dans la BD, comme Rodney Valejo, Roger Dean, Bodine Mathews, H. R. Giger ou Frank Miller.

Joy - Ya-t-il des jeux que tu trouves exceptionnels ?

IH - Non. C'est toujours la même chose, soit ils ont de beaux graphismes, soit ils sont agréables à jouer, mais les deux en ce moment.

Joy - Sur quoi travailles-tu en ce moment ?

IH - Sur deux jeux différents, sur lesquels je ne peux pas dévoiler grand chose en encore. Ils s'appellent "Flag" et "Mergin". *Flag* est une sorte de système de combat pour lequel on pourra acheter des disquettes de scénarios, pour changer complètement le jeu. Ce sera une sorte de jeu de stratégie aussi, qui permettra aussi bien de jouer 10 minutes que 10 heures, avec le même plaisir. Et je ne peux rien dire de propos de "Mergin"...

Joy - Envisages-tu une suite à *Lost Patrol* ?

IH - Si Ocean m'en demande une ou deux conditions.

Joy - Merci



TOP 15 Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Derrière
1	SHADOW WARRIORS Ocean (Amstrd. ST, Amig)	2
2	OPERATION STEALTH Delphine Chénou (ST, Amig)	1
3	MIDNIGHT RESISTANCE Ocean (Amstrd. ST, Amig)	NEW
4	TIE BREAK Ocean (Amstrd. ST, Amig)	NEW
5	DYNASTY WARS US Gold (Amstrd. ST, Amig)	NEW
6	VENUS Cinem (Amstrd. ST, Amig)	NEW
7	ITALY '90 (E4 in Champion) US Gold (Amstrd. ST, Amig, PC)	3
8	F29 RETALIATOR Ocean (Amstrd. ST, Amig)	4
9	TURRICAN Rainbow Arts (Amstrd. ST, Amig)	6
10	ROTXO US Gold (Amstrd. ST, Amig)	NEW
11	LES JUSTICIERS N°2 Ocean (Amstrd. ST, Amig) Comp.	NEW
12	IVANHOE Ocean (Amstrd. ST, Amig)	5
13	LOST PATROL Ocean (Amstrd. ST, Amig)	NEW
14	INTERNET. 3D TENNIS Polaco (Amstrd. ST, Amig)	NEW
15	COMBO RACER Grevin (Amstrd. ST, Amig)	NEW

NOUVEAUX A SURVEILLER

1	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis (E/Amstrd. ST, Amig)
2	SECRET AGENT Ocean (Amstrd. ST, Amig)
3	SNOWCRISTE US Gold (Amstrd. ST, Amig)
4	GOLD OF THE AZTECS US Gold (Amstrd. ST, Amig)
5	PLOTTING Ocean (Amstrd. ST, Amig)

Vente par correspondance
93.42.57.12
Depuis Paris 16.93.42.57.12
MINITEL :
3615 MICRONANIA

MICRONANIA A PARIS
FORUM DES HALLES
5, rue Pirovante
et 4, Pass. de la Roale
Niveau - 2
Métro RER à la Halle
Tel. 45.08.15.78

NOUVEAU
CHAMPS ELYSEES
Galeries des Champs (Galeries Szean)
84, av. des Champs Elysees
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Boiselle
Tel. 42.56.64.13

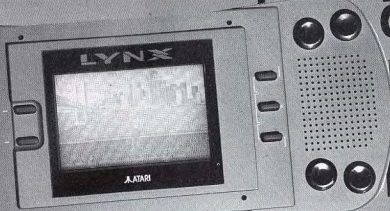
Exclusif Micromania publie le 1^{er} catalogue des meilleurs jeux disponibles sur

Catalogue gratuit dans les magasins MICROMANIA



NON STOP AUX CHAMPS ELYSEES

Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h!



Gameboy et Lynx!

La console ATARI LYNX + 4 jeux

(Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

1490 F

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

- Les Jeux disponibles**
- Blue Lightning 275F
 - Chip Challenge 275F
 - Electroop 275F
 - Gates of Zendeon 275F
 - Gauntlet 275F
 - Kix 275F

- et d'autres titres géniaux à venir!
- | | | | | |
|------------------------|---------------------------|---------------------|-------------------------|---------------------------|
| Rampage 275F | Real Baron 275F | [Ninja Garden 275F] | Rygar 275F | Tournament Cyberball 275F |
| Xenophobe 275F | Vindicators 275F | Cherored Flag 275F | Turbo Sam 275F | |
| Slime World 275F | 3D Barrage 275F | APB 275F | NFL Superbowl foot 275F | War Birds 275F |
| Zanford Mercenary 275F | Road Blasters 275F | Serapard Dog 275F | Soccer 275F | |
| Miss Pac Man 275F | Tournament Cyberball 275F | Paperboy 275F | 3D Barrage 275F | Etc... |



CATALOGUE GAMEBOY

- Lightboy (Nouveau) 275F
- Saeoche Gameboy 199F

NOUVEAUTES

- Beach Volley 195F
- Boxing (Sim. Boxe) 195F
- Baral Fighter (Action-Espace) 195F
- Coamo Tank (Action) 195F
- Dead Heat Scramble (Cour. auto) 195F
- Dexterity (Stratégie-Action) 195F
- Ghost'n Goblins 195F
- Pipe Dream (Stratégie-Action) 195F
- Pitman (Stratégie-Action) 195F
- Ranma 1/2 195F
- Skate o' Die (Skateboard) 195F
- Super Chinese Land (Plateforme) 195F
- Super Deformer 195F
- Tasemania Story 195F
- Volley Fire (Action-Combat) 195F
- Zoids (Action-Espace) 195F

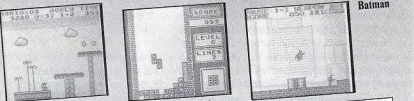
La Gameboy de Nintendo

Une Qualité de Jeu incomparable!

990 F La Console

- + 3 jeux (Tétris, Batman, Super Marioland)
- + Les écouteurs stéréo
- + Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux.

Plus de 50 titres disponibles à partir de 175 F



HIT-PARADE

- Double Dragon 195F
- Spielerman 195F
- Teenage Mutant Turtle Ninja 195F
- Batman (Plateau) 195F
- Dr Mario (Nouveau Tetris) 195F
- Paperboy (Arcade) 195F
- Super Marioland (Plateau) 195F
- Yamp. Kix / Cast. Vania (At-Arc) 195F
- Lock'n Chase (type Pacman) 195F
- Nemesis (Shoot'em up) 195F
- Sock Striker (Shoot'em up) 195F
- Alley Way (Case Brique) 175F
- Asnik World (Plateforme) 175F
- Alien Heianki (Plateforme) 175F
- Baseball 175F
- Baseball Kids 175F
- Blodia (Case Tête) 175F
- Bugs Bunny (Plateforme) 195F
- Funny (Case Tête) 195F
- Filipali (Ident. Plotting) 195F
- Golf (Simul. golf) 195F
- Hyperlode Runner (Plateforme) 195F

Tetris

- Mickey Mouse (Plateforme) 195F
- Motorcross Maniacs (Sim. Motor.) 175F
- Navy Blue (Bat. Navale) 195F
- Norikazu Ken (Kang Fu) 195F
- Othello 195F
- Penguin Land (Plateforme) 175F
- Pitball Party (Flipper) 195F
- Popeye (Laborinte) 175F
- Puzzle Boy/Kwik (Case Tête) 195F
- Puzzle Road/Daedalium Op. (Puzz.) 195F
- QBallion (Case Tête) 175F
- Qix (Reflexion) 175F
- Quarth (Arcade/Reflexion) 195F
- Revenge Gate (Flipper) 195F
- SD (Vargano) 175F
- SD Rupan 3 (Tableau) 195F
- Snoopy (Arcade) 175F
- Soccerboy (Football) 195F
- Space Invaders (Shoot'em up) 195F
- Space Warrior (Tableau) 195F
- Tennis (Simul.) 195F
- Tetris 195F
- Trumpboy (Jeu de cartes) 175F
- Volleyball (Simul.) 195F
- World Bowling (Simul.) 195F

Nouveau



Le Lightboy. Cette loupe vous permet de jouer dans le noir!

Plus de nombreux titres à venir en import Téléphone au 92 34 36 00 pour connaître la disponibilité exacte.

FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisée en logiciels de jeux. pour Atari ST, Amiga, PC et pour consoles de jeux, GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, SEGA, PC Engine.

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirovotte et 4, Passage de la Réale Niveau - 2 - Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

PRINTEMPS HAUSSMANN

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

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2

PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION

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

SEGA 8 BITS

- CONSOLE SEGA 799F
- CONSOLE SEGA (+ Pistolet) 1049F
- PISTOLET SEGA (+3 Jeux) 359F
- PISTOLET SEGA 269F
- CONTROL STICK SEGA 269F
- RAPID FIRE SEGA 139F
- RAPID FIRE SEGA 109F
- MANETTE SPECIALE SEGA (SPEED KING) 145F
- QUICKJOY SEGA 199F
- LUNETTES 3D 309F

NOUVEAUTES

- Cloud Master 295F
- Cyborg Hunter 285F
- Dead Angle 295F
- Fire and Forget 2 295F
- Goffa Mania 295F
- Golden Axe 325F
- RC Grand Prix 325F
- Spell Caster 325F
- Ultima... N.C.
- World Games 285F

HIT PARADE

- Alterred Bacter 325F
- Basketball Nightmare 295F
- Battle Out HIT 325F
- Chase HQ 325F
- Ghostbusters 295F
- Operation Wolf 325F
- Psycho Fox 325F
- R Type 325F
- Shinobi 325F
- Tennis Ace 325F
- Vigilante 325F
- Wonderboy 3 295F
- Wonderboy M.L. 285F
- World Soccer 395F
- Y'S 395F

PRIX EXCEPTIONNELS

- Enduro Racer 99F
- Fantasy Zone 1 99F
- Global Defense 99F
- Ninja 99F
- Rescue Mission 99F
- Secret Command 99F
- Super Tennis 99F
- Teddy Boy 99F
- Transbot 99F
- World Grand Prix 99F



Manette Quickjoy 3 Super Charger 99 F



Manette Spackling 99 F

SEGA MEGA DRIVE

CONSOLE MEGA DRIVE 1899F
+ Alterred Bax + La Manette de jeux

- Alex Kidd 299F
- Rambo 3 299F
- Soccer 299F
- Super Thunderblade 369F
- Space Harrier 369F
- Super Hang On 369F
- Revenge of Shinobi 369F
- Golden Axe 369F

HIT PARADE

- Alter Burner 2 395F
- Air Driver 395F
- Blue Lightning 395F
- Curse 395F
- D.I. Boy 395F
- Final Blow 395F
- Forgotten Worlds 395F
- Ghouls n'Ghosts 395F
- New Zealand Story 395F
- Sokoban 395F
- Sorcerer 395F
- Super Basketball 395F
- Thunderforce 2 395F
- Whip Rush 395F
- Zoom 345F

10 Disquettes 3 1/2 DFDD Garantie à vie 99 F
10 Disquettes AMSTRAD 195 F



Operation Harrier reprend le principe du Rotoscope, technique utilisée pour Rotox. Cette fois-ci, c'est à bord d'un Mirage que vous allez faire tourner les décors autour de vous, selon un angle à 360°. Concrètement, vous voyez votre avion du dessus, et c'est le décor qui tourne autour

OPERATION HARRIER

lorsque vous manipulez votre joystick. Le jeu en lui-même est simple, vous devez tirer sur tous les bateaux, avions et bases terrestres ennemis, compte tenu que ça n'importe qui se trouvant dans votre champ de tir est un ennemi. Ça sort le mois prochain chez US Gold.



FORUM ATARI

Ça y est: le premier forum Atari aura bien lieu, finalement. Un an après la date prévue, certes, mais il a lieu. Il se tiendra du 18 au 21 octobre au CNIT La Défense et sera divisé en deux parties distinctes: le grand public, d'une

part, avec les applications domestiques de jeu, l'éducation, le graphisme), et le professionnel, d'autre part, avec la PAO, la PAO et la PAO. Comme souvent sur les stands Atari, des petits ateliers permettront de trier les machines et d'explorer les programmes, et même d'aider de questions les pauvres types qui ont accepté de tenir les stands.



● Delphine Software, qui s'est taillé un beau succès en Angleterre avec Future Wars (les voyageurs du temps) a quitté Palace et sera désormais distribué là-bas par US Gold.

● Publishing Partner Master sort son version 1.8 sur... Amiga! Les Amigaistes vont enfin découvrir le plaisir de faire tourner du texte et d'abiller des colonnes irrégulières. Espérons que le gourou n'aura pas trop à méditer...

LE VOL DU DRAGON

Depuis la faillite outre-Manche de Grandlram, Thalion, l'éditeur allemand, cherchait un autre distributeur. C'est maintenant Atari qui sera chargé de la distribution outre-Manche d'Atomix, que l'on connaît déjà, et de Dragonflight, que l'on connaît uniquement de vue et qu'on attend avec grande impatience...

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

PC COMPATIBLES

- COMPILATIONS**
- ACTION D'ENFER** 249F
 - + DOUBLE DRAGON
 - + PLATON
 - + CRAZY CARS
 - + DALEY THOMPSON
 - PC HITS N°2** 225F
 - + GREEN BERET
 - + GUNSON
 - + ARKANOID
 - + WIZZBALL
- HIT PARADE**
- BUDOKAN** 249F
 - CENTURION** 249F
 - EMOTION** 249F
 - ITALY 90** 249F
 - LES VOYAGEURS DU TEMPS** 299F
 - LUX ATTACK** 249F
 - CHOPPER** 249F
 - TENNIS CUP** 249F

- NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER ***
- BETRAYAL** 349F
 - FIRE AND FORGET 2** 269F
 - F29 RETALIATOR** 299F
 - GOLD OF THE AZTECS** 249F
 - LES INCORRUPTIBLES** 249F
 - MYNTY PYTHON** 249F
 - RA** 199F
 - SILENT SERVICE 2** NC
 - UMS 2** 349F

- * à paraître
- AUTRES NOUVEAUTES ***
- ALPHA WAVES MENTAL** 259F
 - BAD BLOOD** 349F
 - BATTLE COMMAND** NC
 - ROTOX** 299F
 - BATTLE MASTER** 249F
 - BLADE WARRIOR** 249F
 - CASH FLOW** 259F
 - COLUMBUS CHESS X** 249F
 - CYBERBALL** 249F
 - DRAGON FIGHT** 349F
 - DUNGEON MASTER** 399F
 - DYNASTY WARS** 249F
 - ESCAPE FROM THE PLANET** 249F
 - FLIGHT OF THE DRUNKER** 349F
 - FOUNTAIN OF DREAMS** 249F
 - HOYLES 2** 249F
 - INFESTATION** 249F
 - KICK OFF 2** 299F
 - LEGEND OF FAERGHAIL** 249F
 - LORDS OF RISING SUN** 249F
 - MIDWINTER** 249F
 - PINBALLS SIMULATOR** 275F
 - PLAYER MANAGER** 269F
 - SNOWSTRIKE** 249F
 - THUNDERSTRIKE** 299F
 - WELLTRIS** 259F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

- LE MONDE DES MERVEILLES 249 F**
- + New Zealand Story
 - + Rainbow Island
 - + SuperWonderboy
 - + Bubble Bobble
- GENIAL**
- EDITION N° 1 249 F**
- + Silkworm
 - + Double Dragon
 - + Xenon
 - + Gemini Wing
- DEMENT**
- LES JUSTICIERS N°2 249F**
- + GHOSTBUSTERS 2
 - + CABAL
 - + OPERATION THUNDERBOLT
- LES AVENTURIERS 249F**
- + INDIANA JONES ACTION
 - + THE STRIDER
 - + FORGOTTEN WORLDS
 - + VIGILANTE
- HEROES 299F**
- + BARBARIAN 2
 - + STARWARS
 - + PERMIS DE TUEUR - RUNNING MAN
- ACTION D'ENFER 249F**
- + DOUBLE DRAGON
 - + CRAZY CARS
 - + DALEY THOMPSON

- TNT 299 F**
- + Hard Drivin' + Xybots
 - + Dragon Spirit
 - + APB + Toobin
- NOUVEAU**
- OFFRE SPECIALE MICROMANIA**
- LES GEN D'OR 149F**
- LES JUSTICIERS 149F**
- NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER ***
- ADIDAS CHAMPION CHIP SOC** 249F
 - BETRAYAL** 299F
 - FIRE AND FORGET 2** 269F
 - GOLD OF THE AZTECS** 249F
 - LES INCORRUPTIBLES** 249F
 - MATRIX MARAUDERS** 249F
 - MYNTY PYTHON** 249F
 - NIGHT BREED-CABAL ACTION** NC
 - PILOTING** 249F
 - RA** 249F
 - ROBOCOP 2** NC
 - SECRET AGENT** 249F
 - SHADOW OF THE BEAST 2** 349F
 - SUPREMACY** 249F

- * à paraître
- AUTRES NOUVEAUTES ***
- ALPHA WAVES MENTAL** 259F
 - ANDY** 249F
 - APPRENTICE** 199F
 - BATTLE COMMAND** NC
 - BATTLE MASTER** 249F
 - BLADE WARRIOR** 249F
 - BSS JANK SKYMUOR** 249F
 - CENTURION** 249F
 - COSMOS** 249F
 - CHUCK YEAGER 2.0** 249F
 - DRAGON FLIGHT** 249F
 - DYNAMIC DEBUGGER** 249F

- AUTRES NOUVEAUTES ***
- F19 STEALTH FIGHTER** 249F
 - HALL OF MONTEZUMA** 249F
 - KILLING GAME SHOW** 249F
 - KING ARTHUR** 249F
 - LEGEND OF FAERGHAIL** 249F
 - LOOM** 249F
 - MAGIC FLY** 249F
 - M1 TANK PLATOON** 249F
 - NEW YORK WARRIORS** 199F
 - ORIENTAL GAMES** 249F
 - SAMOURAI** 249F
 - TIME MACHINE** 249F
 - ULTIMA V** 259F
 - UMS 2** 349F
 - WELLTRIS** 259F
 - INT. SOCCER. CHALL.** 249F
- HIT PARADE**
- EAST V WEST** 249F
 - F29 RETALIATOR** 249F
 - FLOOD** 249F
 - IMPERIUM** 249F
 - INTERNET. 3 D TENNIS** 249F
 - ITALY 90 (LES CHAMPIONS)** 199F
 - IVANHOE** 249F
 - KICK OFF 2** 249F
 - LOST PATROL** 249F
 - MIDNIGHT RESISTANCE** 249F
 - SHADOW WARRIORS** 249F
 - SECRET DEFENSE.** 249F
 - OPERATION STEALTH** 249F
 - SNOWSTRIKE** 249F
 - THE BREAK** 249F
 - TURICAN** 249F
 - VENUS** 199F

Guppy! est un jeu développé sur Amiga par Chris Sorrel. Il voulait écrire un jeu avec des graphismes "mignons", genre dessins animés japonais (comme dans Rainbow Islands ou Mario Brothers), et en même temps, parler un peu des problèmes environnementaux de façon amusante, sans rendre le jeu ennuyeux ni professoral. Dans le jeu, vous incarnez Guppy, un poisson orange en smoking et nœud-pap. Vous devez sauver vos petits camarades de tous les périls qui les menacent, sur douze niveaux. Le style de jeu changera d'un tableau à l'autre. Le scrolling,

FISH

ultra-fin (50 images/seconde), est multi-directionnel et différentiel. Le personnage peut utiliser divers objets et les transporter, qui lui permettent de sauver ses amis emprisonnés ou de tuer ses ennemis, parmi lesquels on trouve des poissons pas sympas, des pieuvres, des sous-marins, des crabes, tous dessinés dans le même style, ce qui fait que tous les person-

nages ont l'air mignon quand même. Certaines des missions que Guppy devra accomplir sont des plus étonnantes: rassembler des bâtons de dynamite pour faire sauter une canalisation de pétrole, sauver un poisson des eaux polluées, réparer les flancs endommagés d'un pétrolier géant... Normalement, le jeu devrait comporter environ 30 ennemis différents, 150 écrans, 20 musiques, et probablement des sons échantillonnés. La version ST sera probablement un peu moins fouillée, mais aura toujours le scrolling multi-directionnel. Ça devrait sortir d'ici la fin de l'année chez Millennium...



Chez James Pond!

LA COMPIL'



Plop! Loriciel vient d'accoucher d'un nouveau bébé, mais celui-ci a une tête qu'on connaît déjà, et pour cause, c'est une compilation de treize titres ayant fait la gloire de l'éditeur sur CPC. Mata Hari, 3D Fight, Infernal Runner,

● Ellie Kenan, directeur d'Atari France que nous avons interviewé il y a quelques mois, vient d'être nommé directeur des filiales française, canadienne et américaine. Il semble qu'il ait été appelé à la rescousse pour restructurer Atari US, qui n'a jamais été très fort sur son propre marché...

COMMODORE EN CHEF

Commodore France a un nouveau directeur, encore plus beau que le précédent il s'agit de Georges Fornay, qui occupait auparavant les fonctions de directeur financier. Il continuera donc à compter les pépètes, et il espère en avoir beaucoup, pour pouvoir s'acheter une nouvelle paire de lunettes.



ATARI ST LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

MICROMANIA

Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

COMPILATIONS

- EDITION N°1 249 F**
 - + Silkworm
 - + Double Dragon
 - + Xenon
 - + Gemini Wing
- LE MONDE DES MERVEILLES 249 F**
 - + New Zealand Story
 - + Rainbow Island
 - + SuperWonderboy
 - + Bubble Bobble

- LES AVENTURIERS 249 F**
 - + INDIANA JONES ACT. + THE STRIDER
 - + VIGILANTE
 - + FORGOTTEN WORLDS
- LES JUSTICIERS N°2 249 F**
 - + GHOSTBUSTERS 2 + CABAL
 - + OPER. THUNDERBOLT

- LES JUSTICIERS 249 F**
 - + DRAGON NINJA
 - + RAMBO 3
- LES ACCESSOIRES ST**
 - 10 DISC 3 1/2 D.F. DD. 99F
 - Double prolongateur de Manette et souris 75F
 - Adaptateur ST JOURNALS 59F
 - Manette SPEED KING 99F
 - Manette US GOLD 109F
 - Manette PRO 5000 129F
 - CHEETAH MACHI 129F
 - CHEETAH 125+ 85F
 - QUICKJOY JUNIOR 58F
 - QUICKJOY JUNIOR STICK 69F
 - QUICKJOY 2 PILOT 79F
 - QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99F
 - QUICKJOY WJET FIGHTER 149F
 - QUICKJOY SUPERBOY 199F
 - QUICKJOY INFRA ROUGE 399F

- TNT 299 F**
 - + Hard Drivin'
 - + Xybots
 - + Dragon Spirit
 - + Toobin
 - + APB

- WORLD CUP 90 269 F**
 - + KICK OFF
 - + TRACK SUIT MANAGER
 - + GARY LINEKER
 - + HOT SHOT

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER*

- ADIDAS CHAMPION CHIP SOC.249F
- APRIL FORTICE 199F
- BETRAYAL 299F
- FIRE AND FORGET 2 269F
- GOLD OF THE AZTECS 249F
- INTERNAT. 3 D TENNIS 249F
- L'ESPION QUI M'AIMAIT 199F
- MONTY PYTHON 199F
- NIGHT BREED-CABAL ACTION NC
- PLOTTING 249F
- RA 249F
- ROBOCOP 2 249F
- SECRET AGENT SHAGDOE OF THE BEAST 199F
- SUPERMANN 249F
- TURRICAN 249F

AUTRES NOUVEAUTÉS*

- ALPHA WAVES MENTAL 259F
- BACK TO THE FUTURE 2 249F
- BATTLE COMMAND NC
- BATTLE MASTER 249F
- BEVERLY HILLS 199F
- BLADE WARRIOR 249F
- BISK JANE SEX MOURNED 249F
- CENTURION 249F
- CHUCK YEAGER 2.0 249F
- COSMOS 249F
- DRAGON FLIGHT 249F
- HEROES QUEST 249F
- KILLING GAME SHOW 249F
- LEGEND OF FAERGHAIL 249F
- LOOM NC
- LOST PATROL 249F
- MAGIC FLY 249F
- MATRIX MARAUDERS 199F
- ORIENTAL GAMES 249F
- PINBALLS SIMULATOR 275F
- SAMOURAI NC
- TIME MACHINE 249F
- UMS 2 299F

MANETTE SPEEDING 99 F

MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

1 an de garantie sur tous les logiciels

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo
* Envoi le jour même de la réception de la commande post-paquet urgent. (ATTENTION, depuis Paris commander le 16.92.94.36.00)
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

N°	TITRES	PRIX
119		
Participation aux frais de port et d'emballage + 18 F		
Précisez cassette		Disque
Total à payer =		F

NOM
 ADRESSE
 Code postal Tel

PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
 M. L. XL (entourez votre taille)
 T-Shirt HIGH SCORE
 M. XL (entourez votre taille)
 MONTRE MICROMANIA

Date d'expiration - / - Signature :

Règlement : je joins un chèque bancaire / CCP / monétaire / le prépaiement ou facture à réception (en ajoutant 10%) pour frais de remboursement - N° de Membres (facultatif) : ENTREPRENEUR ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - PC 1312 - ATARI ST - AMIGA - NEC - LYNX - GAMBAYE - MEGADRIVE

AMSTRAD 464-6128



MICROMANIA

Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

LES NOUVEAUTES
SONT D'ABORD CHEZ
MICROMANIA

DES COMPILATIONS GEANTES

LES JUSTICIERS

NOUVEAU N°2
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS

149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

HEROES

149/199 F
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUEUR
+ RUNNING MAN

EDITION N° 1

129/249 F
+ SilkWorm
+ Double Dragon
+ Xenon
+ Gemini Wing

12 JEUX FANTASTIQUES
149/199 F

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

LE MONDE DES MERVEILLES
149/199 F

- + New Zealand Story
- + Rainbow Island
- + SuperWonderboy
- + Bubble Bobble

Un coffret de 4 HITS démentés

LES BARBARES
149/199 F

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

DOUBLE ACTION
149/199 F

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

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

LES FANATIQUES
ND/249 F

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

SUPER PROMOTION
MANETTES ET CABLES

- Manette US GOLD 109 F
- 1 pile une manette digitale GRATUITE
- MANETTE NAVIGATOR 149 F
- Megablaster à Microswitches 79 F
- PRO 2000 129 F
- CHEETAH MACH1 129 F
- CHEETAH 120+ 85 F
- QUICKJOY JUNIOR 59 F
- QUICKJOY JUNIOR STICK 69 F
- QUICKJOY 2 PILOT 79 F
- QUICKJOY V JET FIGHTER 149 F
- QUICKJOY V SUPERBOARD 199 F
- QUICKJOY INFRA ROUGE 399 F
- QUICKJOY MS FC COMP. 199 F
- CORDON pour branchement de deux manettes. 49 F
- Câble MegaStar AMST. 49 F
- Câble d'extension pour Joystick 49 F
- Câble de TELECHARGEMENT 49 F
- HOUSSE DE PROTECTION 89 F
- House CPC 464 COUL 89 F
- House CPC 464 MONO 89 F
- House CPC 6128 COMP. 89 F
- House CPC 6128 MONO 89 F
- DISQUETTES VIERGES 29 F
- 4 Disquettes vierges 99 F
- 10 Disquettes vierges 195 F

LA MANETTE
QUICKJOY 3
SUPERCHARGER
99 F

LA MANETTE
SPEED
KING
99 F

OFFRE SPECIALE

- CABAL 59/99 F
- OPERATION THUNDERBOLT 59/99 F
- LES INCORRUPTIBLES 59/99 F
- THE STRIDER - ND/99 F
- FORGOTTEN WORLDS 59/99 F

- COMPILATIONS
- LES BEST OF US GOLD 99/149 F
- EPIC ACTION ND/99 F
- LA COMPIL/OCEAN 59/99 F
- HEAT WAVE 59/99 F
- JOYSTICK THUNDER 59/99 F

OFFRE SPECIALE
99/149 F
+ OPERATION THUNDERBOLT
LES INCORRUPTIBLES

COMPILATIONS

- LES VAINQUEURS 149/199 F
 - +Forgotten Worlds
 - +Thunderblade
 - +Tiger Road
 - +Last Duel
 - +Blasteroids
- LES MAITRES NINJAS 129/179 F
 - +Double Dragon
 - +Last Ninja 2
- EPYX 21 CHALLENGE 149/199 F
- OLYMPIQUE 149/199 F
 - 110 mètres Haies, lanceur de marteau, saut à la perche, barres asymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...
- LES JUSTIERS 145/155 F
 - LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
 - +Dragon Ninja
 - +Robocop
 - +Rambo 3
- 12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149 F
 - +Cybemoid
 - +Deflektor
 - +Mask + Blood Brothers
 - +Nebulus + Hercules
 - +Northstar + Exolon
 - +Les Maîtres de l'Univers
 - +Venom Sirkes Back
 - +Marauder + Ranarama
- OCEAN DYNAMITE 149/199 F
 - +Platoon
 - +Predator+Karnov
 - +Crazy Cars+Combat School
 - +Grizor+Salamander+Driller
 - +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

AMSTRAD 464-6128



MICROMANIA

Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

GAGNEZ 1 GAMEBOY, 1 LYNX
et des dizaines de logiciels sur
3615
MICROMANIA
MICRO CLUB

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

- AODAS CHAMPION CHIP SOCCER 99/149F
- 1201TBF 99/149F
- APPRENTICE 99/149F
- FIRE AND FORGET 2 138/179F
- L'ESPION QUI M'AMAIT 99/149F
- SECRET AGENT 99/149F
- SNOW STRIKE 109/149F
- SWITCHBLADE 99/149F

HIT PARADE

- BLACK TIGER 99/149F
- BLOODWYCH 99/149F
- BOMBER 149/199F
- DOUBLE DRAGON 2 99/149F
- DYNASTY WARS 109/149F
- INTERNAT. 3D TENNIS 99/149F
- ITALY 90LES CHAMPIONS 99/149F
- OCEAN BEACH VOLLEY 99/149F
- RAINBOW ISLAND 99/149F
- SHADOW WARRIORS 99/149F
- SIM CITY 109/199F
- TENNIS CUP 169/199F
- TURPICAN 99/149F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES

- BACK TO THE FUTURE 2 109/149F
- BOMBER 149/199F
- BOMBRAZ 99/149F
- DARK CENTURY 139/179F
- FILMBO'S QUEST 99/149F
- FOOTBALL MAN, WORLD 90 149F
- GRAND PRIX 90/169F
- KICK OFF 2 99/149F
- LA SÈCTE NOIRE ND/179F
- ORIENTAL GAMES 99/149F
- PLAYER MANAGER 139/179F
- PINBALL SIMULATOR ND/159F
- POP UP 99/149F
- SCRAMBLE SPIRITS 99/149F
- SHERMAN M4 ND/229F
- SPHERICAL 99/149F

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	Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casé Brique)	N°11	Bubble Bobble + Flying Shark (Arcade)
N°2	Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°12	Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)
N°3	Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°13	Renegade Target Renegade (Combat de rue)
N°4	Enduro Racer + Super Hang On (Course moto)	N°14	Top Gun + Slap Fight (Arcade)
N°5	International Karaté + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°15	Rolling Thunder + Rygar (Arcade)
N°6	Gryzor + Green Beret (Combat)	N°16	Daley Thompson + Super Test (Sport)
N°7	California Games + Winter Games (Sim. de sport)	N°17	Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°8	Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°18	Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°9	Platoon + Predator (Action)	N°19	Quartet + Rampage (Arcade)
N°10	Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°20	Hypersports + Track'n Field (Sport)

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

1 an de garantie sur tous les logiciels

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison gratuite par Colissimo

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

NOM
 ADRESSE
 Code postal Tél
 PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE T.Shirt PLAY AGAIN
 M. L. XL (pour votre taille)
 T.Shirt HIGH SCORE
 M. L. XL (pour votre taille)
 Montre MICROMANIA
 Date d'expiration - / - Signature :

Règlement : je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre si préfère payer au livreur réception (en option 19 F) pour frais de remboursement - N° de Membres (facultatif) ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 242 - SÉGA - PC 1512 - ATARI-SI - AMIGA - NEC - LYNX - GAMEBOY - MEGADRIVE

L'ARCADE A DOMICILE



Ça vous dirait d'avoir chez vous, juste à côté de votre console ou de votre micro, une vraie machine d'Arcade? Non, pas une de ces imitations en modèle réduit qui ne sert même pas à frimer devant les copains mais une vraie comme au café ou à la salle de jeux du coin dans laquelle vous pourriez mettre toutes les dernières cartes de jeux vidéo à peine sorties au pays du soleil levant! C'est Shoot Again qui dans son infinie bonté propose à tous les passionnés des salles obscures de faire un peu de lumière sur leur activité. Il faut dire que ce n'est pas la première fois que Shoot Again innove et anticipe la demande des joueurs: c'est eux qui avaient les premiers présentés en France la PC Engine de NEC, puis la Megadrive de Sega et enfin la Neo-Geo de SNK.

Mais le summum, plutôt que de se contenter des conversions plus ou



Line 100 "Cabaret".

moins bonnes sur micro et consoles, reste l'originale. LA carte logique vidéo originale. Surtout que toutes les bonnes cartes ne sont pas systématiquement converties. Et c'est en faisant cette constatation que Shoot Again a décidé de créer un label Arcades. Ils mettent ainsi à la disposition des joueurs deux meubles différents, le LINE 100 "Cabaret" et le LINE 500 "Prestige". Le premier, de 139 cm de hauteur pour 57 cm de largeur et 60,5 cm de profondeur, est d'un encombrement réduit qui le destine à presque tous les habitats. Il est équipé d'origine de deux joysticks de type Arcade à micro-switchs très résistants et de trois boutons de tir pour chacun d'eux, en plus des deux boutons Start. Le moniteur fourni fait 21 pouces, c'est-à-dire 51 cm de diagonale. Le meuble est déjà câblé au standard JAMMA (commun à toutes les cartes logiques sorties depuis 10

ans) et s'alimente en 220 Volts sur n'importe quelle prise de courant. Pour installer ou changer la carte, le meuble a un système coulissant qui rend la chose aussi facile que de changer une cartouche sur console. Au cas où il vous viendrait à l'idée de rentabiliser votre installation, le meuble est pourvu d'un monnayeur mécanique, comme les vrais, réglable pour des pièces de 5 ou 10 francs. Ce meuble étant le bas de gamme, il ne permet pas la rotation du moniteur ni son réglage autre que pour la lumière, le contraste et la synchro. Sans la rotation du moniteur, vous n'aurez pas accès aux jeux verticaux. En effet, dans les jeux d'Arcade, le scrolling est toujours horizontal, ce qui est plus facile à programmer. Pour faire un jeu à scrolling vertical, on tourne donc simplement le moniteur dans l'autre sens. On obtient ainsi une plus grande aire de jeu et plus de place pour voir ce qui vous arrive dessus. Le Line 100 "Cabaret" sera vendu à 10.900 francs. Vous pouvez commencer à mettre de côté. On passe maintenant au stade supérieur avec le second meuble, le Line 500 "Prestige". C'est de loin le plus moderne des deux, mais aussi le plus coûteux. Il fait 179 cm de hauteur pour 60 cm de largeur et 73 de profondeur. A peine plus encombrant que l'autre, lui aussi est équipé d'un moniteur de 21 pouces, mais rotatif cette fois-ci. Il peut donc accueillir toutes les cartes

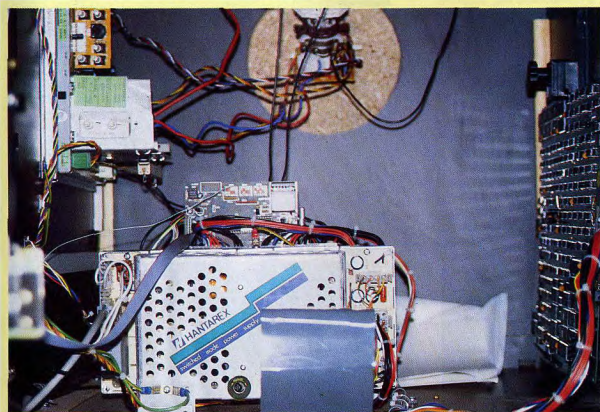
logiques existantes, qu'elles soient horizontales ou verticales, du moment qu'elles sont au standard JAMMA. On peut régler, en plus de la synchro, de la luminosité et du contraste, l'intensité du signal RVB, c'est-à-dire le pourcentage de Rouge, de Vert et de Bleu qui compose l'image. La netteté aussi est réglable. Plus de problèmes de flou. Comme le Line 100, il a deux joysticks à micro-switchs et trois boutons par joystick, sans oublier les deux boutons Start. Il fonctionne sur

du 220 Volts et dispose d'un monnayeur électronique réglable sur pratiquement toutes les pièces en circulation. Je vous gardais le prix pour la fin: 13.900 francs de trou dans votre budget. Heureusement que les cartes logiques sont un peu moins onéreuses! Ainsi vous pourrez les louer entre 500 et 750 francs la quinzaine, le prix dépendant de la carte et de sa date de sortie. Une carte de 1985, déjà rentabilisée, n'a pas la même valeur marchande qu'une carte qui vient de sortir. Ceci est valable aussi dans le cas où vous voudriez acheter les cartes neuves ou d'occasion. La location sera déductible de l'achat éventuel du jeu, votre peut-être même d'UN jeu! Ces prix vont de 1850 francs à 5500 francs pour une carte ayant seulement un an ou deux. Mais certaines dépassent allégrement les 10.000 francs, et même pire si ce sont des meubles spécifiques (qui ne marchent qu'avec un jeu haut de gamme), leur prix peut alors atteindre plus de 100.000 francs. C'est beaucoup trop pour un particulier et c'est pourquoi Shoot Again ne vend que les cartes "classiques". Vous voulez en savoir plus, connaître les cartes disponibles et leurs prix respectifs? Contactez Shoot Again Arcades au (1) 40 34 36 26. L'adresse c'est toujours le 145 rue de Flandres dans le 19ème à Paris. Ah, l'ivresse des salles de jeux... chez moi!

Yvan Elbaz



Line 500 "Prestige".



L'intérieur d'un meuble d'Arcade
A droite, contre la paroi, une carte logique et son câblage
Au premier plan en bas, l'entree pour les pièces
En haut, l'arrière du moniteur et à sa gauche ses réglages
Au centre, avec écrit Hantarex, l'alimentation de l'ensemble

Badlands.



DOMARK

Domark est très occupé en ce moment, car beaucoup de jeux sont en cours de finition. D'abord, il y a *The Spy who loved me*, autrement dit "L'espion qui m'aimait", une adaptation d'un James Bond sorti en 1977 et que d'aucuns (c'est-à-dire moi) considèrent comme le meilleur de la série. Prévu pour septembre sur toutes les machines, le jeu comporte six scènes différentes. Les trois premières sont des poursuites en voiture, avec comme dans le film des hélicoptères qui balancent des missiles sur votre Lotus Esprit toute neuve. Dans la quatrième, vous devez trouver un code secret, un peu comme dans un Mastermind. Les deux dernières sont des jeux de tirs, dans lesquelles des personnages apparaissent en vous tirant dessus. C'est dans celles-ci que vous devrez affronter Jaws, le géant

aux dents métalliques joué dans le film par Richard Kiel.

Badlands est une course de voitures vue du dessus, genre Super Sprint. 8 pistes différentes sont disponibles pour un ou deux joueurs. Un pécule vous permet d'acheter certaines options, comme un booster, des pneus, etc. Il sortira en novembre sur toutes les machines.

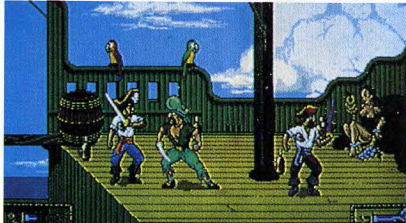
S.T.U.N. Runner, l'adaptation du célèbre jeu d'arcade, devrait voir le jour en novembre également. Il est adapté en ce moment même par l'auteur de F16 Combat Pilot et Hard Drivin', ce qui semble être un gage de qualité. Il sera très probablement simplifié par rapport à la version originale, mais il est encore trop tôt pour se prononcer.

MIG-29 Fulcrum est un simulateur de vol pour le moins original, puisque pour la première fois, vous prendrez les commandes d'un avion soviétique. Il est développé par une équipe de programmeurs qui travaillent pour la British Aerospace. Hélas, il ne verra le jour qu'au mois de décembre, et sur 16 bits uniquement.

Dans un futur encore plus lointain, on verra apparaître les adaptations de deux jeux d'arcade d'Atari Games, à savoir *Skull & Crossbones*, dans lequel deux pirates doivent s'emparer du trésor d'un bateau qu'ils viennent d'arraisonner (le sang giclé, ils doivent boire des coups de rhum pour regagner de l'énergie, etc.) et *Hydra*, un jeu extraordinaire dans lequel vous êtes aux commandes d'une vedette ultra-rapide et ultra-équipée, qui peut même voler de courts instants, et qui doit accomplir des tas de missions. Mais ce n'est pas pour tout de suite...



De gauche à droite : *The Spy who Loved Me* et *Skull and Crossbones*.

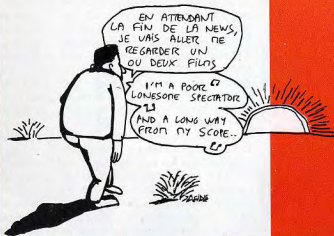


A.M.O.S. ENVAHIT VOTRE AMIGA!

Je précise que bien que le programme soit d'origine française (il a été écrit par François Lionnet), la version que nous avons testée était en anglais. Ceci précisé, nous pouvons passer au programme. Comme vous le savez sans doute, AMOS est l'adaptation du STOS sur Amiga, revu et amélioré en tenant compte des vastes possibilités de la machine. Ce superbe utilitaire de programmation vous permet de faire d'environ 500 commandes des plus compliquées de réaliser simplement, avec un minimum de connaissances en programmation, votre propre jeu, vos seules contraintes étant la place mémoire dont vous disposez et votre imagination. Tous les styles de jeux sont envisageables, du jeu d'aventure au jeu de tir en passant par le jeu de rôle, d'arcade ou bien un mélange de tous ces genres. Ce langage de programmation spécifiquement conçu pour la création de jeux de qualité utilise une espèce de Basic évolué et simple d'accès. Chaque commande s'appelle par son nom, Move suffit par exemple pour déplacer un objet à l'écran. Évidemment, les graphismes et sons doivent être créés séparément à l'aide des utilitaires fournis ou bien importés de logiciels dédiés comme Deluxe Paint III ou Soundmaster. AMAL, inclus dans AMOS est un second langage qui simplifie les manipulations graphiques. Avec quelques commandes seulement, vous jonglez avec les scrollings différentiels et les sprites. Avec les autres utilitaires vous pourrez définir sprites et décor et les assembler par blocs. Sont fournis aussi, les jeux AMOSteroids, Magic Forest, Castle AMOS et Number Leap. Ils permettent de se rendre compte de visu des immenses possibilités offertes. Ainsi si vos créations sont assez bonnes, allez les proposer à Mandarin Software, l'éditeur d'AMOS. Il est fort possible qu'il les publie pour vous! C'est édité par Mandarin Software et ça coûte 490 francs.

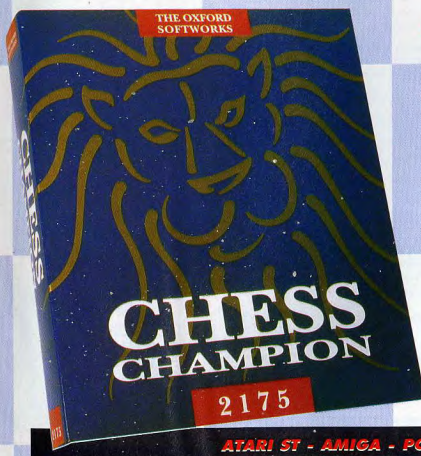
GAUCHES D'AUTEUR

Amstrad s'apprête à lancer un magnétoscope à double cassette pour un peu moins de 5000 francs. On se souvient que l'introduction par la même firme d'un magnétophone à double cassette avait donné lieu, il y a quatre ans, à une attaque en justice, gagnée d'ailleurs par Amstrad. Il est fort probable que ce scoop provoque les mêmes remous, puisqu'il favorise - qu'on le veuille ou non - la copie. Mais son but principal, selon Amstrad, est de permettre de regarder une cassette pendant qu'on enregistre une émission, ou d'enregistrer deux émissions en même temps. Pour les vidéo-goinfres uniquement.



LE DÉFI STRATÉGIQUE

- Un nombre infini de niveaux de jeu — accessible aux débutants — un défi pour les joueurs confirmés
- Échiquiers variés (orientation, graphismes, pions...)
- Maniabilité des commandes
- Système intelligent. L'ordinateur continue à apprendre en jouant
- Une librairie massive d'ouverture de 300 kilooctets



Disponible dans les FNAC



et les meilleurs points de vente

The
Software
BUSINESS

distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL/
SS/BOIS
Tél. 48.57.65.52

UNE RECTIFICATION, UN DROIT DE REPONSE ET UN IMBROGLIO: L'AFFAIRE RANX

Figurez-vous que l'interview des auteurs de Ranx qui est passée dans notre numéro 7 n'est pas l'interview des auteurs de Ranx. Voici un bref résumé de la situation. Peu avant la sortie du numéro, nous avons adressé à Ubisoft une liste de questions destinée aux auteurs de Ranx. Les réponses nous sont parvenues par courrier, accompagnées de la photo des "auteurs". Nous avons donc publié cette interview sans penser à mal, puisque l'éditeur même du jeu nous désignait deux personnes comme étant les auteurs et que ces deux personnes confirmaient le fait. Quelques jours après la sortie du magazine, deux autres personnes nous ont appelé, Thierry Platon et Imagex, afin de nous informer qu'ils étaient les véritables auteurs.

En fait, voici ce qui s'est passé. Thierry Platon, Imagex, François Lionnet et une quatrième personne

(dont je n'ai pas le nom) ont écrit le scénario de Ranx et l'ont proposé à Ubisoft, qui a contacté Albin Michel pour en obtenir les droits. Ils ont ensuite commencé la programmation, et l'ont même presque terminée (sur ST). Mais le départ de François Lionnet (le programmeur) pour l'armée a interrompu ce développement alors qu'il ne restait plus que quelques problèmes de mémoire à résoudre, ainsi que l'inclusion des effets sonores. Ubisoft a donc confié ces détails à Legend Software. Lorsque nous avons demandé l'interview, de façon incompréhensible, Ubisoft a préféré que ce soient les gens de Legend qui nous répondent. Bref, on peut légitimement considérer que les auteurs originaux ont été un peu lésés de la gloire laquelle ils avaient droit. C'est avec plaisir que nous publions le droit de réponse qu'ils nous ont adressé.

"Né sous le trait noir de Tamburini dans Frigidaria, un magazine underground italien, repris par celui que Frank Zappa appellerait "Le Michelange de la bande dessinée", Tammo Liberatore, Ranxerox entra dans la légende au début des années 80. Notre univers était alors largement inspiré par le Frank et Dick, la Future, J.G. Ballard et Philip K. Dick, la mode de la rue et la dope, Mad Max et... Ranxerox.

Après ce succès international, le père de Lubna fait sauter le caisson du méchant robot avec un fusil à éléphant dans un début de troisième album, paru dans l'Echo des Savanes... Et Ranx meurt en même temps que son papa Imagex et moi-même résons alors de redonner un dernier souffle de vie à notre héros destiny dans un jeu vidéo très méchant. Nous contacterons Albin Michel, éditeur de Liberatore, puis un éditeur de jeux, Ubisoft, avec qui nous signons un contrat conjointement à François Lionnet, brillant programmeur, et un autre graphiste.

Plus d'un an après, François est appelé sous les drapeaux et une société de services, Legend Software, est discrètement mandatée pour éditer pour "terminer la version ST" et prendre en charge les conversions vers les formats Amiga et PC.

"Terminer la version ST", liste de se limiter à résoudre quelques problèmes techniques, signifie en l'occurrence une singulière modification du scénario et la censure de certaines scènes, lignes et dialogues amoraux. Dans le numéro 7 de Joystick, à la page 180, Nicolas Gobin et Franck Quem de Legend Software peaufinent leur trahison en s'affichant comme les véritables auteurs du logiciel et en répondant à une interview ridicule. Ils y parlent de Cyberpunk (mouvement de SF né dix ans après Ranx), ils avouent n'avoir jamais travaillé avec Liberatore, ils y prétendent avoir écrit notre scénario, et ils déclarent, très fiers, n'avoir retenu qu'une seule de nos scènes porno amies!

Mais n'est-ce pas la fin idéale pour un héros maudit? Ranxerox trahi et abandonné. Spolié de sa violence, de ses provocations et de ses idéologies, le lion devient terrassé, la légende devient mythe, Ranxerox devient "Ranx".

Thierry Platon (scénariste) et Imagex (graphiste)".

Ou'en termes élégants ces choses-là sont dites... J'aurais été plus méchant envers Legend. C'est quand même bizarre qu'à la question: "Pourquoi avoir choisi Ranxerox?" ils aient répondu (alors qu'ils ne sont pour RIEN dans ce choix): "Ce fut pour nous un acte de foi que d'ériger un monument à la gloire d'un des plus grands créateurs".

KONAMI SES CEUFS...



TORTUES

C'est Mirrorsoft qui a récupéré la licence en Europe de Teenage Mutant Turtles, Konami, qui d'habitude vendait ses droits à Ocean, semble vouloir mettre ses ceufs dans deux paniers différents, et on ne saura l'en blâmer. Le jeu sortira d'ici peu.

MIAOU

Depuis la mi-aout, la Sega Master System (à 8 bits) n'est plus vendue avec la carte Hang On mais avec la cartouche Alex Kidd. Pourquoi? Parce qu'à une moindre échelle, la cartouche a eu le même impact que Super Mario Bros pour la Nintendo. Vous avez dû vous en rendre compte vu les nombreuses suites parues. Râlez pas, vous y gagnez au change: une carte contre une cartouche.

C'EST HALLUCINANT C'EST TNT

Hard Drivin'
La simulation de conduite suprême. Explorez toutes les possibilités de la course à l'automobile dans deux dimensions.

APB
Un jeu plein de gendarmes et de voitures. Des poursuites à grande vitesse, des simulations compliquées et des défis à la hauteur d'un véritable jeu de dessin animé. Alors, attention! L'impact total sur votre quartier!

Toobin'
Engagez-vous dans les tubes de votre ville préférée. Francisez les ruelles et évitez les obstacles qui vous empêchent de passer à destination des tubes.

Xybots
Le jeu définitif du robot action, enfin divin. Guidez un vaisseau sur sa route planétaire. Action épiquissime pour un jeu de deux joueurs.

Dragon Spirit
Frayez-vous un chemin dans les entrailles des montagnes en passant par les dragons. Une mission ou vous risquez votre vie. La dernière ou la victoire dépend de vous. À vous de jouer! Avec votre Dragon Spirit!

Dragon Spirit
Frayez-vous un chemin dans les entrailles des montagnes en passant par les dragons. Une mission ou vous risquez votre vie. La dernière ou la victoire dépend de vous. À vous de jouer! Avec votre Dragon Spirit!

Dragon Spirit
Frayez-vous un chemin dans les entrailles des montagnes en passant par les dragons. Une mission ou vous risquez votre vie. La dernière ou la victoire dépend de vous. À vous de jouer! Avec votre Dragon Spirit!

Allumez le réacteur et reculez pour TNT - les jeux pleins d'action de Tengen. Mettez votre habileté à l'épreuve avec cinq succès de machines à sous représentant ce qu'il y a de mieux dans l'action arcade. Humoristique... Passionnant... Stimulant... Une variété et un rapport qualité/prix inégalés... Forcez la caisse.

C'est superb

TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions.

Amark and Packaging © 1990 Domark Ltd.
Boxes par Domark Ltd. From Irvine, 511 St. John Road, London SW15 1PR. Tel: +44(0)181-780-2224. Photos © Norman Amiga & Alan ST

DOMARK





Accolade prépare plusieurs produits pour cette rentrée. On notera d'abord *Alterred Destiny*, un jeu d'aventure - "à la Sierra", pourrait-on dire - dans lequel vous incarnez P.J. Barrett, un type un peu insignifiant, qui s'écroule un soir devant sa télé avec la ferme intention de s'endormir devant comme tous les soirs, lorsqu'il est aspiré à l'intérieur. Il est transporté dans un monde étrange et rencontre un certain Jon Quah qui lui demande de retrouver

ACCOLADE

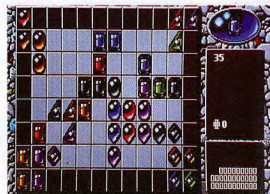
composent l'Alliance des Etoiles Libres pour repousser l'envahisseur. Deux modes de jeu sont possibles: le jeu d'action pur et dur, dans lequel vous choisissez votre camp et vous tirez sur les vaisseaux ennemis jusqu'au dernier (on peut jouer à deux, chacun dans son camp), et le jeu de

qu'elles doivent avoir soit la même couleur soit la même forme que la pièce à côté de laquelle elles sont placées. Bien sûr, s'il est facile de poser une pierre à côté d'une autre, il est plus difficile d'en placer une qui ait deux côtés communs avec deux autres pierres. Trois, c'est très très dur, et quatre, c'est tellement rare que lorsque vous y arrivez, vous avez le droit de consulter l'Oracle I-Ching qui résoud les Grandes Questions de la Vie, de l'Univers et du Reste.

Le jeu sortira ce mois-ci sur PC et Amiga, et notons qu'il sera disponible à la fin de l'année sur Nec Turbo Grafic et sur Megadrive.

Search for the King est un jeu d'aventure, là encore dans le style Sierra. Vous jouez le rôle de Les Manley, un employé minable d'une télé minable, qui passe son temps à rembobiner les cassettes vidéo à la

main pour économiser l'électricité. Mais cette chaîne de télé organise un concours doté d'un prix d'un million de dollars: retrouver le King, le chanteur de rock le plus secret qui soit. Naturellement, attiré par le pactole, vous partez à sa recherche. Le jeu est bourré de gags, mais comme il est entièrement en américain (à ce niveau-là, on ne peut même plus appeler ça de l'anglais), et truffé de références à la vie aux Etats-Unis, il sera réservé aux plus balèzes... et aux possesseurs de PC, puisqu'il ne sort que sur cette machine.



son frère jumeau prisonnier des pouvoirs d'une pierre magique qui est en train de détruire leur monde. S'il ne parvient pas à le retrouver, il ne pourra pas rejoindre son monde à lui. Ce jeu devrait sortir en novembre sur PC, et on ne sait pas encore si il sera adapté sur d'autres machines...

Star Control est à la fois un jeu d'action et de stratégie qui se déroule dans un futur assez lointain. Les Ur-Quan ont envahi votre amas (un amas est à une galaxie ce qu'une galaxie est à une étoile). Vous devez vous allier avec les autres races qui

stratégie, dans lequel, outre la destruction des vaisseaux proprement dits, vous devez coloniser de nouveaux mondes et fortifier vos défenses. Il y a même une possibilité de laisser l'ordinateur se charger de la partie du jeu que vous n'aimez pas (il peut se charger soit de la stratégie, soit de la baston à votre place). En 3D, ce jeu sortira sur toutes les machines le mois prochain.

Ibald est un jeu de réflexion qui peut se charger seul ou à plusieurs. Sur un plateau de 96 cases, vous devez placer 72 pierres de couleur, sachant

LOGIQUE

Lorsque notre Jean-Marc Destroy national lui a demandé pourquoi il n'y avait pas de 16 bits dans la gamme grand public d'Amstrad, Alan Sugar a répondu: "Si on s'était plié à la mode des 16 bits, on serait mort depuis longtemps. Utilisateur final se fout de savoir si sa machine est une 8 ou 16 bits. Ils se foutent aussi de savoir si elle marche au gaz, à l'électricité ou à la vapeur! Il n'y a que les journalistes qui s'intéressent à ce genre de détails". Re-question de Jean-Marc: "Mais n'est-il pas logique de faire une machine 16 bits?". Réponse de Sugar: "Ce n'est pas la logique qui prévaut dans le domaine de la micro-informatique, sinon, on serait mort depuis longtemps". Ah, c'est bien ce que je pensais. Pour une fois que je suis d'accord avec lui.



DENONCIATION DE MALFAITEURS

Voici une pub anglaise. Traduction des bulles: "Pirater un programme est illégal. - Allo? J'ai quelques détails intéressants pour vous... - Devine quoi? Ils ont dit que si ils l'arrêtaient, ils nous donneraient une récompense de 10.000 francs!"

Vous pouvez constater qu'outre-Manche, on ne s'embarasse pas de préjugés moraux. C'est dommage qu'il n'y ait pas une autre ligne de téléphone pour dénoncer les sa-lauds qui caltent...
 1000 REWARD FOR INFORMATION LEADS TO PROSECUTION AGAINST SOFTWARE THEFT TELEPHONE 071-497 8973
 * 1000 reward - but minors won't need to go to court.



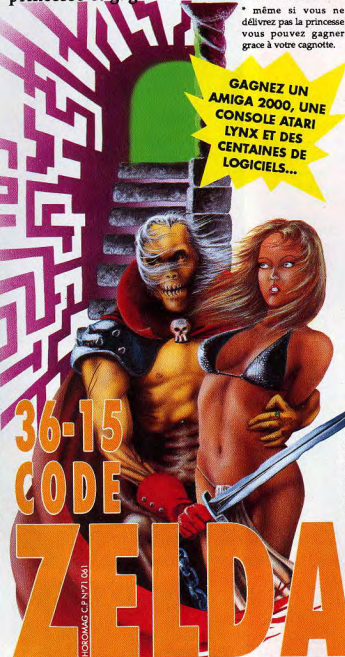
CONNECTEZ-VOUS SUR
**3615 JOYSTICK
 ET REVENEZ EN
 3614**

DANS LE LABYRINTHE SE CACHE UN AMIGA 2000...

Jour après jour constituez-vous une cagnotte qui a de la mémoire. Dans les ténèbres du labyrinthe vous combattez des monstres mais aussi d'autres joueurs pour vous approprier leurs trésors. Enfin au crépuscule, vous délivrerez la princesse et gagnerez un AMIGA 2000*.

* même si vous ne délivrez pas la princesse vous pouvez gagner grâce à votre cagnotte.

GAGNEZ UN AMIGA 2000, UNE CONSOLE ATARI LYNX ET DES CENTAINES DE LOGICIELS...



36-15
 CODE

ZELDA
 (MORIGANE CANONI SA)
 JEU DE ROLES ET D'AVENTURES INTERACTIF EN 3D

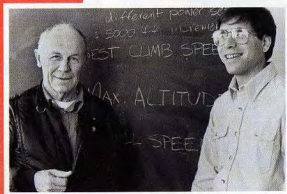
Pour recevoir le plan du labyrinthe et délivrer le premier la princesse Zelda, renvoyez ce bon : 36 15 ZELDA-SUITE 1024, 21 rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris

Nom _____ Prénom _____
 Age _____ Adresse _____

SUITE 1024, 21 RUE DE LA FONTAINE AU ROI

ELECTRONIC ARTS

Ci-contre : *The Immortal*. Ci-dessous : le général Chuck Yeager prend des cours d'assembleur avec Neal Leanner, l'auteur du programme. Photo de droite : Chuck Yeager *Advanced Flight Trainer* 2.0.



C'est un peu bizarre: en France, tous les magazines sortent un numéro spécial pour l'été, en vente deux mois. Ça permet de partir en vacances. En Angleterre, il n'y a pas cette interruption. C'est normal: il ne fait pas assez beau pour avoir envie de partir en vacances. Je suppose qu'en Espagne, les canards font un numéro d'été qui est en vente de mars à septembre, le pied. Bref, tout ça pour dire que en mois de septembre sera très chargé en nouveautés, car nos voisins d'outre-Manche n'ont pas cette période d'estivation (le contraire d'hibernation). A com-



mencer par Electronic Arts, qui prépare des tonnes de choses. "Tout d'abord, *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer* sort sur ST et Amiga. La première version était sortie il y a pas mal de temps sur PC et 8 bits, mais c'est ici une version largement améliorée qui verra le jour. Elle est d'ailleurs vendue sous le numéro de version 2.0. Je rappelle que Chuck Yeager est l'homme qui a

le premier franchi le mur du son, comme vous le savez peut-être si vous avez vu "L'étoffe des héros". C'est donc un simulateur de vol, mais pas exactement comme les autres. Ici, déjà, pas de combats. On est là pour apprendre à voler. Et on a même le choix de l'avion: Spad, P51, F16, X29, F117 Stealth Fighter et même une navette spatiale. Chacun est re-

produit avec un réalisme extrême, afin que les sensations qu'on éprouve derrière son écran soient les plus proches de la réalité. Avec le jeu est livrée une cassette audio dans laquelle Yeager lui-même explique, par rapport à l'écran, ce qu'il faut faire et ne pas faire. Il est possible de visualiser son avion sous toutes les coutures, et de voir le sol comme s'il y avait une caméra sous l'avion.

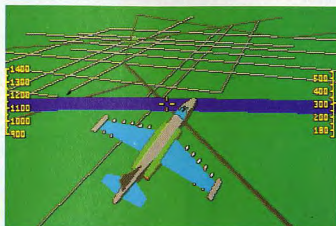
Mais le plus intéressant, ce sont les vols en formation. Vous choisissez entre les Blue Angels ou les Thunderbirds; on vous place aux commandes de votre appareil, et vous devez les suivre alors qu'ils exécutent des figures de style. Naturellement, et comme dans la réalité, la moindre erreur est fatale.

On peut jouer au clavier, à la souris ou bien au joystick. Le manuel est traduit en français. Chuck Yeager a vérifié l'implantation des caractéristiques de chaque avion, et pour chacun a exigé que soit implantée sa "méthode idéale" de décollage et d'atterrissage. Il est noté que la British Aerospace utilise la version 1 de ce programme pour montrer aux visiteurs ce qu'est un vol...

Bard's Tale III sort sur PC et Amiga. Comme c'est la suite du précédent, l'histoire reprend là où elle s'était arrêtée dans le II: après la défaite de Mangar, son maître, Tarjan, a détruit la ville de Skara Brae. Bien sûr, il va falloir engager quelques aventuriers pour aller lui faire la peau avant qu'il ne détruise toute la contrée. Chuck Yeager lui-même a donné des conseils pour détruire Tarjan (et il s'est fait jeter, parce que c'est pas parce qu'il sait voler qu'il faut qu'il fourre son nez dans tous les bureaux des programmeurs d'Electronic Arts). Notons qu'on pourra transférer dans *Bard's Tale III* les personnages des épisodes I et II, ainsi que ceux d'Ultima III et IV, et ceux de Wizardry. Il y a 84 niveaux, 7 dimensions différentes, plus de 100 sorts et plus de 500 monstres, dont certains peuvent se joindre à votre groupe (dans la cassette-10). Ce logiciel sort ce mois-ci sur PC, et vers la fin de l'année sur Amiga.

Fountain of Dreams est un jeu de rôle qui se situe en Floride, après une guerre nucléaire. Sous l'impact des explosions, la Floride s'est détachée des États-Unis et les espèces vivantes commencent à muter, à cause des retombées radio-actives. C'est à vous qu'il échoit de retrouver la Fontaine des Rêves, dont l'eau est suffisamment magique pour empêcher les mutations trop graves d'avoir lieu. Parce que certaines de ces mutations vous donnent en fait des pouvoirs supplémentaires, et il faudra trouver à quoi ces pouvoirs peuvent bien vous servir. Sortie ce mois-ci sur PC.

Trois nouveautés dans la série *Deluxe Paint*. D'abord, *Deluxe Animation*, sur Amiga, mais comme il y a un article dessus quelque part ailleurs dans ces pages, je m'abstiendrai d'en parler ici. Ensuite, il y a *Deluxe Paint III* en français, toujours sur Amiga. Celui-ci comprend le module d'animation, et il est en français: que peut-on demander de plus? Qu'il soit bon marché? A vous de juger: 799 francs. Enfin, et non des moindres, *Deluxe Paint* (tout court)



De haut en bas : *Bard's Tale III*, *Stormovik*, *Lord of the Rings*, *Fountain of Dreams*.

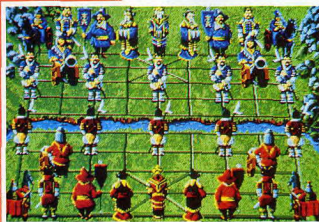


ELECTRONIC ARTS

sort... sur ST! Il ne comporte pas le numéro III, car ce n'est pas une transcription exacte du logiciel sur Amiga, disons qu'il s'inspire de la philosophie générale de son grand frère, en proposant des fonctions jusqu'alors inconnues sur ST, dont justement l'animation, et beaucoup de fonctions particulières sur les couleurs. Il sera en vente ce mois-ci pour 500 francs (et il augmentera après Noël).

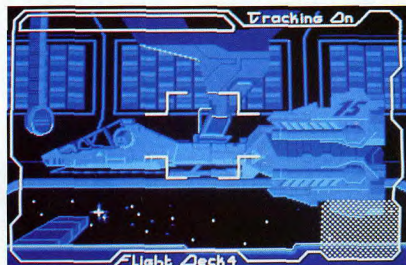
The Immortal est un jeu écrit par l'auteur de la conversion sur micro de Marble Madness et Zany Golf. Il est représenté en 3D isométrique et se passe dans un château. Un sorcier doit rechercher son maître à travers 8 niveaux composés chacun de 10 à 12 sections différentes. Mais des dalles apparaissent sous ses pas, des goblins et des trolls le poursuivent, du slime et des géants veulent l'engloutir, et en plus,

Battle Chess II et, à droite, Magic Fly.



autant vous prévenir tout de suite, les gens que l'on rencontre ne sont pas toujours ce qu'ils paraissent être... Graphiquement très impressionnant, il sortira le mois prochain sur ST et Amiga.

Battle Chess II est - naturellement - la suite de Battle Chess. La grande différence, c'est que cet épisode se passe dans la Chine ancienne, avec les règles des échecs chinois. Il y a par exemple une rivière qui divise le plateau en deux parties, et celui-ci n'est pas constitué de cases mais de lignes. Les pièces elles-mêmes changent un peu: il y a par exemple des canonnières, des ministres et des conseillers, en plus des pièces habituelles. Un mode spécial permet d'apprendre les règles du jeu, et comme dans son prédécesseur, ce sont les prises qui sont les plus marrantes: les pièces se battent réellement, avec des animations à couper le souffle. La tour se transforme en dragon pour flamber ses adversaires, les canons se cachent derrière d'autres pièces pour



tier, etc. On peut visualiser le plateau en 2D et jouer alors classiquement aux échecs chinois normaux (si tant est qu'on puisse appeler "normal" quelque chose de chinois). Le jeu ne sort pour l'instant que sur PC, mais il devrait y avoir au moins une version pour Amiga en route.

Magic Fly, dont on vous a parlé le mois dernier, sort ce mois-ci sur Amiga et ST. Vous êtes un fic coincé sur un astéroïde et vous devez détruire les quatre centres de contrôle gardés par des créatures en 3D mais pas amicales pour autant. A mesure que vous progressez, une carte en 3D de votre parcours est tracée et vous pouvez la consulter à tout moment. Ce jeu en 3D fil-de-fer a demandé 4 années-homme de développement... **Power Monger** est la suite de Populous, et si les mecs d'Electronic Arts lisent ça, je me fais écharper, parce que même si ça vient après et que ça reprend vaguement le principe de manipulation de Populous, c'est tout fait mieux. Vous êtes le chef d'une tribu et vous devez coloniser une terre. Vous avez sous ordres

des bûcherons, des pêcheurs, des inventeurs, des fondateurs de métaux, qui peuvent s'allier pour inventer de nouveaux outils. Quatre joueurs peuvent jouer simultanément, soit par RS 232 soit par modem. Le jeu sortira probablement en octobre.

C'est la guerre froide, et encore une fois, c'est l'URSS qui en est à l'origine: qui, de Domark ou d'Electronic Arts, réussira à sortir le premier simulateur de vol basé sur un avion russe? **Stormovik** vous fera prendre les commandes d'un SU 25, qui est un Jet Fighter et ne m'en demandez pas plus parce que j'ai déjà du mal avec les coucous américains, alors les russes, c'est même pas la peine. Sortie sur PC au mois d'octobre.

Dernier programme prévu

d'Electronic Arts, **Lord of the Rings**. C'est le premier d'une série de trois jeux de rôle basés bien sûr sur l'œuvre de Tolkien, dans lequel vous devrez explorer la Terre du Milieu, en parcourant sept contrées différentes, dans chacune desquelles vous devez résoudre une énigme pour passer à la suivante. En 250 couleurs et avec des sons digitalisés, ce jeu promet d'être intéressant. Il sort sur PC uniquement ce mois-ci.

Une dernière info à propos d'Electronic Arts: deux programmeurs viennent de se joindre au groupe Eldritch the Cat (Marc Dawson et Steve Wetherill, que nous avions interviewés dans notre numéro 6), responsable de Projectyle. Il s'agit de Stefan Walker, qui a écrit les versions Amiga et ST de Chuck Yeager Advanced Flight Trainer, et de Mark McCubbin qui est en train de terminer la version ST de Shadow of the Beast. Chuck Yeager lui-même voudrait faire partie du groupe aussi, mais il a été refusé.

JAMES BOND 007^{ET} L'ESPION QUI M'AIMAIT

C'est Bond - Il est de retour - C'est 007

James Bond est de retour dans une course contre la montre classique pleine d'action pour sauver le monde de Karl Stromberg, le fol avide de pouvoir.

Utilisez vos compétences pour mettre fin à la menace de domination globale en cherchant à vous montrer plus malin que les mécaniciens de Stromberg et à éviter une guerre nucléaire entre l'Est et l'Ouest.

Faites des poursuites stimulantes sur terre et sous la mer dans la Lotus spécialement modifiée par Q - volature au moteur gonflé et traquée d'armes.

Avec des fusillades un contre un style arcade, de l'action à plusieurs niveaux et des codes tapuscrits à déchiffrer, c'est le jeu à suspense Bond le plus rapide et le plus passionnant du jour.

Ne laissez pas passer L'espion qui m'aimait - un tour de force de la programmation!

ROGER MOORE
JAMES BOND 007
THE SPY WHO LOVED ME

DOMARK

3615 JOYSTICK
LE SERVEUR POUR LES CONSOLEUX
NINTENDO - SEGA - MEGADRIVE -
NEC - LYNX - GAMEBOY

TOUTES LES RUBRIQUES
PAR CONSOLE !

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél: (1) 45.00.89.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire/75011 PARIS
Tél: (1) 43.55.63.63
Métro Oberkampf

COCONUT MONTEPELLIER

C. Ch. Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTEPELLIER
Tél: 07.67.58.58

COCONUT GRENOBLE

8, cours Bertin
38000 GRENOBLE
Tél: 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPLIATIONS	140195
100% A D'OR	140196
12 JEUX FANTASTIQUES	140197
DOUBLE ACTION	140198
EPIC 21	140199
GAME SET & MATCH	140200
GAME SET & MATCH 2	140201
LE COLLECTIONneur	140202
LES ANTIQUES	140203
LES BARBERS	140204
LES FANTASTIQUES	140205
LES FOUX DU FOOT	140206
LES JUSTICIERS	140207
LES JUSTICIERS II	140208
LES MANIERS NINA	140209
LES MANIERS NINA 2	140210
OCEAN DYNAMITE	140211
WORLD CUP 90	140212
A.M.C.	125175
ADIDAS CHAMPIONSHIP	90149
FOOTBALL	90150
ALTESER BASK	90149
ANALYTE	90149
BACK TO THE FUTURE 2	138189
BANDS TALE	90149
BATMAN LE FILM	90145
BEACH VOLLEY	90149
BLOODWARRIORS	101195
BLOODWARRIORS 2	101196
CARTEL TREND	90149
CARTEL TREND 2	90149
CARRIER COMMAND	139185
CHASE HD	90145
CRACK DOWN	90145
DEFENDER OF THE EARTH	90145
DRAGON	90145
THE CROWN	140189
DOUBLE DRAGON 2	140190
DRAGONS OF FLAME	130189
DYNASTY WARR	100140
ESCAPES FROM	90146
THE FLYERS	90146
FIRE & FURY 2	120189
FILMS OF GHOSTS	90149
GREAT COURTS	90149
HOSTAGES	160225
OPERATION JAMES	160226
LES JEUX DE LA CROIX	90146
INTERNATIONAL 3D	90146
TENNIS	90148
IRON FIST	90190
ITALY 90	120175
KICK OFF	90149
KICK OFF 2	120189
KICK OFF 3	90149
LA SECTE NOIRE	101177
LE GENDRE DE SHAM	101178
LE GENDRE DE SHAM 2	101179
LE GENDRE DE SHAM 3	101180
LE GENDRE DE SHAM 4	101181
LE GENDRE DE SHAM 5	101182
LE GENDRE DE SHAM 6	101183
LE GENDRE DE SHAM 7	101184
LE GENDRE DE SHAM 8	101185
LE GENDRE DE SHAM 9	101186
LE GENDRE DE SHAM 10	101187
LE GENDRE DE SHAM 11	101188
LE GENDRE DE SHAM 12	101189
LE GENDRE DE SHAM 13	101190
LE GENDRE DE SHAM 14	101191
LE GENDRE DE SHAM 15	101192
LE GENDRE DE SHAM 16	101193
LE GENDRE DE SHAM 17	101194
LE GENDRE DE SHAM 18	101195
LE GENDRE DE SHAM 19	101196
LE GENDRE DE SHAM 20	101197
LE GENDRE DE SHAM 21	101198
LE GENDRE DE SHAM 22	101199
LE GENDRE DE SHAM 23	101200
LE GENDRE DE SHAM 24	101201
LE GENDRE DE SHAM 25	101202
LE GENDRE DE SHAM 26	101203
LE GENDRE DE SHAM 27	101204
LE GENDRE DE SHAM 28	101205
LE GENDRE DE SHAM 29	101206
LE GENDRE DE SHAM 30	101207
LE GENDRE DE SHAM 31	101208
LE GENDRE DE SHAM 32	101209
LE GENDRE DE SHAM 33	101210
LE GENDRE DE SHAM 34	101211
LE GENDRE DE SHAM 35	101212
LE GENDRE DE SHAM 36	101213
LE GENDRE DE SHAM 37	101214
LE GENDRE DE SHAM 38	101215
LE GENDRE DE SHAM 39	101216
LE GENDRE DE SHAM 40	101217
LE GENDRE DE SHAM 41	101218
LE GENDRE DE SHAM 42	101219
LE GENDRE DE SHAM 43	101220
LE GENDRE DE SHAM 44	101221
LE GENDRE DE SHAM 45	101222
LE GENDRE DE SHAM 46	101223
LE GENDRE DE SHAM 47	101224
LE GENDRE DE SHAM 48	101225
LE GENDRE DE SHAM 49	101226
LE GENDRE DE SHAM 50	101227
LE GENDRE DE SHAM 51	101228
LE GENDRE DE SHAM 52	101229
LE GENDRE DE SHAM 53	101230
LE GENDRE DE SHAM 54	101231
LE GENDRE DE SHAM 55	101232
LE GENDRE DE SHAM 56	101233
LE GENDRE DE SHAM 57	101234
LE GENDRE DE SHAM 58	101235
LE GENDRE DE SHAM 59	101236
LE GENDRE DE SHAM 60	101237
LE GENDRE DE SHAM 61	101238
LE GENDRE DE SHAM 62	101239
LE GENDRE DE SHAM 63	101240
LE GENDRE DE SHAM 64	101241
LE GENDRE DE SHAM 65	101242
LE GENDRE DE SHAM 66	101243
LE GENDRE DE SHAM 67	101244
LE GENDRE DE SHAM 68	101245
LE GENDRE DE SHAM 69	101246
LE GENDRE DE SHAM 70	101247
LE GENDRE DE SHAM 71	101248
LE GENDRE DE SHAM 72	101249
LE GENDRE DE SHAM 73	101250
LE GENDRE DE SHAM 74	101251
LE GENDRE DE SHAM 75	101252
LE GENDRE DE SHAM 76	101253
LE GENDRE DE SHAM 77	101254
LE GENDRE DE SHAM 78	101255
LE GENDRE DE SHAM 79	101256
LE GENDRE DE SHAM 80	101257
LE GENDRE DE SHAM 81	101258
LE GENDRE DE SHAM 82	101259
LE GENDRE DE SHAM 83	101260
LE GENDRE DE SHAM 84	101261
LE GENDRE DE SHAM 85	101262
LE GENDRE DE SHAM 86	101263
LE GENDRE DE SHAM 87	101264
LE GENDRE DE SHAM 88	101265
LE GENDRE DE SHAM 89	101266
LE GENDRE DE SHAM 90	101267
LE GENDRE DE SHAM 91	101268
LE GENDRE DE SHAM 92	101269
LE GENDRE DE SHAM 93	101270
LE GENDRE DE SHAM 94	101271
LE GENDRE DE SHAM 95	101272
LE GENDRE DE SHAM 96	101273
LE GENDRE DE SHAM 97	101274
LE GENDRE DE SHAM 98	101275
LE GENDRE DE SHAM 99	101276
LE GENDRE DE SHAM 100	101277
LE GENDRE DE SHAM 101	101278
LE GENDRE DE SHAM 102	101279
LE GENDRE DE SHAM 103	101280
LE GENDRE DE SHAM 104	101281
LE GENDRE DE SHAM 105	101282
LE GENDRE DE SHAM 106	101283
LE GENDRE DE SHAM 107	101284
LE GENDRE DE SHAM 108	101285
LE GENDRE DE SHAM 109	101286
LE GENDRE DE SHAM 110	101287
LE GENDRE DE SHAM 111	101288
LE GENDRE DE SHAM 112	101289
LE GENDRE DE SHAM 113	101290
LE GENDRE DE SHAM 114	101291
LE GENDRE DE SHAM 115	101292
LE GENDRE DE SHAM 116	101293
LE GENDRE DE SHAM 117	101294
LE GENDRE DE SHAM 118	101295
LE GENDRE DE SHAM 119	101296
LE GENDRE DE SHAM 120	101297
LE GENDRE DE SHAM 121	101298
LE GENDRE DE SHAM 122	101299
LE GENDRE DE SHAM 123	101300
LE GENDRE DE SHAM 124	101301
LE GENDRE DE SHAM 125	101302
LE GENDRE DE SHAM 126	101303
LE GENDRE DE SHAM 127	101304
LE GENDRE DE SHAM 128	101305
LE GENDRE DE SHAM 129	101306
LE GENDRE DE SHAM 130	101307
LE GENDRE DE SHAM 131	101308
LE GENDRE DE SHAM 132	101309
LE GENDRE DE SHAM 133	101310
LE GENDRE DE SHAM 134	101311
LE GENDRE DE SHAM 135	101312
LE GENDRE DE SHAM 136	101313
LE GENDRE DE SHAM 137	101314
LE GENDRE DE SHAM 138	101315
LE GENDRE DE SHAM 139	101316
LE GENDRE DE SHAM 140	101317
LE GENDRE DE SHAM 141	101318
LE GENDRE DE SHAM 142	101319
LE GENDRE DE SHAM 143	101320
LE GENDRE DE SHAM 144	101321
LE GENDRE DE SHAM 145	101322
LE GENDRE DE SHAM 146	101323
LE GENDRE DE SHAM 147	101324
LE GENDRE DE SHAM 148	101325
LE GENDRE DE SHAM 149	101326
LE GENDRE DE SHAM 150	101327
LE GENDRE DE SHAM 151	101328
LE GENDRE DE SHAM 152	101329
LE GENDRE DE SHAM 153	101330
LE GENDRE DE SHAM 154	101331
LE GENDRE DE SHAM 155	101332
LE GENDRE DE SHAM 156	101333
LE GENDRE DE SHAM 157	101334
LE GENDRE DE SHAM 158	101335
LE GENDRE DE SHAM 159	101336
LE GENDRE DE SHAM 160	101337
LE GENDRE DE SHAM 161	101338
LE GENDRE DE SHAM 162	101339
LE GENDRE DE SHAM 163	101340
LE GENDRE DE SHAM 164	101341
LE GENDRE DE SHAM 165	101342
LE GENDRE DE SHAM 166	101343
LE GENDRE DE SHAM 167	101344
LE GENDRE DE SHAM 168	101345
LE GENDRE DE SHAM 169	101346
LE GENDRE DE SHAM 170	101347
LE GENDRE DE SHAM 171	101348
LE GENDRE DE SHAM 172	101349
LE GENDRE DE SHAM 173	101350
LE GENDRE DE SHAM 174	101351
LE GENDRE DE SHAM 175	101352
LE GENDRE DE SHAM 176	101353
LE GENDRE DE SHAM 177	101354
LE GENDRE DE SHAM 178	101355
LE GENDRE DE SHAM 179	101356
LE GENDRE DE SHAM 180	101357
LE GENDRE DE SHAM 181	101358
LE GENDRE DE SHAM 182	101359
LE GENDRE DE SHAM 183	101360
LE GENDRE DE SHAM 184	101361
LE GENDRE DE SHAM 185	101362
LE GENDRE DE SHAM 186	101363
LE GENDRE DE SHAM 187	101364
LE GENDRE DE SHAM 188	101365
LE GENDRE DE SHAM 189	101366
LE GENDRE DE SHAM 190	101367
LE GENDRE DE SHAM 191	101368
LE GENDRE DE SHAM 192	101369
LE GENDRE DE SHAM 193	101370
LE GENDRE DE SHAM 194	101371
LE GENDRE DE SHAM 195	101372
LE GENDRE DE SHAM 196	101373
LE GENDRE DE SHAM 197	101374
LE GENDRE DE SHAM 198	101375
LE GENDRE DE SHAM 199	101376
LE GENDRE DE SHAM 200	101377
LE GENDRE DE SHAM 201	101378
LE GENDRE DE SHAM 202	101379
LE GENDRE DE SHAM 203	101380
LE GENDRE DE SHAM 204	101381
LE GENDRE DE SHAM 205	101382
LE GENDRE DE SHAM 206	101383
LE GENDRE DE SHAM 207	101384
LE GENDRE DE SHAM 208	101385
LE GENDRE DE SHAM 209	101386
LE GENDRE DE SHAM 210	101387
LE GENDRE DE SHAM 211	101388
LE GENDRE DE SHAM 212	101389
LE GENDRE DE SHAM 213	101390
LE GENDRE DE SHAM 214	101391
LE GENDRE DE SHAM 215	101392
LE GENDRE DE SHAM 216	101393
LE GENDRE DE SHAM 217	101394
LE GENDRE DE SHAM 218	101395
LE GENDRE DE SHAM 219	101396
LE GENDRE DE SHAM 220	101397
LE GENDRE DE SHAM 221	101398
LE GENDRE DE SHAM 222	101399
LE GENDRE DE SHAM 223	101400
LE GENDRE DE SHAM 224	101401
LE GENDRE DE SHAM 225	101402
LE GENDRE DE SHAM 226	101403
LE GENDRE DE SHAM 227	101404
LE GENDRE DE SHAM 228	101405
LE GENDRE DE SHAM 229	101406
LE GENDRE DE SHAM 230	101407
LE GENDRE DE SHAM 231	101408
LE GENDRE DE SHAM 232	101409
LE GENDRE DE SHAM 233	101410
LE GENDRE DE SHAM 234	101411
LE GENDRE DE SHAM 235	101412
LE GENDRE DE SHAM 236	101413
LE GENDRE DE SHAM 237	101414
LE GENDRE DE SHAM 238	101415
LE GENDRE DE SHAM 239	101416
LE GENDRE DE SHAM 240	101417
LE GENDRE DE SHAM 241	101418
LE GENDRE DE SHAM 242	101419
LE GENDRE DE SHAM 243	101420
LE GENDRE DE SHAM 244	101421
LE GENDRE DE SHAM 245	101422
LE GENDRE DE SHAM 246	101423
LE GENDRE DE SHAM 247	101424
LE GENDRE DE SHAM 248	101425
LE GENDRE DE SHAM 249	101426
LE GENDRE DE SHAM 250	101427
LE GENDRE DE SHAM 251	101428
LE GENDRE DE SHAM 252	101429
LE GENDRE DE SHAM 253	101430
LE GENDRE DE SHAM 254	101431
LE GENDRE DE SHAM 255	101432
LE GENDRE DE SHAM 256	101433
LE GENDRE DE SHAM 257	101434
LE GENDRE DE SHAM 258	101435
LE GENDRE DE SHAM 259	101436
LE GENDRE DE SHAM 260	101437
LE GENDRE DE SHAM 261	101438
LE GENDRE DE SHAM 262	101439
LE GENDRE DE SHAM 263	101440
LE GENDRE DE SHAM 264	101441
LE GENDRE DE SHAM 265	101442
LE GENDRE DE SHAM 266	101443
LE GENDRE DE SHAM 267	101444
LE GENDRE DE SHAM 268	101445
LE GENDRE DE SHAM 269	101446
LE GENDRE DE SHAM 270	101447
LE GENDRE DE SHAM 271	101448
LE GENDRE DE SHAM 272	101449
LE GENDRE DE SHAM 273	101450
LE GENDRE DE SHAM 274	101451
LE GENDRE DE SHAM 275	101452
LE GENDRE DE SHAM 276	101453
LE GENDRE DE SHAM 277	101454
LE GENDRE DE SHAM 278	101455
LE GENDRE DE SHAM 279	101456
LE GENDRE DE SHAM 280	101457
LE GENDRE DE SHAM 281	101458
LE GENDRE DE SHAM 282	101459
LE GENDRE DE SHAM 283	101460
LE GENDRE DE SHAM 284	101461
LE GENDRE DE SHAM 285	101462
LE GENDRE DE SHAM 286	101463
LE GENDRE DE SHAM 287	101464
LE GENDRE DE SHAM 288	101465
LE GENDRE DE SHAM 289	101466
LE GENDRE DE SHAM 290	101467
LE GENDRE DE SHAM 291	101468
LE GENDRE DE SHAM 292	101469
LE GENDRE DE SHAM 293	101470
LE GENDRE DE SHAM 294	101471
LE GENDRE DE SHAM 295	101472
LE GENDRE DE SHAM 296	101473
LE GENDRE DE SHAM 297	101474
LE GENDRE DE SHAM 298	101475
LE GENDRE DE SHAM 299	101476
LE GENDRE DE SHAM 300	101477
LE GENDRE DE SHAM 301	101478
LE GENDRE DE SHAM 302	101479
LE GENDRE DE SHAM 303	101480
LE GENDRE DE SHAM 304	101481
LE GENDRE DE SHAM 305	101482
LE GENDRE DE SHAM 306	101483
LE GENDRE DE SHAM 307	101484
LE GENDRE DE SHAM 308	101485
LE GENDRE DE SHAM 309	101486
LE GENDRE DE SHAM 310	101487
LE GENDRE DE SHAM 311	101488
LE GENDRE DE SHAM 312	101489
LE GENDRE DE SHAM 313	101490
LE GENDRE DE SHAM 314	101491
LE GENDRE DE SHAM 315	101492
LE GENDRE DE SHAM 316	101493
LE GENDRE DE SHAM 317	101494
LE GENDRE DE SHAM 318	101495
LE GENDRE DE SHAM 319	101496
LE GENDRE DE SHAM 320	101497
LE GENDRE DE SHAM 321	101498
LE GENDRE DE SHAM 322	101499
LE GENDRE DE SHAM 323	101500
LE GENDRE DE SHAM 324	101501
LE GENDRE DE SHAM 325	101502
LE GENDRE DE SH	

MAGIC BYTES



Big Business

Tiens, on va vous causer un peu de Magic Bytes. Ils sortent tellement de programmes d'Ici la fin de l'année qu'on peut largement leur consacrer une page.

D'abord, **USS John Young** est un programme qui tombe mal. L'histoire se passe en 1995, alors que des tensions commencent à apparaître entre l'Irak, l'Iran et les Etats-Unis. Et les mexes, vous êtes au courant que l'Irak a déclaré la guerre au reste du monde, cinq ans avant la date prévue? Bref, vous êtes aux commandes de l'USS John Young, qui est un très très beau sous-marin, marrant, tout neuf, avec plein de nattes et d'armes, et vous croisez dans le Golfe Persique. Et comme les

Iraniens,tiens n'arrivent pas d'embêter les bateaux que vous êtes censé protéger, il va falloir leur donner une leçon, voire deux leçons, voire des tas et des tas de leçons sous la forme de missiles, de torpilles et de bombes. Quel fun, non? Cet automate sur PC, ST, Amiga et C64...

Dominat est une sorte de Sentinel avec quatre robots programmables, vous devez détruire des taravins ennemis et éviter les pièges qui vous sont tendus. A la différence de Sentinel, toutefois, ce n'est pas en 3D vectorielle mais en 3D isométrique, et il est possible de jouer à deux. Ce programme est prévu pour Amiga, C64 et ST.

Grâce à **American Journeys**, vous

allez apprendre comment devenir travailleur engagé aux Etats-Unis. Vous arrivez au port de New-York avec 0000 dollars au pocho, et là, à vous de vous débrouiller. Vous devez obtenir l'indispensable carte verte vous permettant de séjourner sur le territoire américain, passer par la douane, manger, dormir, acheter des tickets de train pour vous déplacer, etc. Les principales villes des Etats-Unis sont représentées, en même temps que les monuments les plus connus. En fait, ça sert à apprendre l'anglais, d'une part, et à se débrouiller outre-Atlantique. Ça vous donnera un prétexte pour demander à vos parents de vous payer le voyage l'été prochain. Et ça sortira sur 16 bits dans pas très très longtemps.

Dinowars est le programme le plus étrange de la lot. Il combine trois parties bien distinctes: une encyclopédie sur les dinosaures, dans laquelle on visualise huit races de dinosaures, avec des animations; une partie stratégique, dans laquelle on doit déplacer sur un plateau deux espèces de dinosaures qui se battent pour attrapper les œufs de l'adversaire, ce qui ressemble à un jeu d'échecs mais avec des règles un peu différentes; et enfin, une partie d'arcade, dans laquelle vous contrôlez un dinosaure avec le joystick, et vous combattez un autre dinosaure que vous contrôlez également. Je sais, c'est bizarre, mais c'est peut-être normale courante chez les dinosaures, qui sait? A priori, ça ne sortira que sur PC.

Big Business est une simulation économique pour jusqu'à 3 joueurs. Vous devez vendre un produit en choisissant l'investissement en publicité, l'investissement en recherche, le prix de vente final, vos fournisseurs, la construction d'usines, vous pouvez envoyer des exploits chez vos concurrents, leur faire des procès, etc. Quelques écrans rigolos viennent égayer l'utilité du propos. ST, Amiga et PC only.

L'histoire de **Second World** commence en 2011, date à laquelle une nou-



velle planète avec des conditions de vie très semblables à celles de la Terre est découverte. La colonisation commence aussitôt et les emigrants se précipitent vers ce "deuxième monde", lorsque, en 2030, toutes les communications avec la Terre sont accidentellement rompues. Vous êtes élu dirigeant du nouveau monde. Il faudra gérer votre population, et on retombe sur un jeu classique de gestion. ST, PC, Amiga, C64, bientôt.

Finalement, dans **Industrial RoboWars**, vous êtes un superfic de l'année 2021 qui doit lutter contre un

gang de criminels qui vont tenter de Sembaver d'un réacteur photovoltaïque. Vous les pourchasserez en voiture à pied. Sorti prochainement sur ST, Amiga, C64 et PC.



De haut en bas et de gauche à droite : **Industrial Robound**, **Dominat**, **Second World**, **USS John Young**, **American Journeys**, **Dinowars**.

GAGNEZ UN GAMESCOPE SONY AU MEGA QUIZZ SUR 3615 JOYSTICK

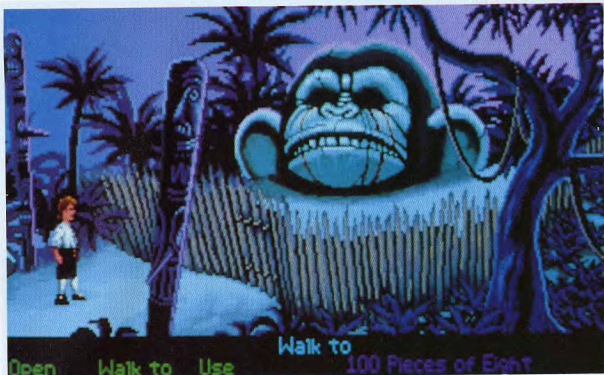
BAILLE BAILLE

Notre ami Thomas Ormond a quitté cet été la direction de MicroProse France, pour aller rejoindre The Dice Company. MicroProse UK affirme que contrairement aux rumeurs, la filiale française ne fermera pas, et qu'un nouveau directeur sera nommé incessamment. Envoyez vos CV...



RIEN À FOUTRE





MONNAIE DE SINGE

Lucasfilm revient en force avec "The secret of Monkey Island", qui devrait sortir d'ici peu sur 16 bits. Bien sûr, l'interface graphique utilisée est la même que dans les précédents (Indiana Jones, Maniac Mansion...), mais elle a été améliorée avec la possibilité d'agrandir et de diminuer les personnages pour donner un effet de profondeur, avec de nouvelles perspectives, etc. L'histoire: à la fin du 17ème siècle, vous allez dans les Caraïbes afin de découvrir le secret de l'île au singe. Mais pour cela, vous devez vous faire accepter par une bande de pirates (pas ceux qui copient les disquettes, ceux qui pillent les navires)... Sortie prochaine sur 16 bits.

EN EXCLUSIVITÉ POUR NOS LECTEURS =
JEAN-MARC DESTROY VOIT BLEU....



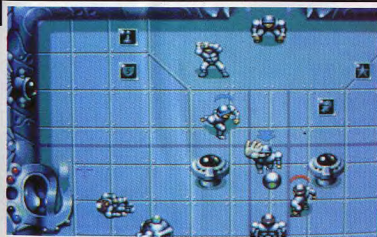
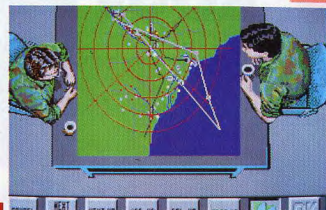
HOMMAGE

Rendons hommage à Jean-Marc Destroy, qui nous a doublement épâté cet été. Doublement? Triplement, même: d'abord, il a eu le courage d'accepter le sommeil-flash qu'on lui a imposé (au cours d'un bizutage); ensuite, on s'est aperçu qu'il n'était absolument pas daltonien, contrairement à ce qu'on pensait (il est "Soebcke-Nagel et Balfour", c'est encore pire, il voit deux fois moins de couleurs que les daltoniens); et enfin, il n'a absolument pas les mains moites, c'est juste de la sueur. Bravo, Jean-Marc!

STAKHANOV

Mirrorsoft est loin de chômer, malgré les vacances. Tout d'abord, on aura enfin droit à une version PC de *Dungeon Master* en septembre. Ensuite, on aura également droit à la suite de Speedball, qui s'appelle *Speedball II*. J'en profite pour vous faire part d'une constatation: les producteurs de films commencent à perdre cette sale habitude qui consistait

à numéroter les suites, genre Rambo 12, Rocky 25, Robocop 47... Désormais, ils modifient légèrement le titre. Le premier a été Aliens (au pluriel, suite d'Alien, ce qui indiquait qu'il y en avait plusieurs), et maintenant on a "48 heures de plus" qui est la suite de "48 heures", "Die Harder" qui est la suite de "Die Hard", "J.M. Destroy" qui



est la suite de "J.M. Abime légèrement", etc. Tout ça pour dire qu'au lieu de l'appeler Speedball II, ils feraient mieux de l'appeler Lightspeedball, ou quelque chose comme ça. Bref, on devrait également voir apparaître *Blade Warrior* sur ST, PC et Amiga d'ici peu, ainsi que le simulateur de vol *Flight of the Intruder* sur PC uniquement. On vous donnera plus d'infos quand on aura plus de place, bon sang, si on ne peut même plus écrire quelques lignes sans se faire engueuler par l'imprimeur!

En haut :
Blade Warrior et
Intruder.
Photo du milieu :
Dungeon Master.
Photo du bas :
Speed Ball II

JEUX DE BOUE

La recette est simple: vous prenez quelque chose d'usuel, de commun, disons par exemple un sport. Allez, mettons le frisbee: il placez-le dans un contexte complètement farfelu, le premier qui vient à l'esprit: une planète très lointaine, dans très long-temps. Vous obtenez Mudsports, l'un des prochains programmes de Rainbow Arts pour 16 bits. Sortie prévue pour le mois d'octobre.



3615 JOYSTICK DES TONNES DE CADÔS GÉNIÛS OFFERTS CHAQUE JOUR

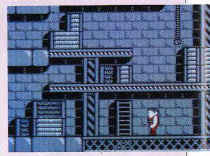
SOFTS - TEE-SHIRTS - POSTERS - BADGES
PINS - GADGETS - COMPACT-DISCS - K7 AUDIO
K7 VIDEO - ETC.

INFOCOM

Une très bonne nouvelle pour les fans d'Infocom (c'est-à-dire pour moi tout seul): comme cette société s'est cassé la gueule, Virgin Mastertronic a racheté les droits des jeux et va les vendre pour une poignée de rads. Ils coûteront (en Angleterre) 80 francs sur ST et Amiga, et 100 francs sur PC. Auparavant, ça coûtait quand même entre 500 et 800 francs... Je rappelle au passage que ce sont des jeux d'aventure en texte et en anglais. Il y a le très célèbre Hitchhiker's Guide to the Galaxy, d'après Douglas Adams, et également Zork 1, Planet Fall, Leather Goddesses of Phobos, et Wishbringer.

LAME DE FEU

Switchblade sort enfin sur CPC chez Grenlin: vous devez récolter les 16 morceaux éparpillés de La Lame de Feu (celle qui est tellement sacrée que son nom s'écrit Avec Des Majuscules) pour sauver l'honneur de votre peuple décimé (j'ai oublié de vous dire que vous étiez un Chevalier De Feu, Avec Des Majuscules Aussi). Et ça sort sur Casette Et Disquette, En Septembre Si Tout Va Bien.



● On va enfin pouvoir se régaler avec les aventures macabres d'Elvira, puisqu'Accolade vient d'obtenir les droits de distribution de la part d'Horrorsoft, après la faillite de Typosoft. Sortie prévue fin septembre.



LES RACES DE LA NUIT

Nightbreed sortira en octobre chez Ocean. On peut noter aussi la sortie prochaine de Nightbreed chez Ocean, qui devrait sortir également un nouveau soft nommé Nightbreed. S'agit-il du même? Absolument pas! Il y a Nightbreed Arcade, Nightbreed Adventure et Nightbreed Jeu de rôle, tous inspirés du film de Clive 'Hellraiser' Barker. L'histoire, c'est du pur Barker: un type qui se suicide et arrive dans un monde bizarre, peuplé de créatures étranges (il faut bien justifier la facture des effets spéciaux), qui s'avère pouvoir communiquer avec notre monde à nous, ce qui ne va pas sans poser quelques problèmes. Les versions Arcade et Adventure sortiront au moins d'octobre, tandis que la version jeu de rôle devrait sortir à la fin de l'année. Toutes sont prévues pour CPC, ST, Amiga et PC, sauf la version Adventure qui ne sortira pas sur CPC...

COUCOU

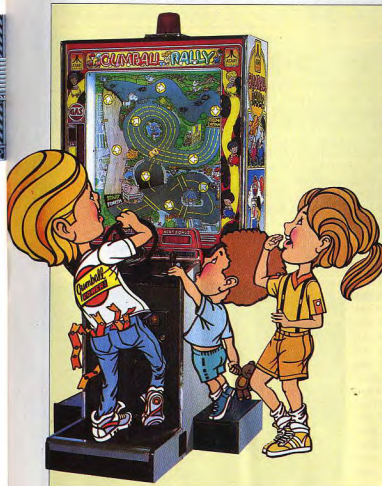
Le prochain simulateur de vol de Lucasfilm s'appellera 'Secret Weapons of the Luftwaffe'. C'est en fait la suite de 'Battlehawks 1942' et de 'Their Finest Hour': vous serez à nouveau aux commandes de vieux coucoues pendant la seconde guerre mondiale. Un aspect intéressant à noter: la doc fait deux cent pages, et elle contient tout un chapitre sur ce qui se serait passé si les Allemands avaient commencé leurs recherches plus tôt. On en reparlera bientôt, car il sort sur PC dans deux mois et sur ST et Amiga après Noël.

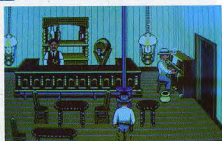


ATARI GAMES SE DIVERSIFIE

Atari Games, société indépendante d'Atari Computers depuis que Warner Bros a laissé tomber sa branche informatique, change de style de jeux. Ils n'abandonnent pas la branche des jeux vidéo, rassurez-vous, mais le Gumball Rally a fait son apparition. Devinez donc ce que ça peut être avec un nom pareil: C'est un parcours sans fautes qu'il faut faire à une voiture miniature afin de gagner une boule de chewing-gum. Dans la version U.S. le jeu donne même un ticket si vous réussissez à la faire trois fois de suite, tickets que vous pouvez ensuite échanger contre un lot. Des phrases digitalisées, la seule chose numérique du jeu, encourageant de temps en temps le joueur ou lui indiquent ses erreurs. L'essence est limitée, il y a un score et des bonus. Le volant et le changement de vitesse sont aussi présents. Comme vous l'aurez constaté, le jeu s'adresse aux seuls jeunes joueurs.

C'est une véritable résurrection de ce style de jeu, tombé en désuétude depuis 10 ans. On n'en trouvait plus que très rarement chez les forains. Ce jeu ainsi qu'Hydra et Thunder Jaws ont été présentés à Hawaii lors d'un séminaire organisé par Atari Games pour présenter ses nouveaux jeux. Rien ne vaut un hôtel de luxe et la proximité des plages de sable fin pour présenter de nouveaux appareils! Ainsi Hydra est tout droit dans la lignée de S.T.U.N. Runner. Vous pilotez un hydro-avion qui se déplace sur l'eau en tant que coursier. Il doit transporter de cargaisons importantes à différentes compagnies situées un peu partout en Amérique. Son genre peut s'envoyer quelques courts instants et il est armé. Car arguez-vous que certains pirates organisés font tout pour le lui substituer! Le jeu est vraiment géant, différent de ce qui existe. Pour deux joueurs maintenant. Thunder Jaws est un jeu d'aventure marine où vous devez affronter des requins et autres créatures marines cybernétisées. Les phases de jeux sont exceptionnelles!





Vous avez le choix entre la loi et le chaos, entre Pat Garrett et Billy the Kid. Il n'y a qu'une seule seule manière pour deux, et ce n'est pas assez. Vous devez vous battre dans des salons, attaquer des diligences et finalement affronter votre adversaire dans un duel sans merci. C'est, en gros, l'histoire de "Billy the Kid" qui sort chez Ocean sur 16 bits dans un peu moins de pas long temps.

NE FAIS PAS L'ENFANT, BILLY

REVOLUTION DANS LES ARCADES, SUITE

Je vous en parlais déjà dans notre numéro de mai: la fameuse carte logique d'arcades basée sur un PC Engine a maintenant sa forme définitive. Il est ainsi plus difficile de

reconnaître la machine sur laquelle elle est basée si on ne connaît pas le monde de la micro. En attendant, ce Kit démarre bien d'autant plus qu'il est ciblé pour un autre public que celui des bars ou des salles de jeux. En effet il peut être proposé dans un petit meuble comprenant deux joysticks et un mini moniteur qui peut être installé sur un comptoir dans un hôtel ou d'autres lieux publics. Ses seuls avantages par rapport à une vraie carte logique sont son

prix de vente: 5990 frs, le prix de ses cartes: 500frs, sa logithèque et surtout sa facilité d'utilisation vu l'effort minimum à fournir pour changer de carte. Sodipeng base d'ailleurs sa publicité sur cet argument, "changez de jeu sans changer de carte. Sodipeng a ainsi rajouté sur la carte contrôleur des Dip Switches qui permettent de contrôler le temps de jeu ou le nombre de parties. Le tout est câblé en JAMMA, le standard universel des cartes d'arcades.

APRES LE CD-ROM, ENFIN LE CD-R



That's, marque commerciale de Taiyo Yuden (une grande société japonaise) bien connue du grand public pour ses cassettes audio de qualité, vient d'annoncer officiellement la sortie d'un CD-R. Le CD-R, ou Compact Disc Recordable (compact disque enregistrable) est finalement bien au point. Hélas les éditeurs ne s'en laissent pas compter et il n'est disponible pour l'instant qu'à des fins uniquement professionnelles. Droits de reproduction obligent, son lancement public est empêché. Mais il ne sera pas éternellement (enfin, j'espère...).

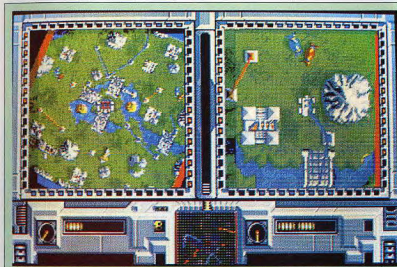
Tiens, voilà une photo de Shadow II de la Beast II, qui devrait sortir sur Amiga dans pas longtemps, peut-être même avant la version ST de Shadow of the Beast tout court, et si on l'a mis en couverture c'est pour faire passer vos yeux juste pour vous.



BLOQUE DANS UN JEU ?
3615 JOYSTICK
PLUS DE 5000 VIES
INFINIES 24H SUR 24

LA PERFECTION DE CAPCOM

Depuis qu'il a développé le CP System board, CapCom ne sort que des jeux basés sur ce système. Il faut dire que vu son coût de développement (5,5 millions de dollars!), il fallait que ça en vaille la peine, que les jeux soient beaux, efficaces et rentables: ils le sont. De U.N. Squadron en passant par Ghoul'n'Ghosts, Forgotten Worlds, 1941 Counter Attack, Final Fight et MERCOS, aucun n'est un échec. Animations superbes, réalisation impeccable, bonne jouabilité... Rien ne manque. Du coup, CapCom nous sort deux nouvelles cartes, encore plus fantastiques que les précédentes: Mega Twins et Magic Sword. Dans Mega Twins vous dirigez deux jumeaux qui doivent retrouver la pierre légendaire -les yeux du dragon-. Depuis que le domaine d'Alulu a été détruit, quinze ans se sont écoulés. Les bébés jumeaux, descendants de la famille royale ont grandi en marge des autres jeunes. Il est temps pour eux d'aller au combat. La pierre doit être retrouvée. Le royaume doit redevenir paisible. C'est bourré de bonus et de mimiques défilantes au point de faire rire! C'est vraiment fendard! Magic Sword est déjà plus sérieux puisque vous faut ici gagner le sommet d'une tour de Babel géante afin de retrouver vos compagnons, qui poursuivent avec vous. Au sommet, le vil magicien vous attend. Votre seul espoir est l'épée magique. C'est un jeu d'action-aventure superbe! Les décors dégagent une atmosphère magique et le jeu vous prend et ne vous lâche plus! Bravo CapCom.



TOURNEZ MANEGE

Allons bon, voilà que les aliens changent de tactique, maintenant. Jusqu'à présent, ils arrivaient à bord d'engins bizarres et tiraient sur nous, pauvres terriens. Mais c'était le bon temps, maintenant, ils s'attaquent à nos générateurs. Plus d'électricité, on est mal, non? Si vous voulez pouvoir continuer à jouer sur vos ordinateurs, vous avez drôlement intérêt à rétablir les connexions entre les différents générateurs. C'est d'ailleurs l'objet de Rotator, un jeu de Rainbow Arts qui sortira sur 16 bits en octobre.

Don Bluth (responsable de Space Ace) s'apprête à lancer sa propre marque au début de l'année prochaine: Sullivan Bluth Interactive Media.



● C'est Elite qui récupère les droits de Gremlins 2, le jeu. Qui devrait sortir à peu près en même temps que Gremlins 2, le film.



VOTRE MONTURE: UN DRAGON!



C'est ce qui vous attend à Noël grâce à Activision, qui a récemment racheté les droits du jeu d'Arcade Dragon Breed à Irem Corp., les créateurs de R-Type. Le Shoot'Em Up le plus intéressant et évalué que l'on ait vu jusqu'à présent va bientôt faire un carnage sur vos micros. Pas difficile d'ailleurs avec votre monture; un dragon indestructible que vous dirigez et qui vous protège de tous vos ennemis. Etant aussi long que l'écran, il peut se tortiller et s'enrouler sur lui-même mais aussi écraser avec son corps les créatures rebelles. Quand à vous, le guerrier qui le dirigez, vous êtes armé d'un laser et pouvez descendre de votre monture afin de récupérer diverses armes et pouvoirs mais aussi afin d'aller attaquer vos ennemis sous la protection du dragon. Ça s'annonce plutôt bien, les sprites étant bien convertis malgré une restriction de couleurs. Les monstres occuperont plusieurs écrans comme dans l'original et tous les tableaux seront restitués. Le tout se fera sous l'appellation d'Irem Corp. en personne, ce qui est un gage de qualité! A propos d'Irem, on murmure d'ailleurs qu'en ce qui concerne R-Type II, la conversion micro ne serait pas loin...



HAGAR, THE HORRIBLE

AMIGA • EDEITEUR KINGSOFT

Hagar, personnage tiré de la BD "Hagar Dünor", arrive maintenant sur micro. Son but: ramener à sa femme tout un tas de cadeaux du monde entier, en se battant comme un fou sur des plate-formes. C'est bourré d'humour, les traits de la BD semblent assez bien respectés, et si le jeu arrive à recréer l'univers d'Hagar Dünor, ça nous promet une bonne partie de plaisir.

BATTLE MASTER

ST • EDEITEUR PSS

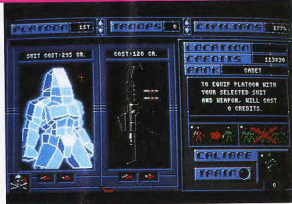
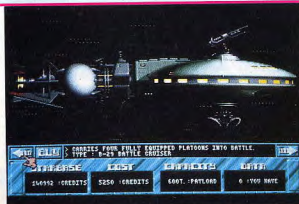
Battle Master est un jeu de combat, au sens le plus primitif du terme. Vous incarnez le chef d'un groupe de huit personnages, tous aussi laids les uns que les autres, avec pour seules armes un arc et une masse. Votre but, c'est d'anéantir le clan ennemi se trouvant de l'autre côté de la rivière, en allant les voir et en leur tapant sur la gueule. C'est plein d'humour et ça défile.



SUPREMACY

AMIGA • EDEITEUR VIRGIN

Ça vous plairait d'être maître du monde? Eh bien, dans Supremacy, vous l'êtes un peu, puisque vous gérez entièrement votre planète, et vous devez en conquérir de nouvelles avant que votre adversaire, l'ordinateur, le fasse. Une fois conquis, les planètes doivent également prospérer, et c'est à vous de superviser tout ça, en déclarant des guerres en achetant du matériel, de la nourriture, etc. A mon avis, on atteint là la limite du plausible dans le soft de gestion, parce que dans ce jeu vous gèrerez carrément l'espace.



TORVAK THE WARRIOR

AMIGA • EDEITEUR UBI SOFT

Torvak est un guerrier dont la vengeance reste la seule issue, devant le massacre du Nécronancier sur son village. Son père, sa mère, ses frères et ses sœurs (oyé, ce serait le bonheur) ont été tués pendant qu'il guerroyait ailleurs. Armé de sa hache à double tranchant, il va se battre contre des monstres monstrueux (et je pèse mes mots), dans des décors à la "Fire & Brimstone". Les graphismes sont donc superbés, l'animation est sans reproche, quant au reste, il faudra attendre encore un peu.



RA

AMIGA • EDEITEUR RAINBOW ARTS

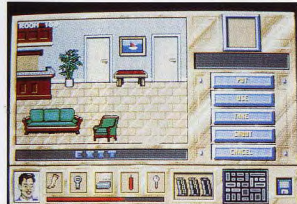
Quand on vous dit "RA", vous pensez inmanquablement à un certain dieu de l'Égypte antique. Justement, le dernier jeu de Rainbow Arts (notez les initiales de l'éditeur, et dites après moi: nom de nom, quelle coïncidence!) a pour décors cette période typique de l'Égypte. Le principe: faire disparaître tous les hiéroglyphes en déplaçant votre curseur-scarabée en sélectionnant deux hiéroglyphes identiques dans une même colonne. Une bonne dose de calcul est à prévoir, mais je suis sûr que vous pourrez fournir.



LE CRIME NE PAYE PAS

AMIGA • EDEITEUR TITUS

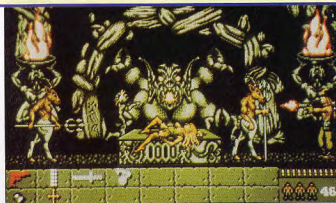
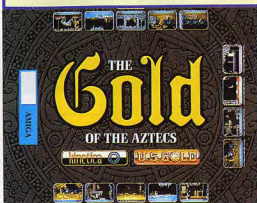
Pour devenir le numéro un de la ville, il faut se bagarrer, et employer souvent la violence et les armes. Que vous fassiez partie de la mafia italienne ou chinoise (au choix), vous allez devoir tuer tout un tas de personnes, en acheter d'autres, en éviter certains, et vous balader dans votre quartier et celui de l'ennemi à la recherche d'objets et de documents pour faire couler vos adversaires. Le Crime Ne Paye Pas est un jeu d'aventure/arcade d'un concept différent de ce qu'on a l'habitude de voir, et dont les moindres détails sont respectés. Que ce soient les flics, les commerçants, ou les passants: tout le monde est pourri, c'est moi qui vous le dis.



GOLD OF THE AZTECS

AMIGA • EDITEUR US GOLD

C'est dans des galeries truffées de pièges et d'obstacles que le héros de Gold Of The Aztèques (de cheval) va se promener. Une animation exceptionnelle fait balader le personnage dans des décors à la Indy, monstrueusement détaillés. Son but : c'est d'une part de rester en vie, et d'autre part de récolter, par petits bouts, les trésors des Aztèques (frites). Deux cafés et l'addition s'il vous plaît.



VAXINE

ST • EDITEUR US GOLD

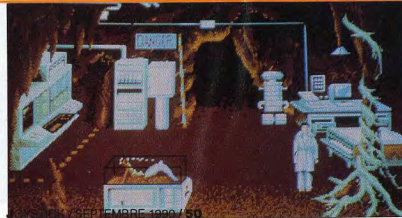
Xrrrr, giblgiblg, prrrrrrou! Hum... excusez-moi, je viens de voir Vaxine, ça m'a un peu niqué la tête. C'est bô, c'est très bô, regardez les fotos. L'histoire: vous êtes dans votre corps, et vous devez détruire les virus qui s'y promènent avant qu'ils ne s'assemblent et ne bouffent votre base, en choisissant le bon vaccin parmi trois couleurs. Tout en 3D, incroyablement rapide, avec des boules à la "E-motion", Vaxine va rendre malade de jalousie tout un tas de monde.



MEAN STREETS

AMIGA • EDITEUR US GOLD

Sacré Tex Murphy! On peut dire que vous en avez du boulot, ces temps-ci. Aujourd'hui, c'est une jolie blonde qui vous contacte pour enquêter sur la mort de son père, professeur d'Université. Mean Streets est pourvu de graphismes et des dialogues digitalisés pour votre enquête, d'une simulation de voiture en 3D pour vos déplacements et de belle filles pour le chlon.



ROGUE TROOPER

AMIGA • EDITEUR UBISOFT

Votre but: venger un traître qui aurait tué vos amis. Pour cela, vous aurez une mission dans des tableaux en 2D, façon Hammerfest, où coups de poings et tirs à bout portant seront autorisés. Et ensuite, dans un vaisseau spatial avec vue en 3D, façon Space Harrier. Tiré d'une BD anglaise qui paraît à fait un tabac chez nos voisins, Rogue Trooper est un jeu qui va à cent à l'heure. A vous de suivre, je vous promets qu'il n'y aura pas de radars sur la route.



PANG

AMIGA • EDITEUR OCEAN

Voilà donc Pang, le jeu dans lequel vous devez parcourir le monde en passant de tableaux en tableaux et de villes en villes. Dans chaque tableau, vous devez tirer en l'air sur de grosses boules qui se divisent en deux sous l'impact, formant deux boules plus petites. L'opération se reproduit ainsi pendant quatre fois, jusqu'à disparition complète des boules. Des bonus, des armes, des protection et des options vous seront offert durant tout le jeu. Lors du test final, on s'étendra un peu sur le plagia qu'en a fait Demonware avec Ooops Up. D'ici là, espérons qu'ils vous trouver un terrain d'entente.



REVELATION

AMIGA • EDITEUR UBISOFT

Voici un nouveau jeu pour tester votre sens du calcul logique. Des ronds partagés en quatre couleurs devront tourner sur eux-mêmes, à la façon des engrenages de «La Vie Moderne», afin de placer certaines couleurs à certains endroits. Seules deux couleurs face à face pourront tourner et entraîner les autres ronds d'un quart de tour. C'est tout ce qu'on peut vous dire pour l'instant, mais attendez-vous à un truc complètement dingue qui va encore mettre vos pauvres petits nerfs en pelote.

TOM & THE GHOST

AMIGA • EDITEUR UBI SOFT

Tom est un petit garçon extrêmement mal élevé. Mais bon, il faut le comprendre: son père est mort dans un accident de baignole quand il était encore tout petit, et sa mère vient de se faire enlever par un fantôme. Vous, vous dirigez sir Arow, qui a ses raisons propres pour en vouloir au kidnappeur de la mère de Tom, et vous devez résoudre une aventure compliquée et éprouvante, en jetant perpétuellement un œil sur Tom. L'enfant vous suivra partout, et fera des caprices pour ne pas grimper un escalier, ou parce qu'il a faim, ou parce qu'il a peur, etc. Un jeu mignon comme tout, pourvu de tout petits sprites spécialement bien animés.



MURDER

AMIGA • EDITEUR US GOLD

Dans la pure tradition D'Agatha Christie, Murder vous donnera l'imperméable, le carnet, la loupe et le pouvoir de confrontation qui caractérisent un bon détective. L'écran est en perspective, les graphismes sont fins et en noir et blanc (pour l'ambiance, vous comprenez) et les menus conséquents vous permettent une totale liberté de déduction. Allez, terminez votre whisky, prenez votre chapeau mou et fermez la porte de votre bureau à double tour: le devoir vous appelle.

GLOBULUS

AMIGA • EDITEUR INNERPRISE

C'est l'histoire d'un petit globule vert (c'est nouveau, ça vient de sortir) qui doit se promener dans un univers hostile et dangereux. Visuellement, cet univers est en perspective isométrique, et les dangers auxquels il est confronté se trouvent dans les cases sur lesquelles il marche. Des pointes sortent de partout, des cases sont recouvertes de glace et d'autres vous réservent quelques surprises, tel que de la dynamite par exemple. Il devient de plus en plus dangereux de poser un pied par terre, de nos jours.



BACK TO THE GOLD AGE

AMIGA • EDITEUR UBI SOFT

Un preux chevalier du nom de Zad a pour mission de récupérer trois Édres (Édre: machin bourré de pouvoir magique). Il en possède déjà un, et la reconstruction des quatre Édres va chasser le mal d'Éuroland (M Destroy me demande si c'est un nouveau parc attractif). Back To The Gold Age est une aventure/arcade complexe, dans laquelle le héros devra se battre avec acharnement contre une multitude d'ennemis, et devra explorer des tas et des tas d'endroits. Quelqu'un a un plan pour rentrer au parc Astérix? C'est pour JMD.



Lorsqu'on pense à Graftgold Development House, la première chose qui vient à l'esprit, c'est Andrew Braybrook. Mais Graftgold recèle bien d'autres trésors: tout un tas de nouveautés devraient voir le jour en septembre, parmi lesquelles Paratroid 90, une création d'Andrew adaptée sur 16 bits. Cette société a déjà huit ans, mais est devenue vraiment célèbre voici cinq mois avec le lancement de Rainbow Islands. Le directeur, Steve Turner, qui est aussi un programmeur, nous a raconté l'histoire de sa boîte.

le grand ZOO

Graftgold Andrew Braybrook and Co



Entretien : Derek de la Fuente

De gauche à droite : John Foreman, Michael Field et Andrew Braybrook.

■ Joy - Comment avez-vous commencé?

Steve Turner - Il y a huit ans, lorsque j'ai eu mon premier contrat à Hewson, alors que je programmais encore dans son salon, j'étais encore agent d'assurances. J'ai décidé de laisser tomber mon emploi pour devenir un programmeur à plein temps, car à l'époque, les histoires sur les petits jeunes qui devenaient milliardaires après avoir écrit un bon programme abondaient. J'ai proposé à Andrew Braybrook, qui était fan du Dragon 32, de me rejoindre, et c'est ainsi que débuta notre collaboration. Pendant les premières années, nous avons travaillé surtout pour Hewson,

qui avait pour politique de ne pas citer les programmeurs sur les jaquettes, ce qui fait que Graftgold restait dans l'ombre alors que Hewson en retirait tous les bénéfices. La plupart des premiers programmes ont été faits pour Spectrum, avec par exemple Dragon Talk et Avalon. Puis vint le C64, avec une notoriété considérable, et c'est ainsi qu'Andrew acquit sa renommée. Par la suite, nous nous sommes séparés de Hewson, bien que Paratroid 90, notre prochain programme, sorte sous leur label. Nous sommes allés travailler pour Telecomsoft et j'ai commencé à regarder les choses d'une façon plus "responsable", c'est là que j'ai décidé

d'engager plus de personnel. Mon but principal, à l'époque, c'était de faire connaître le nom de Graftgold plutôt que le nom des programmeurs individuels, mais avec Telecomsoft, ça a été peine perdue. Rainbow Islands était le dernier projet qu'on ait fait pour eux, et j'imagine que tout le monde sait ce qu'il en est advenu ensuite. En tous cas, je suis bien embêté que ce soit Ocean, la boîte qui a seulement acheté les droits du jeu, qui ait râlé tous les prix et les félicitations, alors que Graftgold, qui a fait tout le boulot, n'en a pratiquement rien retiré.

C'est vrai, on pourrait publier nos jeux nous-mêmes, mais c'est prati-

Craftgold

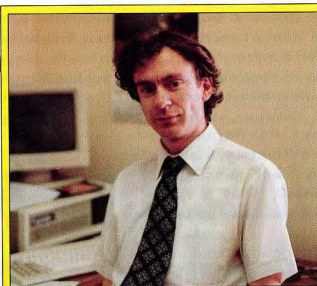
quement impossible: pour pouvoir développer, il faut avoir de l'argent d'avance, et seules les grosses boîtes de distribution peuvent s'offrir ça. Quand on fait un programme, il faut avoir deux objectifs précis: plaire à l'éditeur, d'une part, et surtout plaire au public, faire un très bon jeu. Mais le problème, c'est que certains éditeurs ne savent absolument pas reconnaître un bon jeu d'un mauvais! Par exemple, lorsqu'on travaillait pour Telecomsoft, ils nous avaient demandé d'écrire une série de jeux, en nous laissant toute liberté sur le thème et la réalisation. Lorsqu'ils sont sortis, malgré le bon accueil critique des magazines, ils n'ont pas fait de publicité dessus, et financièrement, c'est devenu un désastre, d'autant qu'on était payés aux droits d'auteur. J'ai décidé de ne plus demander que



Paradroid 90 (90) et dans l'encadré Steve Turner.

des droits fixes ou des conversions, et c'est comme ça que Rainbow Islands est devenu notre bébé.

Juste avant de le laisser parler avec Andrew, notre méga-star, je vais te présenter le jeu que je développe pour MicroProse. Ça s'appelle Simulcrum, et l'idée générale, c'était de faire un jeu en 3D vectorielle qui était aussi rapide et aussi agréable qu'un jeu d'arcade, mais qui ne nécessitait pas d'avoir fait polytechnique. Souvent, dans ce type de jeux, il faut lire un manuel colossal, se prendre la tête... Ce que voulait MicroProse, c'était un jeu du type Uridium, qu'on puisse jouer instantanément, un Shoot'Em Up du genre "Si tu bouges pas, t'es mort", mais en 3D et ultra-rapide, ce qui est généralement impossible à cause du temps de calcul qu'impose ce type de programme. L'un de nos programmeurs, Dominic, qui nous a d'ailleurs quittés depuis, a commencé à écrire des routines 3D et des modules de développement. J'ai simplement gardé les



Craftgold, c'est une équipe et on décide ensemble. Si certains d'entre nous n'ont pas envie de faire un programme, ce n'est pas la peine d'essayer de le faire car ils n'y mettraient pas tout leur cœur.

routines 3D et j'ai recommencé le jeu de zéro. Il y aura 30 niveaux, dans l'espace, dans le genre Starblender ou Elite. C'est un jeu de combat simulé, c'est-à-dire que tu dirigeras un tank ou un vaisseau simulé par ton ordinateur de bord, un peu comme dans Tron. Certains des tanks ressemblent d'ailleurs aux tanks de Tron. Toute l'action est vue de ton vaisseau et se passe dans l'espace. On joue sur une sorte de grille et après avoir étudié la carte, on doit partir rejoindre un générateur qu'il faudra détruire. Des barrières d'énergie ou des vaisseaux ennemis essayeront de t'en empêcher, et il faudra détruire ou ramasser divers objets pour avoir plus de points. Il n'est pas si facile de trouver son chemin, et il y aura plus de 30 vaisseaux et 30 objets en 3D différents dans le jeu. Le fait de pouvoir passer d'un vaisseau en l'air à un tank au sol par une simple touche donne une profondeur intéressante au jeu. Bien qu'on ne puisse pas tomber en dehors du circuit, il faut être très précis au joystick, car toucher les bords du chemin coûte cher en énergie. En fait, bien que le jeu soit jouable d'emblée sans avoir à étudier un long manuel, il est très complexe à l'usage.

Joy - Ça a l'air sympa. Pourquoi tu me décris un peu l'organisation de la société?
Steve Turner - Oui. Je suis directeur, je programme en Z80 et en 6502, je fais des sons, de la musique et de la conception. Andrew Braybrook fait du 68000, des graphismes et de la conception. Michael Field (pas celui de De Chavanne, NDLR) fait des graphismes, David O'Connor fait du JOYSTICK / SEPTEMBRE 1990 / 54

Z80, du 8086 et du thé, Gary J. Foreman fait du 6502 et du 68000, Jason Page fait du 6502, des sons et de la musique. On va continuer à engager des gens bientôt. Mais en fait, ce que je te cite, ce sont les spécialités de chacun, mais tous sont capables de déborder dans d'autres secteurs, et à nous, on représente une bonne somme de connaissances en informatique.

Joy - Ok. Andrew Braybrook, tu as quel âge?
Andrew Braybrook - J'ai 29 ans.
Joy - Ça fait combien de temps que tu es dans ce milieu? Sur quelles machines as-tu programmé?

AB - J'ai commencé à programmer à 18 ans sur un gros IBM en Cobol, et au bout de 4 ans, j'ai commencé à écrire des jeux pour des micros. J'avais même, à l'époque, adapté Space Invaders sur le gros système en question! J'ai écrit 3 jeux sur Dragon 32, 7 sur C64 et depuis peu, 1 sur ST et Amiga.

Joy - Tes jeux sur C64, c'est quoi?
AB - Lunatick, Gribbly's day out, Paradroid, Uridium, Alleykat, Morphex et Intensity.

Joy - Qui décide quels jeux réaliser? Est-ce que c'est Steve qui a le dernier mot?
AB - Non, Craftgold, c'est une équipe et on décide ensemble. Si certains d'entre nous n'ont pas envie de faire un programme, ce n'est pas la peine d'essayer de le faire car ils n'y mettraient pas tout leur cœur. D'un autre côté, si l'un des programmeurs a envie de faire un programme particulier, normalement, il

en parle tellement qu'on finit tous par être convaincus que c'est génial et on marche avec lui. Pour Rainbow Islands, par exemple, je me suis dit: "Voilà un programme qui ne me prendra pas beaucoup de temps, idéal pour me familiariser avec le 68000". Je pouvais me concentrer sur la programmation sans avoir à me préoccuper des graphismes ou de la conception. Et je dois signaler que bien que je sois très satisfait des versions 16 bits, les versions Amstrad et Spectrum ont été extrêmement difficiles à faire, mais la récompense a été bonne puisqu'il s'est bien vendu sur tous les formats. Le principal problème, sur Amstrad par exemple, c'est la mémoire: 48 Ko, c'est un peu juste, alors on a dû le faire se charger en plusieurs fois. On a écrit un compacteur spécial pour les décors, qui mettait 8 heures à tout compacter!

Joy - En quel langage et avec quels outils développes-tu?
AB - Avant, je programmais en

nous sommes adressés étaient très circonspéctus envers le marché 16 bits. Je suspecte qu'ils n'aiment pas avoir des coûts de développement plus élevés sur 16 bits pour des ventes moindres, alors ils nous ont demandé de rester sur 8 bits. Et puis tout d'un coup, le marché 8 bits anglais s'est élargi, et on ne connaissait pas suffisamment les 16 bits. Mais je voulais écrire un jeu sur Amiga depuis que j'avais eu mon A1000 en 1987; ceci dit, personne n'était intéressé à l'époque. Ils le regrettent, maintenant! Il est peu probable que je revienne au C64. Que veux-tu, avec des graphismes décents et des processeurs qui suivent, les programmeurs sont gâtés, de nos jours!

Joy - Quand tu dis que le marché 8 bits s'effondre, ça veut dire quoi, exactement?
AB - Eh bien, en Angleterre, il y a une sorte de split qui engloutit les jeux 8 bits. Les critiques ont été très



Il est très difficile de savoir si une idée innovatrice va rendre quelque chose à l'écran tant qu'elle n'est pas complètement terminée.

6809 et en 6502, mais maintenant exclusivement en 68000. Je détecte le CI Justice l'éditeur Tempus sur ST, avec l'assembleur GenST2 de Hisoft et le linker Metacomco, ainsi que MonST2 pour le debugging sur ST, et un débogueur à distance "maison" pour l'Amiga.

Joy - Tu es l'un des derniers programmeurs-vedette 8 bits à te convertir aux 16 bits. Pourquoi est-ce que ça t'a pris tant de temps? Et est-ce que ça marque la fin de ton travail sur 8 bits?

AB - En fait, la plupart des éditeurs britanniques auxquels nous

me, mais notre boulot, c'est d'écrire des programmes pour les machines qui marchent, à savoir les 16 bits.

Joy - Quels ont été les principaux problèmes lorsque tu t'es mis au 68000? Et un pas un tard, où en es-tu?

AB - JE n'ai pas eu véritablement de problèmes puisque Dominic Robinson, l'un de nos collaborateurs, avait déjà commencé à écrire sur 68000 et avait déjà quelques outils de développement, notamment un système d'exploitation multitaâches spécialement conçu pour créer des jeux. Sinon, je crois que c'est le hardware qui m'aurait posé les plus gros problèmes. Le 68000 lui-même est très simple une fois qu'on s'y est mis, beaucoup plus que le 6502 par exemple, car il détecte les erreurs et qu'on est jamais à court de registres. Le prochain outil de développement qu'on va acquérir, c'est Snam, un programme développé par Vector Graphics qui simplifie la programmation. Chez Vector, ils écrivent la plupart de leurs sources sur des PC, et grâce à Snam, peuvent faire fonctionner leurs programmes sur ST et Amiga sans la moindre modification du source. John Gunning, qui a travaillé pour nous (notamment sur les graphismes de Rainbow Islands), travaille maintenant chez Vector Graphics, ce qui fait qu'on est assez au courant de ce qu'il est en train de faire. Avant, j'avais Seika, mais l'éditeur était trop primitif. Les sources sont maintenant tellement gros qu'un éditeur rapide est essentiel, ainsi qu'un disque dur. Dominic avait commencé sur le Hitachi, mais comme ça j'ai suivi, je travaille les sources sur un 1040 ST avec un moniteur monochrome et un disque dur de 20 Mo. L'objet résultant est alors transféré par disquettes sur un 1040 couleur. Pour Amiga, il est transféré sur un câble parallèle vers un A500 1 Mo, et débuggé avec un débogueur à distance par RS 232 sur ST.

Joy - Pourquoi développes-tu sur ST et pas sur Amiga?
AB - JE n'écris pas sur Amiga parce que le code est commun aux deux machines, c'est pourquoi il vaut mieux l'avoir sur une seule machine. On a commencé sur ST et on a plus tard commencé sur le Hitachi, mais un câble parallèle vers un A500 1 Mo, et débuggé avec un débogueur à distance par RS 232 sur ST.

Joy - Tu es parvenu à convaincre les développeurs de passer à 16 bits, mais tu n'as pas pu convaincre les éditeurs. Tu es parvenu à convaincre les éditeurs de passer à 16 bits, mais tu n'as pas pu convaincre les développeurs de passer à 16 bits. Pourquoi est-ce que ça t'a pris tant de temps? Et est-ce que ça marque la fin de ton travail sur 8 bits?

Joy - Tu es parvenu à convaincre les développeurs de passer à 16 bits, mais tu n'as pas pu convaincre les éditeurs de passer à 16 bits. Pourquoi est-ce que ça t'a pris tant de temps? Et est-ce que ça marque la fin de ton travail sur 8 bits?

Rainbow Islands, dans l'encadré.

méchants avec les 8 bits, parce qu'ils ne peuvent pas s'empêcher de le comparer aux 16 bits qui sont toujours mieux réalisés, bien que la plupart du temps ils ne soient pas plus jouables. Je pense que les jeux pas chers continueront à se vendre pendant un certain temps, mais il est peu probable qu'il y ait encore beaucoup de jeux originaux de ce côté-là. Je ne pense pas par exemple que Craftgold continue à faire des programmes 8 bits, encore que si on nous le propose, j'en aurais besoin, pourquoi pas. Je ne sais pas où est le marché en France ou en Allemagne.

Grafitgold

bow Islands. Tu es eu des problèmes? Tu as été surpris par son succès?

AB - Comme tout le monde le sait, c'est Firebird qui nous avait commandé ce programme il y a très long temps, et puis ils ont vendu la boîte juste au moment où nous terminions le programme. Il est ensuite passé à MicroProse, mais pour des raisons légales, Taito n'a pas voulu leur céder et l'a vendu à Ocean. Le programme était fini depuis six mois et une version pirate a même circulé sur Amiga; on pensait que c'était l'empêcherait certainement de se vendre, et là, on s'est complètement trompé!

Le plus gros problème dans l'écriture du jeu, ça a été de préserver la maniabilité. Bùt tire des arcs-en-ciel de 7 caractères sur 4 de haut, et jusqu'à 4 en même temps, et ils restent à l'écran pendant un moment, ce qui permet d'en avoir jusqu'à 12 simultanément. Il peut monter dessus, sauter dessus, les détruire et s'en servir pour tuer les ennemis. De sorte qu'on a du créer un système spécial pour les dessiner et les faire disparaître rapidement. Tout le secret du jeu réside dans la maniabilité, c'est-à-dire dans la façon de tirer des arcs-en-ciel avec le joystick, c'est pour ça qu'on y a passé beaucoup de temps. Les autres problèmes, c'était de faire tenir tout ça dans une machine de 500 Ko, et d'afficher beaucoup d'objets à l'écran en même temps. La seule chose que je regrette, c'est que j'aurais aimé rajouter les 3 îles finales, mais nous n'avons pas eu le droit de rajouter une troisième disquette.

Joy - Est-il vrai que vous avez directement utilisé les graphismes de la machine d'arcade?

AB - Taito nous a fourni 4 disquettes avec des graphismes au format IFF, probablement créés sur un PC avec Deluxe Paint II. Une autre raison qui a fait qu'on a utilisé des ST, c'est qu'on avait un utilitaire qui permettait de convertir ces images au format Art Studio. Le format IFF est beaucoup trop lent à décompacter pour pouvoir être utilisé à l'intérieur d'un jeu. Tous les graphismes des premiers tableaux étaient inclus, mais à mesure que l'on avançait, on s'est aperçu qu'il manquait certains graphismes, et dans les îles finales, il n'y avait pratiquement rien. Mais la plupart des décors et des sprites sont, pixel par pixel, les mêmes que dans la version d'arcade.

Joy - Y a-t-il une différence entre les versions Amiga et ST, ou est-ce que ça n'est qu'une simple conversion?

AB - Non! Je ne crois pas qu'on puisse se contenter d'une simple conversion, de toutes façons. Pour le son sur Amiga, il faut tout reprendre à zéro, et j'ai ré-écrit toutes les routines de test à l'écran pour utiliser le blitter de l'Amiga. Car avant que je fasse ça, le jeu était beaucoup plus lent sur Amiga. Les graphismes sont bien entendus les mêmes que sur ST, puisqu'ils sont identiques à l'original. Il n'y avait aucune raison de vouloir utiliser 32 couleurs sur l'Amiga, parce qu'on n'avait ni la mémoire ni le temps machine nécessaire pour tracer sur le cinquième plan de bits. De toutes façons, il ne faut pas juger un jeu Amiga sur le fait qu'il ressemble à une conversion de ST ou non, il faut le juger sur ses propres mérites.

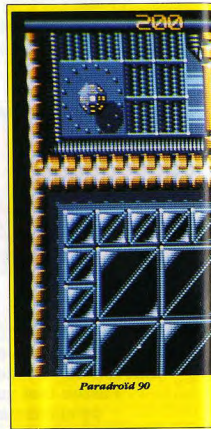
Joy - Quand tu commences un jeu, est-ce que tu es le produit fini, est-ce que tu es ce que tu commences avec? Juste une idée, en rajoutant des éléments au fur et à mesure?

AB - Normalement, je commence à partir d'éléments qui me restent d'un précédent jeu, d'une impression générale de ce qui doit se passer à l'écran, et puis je rajoute des éléments au fur et à mesure. Il est très difficile de savoir si une idée innovatrice va rendre quelque chose à l'écran tant qu'elle n'est pas complètement terminée. Je pourrais me contenter d'écrire des Shoot'Em Ups classiques, mais je préfère toujours faire des choses différentes et me concentrer sur la maniabilité, plutôt que sur le massif systématique d'ennemis comprenant standards.

Joy - Tu viens donc de terminer Paradrôid 90. Pourquoi avoir refait ce programme sur 16 bits?

AB - En fait, Hewson voulait faire convertir ce jeu par une équipe allemande, et on ne l'a appris que lorsque l'équipe en question nous a appelés pour avoir les sources! Mais ils s'étaient un peu avancés, car ils avaient simplement envoyé une démo à Hewson et pensaient que le contrat était dans la poche. Mais j'avais toujours rêvé d'en faire la conversion 16 bits et quand je l'ai proposé à Hewson, ils ont couru. Il m'a fallu un an pour le faire et toutes les versions que vous verrez utilisent les capacités de la machine à fond. Nous avons un système de développement qui nous permet de tirer parti des capacités particulières de chaque machine, quelle qu'elle soit. La version 16 bits est une version améliorée d'un jeu que j'ai créé il y a quelques années. Le scénario, c'est une planète

lointaine qui est attaquée; des cargos sont lancés à sa rescousse, bourrés de droïdes et avec quelques humains aux commandes. Mais lorsqu'ils arrivent à proximité de la planète en question, les droïdes deviennent fous et ne répondent plus aux ordres. Ce qui est amusant, c'est que je n'ai pas regardé la version 8 bits lorsque je développais sur 16 bits; j'avais oublié certains détails qui me sont revenus en mémoire plus tard. J'ai ainsi pu ajouter tout ce que je voulais mettre dans la version C64 à l'origine, mais que je n'avais pas pu mettre à cause du manque de mémoire et de vitesse. Les robots, par exemple, sont animés.



Paradrôid 90

Joy - De quoi est-tu le plus fier, dans Paradrôid?

AB - Je suis très content du système de gestion des sprites, qui en fait n'est justement pas un système de gestion des sprites, mais de pixels. Chaque pixel composant les sprites peut être animé, déplacé, et peut détecter une collision, pour créer des effets comme un lance-flammes qui peut tirer dans 256 directions différentes, sans utiliser de formes prédéfinies. La vitesse souffre un peu parce que la machine gère des tableaux, intelligemment, par exemple tous les robots ont une tête originale

mais moins qu'avant, car je programme beaucoup plus. Et comme j'ai récemment acheté une maison, je me retrouve dans la situation de millions d'Anglais, paralysés par des mensualités exorbitantes, ce qui fait que j'ai moins d'argent pour m'acheter des jeux. J'aime bien aussi jouer dans les arcades, mes jeux préférés, ce sont Battlezone, Sinistar, Star Force, Slapfight et Space Harrier.

Joy - Penses-tu que la console représente l'étape suivante pour un possesseur de micro?

AB - Au début d'un projet, je travaille quarante heures par semaine sur cinq jours, tandis que lorsque le

table indépendamment des autres, et tous ont une véritable œuvre qui se déplace en fonction du relief, et pas simplement une espèce de tâche noire. Ils sont tous indépendants des uns des autres, de sorte que certains peuvent voir ou entendre le joueur et pas d'autres. J'ai préféré sacrifier la vitesse à la richesse du jeu. Les graphismes sont faits par Michael Field et c'est le premier jeu. Il les a faits avec CyberPaint.

Joy - Penses-tu que la console représente l'étape suivante pour un possesseur de micro?

AB - Je pense que certains utilisateurs de micro achèteront une console, mais je ne vois pas pourquoi leur micro pour une console. Les

consoles 8 bits, ceci dit. Et les programmeurs ne sont pas tellement favorisés dans ce genre de deal. Ils doivent payer le matériel et les cartouches vierges d'avance, et doivent financer entièrement le développement eux-mêmes, pour des droits d'auteurs minuscules. Les fabricants de consoles ont protégés les cartouches pour être les seuls à pouvoir les fabriquer, de sorte qu'on ait un droit de veto sur les produits qu'on leur propose. Il semble aussi qu'ils ne cherchent pas de programmeurs. Ils restent assis, attendant qu'on vienne les supplier à genoux de développer sur leurs machines, et encassent l'argent.

Joy - Penses-tu que les jeux sur micro soient trop chers?

AB - Oui. Je ne comprends pas, par exemple, que les jeux Amiga soient plus chers que les jeux ST. Après tout, si tu développes une version spécifique à l'Amiga ça veut dire que de l'autre côté, tu développes aussi une version spécifique à l'Atari. Mais ça n'a rien à voir avec les programmeurs. Les éditeurs ne supportent pas qu'on leur donne des directives de vente une fois que le produit est fini. Ils ne nous écoutent pas, ce qui se soit à propos de la jaquette, des instructions, de l'emballage ou quoi que ce soit d'autre. Ils ont des prix fixés d'avance qu'ils doivent respecter, quel que soit le coût réel des produits. Et il y a tellement d'intermédiaires... Les jeux 16 bits devraient être vendus à 100 francs, mais personne ne veut les vendre à ce prix-là parce qu'il y a plus assez de marge pour les distributeurs, les revendeurs, etc. Moi, je serais très content de vendre mes jeux pas cher, pourvu qu'on me garantisse une rentrée d'argent suffisante pour vivre. Les programmeurs ne sont pas des grappe-sous, on fait ça parce qu'on aime ce boulot et pour la satisfaction de créer quelque chose d'original, on ne veut pas devenir milliardaires, on veut juste assez d'argent pour vivre. Les programmeurs ne sont pas des gens qui vont dans des salles d'arcades quand ils sont en vacances à la plage; mais qui refuseraient de toucher un ordinateur, même de loin. Mais j'aimerais bien adapter Paradrôid 90 sur Sega Mega-drive, pour peu qu'ils acceptent. Virgin est en train de chercher quels sont les titres qu'ils autoriseraient. Je ne suis absolument pas intéressé par les

Je ne comprends pas que les jeux Amiga soient plus chers que les jeux ST

jeu est prêt d'être fini, je travaille plutôt 60 heures sur 7 jours. C'est assez sevré, parce que les éditeurs veulent avoir des versions de test et des démos pour les magazines. Il est important de se tenir à un timing précis, parce que les éditeurs qui te payent à l'avance veulent voir des résultats. Un projet ne peut pas prendre beaucoup plus de temps que prévu, parce qu'on a tous des factures à payer. Mais je suis assez perfectionniste, ce qui n'est pas toujours dans l'intérêt des commerciaux qui sont derrière, alors je fais des heures sup' gratuites. Je joue aussi pas mal,

consoles s'adressent à un public plus large que les micros. Beaucoup de possesseurs de micros ne jurent que par leurs machines et les utilisent pour des choses que les consoles ne peuvent pas faire. Les consoles sont faites pour les gens qui vont dans des salles d'arcades quand ils sont en vacances à la plage; mais qui refuseraient de toucher un ordinateur, même de loin. Mais j'aimerais bien adapter Paradrôid 90 sur Sega Mega-drive, pour peu qu'ils acceptent. Virgin est en train de chercher quels sont les titres qu'ils autoriseraient. Je ne suis absolument pas intéressé par les

le grand
200

Graftgold

J'en sois le seul responsable. J'aime bien aussi avoir un droit de regard sur des programmes que je n'écris pas mais qui sont fait par notre boîte. Il est difficile de trouver des concepts complètement originaux. Ce qui est certain, c'est que je ne peux pas m'asseoir avec une feuille de papier et chercher des idées. Des fois, je joue à d'autres jeux et j'essaie de regarder les choses sous un autre angle. D'autres fois, il y a des idées qui sont lancées, au bureau, et qui ne peuvent pas être exploitées dans d'autres jeux, alors je me les octroie au passage. J'aime bien aussi parler avec des amis joueurs et leur demander ce qu'ils voudraient voir. Sinon, je m'assieds devant mon ordinateur et je commence à dessiner une police de caractères, ou alors un décor, et je laisse les idées arriver lentement. Certaines idées doivent être implémentées pour faire naître d'autres idées. En tous cas, je n'écris jamais rien, tout est dans ma tête. Trouver des idées est probablement l'aspect le plus difficile de la programmation, mais c'est aussi le plus gratifiant lorsque l'idée en question fonctionne. Ce sont les bonnes critiques ou les lettres d'encouragement qui justifient toute cette peine.

■ **Joy - Est-ce que les dé-côtés de la programmation te dépriment?**

invenus, les pirates vendent des copies, tout ça, ce n'est que les différentes facettes d'une seule chose, la cupidité.

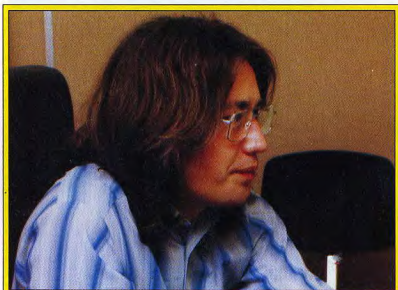
■ **Joy - Comment sont les relations programmeur/éditeurs?**

AB - Généralement, on a de bonnes relations avec les techniciens qui travaillent chez les éditeurs. Ils sont très concernés par les jeux et il est souvent pratique d'avoir des testeurs externes, encore que j'aime à penser que je trouve les bugs bien plus vite qu'eux. Ils contribuent parfois à la conception du jeu, mais très peu parce qu'en général je ne donne un jeu à l'extérieur que lorsqu'il est pratiquement fini. L'aspect vente ne

pour ça. Avec Virgin, c'est fantastique, parce que leur directeur du développement est un ancien programmeur et qu'il connaît les problèmes liés au développement. Il y a des gens qui n'y connaissent rien, qui se contentent d'embaucher les programmeurs au téléphone et de récolter une paye conséquente.

■ **Joy - Y a-t-il des programmeurs que tu admires?**

AB - Jeff Minter, sans l'ombre d'un doute. Des programmeurs comme Trip-A-Tiron repoussent les limites de l'informatique. Il n'est pas souillé par le côté commercial de cette industrie. Il écrit exactement ce qu'il veut, sans être influencé par le public et les



Trouver des idées est probablement l'aspect le plus difficile de la programmation

m'intéresse pas du tout. Ils ont leur propre vision du produit qui en général est en contradiction totale avec la nôtre, et ils refusent toute discussion. Si un produit se vend bien, c'est parce qu'ils l'ont bien vendu, s'il se vend mal, c'est parce qu'il a été mal programmé! Ils sont très forts pour dire ce qu'ils ne veulent pas, mais ils ne savent pas dire ce qu'ils veulent. Normalement, un bon vendeur devrait être capable de vendre n'importe quoi, ce que soit bon ou pas.

Les relations varient selon les boîtes. Elles sont très bonnes avec MicroProse, par exemple, mais c'est peut-être parce que Steve Iyer envoie les nouvelles versions du travail en cours toutes les semaines. Si ils disent qu'ils n'aiment pas quelque chose, ils ont généralement une bonne raison

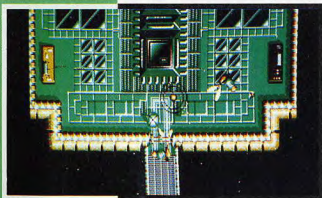
médias. Le fait qu'il parvienne à en vivre est d'ailleurs remarquable. Et en plus, c'est vraiment un très bon programmeur. Le public semble penser que comme ses programmes ne contiennent pas de graphismes et de sons digitalisés, ils doivent être moins bons que les autres. Mais c'est parce qu'il n'a jamais accepté de compromis! Stargate et Grid Runner sont parmi les jeux les plus agréables à jouer que je connaisse.

■ **Joy - Quels sont tes hobbies?**

AB - J'écoute beaucoup de rock, dont Rush, Marillion, Yngwie Malmsteen, Michael Schenker et les Scorpions. Je joue un peu de la basse, et j'ai même joué dans un orchestre local qui fait du baloch. J'aime aussi les films de SF et je suis un grand fan de Star Trek et de Dr Who.

■ **Joy - Merci.**

Ci-dessous :
Paradroid 90



AB - Il y a des hauts et des bas. Si quelque chose ne marche pas alors qu'apparemment, le programme est correct, il est certain que ça me déprime, en revanche, quand un sprite fait exactement ce que je lui ai dit de faire, ça justifie tout. La chose que j'aime le moins, c'est le côté commercial. Moi, si un riche joueur venait me demander de faire un programme juste pour lui, je le ferais. Mais les éditeurs donnent des droits d'auteur ridicules, les distributeurs demandent des marges énormes, les revendeurs veulent qu'on leur reprenne les

GENERAL PRESENTE EN EXCLUSIVITE " LE NOUVEAU GENERALISTE" LE CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE, DANS LEQUEL VOUS POURREZ CHOISIR EN TOUTE TRANQUILLITE: VOTRE

**MICRO,
VOTRE IMPRIMANTE,
VOTRE PERIPHERIQUE,
VOTRE LOGICIEL PRO,
VOTRE MODEM, VOTRE
TELEFAX, VOTRE
PHOTOCOPIEUR,
VOTRE LECTEUR DE
DISQUETTE, ETC...
BREF, TOUTE LA MICRO,
TV, HI-FI, V DEO, BUREAUTIQUE...**



35 F
35 F de réduction sur votre commande. À valoir sur votre prochaine commande. Offre valable jusqu'au 31/12/1990.

ET EN PLUS GAGNEZ UNE CLIO !

En participant au grand tirage au sort GENERAL*

2^{ème} prix : Une semaine au soleil pour 2 personnes

Destination et dates de départ fixées par GENERAL après le tirage au sort.

3^{ème} prix : Une configuration COMMODORE et son imprimante

ET DE NOMBREUX AUTRES PRIX

Nota : GENERAL se réserve le droit de modifier les prix, dates du tirage au sort et règlement de ce dernier.

Renseignements, conditions de participation et règlement dans le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".



COMMANDEZ VITE "LE NOUVEAU GENERALISTE" en renvoyant le coupon ci-contre. Bénéficiaires des offres exceptionnelles, des cadeaux et des nouveaux services GENERAL que vous retrouverez dans le catalogue.

A retourner à GENERAL 10, boulevard de Strasbourg
75010 PARIS Tél. 42 06 50 50

OUI, je désire recevoir le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE".
Je vous joint un chèque un mandat de 35 F.
Je déduirai ces 35 F de ma première commande si je retourne à GENERAL le bon figurant dans le catalogue avec cette dernière.

Société..... Prénom.....
Nom.....
Fonction.....
Adresse.....
C.P. Ville.....
Tél. :

NOUVEAU ! GENERAL DISTRIBUTEUR AGREE IBM PS/1

**LIBRE
OU
OCCUPÉ
PASSEZ
AU
SALON**



26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE



DANBOSS



DANBISS



JEUX CRACK

**GAGNEZ
JUSQU'A
1000 F**

**PAR CHÈQUE, EN
NOUS ENVOYANT VOS
PLANS, SOLUCES,
LISTINGS OU TRUCS
ASTUCES**

S'ils sont publiés

Une seule adresse : JOYSTICK
JEUX CRACK

53 avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Défense

EDITO

Salut à donf!!!

Ben nous revoilà, après des vacances plus que méritées. Nous avons essayé les excuses à Elbaz pour prendre un mois de plus, mais le BigBoss n'a pas cru que nos deux arrière-grand-mères aient eu un accident de vélo! Dommage!

Z'avez-vu la gonz.... Bellaminette?? Vous y aurez droit de nouveau tous les mois. Cool non?

On en profite pour vous raconter la nouvelle occupation de JM Destroy, c'est un truc pour les intellos: il balance sa cigarette en l'air et il essaie de la rattraper avec la bouche! Bravo Jean-Marc.

Atchao bonsoir et rencard le 30 Septembre avec la prochaine Bellaminette.

DANBOSS & DANBISS

**CE MOIS-CI
UN SUPER
JACK'S POKE
DE 18000F**

**2^{ème} SALON
DE LA
MICRO**



MINITEL 36-15
code CFDL

LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Première chose : ouvrir votre génial JOYSTICK pour taper le génial listing, puis n'oubliez pas de le sauvegarder (car ils sont parfois très longs !), sur une disquette ou une cassette (selon votre ordinateur), en tapant SAVE "Nom" (le nom ne doit pas dépasser 8 lettres et ne doit pas contenir de caractères autre que des chiffres et des lettres). Attention ! ne sauvegardez surtout pas le listing sur votre disquette ou votre cassette de jeu ! Cela pourrait lui être fatal.

Les listings sont de deux types : les loaders qui remplacent le loader normal du jeu (celui que vous lancez en faisant RUN"nom du jeu"). Ils chargent le jeu de façon normale, et mettent les vies infinies lorsque le jeu est chargé. Autre type de listings : les transformers qui modifient votre jeu. Ils chargent une partie du programme, mettent les vies, et la réécrivent. A chaque fois que vous chargerez votre jeu (de façon normale), vous aurez les vies. Bien sûr, vous pourrez les enlever à nouveau grâce au listing. Les transformers n'existent pas en K7. Dans tous les cas, pour utiliser votre listing, il faut mettre le disk ou K7 où il se trouve, le charger par LOAD "Nom", insérer le disk ou K7 du jeu, puis taper RUN pour lancer le listing. Si le listing est un transformer, il vous demandera de déprotéger votre disquette en écriture. Faites le !

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

Un patch est constitué de plusieurs octets que vous recherchez sur votre disquette de jeu, que vous changez, puis que vous réécrivez sur le disk. Les transformations restent inscrites sur la disquette. Les patchs ne concernent pas les K7.

Pour mettre un patch, il vous faut un éditeur de secteur. Le meilleur, celui que tout le monde possède, c'est DISCOLOGY. Pour les patchs, le numéro de votre version n'a aucune importance. Il est fortement conseillé d'installer les patchs sur une copie de sauvegarde, et non sur votre original. Nous dégageons toute responsabilité quant au non respect de cette consigne.

Voici la marche à suivre :

- Lancez DISCOLOGY et choisissez l'éditeur
- Insérez votre disk à modifier et déprotégez-le
- Dans le menu "MODES", choisissez "EDITION DISQUE"
- Faites trois fois ENTER (édition des pistes 00 à 41)
- Dans le menu "FONCTIONS", choisissez "RECHERCHER"
- Appuyez sur H
- Tapez les valeurs en hexadécimal de la recherche
- Appuyez sur ENTER après la dernière
- Si DISCO affiche : "Piste XX non formatée", reprenez "EDITION DISQUE", et entrez XX+1 comme piste de début.
- Si DISCO affiche : "Secteur trop grand réduit à &4000", arrêtez tout ! La modification de votre jeu

l'endommagerait gravement.

- Lorsque la chaîne est trouvée, notez son adresse.
- Appuyez sur ENTER, puis sur C
- Déplacez le curseur dans le secteur jusqu'à l'adresse indiquée
- Tapez les valeurs de remplacement
- Appuyez sur ENTER, puis sur E (vous entendez un BIP)
- Recommencez l'opération autant de fois qu'il y a de recherches

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci APRES LE CHARGEMENT DU JEU. Le poke n'est pas inscrit sur le support magnétique. Il faut le refaire à chaque chargement. Un poke est de la forme POKE &5FDC,&C9 (c'est un exemple !). '5FDC', c'est l'adresse, et 'C9' c'est le poke.

Pour utiliser un poke, vous avez besoin d'une MULTIFACE 2. Voici comment procéder : (utilisez les touches en haut du clavier pour taper les chiffres)

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &2000 et &4000, appuyez sur *
- Appuyez sur la barre d'espace
- Tapez l'adresse (sans le &), puis tapez le poke (toujours sans le &)
- Appuyez sur ENTER/RETURN
- S'il y a plusieurs pokes, répétez l'opération (appuyez sur espace...)

Si, après un poke entre &2000 et &4000, vous avez un poke entre &0000 et &2000, appuyez à nouveau sur *

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

Certains jeux récents détectent la MULTIFACE et refusent de se charger lorsqu'elle est connectée. En ce cas, faites un reset, appuyez sur le bouton rouge, puis appuyez sur R. Essayez à nouveau de lancer le jeu. Il se peut que la situation se soit arrangée.

Si vous avez un HACKER, vous ne pouvez pas utiliser le poke tel quel car vous ne pouvez pas relancer le jeu. Mais vous pouvez procéder comme suit :

- Lancez le jeu
- Connectez le HACKER
- Faites un reset (bouton rouge)
- Tapez E, puis l'adresse du poke, puis ENTER
- Notez les cinq premiers octets en haut à gauche de l'écran

Vous avez alors une recherche, autrement dit un patch, que vous pouvez utiliser grâce aux explications ci-dessous.

DEFENDERS OF THE EARTH

```
10 REM DEFENDERS OF THE EARTH version Disk
20 REM Energie infinie Par Carine & Nicolas
30 (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A5C3
50 READ a$:a=VAL("&"a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&1C57 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &A8A4,3:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de
110 PRINT"DEFENDERS OF THE EARTH...":CALL &BB18
120 FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A587
130 DATA 1E,00,0E,01,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
140 DATA C0,E5,D1,01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
150 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,80,16,03,CD,80,A5,21
160 DATA F8,02,22,44,80,21,BC,A5,11,F8,02,06,01,ED
170 DATA B0,C3,00,80,3E,C9,32,B5,83,C3,DD,A9
```

NINJA SPIRIT

```
10 REM Vies infinies sur NINJA SPIRIT version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A03F:READ A$:A=VAL("&"a$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>5156 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 &A009,1
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,21,A0,3E,4E,32,2E,A0,3E,00,A7,20,05,21
140 DATA 31,A0,18,03,21,38,A0,11,B2,91,01,07,00,ED
150 DATA B0,CD,21,A0,C9,1E,00,16,01,0E,11,21,00,90
160 DATA DF,2E,A0,C9,66,C6,07,3E,00,32,1D,52,00,00
170 DATA 01,7E,FA,3E,00,ED,79,00,00,00,00,00,00
```

VENDETTA

```
10 REM Energie et temps infinis sur VENDETTA
20 REM version Disk (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A05B:READ A$:A=VAL("&"a$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>8503 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 &A009,1
110 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
130 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,33,A0,3E,4E,32,58,A0,3E,00,A7,20,0E,32
150 DATA FC,90,32,39,93,32,56,93,32,E4,95,18,14,3E
160 DATA 3D,32,FC,90,3E,0E,32,39,93,3E,05,32,56,93
170 DATA 3E,91,32,E4,95,CD,33,A0,C9,21,00,90,16,03
180 DATA 0E,44,CD,52,A0,21,00,92,16,03,0E,49,CD,52
190 DATA A0,21,00,94,16,0B,0E,42,CD,52,A0,C9,1E,00
200 DATA DF,58,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00
```

MAFFIA

```
10 REM Vies infinies sur MAFFIA version Disk
20 REM (les vies descendent quand meme)
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A030:READ A$:A=VAL("&"a$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4399 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C
110 PRINT:IF C=1 THEN POKE &A009,&3D
120 PRINT"INSEREZ LE DISK ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:RUN"MAFFIA"
140 DATA CD,14,A0,3E,4E,32,2D,A0,3E,00,32,82,91,32
150 DATA A1,93,CD,14,A0,C9,16,10,0E,C5,1E,00,21,00
160 DATA 90,DF,2D,A0,16,1B,0E,C4,1E,00,21,00,92,DF
170 DATA 2D,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00
```

WORLD CUP SOCCER

```
10 REM Toujours gagnant
15 REM sur WORLD CUP SOCCER ITALIA 90
20 REM version Disk Par Carine & Nicolas
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &A500:FOR p=&A580 TO &A613
50 READ a$:a=VAL("&"a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:MODE 2
70 IF ck<>&378D THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 PRINT"1=>Buts de l'adversaire non comptabilises
100 PRINT"2=>Vous marquez tous les points
110 INPUT"Votre choix ";chx:MODE 1
120 IF chx=1 THEN POKE &A607,0:POKE &A609,&72
130 POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
140 PRINT"Insérer l'original de WORLD CUP...
150 CALL &BB18:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A587
160 DATA 1E,00,0E,C1,C3,66,C6,0E,07,CD,0F,B9,21,00
170 DATA C0,E5,D1,01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32
180 DATA 6A,C6,32,DA,C6,21,00,0C,16,08,E5,D5,CD,80
190 DATA A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,0C,20,EF,21
200 DATA 00,3C,11,00,DC,01,00,24,ED,B0,26,20,16,89
210 DATA 06,1C,ED,B0,26,01,16,03,CD,80,A5,21,00,11
220 DATA 11,00,01,01,00,08,ED,B0,26,09,16,04,E5,D5
230 DATA CD,80,A5,D1,E1,01,00,18,09,14,7A,FE,09,20
240 DATA EF,21,FF,7C,11,FF,7E,01,00,7C,ED,B8,21,00
250 DATA 89,11,00,C0,06,1C,ED,B0,3E,C3,32,6C,19,AF
260 DATA 01,7E,FA,ED,79,C3,12,04
```

AMSTRAD



**GRYCHTA
S.A.**

Tél. :
87.75.61.43
87.36.09.18

AMSTRAD
1 et 15 rue de la Fontaine
57000 METZ

POP-UP

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 32 15 A1 par 00 32 15 A1. Pour avoir des objets infinis, remplacez trois fois les octets 3D 32 11 A1 par 00 32 11 A1, puis remplacez deux fois les octets 3D 12 A1 par 00 32 12 A1, puis remplacez les octets 3D 32 13 A1 par 00 32 13 A1. (Carne & Nicolas)

PIPE MANIA

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 34 55 2D 3D par 34 55 2D 00. (Carne & Nicolas)

PINBALL MAGIC

Pour choisir son tableau de départ, remplacez les octets 1E 62 1D 00 par 1E 62 1D XX (XX entre 0 et 11). (Carne & Nicolas)

ICE BREAKER

Pour avoir des vies infinies et le choix du niveau de départ, remplacez les octets 20 32 3E 01 32 99 par 18 00 3E 01 32 99, puis remplacez les octets 21 F3 FF CD 07 9C par 21 20 32 22 04 8F. (Carne & Nicolas)

ZONETROOPER

Pour avoir de l'air infini, remplacez les octets 18 0B 7E DG 01 par 18 0B 7E DG 00. Pour avoir du power infini, remplacez les octets 9C 7C DG 01 par 9C 9C 7E DG 00. Pour avoir de l'énergie infini, remplacez les octets C9 47 7E DG 01 par C9 47 7E DG 00. Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FA 9B 7E DG 01 par FA 9B 7E DG 00.

LIBERATOR

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 53 1E 3D 32 par 3A 53 1E 00 32.

MAFFIA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 86 BE 3D 32 par 3A 86 BE 3D 32.

DEFENDERS OF THE EARTH

Pour avoir de l'énergie infini, remplacez les octets ED 43 AB 84 21 par C9 43 AB 84 21. (Carne & Nicolas)

DUCKULA

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 1C 6C 36 7E 3C par 21 6C 36 7E 00.

SAIGON COMBAT UNIT

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets D6 01 27 32 A5 par D6 00 27 32 A5. Pour avoir des bombes infinies sur la première partie, remplacez les octets D6 01 27 32 B3 par D6 00 27 32 B3. Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets D6 01 27 32 D4 par D6 00 27 32 D4. Pour avoir des bombes infinies sur la seconde partie, remplacez les octets D6 01 27 32 E2 par D6 00 27 32 E2.

SENDA

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 3A 84 78 3D 20 par 3A 84 78 A7 20. Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 3A E6 6F

3D 32 par 3A E6 6F A7 32. Le code de la seconde partie est PLATANON.

NINJA SPIRIT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 8B 2D 35 F2 par 21 8B 2D 00 F2.

GONZALES

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, remplacez les octets 3A FD 4C 3D 32 par 3A FD 4C 00 32. Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, remplacez les octets 3A 75 79 F2 par 3A 75 79 00 F2, puis remplacez les octets C9 11 87 9C FE par C9 C8 87 9C FE.

DONKEY KONG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 FC 8E 35 F2 par 21 FC 8E 00 F2.

DIZZY 3

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 84 A5 3D 32 par 3A 84 A5 00 32.

STRYFE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 73 9E 7B 7D 01 par 73 9E 7B 7D 00.

WIZARD WILLY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A FD 7D 3D FE par 3A FD B7 00 FE.

HOPPER COPPER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 F1 A5 38 2D par 21 F1 A5 B6 28.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 21 65 A4 35 C0 par 21 65 A4 35 C9.

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 3A F8 09 3D 32 par 3A F8 09 00 32.

JUGGERNAUT

Pour avoir du damage infini, remplacez les octets FE 30 30 25 3A par FE 30 00 00 3A.

CHICKIN CHASE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A F9 75 3D 32 par 3A F9 75 00 32.

PARABOLA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 05 83 3D 32 par 3A 05 83 00 32.

CYBOR

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 2D A5 3D 20 par 3A 2D A5 20.

MADMIX GAME 2

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 E1 C3 A2 53 par 00 E1 C3 A2 53.

INHUMAN

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 00 0F 35 AF par 21 00 0F 00 AF. Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A FE 0E 00 3D 32.

PINBALL MAGIC

```
10 REM PINBALL MAGIC version Disk
20 REM Choix du tableau de depart et vies infinies
30 REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 1990
40 MODE 1
50 PRINT "Inserez l'original de PINBALL MAGIC..."
60 CALL #B18:MEMORY #C6B0:LOAD #E1P, #6FBF
70 MODE 1:INPUT "Tableau de depart ( 1 a 12 ) *a
80 IF #a12 OR #a1 THEN 70
90 MODE 1:INPUT "Vies infinies ( o/n ) *b; #c
100 IF #BF#B#C#N THEN #a=3D
110 FOR #E#D3, #a=1:POKE #E#D3, #c
120 CALL #6FBF
```

DOUBLE DETENTE

```
10 REM Energie infinie sur DOUBLE DETENTE Disk
20 REM Version du pack "LES BARBARES"
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY #7FFF:MODE 1:POKE #A8A4, #1POKE #BE66, 1
50 FOR #A=6A50 TO #A545:READ #A:#VAL("*,*+*)
60 SUM=#A:#A:POKE #A,#NEXT:POKE #BE7F, #FF
70 IF SUM<#A:30 THEN PRINT "DATA ERROR !!!":END
80 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL..." :CALL #B806
90 MODE #0:OUT #C8C0, 1:OUT #BD00, #0:CALL #A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,09,21,00,0C,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA 80,CD,03,09,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 1E,16,81,CD,3C,3A,52,10,00,36,16,0E,CD,3C,45
130 DATA 21,00,48,16,03,CD,3C,3A,5F,32,30,53,32,57
140 DATA 55,03,00,2D,1E,09,0E,01,85,CD,66,C6,81,9C
```

SATAN

```
10 REM Vies infinies sur SATAN Disk
20 REM Code de la seconde partie : 01020304
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY #9FFF:MODE 1
50 FOR #A=6A00 TO #A0B3:READ #A:#VAL("*,*+*)
60 SUM=#A:#A:POKE #A,#NEXT
70 IF SUM<#A:415 THEN PRINT "DATA ERROR":END
80 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL #B806:CALL #A500
100 DATA 11,00,00,21,00,01,0E,41,DF,3B,00,21,00,00
110 DATA 22,CA,01,22,CD,01,21,26,00,11,40,0E,53
120 DATA 10,02,01,CD,00,ED,00,03,00,01,3A,47,7A,0A
130 DATA 20,06,32,18,62,C3,3C,03,AF,32,39,65,18,1F
140 DATA 66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

PIPEMANIA

```
10 REM Temps infini sur PIPEMANIA version Disk
20 REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY #9FFF:MODE 1
40 READ "Inserez l'original de PIPE MANIA..."
50 CALL #B18:MODE #0:CREER #F FOR #a=0 TO 15
60 READ #c:#VAL("*,*+*"):LNK #i, #c:LNK
70 LOAD "screen.scr":FOR #c=#7E1 TO #C7EA
80 READ #a:#VAL("*,*+*")
90 POKE #a, #c:LNK #i, #c
100 IF #c<#A:43 THEN 110 ELSE CALL #C7D0
110 PRINT "Erreur dans les datas 1":END
120 DATA 00,02,00,0F,0B,14,18,03,0E,10,16,12,04,08
130 DATA 1A,09,AF,32,FF,25,21,9E,00,C3,6B,EC
```

POP-UP

```
10 REM Vies et objets infinis sur POP-UP
15 REM version Disk
20 REM Par Carine & Nicolas (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY #9FFF:MODE 1
40 PRINT "Inserez l'original de POP-UP..."
50 CALL #B18:MODE 1:BORDER #0:LNK #0, #0
60 LOAD "PEM.BIN", #9200:POKE #9358, #A5:POKE #0, #0
70 FOR #a=#5E8 TO #A677
80 READ #a:#VAL("*,*+*")
90 FOR #b=#a:CD:#a:LNK #b, #a
100 IF #c<#A:43 THEN 110 ELSE CALL #9200
110 PRINT "Erreur dans les datas 1":END
120 DATA 3A,56,7E,4E,45,CA,5B,03,AF,32,42,10,32,98
130 DATA 1D,32,AS,1F,32,8D,21,32,14,1D,32,21,1F,32
140 DATA EF,00,18,25
```

BARBARIAN II

```
10 REM Version de Eldouilles sur BARBARIAN 2 Disk
20 REM Version du pack "LES BARBARES"
30 REM Pressez "CLR" pour tuer votre adversaire
40 REM Pressez "ESC" pour changer de level
50 REM (C) JOYSTICK 1990
60 MEMORY #7FFF:MODE 1:POKE #A8A4, #1POKE #BE66, 1
70 FOR #A=6A50 TO #A545:READ #A:#VAL("*,*+*)
80 SUM=#A:#A:POKE #A,#NEXT:POKE #BE7F, #FF
90 IF SUM<#A:14041 THEN PRINT "DATA ERROR !!!":END
100 PRINT "INSEREZ VOTRE ORIGINAL..." :CALL #B806
110 MODE #0:OUT #C8C0, 1:OUT #BD00, #0:CALL #A500
120 DATA 0E,07,CD,0F,09,21,00,0C,54,5D,01,00,40,ED
130 DATA 80,CD,03,09,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
140 DATA 40,16,0C,03,09,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
150 DATA 00,07,DS,ED,00,21,4B,AS,11,40,00,ED,53,CB
160 DATA B3,01,CD,00,ED,00,21,00,0C,11,01,CD,01,FF
170 DATA 3F,75,ED,00,CD,0F,AF,32,2F,43,32,92,3D,32
180 DATA 0C,3E,3E,3E,57,3E,27,32,48,3E,32,5A,3E,3E
190 DATA AF,21,AC,56,77,23,3E,32,77,23,3E,3A,77,23
200 DATA 3E,51,77,23,3E,3E,07,3E,1C,32,02,57,3E,53
210 DATA 32,83,52,FE,1C,00,00,15,00,0E,C1,85,CD,66
220 DATA C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

MICRO 3000

15 années d'expérience

Distributeur agréé

AMSTRAD

L'accueil, le conseil et la compétence réunis

Entrée ou sortie CAP 3000

Galerie supérieur

GALAXIE 3000

Av. Léon Béranger

06700 - St LAURENT DU VAR

Tél : 93.07.44.22

TURBO KING

10 REM Vies et temps infinis sur TURBO KING
20 REM **Version K7** avec MAGNUM (face A)
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=64400 TO &A423:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<4154 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &B06:CLS:LOAD"*.CALL &A400
100 DATA 36,CD,21,12,AA,32,63,82,22,64, A2,AF,32,66
110 DATA A2,C3,00,82,3A,61,FE,FE,DC,CD,AF,32,9C,07
120 DATA 32,D6,07,32,EB,3E,C9,00,00,00,00,00,00

GUERRILLA WAR

10 REM Vies infinies sur GUERRILLA WAR **Disk**
20 REM Version du pack "LES BARBARES"
30 REM (C) JOYCEKICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &8A84,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=64500 TO &A585:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &E78,6FF
70 IF SUM<12135 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL" *CALL &B06
90 MODE &0000 &0001:OUT &B000:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C9,54,5D,21,00,40,4E
110 DATA 0B,CD,03,B9,36,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,02
120 DATA 30,16,18,CD,7B,AS,21,00,48,16,19,CD,7B,AS
130 DATA 21,00,60,16,1A,CD,7B,AS,21,00,78,16,1B,CD
140 DATA 7B,AS,21,00,47,11,00,00,01,00,30,ED,80,11
150 DATA 00,90,01,00,0E,0B,16,14,21,24,09,05,CD
160 DATA 7B,AS,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,19,02,F1,21
170 DATA 00,ED,11,00,00,01,00,30,ED,B0,21,00,90,01
180 DATA 00,0E,ED,B0,AE,32,5A,3A,C3,CB,1B,1E,00,0E
190 DATA C1,ES,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00,00

QUAD

10 REM Vies infinies sur **QUAD version Disk**
20 REM For le pack "DRIVERS"
30 REM (C) JOYCEKICK 1990
40 &OPENOUT "MM":MEMORY &4000:CLOSEOUT
50 LOAD"PRESENT.BIN",&400:LOAD"AFF.BIN",&5000
60 CALL &5000:LOAD"TABLEAU.ECR",&600
70 LOAD"TABLO.BIN",&5000:CALL &5000
80 LOAD"CO.BIN",&302:POKE &7F66,0:CALL &5390

HIGHWAY PATROL

10 REM Collisions infinies sur HIGHWAY PATROL
20 REM **Version Disk** du pack "DRIVERS"
30 REM (C) JOYCEKICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=64000 TO &A03F:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<3990 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ LA FACE B DE 'DRIVERS'"
90 CALL &B06:MODE 0:CALL &A000
100 DATA 0E,02,21,30,48,11,00,CD,CD,77,BC,21,00,02
110 DATA CD,83,0E,02,7A,BC,3E,C3,32,49,20,21,00,00
120 DATA 22,6D,2B,22,6C,28,22,21,2A,22,02,2A,22,06
130 DATA 2A,22,07,2A,22,13,2A,22,14,2A,22,20,2A,22
140 DATA 21,2A,C3,00,02,52,52,00,00,00,00,00,00,00

TURBO KING

10 REM Vies et temps infinis sur TURBO KING
20 REM **Version K7** avec MAGNUM (face B)
30 REM (C) JOYCEKICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=64400 TO &A423:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<4090 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &B06:"CLS:LOAD"*.CALL &A400
100 DATA 36,CD,21,12,AA,32,63,82,22,64, A2,AF,32,66
110 DATA A2,C3,00,82,3A,61,FE,FE,DC,CD,AF,32,9C,07
120 DATA 32,DC,07,32,31,3C,C9,00,00,00,00,00,00,00

GAZZA SUPER SOCCER

10 REM Aucun but pour l'adversaire sur **GAZZA K7**
20 REM (C) JOYCEKICK 1990
30 MEMORY &9FFF:MODE 1
40 FOR N=64400 TO &A476:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<10434 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &B06:MODE 0:CALL &A400
90 DATA 21,66,AA,06,10,AF,85,C5,F5,46,48,CD,32,BC
100 DATA F1,C1,E1,3C,23,10,F1,3E,01,CD,5E,0E,21,54
110 DATA AA,11,00,40,06,05,CD,46,AA,21,54,0A,13,00
120 DATA CD,06,09,CD,46,AA,21,5D,AA,11,00,20,06,09
130 DATA CD,46,AA,3E,E3,32,58,51,32,65,51,C3,00,20
140 DATA D5,11,00,10,CD,77,BC,E1,CD,83,BC,C3,7A,BC
150 DATA 47,41,5A,5A,41,2E,53,43,32,47,41,5A,5A,41
160 DATA 2E,42,49,4E,00,00,0E,0E,1A,03,19,01,02,0E
170 DATA 12,18,14,09,0E,0A,00,00,00,00,00,00,00,00

LIVINGSTONE II

10 REM Vies infinies sur **LIVINGSTONE 2 Disk**
20 REM Code de la seconde partie 1 15215
30 REM (C) JOYCEKICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=64000 TO &A03F:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<4470 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &B06:CALL &B000
100 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,3C,A0,21,1D,A0
110 DATA 11,50,00,ED,53,14,01,01,80,00,ED,B0,C3,00
120 DATA 01,21,5E,00,22,8C,03,21,67,00,22,9E,03,C3
130 DATA 00,03,3E,A7,32,23,54,C3,00,03,3E,A7,32,9A
140 DATA 22,C3,00,03,6E,C7,07,00,00,00,00,00,00,00

CHICAGO 90

10 REM Temps infini sur **CHICAGO 90 Disk**
20 REM Pour le pack "DRIVERS"
30 REM (C) JOYCEKICK 1990
40 OPENOUT "MM":MEMORY &3000:CLOSEOUT
50 LOAD"CH90":POKE &F5B,4A7:CALL &5B00

POP-UP

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &1042.0
Pour avoir des objets infinis, faites :
POKE &0DE0
POKE &1D14.0
POKE &1D08.0
POKE &1E21.0
POKE &1E1A.0
POKE &218D.0
(Carne & Nicolas)

PINBALL MAGIC

ICE BREAKER

Pour avoir des vies infinies, et le choix du niveau de départ, faites :
POKE &SFF4.0
POKE &SFF5.0
POKE &SFF6.0
POKE &SFF7.0
POKE &SFF8.0
POKE &SFF9.0
POKE &SFFA.0
POKE &SFFB.0
POKE &SFFC.0
POKE &SFFD.0
POKE &SFFE.0
POKE &SFFF.0
(Carne & Nicolas)

VENDETTA

Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &A093.0
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &2D5E.0
POKE &3C7B.0
POKE &3787.0

PIPE MANIA

Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &25FF.0
(Carne & Nicolas)

PIPE MANIA

Voici les mois de passe pour accéder aux différents levels:
FINE-NEWS-FAIL-SAIL-ERIC-TAPE-SLOW-ACHE
(Carne & Nicolas)

PIPE MANIA

Voici les mois de passe pour accéder aux différents levels:
FINE-NEWS-FAIL-SAIL-ERIC-TAPE-SLOW-ACHE
(Carne & Nicolas)

PIPE MANIA

Voici les mois de passe pour accéder aux différents levels:
FINE-NEWS-FAIL-SAIL-ERIC-TAPE-SLOW-ACHE
(Carne & Nicolas)

WORLD CUP ITALIA 90

Pour que l'adversaire ne marque pas de point, faites :
POKE &1972.0
Pour marquer tous les points, y compris ceux de l'adversaire, faites :
POKE &196C,0C3,
(Carne & Nicolas)

WORLD CUP ITALIA 90

Pour que l'adversaire ne marque pas de point, faites :
POKE &1972.0
Pour marquer tous les points, y compris ceux de l'adversaire, faites :
POKE &196C,0C3,
(Carne & Nicolas)

DEFENDERS OF THE EARTH

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &83B5,6C9
(Carne & Nicolas)

DEFENDERS OF THE EARTH

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &83B5,6C9
(Carne & Nicolas)

SAIGON COMBAT UNIT

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites :
POKE &A398.0
Pour avoir des bombes infinies sur la première partie, faites :
POKE &A412.0
Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites :
POKE &A4C7.0
Pour avoir des bombes infinies sur la seconde partie, faites :
POKE &A541.0
Le code de la seconde partie est "STAR-LIGHT".

ZONE TROOPER

Pour avoir de l'air infini, faites :
POKE &8EB1.0
Pour avoir du power infini, faites :
POKE &8EFE.0
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &8FB4.0
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &8E50.0

JUGGERNAUT

Pour avoir des dommages infinis, faites :
POKE &69CD,0
POKE &69CE,0

ZONE TROOPER

Pour avoir de l'air infini, faites :
POKE &8EB1.0
Pour avoir du power infini, faites :
POKE &8EFE.0
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &8FB4.0
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &8E50.0

GONZALES

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites :
POKE &6613.0
Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites :
POKE &F5C4.0
POKE &C6D5,6C9.

ZONE TROOPER

Pour avoir de l'air infini, faites :
POKE &8EB1.0
Pour avoir du power infini, faites :
POKE &8EFE.0
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &8FB4.0
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &8E50.0

NINJA SPIRIT

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &521D.0

ZONE TROOPER

Pour avoir de l'air infini, faites :
POKE &8EB1.0
Pour avoir du power infini, faites :
POKE &8EFE.0
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &8FB4.0
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &8E50.0

DONKEY KONG

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &8A18.0

ZONE TROOPER

Pour avoir de l'air infini, faites :
POKE &8EB1.0
Pour avoir du power infini, faites :
POKE &8EFE.0
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &8FB4.0
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &8E50.0

SENDA

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites :
POKE &784E,EA7
Pour avoir des vies infinies sur la seconde partie, faites :
POKE &6FD3,EA7
Le code pour la seconde partie est PLATONON.

ZONE TROOPER

Pour avoir de l'air infini, faites :
POKE &8EB1.0
Pour avoir du power infini, faites :
POKE &8EFE.0
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &8FB4.0
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &8E50.0

DIZZY 3

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &6A063.0

ZONE TROOPER

Pour avoir de l'air infini, faites :
POKE &8EB1.0
Pour avoir du power infini, faites :
POKE &8EFE.0
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &8FB4.0
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &8E50.0

STRYFE

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &924A.0

ZONE TROOPER

Pour avoir de l'air infini, faites :
POKE &8EB1.0
Pour avoir du power infini, faites :
POKE &8EFE.0
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &8FB4.0
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &8E50.0

WIZARD WILLY

Pour avoir des vies infinies, faites :
POKE &0BC8.0
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &099A.0

ZONE TROOPER

Pour avoir de l'air infini, faites :
POKE &8EB1.0
Pour avoir du power infini, faites :
POKE &8EFE.0
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &8FB4.0
Pour avoir du temps infini, faites :
POKE &8E50.0

ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Pour avoir des balles infinies, faites :
POKE &0415.0

Saut les kids. L'heure est grave. En effet, il est temps de repler les parasols, de ranger les cannes à pêche, et de quitter les maillots de bain (ob oui !) pour remettre quelque chose de plus chaud (ob non...). Les vacances sont terminées.

Aidez la plage et bonjour le bureau. Alors on reprend les bonnes habitudes et on se remet au boulot. Back to the bidouilles !

THE 'SUB' WAY

Oui, je sais. Moi j'aime assez comme titre. En français, ça aurait donné : 'la méthode des SUB'. Mais bon, c'est visiblement beaucoup moins drôle. Vous avez certainement remarqué que jusqu'ici, notre bit a été de faire la classe et de tuer sans pitié (rien dépense à Brigitte Bardot), toutes les instructions de décrémentation en tous genres. Vous étiez surtout familiers pour l'instant avec DEC A et DEC (HL). Comme vous l'avez compris, ces instructions enlèvent un du contenu de l'opérande (ici, le registre A, ou la case mémoire pointée par le registre HL). L'instruction SUB, comme son nom l'indique, effectue une SUBstruction (une soustraction pour les anglophobes) entre le registre A et le contenu de l'opérande (qui peut être un nombre, ou un registre). Par exemple, SUB <10 enlevé 16 au registre A. On peut remplacer l'instruction DEC A par un SUB <01. OK ? Autre exemple : SUB D enlevé au registre A le contenu du registre D. Et SUB A me demandez-vous ? SUB A enlevé au registre A le contenu du registre A, c'est-à-dire que cette instruction annule A et revient à faire LD A,0. L'effet est que c'est plus joli, et que ça gagne un octet. Dernier exemple : l'instruction SUB (HL) enlevé au registre A le contenu de la case pointée par HL.

Certains programmeurs affectionnent particulièrement les SUB, et préfèrent mettre un SUB <01 au lieu d'un DEC A, malgré la perte de place d'1 octet à chaque fois. Si un jeu récalcitrant persiste à vous résister malgré tous vos efforts, et que vous êtes à court d'idées, vous pouvez rechercher éventuellement SUB <01. En code machine, cette instruction donne : D6 01. Lorsque vous l'avez trouvée, remplacez le 01 par un 00. Mais attention ! ceci est une recherche de dernier recours ; car sans risques de trouver un grand nombre de SUB <01 qui n'auraient pas grand chose à voir avec les vus infimes.

Si par contre le jeu que vous bidouillez décrémente de plusieurs octets une valeur, par exemple un quelconque niveau d'énergie qui serait diminue de cinq uni-

Cours de Bidouilles

tés en cas de choc important, il est fort judicieux de vous mettre en quête des SUB <05, c'est-à-dire : D6 05, et de remplacer 05 par 00.

Enfin, lorsque vous avez trouvé la case mémoire des vies, et repéré ou elle est appelée en-dehors de l'initialisation, vous pouvez remplacer par des 00 tous les SUB qui se trouvent après le LD A,(XXXX) et avant le LD (XXXX)A.

L'ABC DU BCD

Le BCD ? mais qu'est-ce que c'est-ce ? Et bien c'est encore un mode de représentation numérique. Vous connaissez déjà le décimal (celui que vous utilisez quand vous comptez sur vos dix doigts), le binaire (pour les manchots amputés du pouce, de l'index, et du majeur), et l'hexadécimal (pour les enfants de Tchernobyl). Voici maintenant le BCD, qui signifie en anglais dans le texte Binary Coded Decimal, alias Decimal Code en Binaire (on se même à lire parfois DCC). Dans cette représentation, un quartet (quatre bits) représente un chiffre de 0 à 9. Généralement, on utilise du BCD compact, c'est-à-dire qu'un groupe par deux les quarteis, ce qui nous donne deux chiffres en BCD dans un octet. Mais là vous me direz que c'est idiot, que ça perd bien de place parce que stocker un chiffre de 0 à 9 dans 4 bits alors que ces 4 bits permettent 16 possibilités, c'est un affreux gaspillage. Effectivement, ce n'est pas du tout un gain de place, mais c'est par contre très pratique. C'est d'ailleurs très utilisé en comptabilité et dans les montres et les calculateurs pour l'affichage par segments. L'inconvénient du BCD est qu'on ne peut pas faire d'opération sans opérer à un petit réajustement. En effet, dans le quartet BCD, seuls les 10 premières valeurs sont utilisées. Si donc vous additionnez 9 et 3 en BCD, vous allez obtenir 12 qui n'est pas un chiffre BCD. Pour obtenir le bon résultat, il faut ajouter 6 à tout résultat dépassant 9. Ainsi, 12+6=18, or 18 en hexadécimal s'écrit &12. Simple, non ? Vous venez de découvrir l'avantage primordial du BCD, c'est qu'il permet de faire des opérations en hexadécimal. Par exemple, 32 en BCD donne 50, et 50 en hexadécimal donne &32. En ce qui concerne la petite opération à effectuer sur les résultats dépassant 9, il y a une instruction du Z80 qui se charge de cette tâche : il s'agit de DAA (Decimal Adjust the Accumulator), dont

le code machine est &27. Le BCD permet donc de stocker dans un octet un nombre entre 0 et 99.

Et alors cria la foule qui s'impaticente, quel rapport avec les vies infinies ? Aucun ! Mais par contre, cela concerne de très près le temps infini, et parfois l'énergie et d'autres choses. Si par exemple, votre jeu démarre avec 59 secondes, il y a de grandes chances que le programmeur ait utilisé la représentation BCD. Pour rechercher l'initialisation du temps, il vous est donc conseillé de rechercher : LD A,&59 3E 39 LD (XXXX)A 32

Même chose pour le jeu possédant un compteur d'énergie en % qui démarre à 99, (comme par exemple Crafton & Xink), ou qui vous pouvez rechercher les octets 3E 99 32. Si vous avez 59 secondes, vous pouvez en mettre 99 à la place (attention, ne pas mettre FF, sinon l'affichage risque de produire des résultats bizarres 9), mais si vous avez 99% d'énergie, vous êtes bien sûr obligés de rechercher plus loin les octets après à la case mémoire, pour éliminer les décrétements qui se manifestent sous la forme habituelle (DEC A, SUB <01, SUB <09...), mais sont toujours suivis de l'instruction DAA, ce qui permet de les repérer plus facilement.

Enfin, à part le temps et l'énergie, les nombres de balles, de grenades, etc., peuvent être également stockés en BCD, surtout si ces nombres sont susceptibles de dépasser 9.

MERCI DE VOTRE ATTENTION

Oui, merci beaucoup et bravo d'avoir digéré si facilement ce cours quelque peu monolithique. Dans le prochain épisode, entre autres choses, nous approfondirons cette notion de temps infini (parce que nous sommes loin d'avoir fait le tour du sujet J). Profitez bien de mes conseils, écoutez-vous sur vos jeux bidouilles, défoncez les méchants aliens pour moi, embrassez de ma part la gentille princesse du dernier tableau, et n'oubliez pas de lui dire de faire un tour sur le 36 15 JOYSTICK en BAL MAUBERT pour me donner de ses nouvelles (NDLR : Il faudrait pour cela que tu la lisses un peu plus souvent...). A bientôt bonsoir !

PATRICE MAUBERT

Recto Verso Spécial Suite
Comme promis le mois dernier, voici la deuxième partie de cette rubrique consacrée à la bibliographie dédiée à Flight Simulator. Ou à raison.

Si le premier flap. Pardon. Si le premier vol était surtout axé sur «Flight Simulator Co-Pilot», laissez-moi maintenant vous entretenir de «Voler avec Flight Simulator qui, en dépit d'un titre au ras des pâquerettes, va vous permettre de planer très très haut sur micro. Consacré plus particulièrement aux versions 16 bits et Mac du logiciel, il permet de se familiariser tout en douceur avec les commandes du logiciel, mais surtout de piloter proprement. En effet, avec un peu de (mauvaises) pratique, il est aisé de voler n'importe comment sans casser trop de bois. Pourtant, en suivant quelques règles propres à l'aviation civile, la simulation se complique grandement; c'est là que ça commence à être vraiment rigolo. Bref, mine de rien, on se familiarise avec le décollage et l'atterrissage, les problèmes de mélange et l'influence de la température sur le bon fonctionnement du moteur ainsi qu'à tout un tas de trucs absolument délirants. Puisque FSII est quasiment parfait, autant en profiter et l'utiliser à la pleine mesure de ses moyens.

TRUCS EN VRAC

En terme, la fin du bouquin comprend les cartes des aéroports existants dans la disquette programme ainsi que les renseignements s'y référant. Plus fort, un tableau fournit même les vitesses de croisière en fonction de l'altitude et du régime du moteur. Pratique pour redresser une situation désespérée. Et plus aussi, on trouve des trucs... Ah, j'en vois qui bougent. C'est vrai que vous êtes là pour ça.

Tenez, par exemple: comment régler

Radio Hanso

effectivement les coordonnées de la tour de contrôle sans rencontrer de problème d'affichage? Fasteo, il suffit de régler les coordonnées de POSITION SET après avoir enclenché la pause. Ceci fait, on ferme la fenêtre NAV, on enlève la pause, on la remet. Retour à POSITION SET: il ne reste plus qu'à rentrer les coordonnées de la tour. Simple et efficace. Plus fort encore, il est expliqué comment transformer FS II en simulateur d'aviation radio-commandé. Bien sûr, j'en vois déjà qui sourient d'un air finaud en se disant qu'ils ont déjà pensé. Moi aussi, je me suis regardé voler. N'empêche que le réglage des différents paramètres proposé par l'auteur est d'une telle perfection que l'on a, très vite, réellement l'impression de piloter un appareil réduit. Ne manque plus que le bruit strident du petit moteur et l'odeur de thérbentine.

AERO MODELISME

Bien entendu, je ne vais pas tout vous dévoiler de la méthode utilisée d'autant que par la suite (le «chapitre» aéro-modélisme occupe un bon tiers du bouquin), on trouve le moyen d'affiner encore la simulation. Enfin, la simulation de cette simulation. Disons qu'en gros, il faut régler les coordonnées de l'aviation NORTH à 17226.191, EAST à 5177.0390 et ALT 0.0. Ensuite, réglez la tour NORTH à 17226.000, EAST à 5177.0000 et ALT à 40.0000. Plus réglé spot view à 150 pieds, altitude 0, Roll et vue de gauche. Ensuite, montez le gouvernail à fond, puis appuyez 5 fois sur la touche qui le

fait redescendre. Après avoir ouvert SIM, choisissez partial panel et éteignez toutes les options. Tirez alors le haut du tableau de bord vers le bas pour le faire disparaître, agrandissez au maximum la vue de l'avion en cliquant deux fois très rapidement en haut de la fenêtre (à l'endroit où est inscrit le nom de la fenêtre habituellement). A moins de vouloir piloter de nuit (stupide), réglez l'horloge à 9h30, puis réouvrez SIM et éteignez là aussi toutes les options de REALISM. En cliquant sur l'option MULTI PLAYER, choisissez une couleur pour votre appareil (pourquoi croyez-vous qu'il m'appelle «Le Baron Rouge») et passez enfin en mode «vue de la tour».

Vous voilà en possession d'un avion radio commandé de 90 centimètres d'envergure envier. Pour monter, accélérer; pour descendre, ralentir. C'est d'autant plus réaliste qu'en ayant éliminé le Partial Panel et en cachant le tableau de bord, on fait gagner au pauvre ordinateur un temps précieux en lui évitant l'affichage dudit tableau. Résultat, la vue de l'extérieur s'en trouve notablement accélérée. Je vous laisse en profiter...

Moulinex

Le livre «Flight Simulator» est édité par Marabout. «Flight Simulator Co-Pilot» et «Volez avec Flight Simulator» sont édités par Microsoft/PSI. «Aux Commandes de Flight Simulator Version 3» est édité par PSI. «Le livre de Microsoft Flight Simulator 3» est édité par Micro-Application.

Club Européen du Logiciel

CHOISISSEZ

LOGICIELS AU PRIX CLUB ET BENEFICIEZ DES AVANTAGES DU CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL

SELECTION COMPATIBLES PC

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
EWEAVER BASEBALL	89	59,90
STAR WARS	89	59,90
SNOOKER	89	59,90
CONFLICT IN EUROPE	109	69,90
DEF CON 5	109	69,90
CENTPEDE	109	69,90
MOON PATROL	109	69,90
GALAXIANS	109	69,90
4TH IN INCHES	109	69,90
THE PAWN	149	99,90
ROCKER RANGER	149	99,90
D-STRIP POKER	149	99,90
WATERLOO	149	99,90
MILLENIUM 2.2	149	99,90
COLOSSUS BRIDGE	149	99,90
LICENCE TO KILL	149	99,90
INDIANA JONES	199	139,90
CRAZY CARS 2	209	149,90
HARD DRIVIN	229	159,90
KEB THE THIEF	249	179,90
GHOSTBUSTERS 2	269	189,90
DRAGONS	289	219,90
GUNSHIP LAIR	499	349,90

SELECTION ATARI ST

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB		PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
WARP	69	39,90	FIFTH GEAR	89	59,90
VIXEN	69	39,90	INTERPHASE	89	59,90
TERRESTRIAL			N.M GRAND PRIX	89	59,90
ENCOUNTER	69	39,90	APS	109	69,90
ATAX	69	39,90	ROAD RAIDER	109	69,90
FERNANDEZ			FUTURE SPORTS	109	69,90
MUST DIE	69	39,90	LANCASTER	109	69,90
THE GAMBLER	69	39,90	OFF SHORE	109	69,90
JUG	69	39,90	WARRIOR	109	69,90
PRISON	69	39,90	BLACK TIGER	209	149,90
ST WARS	69	39,90	E.MOTION	209	149,90
SLAYGON	69	39,90	ITALY 90	229	159,90
AFTER BURNER	89	59,90	HEAVY METAL	209	149,90
ARCHIPELLAGOS	89	59,90	SPACE ACE	449	319,90
BUFFALO BILL	89	59,90	WILD STREETS	229	159,90

SELECTION AMSTRAD CPC DISK

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
ANDY CAPP	69	39,90
BLASTEROIDS	69	39,90
BALL BREAKER 2	69	39,90
GALACTIC GAMES	69	39,90
VIXEN	69	39,90
MOVIE	89	59,90
LASER SQUAD	89	59,90
TYPHOON	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
ALTERED BEAST	89	59,90
COLOSSUS CHESS	109	69,90
POWER DRIFT	109	69,90
MYTH	109	69,90
FIGHTING SOCCER	109	69,90
KICK OFF	139	89,90
CRAZY CARS 2	149	99,90
WILD STREETS	149	99,90
CABAL	159	109,90
CASTLE MASTER	159	109,90
CRACK DOWN	159	109,90
TURBO OUT RUN	159	109,90
GUNSHIP	169	119,90
MICROPROSE SOCCER	169	119,90

SELECTION AMSTRAD CPC K7

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
LUCAS FILM VIXEN	39	19,90
ALIEN 8	39	19,90
ELEVATOR ACTION	39	19,90
JACK BURTON	39	19,90
NINJA HAMPSTER	39	19,90
NEMESIS	49	29,90
TETRIS	49	29,90
BLASTEROIDS	59	39,90
CAULDRON	59	39,90
PASING SHOT	59	39,90
RAMPARTS	59	39,90
PACLAND	69	39,90
XENOPHOBE	69	39,90
DRAGONS LAIR	69	39,90
ALTERED BEAST	79	39,90
POWER DRIFT	79	39,90
NINJA WARRIOR	79	39,90
GALAXY FORCE	79	39,90
KICK OFF	79	39,90
CYBERBALL	109	69,90
E.MOTION	109	69,90
WORLD CUP SOCCER	109	69,90
100% DYNAMIT	129	79,90
EPYX ACTION	129	79,90

SELECTION AMIGA

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
CONFLICT IN EUROPE	69	39,90
CAPTAIN BLOOD	69	39,90
MISSION ELEVATOR	69	39,90
WARF	69	39,90
ARCHIPELLAGOS	69	59,90
PACLAND	89	59,90
PACMANIA	89	59,90
RETURN OF JEDI	89	59,90
TITAN	89	59,90
THUNDERBIRDS	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
SKY CHASE	89	59,90
BUFFALO BILL	89	59,90
INTERPHASE	89	59,90
A.F.B	109	69,90
ALTERED BEAST	109	69,90
BALISTIX	109	69,90
DYNAMITE DUX	109	69,90
GALAXY FORCE	109	69,90
POWER DRIFT	109	69,90
TOOBIN	149	99,90
BLOODWICH	169	119,90
HARD DRIVIN	189	129,90
NINJA WARRIOR CHASE H.Q	229	159,90
BLACK TIGER	229	159,90
IVANHOE	229	159,90
DRAGONS LAIR	409	289,90

Club Européen du Logiciel

UNE OFFRE EXCEPTIONNELLE

En devenant membre du CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL, vous bénéficiez de tous les privilèges que nous vous avons réservés :

- Des prix exceptionnels
- Un choix de logiciels remis périodiquement à jour
- Une garantie totale de satisfaction : tous nos logiciels sont neufs mais si, toutefois, vous constatiez un problème, nous vous les échangeons, sans discussion, par retour.

Pour bénéficier de ces avantages, il vous suffit de commander, aujourd'hui, 3 logiciels parmi ceux que nous avons sélectionnés et, une fois par édition de catalogue, vous n'aurez qu'à acheter un logiciel à un prix exceptionnel. A tout moment, vous pourrez, par simple lettre, quitter le CLUB ou continuer à profiter de ses avantages.

VISITEZ
LA BOUTIQUE
LUDIC SOFTWARE
PLUS DE
10.000 LOGICIELS
EN STOCK

82-84 bd des Batignolles
75017 Paris

Tél. : (1) 42.93.24.58
CATALOGUE SUR DEMANDE

VENTE PAR
CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à
LUDIC SOFTWARE
82-84 bd des Batignolles
75017 Paris

Club Européen du Logiciel

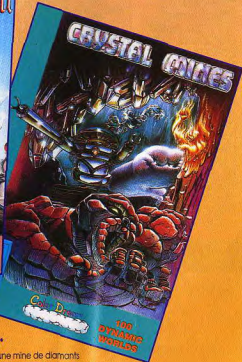
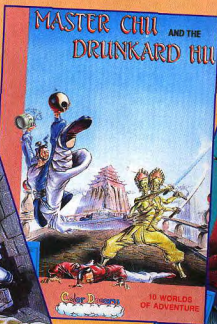
NOM	TITRES	PRIX
_____	_____	_____
ADRESSE _____	_____	_____
_____	_____	_____
VILLE _____	_____	_____
_____	_____	_____
CODE POSTAL _____	_____	_____
Tél. _____	_____	_____
Signature des parents pour les -18 ans	Participation aux frais de port et d'emballage : +15F Préciser : <input type="checkbox"/> Cassette <input type="checkbox"/> Disk	TOTAL A PAYER

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :
ATARI ST AMSTRAD CPC AMIGA C64
SPECTRUM PC COMPATIBLES

POUR
CONSOLE
NINTENDO®

3 ATOUTS DANS VOTRE JEU !

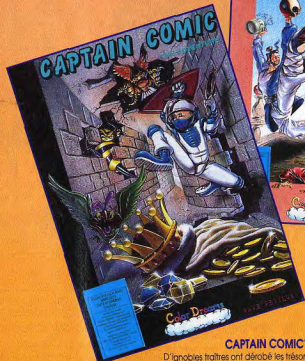
MASTER CHU AND THE DRUNKARD HU*
Vivez l'intensité des chasses et les mystères de l'Extrême-Orient. La diéesse Shiva rend votre meilleur ami prisonnier. Formez à son secours l'Action et dépouvement garantis !



CRYSTAL MINES*

Êtes-vous propriétaire d'une mine de diamants quel qu'elle soit ? Seul, aux commandes de votre robot télécommandé, vous explorez les entrailles de la Terre. Attention ! D'horribles monstres vous patrent la route. Saisissez votre chance et devenez riche ou pauvre. A vous de jouer !

POUR PLUS D'INFORMATIONS SUR LES JEUX NINTENDO ET NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, CONTACTEZ LE DÉPARTAMENT CLIENTS NINTENDO EN FRANCE, 3, RUE EDISON 94530 CHEVELLY-LARUE. VOUS POURREZ EN SAVOIR PLUS EN VISITANT LE SITE INTERNET WWW.NINTENDO.FR



CAPTAIN COMIC*

D'énormes richesses ont débriés les trésors de la planète Comic. Heureusement le Capitain Comic veille ! Une aventure décollante, un jeu d'arcade époustouflant !



V.I.G. 7.9.67.8.5.7.8.3.

DISPONIBLE DANS LES GRANDES SURFACES ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

*DISPONIBLE SUR CONSOLE NINTENDO®
NINTENDO ET NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE : **DPME**
Tél. 33 (1) 49. 78. 88. 00
3, RUE EDISON 94530 CHEVELLY-LARUE

COLLECTION
Joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles NEWS



MEGADRIVE

SEGA

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO

TOUT
SUR LA
MEGADRIVE
FRANCAISE



40
TESTS

FIRE & FORGET II . TENNIS CUP II . BATMAN . PSY O BLADE . GHOULS'N GHOSTS . MYSTIC DEFENDER . THUNDER FORCE III . PHELIOS . FLYING SHARK . ESWAT . CYBERBALL . XEVIOUS . DOWN LOAD . IMAGE FIGHT . BEACH VOLLEY . SUPER STAR SOLDIER . VEIGUES . DON DOKO DON . NINJA SPIRIT . DEVIL'S CRUSH . PUZZINC . SUPER FOOLISH MAN . LODF RUNNER . RASTAN SAGA II . SLAP SHOT . OPERATION WOLF . WORLD GAMES . SKATE OR DIE . MASTER CHU . T.M.N.T . FESTER'S QUEST . CRYSTAL MINES . NINJA COMBAT . MAGICIAN LORD . BASEBALL STAR PROFESSIONAL . TOP PLAYER'S GOLF . NAM 1975 . GAUNTLET III

SUPPLEMENT DETACHABLE
NE PEUT ETRE
VENDU SEPARATEMENT

Consoles

EDITORIAL

Bande de petits veinards... Alors que pendant deux mois vous n'avez pas cessé de draguer sur les plages, alors que pendant deux mois vous n'avez pas arrêté de sortir en boîte à la recherche d'une Gamagirl, alors que pendant deux mois vous n'avez pas... Stop, arrêtez tout, ça me fout le cafard. Y en a qui bossaient, à fond. Alors voilà mes amis, ce mois-ci on vous a concocté un numéro (gratuit) de Console News comme jamais. On s'est surpassé, mes canards. Vous trouverez des news à vous en éclater la panse (même celle de Danboss), des tests sur toutes vos consoles préférées, et pour la première fois, les tests de tous jeux sur la super-console-hyper-trop-chère la NeoGeo, sur la Gameboy la super-console-la-moins-chère-détoutés, sur la première-vraie-console-16-bits-officiellement-importée la Megadrive, et pour la première fois au monde vous aurez le test complet de la nouvelle console Amstrad, la GX 4000. Vous trouverez également les meilleurs Jeux Crack du moment et l'Inénarrable Top Ten. Si vous avez choisi Console News, vous avez bien raison. Ah oui, j'allais oublier, si vous voulez parler à toute la bande de Joystick et en particulier à celle de Consoles News, retrouvez-vous sur minitel: 36 15 Joystick. Sayonara.

J.M. Destroy

DES NEWS, DES NEWS, ENCORE ET TOUJOURS !



Bubble et Bobble.

Plus fort que le Colosse de Rhodes, plus rapide que la fusée Ariane, plus loin que la sonde Voyager II, les voici les voilà les mégane-ews, sur toutes vos consoles préférées.

Bn commence avec le Nintendo ES, et avec une nouvelle qui ravira tous les amoureux des deux petits brontosaures, j'ai nommé **Bubble et Bobble**. Déjà célèbre en arcade et sur tous les micros ludiques, Bubble Bobble sera disponible en France d'ici avant la fin de l'année. Doté d'une musique sympathique, d'une bonne maniabilité ce hit d'arcade devrait passionner tous les fans de cette console. **Adventures Of Lolo** (non, pas le Sysop de 3615 Joystick, bien quel), met en scène une petite boule de poil, qui au cours d'une centaine de niveaux doit utiliser toute son intelligence, donc la vôtre,

JOYSTICK / SEPTEMBRE 1990 / 74

pour sortir des multiples labyrinthes qu'il comporte ce jeu. Voilà c'est fini pour la NES.

Passons à la Gameboy. **Double Dragon** de Technos est la conversion du jeu d'arcade du même nom. Dans ce jeu de baston, cartonnez dur et sauvez votre fiancée des griffes de la bande des guerriers noirs. Pouvant se jouer seul ou à deux ce jeu d'action à scrolling horizontal risque de faire un malheur sur Gameboy dès sa sortie en France, vers le milieu du mois de septembre. **Battle Ping Pong** de Quest, est comme son nom l'indique une simulation de Ping Pong. Ici, tous les coups du véritable Ping Pong sont possibles, ainsi découvrirez les joies des smashes, de coups droits, des revers, et pulvérisiez votre adversaire (l'ordinateur ou bien un joueur "humain"). A noter également la sortie imminente de **Toenago Mutant Ninja Turtle**, adapté d'un dessin animé, ce jeu de plateforme vous entraînera dans les bas

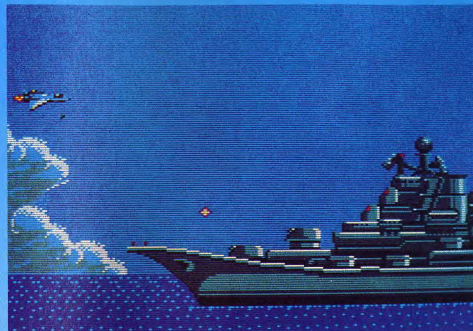


De gauche à droite: Adventures of Lolo, Ultima IV et Super Monaco Grand Prix.

fonds des villes les plus sordides, à voir et à jouer.

Amoureux de la console **Sega Master System** ces jeux sont pour vous. **Ultima IV**, la quatrième partie du célèbre jeu de rôle de Lord British sortirait selon toute vraisemblance en France avant la fin du mois de septembre. En même temps, nous devrions également voir **Aerial Assault**, un jeu de tir à scrolling horizontal, où vous devrez détruire les bases militaires ennemies. Surveillez les océans et anéantissez tout ce qui bouge. Une formule efficace pour un jeu qui devrait bien se comporter par rapport aux autres jeux de ce style sur cette machine.

On continue avec la **Megadrive japonaise**, celle des importateurs parallèles. **Ring Side Angel** est une simulation de catch tout comme **Wrestle War**. Seule grande différence entre ces deux programmes: les combattants. Dans la première, les catcheurs sont des jeunes et charmantes demoiselles et dans la seconde, de féroces et odieux "tas de muscles". Ces deux programmes devraient sortir en France dans le courant du mois d'octobre. **The Tengu of The Fatman**, bien connu des possesseurs de PC, est un jeu d'action comme on les aime: graphisme ultra fin, bonne animation, bonne variété des personnages, musique hétéroclite. Bref, tout pour plaire. Attention! Ce jeu devrait arriver en France à la fin du mois de septembre, soyez au rendez-vous. **Shadow Dancer** de Sega devrait s'imposer comme un jeu référence sur Megadrive. Dirigez un ninja, cognez sur vos adversaires, et partez pour une aventure aux superbes graphismes. Une dizaine de niveaux, un scrolling différentiel à faire rougir les tomates, bref un jeu qui devrait remplacer The Super Shinobi comme jeu culte sur cette console. **The Strider** est également une conversion d'un jeu d'arcade. O combien célèbre, ce jeu de plateaux vous permettra de combattre des monstres aussi



Aerial Assault.

gigantesques que terrifiants. C'est beau, c'est bien fait et ça devrait sortir en novembre de ce jeu par rapport à ses concurrents immédiats réside dans les monstres qui sont tous de véritables insectes métalliques. A part cela, pas grand-chose à dire. Un jeu de tir, bien fait, mais qui reste cependant assez quelconque.

Die Hard.

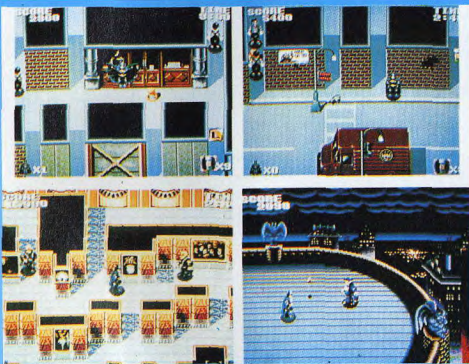


gigantesques que terrifiants. C'est beau, c'est bien fait et ça devrait sortir en novembre de ce jeu par rapport à ses concurrents immédiats réside dans les monstres qui sont tous de véritables insectes métalliques. A part cela, pas grand-chose à dire. Un jeu de tir, bien fait, mais qui reste cependant assez quelconque.

Attaquons sans plus tarder la **PC Engine**. **Die Hard** est le titre original du film, Piège de Cristal avec Bruce Willis. Délivrez les otages détenus par des terroristes néofascistes. Se déroulant de la manière qu'un Commando classique, Die Hard ne devrait cependant pas passer inaperçus de sa sortie vers le 15 septembre. **Batman** de Sunsoft n'a pas grand-chose à voir avec le Batman de la Megadrive (testé quelques

Shadow Dancer.

INFOS Consoles



Batman.

pages plus loin). Si sur PC Engine, il reprend la plupart des scènes du film, sa réalisation est tout autre que sur la console 16 bits. Les scènes sont à la plupart du temps représentées en trois dimensions et l'aventure prend le pas sur l'action. Une bonne alternative devant la flopée de Shoot'Em Up sévissant sur PC Engine, sortie prévue vers le 15 septembre également. **F1 Circus** de Bussan Ltd, est une course de voiture. Scrolling multi-directionnel, circuit vu du dessus, etc... Tiens, ce jeu ressemble fortement à Moto Racer, un des premiers hits sur cette console: passionnant, lorsque l'on a compris les divers astuces de ce jeu. **Vais III** de Lasersoft sur CD Rom est, comme son nom l'indique, la suite de Vais II. Doté de remarquables

musiques, ce jeu de plateaux est le gigne successeur de l'un des meilleurs titres sur ce support. Voilà c'est fini pour aujourd'hui, c'était pas des news alléchantes, ça?



Ci-dessus : Vais III.
Ci-contre : The Strider.
Ci-dessous : Insector X.



TELEX...TELEX...

Alors que la bataille entre Sodi-peng, importateur de la PC Engine, et NEC, le fabricant, fait rage, NEC fait savoir qu'en tous cas en Angleterre, la PC Engine ne sera pas importée officiellement en 1990.

SDL lance Legend of the Lost et The Final Conflict sur CDV à la rentrée, tandis que CRL prépare Herewith the Clues (voir test dans ce numéro) et Cult of the Severed Head. Lucasfilm, Activision et Virgin développent également sur cette machine.

Activision est la première boîte d'édition à obtenir le vert pour développer sur la Super Famicom de Nintendo, qui ne sortira au Japon qu'en novembre 1990. Ils sont pressés! Parmi les premiers produits à voir le jour, il y aura une simulation de baseball et un jeu de combat aérien... On sait par ailleurs que Super Mario Bros 4 est déjà écrit pour cette machine.

On obtient, petit à petit, des informations sur la console de jeu de Commodore, qui est en fait un C64 re-carossé; elle serait vendue avec une cartouche comprenant quatre jeux, Flimbo's Quest, Fiendish Freddy's Big Top O'Fun, Klax et International Soccer.

Il semble qu'Atari réagisse face à l'annonce de la Turboexpress (voir notre dernier numéro) en préparant une Lynx II plus petite avec un écran amélioré. Ce n'est pas pour tout de suite...

Quelques prévisions de sortie pour la Lynx: Paperboy, Slimeworld et NFL Superbowl sont imminents.

● Du nouveau pour les passionnés, pour les joueurs fous, les éditions Radio viennent de publier un livre contenant toutes les astuces possibles et imaginables concernant les consoles NES et Gameboy. Plus de soixante jeux sont ainsi décryptés, découpés et répertoriés. Un outil efficace, mais malheureusement, trop de jeux sont encore inconnus chez nous Français. Le titre? "Super trucs et stratégies Nintendo". C'est clair.

UNE MACHINE DE REVE!



De loin The Universal Energizer ressemble à un double joystick, de près. The Universal Energizer ressemble à un double joystick, et pourtant... The Universal Energizer est un double joystick (Eh oul!). Mais lorsque l'on vous aura dit son prix, environ 1500 francs, des doutes subsisteront. Un joystick à 1500 francs, non c'est impossible. Et pourtant, c'est bien cela. Mais arrêtons nous un peu là. En effet The Universal Energizer n'est pas qu'une simple boîte comportant deux joysticks, c'est également une formidable extension pour tous

Energizer vous permettra d'enrichir n'importe quelle carte composant ces machines. Prenons quelques exemples: pour posséder 1943 (version originale) il vous en coûtera, en Angleterre, environ 1000 francs, pour jouer à Chopfitter comptez environ 800 francs, et pour les jeux les plus récents ne vivez pas en dessous de 10000 francs. C'est assez cher, peut être bien que le jeu en vaut la chandelle! Pour plus de renseignements vous pouvez contacter Unitec au (1944-436) 72615, c'est en Angleterre.

les félés d'arcade. Je m'explique. Cette extension est connectable sur pratiquement tous les ordinateurs et sur toutes les consoles (NES, Master System, PC Engine, Megadrive) et vous permet, moyennant finances, de jouer chez vous aux meilleurs jeux d'arcade, comme si vous y étiez. Grâce à un connecteur aux normes Jamma (la même norme que les machines d'arcade), The Universal

ET LA LUMIERE FUT

On sait que la Gameboy souffre de ne pas avoir un écran rétro-éclairé, qui lui aurait permis d'être utilisée la nuit. Voilà que cette lacune tend à être comblée, grâce au Light Boy.

Commercialisé depuis peu au Japon à un prix de 2.480 Yens (environ 100 francs), cette extension permettra aux inconditionnels de cette console portable de jouer où ils le veulent et surtout quand ils le veulent. Un grand bravo pour la société Kintoro, distributeur de cette petite merveille d'éclairage!



LA MEGADRIVE: ENFIN UN CD ROM

Le bruit courait depuis un bon moment déjà, et on ne voyait toujours rien venir. Maintenant c'est presque officiel, le CD Rom sur Megadrive devrait voir le jour dans le premier quart de 1991. Sega Japon reste cependant encore très discret sur cette nouvelle. Dependamment on sait de source sûre que deux projets sont à l'étude. L'un donnerait un CD Rom de forme assez originale, puisqu'il serait composé de trois parties distinctes de forme cylindrique. Se plaçant sur le dôme à l'endroit exact où s'insérent actuellement les cartouches, ce modèle risque de ne pas être très esthétique. L'autre serait plus traditionnel et certainement mieux facile d'utilisation, puisque le CD Rom se placerait sous la Megadrive. A l'heure actuelle, c'est tout ce que nous savons. Plus d'infos dans un prochain numéro.

HIT-PARADE DES MEILLEURES VENTES

SEGA MASTER SYSTEM

1	Battle Out Run
2	Chase HQ
3	Golden Axe
4	Wonderboy III Operation Wolf
5	Tennis Ace
6	Slap Shot
7	Ghostbuster
8	Altered Beast
10	Shinobi

PC ENGINE

1	Ninja Spirit
2	Super Star Soldier
3	Ghouls 'n' Ghosts
4	Devil Crush
5	Down Down
6	World Court Tennis
7	Rastan Saga II
8	Puzznic
9	Granゾート
10	Power Drift

NINTENDO NES

1	The Adventure of Link
2	The Legend of Zelda
3	Super Mario Bros II
4	Track & Field
5	Top Gun
6	Mega Man
7	Simon's Quest
8	Metal Gear
9	Wizards & Warriors
10	Rygar

GAMEBOY

1	Double Dragon
2	TNMT
3	Batman
4	Dr. Mario
5	Super Mario Land
6	Castlemania
7	Lock'n Chase
8	Nemesis
9	Solar Striker
10	Paperboy

OEIL DE LYNX

Meilleur gadget venant du Japon pour la console Lynx d'Atari, ce réflecteur d'écran vous permet de poser la console sur la table, de vous morfondre dans votre siège les bras tendus et de jouer en toute liberté. Améliorant la qualité de l'image en rapprochant les pixels, ce réflecteur d'écran ravira tous les possesseurs de la Lynx.



TOUT CE QUE VOUS AVEZ TOUJOURS VOULU SAVOIR SUR LA GAMEBOY, SANS JAMAIS AVOIR OSÉ LE DEMANDER

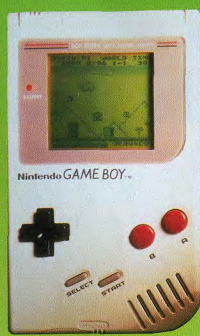
A lors que la Gameboy ne sera importée officiellement que vers le milieu du mois de septembre, les importations du marché parallèle se précipitent, et se multiplient à une allure phénoménale. Lors de sa diffusion officielle, oino (????) jeux, à un prix inférieur à 200 francs (199 francs!) devraient être disponibles pour la Gameboy. Ce qui est bien peu en regard de ce que nous offrent des boutiques comme Ultima, Shoot Again ou Micromania spécialisée dans ce genre d'importation. Pas moins d'une trentaine de jeux sont d'ores et déjà disponibles pour une somme avoisinant les 250 francs dans ces boutiques. Pour y voir un peu plus clair, nous avons testé tous les jeux disponibles – à l'heure où sont écrites ces quelques lignes – et placé chacun de ces titres dans une catégorie bien définie, allant de médiocre à génial (le Top 6) en passant par moyen, bon et très bon. Cette classification, ainsi qu'un petit texte sur le jeu proprement dit, vous permettront de faire votre choix, enfin nous le espérons. Avons marqués... Prêt... Partez!

Dans la catégorie des jeux que nous qualifierons de "médiocres", nous avons nommé **Kakunin Snack** de Cononuts. Dans ce jeu de labyrinthe, entièrement en japonais, prenez les commandes, et dirigez un petit bonhomme dans un dédale de salles vues du dessus, évitez les monstres, changez d'écran et apprenez le Japonais pour espérer vous en sortir, toutes les instructions à l'écran étant en langue japonaise. Sachez utiliser un bon dico, sinon point de salut pour vous. **Saga** de Square est

certainement un soit extrêmement intéressant, d'autres un de mes amis japonais ne joue qu'à ça. Malheureusement pour nous et une fois de plus la langue utilisée ici est un obstacle de taille à la bonne compréhension de l'aventure. Espérons qu'une importation officielle rapide de ce jeu comblera ce problème. Mais à l'heure actuelle, ce n'est pas le cas. Toujours dans cette catégorie, nous avons **Trump Boy** de Pack-in-video. Rassemblant quatre jeux de cartes différentes, Trump Boy pourrait s'avérer fort intéressant si les commandes n'étaient pas en japonais, comme de bien entendu (arghh!). Une fois de plus on ne peut que constater et regretter. Passons maintenant dans la seconde catégorie, les jeux "moyens".

Snoopy Magic Show – de Kemco, vous permettra d'aller secourir vos camarades prisonniers. Pour cela il faudra éviter les pièges dissimulés le long de votre parcours, utiliser les téléporteurs mis à votre disposition, et ainsi affronter la centaine de niveaux que comporte Snoopy. Un jeu un peu trop répétitif et sans grande originalité pour le rendre vraiment intéressant.

Popeye de Sigma est une sorte de Pac-Man, où vous devez secourir Olive, votre petite amie tout en évitant Brutus. Des boîtes de Spinach – épinards – remplaçant les inimitables "Super-Gommes" de Pac-Man, permettront à Popeye de se sortir de situations délicates. Un scrolling multi-directionnel vient égayer la pauvreté des graphismes. Malgré ce petit plus, le jeu n'est pas exceptionnel. **World Bowling** d'Athena vous met dans la peau de ces



champions du Strike à répétition. Positionnez votre viseur, déterminez l'effet que vous voulez donner à la boule ainsi que la puissance du tir et c'est parti... La boule roule sur la piste et hop! Les quilles s'envolent, enfin lorsqu'on n'est pas trop maladroit. Lors d'un à deux ce jeu est de toutes façons, bien trop répétitif pour vous tenir en alerte pendant de longues heures.

Super Chinese's Land de Culture Brain est un jeu de rôle à scrolling multi-directionnel, mêlant l'aventure à l'action. Beau tableau en perspective, mais lorsque l'on vous aura dit que tout le texte est en japonais – une fois de plus – le tableau s'assombrit brutalement. dommage, car Super Chinese's Land aurait pu être un bon jeu. Attendez donc la version officielle.

Avec le **Baseball** de Nintendo, faites semblant de retrouver les sensations des Baseballeurs professionnels. Comment ça, faire semblant? Oui, faites semblant car la taille de l'écran et la vitesse de déplacement trop lente des joueurs ne permettent pas à ce baseball de concurrencer sérieusement ceux existant sur consoles de



table, **Mickey Mouse** de Kemco est un jeu de plateformes traditionnel – ascenseurs et escaliers en pagaille – dans lequel vous devez récupérer des monstres en vous efforçant d'éviter les courants lancés à votre poursuite. Pour vous en débarrasser, vous pourrez, au choix, les écraser sous une masse de 10 tonnes ou bien les assommer à grands coups de poing. Un système de mots de passe permet également de recommencer les parties là où vous les avez laissées. Doté d'un graphisme sommaire, Mickey Mouse n'est malheureusement pas à la hauteur de la vedette mise ici en jeu. Dans **Penguin Land** de Pony Canyon, vous jouez le rôle d'un petit pingouin qui doit pousser un oeuf et le rapporter au propriétaire. Malheureusement pour lui, donc pour vous, des obstacles, des trous, des échelles et autres catastrophes du style vous empêcheront d'aller aussi vite que vous l'auriez voulu. Un jeu qui demande plus de réflexion que de rapidité, mais qui ne nous laissera pas sans voix.

Voilà, c'est fini pour les softs "bas de gamme". Passons de suite à des affaires un peu plus sérieuses, avec les bons jeux.

Commençons donc par le célèbre **Space Invaders** de Taito. Pas de long discours sur ce jeu, vous le connaissez. Sachez simplement qu'il n'est pas tout à fait identique à la version originale; les envahisseurs avançant bien plus lentement, et les bunkers ne se dégradent pas suffisamment rapidement pour espérer tirer au travers. Cependant ce jeu de tir reste malgré les années, un bon jeu. Enfin, sur **Gameboy**.

Dans **Motorcycles**, un jeu japonais, retrouvez l'enfer des pistes en terre. Vu de profil **Motorcross Maniac** est une véritable course contre la montre. Pouvant se jouer seul contre l'ordinateur ou contre un camarade à condition d'avoir deux Gameboys, ce jeu à scrolling horizontal demande un maximum de concentration de la part du joueur, pour main-tenir

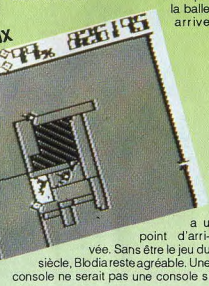
la moto dans le bon chemin et ainsi le minimum de temps. Sympathique...

Qix de Taito est un jeu bien connu des amateurs de bornes d'arcade. Repris avec plus ou

moins de succès sur tous les ordinateurs et sur presque toutes les consoles, **Qix** sur Gameboy reste cohérent. Certes le graphisme est en noir et blanc, mais la jouabilité est omniprésente. A conseiller aux amateurs de ce jeu, et dieu sait combien ils sont nombreux. Ils ne seront pas déçus. **Soccer Boy** de CBS/Sony Group est un jeu de Football. Le terrain vu du dessus, se déplace selon un scrolling multi-directionnel. Le graphisme des joueurs est très japonais: grosses têtes, petits corps. Les règles du vrai football sont à peu près respectées mais à part le fait qu'il n'y a pas de fautes, donc ni coups francs, ni penalty. Ainsi il est possible de tacle l'adversaire, de faire des passes à ses partenaires démarqués, de

la tête, etc... Quoiqu'un peu lent dans le déplacement des joueurs, Soccer Boy demeure un jeu honorable. **Blodia** de Tonkin House, est un jeu qui ne devrait pas vous être inconnu, ayant déjà fait ses preuves sur PC Engine. Une petite balle se déplace dans un univers de dalles que vous pouvez déplacer à volonté. Sur ces dalles sont installés des tubes. La balle se déplace à l'intérieur de ceux-ci, à vous de déplacer les dalles de manière à ce que la balle arrive

à un point d'arrivée. Sans être le jeu du siècle, **Blodia** reste agréable. Une console ne serait pas une console si



elle n'avait pas son casse-briques **Alleway** de Nintendo comme bled désormais cette lacune. Sans grande originalité malgré



un grand nombre de tableaux, ce Breakout reste tout de même bien réalisé, et mérite bien sa place dans cette catégorie de jeux sur cette console. La Gameboy possède maintenant un Space Invaders, un break Out, que manque-t'il au tableau? Oui, bravo, vous avez trouvé. Immanco un Pac-Man. **Lock'n Chase** de Data East est cet hybride de Pac-Man.

Pénétrez à l'intérieur des banques, volez les pièces d'or dissé-



minées le long des couloirs étroits, évitez les gardiens, tel est votre lot. C'est rapide, c'est bien muni, c'est Data East, les grands noms nous trompent rarement.

Kwirk d'Atlas Ltd, n'est pas comme son nom semblerait le suggérer un jeu de puzzle. En fait, vous incarnez un petit bonhomme fortement embêté, car pour sortir des salles dans lesquelles il est enfermé, il devra utiliser toutes ses capacités de raisonnement. Ainsi vous devrez positionner des caepots, ouvrir des portes dans un ordre bien défini, éviter les trappes qui s'ouvriront devant vous, etc... Kwirk est assez plaisant au début, mais au bout de quelques heures de jeu devient lassant. **Ken le Survivant** de Toei Animation est un jeu de Karaté. Luttez contre une vingtaine d'adversaires pour devenir champion du monde. Une douzaine de mouvements

différents sont excécutables. Malgré une certaine lenteur dans les réponses de Ken, Ken le survivant est fort sympathique à jouer. Un système de mots de passe vous permet de reprendre l'aventure où vous aviez battu. Une méthode qui s'avère efficace et pratique pour ne pas tout recommencer du début.

Dead Heat Scramble de Copia System est la première course de voitures sur Gameboy, une course de Stouk-car devrais-je dire. Se déroulant dans un espace tuyau cylindrique, vous devez arriver au bout de chacun des parcours qui vous seront proposés. Pour gagner de la vitesse, rampez tout ce que vous pourrez, faites attention aux embûches placées ça et là, sautez au dessus des barages, etc... Seul ou à deux, Dead Heat Scramble est un jeu super rapide et très fun surtout à deux.

C'est maintenant à pas de géants que l'on se propulse vers la fin de cet exposé et entrons de plein pied dans la catégorie des "très bons" jeux.

Solar Striker de Nintendo est un simple jeu de tir, rapide et efficace. Ce genre de jeu n'étant pas légion sur Gameboy, il est tout à fait normal de le placer dans cette catégorie. D'autant plus que le nombre de diamants de Shoot'Em Up est toujours aussi important.

Shangai est à l'origine un jeu d'Action: il a été remarquablement converti pour la Gameboy par une société japonaise répondant au doux patronyme de Hal-Lab. Ce jeu de réflexion, dans lequel il faut repérer les dominos identiques afin de les éliminer, est très bien exécuté. La page de présentation est fine et jamais il n'aurait pensé avoir pareil graphique sur un petit écran.

C'est vous dire combien cette page est belle. Shangai reste donc fidèle à son image. Un jeu intelligent et passionnant.

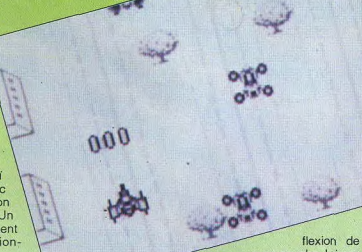
Quarth de Konami est un soft qui mettra vos réflexes et votre capacité de raisonnement à rude épreuve - un peu à la façon de Tetris. Armé d'un vaisseau

laser vous devez tirer sur des formes géométriques pour leur donner l'apparence d'un rectangle ou d'un carré. Au fur et à mesure que le jeu avance, la vitesse de descente des diverses formes augmente de plus en plus, et la rapidité de vos déplacements devient primordiale pour accéder au niveau supérieur. Au début cela semble simple, mais ce jeu devient très vite captivant et diabolique. Merci Konami pour ce très bon produit.

Penguin Wars Vs d'Asci Corp est un jeu original. Vous disposez de cinq balles, votre adversaire est en face de vous. Le but: vous devez désarçonner votre adversaire en lui envoyant le plus de balles possible à la figure, tout en évitant celles qui pourraient vous envoyer. Le gagnant est celui qui arrive à placer dix balles dans le camp adverse. Simple au premier abord ce jeu rapide à souhait nécessite cependant toute votre attention pendant la minute trente que dure le combat. Seul contre l'ordinateur ou à deux - avec deux Gameboy - cette guerre de pingouins se révèle très agréable.

Pachenko de Vic Tokai est un jeu de réflexion.

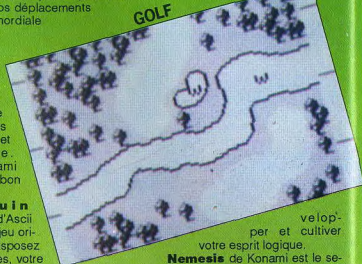
SOLAR STRIKER



flexion de pure souche. Ici pas question de réflexes ou de rapidité, tout est dans la tête du joueur. A l'écran, plusieurs formes géométriques vous sont présentées. Vous devez les assembler de façon à former un rectangle. Un système de mots de

passer vous permet de sauvegarder le niveau où vous avez échoué. Intéressant, difficile à souhait, ce jeu est surtout très utile pour dé-

GOLF



Nemesis de Konami est le second jeu de tir sur Gameboy. Se déroulant selon un scrolling horizontal ce Shoot'Em Up regorge de d'options et d'armes surprenantes. A la fin de chacun des niveaux, un monstre de fin vous barrera la route afin de vous empêcher de passer au niveau supérieur, traditionnel dans sa conception et dans sa réalisation, Nemesis demeure cependant le meilleur jeu de ce genre à l'heure actuelle sur Gameboy.

La liste n'est pas trop longue... Ça va, vous tenez le coup? Restez encore un peu avec nous. L'heure est grave mes amis. Voici les six meilleurs jeux à l'heure actuelle.

Le top six des softs sur Gameboy.

En sixième position: **Hyper Lode Runner** de Bandai. Malgré l'âge de ce jeu, une dizaine d'années, Hyper Lode Runner reste toujours le jeu qu'il a été. Si ses diverses conversions récentes sur ordinateurs et sur consoles ont été plus ou moins bien accueillies par le public, celle sur Gameboy ne peut que séduire. Rappelons brièvement les règles. A l'écran vous dirigez un petit bonhomme, qui doit ramasser tous les sacs d'or se trouvant sur sa route. Pour l'en empêcher divers adversaires se lancent à sa poursuite. Pour vous en débarrasser, vous devez creuser des trous dans les plateformes, afin que vos poursuivants y

lombent. La version Gameboy ne souffre d'aucun défaut majeur. Hyper Lode Runner est rapide, maniable, on peut y jouer à deux simultanément pour ce qui est de la possibilité de jouer à deux.

Castlevania Adventure de Nintendo. Bien connu des possesseurs de la console NES, où ce jeu est encore une référence, et ce malgré son âge lequel peu avancé, The Castlevania Adventure est un jeu d'arcade aventure. Animé par un scrolling multi-directionnel, par des décors aussi diversifiés que sophistiqués - chose suffisamment rare sur Gameboy pour que nous le précisions - ce jeu vous permettra après de multiples péripéties d'affronter Dracula, but suprême de votre mission. Bonne chance, vous en aurez besoin.

En quatrième position: **Batman** de Sunsoft. Batman est le parfait jeu de plateformes, d'escalade et de plateformes. Des passages secrets à n'en plus finir, des trappes mortelles, des adversaires aussi coriaces que récalcitrants se dressent sur votre route. Armé de votre Bat-boomerang et de quelques autres bat-ustensils dont vous êtes le seul à connaître le bat-utilité, parcourez tous les bat-niveaux de ce bat-jeu bat-gigant-

les-que, où ce jeu est encore une référence, et ce malgré son âge lequel peu avancé, The Castlevania Adventure est un jeu d'arcade aventure. Animé par un scrolling multi-directionnel, par des décors aussi diversifiés que sophistiqués - chose suffisamment rare sur Gameboy pour que nous le précisions - ce jeu vous permettra après de multiples péripéties d'affronter Dracula, but suprême de votre mission. Bonne chance, vous en aurez besoin.

vous donne l'occasion de découvrir ce jeu de réflexion. Les règles sont simples: vous devez remplir un plateau de formes géométriques pour constituer une ligne complète. Les lignes complètes disparaissent et vous êtes récompensés. Les lignes complètes disparaissent et vous êtes récompensés. Les lignes complètes disparaissent et vous êtes récompensés.

penser toutes vos bat-thunes

SUPER MARIO LAND



en piles. Car abandonner un cours de jeu, c'est vraiment pas bon.

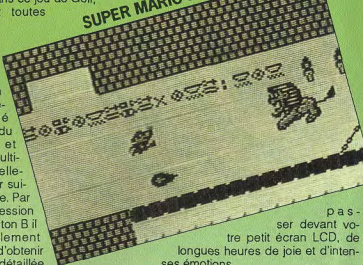
En troisième position: le **Golf** de Nintendo. Dans ce jeu de Golf, retrouvez toutes les sensations d'un jeu de Golf. Le terrain est très agréable, les décors sont très beaux, les personnages sont très mignons. C'est un jeu de Golf qui vous fera passer de longues heures de jeu et d'intenses émotions.

Et enfin, en toute première position, retrouvons... **Tetris** de Nintendo. Programmé à l'origine par deux soviétiques, Alexey Pajitzov et Vadim Gerasimov, ce jeu a fait le tour du monde et ce sur pratiquement toutes les machines - ordinateurs, consoles, professionnels, et consoles de jeux. Nintendo a d'ailleurs particulièrement bien compris la notoriété qu'a maintenant acquis ce jeu, puisqu'ils ont décidé de vendre officiellement la Gameboy 590 francs et précisément avec Tetris. On ne peut qu'apprécier ce geste de Bandai (l'importateur officiel) qui nous gratifie généreusement du meilleur jeu dans le package d'origine. Bravo pour cette initiative.

Voilà, c'est fini, j'espère que cette liste en vous aura plu, et qu'elle vous permettra de choisir, en pleine connaissance de cause, vos prochains jeux sur la dernière console de Nintendo. J.M DESTROY

du parcours. Une dizaine de clubs sont mis à votre disposition, chacun ayant un rayon d'action bien déterminé. A vous de bien savoir les utiliser et de bien calculer leur puissance en fonction des vents et des types de terrains sur lesquels vous vous trouvez. Graphiquement parlant le Golf est fort beau pour une console de ce type. Si il y a une simulation sportive à acquiescer sur Gameboy, c'est vraiment celle là. N'hésitez pas, vous ne serez pas déçu! En seconde position: **Super Mario Land** de Nintendo. Retrouvez les aventures de Mario, la célébrissime mascotte des consoles Nintendo. Traversez de nombreux pays, empruntez des vaisseaux spatiaux, des sous-marins et partez à la recherche de votre petite amie. Une excellente maniaabilité, un très bon esprit ludique pour ce jeu, qui vous fera

SUPER MARIO LAND

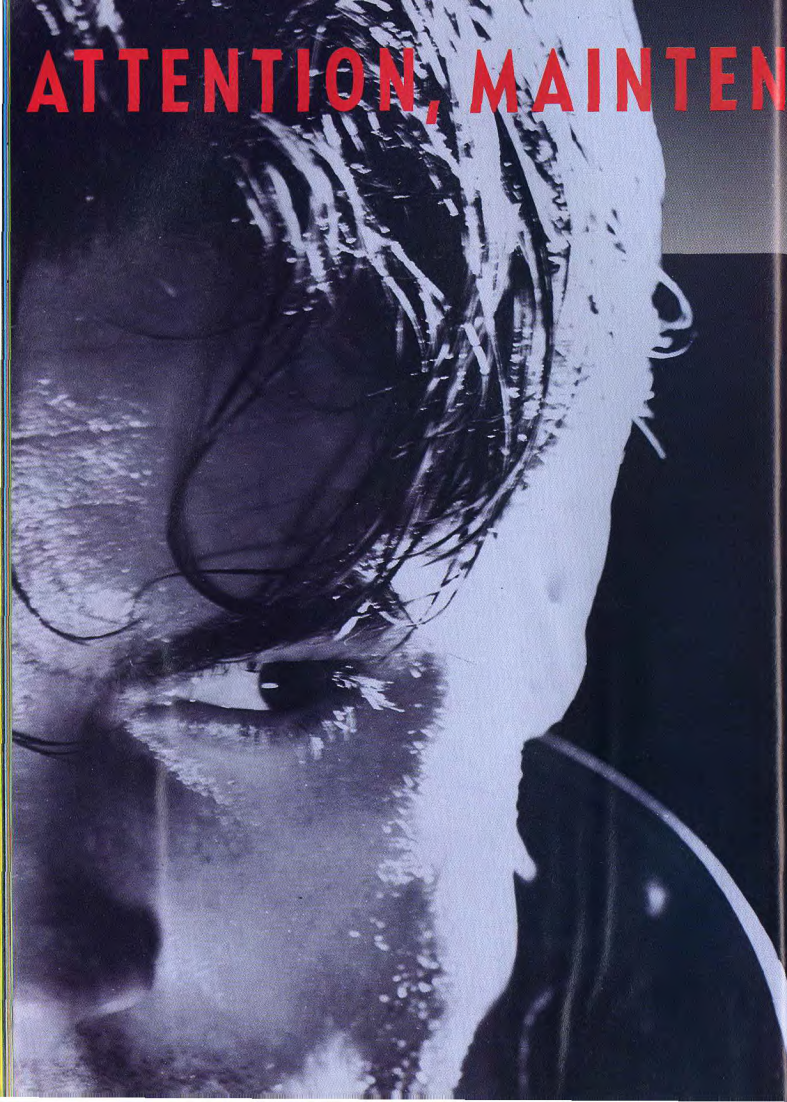


pas se devant vous. Car abandonner un cours de jeu, c'est vraiment pas bon.

Et enfin, en toute première position, retrouvons... **Tetris** de Nintendo. Programmé à l'origine par deux soviétiques, Alexey Pajitzov et Vadim Gerasimov, ce jeu a fait le tour du monde et ce sur pratiquement toutes les machines - ordinateurs, consoles, professionnels, et consoles de jeux. Nintendo a d'ailleurs particulièrement bien compris la notoriété qu'a maintenant acquis ce jeu, puisqu'ils ont décidé de vendre officiellement la Gameboy 590 francs et précisément avec Tetris. On ne peut qu'apprécier ce geste de Bandai (l'importateur officiel) qui nous gratifie généreusement du meilleur jeu dans le package d'origine. Bravo pour cette initiative.

Voilà, c'est fini, j'espère que cette liste en vous aura plu, et qu'elle vous permettra de choisir, en pleine connaissance de cause, vos prochains jeux sur la dernière console de Nintendo. J.M DESTROY

ATTENTION, MAINTENANT FINI DE JOUER.



MEGA DRIVE®

Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA Master



Console SEGA Méga Drive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

System. Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

SEGA
FROM
Virgin



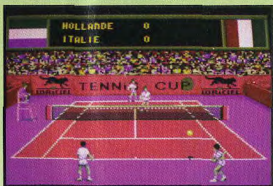
Cette suite qui s'apparente plus à une version améliorée qu'à une véritable suite ne manque pas de qualités. Jugez-en plutôt : seize adversaires d'autant de pays différents contre lesquels vous pouvez jouer vous sont proposés. Le jeu en simple ou double avec l'écran divisé en deux est toujours là mais un mode plein écran a aussi fait son apparition. Vous avez ainsi le choix entre les deux types de visualisation. La séquence d'entraînement avec le robot tireur de balles est restée inchangée. Il y a trois types de terrains différents et, nouveauté, la balle réagit différemment suivant la nature du terrain, qui est gérée. La seule chose qui ait été supprimée par rapport aux autres versions est le championnat, pour cause de place mémoire uniquement. C'est vraiment pas ça qui va diminuer le jeu. Il ne vous reste plus qu'à choisir un match en 1, 2 ou 3 sets gagnants pour commencer à jouer!

Commencez par prendre Joystick nu-

TENNIS CUP 2

méro 5 du mois de mai. C'est la seule manière de bien voir les différences existant entre les deux versions. Alors que sur CPC le jeu était réalisé en moyenne résolution (320 par 200) avec seulement quatre couleurs, la version cartouche a été entièrement reprogrammée en utilisant au mieux les possibilités offertes par les nouvelles machines. D'abord, changement de mode, on passe en basse résolution (160 par 200) mais avec 32 couleurs. Mais seul le décor est dans ce mode et le joueur au premier plan est fait d'un sprite -hard- en moyenne résolution aussi beau que sur les 16 bits. On retrouve la même jouabilité que sur les autres machines, avec les revers, les lobs et les lifts. Les bruitages sont vraiment d'ambiance, on s'y croirait! Non, vraiment il ne lui manque rien, je ne lui trouve même pas un tout petit reproche.

YVAN



AMSTRAD
GX4000
90%

EDITEUR LORICIEL
GRAPHISME 17
SON 17
ANIMATION 19
REALISME 18



Micro Avenue

L'ESPACE JEUX LE PLUS HIGH-TECH DE PARIS

58-60 avenue de la Grande Armée 75017 Paris • Tél. : 45.72.24.30

Métro : Argentine - Porte Maillot - Étoile • Ouvert du lundi au samedi

Consoles & logiciels

NEC • SEGA • ATARI • CPC+ • NEO GEO • ...

*Des prix
et des nouveautés
fantastiques*

POUR EN PROFITER CONSULTEZ-NOUS D'URGENCE !

VENTE PAR CORRESPONDANCE : SERVICE EXPRESS

TELEPHONEZ AU : 45.72.24.30

BATMAN



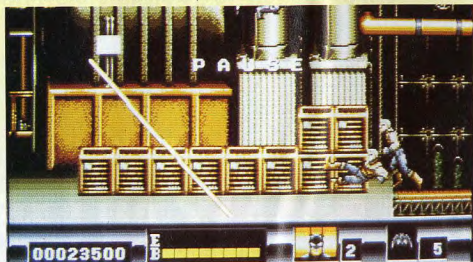
MEGADRIVE
87%

Cape étincelante, masque sur le nez, bat-boomerang à la main, voici Batman, personnage à combiène célèbre depuis la sortie du film du même nom. Batman, le jeu, celui-là même dont je vous parle, reprend point par point toutes les scènes importantes de Batman, le film. Ainsi, vous aurez sept niveaux à parcourir, sanctionnés chacun par un monstre de fin, qui entre parenthèses n'existait pas dans Batman, le film. De ce fait, on peut en déduire que Batman, le jeu ne suit pas totalement le fil de Batman, le film. Si vous êtes un fervent amateur de Batman, le film, ne vous inquiétez donc pas et sachez que les personnages "en plus" ne sont issus que de l'imagination des concepteurs de Batman, le jeu, et non pas d'une version longue de Batman, le film, exclusivement visible au Japon ! Dans Batman, le jeu, celui-là même dont je vous cause, vous jouez le rôle de Batman himself. Deux missions vous seront confiées. Dans la première, vous devrez parcourir les trois premiers niveaux. Retrouvez-vous ainsi dans les rues de Gotham City, dans l'usine de produits chimiques Axis et dans le musée de Flugelheim où vous pourrez enfin délivrer le nom de la dame. Puis dans une seconde mission, se déroulant au cours des trois autres et derniers niveaux, vous devrez détruire le Joker, votre ennemi juré. Tout le jeu de la première partie est un jeu de plateforme mêlant l'aventure au Bat Em Up. Suivant un scrolling multi-directionnel sur deux plans, n'ayant rien à envier aux machines d'arcade ou autres Neo-Geo, vous devrez éviter les multiples pièges, les lasers, les trous répartis çà et là au gré de votre marche. Dans l'usine chimique Axis,

utilisez votre sens du placement pour ne pas tomber dans les cuves d'acier pleines à ras bord d'acide chlorhydrique (comme Kaa lorsqu'il était petit !). Depuis le temps que je me disais qu'il était bizarre, ce type). Une fois la première mission achevée et le nom de la dame délivrée, passez à la seconde. Retournez dans les rues de Gotham City dans une course folle en Bat-car - cette scène se déroule selon un scrolling horizontal rapide, mais pas en 3-D comme dans les versions micros de Batman, un petit regret pour les consoleux que nous sommes ! Ensuite, pénétrez de plain pied dans l'espace aérien de Gotham City à bord de votre Bat-plane. Au programme, scrolling horizontal sur trois plans, missiles, bombes diverses, hélicoptères, bref, tous les caractères traditionnels du parfait

Shooting Up classique. Dans le sixième et dernier tableau, vous retrouverez le Joker dans la Cathédrale de la ville et devrez lui montrer ce que vous êtes capable de faire. Doté d'une excellente animation, d'un graphisme très détaillé et bien coloré, de plus de 45 bruitages digitalisés (explosions, coups d'épée, etc...) et de treize musiques (deux par tableau), Batman, le jeu, pourrait bien faire partie du Top 5 des jeux sur console Megadrive, s'il n'était pas si facile à finir. J.M. DESTROY

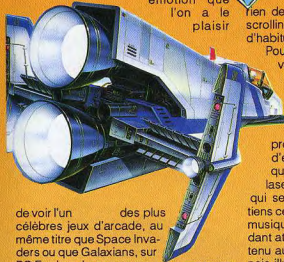
EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 16
SON: 18
PRIX: 450 FRANCS



00023500

L'histoire de Xevious est longue. A l'origine Xevious était un jeu d'arcade de la société Namco qui sévissait vers les années 1983-1984. Puis il fut converti avec peu de succès sur ordinateurs ludiques - huit et seize bits.

C'est donc maintenant avec quelque émotion que l'on a le plaisir



de voir l'un des plus célèbres jeux d'arcade, au même titre que Space Invaders ou que Galaxians, sur PC Engine. Les programmeurs de Namcot ayant comme principal souci de respecter le plus possible la version originale de Xevious, ne vous attendez pas à voir des scrollings multi-directionnels à vitesses variées, ou des sprites de la taille de trois ou quatre écrans de long, des musiques digitalisées qui déjantent les oreilles. Non, ici

XEVIOUS

rien de tout cela. Dans ce jeu de tir à scrolling vertical vous devrez comme d'habitude tirer sur tout ce qui bouge. Pour cela vous dirigerez un tout petit vaisseau cosmique, qui pourra se faufiler entre les tris ennemis, pour peu que vous puissiez le diriger avec maestria - vous verrez, avec un peu d'habitude on y arrive assez facilement. Xevious propose principalement deux types d'ennemis: les monstres volants - que vous pouvez détruire avec le laser - et les monstres "rampants" - qui se détruisent à l'aide de bombes, tiens cela me rappelle une pub mais... La musique un peu désuète reste cependant attrayante et donne un rythme soutenu au jeu. Une petite histoire en japonais illustrée par plusieurs dessins, sert d'introduction à chacun des niveaux de Xevious, c'est d'ailleurs le seul non-respect à la version originale. L'une des options les plus originales dans Xevious, est la possibilité de pouvoir recommencer les parties suivantes sans niveau où l'on a perdu, ceci permettant bien évidemment d'accroître la jouabilité de ce

Shooting Up. On s'aperçoit cependant assez rapidement que les graphismes de Xevious ne sont pas à la hauteur de ce que l'on est en droit d'espérer sur PC Engine actuellement. On ne peut regarder ce jeu qu'avec une certaine tendresse, surtout lorsque l'on a connu la toute première version. Un jeu à posséder plus par nostalgie, que pour la vitesse de manœuvres, ou pour la qualité de ses graphismes. J.M. DESTROY



EDITEUR: NAMCOT
GRAPHISME: 11
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 14
SON: 16 • PRIX: 350 F

PC ENGINE
77%

DOWN LOAD

Kabukicho, une ville japonaise futuriste de la fin du 21ème siècle, est envahie par des hordes d'extra-terrestres. Ohala, votre meilleur ami, vient d'être enlevé sous vos yeux. C'en est trop... Vous décidez d'aider le secouru. A bord de votre avion de chasse de la cinquième génération, choisissez deux armes parmi les cinq disponibles

Down Load est un jeu de tir à scrolling horizontal différentiel sur plusieurs plans, deux ou trois en moyenne. Des pastilles de couleur désimées çà et là au gré de votre parcours, amélioreront votre ar-



C'est parti...

(Beam Vulcan, Laser Cannon, Chaser, Crusher et Barrier).

té de tableaux, les graphismes ne sont pas toujours idéalement réalisés. Cependant, les programmeurs de Down Load nous ont gratifié d'un superbe et original préambule graphique présentant l'histoire du jeu en japonais, un peu comme dans les présentations des programmes en CD Rom, ce qui sauve l'esthétisme global de Down Load. Une bande sonore agréable changeant à chaque nouveau niveau (il en y a trois ou quatre secteurs) doublée par des incessantes attaques aliens, apporte au jeu un rythme soutenu, qui permet à Down Load de bien se comporter en face des meilleurs jeux de ce type - Gunhed, Super Star Darius - sur PC Engine. Une réalisation honnête pour un bon Shooting Up. J.M. DESTROY

EDITEUR: NEC AVENUE
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 18
SON: 17
MANIABILITE: 18
PRIX: 350 F ENVIRON

PC ENGINE
82%

FIRE & FORGET II

Votre mission, dans ce deuxième volet, consistera à détruire véhicule par véhicule tout un convoi jusqu'à arriver au char de tête qui transporte une bombe atomique. Si par malheur vous n'y parvenez pas,

multanément, mais c'était peut-être trop demander.

Hélas, pour réussir à sortir les premiers un jeu sur la console, Titus n'a pas attendu de l'avoir reprogrammé en tenant compte des nouvelles possibilités et ils ont simple-

ÉDITEUR TITUS GRAPHISME 14 SON 14 ANIMATION 16 MANIABILITE 16

AMSTRAD GX 4000 78 %



pas, elle parviendrait à la ville et exposerait, réduisant à néant un groupe de scientifiques qui s'y réunissent justement.

Partant de la fin du convoi, il vous faudra vous frayer un chemin jusqu'au char contenant la bombe et la détruire. Évidemment ce ne sera pas rendu facile par les attaques ennemies. Mais vous disposez d'une voiture un peu spéciale puisqu'elle peut aussi voler. Elle a en effet deux moteurs, un au fuel (pour rouler) et un au kérosène (pour voler). Le carburant venant à manquer, vous pourrez ramasser des barils sur votre route. Cinq chars géants viendront vous embêter, dispersés dans le convoi. Dommage que dans cette suite l'on ne puisse plus jouer à deux

un peu amélioré la version qui sortira sur disquette et cassette. Ainsi on a un superbe dégradé au niveau du ciel qui avec le reste de l'écran utilise les 32 couleurs affichables. Le jeu est très jouable, la voiture volante réagit fort bien mais la fenêtre de l'écran reste désespérément petite. Elle est un peu limitée par rapport à la taille des sprites mais c'était le seul moyen de ne pas ralentir l'action. Sinon il aurait fallu développer de nouvelles routines qui utilisent le hard de la nouvelle gamme Amstrad et qui auraient permis alors d'utiliser l'écran en entier. Deux mois en plus de boulot. Mais bon, les résultats sont là, c'est beau, rapide et bien fait. Que demandent les joueurs?

YVAN



Typhon, le Gardien des Enfers dans la mythologie Namotienne, a enlevé Artemis, princesse parmi les princesses, et la garde prisonnière dans les antichambres dégoutantes de son château. Non content de ne l'avoir qu'enlevée, Typhon s'est également permis de transformer la jeune et jolie princesse en pierre... Vous incarnez Apollon, héros de toutes les Mythologies. Avec l'aide de Pégase, votre cheval volant, allez secourir Artemis, votre bien-aimée. Ravie de votre venue soudaine, elle ne pourra que vous récompenser tendrement et, si vous voulez mon avis, un baiser de déesse, ça doit plutôt être cool et relax! La première chose qui frappe lorsqu'on commence à jouer à Phé-



lios, c'est la qualité des graphismes, qui contrairement à ce que l'on pourrait croire, ne sont pas toujours parfaits. Les pixels étant souvent bien trop gros, pour que l'on puisse parfaitement bien distinguer les contours des divers paysages représentés ici. Heureusement pour nous, pauvres consommateurs, cette première

Réalisé par la même équipe de programmation que Tatsujin - Truxton dans sa version française - Flying Shark est un Shoot'Em Up à scrolling vertical très des bornes d'arcade. Malheureusement, sa réalisation sur Megadrive ne suit pas totalement la version originale des arcades. Ainsi, lors de sa retranscription sur Megadrive, Flying Shark a perdu le plein écran d'origine, car une bande noire ou sont inscrits le nombre d'avions restants, le score et

l'impression s'estompe rapidement devant la qualité de l'animation de Phelios. Ge Shoot'Em Up rapide à souhait possède en effet l'un des meilleurs scrollings multi-directionnels sur trois ou quatre plans qu'il m'ait été permis de voir sur Megadrive. On se sent tellement attiré par ce scrolling que nos yeux ont des difficultés à suivre les tirs ennemis. Chacun des sept niveaux que comporte Phelios est agrémenté de deux musiques différentes. Ce qui donne, si vous avez bien relevé vos tables de multiplication, 27*14 musiques, score honorable. Évidemment, et comme pour tout Shoot'Em Up qui se respecte, vous pourrez récupérer des options supplémentaires au fur et à mesure de votre pro-



gression. Si Phelios n'est pas vraiment un jeu original, sa qualité d'animation lui permet de voir l'avenir avec un peu de sérénité, et tant mieux pour lui.

J.M DESTROY

ÉDITEUR: NAMCOT GRAPHISME: 14 ANIMATION: 18 MANIABILITE: 18 SON: 17 PRIX: 400 F ENV.

MEGADRIVE 79 %

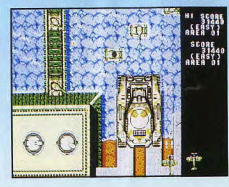
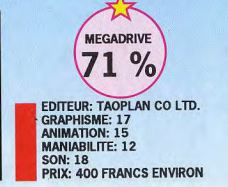
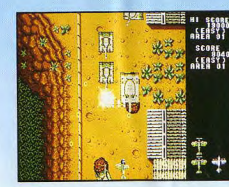
FLYING SHARK

conception, Flying Shark n'épatera pas par sa rapidité. Le déplacement de l'avion que vous dirigez est même souvent trop lent pour éviter les tirs ennemis suivant ainsi à une bonne jouabilité. Le nombre d'ennemis simultanés à l'écran est certes important,

mais ces derniers se ressemblent tous; des petits avions laissant place à des avions plus gros, des petits tanks laissant place à des tanks plus gros, et des petits bateaux, lalala... lalala. Bref, trois types d'ennemis pour un Shoot'Em Up de notre époque,

c'est un peu peu. Seule la musique est de taille à se contenter de ce qui est fait de mieux à l'heure actuelle. En conclusion, Flying Shark est un jeu assez moyen qui pourra, à mon sens, difficilement rivaliser avec les productions actuelles, surtout sur cette console.

J.M DESTROY



Ghoul's "n" Ghosts est la conversion d'un jeu d'arcade de Sega du même nom.

Premier dans les hits parade de machines d'arcade dans les années 1987-88, ce jeu est maintenant disponible sur la Megadrive française. Le héros de cette aventure est le vaillant petit Sir Arthur, ô combien célèbre depuis ses dernières aventures de Ghoul's "n" Goblins. Cette fois et comme pour dans le premier chapitre Arthur devra arracher des griffes des forces du mal la princesse Hues, votre jeune et jolie petite amie. Pour entraver votre tâche, et cela au cours des

sept niveaux que compte Ghoul's "n" Ghosts, des morts vivants tout droit sortis des meilleurs films "gore's" du cinéma, des aigles aussi fapaces que Danboss devant une bouteille de Coca, des monstres de toutes sortes se dresseront devant vous. Les paysages que vous devrez traverser sont également parfaitement bien réalisés quant à la qualité graphique et plongent immédiatement le joueur dans une ambiance cynique. Ainsi, traversez de sombres cimetières, empruntez le passerelles pour éviter la lave des volcans en ébullition, sautez sur des nuages mouvants, et sauvez votre

peu autant que faire se peut. Musicalement Ghoul's "n" Ghosts est magnifique, mais c'est surtout par la qualité de ses graphismes que ce soft étonne: c'est pratiquement l'arcade à domicile! Seule ombre au tableau, la maniabilité. Quelques fois, Sir Arthur répond mal au joystick, il est pas exemple très difficile, au début, d'avancer, de tirer, de se baisser, de retirer et de faire demitour en un seul mouvement de doigts. Le scrolling différentiel n'est également pas mis sur la touche, puisse qu'il est pratiquement comme tous les autres points techniques: parfait. Un soft à acheter, à posséder, à dévorer, et à jouer de toute urgence.



GHOUL'S "N" GHOSTS

Sur la Supergrafx, Ghoul's "n" Ghosts est également à la hauteur de nos espérances. Les graphismes sont excellents, mais font moins penser à un jeu d'arcade que ceux de la Megadrive. Cependant, et pour rehausser le niveau graphique déjà fort honorable, quelques détails supplémentaires dans le décor du fond ont été rajoutés. Le son est également moins bon, ce qui semble tout à fait logique au vu des caractéristiques techniques sonores des deux machines. Par contre la maniabilité de Sir Arthur est largement supérieure à celle de la Megadrive. Amateurs de jeux de plateaux, Ghoul's "n" Ghosts, c'est pour vous!

MEGADRIVE
 EDITEUR: SEGA
 DISTRIBUTION: VIRGIN LOISIRS
 GRAPHISME: 19
 ANIMATION: 18
 MANIABILITE: 16
 SON: 19
 PRIX: 400 FRANCS ENVIRON

SUPERGRAFX
 EDITEUR: NEC AVENUE
 DISTRIBUTION: VIRGIN LOISIRS
 GRAPHISME: 17
 ANIMATION: 18
 MANIABILITE: 19
 SON: 16
 PRIX: ENVIRON 450 FRANCS



MEGADRIVE
 94 %

SUPERGRAFX
 93 %

Après Magician Lord, Ninja Combat est la seconde réalisation de la société Alpha sur la console Neo-Geo. Tout comme pour leur premier soft, les programmeurs d'Alpha nous ont concocté un petit bijou. Ce jeu d'arcade s'inspirent très largement de Final Fight de Capcom, ou, si vous n'êtes pas un habitué des salles d'arcade, à Double Dragon sur ordinateurs ludiques est un jeu de baston pure souche. À l'écran vous dirigez un ninja devant balayer, détruire, catapulter tout ce qui se présente à lui. Pour ce faire il pourra utiliser pieds et poings, ramasser les armes (haches, lances, épées, sabres, etc...) se trouvant sur sa route, et utiliser tous autres objets dissimulés dans le décor. Certaines animations comme l'arrêt d'un métro en pleine course, dans le troisième niveau par un ninja hyper musclé sont tellement spectaculaires que l'on a peine à croire que ce jeu ne soit pas un dessin animé. Malgré des graphismes toujours excellents, des musiques incroyables, et une jouabilité incroyable, Ninja Combat est un jeu qui s'avère assez facile à finir. Une fois que l'on a pigé le truc pour vaincre chacun des ennemis, une toute petite demi-heure vous sera nécessaire pour venir à bout des sept niveaux. Ceci peut, peut-être, vous sembler suffisant si vous êtes fans d'arcade, tant il est vrai que dans les salles d'arcade,

si l'on clique dix francs pour une demi-heure de jeu, on peut s'estimer heureux. Mais sur Neo-Geo, le prix des jeux est tellement élevé qu'il vaut mieux acheter en connaissance de cause. On ne peut quand même pas se permettre de dépenser 2000 francs et ne jouer que deux

heures (sans connaître le jeu) pour voir la fin, cela fait cher la minute! Ce problème est donc gênant. Sans tenir compte du prix, Ninja Combat est quand même le meilleur Beat'Em Up, et ce sur toutes machines confondues.



NINJA COMBAT

EDITEUR: ALPHA
 GRAPHISME: 19
 ANIMATION: 18
 MANIABILITE: 19
 SON: 20
 PRIX: 2000 FRANCS, FAUT ETRE FOU!

SNK NEO GEO
 90 %

MASTER CHU & DRUNKARD HU



EDITE PAR COLOR DREAMS (NON AGREE PAR NINTENDO)
 GRAPHISME: 11
 ANIMATION 12
 SON 11
 DIFFICULTE 13
 INTERET 12

Sous un titre particulièrement pompeux et compliqué se cache un jeu d'arcade-aventure cent fois vu et cent fois mieux ailleurs. La jaquette, au demeurant fort attrayante risque bien d'attirer des acheteurs potentiels qui, si ils lisent le journal, pourront pas dire qu'on les aura pas prévenus! Sous le pseudo de Master Chu, vous devez retrouver Master Hu, que des monstres ont transformé en drunkard. Une traduction forcément légère m'induit à penser qu'en réalité il picole dur dans son coin et qu'il n'a trouvé que ça comme excuse. Pour le retrouver il va falloir mettre la main sur les flammes de la liberté, seules capables de vous faire passer au niveau suivant. En vrac, des monstres, des objets spéciaux, tout le tralala du genre, et la messe est dite.

Dans le genre, je préfère des jeux tels que Rygar, dont mes lecteurs les plus fidèles, jet l'embrasse maman, savent tout le bien que j'en ai écrit dans le dernier numéro. Les autres, ils font ce qu'ils veulent



NINTENDO
 63 %

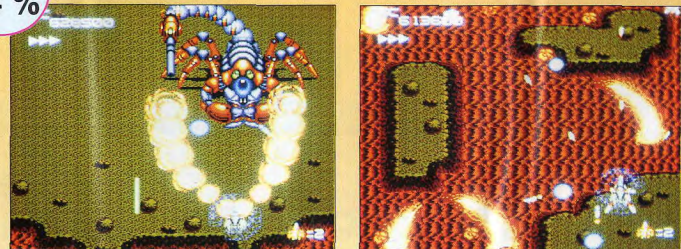
U'ouïe-je, qu'entends-je, qu'acoustique-je, la suite de Gunhed, le Shoot'Em Up culte sur PC Engine, est sortie! Eh oui! Il est là, et bien là en octets et en cartouche. Reprenant tout trait toutes les caractéristiques de son prédécesseur (au scrolling horizontal pour agrandir l'écran près), Super Star Soldier - réalisé par les mêmes programmeurs que Gunhed - fait non-neur à son grand frère. Dans ce jeu de tir à scrolling vertical (et non pas horizontal) comme le suggère la feuille photocopiée faisant office de doc (française), vous êtes aux commandes d'un chasseur de la nouvelle génération, l'intercepteur Neo-Caesar. Comme dans pratiquement tous les Shoot'Em Up sur PC Engine, Super Star Soldier ne renie pas la tradition de rapidité et de maniabilité, qui est désormais bien instaurée sur cette console. Le jeu en lui-même se déroule sur huit niveaux différents, chacun comportant des difficultés toujours croissantes. Des boutons usés à la poignée par rapport à son prédécesseur si ce n'est une plus grande durée de jeu (mais cela vous l'avez déjà sans doute compris!). Pendant le jeu et comme pour Gunhed, en pressant le bouton Select vous pourrez accélérer la vitesse de déplacement de votre intercepteur galactique, ce qui est souvent bien utile notamment lorsque vous avez une cinquantaine de sprites qui vous tombent dessus. Comme pour tous les jeux de tir traditionnels, des monstres aussi originaux qu'impressionnants viennent sanctionner chaque fin de niveau. La bande sonore est également efficace, bien qu'un peu inférieure à celle de son grand frère (les sons digitalisés ne sont par exemple pas présents). Digne successeur de Gunhed, Super Star Soldier est l'un des meilleurs jeux d'arcade du style "mettez-vous là, que je vous tire dessus" que je connaisse. Une réussite. J.M DESTROY

tant des difficultés toujours croissantes. Des boutons usés à la poignée par rapport à son prédécesseur si ce n'est une plus grande durée de jeu (mais cela vous l'avez déjà sans doute compris!). Pendant le jeu et comme pour Gunhed, en pressant le bouton Select vous pourrez accélérer la vitesse de déplacement de votre intercepteur galactique, ce qui est souvent bien utile notamment lorsque vous avez une cinquantaine de sprites qui vous tombent dessus. Comme pour tous les jeux de tir traditionnels, des monstres aussi originaux qu'impressionnants viennent sanctionner chaque fin de niveau. La bande sonore est également efficace, bien qu'un peu inférieure à celle de son grand frère (les sons digitalisés ne sont par exemple pas présents). Digne successeur de Gunhed, Super Star Soldier est l'un des meilleurs jeux d'arcade du style "mettez-vous là, que je vous tire dessus" que je connaisse. Une réussite. J.M DESTROY

SUPER STAR SOLDIER



PC ENGINE
94 %



EDITEUR: HUDSON SOFT
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 20
SON: 16
PRIX: 350 F ENVIRON

VEIGUES

L'action de Veigues se déroule en 2321, alors que l'Homme est sous l'emprise d'une terrible dictature intergalactique. La seule chance de sauver l'humanité réside dans la



capacité de destruction de la dernière génération d'armes: le tactical gladiateur (le gladiateur tactique) Veigues. Plus qu'une simple arme, Veigues est une véritable armée à lui tout seul. Autant vous mettre tout de suite au parfum, ce jeu de tir à scrolling horizontal sur deux plans n'est pas très fameux. En effet, alors que la plupart des Shoot'Em Up actuels tentent d'apporter quelque originalité par rapport à leurs concurrents les plus directs Veigues sombre dans les effets du classicisme. Après chaque tableau, vous devez reconstruire les parties endommagées de votre robot: les bras, la tête, les jambes ou encore le torse et l'abdomen. Neuf armes vous sont ainsi proposées. Mais là, où les affaires commencent à se noircir un petit peu, c'est lorsqu'on prend le joystick. La maniabilité du



robot est très largement à revoir, sa vitesse de déplacement, trop lente par rapport à celle des adversaires, ne permet pas une bonne précision dans les tirs et abatte les ennemis devient rapidement mission impossible. Et éviter les tirs adverses devient un véritable exploit. Malgré des graphismes corrects et une bonne animation sonore, l'action de Veigues est tellement trouillonne qu'il est littéralement impossible de faire une action cohérente. Un Shoot'Em Up à éviter autant que possible, à moins que vous ne soyez fans des jeux sur PC Engine, dans ce cas à consommer avec modération... J.M DESTROY

EDITEUR: VICTOR MUSICAL INDUSTRIES
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 12
MANIABILITE: 06
SON: 15
PRIX: 350 F ENVIRON.

PC ENGINE
62 %

Le plus souvent, la marque Taito est synonyme de qualité. Même si Dondokodon n'est pas tout à fait dans la lignée de ses précédentes réalisations, la réputation de la marque ne risque pas d'être altérée par ce jeu.

Mais allons plus en avant dans notre discours. Dondokodon est un jeu de plateforme, qui n'est pas sans rappeler le célèbre Bubble Bobble. Cher à tous les possesseurs de micros ludiques. Comme Bubble Bobble, il y a des monstres tout petits et tout rigolos à dégommer. Comme Bubble Bobble il y a des plateaux, des plateformes, des échelles à escalader.

BUBBLE BOBBLE

Comme Bubble Bobble, on peut jouer seul ou à deux simultanément, mais reconnaissons qu'à deux c'est bien plus amusant. À la différence de Bubble Bobble - il en fallait bien une, sinon ce jeu se serait appelé Bubble Bobble II et non pas Dondokodon - les personnages ressemblent à des petits lutins, style père Noël avec une longue barbe blanche, d'un très bel effet, et non pas de petits brontosaurus ou autres dinosaures bleus ou verts. Le graphisme assez fin dans l'ensemble manque cependant de quelques notes colorées. Les divers décors du fond semblent par contre

avoir été passés au décolorant. Doté d'une très bonne jouabilité, Dondokodon ne décevra pas les amateurs du genre, d'autant plus que ce style de programme - un jeu de plateformes à deux - est assez rare sur PC Engine, pour ne pas dire inexistant. Merçi Taito. J.M DESTROY



EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17
SON: 17
PRIX: 400 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN.

PC ENGINE
82 %



LA MEGADRIVE FRANÇAISE, A DONT!

Dans quelques jours la Megadrive française sera officiellement vendue dans notre beau pays. Dès sa sortie, dix-sept jeux seront disponibles, parmi lesquels de célèbres hits d'arcade. Cette Megadrive comporte quelques particularités techniques par rapport à celle qui était en vente jusqu'à présent. Notons d'abord

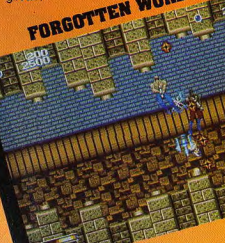
d'une prise péritel, contrairement aux Megadrive en import parallèle. Ces quelques points étant éclaircis, le show peut commencer et en avant les ballerines!

Space Harrier II est la conversion du jeu d'arcade du même nom. Dirigez un guerrier galactique dans un décor en trois dimensions. Dégommez tous les envahisseurs qui vous passent sous le nez. Évitez les plantes, les champignons et autres arbres qui foncent sur vous à vive allure, et surtout, sachez garder votre calme.

Harrier II sur Megadrive est de loin la meilleure version faite à ce jour sur consoles ou ordinateurs ludiques. L'animation 3-D est rapide à souhait, le personnage que vous dirigez répond parfaitement aux commandes, la musique est également très bonne, mais malheureusement, ce soft a du mal à accrocher le joueur, l'action étant trop souvent répétitive.

Last battle, ou Ken le survivant, est un Beat'em up à la mode nipponne. Vous êtes Ken, un

sonnage du dessin animé, votre Musclor de service à la silhouette complètement disproportionnée, petite tête, gros muscles, ravira tous les amateurs de ce genre de jeu. Doté d'une dizaine de niveaux, d'un excellent scrolling différentiel sur deux plans et d'une bande sonore digitale.



Beat'Em Up, pur et dur est le premier d'une longue série à venir sur console Megadrive. Si ce jeu vous tente, n'hésitez pas, vous ne serez pas déçu.

Mythic Defender est testé un peu plus loin dans le cédé, tournez les pages, vous y êtes? Oui. Très bien.

Super Thunder Blade est, comme Space Harrier II, une conversion d'arcade. Aux commandes d'un hélicoptère super équipé (missiles à tête chercheuse, bombes, lasers etc.), un peu comme celui de Supercoptère la série télé, allez secourir une population en danger. Se déroulant tour à tour en deux et en trois dimensions (une innovation), Super Thunderblade est jeu de tir original par sa conception. Malgré une animation 3-D un peu délicate, le graphisme et surtout le son sont de très bonne qualité, bien meilleurs en tout cas que ce qui avait déjà été fait sur ST et Amiga. Parcourez les nombreux niveaux de Super Thunder Blade et devenez le premier pilote d'hélicoptère de combat sur Megadrive.

Baseball, quel nom étrange pour

une simulation de baseball, vous ne trouvez pas? Je sais, ce n'est très original, mais que voulez-vous, un baseball c'est un baseball alors pour quoi ne pas l'appeler comme ça? Cette constatation étant faite, cette simulation du sport number one aux USA est bonne, chaque des actions étant parfaitement rendues. Les plus gros problèmes étant d'une part, la complexité des règles de ce sport, qui en France n'a pas encore été popularité qu'il a au Japon par exemple, et d'autre part, une certaine monotonie dans les diverses actions de jeu, s'enlever la balle et se la renvoyer c'est pas toujours marquant, surtout lorsque l'on y joue pendant des heures.

Ghosts 'n' Ghosts Allez donc voir quelques pages plus loin. Un test plus complet de ce superbe jeu vous sera présenté. Merci qu?

Dans **Rambo III** vous devez aller secourir votre commandant retenu prisonnier par les gardiens du communisme afghan. Prenez votre couteau super aiguisé, votre arc et vos flèches explosives et partez à la recherche de votre ami. Le jeu se déroule de la même façon que le Commando classique, scrolling multi-directionnel, labyrinthes de toutes sortes, brefs de fin de niveau à éliminer, bref toute la panoplie du parfait Commando. Rambo III est un bon jeu, qu'à l'évidence est bien meilleur que le film, mais ça on s'en serait douté!

Parmi les deux simulations sportives déjà disponibles sur la Megadrive, **World Cup Soccer** est de loin la meilleure. Le terrain est vu du dessus, les joueurs sont gros et bien dessinés, leur scanner vous permet de choisir avec assurance le joueur le mieux placé par rapport aux buts. Une bonne maniabilité, un son réaliste, un scrolling multi-directionnel sym-pa, tous ces éléments agréablement encadrés un peu plus l'excellente jouabilité de ce jeu de foot sur Megadrive. Pouvant se jouer seul

ou à deux. World Cup Soccer est l'un des tous premiers titres à posséder sur cette console.

Forgotten World est une fois de plus une conversion de jeu d'arcade. Programmé à l'origine par Capcom ce jeu de tir a



ou à deux. **Truxton**, plus connu par les passionnés de la Megadrive sous le nom de Tatsujin est encore une conversion de jeu d'arcade. Dans ce jeu de tir à scrolling vertical doublé d'un petit scrolling horizontal pour agrandir l'écran, vous devez aller détruire les forces maléfiques. Pour accomplir au mieux votre mission, capturez des pastilles de couleur et augmentez ainsi votre armement ou votre vitesse de déplacement.

Truxton est un jeu rapide, les ennemis sont graphiquement bien réalisés, mais pèchent tout de même par un manque de diversité. Apart cela, rien de bien spécial à dire. Ce Shoot Em Up est un jeu correct pour cette bécote.

Ne perdons pas les bonnes habitudes de la Sega Master System, puisque **Alex Kidd** pointe le bout de son nez. Ce jeu de plateforme mettant en scène Alex la mascotte de Sega, est bourré de bonnes idées, et d'astuces intéressantes. Les graphismes, bien qu'un peu enfantins, sont soignés, la musique entraînante est également bien sympathique. Mais c'est surtout au niveau de la maniabilité qu'Alex Kidd étonne. Un jeu un peu simple mais bien amusant.

Lors la sortie de la Megadrive, **Thunder Force II**, **Super Hang On**, **The Revenge of Shinobi** et **Golden Axe** devraient également voir le jour.

Mais comme les tests de ces jeux ont déjà été publiés et comme on a pas l'habitude de se répéter, allez donc faire un tour du côté des anciens numéros pour en savoir un peu plus. Voilà, maintenant que vous savez à tout ce qu'il faut savoir sur la Megadrive française et sur ses jeux, vous pouvez dormir sur vos deux oreilles. Bonne nuit.

J.M Destroy

que la console distribuée par Virgin sera entièrement compatible avec la Genesis, ce qui signifie que vous faites un petit voyage aux USA vous pourrez obtenir des softs certainement moins chers et plus récents que ceux vendus ici, et c'est d'autant plus bizarre que Virgin tente à tout prix de faire cesser les importations parallèles. Par contre elle ne sera pas compatible du tout avec le modèle japonais, c'est-à-dire que les jeux japonais ne tourneront pas sur votre console française, à vous, perso. Mais selon Virgin, toutes les Megadrive du marché parallèle transitant par Hong-Kong seraient modifiées pour accepter tous les cartouches... Par rapport à toutes les autres consoles distribuées jusqu'à l'ors, la Megadrive française a quelques particularités par rapport à celle vendue jusqu'à présent. L'écran par exemple n'est plus en overcscan et l'affichage écran est ralenti de dix minutes par heure, ceci est dû au passage nécessaire du 60 à 50Hz. Par contre toutes les docs, y compris celles des jeux, seront traduites en Français, ce qui n'est pas négligeable notamment pour les jeux d'aventure. Enfin, la Megadrive française fonctionnera sur tous les téléviseurs multi



OPERATION HARRIER



MAGICIAN LORD

Quelle fabuleuse aventure, celle que vous allez vivre... Une planète en danger, des monstres aussi incroyables que splendides, des labyrinthes à n'en plus finir, que d'aventures... Dans le monde des jeux vidéo et plus particulièrement dans le monde des jeux vidéo sur consoles, l'action et l'aventure ont toujours été omniprésentes. Mais avec Magician Lord, on atteint les sommets de la créativité ludique. Summums de civilité, certes... Mais pas toujours sur vos points. Quoil Vousriez-vous dire que Magician Lord, un jeu sur Neo Geo, n'est pas parfait? Parfaitement mon bon monsieur, d'ailleurs en voici la preuve. A l'écran vous dirigez un magicien qui se déplace dans un univers tout droit sorti des délices les plus fous de ces satanés concepteurs de jeux japonais. Un coup de pastille colorée, et hop, une transformation, en ninja, en hybride bizarrerie, en guerrier galactique ou en je ne sais quoi encore... Jusque-là, tout va bien, les armes utilisées et les diverses transformations du magicien sont originales. L'animation sonore est, comme pour NAM-1975, incroyablement

exactement ce que l'on serait en droit d'attendre d'une machine de ce calibre et surtout pour un jeu de ce prix. Bien sûr, les amateurs ne verront que peu de différences avec un jeu moyen, mais les puristes ressentiront tout de suite une légère frustration, lorsqu'on voit le démarrage du magicien. Dommage, car le tableau aurait pu être idyllique. Doté d'un remarquable scrolling multi-directionnel sur un, deux, ou trois plans, Magician Lord, malgré ce jeu très légère bavure, est le meilleur jeu de sa catégorie, toutes machines confondues. Et de deux pour la Neo Geo.



EDITEUR: ALPHA GRAPHISME: 19 MANIABILITE: 19 ANIMATION: 17 SON: 20
PC-ENGINE 2000 FRANCS (10 FOIS 200 FRANCS!!)

NEO-GEO 96%

Devil Crush est le digne successeur d'Alien Crush, le premier flipper sur PC Engine. Digne successeur? Digne successeur, en effet. Reprenant toutes les options d'Alien Crush, Devil Crush en apporte de nouvelles. Ainsi, il est maintenant possible de jouer à deux, soit tout à tour, soit toutes les trois boules. Doté d'un excellent scrolling vertical, ce qui est peu banal pour un flipper. Devil Crush n'est pas à court d'originalité. En effet, lorsque la boule frappe les bumpers dans un certain ordre ou lorsqu'elle pénètre dans les trous tous au bon endroit, l'écran principal, celui du flipper, laisse place à plusieurs écrans annexes et Devil Crush se transforme en un véritable Shoot'Em

Up ou deux flips remplacent votre traditionnel vaisseau spatial. Comme pour les vrais flippers, extra-balles et spéciaux sont également envisageables, mais pour parvenir, patience est mère de sûreté, et raison, et le proverbe, et il avait bien mérité. Plus qu'un simple flipper, Devil Crush est un véritable jeu de précision car pour viser les cibles il faut être adroit. Graphiquement parlant, ce pinball est excellent, les traditionaux bumpers ou autres targettes sont remplacés par des crânes, des têtes de morts, des petites grenouilles, ou encore par des petites araignées, toutes ces bestioles ainsi que le mouvement de la boule sont parfaitement animés. Les couleurs employées sont belles et font bien ressortir les divers objectifs à atteindre par la boule. Malheureusement pour Devil Crush et, aussi bien qu'il soit réalisé, et il l'est, un flipper sur ordinateur ou sur console reste un flipper. Ce qui signifie en d'autres termes que sa durée de vie est bien courte par rapport aux autres jeux disponibles.



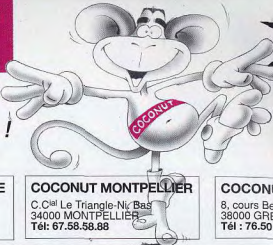
EDITEUR: NAXAT SOFT GRAPHISME: 19 ANIMATION: 18 INTERET: 10 SON: 18
PC-ENGINE 72%

PC-ENGINE 72%

COCONUT

BIENTOT DISPONIBLE EN TURBO EXPRESS

1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE !
Pour mieux te servir...



SPECIAL CONSOLES DE JEUX

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée 75015 PARIS
 Tél: (1) 45.00.89.68 - N° Argentino

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS
 Tél: (1) 45.55.65.00 N° Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C. Ché Le Triangle N° Bas 34000 GRENOBLE
 Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE

8, cours Bernadotte 38000 GRENOBLE
 Tél: 76.50.99.41

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

MEGADRIVE PERTEL	1990	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700
MEGADRIVE PERTEL	1700	MEGADRIVE MONTEUR	2000
1-2 JOY	1700	1-2 JOY	1700

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à :
COCONUT
 13, bd Voltaire 75011 PARIS
 tél: (1) 43.38.79.65

ADRESSE _____
 VILLE _____
 Tël _____
 N° Carte Bleue _____
 Signature: _____
 Date d'expiration _____

TITRES _____
 CONSOLE _____
 PRIX _____

Participation aux frais de port et d'emballage (OTA) : A B C
 Règlement: je joins chèque bancaire CCP mandat - lettre CB
 Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembl.)

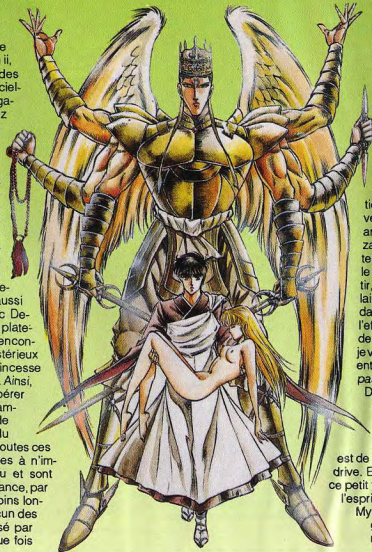
Mystic Defender



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTION:
VIRGIN LOISIR
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 18
PRIX: 350 FRANCS ENVIRON

MEGADRIVE
95%

Plus connue des amateurs de la Megadrive sous le nom de Kijūkūchi II, Mystic Defender est l'un des premiers jeux importés officiellement pour la console Megadrive officielle. Vous incarnez une princesse d'un royaume encore inconnu pour nous pauvres terriens stupides, descendue sur terre pour sauver les hommes de la domination de terribles démons. Que de bonté dans l'esprit de cette gentille dame! Se déroulant dans huit tranches différentes (vous traversez ainsi des mondes volcaniques, des forteresses sous-terraines, des villages regorgeants de monstres aussi ignobles qu'infâmes), Mystic Defender est le parfait jeu de plateformes. De petits bonus rencontrés au cours de votre mystérieux voyage permettront à la princesse d'enrichir sa force spirituelle. Ainsi, elle aura la possibilité, de libérer de véritables gerbes de flammes, de tirer des boules de feu, d'envoyer des lasers du type boomerang futuriste. Toutes ces armes peuvent être utilisées à n'importe quel moment du jeu et sont toutes modulables en puissance, par simple pression plus ou moins longue sur le bouton fire. Chaque des huit mondes est caractérisé par un monstre de fin, à chaque fois



plus incroyablement beau et laid à la fois que le précédent. Les graphismes d'une très grande diversité sont d'une manière générale assez fins et plongent immédiatement le joueur dans l'ambiance mystique de Mystic Defender (c'doù le titre). Mais la chose qui est certainement la plus extraordinaire dans Mystic Defender, c'est la qualité de son scrolling multi-directionnel différentiel. Le plus souvent sur deux ou trois plans, il lui arrive de jongler avec une quinzaine de zones écran en même temps. L'état de béatitude chez le joueur se fait tout de suite sentir, et il se pourrait même qu'il laisse tomber son joystick pendant quelques secondes sous l'effet du choc, c'est arrivé à un de mes amis, c'est pour cela que je vous en parle. La bande sonore entièrement digitalisée ne ternira pas l'image globale de Mystic Defender, elle est également excellente. Pour l'écouter un mode BGM est accessible dès la mise en route de ce jeu, une idée intéressante qui est de plus en plus utilisée sur Megadrive. En récapitulant et en résumé ce petit test, deux mots me viennent à l'esprit lorsque j'entends parler de Mystic Defender, le premier c'est génial et le second c'est farineux, bref du tout bon.

THUNDER FORCE III

La vie d'un pilote de Thunderforce n'est pas une vie simple. Fraîchement revenu de vos derniers exploits de Thunderforce II, vous apprenez que quelques problèmes se posent dans le système Myll, un système composé de six planètes dans la région Est de la galaxie. Votre boulot sera donc, comme vous vous en doutez, d'aller secourir ces planètes et de les délivrer de la tyrannie des envahisseurs Aliens. La bataille s'engage dans chacune des différentes planètes du

système Myll, représenté par six long scrolling horizontaux. Toutes les planètes sont peuplées d'aliens aussi monstrueux que bien imaginés

par leurs concepteurs. Une fois de temps en temps, des capsules permettant d'acquérir un armement supérieur se trouveront sur votre

passage, n'hésitez pas, elles seront bien utiles. Doté d'un excellent scrolling différentiel sur deux ou trois plans (à ce sujet je vous conseille d'aller faire un tour du côté de la seconde planète, où vous verrez le premier scrolling différentiel avec des effets de flammes en sinusoides assez fantastiques, inédit sur micros ou consoles. Comme quoi, avec un peu d'imagination, on arrive encore à trouver des trucs de programmation originaux et impressionnants!), ce jeu est captivant. Les diverses animations sonores n'ont absolument rien à envier aux graphismes ou à l'animation, c'est vous dire leur qualité. Enfin le fait de pouvoir choisir à volonté, grâce au bouton A, la vitesse de déplacement du Thunderforce accroît d'autant plus la jouabilité intrinsèque de ce superbe Shoot'Em Up. Un des meilleurs produits qui soit sur Megadrive.

J.M DESTROY



MEGADRIVE
93%

EDITEUR: TECNO SOFT
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 19
SON: 18
PRIX: 400 F ENV.



"DU NOUVEAU A PARIS"

UN MAGASIN OU L'ON TROUVE :
TOUTES LES MARQUES DE CONSOLES
LES DERNIERES NOUVEAUTES DE JEUX
ET AUSSI TOUTE LA MUSIQUE EN CD

A BIENTOT CHEZ
LOGIDISC

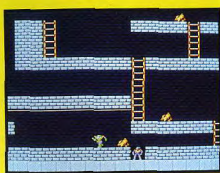
* Carte de fidélité

Ouvert de 10h à 19h, tous les jours sauf dimanche et lundi matin
35 rue Notre Dame de Lorette 75009 PARIS Tél. : 40.23.97.47 • Métro St Georges

Lode Runner

Autant vous mettre au parfum tout de suite, je suis ennuyé comme jamais. D'abord parce que Lode Runner, moi je n'aime pas ça, ensuite parce que mon rédac' chef est un passionné depuis huit ans de ce jeu, qu'il y a joué sur toutes les versions de l'Apple II, en passant par le Commodore 64 et que maintenant il y joue encore sur Macintosh, et le pire dans tout cela c'est qu'il a le droit (et même le devoir) de zieuter tout ce que je raconte. Voilà, alors pardonnez-moi d'avance si vous n'êtes pas d'accord avec ce qui va suivre... Cette petite introduction ayant été faite, parlons plutôt de Lode Runner. Reprenant tous les tableaux de la version originale (celle sur Apple II), Lode Runner est le parfait jeu de plateforme. Vous devez ramasser des petits tas d'or en évitant soigneusement de vous

faire gauler par un de vos poursuivants. Pour vous faciliter la tâche, une simple pression sur le bouton I ou II du joystick vous permettra de creuser des trous dans lesquels s'engouffreront vos assaillants, enfin explorons-les! Comme dans les dernières versions micro de ce jeu, un menu permet de construire et de sauvegarder ses propres niveaux. Un système de mot de passe donné à la fin de chaque niveau franchi permet de reprendre la partie là où elle s'était arrêtée. Lode Runner sur PC Engine n'a plus rien à voir avec la version originale de Broderbund, un scrolling multi-directionnel permet



d'agrandir l'écran, le petit bonhomme unicolore de quatre pixels de haut a pris des couleurs et s'est agrandi, bref cette version a été - légèrement - modifiée par les Japonais, en bien ou en mal, mon redac' chef tranchera, moi je me mouille pas. Ehehehe... (NDLR: Ah, désolé, je n'ai pas eu le temps de lire ce texte). J.M. DESTROY

EDITEUR: PACK-IN-VIDEO
GRAPHISME: 10
ANIMATION: 12
MANIABILITE: 19
SON: 11
PRIX: 350 F ENV

PC ENGINE
70%

BASEBALL STARS

Dès la fin du chargement, environ trois secondes après l'introduction de la cartouche, la première chose qui frappe les yeux et décolle les oreilles, c'est l'image et le son. La présentation de ce jeu de Baseball, avec agrandissement et rétrécissement de sprites, est fantastique, que dis-je fantastique... C'est à couper le souffle et à vous laisser sans voix pendant au moins une semaine! Lorsque le jeu commence, cette impression d'émerveillement n'est pas du tout atténuée, bien au contraire. Jamais un jeu de Baseball

ne m'avait autant passionné. Toutes les actions du jeu sont commentées vocalement en direct. Par exemple, le commentateur avant le début d'une partie prononcera des paroles en anglais - ce qui n'est pas souvent le cas lorsqu'il s'agit d'un jeu japonais - qui pourraient se traduire par quelque chose de ce style: - Quel merveilleux temps pour jouer au Baseball aujourd'hui, aucun nuage ne vient troubler la pureté du ciel, c'est le temps idéal, etc... -. Et les commentaires dureront pendant toute la partie. Outre une anima-

tion et un graphisme exceptionnels par rapport aux autres consoles, mais surtout toute "normaux" pour la Neo Geo, Baseball Star Professional possède une excellente jouabilité et des notes d'humour incessantes - le joueur embrasse la foule lorsqu'il a réalisé un Homerun (la balle sortant alors de l'air de jeu), ou casse sa batte lorsqu'il est éliminé - viennent égayer l'atmosphère quelque peu tendue de ces rencontres de haut niveau. Pas encore bien connues en France, les règles du Baseball sont pourtant simples à comprendre, et Professional Baseball Star pourrait bien servir de manuel d'apprentissage. La meilleure simulation sportive, toutes machines confondues. J.M. DESTROY

NEO-GEO SNK
92%

EDITEUR: SNK
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 19
REALISME: 19
SON: 19
PRIX: 2000 FRANCS, HOLÀLÀ!

ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



FIRE & FORGET

LE CONVOI DE LA MORT

III

Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez MINES, BLINDES, COMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUGHERS... Des ennemis aussi différents que leurs lock, que dans leur attitude et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres atouts. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLEZ. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... Stop. CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTS... Stop. Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE... Fin de transmission.



REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
15 MUSIQUES GENIALES
50 ENNEMIS DIFFERENTS
5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
"BONUS STAGES"
ARMES MULTIPLES
COMBATS AU SOL ET AERIENS



UNE FABULEUSE
ADAPTATION
DU JEU
D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles,
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92



Ja vous présente: Michaelangelo (tiens, ce nom me dit quelque chose), Donatello, Raphael (celui-ci aussi), et Leonardo (alors là, on est en plein classicisme italien) tous membres de la famille des tortues ninjas. Véritable phénomène culturel aux USA, où Teenage Mutant Ninja Turtle est plus connu sous la forme d'une bande dessinée. Découvrez maintenant les aventures de nos quatre petites tortues malicieuses sur vos petits tubes cathodiques. TMNT est un jeu de plate-formes et d'échelles standard, à la différence près qu'il est possible d'utiliser n'importe quelle des quatre tortues pré-

biens différentes, ainsi: Donatello se bat avec un long bâton de ninjas, Michaelangelo utilise lui un nunchaku, Leonardo préfère son couteau et Raphael ses bâtons thaïlandais. Ce sera donc à vous de savoir où, quand, comment utiliser les bonnes tortues. Et c'est en cela que réside toute la stratégie de ce jeu. Nos petites tortues, qui commencent à devenir bien sympathiques, n'ont pas que cette originalité, en effet elles sont également très friandes de pizzas (comme la plupart des membres de Joystick). Donc, lorsque sur votre parcours vous découvrez des pizzas

géantes, n'hésitez surtout pas et lancez dessus, elles vous permettront de gagner des points d'énergie, bien nécessaires lorsque vous souffrez d'hypoglycémie. Les contrôles de direction sont simples, mais malheureusement vous ne pouvez, lorsque vous êtes à la surface, aller que dans quatre directions, les diagonales vous sont interdites. La maniabilité de TMNT est bonne, vous pouvez notamment, lors d'un saut périlleux, modifier la trajectoire en vol et ainsi éviter certains ennemis. Le seul petit point noir dans ce jeu, c'est la musique. Si, au début, elle semble rigolote et distrayante, au bout de quelques minutes, on est obligé de baisser le volume de son téléviseur tant elle de-

et ce à n'importe quel moment de la partie. Ceci permet d'introduire un élément souvent inexistant dans la plupart des jeux de plate-formes. L'action de TMNT se situe dans sa plus grande majorité dans deux endroits différents: les rues d'une ville américaine, et ses égouts. A l'intérieur desquels vous rencontrez toutes sortes d'adversaires aussi dégoûtants que malveillants à votre égard. Chacune des tortues possède des apti-



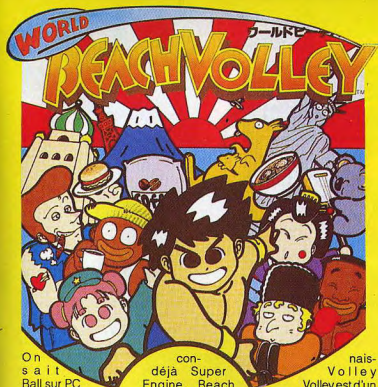
vient soignée à la vue. Partant d'une excellente idée de départ, d'une réalisation somme toute très correcte bien que rien ne soit très nouveau, Teenage Mutant Ninja Turtle est un bon jeu qui satisfiera bien des joueurs, même les plus difficiles. J.M. DESTROY

EDITEUR: ULTRA GAMES
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17
SON: 12
PRIX: NC



NINTENDO
77%





On connaît déjà Super Engine, Beach Ball sur PC, Volley est un concept totalement différent. Quatre (deux dans chaque équipe) joueurs s'affrontent dans un duel pour la victoire, le terrain étant vu latéralement et en perspective. La première à avoir remporté deux sets aura remporté le match, vous savez donc ce qu'il vous reste à faire, mes agneaux! Chacun des différents joueurs présente possédés des caractéristiques propres: vitesse de déplacement, force du smash, capacité à contrer, extension au moment du plongeon, etc... Des natures de sols différentes peuvent également modifier ces divers facteurs. Dans Beach Volley, tous les coups du véritable volley de plage sont ainsi possibles, en passant par les smashes en seconde main, par les services flottants - courts ou longs -, par les queues volées ou par les contres au-dessus du filet. Si vous êtes dominé, vous pouvez demander un temps mort, histoire de reprendre un peu votre souffle, trente secondes et hop, c'est reparti pour un tour. Bien que le graphisme soit assez sommaire, l'animation des divers protagonistes est bonne, la ballé notamment de son altitude par la chose la plus récente: Beach Volley est le fait de pouvoir jouer à quatre en même temps, bonjour les longues soirées d'hiver entre amis! Si la réalisation de Beach Volley n'est pas extraordinaire, sa jouabilité - notamment à deux ou quatre - le rend tout à fait attractif.



PC ENGINE
81%

EDITEUR: ISS
GRAPHISME: 12
ANIMATION: 15
REALISME: 18
SON: 16
PRIX: 350 F ENV

Mnaissance d'un Temple du Jeu **ULTIMA** Games en Europe REPRISE ECHANGE

21 rue de Turin 75008 Paris

Ouvert du mardi au samedi de 10h à 19h et de 10h à 19h le dimanche de 10h à 19h

Tel: 01 42 94 91 14 Fax: 01 42 93 81 86

Vous trouvez également nos prix, nos promos, notre service aux commandes suivantes: PARIS: 127 Rue de Paris 75002 PARIS Tel: 01 42 92 09 07 PARIS: 5 Bd Voltaire 75013 Paris Tel: 01 43 98 96 14 TOULOUSE: 30 rue du Tour 31002 Toulouse Tel: 05 62 24 03 38

La Gameboy+ Tetris + cable à 590F
Nombreux jeux à des prix Fous

SEGA MEGADRIVE

Mégadrive + 2 jeux promo 590F
1 ou 2 en One joystick 490F
Joystick universel 390F
Joystick XI-Pro 490F
Sega Joypad 290F

Jeux Nouveautés
Batman / King of the World II / Bottle of four men / Hurricane / Hell Fire / Moon Walker / Kas / E'War / Ghostbuster / Bottle of As / Thunder force II / DJ Jody / Menace-PC

Jeux à 380F
Mortal Kombat / Hit Cycle / D'Arms / Final blow / Forgotten words / Ghosts and Ghouls / Golden Axe / Herzog / New Zealand Story / Rambo 3 / Robocop / Sorcerer / Space Harrier 2 / Super Bikes/II / Super Hang on / Super Shirobi / Totajin / Thunderforce 2 / Zoom

Jeux: plus de 30 titres en stock et arrivée hebdomadaire de nouveautés.

CONSOLE NEC

Pc Engine 1 + 1 jeux promo
Pc Engine 4 + 2 jeux promo
Pc Engine 1 + 3 jeux promo

Supergrafx + 1 jeu 2490F
3D0F
KRI pro joystick
Exploer / Joystick
Joystick infrarouge
Doubleview joystick
Quadtrack joystick
Constructeur de couleur

Jeux Nouveautés
3D0F Okinawa / Terrible Village (Supergrafx) / 750F Necro Legend / W Ring / Dark Legend / 590F Batman / Operation Wolf / Show of Macabralto / 490F Xenius / Super Foola Man / Waralene Legend / 199F The adventure boy (CD Rom) / Ninja Spirit / 249F Substance (CD Rom) / Romo / Super Danus (CD Rom) / Y8 let 2 (CD Rom)

ATARI LYNX 1490F

Jeux à 280F: Electrocop / Blue Lighting / Gates of Zandocan / Chip's challenge / Countin Rampage

NEO GEO SNK

Manette controller pack à 590F
jeux nouveautés: Riding Hero et Ninja

3990F

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARVO VPC: 5 Boulevard VICTOIRE 75013 PARIS

Nom:	Description:	Prix:	Montant:
Prénom:			
Adresse:			
Code Postal:			
Ville:			
Tel.:			
Carte bleue n°:			
Date de expiration:			

transport jusqu'à 250, maxime 1kg2
à prix fixe, les autres à la commande

TILT 81

Mega Drive Cartridge メガドライブ専用

CYBER POLICE

ESWAT

TM

Dernière innovation en matière d'investigation policière, Eswat est un nouveau genre de policier, mi-homme mi-machine, la traque des adversaires de la loi commence. Reprenant un peu, allez, soyons franc et honnête, reprenant tout à fait le scénario de Robocop, le film. Eswat vous plongera dans les quartiers les plus chauds d'une ville futuriste. Dans ce jeu de plate-forme traditionnel, retrouvez l'ambiance de meilleurs jeux d'arcade - d'où celui-ci est issu. Composé de sept niveaux, chacun terminé par un adversaire de fin, ce jeu vous fera passer par toutes les étapes de la jouissance joystickienne (dont Kaas est passé maître). Defoulez-vous à tuer sur les ennemis, sautez sur les plate-formes mouvantes, détroné le roi de la drogue et recevez les félicitations

du chef de la police. Plus vous avancez dans le jeu, plus votre policier se transforme en robot implacable. Doté d'armes (lance-flammes magnétiques à détection laser rapprochée, lance-missiles à infrarouge, etc...) jusqu'à maintenant encore inconnus, même par les plus grands chercheurs contemporains, le policier cybernétique ne devra faire qu'une bouchée de ces adversaires. Un menu d'option vous permettant d'écouter les musiques BGM (BackGround Musics, les musiques de fond), ainsi que de choisir entre différents modes de jeu (facile, normal ou difficile), sera proposé par simple pression sur le bouton A du joystick. Le jeu en lui-même reprend plus ou moins les scènes de la version originale, celle des arcades. Durant toute l'action, des musiques à

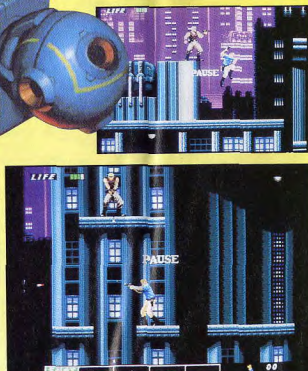
que fois différentes mettront de l'ambiance et vous inciteront encore un peu plus à anéantir l'ennemi. L'animation d'Eswat est bonne, mais aurait pu être encore meilleure au vu des caractéristiques techniques de la Megadrive. Le graphisme des divers personnages et des divers monstres que vous devrez affronter, ainsi que celui des décors de fond est également une réussite, mais en général sur cette machine on est jamais réellement déçu. Le seul petit défaut, insignifiant lorsque l'on est plongé dans le jeu de l'action, pouvant gêner le spectateur regardant son copain jouer, c'est le déplacement du policier lui-même. Un mouvement un peu plus sophistiqué, mettant en oeuvre un peu plus d'images, en tant que dans la version d'arcade, aurait été le bienvenu. Mis à part ce léger faux pas, Eswat est un très bon jeu, difficile à souhait, qui fera passer de longues heures à tous ceux qui acquerront en lisant ce petit test. Un, deux, trois, c'est parti.

J.M DESTROY



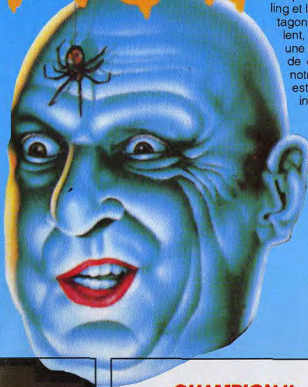
★
MEGADRIVE
84 %

EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 17
SON: 18
PRIX: ENVIRON 400 FRANCS



Dans Fester's Quest incarnez l'oncle Fester de la famille Adams. Capturé, ainsi que tous les habitants de la petite cité champêtre par des envahisseurs extra-terrestres, votre famille à besoin de vous. Partez à leur recherche... Ce jeu se déroule de deux façons différentes. Dans une première partie, vous aurez affaire à un jeu somme toute classique. Dirigez Fester dans un univers, en deux dimensions se découvrant au fur et à mesure selon un scrolling multi-directionnel, qui n'est, entre parenthèses, pas un modèle du genre, et d'autre part dans un dédale de labyrinthes en 3-D qui en à juger par son étendue, vous laissera perplexe pendant de longues minutes. Au cours de votre quête pour la sauvegarde de votre famille vous pourrez rencontrer des monstres encore inconnus sur terre, des espèces de mauvaises herbes, qu'il faudra détruire et ainsi, gagner des sous pour acheter un nouvel équipement de combat, des chauve-souris tout droit sorties de Batman (testé également dans ce numéro), et tout un tas de bestioles véritables franchement pas très accueillantes. Des comptoirs à hot-dog, aimant favoris de l'oncle, permettront à

FESTER'S QUEST



ce dernier de récupérer des forces, lorsqu'il sera au bout du rouleau. Bref, tous les ingrédients du parfait jeu d'action sont ici réunis. Cependant la réalisation de Fester's Quest n'est pas parfaite. En effet, le scrolling et la vitesse des différents protagonistes de cette aventure est lent, ce qui nuit énormément à une bonne jouabilité. En mettant de côté ce point important de notre discours, Fester's Quest est un jeu cohérent qui pourrait intéresser certains, si il était un peu plus rapide dans sa mise en œuvre.

J.M DESTROY

★
NINTENDO
70 %

EDITEUR: SUNSOFT
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 12
SON: 16
PRIX: NC

CHAMPION !!

AVEC les SUPER TRUCS ET STRATÉGIES POUR JEUX

NINTENDO®

Enfin disponible en France, le livre des secrets divulgués. Les 60 jeux **NINTENDO®** les plus répandus sont ici présentés, analysés et les stratégies gagnantes dévoilées, avec les trucs, codes et mots de passe qui vous éviteront des heures de frustration !...

Super Mario Bros.2, Legend of Zelda, Wizards and Warriors, Megaman 2, The Adventure of Link, etc.



286 pages
Prix : 125 F
(port compris)



BON DE COMMANDE à adresser à :
EDITIONS RADIO, 189, rue St-Jacques, 75005 PARIS.
Je désire recevoir au prix indiqué ci-dessus, le livre : SUPERTRUCS ET STRATÉGIES NINTENDO

NOM _____
ADRESSE _____

Chèque Chèque postal Chèque bancaire



BATMAN

Depuis l'arrivée du Joker, Gotham City n'est plus la ville paisible qu'elle était. Investie de gangsters, de bandits, de voleurs, de malfaits, de truands, de dégoûtés notores, de dingés, de détraqués mentaux, de Kaaas maisains et autres racailles du genre, la drogue et le crime règnent en maître. Cette situation ne peut plus durer, et atteint même son paroxysme lorsque le Joker enlève et détient prisonnière Vicki Vale, votre jeune et jolie amie. Un seul homme peut délivrer la ville des griffes du terrible Joker. Cet homme, c'est vous (eh oui, une fois de plus, il va falloir vous bouger le train). Prenez le joystick et dirigez Batman, l'homme chauve-souris, à travers cinq niveaux, tous fidèles aux principales scènes du film. Ainsi parcourez les rues sombres et étroites de Gotham City, lut-

tez contre le système d'intelligence des machines dans l'usine de produits chimiques Axis. Montez dans votre Bat-mobyle, et dirigez-la à travers les sous-terrains de la ville, détruisez l'électroctro-ner et volez vers les laboratoires en ruine de la ville. Ce n'est que dans une cinquième et dernière étape, dans la cathédrale, que vous aurez l'occasion de venir à bout du joker. Chacun de ces différents niveaux sont divisés en quatre ou cinq sous-étapes. Chose agréable s'il en est, car elle permet de ne pas tout recommencer lorsque vous avez perdu. Ce jeu de plateau est archi-croisé sur console Nintendo, la



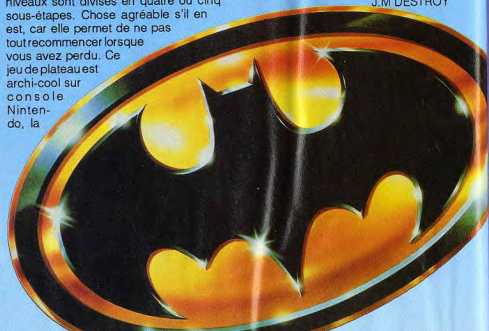
NINTENDO
90 %

EDITEUR: SUNSOFT
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 19
SON: 18
PRIX: NC



maniabilité de Batman lui permet de parfaitement bien se diriger et les ennemis se détruisent par simple pression sur le bouton fire. Trois armes peuvent être ainsi utilisées. La fusil à harpon vous permettra de tirer des petites flèches acérées, le Batarang, utilisé comme un boomerang, reviendra sur Batman à chaque fois qu'il s'en servira, le Dirk est la troisième et dernière arme composant la panoplie. Cette arme à l'avantage de pouvoir être utilisée dans trois directions, impeccable pour tuer les ennemis situés un peu trop loin. Pourvu d'un graphisme assez sombre, prouvant que toute l'action se déroule la nuit, Batman est cependant doté d'une jouabilité extrême. La musique différente à chaque nouveau niveau égaye un peu l'atmosphère sombre qui règne dans ce jeu. Le scrolling lui, n'a rien à envier au plus beau scrolling des consoles 16 bits. Une excellente réalisation sur Nintendo SS, qui mérite bien son succès d'outre Atlantique.

J.M DESTROY



Décidément les jeux sur console SNK n'ont pas fini de nous étonner, puisqu'avec Top Player's Golf, la Neo Geo dément désormais le record du monde du soft occupant la plus grande place mémoire sur cartouche. Pas moins de 62 Mégabits, soit plus de 7 Mega-Octets, ont été nécessaires pour la réalisation de cette seule simulation. Cette précision ayant été faite, inutile de vous dire le degré de perfection que l'on atteint avec ce jeu de golf. En fonction du type de console que vous vous détenez (Rom anglaise ou Rom japonaise) les instructions à l'écran de Top Player's Golf, tout comme Nam-1975, seront soit en anglais soit en japonais. Bien évidemment rien ici n'a été laissé au hasard, le graphisme est superbe, les animations soignées, ainsi que les musiques.

TOP PLAYER'S GOLF

soit en japonais. Bien évidemment rien ici n'a été laissé au hasard, le graphisme est superbe, les animations soignées, ainsi que les musiques.

en lui-même l'est tout avec toutes les options proposées: force du vent, conseil ou non du caddy, visualisation des différentes cartes du terrain, effets à gauche ou à droite au moment de la frappe, effets avant ou arrière lorsque la balle entre en contact avec le sol, etc... Mais le point le plus impressionnant de Top Player's



Golf est certainement l'animation de la balle et du terrain lorsque cette dernière est en vol. Dans toutes les simulations de golf que l'on avait eu l'occasion de voir avant celui-ci, le zoom lorsque la balle s'élevait dans les airs n'affectait que la balle. Sur Neo-Geo le Zoom affecte non seulement la balle, mais également le terrain qui s'éloigne et se rapproche en fonction de l'altitude de la balle. Ce Zoom donne à Top Player's Golf un énorme avantage par rapport à tous ses concurrents, et permet de voir une fois de plus toutes les caractéristiques et toute la puissance que la Neo Geo est capable de développer. Top Player's Golf est, comme chaque jeu jusqu'à présent sur console SNK, le meilleur jeu de sa catégorie, et cela toutes machines confondues. Original comme fin de test sur console Neo-Geo! Mais que voulez-vous, c'est tellement beau et bien fait que l'on ne peut que se répéter dans les compliments.

SNK NEO GEO
91 %

EDITEUR: SNK
GRAPHISME: 19
ANIMATION: 19
SON: 20
REALISME: 19
PRIX: 2000 FRANCS,
C'EST LA VIE!

Tiens, voilà un jeu comme on a guère l'habitude d'en voir sur PC Engine.

Dans Puznic, inutile de chercher des mondes envoihs pas une peu leade, berbére venon d'o ne sait que l'origine de l'espace, inutile également d'essayer de détruire tout ce qui se présente à l'écran. Non, vraiment le thème de Puznic ce n'est pas ça. Mais jouer plutôt. Le jeu est comme vous allez le voir, on ne peut plus simple. Vous devez pousser et assembler des carrés de façon à ce qu'ils se touchent. Une fois cette opération effectuée, ils disparaîtront comme par magie. Mais attention, achtung, be careful, les choses peuvent sembler simples au premier abord, mais lorsque l'on rentre un peu plus dans le jeu elles deviennent rapidement ultra-complicées, et atteignent même un niveau de difficulté tel que certains niveaux semblent complètement inextricables. La difficulté de Puznic se corse notamment lorsque le nombre de carrés à assembler est supérieur à deux, car il faut alors aller habilement dans les mouvements du joystick et vitesse de réflexion, lors du choix du déplacement des pièces, toujours en ayant bien à l'esprit l'objectif à atteindre:

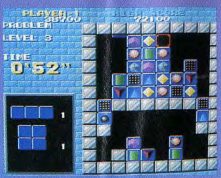
Puznic

porter les mêmes figures dans un minimum de temps, et dans l'autre régler les carrés de mêmes couleurs suivant un diagramme prédéfini par l'ordinateur (enfin, la console). En conclusion, Puznic est un jeu intelligent certainement rebâtissant pour les passionnés d'arcade mais intéressant pour tout ceux qui en ont assez de se prendre la tête sur les Shoot'Em Up, qui sont légion sur PC engine.

EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 15
SON: 14
DIFFICULTÉ: 19
PRIX: 350 F ENV

comportant les mêmes figures dans un minimum de temps, et dans l'autre régler les carrés de mêmes couleurs suivant un diagramme prédéfini par l'ordinateur (enfin, la console). En conclusion, Puznic est un jeu intelligent certainement rebâtissant pour les passionnés d'arcade mais intéressant pour tout ceux qui en ont assez de se prendre la tête sur les Shoot'Em Up, qui sont légion sur PC engine.

PC ENGINE
80 %



SLAP SHOT

SEGA
81 %

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
REALISME : 18
SON : 15

Les simulations sportives sont à la mode. C'est d'autant plus étonnant que les stades se vident de plus en plus, ce qui me laisse penser que les spectateurs sont peut-être devenus des joueurs. Hormis ces considérations philosophiques dont vous n'avez rien à foutre, Slap Shot est une simulation qui devrait contribuer un peu plus à vider, justement, les stades.

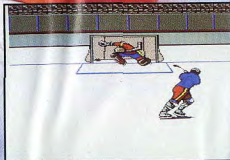
La principale difficulté, au hockey sur glace, c'est la glace. En jeu vidéo aussi, car elle fait scintiller désagréablement l'écran, empêchant de bien voir le palet. Si je vous dis cela, c'est justement que ce défaut n'existe

pas avec Slap Shot. Tiens, en prime, je vous donne un truc, ne jouez jamais dans le noir, surtout avec les jeux dont le fond est très clair, ce qui est justement le cas ici. Merci qui ?

Deux équipes s'affrontent, soit en amical, soit en tournoi. Dans ce dernier cas, pas de qualifications, c'est direct dans les quarts de finale, on a les moyens ou on les a pas ! De la ligue C, la plus facile, à la ligue A, celle des champions, choisissez votre équipe et que le meilleur gagne. J'ai dit le meilleur, mais ça peut aussi être le plus méchant, car si l'ordinateur fait office d'arbitre, il est surtout sévère quand on joue contre lui ! C'est toujours lui, car si raison, et c'est scandaleux ! J'aimerais bien arbitrer aussi et lui sortir deux ou trois joueurs ! Parce que, à part en ligue C, j'ai jamais réussi à le battre, ce qui

laisse penser que c'est vraiment dur étant donné mes qualités intrinsèques... En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, un concours de tir au but partage les antagonistes, et rien que pour cela, ça vaut le coup d'égaliser ! Que ceux qui n'ont pas compris que j'aime Slap Shot lèvent la main, je tâcherai d'être plus simple la prochaine fois pour eux. Les autres, eh ben ils achètent si ils veulent, mais y a pas photo : c'est une excellente simulation d'hockey. O.K. ? P.S. : Une partie, en tournoi, dure trois heures ! Prévoyez votre temps...

MISOJU



World Games

SEGA
70 %

Mais qu'est ce que tu fous, Coco, on boucle le journal de la rentrée, nos lecteurs, ty penses ? "Bien sûr, mais c'est pas facile de tester sur la plage, surtout avec la canicule". Heureusement, World Games est un logiciel qui n'a pas peur de se mouiller, entre les sauts de tonneau sur glace, une discipline particulièrement rafraîchissante dont l'origine est germanique et hivernale — ils ont essayé en Afrique, mais ils ont eu des problèmes avec la glace — et le jeu des ronds ronds chers aux bûcherons canadiens où il s'agit de courir le plus vite possible sur un tronç d'arbre posé dans l'eau, y a de quoi se rafraîchir le joystick à défaut du reste... Les autres jeux proposés, et jamais imposés, à défaut d'être moins frais, n'en sont pas moins agréables : un rodéo venu tout droit de son far-west américain et un lancer de troncs d'arbres d'origine écossaise. Franchement, ce dernier jeu, faut être écossais pour apprécier. Et il veut mieux y jouer sur micro qu'en vrai, c'est moins dangereux, car si vous loupez votre coup, le tronç d'arbre peut très bien partir en arrière et vous enfoncer dans le sol comme un vieux clou rouillé ! En micro, ça reste drôle, mais

rien n'émousse... Mais que toutes ces digressions ne nous éloignent pas de notre ultime mission : World Games est-il un bon jeu ? Franchement je me tâte... Comment, vous n'en avez rien à foutre, chef ? Je vois, monsieur veut du concret, le subjectif, c'est pas le genre de la maison... que la vie d'artiste est dure, car voilà : ces jeux ont un charme certain si, devant sa console, on se retrouve à plusieurs, genre trois ou quatre, et que dans la lutte on essaye d'être le meilleur. Rien n'est plus beau dans la vie qu'écraser les autres de son talent, car y jouer tout seul devient vite lassant pour pas dire armerdant. A moins que ce ne soit pour s'entraîner, boujou de petits mains.

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
SON : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
PRIX : 329 F



MISOJU

OPERATION WOLF

L'homme est un loup pour l'homme". J'ignore qui est l'auteur de cette implacable maxime, mais elle s'adapte parfaitement à ce jeu. Adaptation d'un gros succès de salles d'arcades, Operation Wolf est bien réalisé pour une machine 8 bits. Inutile donc d'aller claquer vos thunes dans les machines d'arcade, sur Sega c'est presque aussi bien. Le principal avantage d'Operation Wolf réside dans le fait de pouvoir jouer soit au Light Phaser, soit au joystick. Bien sûr, je conseille le flingue, ne serait-ce que pour un réalisme plus proche de l'action. Quand on est chargé d'un tel nettoyage, autant être bien équipé... La mission se déroule en quatre manches de chacune six scènes. Autant dire que le joueur n'aura pas vraiment le temps de relâcher en route. Évitez de tirer sur les jeunes femmes en maillot de bain, les infirmières et les civils, ça fait désordre et vous pénalise. Heureusement que les soldats n'ont pas ce problème lorsqu'ils pillent,

violent, violent et tuent. A la fin de chaque manche comptez vos prisonniers délivrés, car si vous les avez malencontreusement tous tués, espèce de sous-Rambo, la partie est terminée et c'est pas la peine d'espérer jouer la manche suivante. Même pour les soldats de métier, il y a une limite à ne pas franchir, c'est pas la peine de pleurer.

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
SON : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
PRIX : 329 FRANCS

SEGA
78 %

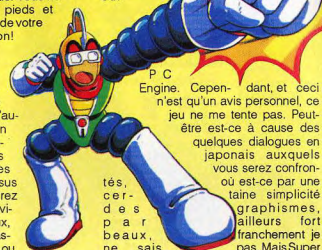


Super Foolish Man

Super Foolish Man, comme son nom ne l'indique pas, est un jeu de plateau. Ouai? Encore un?

En oui, mais bons lecteurs, que voulez-vous, moi j'suis qu'un pauvre p'tit testeur, j'suis pour rien si les japs manquent d'originalité. Vous êtes donc dans le péau de Super Foolish Man qui doit lutter contre le docteur Bakuda cherchant à dominer le monde. Vous ne disposez que de vos pieds et poings pour venir à bout de votre mission, mais attention! Ceux-ci possèdent d'incroyables pouvoirs d'extension, ainsi vous pouvez toucher n'importe quel adversaire se trouvant pratiquement à l'autre bout de l'écran, et un son digitalisé accompagnera chacun des coups portés. Ramassez des bonus, sautez au-dessus des montagnes, parcourez les océans à la nage, évitez les pièges nombreux, parlez avec vos assaillants, qui pourront ou non se mettre à votre service, en vous donnant des indices en guise d'indica-

tion, tel est votre rôle. L'arène est un grand champ de bataille. Les ennemis sont de super héros qui ont des pouvoirs incroyables. Vous devez les vaincre en utilisant votre force et votre intelligence.



tes, c'est-à-dire des graphismes, par ailleurs nombreux, et un son digitalisé accompagnera chacun des coups portés. Ramassez des bonus, sautez au-dessus des montagnes, parcourez les océans à la nage, évitez les pièges nombreux, parlez avec vos assaillants, qui pourront ou non se mettre à votre service, en vous donnant des indices en guise d'indica-

PC Engine. Cependant et ceci n'est qu'un avis personnel, ce jeu ne me tente pas. Peut-être est-ce à cause de quelques dialogues en japonais auxquels vous serez confrontés, ou encore par une certaine simplicité des graphismes, par ailleurs nombreux, et un son digitalisé accompagnera chacun des coups portés. Ramassez des bonus, sautez au-dessus des montagnes, parcourez les océans à la nage, évitez les pièges nombreux, parlez avec vos assaillants, qui pourront ou non se mettre à votre service, en vous donnant des indices en guise d'indica-



EDITEUR: NAMCO
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 17
SON: 15
PRIX: 350 F ENV

PC-ENGINE
73%

PSYOBLADE

Parmi tous les jeux japonais qui sont passés sous mes yeux, et je vous garantis qu'il y en a un bon paquet, Psyoblade est l'un des rares jeux où je n'ai absolument rien compris. Une aventure graphique spatiale où tous les textes sont en japonais, où apparemment l'action est inexistante et où les dialogues sont pour le moins incompréhensibles laissent le joueur français de marbre. Même si les graphismes sont corrects, même si le nombre de musiques (25 environ) est important, même si l'histoire semble poussée, au vu de la page d'introduction vous racontant (sûrement) toutes les péripéties que vous avez dû endurer pour arriver là, même si...

même si... Psyoblade est absolument injouable, à moins que vous ayez récemment obtenu votre licence de japonais. Auquel cas, courez l'acheter et dites-moi ce que vous en pensez, car vraiment je suis dans le flou le plus complet. C'est dans ce genre de circonstances que l'on se demande pourquoi la Megadrive n'a pas été importée officiellement plus rapidement.

EDITEUR: SIGMA ENTERPRISES
GRAPHISME: 15
JAPONAIS: 20
DIFFICILITE: 20
SON: 17
PRIX: ENVIRON 400 FRANCS



MEGADRIVE
50%



On connaissait déjà les aventures de Rastan le valeureux guerrier, grâce à Legendary Axe, l'un des meilleurs jeux sur la PC Engine depuis sa sortie en France, et qui le reste encore. Rastan Saga II perpétue donc l'histoire. Malheureusement pour tous les amateurs de Beat'Em Up, Rastan Saga II est bien loin de valoir son prédécesseur. Vous êtes Rastan, le seul guerrier à pouvoir sauver le monde, pour cela vous devrez atteindre les hauteurs du "Skyscraper" centre névralgique de l'assailant, armé de votre seule épée en guise d'armement.



Au fur et à mesure de votre progression, il est possible de ramasser des bonus vous permettant d'augmenter la puissance de votre épée. La taille des différents sprites qui sont proposés dans Rastan Saga II est assez importante, environ un tiers de l'écran rien que pour le guerrier. Ceci pourrait être un avantage, si l'animation suivait, mais malheureusement ce n'est pas le cas. En effet, le scrolling horizontal saccade horriblement, notamment lorsque Rastan utilise les lianes du décor pour traverser certains passages délicats. Les mouvements des différents sprites représentés à l'écran n'ont aucune fluidité, deux ou trois dessins pour symboliser leur démarche, c'est bien peu pour un jeu "moderne". Seuls les graphismes des décors du fond nous poussent à penser

que Rastan Saga II est un bon jeu. Mais nous ne sommes pas dupes. Un Beat'Em Up raté sur PC Engine, ça existe? Eh oui, aussi étrange que cela semble, c'est pourtant la triste vérité, enfin la mienne...
J.M DESTROY



EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 07
MANIABILITE: 05
SON: 13
PRIX: ENVIRON 350 F

PC-ENGINE
64%

GAUNTLET

THE THIRD ENCOUNTER

Il y a bien longtemps, un magnifique jayou venu d'une lointaine planète, s'écrase sur la planète Terre: à côté d'un ancien château. Des créatures hideuses (ô combien!) le ramassent, s'en emparent et l'amènent dans les bas-fonds de la forteresse. Jusqu'à présent tous les essais tentés pour retrouver le jayou venu des étoiles se sont soldés par des échecs. Les créatures du château tiennent leur puissance et leur magie de ce fameux jayou. Ce qui met le monde dans une situation périlleuse, et même critique. Vous, et trois de vos camarades pourront participer à l'aventure (si bien entendu vous disposez de quatre Lynx) et tenter de retrouver la pierre précieuse. Lorsqu'on connaît les capacités techniques de la Lynx, on ne s'étonne pas vraiment de la qualité graphique, de la qualité de l'animation et du scrolling multi-directionnel (un modèle du genre) de Gauntlet. On sait notamment que la Lynx comme la Neo-Geo, grâce elle-même à posséder un processeur réservé à la manipulation de sprites et entre autres aux zooms. On

ne s'étonnera donc pas de voir dans Gauntlet une quantité impressionnante de zooms. A l'approche d'un objet ou d'un ennemi, une espèce de scanner en 3-D vous signale sa présence avec une bonne précision quant à la distance. Cependant et malgré de très bonnes idées de présentation, The Third Encounter ne me convainc pas totalement. Le fait de tenir sa Lynx verticalement pour jouer (le jeu se jouant de haut en bas) est un obstacle de taille à une bonne maniabilité du joueur. Lorsque l'on débute une partie, mieux vaut baisser le volume sonore car la musique est nasillard et répétitive. En conclusion, Gauntlet est un jeu honorable surtout lorsque l'on joue à plusieurs, mais très rapidement lassant tout seul.
J.M DESTROY



EDITEUR: TENGEN/ATARI
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 10
SON: 08
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON.

LYNX
86%
A PLUSIEURS

LYNX
70%
SEUL



joystick
UN JEU PAR MOIS ET CONCOURS



1^{ER} PRIX UN DISCMAN LASER

UNE TASSE OCEAN • UN JEU MIDNIGHT RESISTANCE

DU 2ND AU 5^{ME} PRIX : UNE TASSE OCEAN • UN JEU MIDNIGHT RESISTANCE

DU 5^{ME} AU 25^{ME} PRIX : UN JEU MIDNIGHT RESISTANCE

LES QUESTIONS

1 • Midnight Resistance est l'adaptation du jeu d'arcade de :
A - TAITO
B - DATA-EAST
C - SNK

2 • Midnight Resistance est le nom :
A - D'UNE SOCIÉTÉ SECRÈTE
B - D'UN GROUPE DE RESISTANTS
C - D'UN GROUPE TERRORISTE

3 • Comment s'appelle le tyran mutant dans Midnight Resistance ?
A - KING CRIMSON
B - KING PANTHER
C - RED SKINS

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick. Pour participer, il suffit de renvoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli. Vous pouvez jouer autant de fois qu'il vous plaira, mais seuls les bulletins originaux seront pris en compte. Le concours sera clos le 30 septembre 1990, à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Les bulletins incomplets, ratés, biffés, tachés de gras ou photocopiés seront donnés à DANBISS et DANBOSS pour leur dîner. S'il y a plusieurs gagnants, il seront tirés au sort.

RÈGLEMENT DU CONCOURS

BULLETIN REPONSE

A découper et à renvoyer, après l'avoir rempli, à : JOYSTICK CONCOURS
"MIDNIGHT RESISTANCE" 53 avenue Gambetta, 92400 COURBOVEIX

Réponse n°1	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
Réponse n°2	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
Réponse n°3	<input type="checkbox"/> A	<input type="checkbox"/> B	<input type="checkbox"/> C
Nom _____		Prénom _____	
Adresse _____			
_____		Code Postal _____	
_____		_____	
Ville _____	Age _____	Ordinateur _____	



**GAGNEZ
JUSQU'A
1000F
EN ENVOYANT
VOS TRUCS**

Y'S

La première partie du jeu était relativement facile, elle peut vite se résumer. Au début, achetez le Saphir Ring et donnez-le à l'homme borgne au bar. Allez acheter la petite épée et combattez. Quand plus tard vous aurez un bouclier, une armure et une épée, allez chez la Town Seer (Sara). La suite n'est pas difficile... Beaucoup plus tard, allez fouiller tout le Palais. Notez qu'à l'étage le plus haut vous devrez mettre votre masque pour trouver une entrée secrète qui mènera à un monstre puis à un des six livres. Pour obtenir l'épée d'argent, il faut attendre que l'œuf au-dessus de moi personne ait entendu des voix dans la forêt. Alors, vous irez près du gros arbre (Roda), touchez-le, et lisez ce qu'il vous dira, puis allez voir son frangin qui se trouve plus au sud. Quand vous serez assez fort, allez fouiller toute la grotte (faites plan). Vous devez avoir le maximum d'énergie pour combattre le monstre à la fin de la grotte (6ème étage). Il est difficile à tuer, vous devez venir le froier (de n'importe quel côté, même en haut ou en bas), de façon à lui donner deux coups à chaque passage, et sans que vous perdiez d'énergie. Sauvez-vous en vitesse en essayant d'éviter les chauves-souris jusqu'à ce qu'il redevienne entier, et recommencez de nouveau... Mais il ne faut jamais lui foncer dans le tard, vous perdriez de l'énergie aussi. Maintenant que vous possédez trois livres, vous devez affronter la tour de Doomed. Important, allez entrer dans celle-ci, vous avez impérativement besoin de la potion de vie, et vous avez intérêt à sauver votre partie. Quand vous entrez par le repaire des voleurs, vous trouvez devant une porte verte. Vous pouvez aller à gauche ou à droite. A gauche il y a les prisonniers, puis un cul de droite. Il y a deux escaliers. Prenez celui qui se trouve le plus à droite, faites tout le chemin, et vous arriverez à un endroit où il y a 4 trésors (dont un déjà ouvert). Sauvez votre partie, et ne prenez que le coffre qui contient l'Evil Ring, prenez celui qui contient le miroir si vous voulez, mais surtout pas la potion de vie (de toutes façons vous en avez déjà une). Comme c'est un cul de sac, retournez en arrière, et prenez l'autre escalier. Quand vous arriverez dans le couloir qui va de gauche à droite, et qui est décoré de 10 statues jaunes, mettez votre masque, vous découvrirez une porte secrète. N'entrez pas, vous irez plus tard. Continuez, et au bout d'un moment, vous serez inévitablement jeté dans les prisons et on vous aura piqué vos armes en argent (enfilez donc les autres). Discutez avec l'autre individu se trouvant dans votre cellule, et déplacez-vous dans la prison. Vous déclenchez ainsi le deuxième acte qui va vers un homme, prenez ses statues, et partez par le trou qu'il a fait. Maintenant il vous faut retourner

aux escaliers. Prenez le premier, et une fois arrivé aux 10 statues, mettez le masque, entrez dans la porte secrète, prenez le collier bleu (Blue Necklace) et enflez-le. Quand vous arriverez à l'endroit où vous avez été jeté en prison, vous serez alors protégé. Plus plus tard, au cours de la partie, vous vous trouvez face à une porte verte que vous ne pouvez ouvrir, mettez l'Evil Ring et le Blue Necklace en même temps. Plus loin, vous arriverez dans un couloir qui diminue votre énergie rapidement. Grouillez-vous, entrez par la porte, gagnez de l'énergie avec le vieux ressort, partez vite, puis utilisez la potion de vie au dernier moment. Continuez et prenez la porte. Continuez à grimper dans la tour, fouillez tous les étages, vous découvrirez la Flame Sword, la Battle Armor, la Battle Shield et un monnaie qui vous permettra de lire les livres. A un étage, il y aura des miroirs, continuez par l'escalier jusqu'au moment où vous rencontrerez un mec qui vous donnera une clé verte (Rod) pour tous les miroirs. Revenez en arrière, à la salle aux miroirs. Pour ressortir de cet endroit, vous devez savoir que si vous allez dans un miroir, vous réapparaîtrez dans un autre, mais que si vous retournez dans celui-ci, vous ne vous retrouvez peut-être pas dans le premier. Vous devez lutter certains monstres, mais un seul d'entre eux est difficile à vaincre, l'avant dernier. Ce sont deux têtes entourées par 4 boules de feu. L'astuce consiste à foncer dans une des têtes, et d'essayer de la suivre, mais attention quand elles se croisent. Les boules disparaîtront une à une, puis plus rien. Une porte s'ouvrira, allez-y, et paf, vous êtes bloqué ! Il bien c'est pas compliqué, vous avez déjà redécouvert toute la partie. Allez chercher l'autre potion de vie, utilisez-la pour passer le couloir qui bouffe l'énergie. Après avoir passé le couloir (dans le sens inverse, donc), refouillez tout, et un mec que vous avez déjà rencontré se décidera enfin à vous donner un médaillon bleu. Redescendez jusqu'à la case départ (attention à la pièce où vous vous faites transporter en prison, portez toujours le Blue Necklace). Tout en bas, prenez l'escalier le plus à droite (comme au début), et allez rechercher la potion de vie que vous avez laissée. Et on remonte le tout, hop, jusqu'à la porte qui vous bloque (Evil Ring et Blue Necklace + médaillon ouvrant la porte). Vous venez devant Dulk Dent, allez-y dès que vous pouvez ouvrir sur le Ring. Enfilez alors vos armes en argent, et tuez-le. Essayez de le toucher de deux à quatre fois à chacune de vos attaques en suivant ses mouvements, sinon vous créez trop de trous, et vous serez bloqué. Lisez le dernier livre, et vous voilà à la fin du jeu, vous avez gagné ! N.B. : Un petit truc intéressant : si vous êtes confrontés à un monstre normal (pas un tres gros), mais qui est tout de même très fort, sauvez votre partie, frappez-le une ou deux fois sans vous faire toucher, sauvez votre partie à nouveau. Continuez le combat, et si l'vous touchez faites load.

(Alexandra THILMANY)

WONDERBOY III
Voici les codes de transformations :
Homme sorcier : YP3K-SE0 C1H2 6F3
Homme arabe : 2K7M-N1N1-N1VJ 23K
Homme lezard : 2K7F-7N0 8G2C 11D
(Nicolas et Fabrice PARANTEAU)

GHOST HOUSE
Pour immobiliser tous les ennemis et vampires, il suffit de sauter sur les lampes de plafond.

BLACK BELT
Après l'apparition du titre, l'écran devient bleu au moins une seconde, à ce moment, pressez la touche «reset» pour obtenir des vies infinies.
(GUINOTT FABIEIN)

Mega

POWER STRIKE

Enfaisant avec la manette, bas, droite, bas, bas, gauche, droite, haut, droit et bouton u, vous obtiendrez une dizaine de vies.

(GUINOT FABIEN)

AFTER BURNER

Mettez la manette tout en haut à droite, ou tout en haut à gauche, ainsi vos adversaires ne pourront pas vous atteindre.

(SCHILLO Cedric)

CHOPFLIFER

Prenez le nombre exact de personnes à bord. Et pour le dernier voyage, prenez en seulement huit, comme si vous mourez le jeu n'est pas fini pour vous.

(CASTAN JP)

ACTION FIGHTER

Rentrez une première fois dans le camion «Sega» et vous aurez un missile plus puissant, rentrez une deuxième fois et vous aurez un missile pouvant détruire un hélicoptère, rentrez une troisième fois et vous serez invisible.

RAMPAGE

Lorsque Game over est affiché, appuyez sur le bouton Z et la direction en bas à gauche de votre Control Pad, simultanément. Ainsi vous gagnerez trois nouvelles vies. Vous pourrez effectuer cette opération deux fois de suite.

(YANN SPANSON)

ZILLON

Lorsque vous délivrez Apple ne l'utilisez pas trop tôt car plus tard il sera votre seul espoir de passer les murs très haut.

GHOSTBUSTER

Voici un code pour avoir plus de 100 000\$.

2495991075. (Yann Holte)

SPACE HARRIER 3D

Dans le test on exécute la commande 7,4,3,7,4,8,1, un message secret apparaîtra.

(JANICOT Thierry)

TRANSBOT

En début de jeu, il faut appuyer un certain temps sur le bouton deux, lorsqu'on allume la console il apparaît un tableau qui donne des bonus (vies supplémentaires, etc.).

(JANICOT Thierry)

DOUBLE DRAGON

Lorsque vous jouez seul, pour avoir les vies infinies au dernier niveau, il faut appuyer dix secondes sur les boutons u et deux du joystick en même temps.

(JANICOT Thierry)

BASKET BALL NIGHTMARE

Pour gagner le jeu, il ne faut tenter que des paniers à trois points.

MEGADRIVE

TATSUJIN

Lorsque vous affrontez 1 boss, lachez une bombe, faites pause, comptez 3 secondes, et remettez le jeu en route. Le boss sera tué automatiquement.

(CHARBIT Daniel)

GOLDEN AXE

Au moment où vous choisissez les personnages, faites B diagonale bas gauche et start en même temps. Un chiffre apparaîtra alors en haut à gauche de l'écran, chiffre représentant le numéro du stage, utilisez les touches haut et bas pour le modifier.

(CHARBIT Daniel)

THUNDERFORCE 3

À la page de présentation, faites A et start pour accéder au menu.

KEN

Pendant la page de présentation, et après avoir été start, appuyez sur A, B, C et start. Vous recommencerez ainsi au chapitre où vous avez perdu.

(Romain LAHOSTE)

SALOMON'S KEY

Chaque fois que vous prenez une clé vous accumulez vos chances d'acquies une vie supplémentaire.

(Iolotte)

DRAGON BALL

Si vous voulez choisir le niveau où vous voulez jouer, appuyez sur la touche B de la deuxième manette. Pour avoir de l'énergie, appuyez sur la touche en bas de la deuxième manette, sans dépasser pour autant le nombre de 25. Si vous dépassez ce nombre c'est la mort.

(Londar Antoine)

SALOMON'S KEY

Vous pouvez reprendre le jeu si vous perdez après le 4ème niveau, par ce code continué : A, B, U, P de votre manette.

(Laurent LIEBEN)

SIMON'S QUEST

Voilà un code avec 5/5 de niveau d'expérience et le fouet

le plus puissant ainsi que toutes les armes sauf une à découvrir : KOH4 Y2OG 1506 20DW (prendre le P pour un diez)

(Laurent LIEBEN)

TIGER HELI

Si vous n'avez pas de manette, appuyez sur A B et Start pour reprendre là où vous avez échoué.

(Laurent LIEBEN)

ALPHA MISSION

Pour les endroits où il y a beaucoup de Yakutos 551, il faut se servir de la barre de feu ou du champ de force. Pour tuer Hekater, il suffit de lui mettre la barre de feu sur l'œil et de suivre ces mouvements : évitez ces projectiles qui seront arrêtés par la barre de feu.

DRAGON BALL

Appuyez sur le bouton B de la deuxième manette ainsi vous passerez à la scène suivante et vous pourrez ainsi aller à la fin

PC ENGINE

PC KID

Dès le début, allez à l'extrême gauche de l'écran, sautez (bouton L) et en même temps, retournez-vous (bouton II). Quand vous retombez au sol, sautez une petite fleur apparaît. Prenez la, puis une grosse fleur arrive, attrapez la, une sorte de champignon arrive, sautez dessus pour gagner une vie.

DORAEEMON

Cliquez sur Password et sélectionnez les têtes comme suit:

File Face, Fille Dos, Doraeemon Dos, Doraeemon Dos. Vous accèderez ainsi au monde fou.

SHINOBI

Pour accéder au niveau désiré, il suffit, au début d'une partie, d'appuyer sur "select" quand le message "mission 1" est affiché. Laissez la touche enfoncée jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien à l'écran. Ensuite, il faut appuyer sur les boutons en suivant les indications du tableau suivant:

Bouton II Bouton I

Ken Oh stage 1 run 1 1 stage 2 2 1 stage 3 2 1

Mandara stage 1 1 1 stage 2 1 1 stage 3 1 2

Lobster

WORLD STADIUM BASEBALL

Lorsque vous avez battu le prince du mal, s'éveille un monstre blanc. De ce pas courez à gauche de l'écran et prenez la bombe à feu et dès que le monstre sera près de vous, bombardez le en même temps que le fouet. Alors vous parviendrez à la barre.

RYGAR

À la fin de la forêt, il y a un monstre «Éruqa», tuez le et il vous donnera la poule. Mais un conseil avant de lancer tête baissée il faut d'abord travailler sa force physique. L'armée d'Andora se trouve dans le palais sur l'île.

SUPER MARIO BROS

Pour obtenir un feu d'artifice à la fin d'un round (ce qui permet un bonus) il faut que votre time se termine par : 1, 3, 0, 6.

(SAUVAGE GERALD)

EQUIPE F Match N°	Code
2	AD9
3	ACA
4	ABB
5	ABD
6	A8E
7	A7F
8	A8E
9	A7F
10	A8E
11	A42
12	A33
13	A24
14	F10
15	015
16	A07

EQUIPE C Match N°	Code
2	BE7
3	B08
4	B09
5	B0B
6	B0A
7	B8C
8	B7E
9	B6F
10	B51
11	B02
12	B23
13	B41
14	B14
15	B05

EQUIPE S Match N°	Code
2	CE6
3	CE7
4	C89
5	CB9
6	CB5
7	C9B
8	C8C
9	C7D
10	C6E
11	C5F
12	C31
13	C22
14	C13
15	C04

EQUIPE W Match N°	Code
2	DES
3	D67
4	D88
5	DA9
6	DBA
7	DBB
8	D7C
9	D6D
10	D5E
11	D4F
12	D31
13	D22
14	D13
15	D03

EQUIPE T Match N°	Code
2	EYES
3	E6E
4	E6F
5	E87
6	E99
7	E8A
8	E7B
9	E8C
10	E8D
11	E3F
12	E30
13	E11
14	E02

EQUIPE N Match N°	Code
2	FD
3	FC5
4	FB6
5	FA7
6	F98
7	F89
8	F7A
9	F6B
10	F5C
11	F4D
12	F3E
13	F2F
14	F10
15	F01

EQUIPE L Match N°	Code
2	6EC
3	6DD
4	6CE
5	6BF
6	6A0
7	691
8	682
9	673
10	664
11	655
12	646
13	637
14	628
15	619

EQUIPE R Match N°	Code
2	8EA
3	8DB
4	8DC
5	8BD
6	8AE
7	89F
8	871
9	862
10	853
11	844
12	835
13	826
14	817
15	808

(Thomas FLORIAN)

NINTENDO

SUPER MARIO BROS II

Emplacement des vies supplémentaires à récupérer: Dans le monde 1-1 elle se trouve dans la première montagne à côté du Pow, il vous suffit de sauter.

Dans le monde 1-2 elle se trouve, si vous avez trouvé le passage secret, ou il y a des pièces alignées en rond. La vie se trouve au centre, il vous suffit de sauter. Au monde 2-2, elle se trouve dans une des grottes secrètes, tout en bas, il vous suffit de sauter.

Dans le monde 6-1 vous pouvez la trouver dans la première jarre en rentrant dans ce monde.

Dans le monde 5-1 (je sais, c'est pas dans l'ordre...) elle se trouve dans le rocher isolé au dessus de l'eau. Vous

pouvez aussi gagner une vie en jouant au bonus à la fin de chaque monde.

(Iolotte)

ZELDA II

L'emplacement des différentes vies supplémentaires: dans Hyrule il y a 6 vies supplémentaires à récupérer. Il y a une vie dans le Sud de la brèche. Aussi dans le nord de la Swamp of Saria. Vous en trouverez aussi dans la Graveyard. Et aussi dans le Nord de Kuruso. Et encore dans le palais 6, place 7.

(Iolotte)

MEGA MAN

Vous trouverez des vies supplémentaires dans ces stages: CUTSMAN, ICE MAN, BOMB MAN, DR WILLY (x2).

(Iolotte)

LYNX

GATES OF ZENDOLON

Voici la liste de tous les codes:

YARR BYTE
NEAT BETA
ZYRR TRAX
SRYX ZEBRA
XRAY TERY
NYXX STYX
ANEX YARB
YARR BREQ
EYES ZEST
BARE ZOST
STAX STAB
SZZZ BOXX
RAXZ TERY
TERA STAX
SSSS SEEB
ENEX XAXX
BROT STOB
EXTX BOTZ
XNAX ZETA

Pour tuer le dernier Alan, il faut lancer dans "le tas d'yeux" avec le bouclier.

(Paul GERLIN)

NEC FAIT LA DIFFERENCE!!!

PLUS DE 100 JEUX DISPONIBLES!

de 299 Frs* à 399 Frs* COMPATIBLES AVEC
LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET
LA FUTURE NEC PORTABLE.

GARANTIE: 1 AN (sur toutes nos consoles)

-IMAGE PLEIN ECRAN

-LA QUALITE SALLE D' ARCADE A DOMICILE!!

-UNE QUALITE D'IMAGE ET UNE RAPIDITE
DE JEU EXCEPTIONNELLES

SUPER GRAFX

2490 Frs TTC*

CD ROM 2

3990 Frs TTC*

CORE GRAFX

avec 1 jeu

1290 Frs TTC*

*Prix publics conseillés

**TOUTES LES CONSOLES NEC
SONT EQUIPEES DU FAMEUX
BOITIER "AUDIO VIDEO PLUS"
POUR VOUS CONNECTER SUR
VOTRE CHAÎNE HI-FI ET
JOUER EN MEGAPHONIE!!
VOTRE HOT LINE**

SODIPENG:
(16)99.08.95.72

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG
SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES
PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER
(GRAFX AUX USA) ET SONT DONC
COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX
DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.

Distributeur: **SODIPENG SARL**

Revendeurs: contactez le 99.08.95.41

CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM 2 sont des marques déposées par NEC.

JEUX... CRACK
ATARI ST/STE

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour vous, un listing normal est un listing qui n'utilise aucun autre programme ou bout de programme. Il vous suffira donc de taper entièrement sur votre Basic ou GFA Basic suivant les cas (c'est dit en entrée du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension 'PRG' ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire 'auto' de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu original.

LES EDITEUR DE SECTEURS

-MUTIL-

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

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

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

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

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

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

-DISCO SCOPIE-

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

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

Démarrer le soft en cliquant sur 'SCOPIE.PRG'. Une fois celui-ci chargé, insérer la disquette à patcher et aller dans le menu de lecture et sélectionner l'option 'Rechercher disquette...'. Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaine hexa'. Cliquez dessus et entrez votre chaîne. Une fois tapée, cliquez sur le bouton 'Valider'. L'ordinateur se met alors à rechercher sur la disquette la chaîne. Une fois trouvée, le message chaîne trouvée apparaît avec l'adresse de celle-ci. Cliquez sur le bouton 'Editer', et vous verrez apparaître une page d'édition. Cliquez sur le bouton 'insertion', un nouvel icône apparaît.

Cliquer sur le bouton 'Heau'. Déplacer le curseur jusqu'à l'adresse qui vous a été donnée lors de la recherche. Modifier les octets, et appuyez sur la touche 'CLR HOME' (surtout pas RETURN). Allez dans le menu écriture. Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

Voilà, maintenant votre disquette est patchée et vous pouvez éteindre votre becano pour éditer avec les vies infinis de JOYSTICK.

-DISK DOCTOR-

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

Tout comme MUTIL, il est assez répandu, et vous servira aussi à utiliser les patches du canard le plus bô. Pour vous en servir, suivez le guide... Charger DISK DOCTOR, mettre la disquette à éditer dans le lecteur. Allez dans le menu 'WIZ'. Choisir l'option 'OPEN DISK'. Sélectionnez le drive. Dans le menu 'MOVE', choisir l'option 'SEARCH'. Entrer la chaîne hexadécimale à rechercher, et une fois la chaîne trouvée, modifier les valeurs.

Aller dans le menu 'SECTOR' et choisir l'option 'WRITE SECTOR TO DISK'. Voilà, maintenant écoutez-vous!

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

METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

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

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

LE ST BASIC nécessite des numéros de lignes. Il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe '!'.
! ! !

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

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

Donc suivant le cas, le listing vous générera un 'fichier' .PRG qui devra être exécuté à partir du GEM ou même qui sera dans un répertoire (AUTO), auquel cas il ne faudra pas le lancer en double cliquant mais en reboutant, avec cette disquette.

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

Fichier Editeur V1.1

```
' FICHER EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titres$,fichiers$
PRINT "traîner pour " ; titres$
OPEN "L", #1, fichiers$
longueur=LOF(#1)
CLOSE
DIM joystick$(longueur/4)+4
tampon=V joystick$(0)
PRINT "Chargement de " ; fichiers$
BLOAD fichiers$,tampon(0)

READ type$
EXIT IF UPEERS(type$)="FIN"
READ adresse$,chaine$2,chaîne2$
IF LPEEK(tampon+adresse$)=chaine1$
  LPEEK tampon+adresse$, chaîne2$
  texte$="Option " ; type$ ; " installée"
ELSE IF LPEEK(tampon+adresse$)=chaîne2$
  LPEEK tampon+adresse$, chaîne1$
  texte$="Option " ; type$ ; " désinstallée"
ENDIF
PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrer les données de " ; fichiers$
BSAVE fichiers$,tampon,loopeur$
' Insérez les Datas après cette ligne
```

ACTION FIGHTER (Fichier Editeur v1.1)

```
' Temps, Vies infinies et ne plus perdre ses armes
' pour ACTION FIGHTER par Antonio Simoes à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "ACTION FIGHTER", "A:AUTO/POST.PRG"
DATA "Vies infinies", #41296, #415390000, #416044000
DATA "Temps infinis", #4654, #415379000, #416642000
DATA "Armes", #42979, #41296000, #416044000
DATA "FIN"
```

ALTERED BEAST (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour les 2 joueurs par Antonio SIMOES
' pour ALTERED BEAST à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "ALTERED BEAST", "A:ABEAST"
DATA "Vies infinies J1", #4804, #412390001, #415278001
DATA "Vies infinies J2", #4802, #412390001, #415278001
DATA "FIN"
```

CHICAGO 90 (TRIO) (Fichier Editeur v1.1)

```
' Blocage de vos ennemis pour CHICAGO 90
' de la compilation TRIO par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "CHICAGO 90 (version TRIO)", "A:CH90.PRG"
DATA "Blocage ennemis", #44434, #412580000, #416004000
DATA "FIN"
```

CONQUEROR (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour CONQUEROR par Antonio SIMOES à
' taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "CONQUEROR", "A:CONQUEROR.LTD"
DATA "Vies infinies", #41234, #414390001, #416439000
DATA "FIN"
```

CRAZY SHOT (Fichier Editeur v1.1)

```
' Balles infinies pour CRAZY SHOT par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3 à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "CRAZY SHOT", "A:AUTO/POST.PRG"
DATA "Balles infinies", #41550, #415364000, #416421471
DATA "Balles infinies", #41579, #415364000, #416421471
DATA "Balles infinies", #41574, #415364000, #416421471
DATA "FIN"
```

DYNASTY WARS (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies et choix de tableau par Antonio SIMOES
' pour DYNASTY WARS à taper en GFA 3.XX à la suite du
' FICHER EDITEUR V1.1
DATA "DYNASTY WARS", "A:AUTO/DYNASTY.PRG"
DATA "Vies pour le J1", #41244, #415790007, #416044007
DATA "Vies pour le J2", #41100, #415790007, #416044007
DATA "Choix de tableau", #41346, #415370000, #415370000
' mettre à la place du X le tableau de départ (0 à 7)
DATA "FIN"
```

ESCAPE FROM THE PLANET... (Fichier Editeur v1.1)

```
' Crédits, Energie et Vies infinies par Antonio SIMOES
' pour ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS à
' taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS",
" A:XX.PRG"
DATA "Vies", #41102, #415390004, #41641471
DATA "Crédits infinis", #41146, #415790009, #41641471
DATA "Energie infinis", #41174, #411003003, #416413300
DATA "Energie infinis", #41109, #415390006, #41641471
DATA "FIN"
```

FLOOD (Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour FLOOD par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "FLOOD", "A:AVLCOO.PRG"
DATA "Vies infinies", #41516, #412050300, #416050000
DATA "FIN"
```

KID GLOVES (Fichier Editeur v1.1)

```
' Bombe, Sorts, Vies infinies et Laser dès le départ
' pour KID GLOVES par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "KID GLOVES", "A:A00D52E.DAT"
DATA "Vies infinies", #41470, #415300000, #416421280
DATA "Sorts infinis", #41330, #415386100, #416416100
DATA "Bombe infinis", #41570, #415306100, #416421600
DATA "Laser dès le départ", #4155, #415380001, #415380002
DATA "FIN"
```

RALLY CROSS CHALLENGE (Fichier Editeur v1.1)

```
' Clés infinies pour les 4 joueurs par Antonio SIMOES
' pour RALLY CROSS CHALLENGE à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "RALLY CROSS CHALLENGE", "A:LRPGC"
DATA "99 clés", #41546, #413100002, #413100063
DATA "Clés infinies", #41724, #415330000, #416417471
DATA "FIN"
```

RENAISSANCE (Fichier Editeur v1.1)

```
' Invulnérabilité pour les 4 premières parties du jeu
' par Antonio SIMOES pour RENAISSANCE I à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "RENAISSANCE I", "A:AUTO/GENS.PRG"
DATA "DRAKIANI (Contempt)", #41254, #415200000, #416000000
DATA "DRAKIANI (Classio)", #41270, #415200000, #416000000
DATA "INVADERS (Contempt)", #41134, #411000000, #416000000
DATA "INVADERS (Classio)", #41570, #415200000, #416000000
DATA "FIN"
```

ROTOX (Fichier Editeur v1.1)

```
' Energie et Vies inf pour ROTOX par Antonio SIMOES à
' taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V1.1
DATA "ROTOX", "A:AUTO/POST.PRG"
DATA "Energie infinie", #41292, #415790002, #416004002
DATA "Vies infinies", #41546, #415790002, #416004002
DATA "FIN"
```

Piste Editeur V1.1

```
' PISTE EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titres$
PRINT "Traîner pour " ; titres$
DIM joystick$(1024/4)+4
tampon=V joystick$(0)
DO
  READ type$
  EXIT IF UPEERS(type$)="FIN"
  READ face$,piste$,secteur$,offset$,chaîne1$,chaîne2$
  REPEAT
    r=XBIOS(8,1,tampon,1,0,0,secteur$,piste$,face$,1)
  UNTIL r#0
  IF LPEEK(tampon+offset$)=chaîne1$
    LPEEK tampon+offset$,chaîne2$
    texte$="Option " ; type$ ; " installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon+offset$)=chaîne2$
    LPEEK tampon+offset$,chaîne1$
    texte$="Option " ; type$ ; " désinstallée"
  ELSE
    PRINT "Ce n'est pas la disquette de " ; titres$
  END
  PRINT texte$
  REPEAT
    r=XBIOS(9,1,tampon,1,0,0,secteur$,piste$,face$,1)
  UNTIL r#0
  LOOP
  PRINT "Modification effectuée"
  ' Insérez les Datas après cette ligne
```

ASTRO MARINE CORPS (Piste Editeur v1.1)

```
' Temps et Vies infinies pour Astro Marine Corps
' (A.M.C.) par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "Astro Marine Corps"
DATA "Vies infinis", #9,1, #4116, #411790004, #416004004
DATA "Vies infinies", #9,1, #4116, #411790004, #416004004
DATA "FIN"
```

CHASE H.Q. (Piste Editeur v1.1)

```
' Crédits et Turbos infinis par Antonio SIMOES
' pour CHASE H.Q. à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "CHASE H.Q."
DATA "Crédits infis", #1,10, #411, #416700008, #416417471
DATA "Turbos infinis", #9,1, #4115, #415790000, #416004000
DATA "FIN"
```

COBRA II (Piste Editeur v1.1)

```
' Grenades infinies pour COBRA II par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "COBRA II"
DATA "Grenades infis", #0,57, #4116, #410453007, #416417471
DATA "FIN"
```

CONTINENTAL CIRCUS (Piste Editeur v1.1)

```
' Crédits pour CONTINENTAL CIRCUS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "CONTINENTAL CIRCUS"
DATA "Crédits infinis", #0,4,2, #4180, #415330000, #416417471
DATA "Crédits infinis", #0,4,2, #4180, #410453007, #416417471
DATA "FIN"
```

CYBERNOID II (Piste Editeur v1.1)

```
' Tout à l'infini pour CYBERNOID II par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "CYBERNOID II"
DATA "Invulnérabilité", #0, #2,1, #4162, #4153790003, #4160040003
DATA "TDE infis", #0, #3, #4162, #4153790003, #4160040003
DATA "SHIELD infis", #0, #1, #4180, #415390000, #4160040003
DATA "BOUNCE infis", #0, #2, #4180, #415390000, #4160040003
DATA "SPEEDER infis", #0, #3, #4180, #415390000, #4160040003
DATA "SHOOT infis", #0, #3, #4180, #415390000, #4160040003
DATA "TRACK infis", #0, #1, #4114, #415390000, #4160040003
DATA "FIN"
```

HELL RAIDER (Piste Editeur v1.1)

```
' Energie infinie pour HELLRAIDER par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "ENERGIE INFINIE"
DATA "Energie inf", #9, #3, #4116, #442390000, #4160040000
DATA "Energie inf", #9, #3, #4116, #415790000, #416417471
DATA "Energie inf", #9, #1, #4116, #415790000, #416417471
DATA "FIN"
```

SAS COMBAT (Piste Editeur v1.1)

```
' Grenades/Vies info pour SAS COMBAT par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "SAS COMBAT"
DATA "Vies inf", #9, #4, #4116, #442390000, #4160040000
DATA "Grenades inf", #9, #4, #4116, #415790000, #416417471
DATA "FIN"
```

SLAYER (Piste Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour les 2 joueurs par Antonio SIMOES
' pour SLAYER à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "SLAYER"
DATA "Vies infinies", #0, #1, #6, #4160, #415390000, #4160040000
DATA "FIN"
```

SONIC BOOM (Piste Editeur v1.1)

```
' Invulnérabilité et suppression des tirs ennemis
' pour les 2 joueurs par Antonio SIMOES pour SONIC BOOM
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "SONIC BOOM"
DATA "Invulnérabilité", #0, #1, #4160, #415086228, #416417471
DATA "Grenades Coolis", #0, #1, #4160, #415086228, #416417471
DATA "FIN"
```

X-OUT (Piste Editeur v1.1)

```
' Brouzoufs infinis par Antonio SIMOES pour X-OUT
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V1.1
DATA "X-OUT"
DATA "Brouzoufs infis", #2,2,2, #4116, #411919000, #411919000
DATA "FIN"
```

RESOLUTION 101

```
' 99999999 Brouzoufs et 99 Vies pour RESOLUTION 101
' à taper en GFA Basic 3.XX par Antonio SIMOES
DIM a$(10000/4)+4
DS=18(0)
PRINT "Insérez la dk de Sauvegarder déverrouillée"
-IN(2)
FOR p=1 TO 10
  REPEAT
    r=XBIOS(6,1,Lib,1,0,0,1,p,0,1)
  UNTIL r#0
  LOOP
  DS=DS+6(2), #4120
  r=XBIOS(9,1,Lib,1,0,0,1,p,0,1)
NEXT p
```




DRAGON'S LAIR

Pour avoir des vies infinies, recherchez toujours sur le disk 1, les octets : 53 78 00 EE 60 56 61 00 0 et remplacez-les par 4E 71 00 56 61 00 (Antonio SIMOES)

SONIC BOOM

Pour avoir des ennemis qu'il ne tirent plus, recherchez sur le disk 1 les octets : 61 00 0B 5E 61 00 03 03 et remplacez-les par 4E 71 00 00 40 EE. (si vous avez des problèmes à éditer le disk, lisez la ruse du patcheur dans la page Comment Poker).
Ou rendez-vous à l'offset 3282.
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 3, offset 560.

Pour être invulnérable, avoir les vies et les crédits infinis (le tout pour les deux joueurs), recherchez sur le disk 1 les octets : 61 00 62 28 61 00 24 0C et remplacez-les par 4E 71 00 00 24 0C. Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 3, offset 56C. (Antonio SIMOES)

RESOLUTION 101

Pour avoir 99999999 brouillons sauvegardés sans perdre une disquette vierge, avec un éditeur de secteur éditez la piste 1 pour la sauvegarde 1, la piste 2 pour la sauvegarde 2... Placez-vous à l'offset 514 et tapez 05 F5 E0 FF.

Pour avoir 99 vies, faites comme le paragraphe ci-dessus mais placez-vous à l'offset 527 et tapez 03!

Pour le choix de niveau, même battain que la bati. Tapez à l'offset 513, le niveau voulu (exemple : pour le niveau 5 tapez 04). (Antonio SIMOES)

RICK DANGEROUS

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur, sur le disk les octets 04 39 00 01 00 03 03 16 et remplacez-les par 04 39 00 00 00 03 03 16.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets 04 39 00 01 00 03 03 14 et remplacez-les par 04 39 00 00 03 03 14.

Pour avoir des balles de dynamique infinies, recherchez les octets 04 39 00 01 00 03 03 14 et remplacez-les par 04 39 00 00 03 03 14.

ALTERED BEAST

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, recherchez dans le fichier "BEAST" avec un éditeur de secteur les octets 32 39 00 01 8E 76 et remplacez-les par 52 79 00 01 8E 74.
Ou rendez-vous à l'offset 58CA.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, recherchez dans le même fichier les octets 32 39 00 01 8E 76 et remplacez-les par 52 79 00 01 8E 74.
Ou rendez-vous à l'offset 58B2. (Antonio SIMOES)

PHANTASM

Pour choisir son nombre de missiles, éditez le fichier "PHAN.PRG" et recherchez les octets 15 FC 00 00 05 64 FD et remplacez le 00 05 par le nombre de missiles voulu. Ou rendez-vous à l'offset 5642.

Pour avoir des missiles infinis, recherchez dans le même fichier les octets : 0C 00 05 C4 FD et remplacez-les par 4E 71 13 C0 00 05 C4 FD. Ou rendez-vous à l'offset 531C. (Antonio SIMOES)

SLAYER

Pour choisir son nombre de vies pour les deux joueurs, éditez le disk et recherchez les octets : 53 00 13 E0 48 et remplacez le 00 04 par le nombre de vies voulu.

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, recherchez les octets : 53 39 00 00 03 48 61 00 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 E9 48 61 00. Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 6, offset 60. (Antonio SIMOES)

OVERLANDER (BUDGET)

Pour choisir son nombre de vies, éditez le fichier "C.DST" et recherchez les octets : 31 7C 00 06 06 42 39 remplacez le premier 00 06 par le nombre de vies voulu. Ou rendez-vous à l'offset 50F5E.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le même fichier les octets : 53 08 0A 06 4D 7C 00 01 par 4E 71 4E 71 3D 7C 00 01.
Ou rendez-vous à l'offset 5158.
Ou rendez-vous à l'offset 5155. (Antonio SIMOES)

THE REAL GHOSTBUSTERS

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, éditez le fichier "GHOSTBUSTERS.PRG" et recherchez les octets : 39 7C 00 00 00 47 7C et remplacez-les par 39 7C FF FF 00 37 7C.
Ou rendez-vous à l'offset 329C.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, éditez le même fichier et recherchez les octets : 37 7C 00 05 00 00 41 F0 et remplacez-les par 37 7C FF FF 00 00 41 F9.
(Antonio SIMOES)

CHASE HQ.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets : 4A 39 00 01 B6 E0 67 0A B8 et remplacez-les par 4A 39 00 01 B6 E0 4E 71 4E 71 pour "bus du patcheur" dans comment poker pour pouvoir éditer le disk.

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets : 53 79 00 00 39 F0 00 32 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 60 32.
Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 10, offset 518.

Pour avoir des turbos infinis, recherchez les octets : 53 79 00 00 39 F0 00 32 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 60 32.
Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 4, offset 511E. (Antonio SIMOES)

X-OUT

Plus vous gaspillez de brouillons plus vous en avez! Ça vous branche? Recherchez sur le Disk 1 les octets : 91 B9 D0 07 FE 00 61 00 et remplacez-les par D1 B9 00 07 FE 00 61 00.

Où rendez-vous à la piste 27, secteur 2 et offset 1D7. (Antonio SIMOES)

TITAN

Pour avoir des vies infinies, éditez le fichier "MAIN" avec un éditeur de secteur et recherchez les octets 53 0E FF EC 4A 6E FF EC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4A 6E FF EC.
Ou rendez-vous à l'offset 5158.
(Antonio SIMOES)

FLOOD

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur, dans le fichier "FLOOD.TDS" les octets : 10 26 05 03 00 00 C2 6E et remplacez-les par E0 26 05 FF 00 00 C2 6E.
Ou rendez-vous à l'offset 5155.
(Antonio SIMOES)

FLOOD

Voici les 42 codes FROG-YEAR-ODIF-LONG-WORD-FRED-WING-GRIT-TRAP-TIUD-PRAK-VINE-JUMP-NIL-POUR-GRIT-ZEED-JING-LIDO-POU-HATE-REED-LIME-OD-WING-PLB-GIG-HEAD-LOOPSING-GRIN-PINK-GOGO-LETS-QUAD-BRILL-EGGS-HENS-NAIL-SOAP-FOAM-MEK
(Antonio SIMOES)

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, éditez le fichier "X.PRG" et recherchez les octets 53 69 00 64 33 FC 00 0C et remplacez-les par 4E 71 4E 71 33 FC 00 0C.
Ou rendez-vous à l'offset 541BC.

Pour avoir des crédits infinis pour les deux joueurs, éditez le même fichier et recherchez les octets : 53 79 00 04 1D F0 33 FC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 33 FC 00 0C.
Ou rendez-vous à l'offset 54146.

Pour avoir de l'énergie infinie pour les deux joueurs, éditez le même fichier et recherchez les octets : 91 69 00 66 1A E2 68 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 6A 1E 42 68.
Ou rendez-vous à l'offset 542058.
(Antonio SIMOES).

RALLY CROSS CHALLENGE

Pour choisir son nombre de vies, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier "PROG" et recherchez les octets 53 1C BC 00 02 00 00 52 6E FF FA et remplacez le 02 par ce que vous voulez.
Ou rendez-vous à l'offset 55F4E.

Pour avoir des clés infinies, éditez le même fichier et recherchez les octets 53 30 08 00 30 39 00 00 03 EE C1 FC et remplacez-les par 4E 71 4E 71 30 39 00 00 03 EE C1 FC.
Ou rendez-vous à l'offset 5742A.
(Antonio SIMOES)

STRIP POKER I

Pour gagner à chaque coup recherchez dans le fichier "STRIP.PRG" les octets : 4E 56 FF FC 61 00 15 C4 remplacez-les par 60 00 01 0A.
Ou rendez-vous à l'offset 526CC.
(Antonio SIMOES)

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus P.C.92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

<p>ATARI ST</p> <p>520 STE + Mon Couleur + Joy + Maupiti + Tennis Cup 5490 Frs</p> <p>1040 STE+Mon CouL + 50 Disquettes + Maupiti + Tennis Cup + Joy 6490 Frs</p> <p>MEGA ST1 + Moniteur SM 124 Mono + 100 Disquettes vierges 5990 Frs</p> <p>Lecteur ST/AMIGA externe 720K DF 720 Frs</p>	<p>SOFT ST</p> <p>15% News 30% sur 200 titres Nouveautés Tous les jours</p>	<p>---SEGA---</p> <p>MEGADRIVE</p> <p>CONSOLE MEGADRIVE + 2 Jeux</p> <p>1790 F</p> <p>ADAPTEUR SEGA 8 BIT DISPONIBLE</p> <p>NOUVEAUTES</p> <p>DJ BOY, WIP RUSH CYBERBALL, E SWAT THUNDER FORCE II BASE BALL, PHILLOS SUPER SHINOBU, OG MONACO GRAND PRIX FINAL BLOW BATMAN WORLD CUP SOCCER GOLDEN AGE KEN LAST BATTLE 390 F pièce</p>	<p>NEC PC ENGINE</p> <p>CONSOLE NEC + 2 jeux 1490 F</p> <p>CD/NEC à 450 F pièce DEATH BRINGER MILITARY COMMANDO SHANGHAI SUPER DARIUS Jeux NEC à 390 F pièce Barumba, Formation Soccer, Splatter House, Blue Blink, Inage Fight, Batman, Be Ball</p> <p>Nombreux jeux NEC à 250 Frs</p> <p>SUPERGRAFX + BATTLE ACE 2490 Frs</p> <p>GRAND ZORT 390 F Ghouls & Ghost, The Strider NC</p>								
<p>ATARI XE</p> <p>130 XE Peritel 600 Lect K7 XLXE 290 Console XE game 290 Kit Clavier + K7 XE 290 Imprimante A1027 490</p> <p>ATARI LYNX</p> <p>cable de liaison + (4Jeux) CALIFORNIA GAMES Adaptateur Secteur 1490 F</p>	<p>GAMEBOY</p> <p>+ 1 jeu NC</p> <p>40 titres disponibles 1 Jeu: 200F 380F les 2</p> <p>ATARI PORTFOLIO + Interface Parallèle 2290 F</p>	<p>MUSIQUE ST</p> <p>PRO 24 30 2650 PRO 12 6800 CREATOR 2360 NOTATOR 7900 FM MELODY 9800 CURBASE 4150 STUDIO 24 1120 TRACE 24 1800 PRO SCORE 1830 ST REPLAY PRO 1290 MIDI MIX 830 DEMONSTRATION SUR RV</p>	<p>SOFT AMIGA</p> <p>INCROYABLE!!! 2 Softs achetés 1 Gratuit</p> <p>AMIGA 500 AMIGA 500 Monit 1084 S + Cadeau 5690 F 3490 F</p> <p>50 Disquettes 100 Disquettes KONICA KONICA 200 F 380 F</p> <p>10 Disquettes 500 Disquettes KONICA KONICA La boîte 80 F 360 F/100</p>								
<p>ELECTROCoP NC BLUE LIGHTNING NC GATE OF ZENDECON NC CHIPS CHALLENGE NC GAUNTLET NC</p> <p>NOUVEAUTES 47 66 11 77</p>	<p>imprimantes</p> <p>STAR LC 10 1890 F</p> <p>STAR LC 24/10 2990 F</p>	<p>SNK NEO GEO</p> <p>CONSOLE 3950 BASE BALL 1950 NAM 75 1950 MAGICIAN LORD 1950 GOLF 2250 RIDING HERO 2250 NINJA COMBAT 1950</p>	<p>Je vous passe commande de l'offre suivante:</p> <table border="1"> <tr> <th>Désignation</th> <th>Qté</th> <th>Px Unité</th> <th>Prix Tot</th> </tr> <tr> <td>.....</td> <td>.....</td> <td>.....</td> <td>.....</td> </tr> </table>	Désignation	Qté	Px Unité	Prix Tot
Désignation	Qté	Px Unité	Prix Tot								
.....								
<p>--- OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES ---</p> <p>NOM.....PRENOM.....</p> <p>ADRESSE.....</p> <p>C.P.....VILLE.....</p> <p>CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE</p> <p>N° DATE EXP.....</p> <p>NOUVEAUTES: TAPEZ 3615 ELECTRON PAIEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS CREDIT CETELEM, SOFINICO, CARTE AURORE</p>											
<p>Port Disquettes 40 F les 50, 55 F les 100, 100 F au delà PORT Port Accessoire : 50 F Port Matériel : 150 F Signature Parents si mineur: TOTAL F TTC</p>											

DYNASTY WARS

Pour avoir des vies (JOUR 1), recherchez avec un éditeur de secteur, dans le fichier «DYNASTY.PRG» dans le dossier «AUTO», les octets : 53 79 00 07 FF 32 66 00 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 66 00.

Pour avoir des vies (JOUR 2), recherchez dans le même fichier les octets : 53 79 00 07 FF 34 66 00 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 66 00.

Pour choisir son tableau de départ, recherchez toujours dans le même fichier les octets : 33 FC 00 00 00 07 FF 2E et remplacez-les par 33 FC 00 00 00 07 FF 2E. Le X correspond au tableau mettre entre 0 et 7.

Pour avoir des vies (JOUR 3/4), recherchez dans le même fichier les octets : 53 79 00 04 2E 46 66 08 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 66 08.

SWITCHBLADE

Pour choisir son nombre de vies, recherchez avec un éditeur de secteur, les octets 13 FC 00 05 00 05 65 90 et remplacez le premier 00 05 par le nombre de vies désirées.

KID GLOVES

Pour avoir des sorts infinis, recherchez avec un éditeur de secteur, dans le fichier «CDD520.DAT» les octets : 53 79 01 00 4C A2 61 00 et remplacez les par 4E 71 61 00 4C A2 61 00.

Pour avoir des bombes infinies, recherchez dans le même fichier les octets 33 59 61 00 FC BE 20 7C et remplacez-les par 4E 71 61 00 EC BE 20 7C.

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le même fichier les octets 53 50 20 7C 00 05 09 BA et remplacez-les par 4E 71 20 7C 00 05 09 BA.

Pour avoir le laser dès le début, recherchez dans le même fichier les octets 30 BC 00 01

31 7C 00 03 et remplacez-les par 30 BC 00 02 31 7C 00 03.

CONQUEROR

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteur dans le fichier «CONQUEROR.DAT», les octets : 04 39 00 01 00 00 3E C0 et remplacez-les par 04 39 00 00 00 00 3E C0.

ASTRO MARINE CORPS

Pour avoir du temps infini recherchez avec un éditeur de secteur sur la disquette 1, les octets 91 79 00 04 2E AA 66 14 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 66 14.

ROTXO

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le même fichier les octets : 53 79 00 04 2E 46 66 08 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 66 08.

NAVY MOVES

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets 95 79 00 02 2C 56 61 00 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 61 00.

SAS COMBAT

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets : 33 FC 30 34 00 03 6B D4 et remplacez-les par 33 FC 39 39 00 03 6B D4.

LOMBARD RAC RALLY

Pour avoir des grenades infinies, recherchez les octets : 33 FC 31 31 00 03 6B D4 et remplacez-les par 33 FC 39 39 00 03 6B D4.

RENAISSANCE I

Pour être invulnérable dans la partie «DRAXIANS Contemporary», éditez avec un éditeur de secteur le fichier «GLENN.G.PRG» dans le dossier «AUTO» et recherchez les octets : 4A 6E 00 4A 67 00 FE C8 et remplacez-les par 4A 6E 00 4A 60 00 FE C8.

CRAZY SHOT

Pour être invulnérable dans la partie «DRAXIANS Classic», éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E 00 4A 67 00 FE C4 et remplacez-les par 4A 6E 00 4A 60 00 FE C4.

CONTINENTAL CIRCUS

Pour être invulnérable dans la partie «INVADERS Contemporary», éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E 00 4A 67 00 FD 76 et remplacez-les par 4A 6E 00 4A 60 00 FD 76.

Pour être invulnérable dans la partie «INVADERS Classic», éditez le même fichier et recherchez les octets : 4A 6E 00 4A 67 00 FD CE et remplacez-les par 4A 6E 00 4A 60 00 FD CE.

SIDE ARMS

Pour être invulnérable et ne plus perdre ses armes, recherchez avec un éditeur de secteurs dans le fichier «SIDEARMS.PRG» du dossier «AUTO», les octets 4A 72 00 00 68 DA 6B 10 et remplacez-les par 60 FC 00 00 6E DA 6B 10.

MAXI BOURSE

Pour ne plus perdre d'argent (JOUR 1), recherchez dans le fichier «B3.TX» les octets : 91 90 60 46 30 2D FF FA et remplacez-les par D1 90 60 46 30 2D FF FA.

LEONARDI

Pour avoir du brouzouf à l'infini, recherchez dans le même fichier «RALLYEN.PRG» avec un éditeur de secteurs les octets : 62 00 00 00 91 90 60 7C et remplacez-les par 39 BC 23 28 91 50 B6 7C.

COBRA II

Pour avoir des grenades infinies, éditez avec un éditeur de secteur le fichier «AUTO» et recherchez les octets : 06 79 00 01 00 07 8A A6 et remplacez-les par 06 79 00 00 00 07 8A A6.

NAVY MOVES

Pour avoir des crédits infinis, recherchez avec un éditeur de secteurs, sur le disk 1, les octets : 53 39 00 00 4C 45 3F 07 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 3F 07.

NAVY MOVES

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs, sur le disk 1, les octets : 53 39 00 00 4C 45 3F 07 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 3F 07.

NAVY MOVES

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs, sur le disk 1, les octets : 53 39 00 00 4C 45 3F 07 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 3F 07.

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs, sur le disk 1, les octets : 53 39 00 00 4C 45 3F 07 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 3F 07.

NAVY MOVES

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs, sur le disk 1, les octets : 53 39 00 00 4C 45 3F 07 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 3F 07.

NAVY MOVES

Pour avoir des vies infinies, recherchez avec un éditeur de secteurs, sur le disk 1, les octets : 53 39 00 00 4C 45 3F 07 et remplacez-les par 4E 71 4E 71 4E 71 3F 07.



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

ATARI 520 STE
+ 30 disks
N. C.

ATARI 520 STE
gonflé 1 Mégas
+ 30 disks
N. C.

ATARI 520 STE
gonflé 2 Mégas
+ 30 disks
N. C.

ATARI 520 STE
+ moniteur couleur
+ 30 disks
N. C.

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

Rayon Occasion

Vente / Achat / Dépôt-vente
Tous matériels
Micros, Moniteurs, Périphériques,
Accessoires, Logiciels.

Matériel garanti

Tél.: (1) 45 41 26 04

SuperCharge
Émulateur PC Hard
1 Mégas: 2.990 Frs
512 Ko: 2.690 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 externe
DF DD - ST/Amiga
990 Frs

NORDIC POWER
AMIGA
875 F

Lecteur interne
DF DD - Atari ST
990 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

Console LYNX
Atari
1490 Frs

Souris pour ST
280 Frs

Track ball
ST/Amiga
460 Frs

Bon de Commande

Carte bleue ou chèque
à retourner à JBG Electronics,
163 av du Maine - 75014 PARIS

Votre commande:.....

Nom:.....

Prénom:.....

Adresse:.....

C.P.:..... Ville:.....

Tél.:.....

CB n°:.....

Date d'expiration:.....

Signature:.....

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V1.0

Prenez votre GFA Basic et démarrez le. Tapez le programme "Block editor v1.0". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parascil.) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

LES EDITEURS DE MEMOIRE

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

LES EDITEURS DE SECTEURS

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

Les heureux possesseurs d'éditeurs de secteurs, n'ont qu'à se référer à la documentation car nous, au bureau, n'en a pas ! C'est pas à nous que vous allez demander car on a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont

des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur, etc. de façon à ce que on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt...cool les mecs...cool!!!

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Pour utiliser nos listings, il suffit de charger votre basic, et de le taper. Il y a évidemment différents basic, le GFA BASIC et le AMIGA BASIC qui est lui forcément avec votre AMIGA. Le GFA BASIC ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne et les séparer avec le signe ';'.

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

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

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```

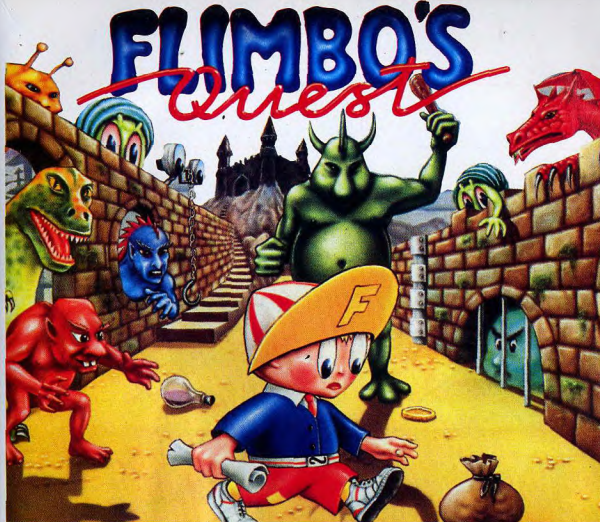
BLOCKEDITOR V1.0 Par Christophe PARIS
© JOYSTICK 1990
lo$=MALLOC(1120,4,SH10002)
bu$=MALLOC(1024,SH10002)
task=0
my=FindTask(task)
LFOKE lo$+80+4H10,my
error=AddPort(lo$+80)
LFOKE lo$+14,io$,0
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(Vn$,0,lo$,0)
READ check$,title$,0
PRINT AT(15,8)ptitres;" trainer par C.PARIS"
DIM crack$(n$)
FOR i=1 TO n$
  READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n$
  PRINT AT(15,10)operation);crack$(operation);
  READ access
  FOR disk=1 TO access
    READ bug,block$,decals$,nbr_oct$
    block$=VAL("sh"+block$)
    decal=VAL("sh"+decal$)
    nbr_oct=VAL("sh"+nbr_oct$)
    ERASE s_octet$(1),d_octet$(1)
    ERASE s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
    DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
    FOR Joy=1 TO nbr_oct
      READ s_octet$(Joy)
      s_octet$(Joy)=VAL("sh"+s_octet$(Joy))
    NEXT Joy
    FOR Joy=1 TO nbr_oct
      READ d_octet$(Joy)
      d_octet$(Joy)=VAL("sh"+d_octet$(Joy))
    NEXT Joy
    gotblock(2,1024,block)
    IF FEER(bu$+decal)=s_octet(1)
      test=0
      GOTO ok
    ENDIF
    IF FEER(bu$+decal)=s_octet(1)
      SWAP s_octet(1),d_octet(1)
      test=1
    ELSE

```

```

PRINT "...ERREUR DE DISK !!!..."
init_fin
END
ENDIF
FOR joy=0 TO nbr_oct-1
  FOKR (bu$+decal+Joy),s_octet(joy+1)
NEXT Joy
gotblock(3,1024,block)
gotblock(4,0,0)
NEXT disk
IF test=1
  PRINT ".... désactive !"
ELSE
  PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init_fin
PROCEDURE init_fin
  cor=ClosDevice(io$)
  error=RemPort(io$+80)
  error=MFEER(io$,1120)
  error=MFEER(bu$,1024)
  RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,iong,offset)
  DFOKE io$+20,bug
  LFOKE io$+40,bu$
  LFOKE io$+26,log
  LFOKE io$+44,offset
  error=DOIO(io$)
  RETURN
PROCEDURE checksum
  WHILE tos<>" "
  READ tos
  cor=VAL("sh"+tos)
  total=total+cor
  WEND
  IF total<>checksum
  PRINT "erreur dans les datas du trainer"
  END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
* Insérez les datas après cette ligne

```



GAGNEZ UNE TELE COULEUR DE POCHE !

et plein de superbes cadeaux (softs, badges,...)

LES QUESTIONS

1 • NOMMEZ DEUX AUTRES JEUX "SYSTEM 3"

2 • COMBIEN DE CREATURES Y-A-T-IL SUR LE DOS DU BOITIER DE FLIMBO'S QUEST ?

3 • QUEL EST LE TYPE DE SCROLLING UTILISE POUR FLIMBO'S QUEST SUR ST ET AMIGA ?

RÈGLEMENT DU CONCOURS

Ce concours est ouvert à tous les lecteurs de Joystick. Pour participer, il suffit de renvoyer le bulletin ci-dessous dûment rempli. Vous pouvez jouer autant de fois qu'il vous plaira, mais seuls les bulletins originaux seront pris en compte. Le concours sera clos le 30 septembre 1990, à minuit. Le cachet de la poste faisant foi. Les bulletins incomplets, ratés, bliffés, tachés de gras ou photo-copiés seront donnés à DANBISS et DANBOSS pour leur dîner. S'il y a plusieurs gagnants, il seront tirés au sort.

BULLETIN REPONSE

A découper et à renvoyer, après l'avoir rempli, à : JOYSTICK CONCOURS "FLIMBO'S QUEST" 53 avenue Gambetta, 92400 COURBEVOIE

Réponse n°1
Réponse n°2
Réponse n°3

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____

Ville _____ Age _____ Ordinateur _____

COULEUR

P 47

Tapez 'ZEBEDEE' à la place de votre nom dans les High-scores. La partie suivante appuyer sur F1 pour aller au level suivant, F2 pour obtenir un avion supplémentaire.
(Christophe Paris)

JAWS

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 37 à l'offset 1190 et remplacez la valeur \$53 par la valeur \$4a.
(Christophe Paris)

SORCERY

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 380 à l'offset 5e2 et remplacez la valeur \$66 par la valeur \$60 et recalculiez le checksum block 899 à l'offset 5a80 et remplacez la valeur \$53 par la valeur \$4a et recalculiez le checksum.
(Christophe Paris)

VIXEN

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 176 à l'offset 5aa et remplacez la valeur \$53 par la valeur \$4a et recalculiez le checksum.
(Christophe Paris)

DOMINATOR

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 320 à l'offset \$14e et remplacez la chaîne 53 79 00 00 5e ac par la chaîne 7e 41 4e 71 4e 71 et

recalculiez le checksum.
(Christophe Paris)

FOUNDATIONS WASTE

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 648 à l'offset \$1be et remplacez la valeur \$01 par la valeur \$00.
(Christophe Paris)

GEMINI WINGS

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 344 à l'offset \$32 et remplacez la valeur \$66 par la valeur \$60.
(Christophe Paris)

GRAND SLAM MONSTER

Dans le menu principal, pour avoir accès au cheat mode, tapez 'loosers.Help!'.
(Christophe Paris)

LEONARDO

Voici des codes : SF - Movers - Elite - THRUST - CONAN - Starbyte.
(Christophe Paris)

TURRIKAN

Tapez 'BLUESMOBIL' à la place de votre nom dans les High-scores. Vous aurez 99 vies, 5000 mines et pleins d'autres INDLR: De rien Thierry!rus. NDLR: De rien Thierry!
(Christophe Paris)

ROLLER COASTER RUMBLER

Voici quelques codes : EA1ME AAAAGGG

ALIENS
COFFEE
ZARNIE
FIGHT
TERRER.
(Christophe Paris)

CRACK

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 46 à l'offset \$d2 et remplacez la chaîne 04 39 00 01 par la chaîne 13 fe 00 02.
(Christophe Paris)

HKM

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez block 28 à l'offset \$18e et remplacez la valeur \$66 par la valeur \$60.
(Christophe Paris)

THE PLAGUE

Appuyez sur le bouton gauche de la souris lorsque la page présentation apparaît. Maintenez le bouton enfoncé jusqu'au début du jeu. Vous aurez ainsi de l'énergie illimitée.
(Christophe Paris)

INSANITY FIGHT

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et allez au block 452 à l'offset \$9c et remplacez la valeur \$53 par la valeur \$4a.
(Christophe Paris)

UNREAL

Tapez 'ORDILOGICUS' au clavier pendant la présentation en VectorBalls. Vous serez directement en

Training mode, l'énergie sera illimitée dans la phase 3D, et en appuyant sur la touche RETURN vous passerez au niveau suivant.
(Christophe Paris)

FLOOD

Voici les codes des différents niveaux du jeu :

- LEVEL 01: FROG
 - LEVEL 02: YEAR
 - LEVEL 03: QUIF
 - LEVEL 04: LONG
 - LEVEL 05: WORD
 - LEVEL 06: FRED
 - LEVEL 07: WINE
 - LEVEL 08: GRIP
 - LEVEL 09: TRAP
 - LEVEL 10: THUD
 - LEVEL 11: FRAC
 - LEVEL 12: VINE
 - LEVEL 13: JUMP
 - LEVEL 14: WILL
 - LEVEL 15: FOUR
 - LEVEL 16: GRIT
 - LEVEL 17: ZING
 - LEVEL 18: JING
 - LEVEL 19: LIDO
 - LEVEL 20: POOL
 - LEVEL 21: HATE
 - LEVEL 22: REED
 - LEVEL 23: LIME
 - LEVEL 24: QUID
 - LEVEL 25: WING
 - LEVEL 26: FLEE
 - LEVEL 27: GIGA
 - LEVEL 28: HEAD
 - LEVEL 29: LOOP
 - LEVEL 30: SING
 - LEVEL 31: JOUX
 - LEVEL 32: PINK
 - LEVEL 33: GOGO
 - LEVEL 34: LETS
 - LEVEL 35: QUAD
 - LEVEL 36: BRIL
 - LEVEL 37: EGGS
 - LEVEL 38: HENS
 - LEVEL 39: NAIL
 - LEVEL 40: SOAP
 - LEVEL 41: FOAM
 - LEVEL 42: MEEK
- (Christophe Paris)

OPÉRATION STEALTH de DELPHINE SOFTWARE

PREMIERE PARTIE

DANS L'AÉROPORT

Examiner récupérateur
Utiliser pièce de monnaie sur monnaieur
Examiner journal
Retourir le pays avec qui le SANTA PARAGUA a rétabli les fonctions politiques
Aller dans les toilettes
Entrer dans la première porte
Actionner mallette
Examiner passeport américain
Prendre liasse de billets
Prendre stylo
Actionner calculatrice
Utiliser passeport vierge sur ouverture
Avec les touches haut et bas, faites apparaître la nationalité du journal
Appuyer sur bouton "VALIDER"
Actionner mallette
Sortir des toilettes
Utiliser passeport falsifié sur douanier
Parler bêtise d'accueil
Examiner télégramme
Sortir de la pièce en allant à gauche
Utiliser billet d'avion sur garde
Se diriger vers le panneau "SALIDA" et y entrer
Vous êtes dans la pièce où un chariot draine des bagages
Les examiner jusqu'à ce que vous trouviez celles appartenant à J.MARTINEZ
Prendre ce bagage
Actionner bagage
Sortir de la pièce
Aller aux toilettes
Entrer dans les toilettes
Actionner rasoir électrique
Utiliser câble électrique sur prise de courant
Votre contact vous donne RDV au parc des mimosas
Sortir de la pièce
Utiliser passeport sur douanier
Aller à gauche pour sortir
Sortir par la porte pneumatique
Se placer devant le panneau "TAXI"
Un taxi va venir vous chercher

DANS LE CENTRE VILLE

A votre arrivée, aller à gauche
Entrer dans la banque
Se diriger vers le guichet
Utiliser liasse de billet sur employé de banque
Vous allez avoir de la monnaie
Recommencer cette action une deuxième fois pour avoir encore de la monnaie
Dans votre inventaire vous devez avoir deux fois le mot monnaie
Sortir de la banque
Aller à droite
Utiliser monnaie sur fleuriste

Prendre oeillet rouge
Utiliser oeillet rouge sur john
Aller à gauche
Aller en haut à gauche de la banque
Vous êtes dans le parc
Asseyez-vous sur le banc
Votre contact J.MARTINEZ arrive et se fait descendre par deux hommes
Il va vous remettre des clés
Retourner à la banque
Ne restez près du cadavre de J.MARTINEZ car vous seriez accusé de meurtre
Utiliser carte et clé sur employé de banque
Descendra au coffre par l'escalier
Entrer dans le coffre et en examinant les coffres, cherchez le N° 2745
Une fois trouvé, faites:
Utiliser clé sur coffre
Vous allez trouver une mallette
Prendre boîtier
Prendre l'enveloppe, laquelle va vous être dérobée par les auteurs du crime de J.MARTINEZ, les camarades OESTROVICH et KARPOV
Ils vont vous emmener dans une caverne

DANS LA CAVERNE

Après que les deux protagonistes russes aient fait sauter l'entrée.
Faites, pour vous défilier:
Actionner sol
Utiliser liens sur morceau de métal
Actionner morceau de métal
Examiner les parois rocheuses
Dès que vous avez découvert celle qui dégage un air frais, faites:
Actionner pic
Recommencer cette action jusqu'à ce que le trou soit assez grand pour que vous passiez
Entrer dedans

SOUS L'EAU

C'est une phase d'arcade assez facile
Un conseil, ne vous éternisez jamais sous l'eau
Prendre sa respiration dès que les conditions vous le permettent.
S'approcher le plus près possible de la pierre sous laquelle vous allez plonger
Dans cette phase aucune action de stratégie n'est possible
Si vous réussissez, vous aurez le plaisir de vous retrouver au centre ville

AU CENTRE VILLE

Vous revictez devant le fleuriste
Aller à gauche
Aller en bas à gauche de la banque
Vous voici près d'une plage
Un mexicain vend des bracelets

OPÉRATION STEALTH ... (suite)

Voici à quoi va servir votre monnaie
Utiliser monnaie sur homme
Vous voici en possession du bracelet qui va vous sauver la vie
Aller à l'hôtel
Parler portier
Entrer par la porte à battants

DANS L'HOTEL

Parler réceptionniste
Actionner porte de l'escalier
Y entrer
Ne pas passer par l'ascenseur car une femme de ménage bloque la porte
Monter au dernier étage
Une fois arrivé, aller à la troisième porte
Actionner porte
Une femme vous attend avec un pistolet
Elle vous prend pour un autre. OTTO, vous apprendrez à la connaître
Mais le problème est là: elle s'aperçoit que vous n'êtes pas OTTO
et ce dernier vient avec ses gardes pour vous tuer
Et comment ?
En vous accrochant à une pierre, et en vous plongeant dans l'eau

SUR LE BATEAU

Pendant que OTTO vous submerge de palabres,
Actionner le bracelet salvateur
Il se gonfle
Puis le garde vous balance à l'eau
Pendant deux écrans, vous serez obligé de vous contenter du rôle de spectateur
Vers la moitié du troisième écran, faites:
Actionner bracelet
Vous êtes libre
Maintenir épreuve de vitesse:
Dès que la fille atteint le fond, dirigez-vous vers elle et faites:
Actionner fille
Maintenant, vous allez savoir si vous avez été assez rapide
Si non, vous mourrez asphyxié
Si oui: un bateau vient vous chercher
C'est un parent de la fille, c'est pourquoi il était primordial de la délivrer
Une longue séquence de palabre va vous expliquer que la fille est la cousine du président MANIGUA
A partir de là, c'est le grand amour
Vous allez vous infiltrer chez MANIGUA déguisé en comédien
Après votre représentation, JULIA va être kidnappée, et vous la retrouverez qu'à la fin du jeu (GJOL Jean-Michel)
**Amusez-vous bien dans le labyrinthe...
La fin de toute la solution le mois prochain!**

STARBLADE de SILMARIS

Tout d'abord allez sur ONKILLER (Zone O, System 1) en prenant soin de charger les céréales dans l'Alta.
Sur la planète, vendez les céréales ainsi que les deux cartes que vous avez dû trouver, puis achetez des médicaments.
Retournez au vaisseau puis dirigez-vous en hyperspace sur TISSON (Zone 1, System 0). Avant de descendre sur la planète, remplissez pas de mettre votre combinaison qui se trouve dans le placard d'un cautoir se situant à gauche du poste de pilotage.
Chez le premier marchand il faut vendre les médicaments puis sortir par la droite de l'écran. Une fois sorti, allez sur la gauche de l'écran pour récupérer la mine AD-02 en la prenant par derrière.
C'est le deuxième marchand vendez la carte et chargez entièrement le vaisseau et l'Alta (en faisant plusieurs voyages) de métal ou d'uranium.
Ensuite, allez faire un tour sur SHEILA (Zone 4 System 0) en voyage conventionnel.
Vendez la carte ainsi que tous les métaux (ou l'uranium). Puis achetez un réservoir accélérateur et faites le plein de carburant.
A partir de maintenant, vous pourrez effectuer tous vos voyages en hyperspace. Décollez pour XYZGONA (Zone 4 System 2). Remplissez le vaisseau d'eau et récupérez le livre en tuant le personnage du dernier labou.
Allez vendre 3 unités d'eau sur ERINA (Zone 4 System 2).
Tuez le cyborged en lâchant la mine AD-02. Ramassez alors la ROM CFP 099, vendez la carte puis allez faire le plein.
Direction HIRGON (Zone 1 System 1) pour se refaire une santé. Achetez deux poisons et une réserve d'oxygène au marché puis remplissez l'Alta d'eau.
Sur TAVAS (Zone 2 System 1), ramassez la protection qui tombe du premier adversaire quand vous le tuez.
Vendez tout l'eau et la carte, remplissez les soutes de cryogène puis faites le plein.
Maintenant faite un saut sur ANTARES (ZONE 3 System 0).
Profitez-en pour acheter un pistolet laser et une dizaine de recharges au marché noir (Ce peut toujours servir).
Chez le marchand vendez le cryogène et la carte puis remplissez le vaisseau d'uranium.
Allez donner le livre au mage qui se trouve sur SKAVER (Zone 3 System 1). En échange, il vous donne ses pouvoirs psychique.
N'oubliez pas de faire le plein!

Récupérez le laser psychique XMT-03-BK qui se trouve sur ENDROMA (Zone 4 System 0). Vendez tout votre uranium.
Sur ONKILLER (Zone 0 System 1), achetez un laser lourd, des torpilles, effectuez des réparations si c'est nécessaire et faites le plein de carburant.
De retour au vaisseau, placez la ROM CFP 099 au centre du circuit de pilotage (Sas 2, porte B et armoire de droite). Sélectionnez CASSANDRA comme destination puis entrez le code d'accès "SIGMANT" (déterminé grâce à la combinaison des cartes M1 et M2).
Cette fois-ci, vous ne pouvez faire qu'un voyage conventionnel, alors attachez vos ceintures et rejoignez le poste de combat car le chemin va être long et semé d'embûches.
Une fois sur CASSANDRA, enfillez votre combinaison, remplissez votre réserve d'oxygène et buvez une jole pour mettre votre niveau de vie au maximum.
Après avoir dégonné une vingtaine de Cephalhydres au XMT, Gémoÿne, dans toute sa splendeur se trouve face à vous. L'engin de la galaxie Orion est entre vos mains. Alors fermez les yeux et videz votre chargeur...

REMARQUES

Quand vous faites du commerce, n'hésitez pas à retourner au vaisseau puis à redescendre immédiatement sur la planète lorsque les prix ne sont pas satisfaisants (Trop bas quand vous vendez ou trop haut quand vous achetez).
Certaines phases d'aller-retour planète-vaisseau destinée à remplir le vaisseau de marchandises ne sont pas obligatoires. Mais c'est tellement plus agréable et moins risqué de pouvoir se payer des voyages en hyperspace!
(Redoulet Emmanuel)

FALCON

(C64)

```
1 REM FALCON - THE RENEGADE LORD *
5 REM Temps infinis (K7) DE Thomson Alexander
10 FOR X=320 TO 344:READ Y:G=C+Y:POKE X,Y:NEXT
20 IF C=2549 THEN POKS 157,128:SYS 320
30 PRINT"ERREUR."
40 DATA 92,86,245,238,98,3,169,76,141,97,3,96,81,1,72
50 DATA 77,86,169,165,141,68,56,108,253,6
```

MOTOS

(C64)

```
1 REM MOTOS de Thomson Alexander Vies infinies (K7)
10 FOR X=336 TO 360:READ Y:G=C+Y:POKE X,Y:NEXT
2 0IF C=2200 THEN POKS 157,128:SYS 336
30 PRINT "ERREUR."
40 DATA 32,86,245,169,97,141,41,4,169,1,141,42,4,96
50 DATA 72,77,86,169,93,141,92,97,76,27,8
```

HE-MAN THE MOVIE

(C64)

```
1 REM HB-MAN de Thomson Alexander Vies infinies (K7)
10 FOR X=516 TO 535:READ Y:POKE X,Y:NEXT:POKE
157,128:SYS 516
20 DATA 32,86,245,169,2,141,223,2,96,72,77,86,169,173
30 DATA 141,122,24,76,16,8
```

C64

TALISMAN

Pour avoir des vies infinies :
POKE 10765,173
(Vincent RENAUD)

DALEY THOMSON O.C.

Cbaussures à choisir dans les 5 premières épreuves.

- Epreuve 1: TRAINING
- Chaussure 1: TRAINING SHOES
- " " 2: 100 M
- " " 2: RUNNING SHOES
- " " 3: LONG JUMP
- " " 3: LONG SPIKES
- " " 4: HIGH JUMP
- " " 4: FLAT SPIKES
- " " 5: 110 M HURDLES
- " " 5: SHORT SPIKES

(BERTIN Vincent).

SPY HUNTER

Quand le camion dépose votre bolide la première fois, placez votre véhicule sur la bande grise à droite de l'écran en roulant très doucement pour éviter la collision avec les arbres. Rouler

ainsi jusqu'à ce que le compte à rebours soit à zéro, à ce moment vous aurez environ 10000 pts. + 1 véhicule supplémentaire. A ce moment un véhicule bleu arrive et vous êtes dessus latéralement. Arrêez complètement votre voiture, laissez-le passer, redémarez, et maintenant attendez d'abord 3 ou 4 voitures d'attente pour revenir sur la route (vous avez largement le temps de lire un article de joystick car il faut une bonne minute et demi pour avoir une voiture supplémentaire). En revenant sur la route, moudez doucement, vous allez bouillir une eau chaude, mais ça ne fait rien, y'en a d'autres et ça permet de démarrer le jeu plus à l'aise".
(Syltain HILAIRE).

GAME OVER

Si toutefois il n'aurait pas été donné, voici le code de la planète SKUNN: ZAPPA!
(Laurent JONCOURT)

FIRE

(PC)

à taper en Turbo Pascal 6.0

```
uses crt;
var f:file of byte;
cchar:
i:integer;
nbyte:
const tabarray [1..4] of byte=(96F,50E,51E,574);
t2:array [1..4] of byte=(96F,50E,547,570);
procedure Kemp(n:byte;i:integer);
begin
seek(f,i);
for i:=1 to 4 do write(f,n);
end;
begin
i:=0;
writeln('Inserez la disquette 1 de FIRE');
writeln('Puis appuyez sur une touche...');
c:=readkey;
assign(f,'FIRE.EXE');
reset(f);
i:=0;
writeln('1 - Invincibilité');
writeln('2 - Fuel infini');
writeln('3 - Désinstallation');
i:=readkey;
case c of
'1': Kemp(144,7963);
'2': Kemp(144,12235);
'3': begin
seek(f,7963);
for i:=1 to 4 do write(f,t1[i]);
seek(f,12235);
for i:=1 to 4 do write(f,t2[i]);
end;
end;
end;
(Rodriguez Victor)
```

SKWEEK

(PC)

à taper en Turbo Pascal 6.0

```
uses crt;
var f:file of byte;
cchar:
i:integer;
t:integer;
const tabarray [1..4] of byte=(96F,50E,53E,504);
procedure tab(n:byte);
begin
seek(f,22854);
write(f,n);
end;
begin
i:=0;
writeln('Inserez la disquette 1 de SKWEEK');
writeln('Puis appuyez sur une touche...');
c:=readkey;
assign(f,'SKWEEK.EXE');
reset(f);
i:=0;
writeln('1 - Vies infinies');
writeln('2 - Choix du cableu');
writeln('3 - Désinstallation');
c:=readkey;
Case c of
'1': begin
seek(f,26560);n:=990;
for i:=1 to 4 do write(f,n);
end;
'2': begin
write('??');readln(n);
n:=n+tab(n);
end;
'3': begin
seek(f,26560);
for i:=1 to 4 do write(f,tab(i));
tab(i);
end;
end;
end;
(Rodriguez Victor).
```

THE LAST NINJA

et 14ème Col, écrire 07,02
.01,01,01.

Faire une sauvegarde, puis
l'éditer avec un éditeur de
secteur (ex: PCTOOLS) en
Héxadécimal (c'est le
fichier NINJA.SAV sur le disk 2).

Aller au déplacement 89 et
remplacer ce qu'il y a par
FF et vous aurez 255 vies.
(Rabouin Freddy).

TARGHAN

Lorsque vous avez sauvegardé,
pour redonner l'énergie
maximale à votre héros,
éditer la sauvegarde avec
un éditeur de secteur (ex:
PCTOOLS) le fichier P.DAT
du disk 1.

Aller au secteur 00 au
déplacement 001 et rempla-
cer par FF.
Votre héros aura retrouvé
toute son énergie.

Attention le déplacement
001 est le 2ème chiffre en
partant de la gauche. (Le
premier étant le déplace-
ment 000).

Déplacement 266 remplacer
ce qu'il y a par 00 et dépla-
cement 272 remplacer ce
qu'il y a par 00.
(Rabouin Freddy).

SIM CITY

Retour en 1900
Bonus 20000 \$
-Avec un éditeur de secteur
(ex: PCTOOLS) rentrer
fichier* CITY en mode Edit.
-Se positionner dans secteur
relatif 00000005.

placement
448 4ème Colonne.
écriture 06.
placement
480 5ème et 4ème Colonne.
écriture 01 et
F4.

VOUS ETES EN 1900
Pour BONUS de 20000 \$
-Se positionner dans secteur
relatif 00000006.

placement
32 7ème, 8ème, 10ème et
16ème Colonne, écrire 4E
.20,01 et 01.
placement
48 2ème, 4ème, 6ème, 10ème

VOUS VOILA DE NOUVEAU
AVEC 20 000 \$.
4E = 20 000 \$ mais 1000
F donne 266 439 072 \$.
(Balu Pouillon).

FETICHE MAYA

Lorsque vous avez sauvegardé
une partie, éditer avec
un éditeur de secteur (ex:
PCTOOLS) le fichier P.DAT
du disk 1.

Aller au secteur 00 au
déplacement 001 et rempla-
cer par FF.

Votre héros aura retrouvé
toute son énergie.

Attention le déplacement
001 est le 2ème chiffre en
partant de la gauche. (Le
premier étant le déplace-
ment 000).

Déplacement 266 remplacer
ce qu'il y a par 00 et dépla-
cement 272 remplacer ce
qu'il y a par 00.
(Rabouin Freddy).

LOMBARD RALLY

Sauvez une partie, puis sous
PCTOOLS, éditer le fichier
sauvegardé (.SAV), et rempla-
cer les 19 premiers octets
par:
02 00 01 00 00 00 48
00 01 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00
00 00 00 00 00 00, ainsi
vous aurez 72E, un moteur
V6, l'état de votre bagnole
impeccable, la possibilité de
courir le rally intégral, et
vous aurez droit à une
interview.
(Heynd Christophe).

DOUBLE DRAGON II

Rechercher la chaîne hexa-
décimale suivante: B8 48
0A 8E 8E 0C B8 00 00
B8 2B 05. Remplacer les 21
octets suivants par des 00.
Ensuite, 39 octets plus loin
(après le 5D), même opération
pendant 17 octets, et 12
octets plus loin, après le FF,
remplacer les 29 octets

d'après par des 00.

Ceci vous permettra de com-
mencer au 5ème niveau avec
un maximum de vies.
(Heynd Christophe).

DEATHTRICK

Faites une sauvegarde sans
dépenser d'argent puis avec
un éditeur de secteur (ex:
PCTOOLS), cherchez la
chaîne en hexadécimal: 10
27 00 et remplacez par 40
42 0F et voilà 1 000 000
au lieu de 10 000.
(Rodriguez Victor).

ULTIMA VI

Si votre héros est séparé de
ses compagnons et qu'il vous
est impossible de les retrou-
ver (situation fréquente
après une fuite en catastro-
phe lors d'un combat),
pas de panique, il vous suffit
d'entrer dans un tableau et
d'en ressortir, (use skipf - use
skiff): la bande est alors au
complet.
(Colantomo).

THEXDER

Pour avoir 5000€ d'énergie
à la première partie au lieu
de 1000€.
Fichier MAIN.EXE.
Prenez un éditeur de sec-
teur et cherchez : 64 00 C7
06 00 CE 64 00 07 C7
00 CE FF 01. Pour aug-
menter l'énergie du robot
que l'on contrôle dans le
feu. Cette bidouille permet
de posséder pour la première
partie 500% d'énergie.
500% correspond au maxi-
mum possible. Ainsi durant
la partie, même sans le
rapportier habituelle-
ment des pourcentages en
énergie n'aurait ici aucun
effet, le robot étant au maxi-
mum de sa puissance permise par

le programme. Pour cela, il
suffit de rechercher dans le
fichier MAIN.EXE la chaîne
C7 06 BF C5 64 00 C7 06
00 CE 64 00 et de rempla-
cer les deux 64 00 par FF
01.
(Bavais Sylvain).

DOUBLE DRAGON II

Crédits infinis, fichier :
DRAGON2.EXE. Prenez un
éditeur de secteur et cher-
chez : 02 00 C7 06 AA 5D
02 00 puis remplacez par:
FF 00 C7 06 AA 5D FF 00.
(Bavais Sylvain).

XENON II

Pour avoir des vies infinies,
prenez un éditeur de secteur
et cherchez : 06 24 6B 03
(ce changement est effectu-
é à deux endroits diffé-
rents du fichier) puis rem-
placez par : 06 24 6B FF.
(Bavais Sylvain).

ELITE

Pour augmenter ses crédits,
prenez un éditeur de secteur
et éditez le fichier : (nom du
personnage sauvegardé).
CDR (ex:VOYAGER.CDR).
Se positionner au secteur
relatif N°0.

Pour avoir 50000 crédits
se positionner au D
Placement (en décimal)
n°32 et inscrire 35 30 30
30 30 2E 30.

Pour avoir 500000 crédits
se positionner au D
Placement (en décimal)
n°31 et inscrire 35 30 30
30 30 30 2E 30.

Pour avoir 999999999 cré-
dits se positionner au n°28
et inscrire 39 39 39 39 39
39 39 39 39 2E 30.
(Bavais Sylvain).

XENON II

à taper en Turbo Pascal 6.0

```
uses crt;
var
  f:file of byte;
  nbyte:
  nbyte:
  l:integer;
const
  t1:array[1..7] of byte=(07,596,586,591,527,508,503);
  t2:array[1..7] of byte=(88,580,508);
  t3:array[1..7] of byte=(82,586,586,591,577,503,586);
  t4:array[1..4] of byte=(5FF,580,580,591);
begin
  clrscr;
  writeln('Insérez la disquette 1 de XENON II');
  writeln(' Puis appuyez sur une touche...');
  c:=readkey;
  assign(f,'XENON2.EXE');
  reset(f);
  clrscr;
  writeln('1 - Immortalité');
  writeln('2 - Crédits infinis');
  writeln('3 - Espacez l'argent de baisse');
  writeln('4 - Désinstallation');
  c:=readkey;
  case c of
    '1': begin
      for i:=1 to 7 do write(f,t1[i]);
      end;
    '2': begin
      seek(f,1);
      for i:=1 to 7 do write(f,i);
      end;
    '3': begin
      seek(f,22341);
      for i:=1 to 3 do write(f,t2[i]);
      end;
    '4': begin
      seek(f,17515);
      for i:=1 to 3 do write(f,t3[i]);
      end;
  end;
  writeln(' (Kieffer Yann) ');
end;
```

INDIANA JONES

à taper en Turbo Pascal 6.0

```
uses crt;
var
  f:file of byte;
  nbyte:
  l:integer;
  c:char;
const
  t1:array[1..5] of byte=(5C6,506,5F1,503,504);
  t2:array[1..2] of byte=(580,53E,5F1,503,500);
begin
  clrscr;
  writeln('Insérez la disquette 1 de INDIANA JONES');
  writeln(' Puis appuyez sur une touche...');
  c:=readkey;
  assign(f,'INDY.COUC');
  reset(f);
  clrscr;
  writeln('1 - Vies infinies');
  writeln('2 - Désinstallation');
  c:=readkey;
  seek(f,22323);
  case c of
    '1': begin
      for i:=1 to 5 do write(f,t1[i]);
      writeln('Vies infinies installées');
      end;
    '2': begin
      for i:=1 to 4 do write(f,t2[i]);
      writeln('Vies infinies désinstallées');
      end;
  end;
  writeln(' (Kieffer Yann) ');
end;
```

(PC)

CREPUSCULE
COMMANDE PAR
TELEPHONE AU
64.30.34.93
SUISSE / DOM-TOM
NOUS CONTACTER

AMIGA		PC compatible		ATARI ST/STE	
AMIGA CHAMP FOOT	399	AD BODING	N C	ADDRESS BOOK*	399
AMNOCY	119	ALL TIME CLASSICS	219	BACK TO FUTURE II	399
BALLET	239	ALL TWIN TITLES	399	BATTLE COMMAND	299
BALLET 2	239	ALL TWIN TITLES 2	399	BATTLE OF BRITAIN	299
BATTLE MASTER*	239	BATTLE OF BRITAIN	299	BATTLE OF BRITAIN 2	299
BATTLE OF BRITAIN	299	BATTLE OF BRITAIN 2	299	BATTLE OF BRITAIN 3	299
BOMBER MAN	149	BLOOD MONEY	249	BOMBER M-DISC	149
BOMBER MAN 2	149	BOMBERS	249	CHUCK STOKES BASK 219	219
CHARGER	239	BOMBERS 2	249	COLLECTOR REQUEST	299
CLUB	239	BOY	239	COLLECTOR REQUEST 2	299
CLUB 2	239	BOY 2	239	DOUBLE DRAGON 2	299
CLUB 3	239	BOY 3	239	DOMINATION*	189
CLUB 4	239	BOY 4	239	DOUBLE DRAGON 3	299
CLUB 5	239	BOY 5	239	DRAGON	299
CLUB 6	239	BOY 6	239	DUNGEON CHAOS	299
CLUB 7	239	BOY 7	239	EAGLE	299
CLUB 8	239	BOY 8	239	EAGLE 2	299
CLUB 9	239	BOY 9	239	EAGLE 3	299
CLUB 10	239	BOY 10	239	FBI STRAIGHT FIGHT*	299
CLUB 11	239	BOY 11	239	FALCON M-DISC 2	189
CLUB 12	239	BOY 12	239	FIRE AND BRIMSTONE	299
CLUB 13	239	BOY 13	239	FIRE AND BRIMSTONE 2	299
CLUB 14	239	BOY 14	239	FIRE AND FORGET 2	299
CLUB 15	239	BOY 15	239	FIRE AND FORGET 3	299
CLUB 16	239	BOY 16	239	FIRE AND FORGET 4	299
CLUB 17	239	BOY 17	239	FIRE AND FORGET 5	299
CLUB 18	239	BOY 18	239	FIRE AND FORGET 6	299
CLUB 19	239	BOY 19	239	FIRE AND FORGET 7	299
CLUB 20	239	BOY 20	239	FIRE AND FORGET 8	299
CLUB 21	239	BOY 21	239	FIRE AND FORGET 9	299
CLUB 22	239	BOY 22	239	FIRE AND FORGET 10	299
CLUB 23	239	BOY 23	239	FIRE AND FORGET 11	299
CLUB 24	239	BOY 24	239	FIRE AND FORGET 12	299
CLUB 25	239	BOY 25	239	FIRE AND FORGET 13	299
CLUB 26	239	BOY 26	239	FIRE AND FORGET 14	299
CLUB 27	239	BOY 27	239	FIRE AND FORGET 15	299
CLUB 28	239	BOY 28	239	FIRE AND FORGET 16	299
CLUB 29	239	BOY 29	239	FIRE AND FORGET 17	299
CLUB 30	239	BOY 30	239	FIRE AND FORGET 18	299
CLUB 31	239	BOY 31	239	FIRE AND FORGET 19	299
CLUB 32	239	BOY 32	239	FIRE AND FORGET 20	299
CLUB 33	239	BOY 33	239	FIRE AND FORGET 21	299
CLUB 34	239	BOY 34	239	FIRE AND FORGET 22	299
CLUB 35	239	BOY 35	239	FIRE AND FORGET 23	299
CLUB 36	239	BOY 36	239	FIRE AND FORGET 24	299
CLUB 37	239	BOY 37	239	FIRE AND FORGET 25	299
CLUB 38	239	BOY 38	239	FIRE AND FORGET 26	299
CLUB 39	239	BOY 39	239	FIRE AND FORGET 27	299
CLUB 40	239	BOY 40	239	FIRE AND FORGET 28	299
CLUB 41	239	BOY 41	239	FIRE AND FORGET 29	299
CLUB 42	239	BOY 42	239	FIRE AND FORGET 30	299
CLUB 43	239	BOY 43	239	FIRE AND FORGET 31	299
CLUB 44	239	BOY 44	239	FIRE AND FORGET 32	299
CLUB 45	239	BOY 45	239	FIRE AND FORGET 33	299
CLUB 46	239	BOY 46	239	FIRE AND FORGET 34	299
CLUB 47	239	BOY 47	239	FIRE AND FORGET 35	299
CLUB 48	239	BOY 48	239	FIRE AND FORGET 36	299
CLUB 49	239	BOY 49	239	FIRE AND FORGET 37	299
CLUB 50	239	BOY 50	239	FIRE AND FORGET 38	299
CLUB 51	239	BOY 51	239	FIRE AND FORGET 39	299
CLUB 52	239	BOY 52	239	FIRE AND FORGET 40	299
CLUB 53	239	BOY 53	239	FIRE AND FORGET 41	299
CLUB 54	239	BOY 54	239	FIRE AND FORGET 42	299
CLUB 55	239	BOY 55	239	FIRE AND FORGET 43	299
CLUB 56	239	BOY 56	239	FIRE AND FORGET 44	299
CLUB 57	239	BOY 57	239	FIRE AND FORGET 45	299
CLUB 58	239	BOY 58	239	FIRE AND FORGET 46	299
CLUB 59	239	BOY 59	239	FIRE AND FORGET 47	299
CLUB 60	239	BOY 60	239	FIRE AND FORGET 48	299
CLUB 61	239	BOY 61	239	FIRE AND FORGET 49	299
CLUB 62	239	BOY 62	239	FIRE AND FORGET 50	299
CLUB 63	239	BOY 63	239	FIRE AND FORGET 51	299
CLUB 64	239	BOY 64	239	FIRE AND FORGET 52	299
CLUB 65	239	BOY 65	239	FIRE AND FORGET 53	299
CLUB 66	239	BOY 66	239	FIRE AND FORGET 54	299
CLUB 67	239	BOY 67	239	FIRE AND FORGET 55	299
CLUB 68	239	BOY 68	239	FIRE AND FORGET 56	299
CLUB 69	239	BOY 69	239	FIRE AND FORGET 57	299
CLUB 70	239	BOY 70	239	FIRE AND FORGET 58	299
CLUB 71	239	BOY 71	239	FIRE AND FORGET 59	299
CLUB 72	239	BOY 72	239	FIRE AND FORGET 60	299
CLUB 73	239	BOY 73	239	FIRE AND FORGET 61	299
CLUB 74	239	BOY 74	239	FIRE AND FORGET 62	299
CLUB 75	239	BOY 75	239	FIRE AND FORGET 63	299
CLUB 76	239	BOY 76	239	FIRE AND FORGET 64	299
CLUB 77	239	BOY 77	239	FIRE AND FORGET 65	299
CLUB 78	239	BOY 78	239	FIRE AND FORGET 66	299
CLUB 79	239	BOY 79	239	FIRE AND FORGET 67	299
CLUB 80	239	BOY 80	239	FIRE AND FORGET 68	299
CLUB 81	239	BOY 81	239	FIRE AND FORGET 69	299
CLUB 82	239	BOY 82	239	FIRE AND FORGET 70	299
CLUB 83	239	BOY 83	239	FIRE AND FORGET 71	299
CLUB 84	239	BOY 84	239	FIRE AND FORGET 72	299
CLUB 85	239	BOY 85	239	FIRE AND FORGET 73	299
CLUB 86	239	BOY 86	239	FIRE AND FORGET 74	299
CLUB 87	239	BOY 87	239	FIRE AND FORGET 75	299
CLUB 88	239	BOY 88	239	FIRE AND FORGET 76	299
CLUB 89	239	BOY 89	239	FIRE AND FORGET 77	299
CLUB 90	239	BOY 90	239	FIRE AND FORGET 78	299
CLUB 91	239	BOY 91	239	FIRE AND FORGET 79	299
CLUB 92	239	BOY 92	239	FIRE AND FORGET 80	299
CLUB 93	239	BOY 93	239	FIRE AND FORGET 81	299
CLUB 94	239	BOY 94	239	FIRE AND FORGET 82	299
CLUB 95	239	BOY 95	239	FIRE AND FORGET 83	299
CLUB 96	239	BOY 96	239	FIRE AND FORGET 84	299
CLUB 97	239	BOY 97	239	FIRE AND FORGET 85	299
CLUB 98	239	BOY 98	239	FIRE AND FORGET 86	299
CLUB 99	239	BOY 99	239	FIRE AND FORGET 87	299

QUESTIONS

MISSION IMPOSSIBLE ?

Vous êtes perché dans un avion. Envoyez-vous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

DOUBLE DRAGON II

Steve. Q.90001
Sur la boîte de DDII ont voté des photos où il y a 5 crédits malheureusement je n'en ai qu'un seul, et le jeu devient sérieusement frustrant. Que dois-je faire pour avoir 5 crédits?

INDIANA JONES

Jéol. Q.89002
Une fois passé les Hérogllyphes avec la date correspondante à la voûte que faire? Au tout début du château si je descends la corde le jeu marque Games Over? Où se trouve le bouton?

BARBARIAN II

David. Q.90003
Je voudrais savoir comment on réussit à tirer le magicien Drax?

DOUBLE DRAGON

Jean-Luc. Q.90004
Comment faut-on à la fin de la mission tort? Je suis bloqué par le camion? Comment faut-il pousser le dépassez?

DRACKHEN

Mickael. Q.90005
Comment faut-il faire pour jeter des sortilèges? Et pour passer au 2ème tableau?

LAST NINJA II

Phillipe. Q.90005
Comment réussir à grimper sur l'hélicoptère sur le toit du building?

THE LAST NINJA II

François. Q.90007
Après avoir réuni tous les objets que j'ai pu trouver, je me retrouve à chaque partie bloqué sur l'île, ne sachant que faire. Que dois-je décider? Y a-t-il un autre chemin à prendre?

HACKER II

Patrice. Q.90008
Que faut-il faire? Je me promène un peu partout mais je ne trouve rien. Peut-on éteindre ou

tuer le carré jaune?

CRASH GARRET

Patrice. Q.90009
Comment aller dans le païs? A quoi sert le papier trouvé dans la boîte à gant de l'astrot? Que faut-il faire chez Sharkey?

KULT

Patrice. Q.90009
Je suis coincé dans la pièce derrière le mur étoilé par 2 bombes. Je tue le premier mais le deuxième prend Tai Fai en otage et je meurs. Comment faire?

ZELDA II

Frédéric. Q.90010
Je ne sais pas où se trouve le marteau pour casser les blocs de pierre qui bloquent les routes, les boîtes et la flûte?

ASTERIX ET LE COUP DU MENHIR

Vincent. Q.90011
Quand j'arrive au camp, romain, un message en bas s'inscrit et dit qu'il faut trouver une risse. Je ne trouve pas cette risse? Quelle est cette risse?

CRAZY CARS II

Vincent. Q.90012
Au tableau des scores, on peut entrer 10. Mais quand je remets en route l'ordinateur, il n'y en a plus que 4? Est-ce normal? Est-ce que l'on peut sans regarder une partie en cours? Si oui comment?

S.E.U.C.K.

Thor. Q.90013
Comment faire pour sauvegarder? Je suis sur saveu data, puis je ne peux rien sauvegarder, l'écran saute. Faut-il faire autre chose?

LE MANOIR DE MORTEWELLE

Xavier. Q.90014
A quoi sert la baguette, et où faut-il l'utiliser? Où se trouve la boucle où l'on doit mettre dedans la baguette en or? Où se trouve le tirail secret?

PEUR SUR AMYTIVILLE

Un lecteur. Q.90015
Je n'arrive pas à rentrer dans la maison pour aller chercher Harry. Où se trouve l'1 et comment échapper à l'odeur.

DRAGONNINJA

Mickael. Q.90016
Est-il possible d'avoir un mouchabou au début du jeu? Si oui quel est le code?

THEATRE EUROPE

Joff. Q.90017
Comment faut-on pour avoir le code de déclenchement des missiles nucléaires?

ORPHEE AUX ENFER

Damien. Q.90018
J'arrive à la porte des damnés, je prends l'épée pour Satan, je prends la manchette, les bombes puis je fabrique un radeau et je l'embarque. Donc je voudrais traverser la suite à partir-d'ici?

INDIANA JONES

Patrick. Q.90019
Quelques cranes faut-il pousser pour ouvrir la porte en bois? Et qui y a t-il derrière cette fameuse porte?

SRAM

Thierry. Q.90020
Ouvrir-moi je suis bloqué devant la porte du château, comment faire pour y rentrer? Et avec quoi?

ZELDA II

Frédéric. Q.90021
Je ne parviens pas à trouver les boîtes et la flûte. Pourriez-vous m'indiquer où sont-ils et comment les avoir?

GAME OVER II

Un lecteur. Q.90022
Je voudrais savoir s'il y a une possibilité de bidouilles pour avoir de l'énergie infinie? Laquelle?

RASTAN

Salim. Q.90023
Je n'arrive pas à battre le dragon de la fin. Comment faire pour le battre sans perdre de vie?

SPHAIRA

Phillipe. Q.90024
Que faut-il répondre au vieux sage? Il me pose la question suivante: 31-55-49-20-49-53-20-54-53?

CAPTAIN GOODNIGHT

Guillaume. Q.90025
Lorsque je suis dans le sous-marin il m'est demandé le code, je ne sais pas comment faire pour l'identification? Comment faire?

BATTLETECH

Lytic. Q.90026
Que faut-il faire lorsque l'on est dans le labyrinthe et que l'on arrive à la carte intersté-

laire? Y a-t-il des gruges pour avoir plus de 4 bombes?

IRON LORD

Khuu. Q.90027
Est-il possible sur ST de jouer à la suite dans les bras de fer? Comment donne t-on des coups d'épée aux assassins qui nous attaquent?

INDY

Khuu. Q.90028
Combien d'objet faut-il prendre à partir du début jusqu'aux Catacombes et lequels? Comment trouver les Catacombes?

MANIAC MANSION

Clevis. Q.90029
Dans la salle du 3ème étage quand on y a une plante carnivore, une cheminée et le portrait familiale se trouve au plafond une ouverture (une trappe) comment l'atteindre? Est-il possible d'avoir la porte du garage (de dehors) si oui comment?

ZOMBI

Christophe. Q.90030
Comment démarrer le camion quand on a les clés?

VOYAGE AU CENTRE DE LA TERRE

J-Phillipe. Q.90031
Quel est le but de ce jeu? Comment déjouer les pièges? Comment se repérer? Et y a-t-il un truc pour avoir tout enfin?

MATA-HARI

Nicolas. Q.90032
Comment passer les portes blindées? Comment vaincre les "bidules" qui volent? Je ne vois que 2 diques et pourtant dans l'exemple, il y en a 2 aussi, mais ce ne sont pas les mêmes, comment y aller?

BUBBLE BOBBLE

Nicolas. Q.90033
J'aimerais soit des vies infinies soit un moyen de passer des tableaux. (Je n'ai pas d'éditeur de secteur).

SRAM II

Christelle. Q.90035
Je n'arrive pas à trouver les oeufs pour faire la galette des rois et peut-on sortir des remontoirs du château par le non-lévis? Faut-il on la galette dans les cuisines du roi?

REPONSES

VOUS ÊTES VICTORIEUX?

Vous avez la solution aux problèmes? Écrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et nous vous remercierons dans JOYSTICKS de nos prochaines éditions.

JOYSTICKS

INDY

Vincent. R.90032
Ce n'est pas un level mais un endroit où tu dois donner des codes. Une date est marquée en haut. A chaque date correspond un code de trois signes. Sur une feuille qui était avec le jeu, il y a une plante carnivore. Quand tu as trouvé le bon code mets toi en dessous et appuie sur la barre d'espace. (ex: de code 1 January = (signe triangle).

IMPOSSIBLE MISSION II

Christophe. R.60018
Quand tu est dans le couloir, appuie sur F. Les toits sont alors remplacés par des chiffres vert, jaune et bleu, avec des flèches faire défiler les chiffres couleur après couleur jusqu'à ce que pour chacune d'elles il y ait un chiffre rouge à gauche s'allume. Rétive chaque chiffre et affiche-le, le voyant à droite s'allume et le dit que ta combinaison est correcte. Tu peux alors changer de tour. N'oublie pas de prendre la bande musicale avant de changer de tour, car autrement tu ne pourras pas finir le jeu. La fin est gentille et ça suit la peine d'y arriver. Si la lumière rouge est allumée, quand tu appuie sur Fire c'est que tu as déjà un chiffre de juste. Alors, avec les flèches, à tout de trouver leqet.

SRAM

Pascal. R.60006
Pour prendre l'oreille du loup, il faut prendre le canif qui est caché en haut d'un arbre dans un nid d'oiseau. Pour prendre l'écaïlle du serpent, il faut prendre la cane et avec celle-ci tuer le serpent. Le némuphar se trouve en partant du menhir faire ouest, sud, sud et pour prendre le némuphar on a tout de besoin du couteau.

RICK DANGEROUS

Pascal. R.60016
Pour passer au-dessus des 8 piques plantés par terre, il faut sur les brigues sur lesquelles il y a des barres horizontales et il faut se laisser tomber à gauche du trou à côté de l'échelle, sinon tu ne feras tirer par des piques qui sortiront du trou.

XENON II

Un lecteur. R.60014
Je te conseille de prendre le double Shot et si tu peux les Side Shot.

VENOM STRIKES BACK

Un lecteur. R.90007
Pour éviter la première fusée, il faut d'abord prendre le masque qui permet de voler. Après avoir tiré la pluie de bombes, il faut voler au-dessus de l'eau et attirer la fusée derrière toi, ensuite il faut revenir au début du stage, derrière le

mur de trois pierres. Il ne faudra plus bouger, alors la fusée explosera contre le mur, ensuite tu pourras passer le stage. Un peu plus loin il y aura une autre fusée (dans une galerie), il faut tirer sur l'axe du jeu, tu entends le bruit de la fusée, ensuite reculer est le bruit de la galerie est libre, il faudra alors sauter sans cesse jusqu'à ce que le bruit de la fusée disparaisse (la fusée aura éclaté contre le haut de la paroi, après tu pourras passer le stage).

IMPOSSIBLE MISSION II

Christophe. R.60018
Quand tu est dans le couloir, appuie sur F. Les toits sont alors remplacés par des chiffres vert, jaune et bleu, avec des flèches faire défiler les chiffres couleur après couleur jusqu'à ce que pour chacune d'elles il y ait un chiffre rouge à gauche s'allume. Rétive chaque chiffre et affiche-le, le voyant à droite s'allume et le dit que ta combinaison est correcte. Tu peux alors changer de tour. N'oublie pas de prendre la bande musicale avant de changer de tour, car autrement tu ne pourras pas finir le jeu. La fin est gentille et ça suit la peine d'y arriver. Si la lumière rouge est allumée, quand tu appuie sur Fire c'est que tu as déjà un chiffre de juste. Alors, avec les flèches, à tout de trouver leqet.

BARBARIAN II

David. R.60004
Pour ouvrir le monstre du 4ème niveau, il faut auparavant avoir pris au minimum 2 objets dans les levels précédents. Présentez-vous devant le monstre et il s'enfuirra tout seul.

PHARAO

Phillipe. R.90026
Après avoir attaché la corde à l'anneau, il faut faire tirer la corde par le chameau et la porte s'ouvrira.

LA CHOSE DE GROTEBOURG

Phillipe. R.90029
Après avoir ouvert la plaque d'égout, il faut retourner à l'égout pour remplir le jerrican avec de l'eau. Ensuite, revenir dans l'égout puis face au monstre et il faut lui jeter de l'eau béni et le jeu est fini.

CHASE H.Q.

Fabien. R.90015
Pour avoir des turbos infinis, lors de la page de présentation, appuie sur la touche "T" du clavier.

GOONIES

Dédé. R.90030
Pour ouvrir toutes les pièces (8), il faut attendre 1 mn. après la fin de la musique de présentation sans toucher à rien. Dans la pièce où il y a des fûtes, il faut tout d'abord placer un des gosses sur le robinet de toilette en bas à droite, on peut constater alors que la flamme traverse l'écran. Mais s'ils disparaissent en cours de route cela veut dire que le téléporteur se trouve à cet endroit.

THANATOS

Christophe. R.90038
Quand tu as la princesse, va au troisième bâtiment, pose-toi et la princesse prendra un lire, attend qu'elle restenne et envoies toi vers le 4ème bâtiment, (fais attention la princesse ne doit jamais mourir).

OPERATION JUPITER

Alex. R.90003
Si tu as tué tous les terroristes, ton jeu se met sur une image de journal, tu apparais sur la barre espace et tu auras un compte-rendu de ton opération.

SORCERY

Phillipe. R.90036
Pour délivrer le sorcier des terres incultes, il faut un verre de vin. Pour le sorcier du manoir, il faut une jarre. Pour le sorcier du souterrain, il faut ouvrir la cage une baguette de sorcier. Pour le mage qui est au-dessus du manoir tu as besoin d'un litre de miel (juste à côté). Pour le sorcier qui est dans le cabot tu as besoin d'un parchemin pour le délivrer. Pour le sorcier de Stonebenge il te faut une lune de sorcier et pour le sorcier du palais, il te faut une barpe. Après que tu aî délivré les huit sorciers, il faudra que tu ailles dans les nuages, dans le temple où il y a tous les sorciers. Ensuite, prends le feu en même temps. De temps en temps ça fonctionne!

CHASE H.Q.

Fabien. R.90015
Pour avoir des turbos infinis, lors de la page de présentation, appuie sur la touche "T" du clavier.

NEW ZEALAND STORY

Cédric. R.90020
Dans le niveau 1.4, monter jusqu'à ce que vous trouviez les lettres N et D. Allez vers la gauche et tirez à plusieurs reprises. Un téléporteur apparaît, il mène au niveau 2.4. Pour trouver les téléporteurs, il faut tirer un peu partout. Normalement vos projectiles traversent l'écran. Mais s'ils disparaissent en cours de route cela veut dire que le téléporteur se trouve à cet endroit.

GHOSTBUSTERS II

Christophe. R.40017
Au 3ème niveau, il faut aller voir le bébé, (devant le tableau), tirer pour le prendre, (il ne faut pas le lâcher, sinon il s'envole), ensuite il faut tirer le 1er bonhomme avec un rayon laser et un lanceur de 2ème. Le 2ème doit être tiré 2 laser et un lanceur de 5ème. Le 3ème doit être tiré avec 2 laser et le 4ème le pousser avec 1 laser dans le tableau et alors... C'est gagné! Mais encore faut-il descendre les cordes et bien changer d'homme avec la barre d'espace.

MARCHE A L'OMBRE

Mickael. R.90014
Après avoir rassemblé les pièces de la mort, téléphone à ta Louise (germaine) avant 19h. Et tu auras gagné.

LA CHOSE DE GROTEBOURG

Jean-Charles. R.40016
Pour aller à l'intérieur (à partir du départ), il faut aller au sud, est, nord, nord, nord, nord, ouest, ouest, à la maison du professeur, il faut lire le recuail, prendre fiole, ouest, nord, joffeur cadavre, prendre clé, est, est, don-ner os (que l'on prend au sous-terrain), et ouvrir grille avec la clé.

KRAKOUT

Kévin. R.90008
Si la baïle est coincée, appuie sur la touche "F" et fire en même temps. De temps en temps ça fonctionne!

VINDICATOR

Laurent. R.60031
Le code de la 2ème partie est OPENHEIMER. Et si ça vous dit le 3ème est ENOLOGAY.

PETITES ANNONCES
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Defense

AMIGA

ACHAT
92 Rech. pour Amiga, Shengait et Empire de Interstel. Tel. 46.55.87.36 entre 18h et 19h.

CONTACT
N°2003291
Cb. Contact. Sur Amiga. Poss. nbres. neuvs. Aide débutants à démarrage. (1-8-90) Op. Stealh, Unrel, Secret Agent, Loom, Etna, Iste, Nicely JEFFRAY, 89 rue du village, 4190 Ouffet (Belgique).

N°2003269
Cb. contact pour éch. jr., avec des tas de neuvs. Demandez Murriel au 91.77.25.63 à Marseille. Vds. aussi des pr. originaux de 50 à 100 frs pièce.

N°2003282
Ech. neuvs sur Amiga. (Débu. Nec corrigés, rp. 100%). Vds. Nec Cographix + 2 jr.; 1200 F. (garnit. 10 m.). Contacteur AUBIN Jean-Michel. Tel.: (16) 42.77.73.00.

N°2003276
Salut! Ech. neuvs sur Amiga. Débutant accepté. Rép. assurée à bientôt. Eric SASSIN, 35 rue des tilleuls panvies, 45700 Villemandeur. Tel.: 29.93.61.50

N°2003283
Salut! Rech. Coders, musiciens, graphistes. Pour faire une Mega 2000. Pour ceux qui sont tout chauds à cette prestation: 36 15 JOYSTICK Bal AMIG.

VENTE

N°2003260
Vds. nbres. matériels pour Amiga + éch. de softs + vds. un compatible IBM 640Ko avec 2 lect. mon. (petit prix) + vds. ordi. Bull Micral: 850 F. Tel.: (16)40.65.66.62. (enr. 208.)

AMSTRAD

CONTACT

N°2003273
Ech. jr. sur CPC 6128, poss. Double le neuvs, Beach Volley, Wooc Dragon 2. Envoyez vos listes à DELOBE Benoît, 151 rue Jean JAURES, 92525 LAUREY.

N°2003289
CPC 6128 éch. neuvs et démos. MILON Renaud, 3 rue Auguste

N°2003291
CPC 6128 éch. neuvs et démos. MILON Renaud, 3 rue Auguste

N°2003292
CPC 6128 éch. neuvs et démos. MILON Renaud, 3 rue Auguste

N°2003293
CPC 6128 éch. neuvs et démos. MILON Renaud, 3 rue Auguste

N°2003294
CPC 6128 éch. neuvs et démos. MILON Renaud, 3 rue Auguste

78400 Chatou, Tel. 30.53.56.08. A bientôt.

VENTE
N°2003242
Vds. Copieur Multiface II. Prix: 350 F + Magnéto: 150 F. (avec câble. (tout ceci à moins de 6 mois)). Demander Héros, Tel.: (16)24.42.76.11.

N°2003267
Vds. jr. (orig.) DK: (Trudy 3, Ghost 2, B. Valley Cyberball, etc...). (Les Justices, Oc Dynamite, Ecriteur à GOURGEON Sylvain. 4 Bd. Pasteur, 14100 LISLEUX.

N°2003244
Vds. Magnum Light Phaser + 6 jeu. disc 6128. (état neuv.). Prix: 250 F. Contacter Pierre. Tel.: (16)71.40.07.28.

N°2003243
Urgent. Vds. K7 jr. pour CPC 6128. (à prix raisonnable). (entre 40 et 99 F). Contacter Fabien. Tel.: (16)32.35.51.45.

N°2003246
Vds. nbres. jr. (orig.) K7&DK. (DK: 80 F. K7: 70 F. Compil. K7: 100 F. DK: 150 F.). Dont: Super Wonderboy, Monsterland, Ghoul'n'Ghost et Ghoul'n'2 etc...). Tel.: (16)98.47.19.20.

N°2003286
Vds. 6128 coul. (be) + Nbrx jr. + Syst. Class. Fiches + Adpt. prise jr. + Numbr. neuvs + Livre prog. jr. + Guide utilisation. Super jr. 3500 Frs. Tel.: 62.63.16.32.

N°2003299
Vds. CPC 6128 coul. + tuner + radiocass + 2 jeux. + 45 jr. + câble téléch. + 45k vtege + bureau + neuvs: 4000 Frs. Tel.: 38.96.80.07.

N°2003270
Vds. CPC 464 coul. + Housse (ecr. et clav.) + joystick + jr. (env. 50 K7 et DK) + lect. DKL DDI (4 mois) + neuvs (env. 40 Amstar, 100% etc.). 3850 Frs. val. 5000 Frs. Tel.: 53.63.39.28.

N°2003288
Vds. CPC 464 coul. rbe + adapt. jr. radio-reuvel + 2 joyst. 4 jr. Origin. Val. plus de 5000 frs vendu 2500 frs. Christophe LAVAUT, 21 allée rue LINDET Girard, 93390 Cligny sous bois. Urgent!

N°2003247
Vds. 17 jr. (orig.), sur disc + 12 discs + K7 + lect. K7 + 3 litres + synté. vocal. Le tel: 2000 F. Contacter H. LEBEQUE, Tel.: 48.20.77.79.

N°2003256
Vds. 6128 coul. + Interface TV.

N°2003255
Vds. CPC 464 coul. + jr. + neuvs + Pistolet interaocif. Prix: 2300 F. (à déb.). Contacter Denis. Tel.: (16)39.65.66.79. (enr. 188.)

N°2003284
Vds. jr. CPC 464 K7 Tennis club, Beach Volley, Exploding Fish, Dan Dare I, Crazy Cars I, Platoon, Karnov, Predator, Fighting soccer, Salamander, Action Service, 350 Frs. Tel. au 49.23.02.79.

N°2003268
Vds. CPC 6128 coul. + nbres. jr. (dont. Wargames) + magazines + Multiface 2 + lect. K7 + man.: 3000 F. Contacter Eric. Tel.: 69.49.16.95.

N°2003281
Vds. CPC 6128 coul. + joystick + softs + tuner + Multiface 2. Le tout 4000 Frs. Vds. aussi autre Multiface: 600 Frs. Contacter Danbass à la rédaction.

N°2003255
Vds. CPC 464 coul. + jr. + neuvs + Pistolet interaocif. Prix: 2300 F. (à déb.). Contacter Denis. Tel.: (16)39.65.66.79. (enr. 188.)

N°2003285
Vds. CPC 6128 coul. + nbres. jr. (orig.) + DK + multi + joyst. + 4000 F. Contacter Cédric. Tel.: 46.33.95.55.

N°2003285
CPC 6128 coul. + 15 jeux orig. + 20 disk. + Utilitaires. Adm. OCP art Stud. + Neuvs + Manuel + Disk Système. Prix: 3500 Frs à débattre. Contact, Thierry au 39.85.47.32.

N°2003266
Vds. CPC 6128 + mon. coul. + très nbres. jou. (ex. édact., urils...) + impr. DMP 2160 + joys. + lect. K7 + livres. (DEBASE I.I.). Tel.: 34.13.31.29.

N°2003282
Vds. CPC 6128 Mono. +50js.: 2000 Frs. Mme BELDI. Tel.: 46.68.17.33. (enr. 159 et 216).

N°2003303
Vds. 6128 coul. excell. état + nbx. jr. (150) + utilts + nbx reuvs + boîtes de rangement. + joyst. + manuel. Prix: 3000 F. Contact. Vincent, tel: 46.60.46.64.

N°2003295
CPC 464 coul., tbe + 50 jr. + litre. 2200 F. Cb. contacts sur 6128 pour éch. utilts et jr. (Cb. OCP. Ades, Zenith 2). Ecrite à Raoul LOPES, 76 bd Robert SHUMAN, 93190 Livry-Gargan.

N°2003274
Vds. Atari 520 sjf + Joyst. + Multiface + souris + 35 jr. Etat neuv. Prix: 3000 Frs. Tel à partir de 20h au 67.21.63.11. Demandez Fabien.

N°2003277
Vds. Atari 520 sjf + Mon. Coul. + Quick Joy Turbo 2 + 32 jr. originaux (Kick off 2, Jumpbox, Operation Stealth etc...). Prix: 5500 Frs. Tel.: 34.69.42.22. Demandez poste 113.

N°2003279
Vds. jr. (160 Frs pièce) SRPL, Barbarian 2, Ninja Spirit, Skull, Tiger Road, Tarhgan, Rick Dangerous, Midwinter, Baal, Defender of the Earth, Operation

N°2003285
CPC 6128 coul. + nbres. jr. (orig.) + DK + multi + joyst. + 4000 F. Contacter Cédric. Tel.: 46.33.95.55.

N°2003285
CPC 6128 coul. + nbres. jr. (orig.) + DK + multi + joyst. + 4000 F. Contacter Cédric. Tel.: 46.33.95.55.

N°2003285
CPC 6128 coul. + nbres. jr. (orig.) + DK + multi + joyst. + 4000 F. Contacter Cédric. Tel.: 46.33.95.55.

N°2003285
CPC 6128 coul. + nbres. jr. (orig.) + DK + multi + joyst. + 4000 F. Contacter Cédric. Tel.: 46.33.95.55.

N°2003285
CPC 6128 coul. + nbres. jr. (orig.) + DK + multi + joyst. + 4000 F. Contacter Cédric. Tel.: 46.33.95.55.

N°2003285
CPC 6128 coul. + nbres. jr. (orig.) + DK + multi + joyst. + 4000 F. Contacter Cédric. Tel.: 46.33.95.55.

Wolf, Gavainet 2. Tel: 59.59.35.10. (enr. 208.)

N°2003257
Vds. 520 STF + mon. coul. + souris avec tapis + nbx. jr. (orig.) + DK + rangt. + reuvs + mon. (b.b.): 4000 F. Contacter Cédric. Tel.: 46.33.95.55.

N°2003241
Vds. nbres. jr. (orig.), sur ST de 50 à 70% de neuvs. Demander Bruno. Tel.: 35.80.50.23. (le soir).

N°2003250
Cb. Extension 1Mo et écran mono. pour 520 STF. Cb. aussi contact pour éch. de softs. Contacter SEGUIN Raphaël. 144 Ch. de la Force, 83160 Six-Fours. Tel.: (16)94.74.81.64.

N°2003305
Vds. Atari 520STE (Gonfle à 1040) + Souris + Joystick + Softs + Garantie plus de 6mois. Contacter Jamel après 20h au 46.61.52.67.

N°2003258
Vds. Atari STF/DD + Drive 5714 + Drive 3712 + joyst. + 3500 F. Vds. nbres. jr. sur ST + Amiga. Contacter BAJOLAIS Fabrice. Tel.: 43.88.09.01.

N°2003318
Vds. et éch. softs sur ST. Ecrite à Mr. FORTONCHER, 301 Av. de Fontainebleau, 94320 Bois. A bientôt.

N°2003252
Vds. Atari 520 STF + 2 joys. + 3 jr. (orig.): Rambo 3, Falcon, Out Run + malette basic 30 + nbres. disp. (état neuv.). Prix: 3850 F. Contacter Renaud. Tel.: (16)66.88.40.43.

N°2003274
Vds. Atari 520 sjf + Joyst. + Multiface + souris + 35 jr. Etat neuv. Prix: 3000 Frs. Tel à partir de 20h au 67.21.63.11. Demandez Fabien.

N°2003277
Vds. Atari 520 sjf + Mon. Coul. + Quick Joy Turbo 2 + 32 jr. originaux (Kick off 2, Jumpbox, Operation Stealth etc...). Prix: 5500 Frs. Tel.: 34.69.42.22. Demandez poste 113.

N°2003304
Vds. C64 + mon. coul. + lect. disk + lect K7 nbx jr. Prix: 2600 Frs. Contact. Thierry, tel: 60.16.96.47. (enr. 188 et 208).

N°2003270
Vds. toutes neuvs et anciens softs sur C64 à bas prix. Contacter Patrick COIN, 54 rue de Franceville, 93220 GAGNY.

N°2003279
Vds. jr. (160 Frs pièce) SRPL, Barbarian 2, Ninja Spirit, Skull, Tiger Road, Tarhgan, Rick Dangerous, Midwinter, Baal, Defender of the Earth, Operation

N°2003301
Cade pour T07-70, VIC 20, 3000 livres et prog. divers. H.

N°2003301
Cade pour T07-70, VIC 20, 3000 livres et prog. divers. H.

N°2003301
Cade pour T07-70, VIC 20, 3000 livres et prog. divers. H.

PETITES ANNONCES
53 Avenue Gambetta
92400 Courbevoie/La Defense

SADOUS, 34 bd des roses, 69800 Saint-Priest.

VENTE
N°2003278
Vds. console Sega + 3 jr. (Hang On, Out Run, Bomber Raid) + Rapid Fire. Achetez au null. 90 F. Prix: 1400 Frs. Contacter Maxime au 77.94.63.17 (ss. garanti).

N°2003249
Vds. nbres. jr. 5 1/4 pour PCG. (orig.). Hercules, CGA, EGA, VGA: Knight Force, Populous, Indiana Jones, (ARC), etc... (sold + 50%). Contacter Olivier. Tel.: (16)21.26.91.51. (ap. 19h.)

N°2003253
Vds. MSX 2/2 + DK digits. V71 neuvs, lect. concours... ID 720 Ka: 40 F. D2 360 Ka: 55 F. Cb. ordre. Mr. LEGON Patrick, 96c R. Philippe Delassalle, 69004 LYON. Grand sondage MSX. Evuez-vous.

N°2003263
Club 27 revend. mon. coul. pour ordi. familial ou Console de jeu. Tel.: 45.49.14.50. (dans la journée).

N°2003254
Vds. Tandy 1000 PC coul. + mon. mono. + souris + Joys + nbx. jr. + boîtes + man. (cause départ). Prix: 4000 F. (le tout). Ecrite à Mr. LEBEGUE Christophe. Ba. A rdc. 5 R. Faubourg. 94000 Créteil.

N°2003279
Vds. Imprimante Dmp 2000 à 1500 Frs., et Epson FX 85 à 1700 Frs. Si intéressé tel au (16) 40.87.23.15. Demander Patrick GUERCHON. Laisser mess. si absent.

N°2003280
Vds. lect. SP 1/4. 1500 Frs. Compatible PC. Tel: (16-1) 46.97.23.15. Demander Patrick GUERCHON. Laisser mess. si absent.

N°2003300
Vds. console sega +light phaser + 2 manetes + 9 jr. Prix: 2500 Frs. Demard. Rodolphe: tel: 74.77.53.95. après le 11/08.

CONSOLES

VENTE

N°2003292
Vds. jeu. Cartouches Nintendo, prix neuv moins 100 frs (Zelda 1 et 2, T&E, Top Gun, Mega

N°2003259
Vds. Nintendo Nes + 2 man. + 9 jr. (tous les bits): (Simon's Quest Link, Metal Gear, Val: 4000 F. Cédé à: 2000 F. (à déb.). Contacter Marc. Tel.: (16)93.94.57.63.

N°2003261
Vds. Console Nec Supergraphix + 1 man. + 6 jr.: 2800 F. Contacter Cédric. Tel.: (16)56.44.35.04.

N°2003290
Vds. console NINTENDO +8 K7 (Mario 1 et 2, Tiger Heli, Tennis, Ice Hockey, Excite Bike, Metroid, Poppe, Kid Icarus), 2300 Frs. le tout. Val. Ruelle 3320 Frs. Contacter Fabien au 47.94.61.96 (le soir).

N°2003287
Vds. console Sega + 21 jr. Val.: 6700 Frs. Cédé: 3500 Frs. Ou dès au détail console + 1 jr. (400 frs). jr. entre 75 et 200 frs. Tel.: 38.62.78.70. Demander Gregory (après 17h).

N°2003296
Vds. 10 lots de 10 jr. chacun pour PC ENGINE (dont 18 jr. en CD). 2000 frs le lot. Vds. aussi CD ROM neuf 2000 Frs. Tel.: 16.44.21.56.59.

N°2003275
Vds. 3 jr. pour Nintendo: Popeye, Simon Quest, Life Force

Man, Metal Gear, ...). The. Tel: 23.79.69.72

N°2003251
Vds. Console Sega + Pistolet + Hang-On, Altered Beast, Vigilante, Wonderboy, Rastan, Sabari Hunt. (r.b.e.). Prix: 1500 F. (ss./garant.). Contacter Benjamin. Tel.: 85.56.10.76.

N°2003248
Vds. Console Nec (ss./garant.) + Joys + jr. (très bon prix et i.b.e.). Contacter Patrick. Tel.: 49.26.64.60. et/ou: 40.54.97.85. (enr. 198.)

N°2003265
Vds. Console Nintendo + 3 jr. (Oygar, Super Mario Bros, Zelda, Wizards And Warriors, Top Gun, etc.) + 2 man. + 1 Joys. (i.b.e.). : 1300 F. Tel.: 46.26.91.06.

N°2003298
Vds. console Super Graph X + 1 jr., le tout sous emballage (gagné concours): 2100 Frs. Claude, tel: 48.47.86.39.

N°2003302
Vds. Console Nintendo + 5 jr. (Zelda, Punch-Out...), Prc: 1000 Frs. Vds. aussi C64 Pal +poner cart. +lect. cass. et disq. neuvs: 80 jr. + 1 jr. Prc: 2000 Frs. Tel.: 39.88.73.90. (Jean-Yves) Banlieue Paris.

N°2003306
Vds. 10 lots de 10 jr. chacun pour PC ENGINE (dont 18 jr. en CD). 2000 frs le lot. Vds. aussi CD ROM neuf 2000 Frs. Tel.: 16.44.21.56.59.

N°2003275
Vds. 3 jr. pour Nintendo: Popeye, Simon Quest, Life Force

N°2003296
Vds. 10 lots de 10 jr. chacun pour PC ENGINE (dont 18 jr. en CD). 2000 frs le lot. Vds. aussi CD ROM neuf 2000 Frs. Tel.: 16.44.21.56.59.

JOYSTICK PA. 53 avenue Gambetta, 92400 Courbevoie

RUBRIQUE ACHAT VENTE CONTACT

STANDARD TARIF 50F

AMIGA COMMODORE AMSTRAD AUTRES ATARI CONSOLES

Votre Département (à remplir obligatoirement)

Par chèque, C.C.P. ou timbres Poste à coller avec la grille.

25F pour nos abonnés (joindre étiquette d'expédition)

C'EST GENIAL

par Emmanuel Lapiere

JEUX DE VOYAGE

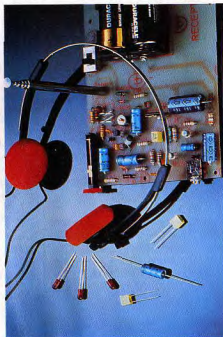
A part les portables, il n'est pas facile de jouer en déplacement. DUJARDIN édite (on dit comme ça), des jeux que vous avez certainement sur votre micro préféré: jeu de dames, bataille navale, jeu du pendu, mais aussi un jeu d'échecs, un morpion ou un backgammon.

PRIX TTC: environ 68 Frs.

RADIO-KIT

Et si vous réalisez vous-même votre boîtier? C'est vos copains qui tireraient la gueule! En prime, parlez-leur des problèmes de microfarads et de haute fréquence que vous avez rencontré... La classe. Le coffret, en prime, contient aussi un kit de logique informatique, deux circuits imprimés, un fer à souder spécial, etc, etc...

PRIX TTC: 750 Frs (Correspondance et documentation: 42 40 87 34).



CCD V 5000

Attention les yeux, ce caméscope grand public est en train de faire un malheur dans les milieux... professionnels! En pour cause, il est supérieur à bien des caméscopes professionnels dont le prix est dix fois plus élevé! 450 lignes de définition d'image (du jamais vu), sensibilité 2 LUX, (record du monde) son; deux pistes Hi-Fi, des effets spéciaux comme s'il en pleuvait. Bref, jetez votre vieille caméscope acheté le mois dernier pour la merveille des merveilles...

PRIX TTC: environ 20/25 000 Frs, et c'est pas cher!



TOKINA SL 400 mm

Tous les amateurs de photographie rêvent d'avoir un télé-objectif. Mais le prix d'une telle merveille est souvent prohibitif, genre 40/50 000 Frs!

En voici un, qui ouvre à 5,6, rien d'extraordinaire, d'accord, mais qui est d'un formidable rapport qualité/prix!

PRIX TTC: environ 2990 Frs, bravo!



HOLLYWOOD CANTINE

Si vous tombez sur cette enseigne, une rue de Berr sur les champs, une autre dans les halles, goûtez leurs hamburgers, c'est pas du fast-food, et ils les font comme si c'était pour James Dean ou Marilyn Monroe. C'est d'ailleurs les noms qu'ils leurs donnent.

PRIX: un peu plus cher qu'un mac mais bien meilleur, non mais...



RADIO-TELEPHONE

C'est pas la fête des pères, mais voilà une idée marrante, un peu frime mais pas trop, qui donne à votre voiture un indéfinissable cachet. Car il ne s'agit que d'une radio que l'on branche sur l'allume-cigare. Un support de fixation complète l'ensemble.

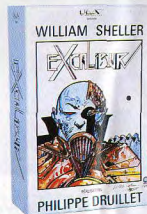
PRIX TTC: environ 250 Frs.



EXCALIBUR

Polygram vient de sortir un étonnant coffret contenant le CD clip du dernier succès de William Sheller, une cassette vidéo comprenant le clip plus les coulisses du tournage et un livret de 116 pages avec le storyboard du clip dessiné par Philippe Drullet, bien connu des amateurs de B. D. fantastique.

PRIX TTC: environ 300 Frs.



ALLEZ LES BLEUS!

On n'était pas au dernier Mondiale, on sera peut-être pas au prochain, alors voici des cassettes pour fanas-nostalgiques de la grande époque de l'équipe de France de football. En ce temps là, monsieur, on gagnait plein de matchs!

PRIX TTC: 99 Frs la cassette. France-Brefil 78, France-Hollande 81, France-Italie 82, France-R.F.A. 82. Nostalgie, nostalgie...

LE TRINOME

Si d'autres jeux que ceux micros vous intéressent, et franchement y a pas de raison, en voici un vraiment original et qui a le mérite d'être aussi un objet d'art. Ses lignes, ses formes et sa matière lui permettent de rester définitivement sur une table basse. Le jeu, entre les Dames, les Echecs et les Dames Chinoises, s'apprend relativement facilement, à partir de dix/douze ans.

PRIX TTC: environ 230 Frs.



tests

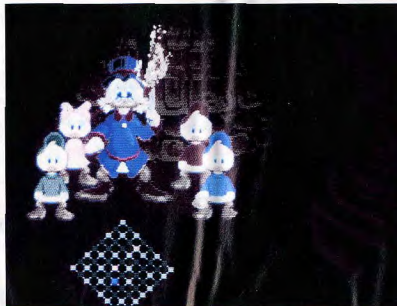
Duck Tales



«**He non, il n'est pas mort, et en plus il est toujours aussi riche. C'est notre Onc'Picsou national, que les productions Disney ont eu la bonne idée de. Et en plus, ils. C'est vous dire que.**

Il était dans son bureau, en train de compter tranquillement ses milliards, lorsqu'un cousin éloigné et écossais est venu l'agresser, en écrasant son poing de canard sur la table et en lui crachant le défi suivant:

«Picsou, face de rat! Je te lance un défi. D'ici la fin du mois, je serai plus riche que toi!



L'orgueil légendaire de notre vieux canard ne pouvait pas faire li

d'un tel affront. Il téléphone donc à sa petite famille proche: Donald et ses

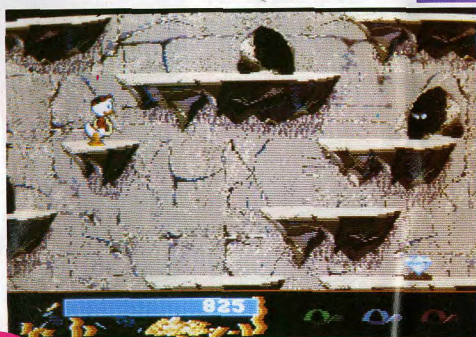
JOYSTICK / SEPTEMBRE 1990 / 148



neveux, et les convie à le suivre dans ses folles aventures à travers le monde, à la recherche de thunes. Le jeu commence dans le bureau de Picsou, après la séquence du défi. Vous avez trois possibilités immédiates: prendre un bain d'argent dans votre mega-coffre fort; vous pouvez peut-être, en cherchant bien, trouver une pièce rare. Ça vous rapportera déjà un petit peu d'argent. Vous pouvez partir en voyage dans le monde, j'y reviendrai dans quelques secondes; et vous pouvez aussi rester assis dans votre fauteuil, à gérer tout un tas d'usines, de façon à gagner plein de fric.

Si vous voyagez (vous voyez, j'y suis revenu), vous verrez la carte du monde devant vous, et vous pourrez sélectionner une destination. Une des cinq épreuves formant cette partie du jeu vous attend alors:

1/Le voyage en avion, que vous voyez de profil et que vous devez



piloter tant bien que mal. Attention aux mongolfières qui vous balanceront des frigos ou des enclumes, aux nuages vous faisant faire un demi-tour, et surtout, à l'atterrissage, durant lequel vous aurez du mal à ne pas vous crasher.

2/La traversée de la jungle d'arbre en arbre. Dans cette épreuve, vous dirigez un des neveux de Donald. Debout sur une branche, il devra parcourir quelques mètres en récupérant des diamants, en faisant attention de ne pas réveiller la panthère ou le python dormant dans les arbres, et en visant juste pour ne pas tomber dans la flote. Il y a trois neveux, donc trois chances de réussir.

3/L'ascension d'une falaise avec un grappin. Là encore ce sont les neveux qui s'y collent. Des rochers risquent de vous écraser la tête, et des

Tout l'esprit Walt Disney se rapprochant beaucoup plus du dessin animé que du jeu d'arcade classique. Tous les scrollings animant les décors des épreuves sont incroyablement saccadés, contrairement aux personnages dont la démarche est plutôt fluide. C'est dommage, ça casse un petit peu l'ensemble du jeu, mais en passant outre ce laisser-aller dans la réalisation, on y trouve d'autres qualités. Les bruitages du jeu ressemblent aux graphèmes, c'est du dessin animé, avec des expressions et des bruits digitalisés. On y joue au joystick, les personnages répondent bien aux commandes, aucun repro-

AMIGA
78%

che de ce côté-là. Duck Tales plaira surtout aux nostalgiques ou aux lecteurs assidus du magazine Picsou, mais intéressera aussi tous les ceusses qui veulent un peu changer d'images et mettre autre chose dans leur Amiga que les éternels Shoot'Em Up, excellents au demeurant, mais trop souvent stéréotypés.

Artemus

GRAPHISME 15
SON 16
ANIMATION 10
MANIABILITÉ 13

DISPONIBLE MI-SEPTEMBRE SUR AMIGA ET ST
PRIX : NON COMMUNIQUE

ours, planqués dans des grottes, vous fileront un bon coup de patte pour vous faire chuter de la falaise de quelques mètres.

4/Moins fatigante, cette épreuve vous fera prendre des photos d'animaux rares. Il suffit de dégléner plus vite que son ombre, et de cliquer au bon moment sur les animaux avant qu'ils ne disparaissent.

5/ Dans cette dernière épreuve, vous vous trouvez dans des galeries souterraines, à la recherche d'un fabuleux et gigantesque trésor. Toute la famille est au rendez-vous pour cette quête. Un petit scanner en bas de l'écran vous indiquera votre position, celle du trésor, et celle d'une momie vous pourchassant sans répit. Dans les galeries, plusieurs pièges sont à éviter.

Vous pourriez tenter ces cinq épreuves à n'importe quel moment, selon l'endroit de la carte où vous désirez vous rendre.

JOYSTICK / SEPTEMBRE 1990 / 149

200 ans après votre ... mort, Mindscape vous réveille dans un cachot, héhé! Et vous êtes carrément seul au monde... Argh!

Emprisonné pour un crime que vous n'avez pas commis, vous avez été plongé en hibernation par vos geôliers. Ce n'est que deux cents ans plus tard et grâce à une panne de l'ordinateur central que vous vous réveillez sans savoir réellement ce qui s'est passé. Encore sous le choc, dans votre cachot, vous découvrez un terminal vieux de 250 ans d'âge (Comme quoi les ordinateurs sont comme les bons vins: plus c'est vieux, meilleur c'est!). N'ayant plus que ce moyen pour vous échapper, vous essayez tout ce qui est en votre pouvoir pour tenter de rentrer en contact avec une vie intelligente qui pourrait se joindre à votre cause. À votre grande surprise, vous rentrez en contact avec quatre droïdes qui progressivement se joignent à votre cause. Grâce au terminal, vous commencez à leur donner vos instructions. Avec l'aide de vos compagnons



d'infortune, partez à la recherche de votre mort le plus intime, celui que tout hool a le droit de connaître. Mais souvenez-vous: votre mission consiste d'abord à vous enfuir, ne l'oubliez pas, il faut vous enfuir... Enfuir... Enfuir...

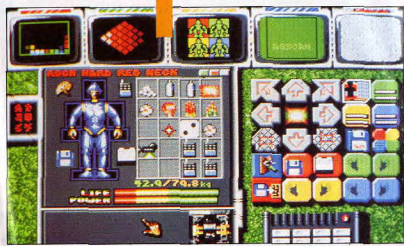
AMIGA 85%
Captiv est un jeu de rôle/aventure comportant des scènes d'action en 3-D. Se déroulant approximativement comme le célèbre Dun-geon Master, ce jeu de Mind-
scape en reprend les principales qualités. Chacun des quatre droïdes que vous dirigez peuvent utiliser toutes les technologies présentes dans Captive, vous n'aurez donc plus aucun problème lié à votre sommet profond. Le plus grande originalité de ce jeu réside dans la technique de programmation elle-même, en effet celle-ci permet au joueur de se déplacer dans un univers tridimensionnel se construisant immédiatement devant lui. C'est-à-dire que lorsqu'un niveau est terminé, il se construit immédiatement un derrière plus difficile et incalculable encore. Graphiquement parlant, Captive est excellent, bien qu'un peu sombre, les graphismes sont détaillés et mettent parfaitement le joueur dans l'ambiance. Malheureusement la bande sonore d'introduction laisse place à des petits sons digitalisés sans grand intérêt. En ce qui me concerne, j'aurais préféré une bonne musique de fond, comme l'Amiga sait si bien le faire. Si Captive est un peu pompé sur Dungeon Master, il reste cependant un jeu captivant, et passionnant.

J.M DESTROY

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	15
DIFFICULTÉ	18

PRIX : ENVIRON 250 F DISPO SUR AMIGA ST ET PC (300 F ENV).

Captive



NOUVELLE NOTATION

SALUT LES GRANDS CLOUS! POUR CHANGER UN PEU, NOUS AVONS ADOPTÉ UNE NOUVELLE NOTATION POUR LES TESTS. VOICI L'ECHELLE DE VALEUR QUI PRÉVAUDRA D'ORS & MA:

- DE 0 À 10: LA DISQUETTE EST VIERGE
- DE 10 À 20: JEU POUR ZX-81
- DE 20 À 30: JEU POUR ZX-81 (EXT 64 KO)
- DE 30 À 40: MAUVAIS
- DE 40 À 50: PAS BON
- DE 50 À 60: MOYEN
- DE 60 À 70: PAS MAL
- DE 70 À 80: BON
- DE 80 À 90: TRÈS BON
- DE 90 À 100: EXCEPTIONNEL

Si vous trouvez d'anciennes échelles de valeur, jetez-les, elles ne valent plus rien!

Flood

On ne se rend pas compte des dégâts que peuvent causer les inondations dans certaines cavernes, où vivent certaines créatures. Heureusement que Electronic Arts est là pour nous montrer la misère d'un autre monde.



Quiffy est un petit personnage vert et mou, on dirait même qu'il a été taillé dans la pâte Slime (ou dans de la morve pour ceux qui ne connaissent pas la pâte Slime). Mais en fait c'est le seul survivant d'une race qui jadis vivait dans des galeries souterraines, et se nourrissait de détritus. Avec le temps, d'autres créatures se sont développées dans ces endroits, et ont massacrés tous les Bobbies (race de Quiffy). By comme si cela ne suffisait pas, la Colère des Robinsets s'est abattue sur les cavernes, et s'il y a eu de l'eau qu'ils peuvent fournir. Quiffy ne peut évidemment pas respirer sous l'eau, c'est pour cela qu'il a intérêt à se



Alors là, Flood attire son sommet. Il est beau graphiquement, l'animation est la même que sur ST mais les bruitages sont nettement plus clairs, plus fous et plus réalistes. Pour le reste, avec la technique ST, c'est la même chose, même pour les cigarettées de J.M. Destroy (tout à l'heure, il se l'est même envoyée dans l'œil. Qu'il est con, ce JMD).

Artemis

GRAPHISME	16
SON	18
ANIMATION	15
MANIABILITÉ	14

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA PRIX : 249F ENVIRON

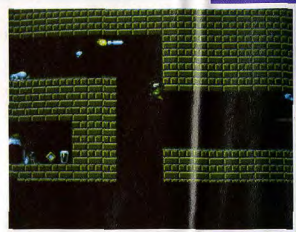
ST 86%

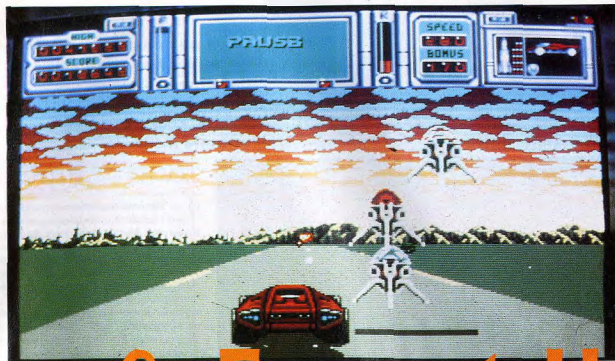
Ce sont tout d'abord les bruitages qui sautent aux oreilles, complètement déments, ressemblant un peu à ceux de Bumpy. Ensuite, c'est la taille des sprites, tout petits, qui d'une part laissent une aire de jeu appréciable et conséquente, et qui permettent aux personnages d'être complètement animés. Enfin, c'est l'humour dissimulé un peu partout qui apporte à Flood toute sa consistance, que ce soit dans les armes (grenade, bombe à retardement, boomerang, etc), ou dans l'attitude des personnages (presque aussi drôle que J.M. Destroy quand il essaye de lancer une cigarette en l'air afin de la rattraper par la bouche. On a fait une moyenne: il lance son clope en air douze et vingt-cinq fois avant de réussir et n'égare un demi-paquet à chaque fois). Un scrolling multidirectionnel anime le décor et suit le personnage dans sa quête. Flood est un jeu bien réalisé, drôle et captivant, qui court sur trente-six niveaux, plus six niveaux parallèles. Niveaux que vous pourriez directement atteindre en début de jeu, grâce à des passwords donnés dans certains tableaux. Des images que l'on aimerait voir plus souvent.

Artemis

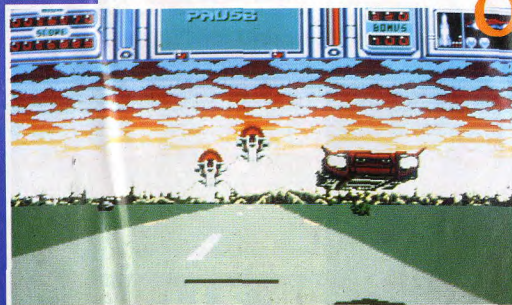
GRAPHISME	16	SON	16
ANIMATION	15	MANIABI	14

magner le cul (je ne sais même pas si les Bobbies ont un cul, d'ailleurs), avant d'être submergé. En clair, son but, c'est de bouffer tous les détritus de chaque tableau, en évitant et en tuant, à l'aide d'armes qu'il aura à ramasser, toutes les méchantes créatures qui hantent les lieux. Pour se déplacer, Quiffy réussit à faire comme Jeff Goldblum dans la "La Mouche", il se colle à toutes les parois. Remarque, s'il a vraiment été taillé dans de la pâte Slime, c'est normal. Beurk.





Fire & Forget II



Titus met sa quatrième vitesse et nous balance Fire & Forget II. Ça va à donf!

Abord de votre super-véhicule qui vole et qui va vite, vous devez intercepter une bande terroriste transportant une bombe nucléaire. Ils vont très très vite, et se dirigent vers la ville afin de faire exploser tout une bande de scientifiques en congrès. Vous partez de la fin du convoi, et vous devez détruire un à un tous les robots et véhicules de formes diverses et variées, tout en ramassant du fuel (pour rouler) et du kérosène (pour voler). Vous avez en tout cinq niveaux à franchir, et à chaque fois, un gros

camion à la fin du niveau. Attention, ne le loupez pas, c'est celui-là qui transporte la bombe nucléaire. Allez, je vous donne un petit conseil en passant: au quatrième niveau, un engin métallique viendra se coller à votre bagnole. Il s'appelle Tom, il ne vous fera aucun mal mais vous avez intérêt à le détruire rapidement, car Jerry, un deuxième engin, viendra lui tirer dessus. Évidemment, vu qu'il est collé à votre caisse, vous explorez en même temps que lui. Pour le reste, je vous laisse vous débrouiller. Bonne chance, les gar!



GRAPHISME 16 SON 14
ANIMATION 18 MANIABILITE 16

DISPONIBLE MI-SEPTEMBRE SUR PC, C64, ST ET AMIGA
PRIX NON COMMUNIQUE

AMIGA 87%
Parlons tout d'abord de l'animation, c'est le plus impressionnant dans Fire & Forget II. Ça va vitifite, c'est fou. D'ailleurs, pour preuve, les programmeurs ont installé un petit compteur en haut à droite de l'écran, pour vous indiquer le nombre d'images/seconde. Ça tourne aux alentours de vingt en général, et ça peut monter jusqu'à trente et une lorsque la voiture n'est plus à l'écran (autrement dit, quand vous vous crashez). Toujours dans l'animation, jetons un coup d'oeil aux cinq scrollings différents du ciel, plus celui du sol. Ses six scrollings donnent un mouvement réaliste au jeu. Une douzaine de musiques animeront les cinq niveaux, l'intro du jeu, l'instant

où vous exploitez et le game over. On peut y jouer au clavier, au joystick ou à la souris, c'est vous dire le choix qu'on a. Terminons par les graphismes, différents à chaque niveau pour les décors, et complètement déments pour les robots et véhicules que vous devez courser. Fire & Forget, c'est bô et c'est bien foutu. Jadopie.

Artemus

GRAPHISME 16
SON 15
ANIMATION 17
MANIABILITE 16

ST 86%
Sur ST, il y a autant de scrollings différents et une aussi bonne animation. Il y a également autant de musiques, beaucoup moins évoluées que sur Amiga, mais gardant toujours les mêmes

mélodies, et moins de couleurs, ce qui annule le beau dégradé du ciel. Mais bon, ce ne sont que des détails, le jeu restant toujours aussi jouable, aussi rapide et aussi efficace. Oié. Artemus

ROTOX

PC

EDITEUR : US GOLD

TESTE PAR CRIS - PRIX : 249 F ENVIRON
Disponible sur ST, Amiga et PC.

Le lieutenant Kowolski, un mercenaire travaillant pour la Solar Exploration Co, a été gravement blessé. Celui-ci a été immédiatement transféré à la Cyborg Research Company et reconstruit pour devenir une formidable machine à tuer. Vous l'avez tous compris, le scénario est légèrement emprunté à l'illustissime Robocop, cyborg de son état. Rotox (c'est-à-dire vous) sera mis durement à l'épreuve dans un univers 3D. Il s'agit, en effet, de tester sa résistance au mal. Dans l'ensemble, ce jeu est assez bien réalisé. Les effets 3D, quoique limités, sont agréables. On regrettera l'absence d'interface sonore du style Adlib ou encore des graphismes VGA un peu plus soignés mais bon! Malgré une bonne animation, ce logiciel sans prétention n'étonnera personne et pourrait bien tomber dans l'oubli au vu des prochaines nouveautés de la rentrée. A voir avant d'acheter...

GRAPHISME : 13 • ANIMATION : 14 • SON : 10
MANIABILITE : 15 VERDICT : 63%



ATOMIX

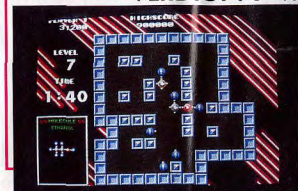
AMIGA

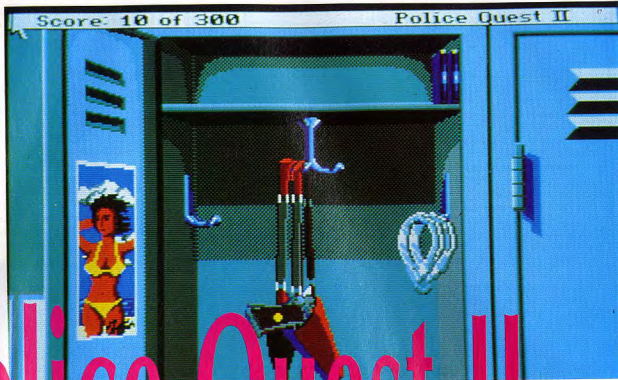
EDITEUR : THALION

TESTE PAR KAAA - PRIX : ENVIRON 200 F
Disponible sur ST, PC (CGA, EGA ET VGA)

Et comment ce s'est fait une molécule? Et combien en a de différentes? Toutes ces questions qui vous hantent l'esprit depuis tant d'années vont enfin trouver une réponse. Seulement, ce sera le fruit de plusieurs heures de concentration acharnée: pour réussir à reconstituer la molécule, éclatez dans tout le tableau. Lorsque vous sélectionnez un morceau de la molécule avec votre curseur, vous ne pourrez le déplacer que verticalement ou horizontalement, et il ne s'arrêtera que lorsqu'il aura rencontré un obstacle. Ça demande une somme de calculs monumentale, et rapide de préférence, vu que le compte à rebours s'écoule vite. Une fenêtre, en bas à gauche de votre écran, vous indique la forme à reconstituer, avec son nom (ah mais parce que ce sont de vraies molécules que nous avons là. Ah mais oui). Sur Amiga, les bruitages sont un peu meilleurs que sur ST, quant au reste, ça ne change pas d'un pixel.

GRAPHISME : 15 • SON : 15 • ANIMATION : 14
COMPLEXITE : 18 VERDICT : 84%





Tiens, ça faisait bien longtemps qu'on avait pas eu un jeu d'aventure sur CPC. C'est Lankhor qui s'y colle avec La Secte Noire.

La secte noire

Classique. C'est le mot qui qualifierait le mieux ce jeu d'aventure. Lankhor nous avait habitués à des innovations avec le Manoir de Mortevielle, par exemple, mais là, la Secte Noire utilise les techniques les plus courantes exploitées dans les jeux d'aventure du passé. L'écran est divisé en plusieurs zones, une fenêtre graphique, une ligne de texte décrivant le lieu de façon sommaire, quelques lignes servant à recevoir les commentaires de l'ordinateur, et le tout entouré d'une illustration (avec en incrustation, en haut à droite, les directions possibles). Vous tapez vos actions au clavier, et un analyseur syntaxique fort strict tentera de comprendre et d'exécuter l'ordre donné. Les graphismes sont plutôt bons, avec quelques décors réellement réussis. Certains lieux sont introduits par des petites musiquettes, mais qui ne sont malheureusement pas en interruption, ce qui fait que vous devez attendre leur fin avant de continuer à jouer. La réalisation choisit le mode 1, fait que d'un lieu à l'autre, les couleurs des



CPC

67%

images changent et, par là même, changent les couleurs du dessin de fond. La secte Noire n'apporte rien de nouveau, et s'apparente plus au mythique Sram (sans avoir son charme), qu'à la première réalisation de l'éditeur. A ne conseiller qu'aux fans de ce type de jeux, qui, il est vrai, s'amuseront certainement beaucoup, car les lieux sont nombreux et le scénario relativement complet. Seb

DISPO SUR CPC. PRIX : 179 F

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	Néant
DIFFICULTE	16

Police Quest II



Votre nom est Bonds, non pas James mais Sonny, et vous êtes inspecteur de la brigade de Lytton. Votre mission, comme l'a fixée SIERRA, neutraliser Jessie Bains, l'Ange de la Mort.

C'est tout simple, vous êtes un inspecteur de la criminelle, et un bon. Vous faites votre métier en conscience en mettant derrière les barreaux de dangereux délinquants. Mais le métier a ses risques, comme par exemple quand une de vos victimes retrouve la liberté et décide de se venger du salaud qui l'a foutu en taule. Et quand vous apprenez qu'il s'agit de Jessie Bains, un fou meurtrier renommé l'Ange de la Mort, vous avez de quoi

vous inquiéter. Mais le boulot d'abord, votre job est de retrouver Bains et de le neutraliser. Cela vous obligera à vous entraîner au maniement des armes, ça peut toujours servir, à désarmer des bombes, à faire de la plongée sous-marine, à utiliser les ordinateurs de la police et bien des choses encore. Mais surveillez bien votre dos, car malgré que

vous soyez parti en chasse, vous êtes aussi le gibier, et votre petite amie Marie sera inconsolable, même si vous êtes décoré à titre posthume.

AMIGA
92%

Pour ce deuxième épisode de la série Police Quest, réalisée par un véritable officier de police sur la base d'affaires réelles, Sierra utilise sa réalisation habituelle pour les aventures 3D, irrécuprable. Les mouvements du héros s'effectuent à la souris et toutes les autres actions se font au clavier. Un anglais correct est nécessaire mais une fois ce problème résolu c'est un vrai plaisir. Graphisme, animation et son se complètent superbement pour illustrer un scénario comme d'habitude très bon.

Duy Minh

GRAPHISME	17	ANIMATION	17
SON	16	COMPLEXITE	16

PRIX : ENVIRON 260 F
DISPO SUR AMIGA ET PC



Karateka

Broderbund lance sur le marché une version CPC de Karateka, un soft qui était entré dans la légende du temps de l'Apple II. Enfilez votre kimono.

CPC
55%

Karateka ne tient pas ses promesses. Je garde un souvenir ému de la version originale, qui m'avait laissé scotté à mon clavier tant de temps. Mais là, la version CPC n'arrive pas à la cheville de celle de son grand frère (pour ne pas dire grand-père). Les sprites sont tout de même bien animés, mais ont une allure plutôt carrée. Les musiques sont ignobles, et même mon chien qui écoute des versions remixés Hard rock-House de Claude François et les Bee-Gees, m'a demandé de changer le son de mon Amstrad s'il te plaît merci. De plus, diriger son karatéka au joystick n'est pas

une mince affaire. Quand vous faites plusieurs mouvements rapidement à la suite, l'ordinateur ne suit plus, et le personnage continue à bouger quand vous arrêtez. La difficulté du jeu étonne élevée, combinée avec la mauvaise maniabilité, cela fait un jeu quasiment impossible. Un Karateka plus raté que téka. Seb

GRAPHISME	12
SON	9
ANIMATION	14
MANIABILITE	10

DISPO SUR CPC (DISK ET K7), ST, PC
PRIX : 199 F, 149 F POUR LA VERSION CPC K7

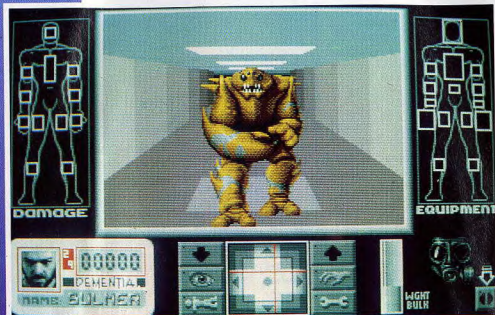


La forteresse du seigneur Akuma se situe au sommet d'un montage aux parois abruptes. Très bien pour lui, mais j'en ai rien à battre, me direz-vous. Bien, et si je précise qu'il détient actuellement la très belle princesse Mariko dans ses geôles? Eh oui, il me semblait bien, je vois briller une lueur lubrique dans vos yeux, mais laissez-moi vous dire qu'Akuma n'étant pas très patereur, et même un peu égoïste, il a chargé ses guerriers de massacrer le moindre intrus tentant de s'introduire dans son palais. Les gardes sont nombreux, et sont tous des combattants hors pair. Vous partez quand même? Très bien.

Corporation

La phrase qui surligne un article est appelée "Chapeau" en terme technique. Elle doit obligatoirement

comporter le nom du jeu - Corporation - et le nom de l'éditeur - Core Design. Ceci est donc un bon chapeau.



LU.C.C. est une multi-nationale spécialisée dans la fabrication d'androïdes domestiques. Pendant une bonne dizaine d'années, cette entreprise a largement prospéré, et est devenue suffisamment importante pour tenir un rôle d'équilibre financier dans le pays. Depuis peu, un bruit court comme quoi l'U.C.C. ferait des expériences pour réaliser des androïdes guerriers, et il y aurait même eu une bavure: une bonne femme aurait été tuée par un robot d'une violence non-réglementaire, ces derniers étant programmés pour ne pas toucher aux

humains. Vous avez été envoyé en mission par le gouvernement dans l'usine de la multi-nationale, afin de localiser et de ramener le fruit de ces éventuelles expériences. Une fois sur place, et c'est là que le jeu commence, vous devez chercher des indices vous permettant de passer de niveau en niveau (y en a seize en tout), en évitant tous les pièges, et je peux vous dire qu'il y en a beaucoup. L'usine est entièrement surveillée par caméra vidéo, les couloirs sont truffés de faisceaux infra-rouges et un bon paquet de vigiles robotisés vous attendent au moindre déclenchement

d'alarme. Pour réussir votre entreprise, vous avez sur vous tout un tas de matériel indispensable, quelques uns accompagnent vos actions et les impacts de projectiles. A droite de votre écran, une sloubeite de vous-même vous indiquera votre niveau de blessure, que vous pourrez amoindrir en trouvant des médicaments, ou en vous servant de ceux que vous aurez peut-être achetés en début de jeu. Une particularité: la possibilité de sortir de votre corps en entrant dans un état d'hypnose, et d'observer tout l'étage dans lequel vous vous trouvez, vu d'en haut. Cette particularité ne peut s'employer qu'à certains moments, mais je garderais le mystère. Une dernière chose qui sort du commun et que je voudrais vous annoncer avant de vous laisser poursuivre la lecture du meilleur canard de micro du monde: si vous envoyez votre photo à l'éditeur, vous pouvez avoir votre jeu personnalisé, avec votre tronc en 3D calculée (elle pourra faire un quart de tour de chaque côté) dans une fenêtre. C'est la classe.



AMIGA
92%

Une musique et des bruits de pas digitallisés se font entendre au générique, sur une petite séquence vous laissant supposer la première bavure d'un androïde violent. Les décors, carrés et sobres, sont dans les tons grisâtres; et les personnages, robotisés pour la



plupart, monstrueux pour les autres, seront formés de gros pixels au fur et à mesure que vous vous rapprocherez d'eux. Pendant votre aventure, quelques uns accompagneront vos actions et les impacts de projectiles. A droite de votre écran, une sloubeite de vous-même vous indiquera votre niveau de blessure, que vous pourrez amoindrir en trouvant des médicaments, ou en vous servant de ceux que vous aurez peut-être achetés en début de jeu. Une particularité: la possibilité de sortir de votre corps en entrant dans un état d'hypnose, et d'observer tout l'étage dans lequel vous vous trouvez, vu d'en haut. Cette particularité ne peut s'employer qu'à certains moments, mais je garderais le mystère. Une dernière chose qui sort du commun et que je voudrais vous annoncer avant de vous laisser poursuivre la lecture du meilleur canard de micro du monde: si vous envoyez votre photo à l'éditeur, vous pouvez avoir votre jeu personnalisé, avec votre tronc en 3D calculée (elle pourra faire un quart de tour de chaque côté) dans une fenêtre. C'est la classe.

Kaaa

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	16
DIFFICULTE	16

DISPO DEBUT SEPTEMBRE SUR ST, AMIGA PUIS, PLUS TARD, SUR PC. PRIX : ENVIRON 250 F SUR ST, AMIGA ET 310 F SUR PC

Rody et Mastico II

Eh oui, c'est Lankhor eux, mais cette fois avec le retour de Rody, dans: Rody et Mastico II, je ne dirai pas "le retour de la vengeance" car Kaaa l'a déjà fait, et en plus c'est une vanne nulle (mauvaise foi, mauvaise foi...).

Bientôt Noël, tout le monde il est content, les enfants car ils vont encore recevoir des poupées et des Goldoraks (comment ça? Ouais, bah d'mon temps c'était des Goldoraks! (Note de Destroy: de mon temps, à moi, on était content quand on avait une orange pour Noël. C'était dur, la guerre. Et en plus, on n'avait pas de déodorants corporels!), les arbres car on va les massacrer à la hache et les mettre dans les salons avec des boules et des guirlandes, et le père Noël car c'est sa seule sortie de l'année. Seulement, cette année, il y a un problème, et avec le père Noël justement. Figurez-vous qu'il a été enlevé par une ignoble sorcière dont le but est de voir pleurer de dépit tous les enfants de la terre devant leurs chausures vides. Interchangez votre vidéo magique, et partez avec votre ami Mastico pour arranger ça, non mais des fois...



CPC
78%

Vous l'avez certainement compris, vu les photos et l'histoire, Rody et Mastico II est un jeu éducatif, il consistera donc aux enfants de 7 ans environ, ou aux arrivés de 35 ans. Le principe du jeu est basé sur le "cibers" là que j'te raconte une histoire, mais l'ordinateur apporte en plus un côté graphique et musical. Chaque étape du jeu est ponctuée de musiques et d'un dessin d'une demi-page en couleur. D'autre part, Mastico (le robot) décrit les scènes et pose des questions au joueur (Rody) qui devra répondre en pointant la réponse correspondante à l'écran. Les phrases du robot s'affichent à l'écran, mais sont en plus parlées, le jeu étant doté de synthèse vocale. Le problème étant qu'il est quasiment impossible de comprendre ce qu'il dit sans lire en même temps les phrases à l'écran. Les joueurs devront donc être obligatoirement lettrés. A tout moment il est possible d'arrêter l'histoire, et d'accéder au mode coloriage. Le dessin s'affiche sans aucune couleur, et c'est à vous d'en rajouter à l'écran. Vous pourrez même sauvegarder vos œuvres. Quand aux graphismes, ils sont très jolis, clairs et suffisamment naïfs (ce n'est pas péjoratif!) pour que les enfants distinguent un écureuil d'une vieille sorcière. Mis à part le petit problème de la synthèse vocale (qui reste amusant, un robot ayant un cancer de la gorge, c'est à hurler, non?), Rody et Mastico II est un très bon jeu que je vous conseille vivement et vous avez des enfants, des petits frères, des petites sœurs, ou des JM Destroy.

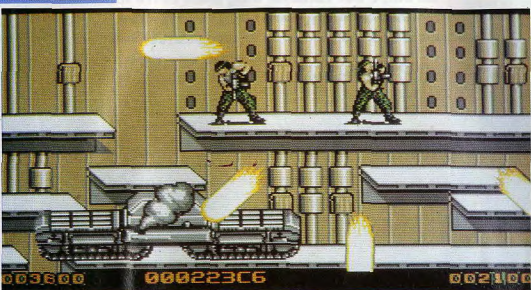
Seb

GRAPHISME	17	SON	16
ANIMATION	NEANT	INTERET	15

DISPONIBLE SUR CPC, ST ET BIEN TOT SUR AMIGA, PC PRIX : 249 F

tests

Midnight Resistance



Mitraillette au poing, Océan vous lance à la poursuite d'un kidnappeur qui veut devenir le Maître du Monde. Maman, bobo !!

Les personnages de *Midnight* se déplacent avec lenteur, ce qui est un décalage avec la vitesse à laquelle ils défilent. dommage, car tout le jeu a une pêche d'enfer, et les moments où ils courent cassent l'ambiance. Mais en jouant à deux, on arrive à s'éclater durant toute la partie. Les graphismes ne sont pas du grand art, étant réalisés dans la plupart des niveaux avec le strict minimum. On peut manipuler les joueurs au joystick ou au clavier, et ils répondent impeccable-

DISPO SUR ST, AMIGA
PRIX : ENVIRON 249 F

repare des méchants, d'autant plus qu'en récoltant un certain nombre de clefs vous pourrez acheter des armes de plus en plus démentes dans les niveaux prévus à cet effet. Si vous n'avez pas peur de vous attaquer de plein front à un tank et de tenter de le détruire avec votre petite pétroire, c'est une mission pour vous. Mais si vous ne vous sentez pas le courage d'affronter seul cette entreprise, vous pourrez toujours demander à un pote de venir avec vous. Éclater des ennemis à grands coups d'armes à répétition, c'est quand même plus marquant à deux.

AMIGA 79%
Sur Amiga, *Midnight Resistance* est d'un autre niveau. Ah, ça oui, il faut bien le

lui, et personne n'a réussi. Alors, faut pas s'inquiéter). Le méchant dictateur possède évidemment une armée de malfaits, tous aussi sanguinaires les uns que les autres. Votre sang ne faisant qu'un tour, vous voilà parti à la recherche de votre famille, en emportant avec vous une bonne grosse mitraillette. Ça va cartonner dans le

ment aux commandes. Pour le son, nous avons droit à tout ce qu'il y a de plus classique dans le genre, sans en rajouter. *Midnight Resistance* platra toutefoits par son côté "rentre dedans", et grâce à l'option d'ajuster le volume des joueurs.

Kaaa

GRAPHISME 14
SON 13
ANIMATION 13
MANIABILITE 15

dire. D'abord, la musique est nettement plus travaillée, ainsi que les bruitages. Ça fait toujours plaisir. Ensuite, les graphismes sont plus fins et plus travaillés, ce qui nous rejouit de plus belle. Pour l'animation lente des personnages, c'est pareil. Un détail toutefoits, qui vaut aussi bien sur la technique de *ST* qu'*Amiga*, l'impossibilité de revenir en arrière. Lorsque le scrolling horizontal du décor a passé une scène, on ne peut en aucun cas la revoir. Pour les plus exigeants, *Midnight Resistance* est un bon investissement et un merveilleux défonneur. Kaaa

GRAPHISME 16
SON 14
ANIMATION 13
MANIABILITE 15



Grâce à System 3, vous allez vivre l'aventure avec un grand A (de sable).

AMIGA 70%

Votre personnage (ça doit être le frère jumeau d'Andy, vu la ressemblance) court dans le désert à la recherche d'objets à ramasser, de passages secrets à emprunter et d'ennemis plus ou moins sanguinaires à traquer. *Tusker* c'est de l'aventure/arcade où votre joystick vous servira pour vous battre (tous les coups sont permis, avec plusieurs armes différentes) et votre clavier vous permettra de sélectionner l'un des seize objets dissimulés sur votre parcours. Questions graphismes c'est bien dessiné tout en étant pas trop chargé et assez simple: le désert est jaune avec trois palmiers qui se battent en duel, les grosses roches bien foncées etc. Les objets se manipulent aisément et le jeu est bien animé avec plusieurs phases intermédiaires à un mouvement, ce qui lui donne une souplesse appréciable. Au générique et durant tout le jeu, une musique digitalisée rythme ses aventures, ce qui apporte une certaine pêche aux actions. *Tusker* demande autant de réflexes que de réflexion, ce qui est tout à son bonheur.

GRAPHISME 11
SON 14
ANIMATION 12
MANIABILITE 12

PRIX : ENVIRON 230 F
DISPO SUR ST ET AMIGA

Tusker

Votre défunt papa était quelque'un de tout à fait exceptionnel, puisqu'il a passé la majeure partie de sa vie à chercher le Cimetière des Éléphants. Il en est d'ailleurs mort, visiblement assailli par des conditions assez gerbantes. Ceci dit, en tant que digne fils de l'aventurier fou, et grâce au journal intime de votre père que vous avez récupéré à sa mort, vous voilà parti à votre tour dans le continent noir, avec vos poings et votre courage pour tout bagage. Ça va bastonner au pays des arabes, et pour vous, le désert va perdre tout son charme, et ressemblera plus à un immense champ de bataille qu'à un circuit touristique pittoresque.

ST 71%

Kaaa

Sur *ST*, les graphismes de *Tusker* sont un peu moins fins que sur *Amiga*, l'animation un poil plus lente (à moins que ce soit la monotonie du décor, vide et répétitif, qui laisse au point de devenir insupportable) et la musique plus crado et présente durant tout le jeu, mais ça étonne déjà moins. Que dire de plus si ce n'est que le personnage répond plutôt mal aux commandes par joystick, et que les bruitages qui donnaient sur *Amiga* un semblant de réalisme disparaissent avec cette version. *Tusker* ne restera pas longtemps dans les mémoires, et encore moins dans mes féttes.

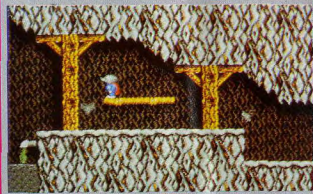
GRAPHISME 12
SON 13
ANIMATION 13
MANIABILITE 12

IMPOSSAMOLE

EDITEUR : GREMLIN
TESTE PAR CRIS - PRIX: ENVIRON 200 FR\$
DISPONIBLE SUR ST

Monty Mole, une brave petite taupe, a été capturée par un vaisseau extra-terrestre. Les occupants de ce dernier obligent Monty à vaincre 5 gardiens qui "auraient" volé des textes sacrés d'une extrême importance. Diab! Au commencement du jeu vous pourrez choisir un des 5 mondes que vous devrez traverser en évitant au passage quantités de bestioles plus horribles les unes que les autres. Tenant sur une seule disquette, ce jeu d'arcade est très complet. Les graphismes sont précis et doux et l'animation est dans l'ensemble très fluide. La musique qui accompagne le tout est elle aussi tout à fait réussie. Bref, d'un point de vue technique rien ne nous a semblé louche. Et c'est tant mieux! *Impossamole* vous fera passer de bons moments.

GRAPHISME : 16 • ANIMATION : 15 • SON : 15
MANIABILITE : 16 VERDICT : 86%



VENUS

AMIGA

EDITEUR GREMLIN
TESTE PAR KAAA - PRIX : ENVIRON 210 FR\$
DISPONIBLE SUR ST EGALEMENT

Venus sur ce nouveau standard prouve une fois de plus ce qu'on ne peut se cacher plus longtemps : le son, sur Amiga, est nettement meilleur que sur *ST*. Les graphismes, splendides au demeurant, restent les mêmes sur Amiga, je rappelle brièvement l'histoire: les hommes ont pollué la terre à force de balancer des pesticides, des insecticides, des nitrates (voilà un joli coin de nature pour vous présenter le Rat Mamma...), et tout ça, beurk. Résultat: des insectes mutants se sont formés un peu partout, et bouffent tout, tout, tout. Les hommes, dans leur extrême intelligence de l'équilibre écologique, ont construit un robot-mouche, envoyé sur le terrain pour détruire les vermines. Tout au long de son chemin, elle pourra récolter des bonus, des armes ultra-perfectionnées, des vies en plus, du temps (car le temps lui n'attend pas) et de l'énergie, en tirant sur les boules apparaissant à la mort des insectes mutants.

GRAPHISME : 17 • SON : 16 • ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15 VERDICT : 90%



tests

Turrican

Le vice de la destruction, de la souffrance et de la mort vous avait pris très tôt, je me souviens. Tout petit déjà vous preniez un malin plaisir à jeter vos Big-Jim du neuvième étage, et à enfermer les poupées Barbie de votre petite sœur dans le frigo (tout en haut, là où c'est très froid). Alors pensez donc, avec Turrican, vous êtes comblés. Vous allez diriger Devo-



MEGASTAR
Joystick

CPC
90%

Ne tour-
nons pas au-
tors du poi-
llon droit au-
but, la version
CPC de Turri-
can est très
réussie. Je di-
rais même que
dans cette ca-
tégorie de
jeux, c'est cer-
tainement le
meilleur sur
cette machine.
Gryzor avait
marqué les
joueurs, en
son temps,
Turrican devrait avoir le même
succès. Le jeu est en mode 0, les
couleurs sont bien choisies, et
donne un certain réalisme aux
éléments de décor. Les sprites,
fins et colorés, sont bien animés,



et les déplacements du person-
nage sont décomposés en bon
nombre de phases, ce qui donne
une bonne fluidité à sa démarche.
Chose rare sur Amstrad, ce soft
bénéficie d'un scrolling multi-di-

rectionnel. Mais non content de
vous déplacer dans tous les
sens, ce scrolling est en plus
fluide et ne ralentit pas l'action.
La présence de nombreux spr-
ites à l'écran, d'ailleurs, ne ra-
lentit pas non plus la vitesse de
déplacement de votre person-
nage. En conclusion, Turrican
est un soft indispensable à tous
les possesseurs de CPC qui ap-
précient les jeux où l'on tire de
tous les côtés, et où l'on massa-
cre une palette variée de mon-
stres et d'extra-terrestres.

Seb

GRAPHISME 17
SON 14
ANIMATION 18
MANIABILITE 17

DISPO SUR CPC DISK, K7, C64, AMIGA, FIN SEPTEMBRE SUR ST
PRIX : VERSION CPC K7 99 F., DISK 149 F., VERSION ST ET AMIGA 199 F.

JOYSTICK / SEPTEMBRE 1990 / 160



J'arrive!



TITUS
LES MEILLEURS JEUX VIDEO



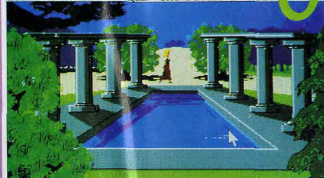
The Walt Disney Company

tests



King Quest IV

score: 0 of 230 KQIV: The Perils of Rosella



Le bon roi Graham est au seuil de la mort. Sierra vous propose d'incarner sa fille Rosella partie en quête du remède magique qui le sauvera.

score: 0 of 230 KQIV: The Perils of Rosella



Pour ce quatrième épisode de la série King Quest, le héros n'est pour une fois pas un viril chevalier vaillant et sans reproche, mais une jeune et fragile princesse. Comment cela a-t-il pu se produire me demandez-vous ? Eh bien tout a commencé par une simple réunion de famille, la famille royale: le roi Graham, sa femme Valance et ses deux enfants Alexander et Rosella. Au cours de celle-ci, le roi avait décidé de légéer son chapeau d'aventurier à ses enfants, ne se sentant plus d'âge pour de telles péripéties. Mais pendant la cérémonie, il s'évanouit et après qu'on l'eut transporté dans sa chambre il fallut se rendre à l'évidence, il était aux portes de la mort, souffrant d'un mal inconnu. En larmes, la princesse Rosella s'isola dans la salle du trône pour cacher son chagrin. C'est là que le miroir magique s'adressa à elle en lui proposant son aide. D'abord hésitante, Rosella finit par écouter la magicienne Genesta qui lui parlait par le miroir et la suivit dans son monde où se trouvait un arbre dont le fruit rendait la santé. Mais une fois avec Genesta, Rosella se retrouva avec deux problèmes, d'une part retrouver l'arbre, et d'autre part aider Genesta à retrouver ses pouvoirs magiques, seuls capables de renvoyer Rosella chez elle. Là commence l'aventure de Rosella dans ce monde magique, peuplé de pauvres

pêcheurs, de grenouilles avec des couronnes d'or, d'une sorcière malveillante, et de milliers d'oiseaux. Saura-t-elle sauver Genesta et son père, à vous de le dire.

AMIGA
85%

Déjà, comment techniquement un jeu d'aventure Sierra devient difficile si je ne veux pas me répéter: superbe réalisation, beau graphisme, animations dans tous les coins, musique ponctuant parfaitement l'action et scénario fait main. L'héroïne se dirige à la souris et toutes les autres actions doivent être entrées au clavier, un bon anglais est requis. C'est comme d'habitude un travail d'artiste, on se plonge dans un Sierra comme dans un bon livre et on en ressort heureux.
Duy Minh

GRAPHISME 17
SON 16
ANIMATION 17
COMPLEXITE 16

PRIX : ENVIRON 280 F
DISPO SUR PC ET AMIGA

GRATUIT
OFFRE LIMITEE
MANDATA
12:42
D'UNE MONTRE VENETTA

VENETTA

SYSTEM 3

Mission : Etre les meilleurs...
STOP - Objectif : Préparer vos
jurons pour l'ultime épreuve de
power STOP - Les éventualités:
DESTRUCTION TOTALE STOP



Distribué par UBI SOFT
8 - 10 rue de Valmy
93100 Montreuil s/Bois
Tél : 48.57.65.52

L'HEURE DE LA VENGEANCE A SONNÉ



Photos d'écran de
divers formats.

SYSTEM 3

MAINTENANT DISPONIBLE
SUR ST & AMIGA

tests

Pour assouvir vos instincts bestiaux et votre soif de violence, innerprise vous donne la possibilité de vous prendre pour un petit Rambo sanguinaire.

The Plague

AMIGA
81%

C'est sur six niveaux dont les graphismes vous éblouiront la vue que le personnage de *The Plague* va évoluer. Ressemblant un peu à ceux de *Tire & Brimstone*, les décors du jeu sont beaux et colorés avec goût. Les personnages, tantôt dans le pur style *Shoot'Em Up* (cheville hyper-articulée...) tantôt prisant les graphismes de *Shadow Of The Beast* (yeux rebondissants, énormes insectes volants...) sont tous animés avec rapidité et fluidité. Bref, c'est bien beau. Une musique digitalisée anime le générique, tandis que pendant le jeu, vous n'entendez que quelques bruitages symbolisant les impacts, votre mort et quelques actions. Durant le jeu, vous pourrez vous procurer six armes différentes, plus nombreuses les unes que les autres. *The Plague* est un jeu d'arcade linéaire, autrement dit c'est à force de jouer que vous connaîtrez les emplacements et les déplacements de vos ennemis, et donc la meilleure façon de les tuer. Un petit plus qui fait plaisir à avoir, la possibilité d'apporter sa propre signature graphique dans le tableau des high-scores. *The Plague* apportera au fou d'arcade tout ce qu'il demande, avec une bonne réalisation en plus. Youkai'di-aida.

Kaaa

GRAPHISME 16
SON 13
ANIMATION 15
MANIABILITE 14

PRIX : ENVIRON 230 F
DISPO SUR AMIGA



« Ratatatatata, baoum, crève-crève. Voilà en quelques mots le but et la raison de vivre du héros de *The Plague*. Mitraillera aux poings, foulée agile et absence de tous sentiments, il va devoir éliminer tous les êtres vivants se trouvant à la portée de son arme. Mais ne jugez pas hâtivement le comportement de notre homme, et ne le traitez pas de meurtrier sans foi ni loi, car il a de bonnes raisons d'agir ainsi. En effet, notre beau blond au corps athlétique va peut-être sauver



tous les habitants de la planète d'une épidémie de peste ravageuse, sortie tout droit d'une expérience génétique foitreuse. Ce sont là des mutants horribles, victimes du virus, qu'il devra tuer, afin de cerner et faire disparaître la peste. C'est à la source se rendre, en tuant des monstres de plus en plus dangereux et en évitant des pièges mortels vachement bien dissimulés. A vous de jouer, et pas de pitié pour les mutants!

C'est en écoutant la chanson de Michel Fugain: "Je n'aurai pas le temps", que Vivid Image a pensé à *The Time Machine*. Maintenant, avec dix bons millions d'années devant lui, il n'a plus de raison de se plaindre.

Time Machine



Le gentil professeur Spott était tranquillement en train de tripatouiller sa machine à voyager dans le temps, quand une bande de terroristes sans vergogne est venue balancer des pétards dans son fourbi. Il faut dire que le voyage dans le temps c'est son passe-temps (si je puis dire), et prof. Et depuis quelques temps (encore!) il ne se consacre qu'à cela. Mais voilà que le choc de l'explosion fout tout son matos en l'air, et le projette dix millions d'années en arrière. Il se

retrouve tout seul, sans ses trucs et ses machines lui permettant de repartir, au milieu d'une plaine désignée depuis des millénaires. Une seule solution (je sais, elle est osée, mais c'est la seule qu'il a trouvée), faire évoluer la planète suffisamment rapidement pour se voir arriver son époque à lui. Dorénavant, toutes ses actions auront une réaction sur l'évolution de la planète, et le sort de centaines de milliers de générations est entre ses mains de scientifique fou.

AMIGA
76%

Le professeur se balade dans des décors représentant chaque époque avec une bonne définition graphique. Bien animé, le grand sprite nous servant à l'occasion de héros pourra sauter, se balancer et balancer des décharges électriques sur ses ennemis et sur les objets pour les déplacer. Durant l'aventure, on pourra constater un certain nombre d'animations secondaires (éjection de volcan, etc) apportant au jeu un réalisme appréciable. Vous dirigez le professeur au joystick, chaque action est ponctuée d'un petit bruitage classique, et le joueur devra

réfléchir, penser et faire bouillir ses méninges pour passer d'une époque à l'autre. Je vous assure que compacter dix millions d'années pour les faire tenir dans quelques heures, ce n'est pas un bailou à la portée de n'importe qui. Et ce n'est pas Danbous qui me contredira.

Kaaa

GRAPHISME 15
SON 13
ANIMATION 14
DIFFICULTE 16

DISPO SUR ST, AMIGA, CPC, C64
PRIX : N.C.

FIRE AND BRIMSTONE

AMIGA

EDITEUR FIREBIRD
TESTE PAR KAAA. Disponible sur ST et Amiga.
PRIX : ENVIRON 250 F

Revoilà Thor, notre dieu sauveur de l'humanité. Enfin, espérons-le, car c'est à vous que revient cette tâche. Thor va devoir chasser les mauvais esprits et détruire Hela, une méchante pas belle qui a plongé le monde de notre héros dans les ténébres les plus noires. Hela se trouve au neuvième niveau, et avant de l'affronter, il faudra réussir les huit premiers, en évitant et tuant tous les monstres, et en récoltant les fragments d'une clef d'argent, permettant d'ouvrir la porte du monde suivant. Souvent, quelques fragments se trouvent dissimulés dans des passages secrets, accessibles grâce à l'utilisation de certaines positions magiques, que vous récolterez en tuant notamment des sorcières. Les graphismes de *Tire & Brimstone* sont identiques à la version ST, toujours aussi beaux, et les sons, à votre grand étonnement, sont également les mêmes. Ce jeu était excellent sur ST, il est excellent sur Amiga, que demande le peuple?

GRAPHISME:17 • SON:15 • ANIMATION:17
MANIABILITE:16 VERDICT : 88%



VOYAGER

PC

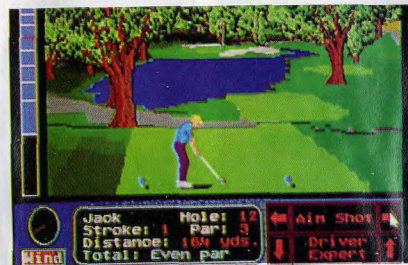
EDITEUR : OCEAN
TESTE PAR CRIS. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA
PRIX : ENVIRON 199 F

Voyager a été développée il y a presque un an sur ST alors que les jeux en 3-D faces pleines laissent fuir l'horreur outre-Manche (Starglider et Gie). Voici donc la version PC, fidèle à l'original. Trop fidèle, il me semble, puisque les graphismes même en VGA paraissent un peu pâles par rapport aux productions actuelles. Incarnant un vétéran min au rencard, votre but est de repousser un envahisseur qui a intercepté *Voyager II* et qui de ce fait localisé la terre. Bigre! Grâce à un module surpuissant (Bombes atomiques, laser et diverses caméras de contrôle) vous devrez donc défendre la terre qui vous avait rejeté cinquante ans plus tôt. Branga. Dans l'ensemble, *Voyager* est un logiciel de bonne qualité mais sans plus. Il pourra séduire les plus jeunes joueurs, les futurs passionnés du genre 3D qui commenceront à assouvir leurs fantasmes. Si à travers ce logiciel entièrement français (rare). Et maintenant, votons!

ANIMATION:14 • GRAPHISME:12 • SON:10
INTERET : 12 VERDICT : 63%

tests

Jack Nicklaus' Unlimited Golf



Les passionnés de golf vont être ravis. Un des grands dieux du genre Jack Nicklaus, le plus célèbre des golfeurs américains a longuement participé à la création de ce Unlimited Golf. Vous retrouverez dans ce jeu tous les éléments qui vont permettre de devenir vous aussi un grand champion. Un minimum de 18 greens est disponibles en standard. Ces greens ayant été créés par Nicklaus lui-même. Avant de mettre le pied sur la pelouse vous devrez tout d'abord choisir votre tournoi, votre niveau et bien sur vos « club ». Et c'est parti! Choisissez un angle d'attaque en fonction de la force et de la direction du vent, gonflez vos gros bras et « shootez... » juste! En effet, cette simulation est une merveille du genre

et le nombre de paramètres liés à la trajectoire d'une balle est impressionnant. L'univers où vous évoluez n'est pas en 3D mais en reprend le principe. C'est à dire que les décors se re-calculent en fonction de la position du joueur. D'où sont nom d'Unlimited. La grande particularité du programme réside dans son interface de modélisation. L'utilisateur peut lui-même créer son parcours et même plus il peut redessiner le paysage! Si un mini-éditeur permet de dessiner ou de modifier les « sprites » du programme. Ce chène ne vous plaît pas? Remplacez le par un sapin, une barrière ou pourquoi une vache... Le manuel fourni comporte pas moins de 150 pages bourrées d'explications très précises sur le jeu ainsi que sur le golf en général par le grand cham-

Accolade a fait appel à l'un des plus grands champions de toute l'histoire du golf pour concocter un des meilleurs softs en la matière. Amateurs de greens et de puts infernaux, à vos clubs. Ça va swinguer!

pin. Avec Jack Nicklaus Unlimited Golf, Accolade signe le son meilleur simulateur. Presque tout a été pensé, facilité... en beauté! Un excellent logiciel à ne pas manquer!

IBM
91%

Les graphismes pc sont dans l'ensemble assez réussis (surtout en VGA) malgré une finesse du tracé légèrement inférieure à la normale à cause d'une technique de calcul des paysages particulières. Nous avons apprécié la qualité de l'animation qui privilégie le moindre détail. Mais surtout, grâce à son compatibilité ROLAND et ADLIB/SOUNDBLASTER, les effets sonores qui sont dans l'ensemble très poussés (eshoot et rebond de la balle, les « ploufs » etc.). Ce jeu s'avère donc et déjà comme un « must » du genre. Véritable initiateur, ce logiciel nous montre que ACCOLADE sait encore faire des bons logiciels. Pour l'utiliser, il vous faudra une carte CGA, EGA, VGA et un minimum de 512k de ram. Il est compatible avec les cartes sonores suivantes: ADLIB, SOUNDBLASTER, CMS, ROLAND M132, TANDY. La possession d'une souris est recommandée. Et maintenant... Cris

GRAPHISME 14
SON 17
ANIMATION 14
CONCEPTION 17

DISPO SUR PC
(CGA, VGA, EGA)
PRIX : ENVIRON 430 F

On ne plaisante pas avec Hewson. Quand ils font un soft de Basket, c'est violent et c'est méchant.

Future Basket-Ball



Future Basket Ball, c'est avant tout une simulation de basket, on est bien d'accord, avec toutes les règles qui caractérisent ce jeu. Mais il est dérolé dans le futur, et tout le monde sait bien que le futur sera moche, métal-

lisé, froid et sans pitié. Ce n'est plus la balle du joueur qui compte, ce sont ses muscles et son sang-froid. Bvidemment, quand on joue sur un terrain miné, on a plutôt intérêt à en avoir, du sang-froid.



AMIGA
77%

On voit le terrain d'en haut, il est gris métallisé avec des dessins ressemblant à un circuit imprimé. Comme ça, on a pas de doute, c'est bien dans le futur qu'on se trouve. On manipule les joueurs au joystick, de la façon la plus classique qui soit. Les gros sprites bien animés répliquent parfaitement aux commandes, et vous dirigez le joueur pourvu de deux petites flèches. Elle se colleront à celui se trouvant le plus près de la balle, comme d'habitude. La musique, présente pendant

tout le match, n'est pas désagréable et apporte au jeu un rythme appréciable. Enfin voilà, si vous ne possédez pas de jeu de basket, celui-là n'est pas pire qu'un autre, et les graphismes changent un peu du réalisme habituel.

Artemus

GRAPHISME 16
SON 14
ANIMATION 14
MANIABILITE 15

BIENTOT DISPONIBLE SUR AMIGA
PRIX : NON COMMUNIQUÉ

POWER DRIFT

EDITEUR: ACTIVISION PC
TESTE PAR JEFF. Disponible sur PC (tous standards), ST, Amiga et CPC. PRIX : ENVIRON 230 F

Bon, c'est vrai que c'est coloré! On peut faire de concours entre copains! Mais c'est quand même un peu raide dans l'animation. Y a pas beaucoup de questions à se poser, il faut aller le plus vite possible et ne pas quitter la route sous peine de faire un très joli plané. Cependant, c'est pas des très réussis car l'ensemble. Je veux pas démolir systématiquement, mais ça aurait pu... bon. Allez, à demain au bureau, pour passer le temps sur votre PC, mais uniquement si votre patron vous l'offre!

GRAPHISME:15 • SON:12 • ANIMATION:12
MANIABILITE:11 VERDICT : 62%



SHADOW WARRIOR

EDITEUR OCEAN
Déjà testé dans Joystick N°7 sur AMIGA, CPC
Dispo sur Amiga, ST et CPC. PRIX : 249 F

New York est devenu un repaire de mafias, où la violence et la destruction règnent en maîtres. Vous seul, avec votre agilité et votre force qui caractérisent les Ninjas, pouvez nettoyer tout ce joli petit monde en leur cognant dessus à coups redoublés. Shadow Warrior est un des meilleurs jeux de combat à main nue du moment, animé avec une rapidité et une fluidité hors pair, et avec une maniabilité exceptionnelle compte tenu du nombre de mouvements des personnages, et de leur taille élevée. Le super plan, c'est de jouer à deux en même temps, on s'éclate à s'acharner sur les méchants, à leur taper dedans en sortant des grands "humpf", et à affronter l'énorme bonhomme de fin

de niveau. Ça volige dans tous les sens, ça grimpe sur les murs et sur les rebords et ça vous donne une liberté de mouvement rare sur ST. Pour ceux qui n'aspirent qu'à taper dans un sprite avec un autre sprite, Shadow Warrior est ce qu'il y a de mieux.

GRAPHISME: 15 • SON: 13 • ANIMATION: 17
MANIABILITE: 16 VERDICT : 87%





Mad Professor Mariarti

Si les programmeurs sont aussi fous que le prof Mariarti, ça promet un sacré bordel dans les locaux d'Ubi Soft.



Le Professeur Mariarti est un savant fou, constructeur et inventeur de tout un tas de trucs. Mais comme vous le savez bien, une fois sur deux, les expériences tentées par ce genre de prof foirent, et toutes les éprouvettes, les tubes à essais et les liquides aux couleurs étranges leur pétent à la gueule. C'est ce qui arriva au professeur Mariarti, à la différence près que n'ont pas explosé, ils se sont mis à vivre et à déambuler dans ses laboratoires. C'est la pagaille, c'est la zone totale, il faut arrêter le massacre avant que notre pauvre petit prof au crâne chauve et à la blouse blanche ne devienne vraiment dingue, et qu'il soit enfermé dans un asile psychiatrique.

Il a quatre labos, chacun contenant du matériel et des ustensiles précis qu'il devra neutraliser, et un cinquième, auquel il ne pourra accéder qu'après avoir remis les quatre premiers en ordre. Pour calmer tout ce petit monde devenu complètement

naze, il devra trouver les moyens d'accéder à certaines parties des labos, en cherchant des pièces et des objets dissimulés un peu partout. Le matos devenu dingue pourra se faire momentanément neutraliser en leur jetant des clés à molette à travers la tronche, mais attention, c'est qu'ils sont coriaces et un seul impact ne suffira pas. Professeur Mariarti est un jeu de réflexes et de réflexion, dans lequel votre sens de la logique sera autant mis à l'épreuve que vos nerfs. C'est fou, fou, fou.

Bourré d'humour jusqu'à la couenne, ce jeu plaira à ceux qui veulent changer de l'éternel héros musclé devant tirer sur tout ce bouge. Le prof est un petit personnage sympathique à souhait, qui cogne à la vitre de votre écran, qui nettoie ses lunettes lorsque vous mettez trop longtemps à le prendre en main, et qui se retrouvera dans des situations démentées selon le labo où il se trouve. Les graphismes ne jurent pas avec le ton du jeu, aussi drôle et délirant que le prof. Relativement dans ses déplacements, il faudra un certain temps pour comprendre et apprécier la manipulation du héros, malgré tout extrêmement bien animé, à la façon d'un dessin animé. Les

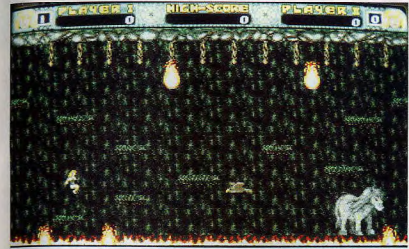
brutages vont parfaitement bien avec le reste: ils sont dérivés et marrants.
Kaaa



GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	13

DISPO SUR ST, AMIGA, DEBUT SEPTEMBRE
PRIX : ENVIRON 220 F

Millénium nous avait déjà offert les douze travaux d'Hercule. Avec Yolanda et ses douze nouveaux travaux, on va pouvoir comparer la différence entre les hommes et les femmes.



ST
75%

Yolanda ne concerne que les personnes ayant des nerfs en béton armé et une patience supérieure à celle de King-Fu. Le jeu en soi est assez simple, il suffit d'atteindre la porte située généralement en haut de l'écran, en grimpant sur des plate-formes et en évitant les monstres installés dessus. Seulement voilà, la plupart des plate-formes prennent feu une seconde après avoir posé le pied dessus, ou bien elles disparaissent subitement, les cordes auxquelles vous accrochez cassent, ou une des boules de feu volantes vous rentre dans la tête. Il y a une cinquantaine de tableaux différents, et trois modes de jeu: "entraînement", vous pourrez vous entraîner sur quatre tableaux; "trouillard", pour ceux qui veulent protéger leurs nerfs et progresser un peu sans voir leur héros mourir 231 fois à la minute; et le jeu normal. Les graphismes, pas énormément diversifiés, n'ont visiblement pas été réalisés pour épater les foules. Le personnage, un tout petit sprite, bouge rapidement et se manie avec vivacité au joystick et une bonne musique rythme le jeu.

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	15
TUAGE DE NERF	19

C'est Steve Bak qui s'y était collé la première fois, en programmant Hercule (qui rit quand on l'embrasse). C'est de nouveau lui, avec ses petits doigts agiles, qui nous offre un remake de cette histoire mythologique, avec une super-gonzesse à la place du gros bouef d'Hercule. C'est donc avec infiniment plus de plaisir que je teste cette suite, vu que c'est assez rare de faire ce qu'on veut avec une meuf, rien qu'en tripotant son joystick. Douze travaux, donc, que Yolanda devra effectuer, sur des plate-formes autour desquelles volent des boules de feu et des projectiles en tout genre. Ce n'est que de réflexe dont vous aurez besoin pour ce jeu, et un sacré paquet, vous pouvez me croire.

Artemus

Yolanda



AMIGA
76%

Pour faire une comparaison avec le ST, les graphismes de l'Amiga sont légèrement plus fins et la musique est nettement supérieure. Le reste est évidemment identique. Un petit conseil pour les possesseurs de Yolanda pour passer les premiers tableaux: toutes les dix minutes, posez délicatement votre joystick à côté de votre ordinateur (en prenant soin de ne pas écraser votre poing sur le clavier en question: Arrrrrrgg! J'en peux plus! Je craaaaque!).

Ensuite, installez-vous par terre dans la position du lotus, et concentrez-vous sur votre troisième oeil, au bout d'une heure, si vous vous sentez complètement décontracté, vous pouvez reprendre le jeu.

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	14
MANIABILITE	15
ZEN	18

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE SUR ST ET AMIGA
PRIX : N.C.

tests

Berlin 1948

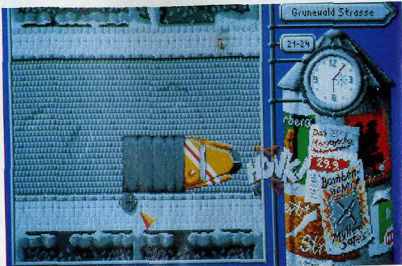


PC
80%

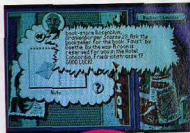
Berlin 1948 est un jeu d'aventure graphique qui se mantie entièrement à la souris grâce à des icônes. Le graphisme est la partie la plus réussie de la réalisation, l'animation souffre des accès disques incessants qui la rendent très lente, et le son est limité à quelques bruitages. Les auteurs ont eu une très bonne idée pour l'intro, tout la partie sonore est sur cassette et on synchronise l'animation à l'écran avec la bande son. Ça vous fait une super intro de luxe type Cinemascope et son Dolby stéréo. Le seul problème est qu'il vaut mieux bien comprendre l'anglais pour apprécier entièrement. La manipulation du jeu, bien que entièrement graphique, ne va pas sans problèmes, il est difficile au début de comprendre la signification de toutes ses icônes, on s'y fait à la longue mais pas sans efforts. Le scénario est sympathique et rend bien l'atmosphère de Berlin à cette époque. Berlin 1948 est un jeu intéressant, mais qui souffre de sa lenteur, qu'est-ce que ça rime. Il tourne étonnamment en CGA, EGA et VGA.

GRAPHISME	18
SON	10
ANIMATION	15
COMPLEXITE	15

PRIX : ENVIRON 240 F
DISPO SUR ST, AMIGA ET PC



1948, les deux blocs, Est et Ouest s'opposent. Dans cette atmosphère internationale tendue une bombe atomique est volée. Rainbow Arts vous charge de la retrouver.



AMIGA
80%

Je vais être flemmard et vous renvoyer directement au commentaire PC, en effet l'actualisation est exactement la même que la réalisation PC VGA, Rainbow Arts n'a pas tiré parti des possibilités sonores supérieures de l'Amiga. Tous les commentaires restent les mêmes, surtout celui sur la lenteur du jeu.

GRAPHISME	18
SON	10
ANIMATION	15
COMPLEXITE	15

Duy Minh

Sam Porter, vous êtes le meilleur agent secret américain et vous le savez, épargnez-moi votre modestie. Aujourd'hui j'ai plutôt besoin de toute votre efficacité, le monde repose sur vos épaules. Vous savez combien nos relations avec l'URSS et ses satellites sont tendues aujourd'hui, et vous savez également que la ville de Berlin est un de nos pôles de discord. Il y a quelques jours nous avons organisé en secret le transport vers Berlin d'une bombe atomique, mais l'adversaire a eu vent de notre action et elle a été volée au cours du transport. Nous savons qu'elle est aujourd'hui à Berlin et est sur le point de passer à l'Est. Il vous faut ABSOLUMENT la retrouver avant. Sinon, dans le contexte international actuel nous allons droit à la catastrophe. Voilà votre billet d'avion pour Berlin et cette enveloppe contient vos premières instructions et un point de contact possible. Prenez votre équipement habituel. Et maintenant à vous de jouer, vous ne serez pas déçu pendant cette mission et s'agrez en solo. Prenez garde, Berlin est une ville sinistrée dont les habitants sont au abois, procédez avec prudence. Bonne chance et réussissez.



Faites gaffe de ne pas vous prendre les pieds dans la cape, vous voici devenu Batman ! Loué soit Océan, mais pas trop cher quand même !



Pinguin et le Joker sont les deux ennemis de Batman. Ce jeu va vous entraîner dans deux mécréants. Le Pinguin va tenter de s'emparer du monde grâce à une armée de pinguin-robots. A vous de trouver et de détruire

l'ordinateur central qui commande cette fabrication. Quand au Joker, ce gredin, il s'est emparé de Robin. Seul indice, une carte à jouer avec au dos un message secret. Grouillez-vous de retrouver sa trace et de le délivrer !

Batman (The Caped Crusader)

PC AT/EGA
73%

Ce jeu d'arcade se présente comme la bande dessinée du même métal, avec des cases et des bulles comme dans les vraies (les vraies BD !). Les personnages évoluent dans ces décors joliment colorés et assez réussis. Dans les bulles, il y a des messages d'action ou d'avertissement qui apparaissent. Batman se manie aisément dans une animation très soignée. Un indicateur sur l'état de santé du héros vous indiquera le moment d'aller chercher des médicaments. Faites pas figurer trop le bonhomme ! Bon allez, faites pas trop les cons avec les affaires.

J'eff

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR PC (CGA/EGA/VGA)
PRIX : 199 F

Oxford Softworks arrive avec ce jeu d'échecs en 3D de bon niveau dans lequel vous pouvez choisir la forme des pièces.

Chess Champion 2175

AMIGA
70%



Les échecs, vous connaissez un peu, beaucoup à la folie, pas du tout? Chess Champion 2175 va vous permettre de vous exercer contre un adversaire complaisant, l'ordinateur, quel que soit votre niveau et votre but, de ne pas paraître ridicule en société, d'améliorer vos résultats dans ces parties par correspondance au nez et à la barbe de votre adversaire, ou alors de préparer un prochain match

(efficace si la pub du jeu est exacte, c'est-à-dire si le niveau ELO de Chess Champion est au-delà de 2000, ce que j'ai bien du mal à vérifier vu mon niveau). Les options sont nombreuses, vous pouvez vous raviser et rattraper votre coup, demander conseil à l'ordinateur, faire estimer votre niveau ELO à travers 12 tests, et bien sûr faire jouer l'ordinateur contre lui-même.

Chess Champion 2175 est un jeu fort bien réalisé et facile à utiliser, même si quelquefois les menus sont un peu difficiles à comprendre. Il offre une palette d'options d'affichage permettant de changer le graphisme des pièces, animaux de la ferme, science-fiction, etc. On peut évidemment avoir une vision 3D avec changement du point de vue. Les options de jeu sont celles que l'on peut attendre d'un bon jeu d'échecs sur ordinateur. Bref, bonne réalisation, bon niveau (semble-t-il), il ne vous reste plus qu'à vous mettre à votre clavier et à pousser du bois.

Duy Minh

GRAPHISME	12	SON	--
ANIMATION	15	COMPLEXITE	18

DISPO SUR PC, ST ET AMIGA
PRIX : ENVIRON 180 F

tests

Matrix Marauders



Vous incarnez Earth One, un sportif courageux, sélectionné pour la grande finale de la course sur la "Grille de Non-Retour", avec comme objectif de devenir un membre de l'équipe d'élite intergalactique "Screaming Skull". Une fois

sur le plateau de la course, vous ne devez avoir qu'une chose à l'esprit: détruire vos adversaires, et être le premier à sortir de la grille pour passer... à la suivante. C'est difficile, c'est éreintant, et c'est extrêmement dangereux. Un jeu qui ressemble à

Vous voyez le plateau de l'intérieur de votre vaisseau, en 3D calculée. Le joystick vous sert à déplacer votre engin, et la souris, à donner une rotation à



vous viser, et à sélectionner vos armes. Lorsque vous demeurez le seul survivant du plateau, il ne vous reste plus qu'à vous rendre au centre, et à emprisonner la zone rose pour passer au stage suivant. Manipuler votre vaisseau avec le joystick et à la souris est même temps n'est pas une chose toujours évidente, mais avec un peu d'entraînement vous pourrez alter les deux aisés.

DISPONIBLE SUR AMIGA, PROCHAINEMENT SUR ST
PRX : ENVIRON 250 F

Psygnosis vous envoie dans une course futuriste, d'où un seul vainqueur sortira. Malheureusement les perdants ne seront plus là pour l'applaudir.

la guerre, une sale guerre contrôlée par ordinateurs et sans un iota de pitié. Avant de vous poser sur le plateau, prenez soin de choisir de bonnes armes avec vos 1000 unités de crédit.

AMIGA
71%

ment. A l'écran, les décors sont assez pauvres mais l'animation des vaisseaux est suffisamment rapide pour vous prendre au jeu. Une bonne musique que la pêche au générique, alors que quelques bruitages primitifs rythment vos actions pendant le jeu. Un avantage toutefois, la possibilité de jouer au stage suivant. Ce mode apporte une nouvelle dimension au jeu, bien plus intéressante.

Artemis

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15
MANIABILITE	12

Nostalgiques des combats de tanks, levez-vous! Loriciel a pensé à vous, et vous met aux commandes d'un Sherman M4, le plus célèbre des chars alliés.



Sherman M4

Ues tanks, ça vous branche? Diriger un monstre de 40 tonnes, souffler sous votre uniforme de l'armée américaine en ayant 10 mètres cubes d'air à respirer, la fumée du canon, les crises d'hystérie de votre coéquipier qui vous plante ses ongles dans l'avant-bras en criant "J'vous rentrerai la matsooooooonne!", le rythme cardiaque qui triple de vitesse quand vous constatez que vous avez un char ennemi à deux mètres derrière vous, pour tout ça vous êtes ? Ouï? Alors, allony, Sherman M4 est fait pour vous. Avec ce soft vous combattez contre les forces allemandes de la seconde guerre mondiale, et ce, avec vos Sherman M4, les fameux tanks

américains. L'action se déroule dans les Ardennes ou en Normandie, au choix, et dans les deux cas, vous serez au cœur de l'action, et quelle action ! Vos tanks sont en contact radio permanent, et vous préviennent dès qu'ils sont attaqués, un petit tour sur la carte, vous repérez le tank ennemi, et foncez dessus. Et le mot foncez est tout à fait adapté, en effet, le jeu est réalisé en 3D faces pleines, vous avancez donc vraiment sur les arbres, les églises, les tanks ou les bunkers. Vous élaborerez aussi des stratégies et des pièges diaboliques, car à partir de la carte, vous pouvez donner des ordres aux autres Sherman, à vous les joies de la prise en sandwich et autres fourberies.

Sherman M4 est un des rares softs sur CPC allant 3D faces pleines et sprites. La réalisation de ce logiciel est très soignée, des menus de sélection (où l'on revient l'incontournable chat noir, mascotte de l'éditeur), à l'écran de jeu, en passant par la carte de la région où vous combattez, tout est clair et suffisamment coloré pour que l'on distingue une église d'un tank ennemi. Les manipulations ont été simplifiées au maximum, plaçant ce jeu à la frontière de la simulation et du jeu d'arcade. Deux

CPC
85%

petites critiques: tout d'abord les sons sont limités aux bruits des explosions, quelques bruits de moteurs n'auraient pas été de trop, et d'autre part, le jeu ralentit nettement quand plusieurs éléments 3-D sont à l'écran ensemble, c'est dommage. Seb

GRAPHISME	17
SON	13
ANIMATION	17
MANIABILITE	15

DISPO SUR AMIGA, ST, PC (TOUS STANDARDS) CPC
PRX : 249 F POUR PC, AMIGA, ST, 229 F POUR CPC DISK

Mobile Man

Vous avez voté écolo, vous n'utilisez que de la lessive sans phosphate, le nucléaire vous fait peur ? Très bien, Mobile Man répond à vos attentes et il préserve la couche d'ozone, en plus. Merci Loriciel.

Une des planètes proches de la vôtre est devenue la poubelle de la galaxie. Bourée de fûts nucléaires et de déchets toxiques, elle a vu apparaître à sa surface des monstres mutants aux intentions non moins mutantes (ne me demandez pas en quoi consistent des intentions mutantes). Et c'est là que vous entrez en action. Bien calé dans votre Mobile Man (une sorte de mini-hélico à pédales), vous arpentez la planète pour détruire mutants et fûts nucléaires. Vous devez ramasser des fûts pour armer votre Mobile Man pour détruire tous les indésirables.



CPC
62%

Que ceux qui connaissent Billy la Banlieue ne se fatiguent pas à lire les lignes qui suivent, Mobile Man a été réalisé par le même programmeur, et ça se voit. C'est un jeu à tableaux, il y en a même 488, les monstres se déplacent toujours de la même façon, et ne s'occupent pas de vous. Les tableaux sont fixes, pas de scrolling, et sont composés des mêmes éléments agencés de différents façons. Simple, mais joli. Au niveau sonore, la page de présentation est accompagnée d'une musique entraînante, qu'on retrouve d'ailleurs lors de la démo automatique du jeu, et en cours de partie, les déplacements et les tirs du personnage sont agrémentés de bruitages sympathiques. Mobile Man n'est pas le jeu de l'année, il ne va pas révolutionner le monde de la micro, mais Loriciel a su réaliser les petites formules qui ont fait leurs preuves. Ce soft conviendra à ceux qui ne connaissent pas ce type de jeu, les p'tits jeunes de la micro en quelque sorte. Seb

GRAPHISME	12
SON	11
ANIMATION	13
MANIABILITE	14

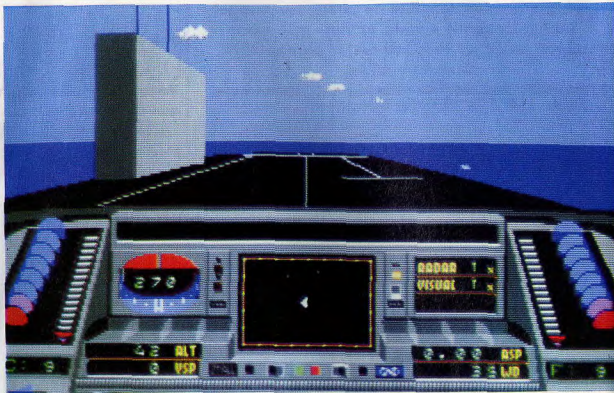
DISPO SUR CPC DISK, K7, PRX : 199 F
VERSION DISK, 149 F VERSION K7

tests

Snow Strike



Il faut mettre un frein au débordement de la drogue. Nous sommes bien d'accord, la drogue c'est bien, la drogue ça fait du mal, alors pas de quartier et attaquons directement les plantations. C'est précisément de là que vient le mal, c'est à la racine qu'il faut détruire les plants de cocaïne, et à grands coups de bombes si possible. Quitte à tuer des paysans ignorant complètement la prohibition de ce genre de végétaux dans le monde, le plus important, ce sont les gosses d'Amérique qui meurent dans les caniveaux, une seringue tordue plantée dans le bras, le regard glauque et la bave aux lèvres. Snow Strike est un jeu profondément bon, qui tente de



US Gold mène un combat farouche contre la drogue. Il est vrai que c'est le fléau de notre siècle, alors dites après moi: "A mort la drogue!". C'est bien.

Snow Strike est avant tout un simulateur de vol

75%

par l'atmosphère de votre avion, et vous avez le choix entre plusieurs missions dans plusieurs endroits différents: détruire un convoi de drogue dans les landes, arrêter un convoi dans les carrières, voler en attaquant les avions, etc. L'avantage de ce produit, c'est la facilité avec laquelle on manipule l'avion, au joystick ou à la souris. Pas de prise de tête avec dix mille paramètres à régler avant de décoller, on appuie sur une touche et on décolle. Trois types d'armes sont à votre disposition: mitrailleuse (60 coups), roquettes (12 coups) ou bombes (5

coups). Un scanner, sur votre tableau de bord, vous indiquera la position de vos ennemis. L'animation est rapide et suffisamment fluide pour se prendre vraiment au jeu. Snow Strike plaira certainement aux habitués du simulateur de vol, et si ça ne vous convient pas parfaitement, vous avez encore le choix entre quatre difficultés de jeu.

Artemis

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	16
REALISME	15

PROCHAINEMENT DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC
PRIX : ENVIRON 220 F

rétablir l'ordre et qui sème dans l'esprit des jeunes aveuglés par la soif d'apprendre, le danger qu'est la drogue, et le malheur qui s'abat sur nos têtes jusqu'à la septième génération si on en consomme. Grâce à US Gold, nous allons pouvoir, chacun, dans notre foyer, détruire les plants du diable en vociférant avec nos amateurs de télévision préférés: "La dro-

gue, c'est de la merde!" "Moi, ma drogue, c'est mon métier, c'est ma famille, c'est mon ordinateur." Ouh! C'est à vous que je m'adresse, vous les jeunes, vous l'espoir de notre nation et de notre avenir. Pas de pitié pour les dealers! L'armée américaine est avec vous. Vive la nation. Vive Dieu.

THE QUALITY OF THE
INTRUDER



Spectrum HobbyTe

DISTRIBUE PAR
UBI SOFT
8-10, rue de Valenciennes
93100 Montreuil/Bois

BIEN VOUS
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS CENTRES DE VENTE

FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.
En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) lance l'opération LINEBANKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Vietnam sont bloqués dans une jungle sans merci contre l'armée du Nord Vietnam. Le flot de l'Armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front. Vous devez attaquer de nombreuses installations abandonnées par des missiles sur les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne.
Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les hésitations ou la queue de la gloire.
FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.



tests

Océan aborde le sujet pénible de la guerre du Vietnam. C'est qu'on en a chier avec les gars là-bas. Y'a des souvenir qu'on a du mal à faire remonter à la surface. Ah, putain de face de citron.



Lost Patrol

Un hélicoptère américain de retour vers sa patrie s'écrase lamentablement en pleine jungle vietnamienne. 7 survivants de la catastrophe vont devoir traverser le territoire ennemi sur 90 km. Mais avec le peu de nourriture et de munitions dont vous disposez, il s'agit presque d'un rêve impossible et pourtant... Vos talents de meneur vont être mis à rude épreuve. En effet, vous êtes IE responsable du groupe, un peu comme Dieu le père lui-même. Pour rentrer chez il vous faudra non seulement choisir l'itinéraire mais vous devrez tenir compte du moral de vos troupes épuisées et

affamées. Pire, à chaque sentier un groupe de viet-cong pourrait bien infliger de lourdes pertes à votre bataillon. Heureusement, vous emmenez avec vous des vétérans de la gachette qui pourront, nous l'espérons tous, repousser l'agresseur. Question de morale, donc. Ces vétérans en question ne sont pas inoffensifs! Donnez leur à manger par exemple. Faites-les dormir et sachez choisir les hommes qui méritent votre bienveillance. Une seule chose est sûre: "la nuit appartient aux viet-cong" comme nous le rappelle l'éditeur. Bonne chance dans cette nostalgie réactualisée...



AMIGA
79%

Voilà des mots que l'on en parle! Rhaaaaa, Lost Patrol le bienvenu! Cela faisait si longtemps! Les graphismes du jeu sont exemplaires, presque irréels. Des séquences dignes des plus grands jeux de stratégie. Seule la carte de déplacement est un peu pâle en comparaison. Quant à l'intérêt du jeu, il paraît un peu dire du même niveau. En effet, ce soft me laisse un peu sceptique et même perplexe. Malgré le thème aventure/arcade à la Cléménauve, on est loin de ce dernier. Des sautiers de solitude et de fatigue peuvent vous échapper malencontreusement en écoutant la musique, quelle superbe, mais si... comment dirais-je... ouarf! zzzzz. Alors, perfection de l'atmosphère ou manque de rythme? Un peu des deux. Hum! C'est rarement de la fin.

Crits

GRAPHISME 18
SON 15
ANIMATION 13
DIFFICULTE 14

PRIX : ENVIRON 200 F
DISPO SUR AMIGA ET PROCHAINEMENT SUR ST

Dynasty Wars

Dynasties contre dynasties, familles contre familles, les guerres de samouraïs ont ravagé le Japon. C'est à un de ces honorables conflits qu'US Gold vous propose de prendre part.



CI-DESSUS : VERSION AMIGA
CI-CONTRE CPC



Le code d'honneur de votre famille ne vous laisse pas le choix, vous et vos trois frères des Things Choc a déterré la hache de guerre (mais non c'est pas un anachronisme...), et ses 8 légions d'infanterie et de cavalerie sont en route. Enfoncez votre fidèle et

rapide coursier (cliclé, non?), et allez prouver à ses fils de - 10mp - que vous n'avez pas suivi un enseignement zen-karaté-ninja-bançon pendant toute votre enfance pour rien. Traversez les campagnes nipponnes au galop en décapitant ses ennemis, ça, au moins, c'est une occupation saine pour un prince de la guerre.

Ce soft entre dans la catégorie des softs-forgames. La lenteur du scrolling horizontal et la monotonie des niveaux font tout pour que vous débranchiez votre ordinateur. Pourtant les sprites sont fins et bien réalisés (en mode 1), les animations sont très bien décomposées (la démarche des chevaux est superbe), l'introduction du jeu, avec la présentation des quatre

64% personnages disponibles, est attrayante et elle est même accompagnée d'une musique fort jolie. Mais tout ça ne suffit pas pour faire un jeu agréable. Seb

GRAPHISME 14
SON 14
ANIMATION 10
MANIABILITE 11

Après avoir choisi votre personnage, vous êtes plongé dans un univers fait appel à un scrolling assez endormi. Les graphismes sont corrects mais sans plus. Cela aurait pu être une réussite mais tant pis. Cependant, ce logiciel n'étant pas dénué d'intérêt, il pourra satisfaire les passionnés du genre. Le gros point noir concerne l'animation ainsi

67% que la décomposition des "sprites" trop simplifiées.

Crits

GRAPHISME 12
SON 14
ANIMATION 10
MANIABILITE 15

DISPO SUR AMIGA, ST, CPC ET PC
PRIX : ENVIRON 190 F

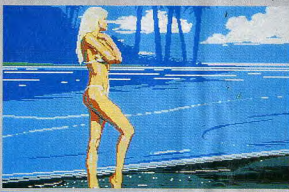
LEISURE SUIT LARRY III

ST/ST/E

EDITEUR : SIERRA

TESTE PAR DU MINH. PRIX : ENVIRON 360 F
Comme d'habitude tout commence mal pour Larry : il découvre brusquement que sa femme veut divorcer pour aller vivre avec une autre femme, et il se fait envoyer sans ménagement de son boulot. Après un moment de déprime, il décide de profiter de la situation et de redevenir un joyeux célibataire. Larry III est un jeu d'aventure 3D typique de Sierra, avec une réalisation superbe pour le graphisme, l'animation et le son. Et un scénario à la hauteur. La version ST est de grande qualité, c'est exploitant la capacité mémoire pour augmenter la vitesse de passage entre deux salles. Les graphismes sont identiques à ceux de l'Amiga et le son juste un peu moins son. Si vous aimez les jeux d'aventure en anglais, l'hésitez pas.

GRAPHISME : 17 • ANIMATION : 17 • SON : 15
COMPLEXITE : 16 VERDICT : 94%



SATAN

PC

EDITEUR : DINAMIC

TESTE PAR DU MINH
DEJA TESTE SUR ST, CPC DANS JOYSTICK N° 7.
DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC. PRIX : N.C.

SATAN est divisé en deux parties, dans la première vous êtes un guerrier qui doit, pour devenir magicien, s'emparer de trois parchemins. Une fois cette première partie achevée, devenu magicien, vous devez aller affronter Satan lui-même sous ses multiples formes de plus en plus dangereuses. La version CGA est lamentable graphiquement alors que la version EGA est correcte. Les animations et bruitages sont standards mais ce qui craint vraiment c'est la maniabilité. Au clavier il n'est indiqué nulle part sur quelle touche appuyer pour diriger le héros et après quelques essais je ne sais toujours pas. Au joystick, le héros ne fait pas vraiment ce qu'on s'efforce de lui faire faire en secouant le joystick. Bref il y a de quoi craquer.

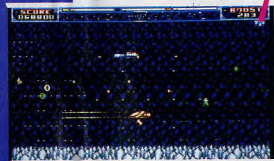
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 12
SON : 12
MANIABILITE : 11

VERDICT : 53%



SUR
AMIGA

Anarchy



SUR
ST



Psygnosis a décidé de mettre fin à la menace Anarchiste. Un seul moyen: les éliminer tous à grands coups de laser. Et qu'on n'en parle plus!

Scrolling horizontal qui va à donf, scrollings différents pour le sol, des petits sprites qui surgissent de partout et des tirs de laser à ne plus savoir qu'en faire, Anarchy est un S'poo'Em Up pur jus pur fruit. Vous maniez votre vaisseau au joystick, en le faisant descendre et monter, allez d'avant en arrière, avec une rapidité à couper le souffle. En plus, les graphics sont splendides (encore une fois, merci Psygnosis) et les couleurs sont superbés.

Un scanner rectangulaire en haut de votre écran vous indiquera votre position et celle des différents engins que vous devez combattre ou protéger. Les options "armes" sont démentes: vous pouvez acquérir un dou-

AMIGA
91%

ble laser, un tir multidirectionnel (qui n'abîmera même pas les capsules des personnalités), un canon qui vous sutura partout et tirera en même temps que votre laser, un laser répétitif, une bombe lançant un champ sonique et détruisant tous vos adversaires à l'écran, et le Nackem Power, qui vous offre toutes les armes en même temps. Deux modes de jeu sont prévus: "normal" et "expert".

Artemis

GRAPHISME 18
SON 16
ANIMATION 17
MANIABILITE 16

ST
80%

La version ST est largement moins belle que l'Amiga, dans les graphics ou tous les décors démentés du fond disparaissent, et où la musique et les bruitages, digitalisés sur Amiga, laissent place à quelques sons pas toujours agréables. Mis à part cela, le reste du jeu est toujours

aussi bien, avec tout le charme des réalisations chiâtrées auxquelles nous a habitués Psygnosis.

Artemis

GRAPHISME 14
SON 13
ANIMATION 17
MANIABILITE 16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA
PRIX : ENVIRON 220 F

Si vous êtes fan de Space Harrier, ou plus exactement du fait que le personnage avance à donf vers le fond de l'écran, Shockwave vous plaira. Bien calé sur le siège de votre Blaster-Mobile, vous volerez à une vitesse infernale à travers des paysages extrêmement fins et détaillés, tentant d'échapper aux hordes d'aliens qui ont décidé de se payer votre tête.

Dans Shockwave, les auteurs ont essayé de recréer le feeling des machines d'arcades hydrauliques en utilisant une nouvelle technique révolutionnaire de "rotation digitale" de l'écran. Le but du jeu est de retenir les aliens et de les empêcher d'envahir votre terre natale. Vous devez défendre quatre secteurs, chacun ayant ses propres caractéristiques. Il y a d'abord les montagnes, qui contiennent les mines qui vous enrichissent et vous permettent d'acheter des armes, la mer, qui contient des puits de pétrole vous fournissant en carburant, la forêt, dans laquelle sont basées les armées, et plus vous avez d'armées, plus la progression des aliens est lente; et finalement, le désert, qui contient les usines qui fabriquent vos armes. Le nombre d'usines que vous possédez détermine la vitesse à laquelle vous obtenez de nouvelles armes.

Shockwave



**Digital Magic Software
mêle stratégie et
arcade avec brio. Ça va
décoiffer !**

AMIGA
90%

Bien que le jeu soit essentiellement un S'poo'Em Up en 3D avec des tas d'armes mortelles et de créatures à dégommer, on commence au bout d'un moment à en apercevoir une sorte de stratégie à la Populous, qui devient importante pour terminer le jeu. Au début du jeu, vous avez un vaisseau et vous choisissez une arme parmi un nombre limité à mesure que le jeu progresse, vous pourrez acheter des armes de plus en plus perfectionnées. Dès que vous êtes prêt, l'écran affiche une carte avec quatre secteurs, chacun divisé en trois zones, ce qui fait 12 tableaux en tout. Vous pouvez ainsi savoir quelle est la zone la plus menacée par les aliens. Les trois zones de chaque secteur permettent en quelque sorte de choisir le niveau de difficulté et permet de choisir entre des circuits longs et compliqués, et des circuits plus faciles. Une fois votre vaisseau lancé, après avoir choisi votre secteur, vous êtes confronté à l'enfer, engros. Les aliens arrivent par vague,

adoptant toutes les formations possibles et imaginables, alors que vous passez entre les immuables qui grossissent alors que vous vous en rapprochez. L'effet 3D est très bien rendu. Lorsque vous terminez le troisième parcours de chaque secteur, vous avez le droit de tirer des missiles nucléaires sur le vaisseau-mère duquel s'échappent tous les autres aliens. Un monstre de fin de tableau, le crois qu'on peut appeler ça comme ça. Vous prenez alors le contrôle du missile nucléaire, et vous devez avancer dans un tunnel en évitant les murs - ça rappelle certaines parties de Star Wars - et les roquettes ennemies qui tentent de vous intercepter.

Mais l'aspect stratégique englobe le tout. Par exemple, la section minière vous procure de l'argent de sorte que lorsque les aliens vous attaquent, le pourcentage de destruction de vos installations est affiché. Lorsque l'atteint 100%, vous avez perdu. Mais comme chacun des secteurs interagit avec les autres, il

saut absolument les protéger tous les quatre en même temps. Si vous n'avez pas d'argent, vous ne pouvez pas acheter d'armes ou construire d'usines; si vos puits de pétrole sont détruits, vous n'avez plus de carburant, etc. Un cercle vicieux, en somme... Le seul problème, c'est que plus vous construisez d'usines, plus vous avez besoin d'armées et plus elles sont difficiles à défendre, vu leur taille!

Shockwave combine la stratégie et l'arcade d'une façon remarquable. Avec des graphics très fins et un scrolling hyper rapide, avec en plus des effets sonores géniaux, il semble que l'équipe de Digital Magic ait réussi à un excellent jeu

Derek

GRAPHISME 18
SON 17
ANIMATION 18
MANIABILITE 17

DISPONIBLE SUR AMIGA SEULEMENT
PRIX : N.C.

tests

MEGASTAR
Joystick

Stormlord II

Hewson nous ressort son héros favori, le seigneur de l'orage, et la mission qui l'attend en enfer n'est pas des plus simples. Diabolique.



Les enfers sont peuplés de créatures hideuses et sataniques, jetez un coup d'œil, allez... Horrible, non ? On y trouve aussi des fées, mais ces dernières n'y sont pas pour de quelconques péchés, mais sont bel et bien prisonnières. Vous, Stormlord, ne pouvez laisser les délicates ailes translucides de ces créatures de rêve brûler en enfer. Non, c'est pas possible, ça. Ou alors y a pas d'jeu. Mais bon... Vous êtes donc parti en enfer, et comme vous avez une superbe bousole que votre fils vous a offert pour votre dernier anniversaire, vous avez même trouvé le chemin, passé le cerbère de service, et vous voilà dans l'antré chauffée du Diable, himself.

Pour vous aider dans votre quête, ramener le plus de fées possible au paradis, vous ramasserez des armes disséminées dans les grottes, armes abandonnées par vos défunts prédécesseurs, paix pour leur âme. Des tas de démons bossus et verdâtres hantent les lieux, et essaieront de vous

faire bronzer de façon expresse, et suivant la méthode vas-y-que-jocicra-che-jetez-un-boule-de-feu. Vous rencontrerez aussi des papillons (des papillons en enfer, je veux bien), des



petits dragons, vous enjambez la lave bouillante, et vous évitez les gouttes acides qui tentent de vous trouer la peau. Allez, foncez, la route qui vous attend est longue et éreintante.

CPC
92%

Stormlord II est superbe, et sur tous les plans. Les sprites sont de bonne taille, les couleurs qui les composent sont bien choisies et donnent du relief aux personnages. Les décors sont très bien dessinés, et leur variété ne fait pas sombrer le joueur dans la monotonie. L'écran scrolle horizontalement (et pas de façon saccadée, s'il vous plaît), quand le héros arrive près des bordures écran. Les tirs et les déplacements sont accompagnés de bruitages très réussis, et la page d'accueil, et le mode pause sont agrémentés d'une musique plus qu'entraînante. Le personnage se dirige au joystick ou au clavier (vous pouvez aussi redéfinir les touches), et les déplacements que vous ordonnerez seront exécutés avec des animations fluides. Stormlord promet de longues heures aux yeux rouges devant les écrans fluorescents. Seb

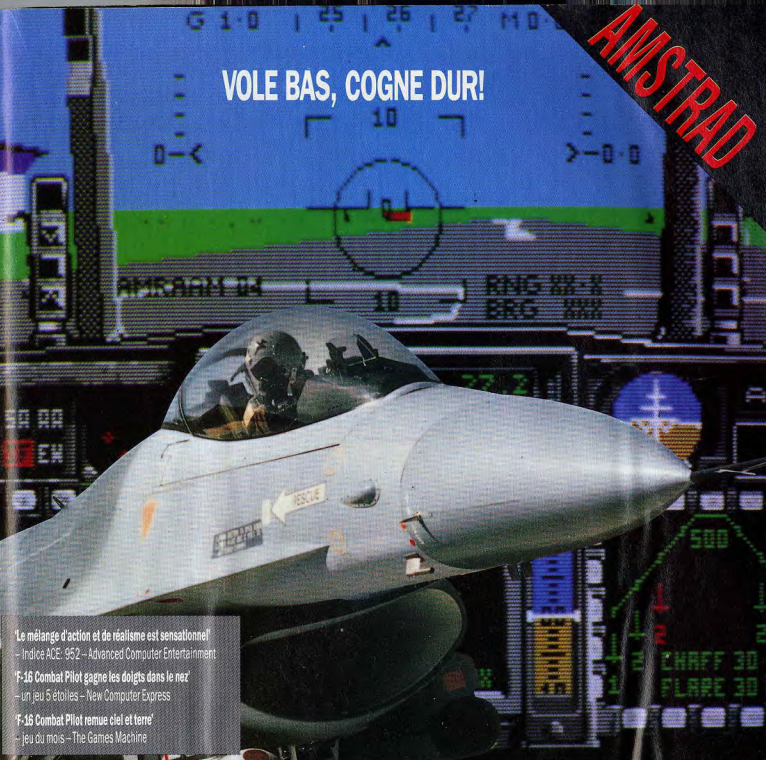
GRAPHISME 18
SON 15
ANIMATION 18
MANIABILITE 16

DISPO PROCHAINEMENT
SUR CPC, C64
PRIX NON COMMUNIQUÉ

DISTRIBUÉ DANS LES FNAC "ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

VOLE BAS, COGNE DUR!

AMISTRAD



Le mélange d'action et de réalisme est sensationnel!
— Indice ACE: 952 — Advanced Computer Entertainment
*F-16 Combat Pilot gagne les doigts dans le nez
— un jeu 5 étoiles — New Computer Express
*F-16 Combat Pilot remue ciel et terre!
— jeu du mois — The Games Machine

Mon chasseur F-16 décolle; je suis prêt à tout. Ma mission, cette fois: éliminer un bataillon de chars d'assaut. Soudain = alerte, alerte! des intercepteurs fondent sur moi! Vite en mode de combat aérien, j'amorce un Sidewinder. Nous tirons tous deux en même temps: un nuage de paille, un looping à haute 'g', ventre en l'air, et hop! son missile s'en va promener. Un grand boom: il encaisse, lui. Manque de pot...

F-16
COMBAT PILOT



Je vole vite et bas; je pique mon chasseur F-16 vers la cible. A temps, je branche le radar de soi et le téléguidage laser de mes fusées Maverick. Je tire six missiles en succession rapide: chaque Lantirn capte et vise son char d'assaut. La D.C.A. crèpite autour de moi: je pique raide pour m'esquiver, puis c'est la rentrée. Aux environs de la base je contacte la tour de contrôle pour demander mon radio-atterrissage de nuit...

Nouveau succès de mission dans Opération Conquête: l'ultime test pour tout pilote!

BLACK BOX
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél.: 48.57.65.52

Digital Integration Limited.
Watchmoor Trade Centre,
Watchmoor Road, Camberley,
Surrey GU15 3JU, England.
Tel: (02716) 694959.

tests



Apprentice



Vous faites parti de la race privilégiée des futurs magiciens, et voilà qu'arrive votre quatre- centième anniversaire. Le but de votre vie n'est pas loin, et pour faire partie enfin du cercle très fermé des magiciens, vous ancêtres vous ont concocté un petit test, dont vous me direz des nouvelles. Ils vous ont envoyé dans un monde magique, sur lequel un dragon a jeté ses maléfices. Résultat: toutes les plantes, animaux et objets sont animé avec comme seul but de vous attaquer. Vous devrez parcourir ce monde de long en large, en évitant les obstacles et en détruisant les créatures du dragon. La particularité de ce

monde, c'est qu'il est pourvu de caisses en bois, dispersées un peu partout. Vous me direz: mais qu'est-ce qu'elles foutent là, ces caisses? Et je vous répondrai que j'en sais rien. En tout cas, elles vous seront bien utiles pour tuer les créatures, fabriquer des ponts et vous servir d'escalau. Chaque tableau d'Apprentice se finit par une porte soutenant un énorme cadenas, et votre perspicacité sera mise à l'épreuve pour en trouver la clef. Peut-être que bientôt vous ferez parti du Cercle des Magiciens Disparus, et pour peu que vous rencontrez Peter Weir, vous pourriez même en faire un film nul (et toc).

Sans vous mettre en boîte, Rainbow Arts va faire un carton avec les caisses d'Apprentice.

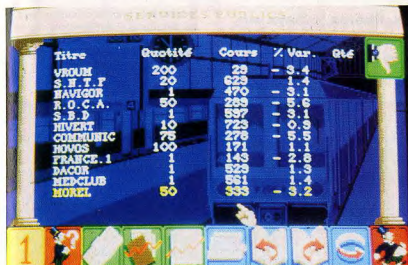
AMIGA
82%

Voilà un petit jeu d'arcade extrêmement sympathique, ressemblant à Mario Bros dans sa conception. Quarante tableaux sont à parcourir, avec dans chaque tableau des pièces et des passages secrets à découvrir. Les personnages sont des petits sprites hyper rapides, dans le pur style des consoles, avec en plus un zeste d'humour pour le plaisir des yeux. Un scrolling vertical parfaitement fluide fait défiler le décor campagnard, coloré avec goût. En manipulant le joystick, vous pourrez, quand vous vous trouverez devant une caisse, soit lui donner un coup de pied et la faire cogner contre une bestiole pour la faire exploser, soit la porter en tirant le joystick vers le bas, et la jeter violemment sur vos ennemis, ce qui aura le même effet. Certaines créatures, telles que les balais animés, n'exploseront qu'en leur jetant une caisse dessus. Durant votre parcours, des pièces vous permettront de faire un petit pélicule et d'acheter, dans des boutiques, des armes et des protections. Une petite musique entraînée vous suivra durant tout le jeu, et des petits bruits classiques se feront entendre durant vos actions. C'est mignon comme tout, ce petit soft. Ça vous plaira.

Kaaa

GRAPHISME 14
SON 15
ANIMATION 15
MANIPULATION 14

SORTIE PREVUE EN SEPTEMBRE SUR AMIGA ET ST, ULTERIEUREMENT SUR CPC. PRIX: N.C.



Grâce à Lankhor, vous allez pouvoir vivre les folles aventures de la bourse, l'exaltation grisante qu'éprouvent les

Raiders

hommes d'affaires à jouer avec le fric, et même, avoir peut-être l'illusion d'être riche. C'est beau, l'imagination.



Je sais, vous ne rater jamais les cours de la bourse à la télé, vous êtes un fou d'actions et vous êtes abonné à l'Economiste. Maintenant, grâce à Rai-

ders (deux doigts coupe-faim), les cent mille francs que vous avez en banque vont vous servir à investir, à gérer, à calculer et à choisir des actions, pour vous faire des tonnes de bié. Vous pouvez jongler avec vingt-quatre sociétés au maximum, et vous avez intérêt à vous tenir au courant des cotes boursières. Raiders est un jeu pour les modus d'investissement et pour les Bernard Tapie en herbe. Un petit regard sur le monde de l'économie vous fera vite comprendre que jongler avec les thunes, c'est pas ce qu'il y a de plus exaltant.

Comme la plupart des jeux Lankhor, Raiders parle. Il vous donne quelques indications quant à l'utilité de certaines icônes, avec les mêmes routines que pour tous leurs jeux. C'est agréable, on a l'impression que notre Amiga est intelligent. Tout se manipule à la souris, et votre choix s'arrête à acheter ou vendre des actions. Pas d'importance lesquels, évidemment, un journal est à votre disposition en permanence pour connaître les évolutions et les profits de certaines sociétés. A part quelques dessins sympas pour les icônes, les graphismes ressemblent aux listes de noms et aux pourcentages qu'on nous sert tous les soirs à

62%

la télé, juste après le Journal. Quelques brutes vous font entendre lorsque vous réalisez quelques action, le reste est aussi amusant que la Cote Défossés. Vous pouvez y jouer seul, ou jusqu'à quatre personnes. Enfin, si vous vous sentez l'âme d'un homme d'affaire, vous pourriez peut-être trouver votre compte dans Raiders, un certain temps.

Artemis

GRAPHISME 13
SON 15
ANIMATION N.S.
COMPLEXITE 11

DISPONIBLE SUR ST ET BIENTOT SUR AMIGA PRIX : 229 F

ITALY 90

EDITEUR : US GOLD
TESTE SUR PC AT ECRAN PGA par Jeff
PRIX : ENVIRON 210 F. Disponible sur PC, Amiga, CPC et ST.

Vous voici donc à nouveau parmi les tifosi pour assister à la rencontre qui oppose les équipes... que vous choisirez vous-même. Un superbe manuel fort bien documenté, présentation des équipes du même métal. Cependant, les couleurs sont pas terribles! Faudrait aussi avoir une vue d'ensemble du stade, et puis l'animation est un peu accablée. Le nom du joueur qui a la balle s'inscrit en bas de l'écran, comme à la télé. Jeu rigolo et sympa, il lui manque cependant un petit quelque chose pour en faire un excellent jeu de foot. Bon, comme j'ai plus mal aux dents, je vais pas trop le massacrer. Mais faudra faire mieux la prochaine fois.

GRAPHISME: 12 * SON: 12 * ANIMATION: 12
MANIABILITE: 15 VERDICT: 63 %



HEAVY METAL

EDITEUR : ACCESS
TESTE SUR ST PAR ARTEMIS
PRIX : ENVIRON 200 F

Rien de mieux qu'un bon simulateur de char pour se sentir au cœur de la guerre, au centre même des actions qui forment les véritables hommes. Dans Heavy Metal, vous pouvez piloter un char ou un véhicule d'attaque rapide, et votre but est de prendre du grade, de devenir le chef, quoi. Pour y parvenir, il faut détruire un max d'ennemis, en faisant évidemment gaffe de ne pas vous prendre de pruner sur le coin de la figure, ou encore mieux, de ne pas rentrer dans un cactus (je sais, c'est con un cactus, mais quand on rentre dedans, on explose). Heavy Metal est un petit jeu de simulation, dont la réalisation laisse à désirer. Que ce soit au niveau de l'animation ou du graphisme, ça reste léger.

GRAPHISME: 13 * SON: 3 * ANIMATION: 12
MANIABILITE: 12 VERDICT: 72 %



Avec Actual Screenshots, libérez le pays en prise avec les forces du mal. Ce sera votre BA de la journée.

tests

Sorcerers Apprentice



Dans Sorcerers, vous incarnez un petit sorcier avec chapeau pointu et toute la panoplie correspondante, embauché par le roi pour libérer le pays des forces obscures. Le seul moyen pour y parvenir, c'est d'aller dans les châteaux infestés pour détruire tout un tas de zombies, de dragons volants, de nains, de crapauds et de sorciers maléfiques. Un but: récolter les boules de cristal que

portent certains zombies, huit au total, et les balancer sur le Cristal Noir, se trouvant généralement à l'endroit même de votre apparition dans le château. Pour vous aider dans votre quête, trois potions magiques sont à votre disposition, vous permettant de vous transformer en insecte invulnérable pendant un laps de temps. Visuellement, c'est un jeu de tableaux, dans lequel le petit sorcier que vous incarnez vole de plate-forme en plate-forme, en évitant de

toucher les ennemis et leurs projectiles éventuels. Extrêmement rapide, sympathique à souhait, ce petit jeu ne paye pas de mine, mais essayez-le, vous m'en direz des nouvelles.

AMIGA
90%

Tous les personnages de Sorcerers sont de minuscules sprites se déplaçant à une vitesse vertigineuse, et dessinés très finement, avec des détails qui tuent: genre les zombies dont la tête éclate comme une courge trop mûre quant on leur tire dedans. Les décors sont sombres et les plateaux se déplacent verticalement selon le principe de la 3D vectorielle, ce qui donne une excellente impression de mouvement. Pour manipuler le petit sorcier, c'est avec un joystick, et lorsque l'on y joue à deux, c'est avec le même. En espérant que l'un des deux joueurs n'aura pas les mains moites, c'est hyper-désagréable de reprendre derrière (j'en sais quelque chose. Destroy a un énorme problème de ce côté-là). Des bruitages hyper-sympas animent l'action, avec une musique de suspense en fond sonore qui vous donne la chair de poule. Sorcerers est un excellent petit jeu, que l'on ne penserait jamais à se procurer en notant la boîte (je vous laisse la surprise), mais qui se révèle être génial à manipuler.

Kaaa

GRAPHISME 16
SON 16
ANIMATION 15
MANIABILITE 13

DISPO SUR AMIGA
PRIX : ENVIRON 210 F

Harley Davidson



Dans le milieu Harley, il existe un Hell's Angel! que nous autres, malades de moto, nous respectons par dessus tout. Son nom évoque toute la haine et la violence qui nous caractérise: Mindscape.

AMIGA
72%

Vous avez le tableau de bord de la moto en bas de l'écran, avec un compteur de vitesse, un compte, une jauge d'essence et un panorà (de votre, en l'occurrence) égo-tant à chaque changement de vitesse (six en tout). Facilement manipulable, la moto foncera sur la route à une vitesse respectable, et le décor, découpé en trois scrollings différents, assurera à ses côtés. Pour se faire un peu de thibons, vous pouvez prendre une auto-stoppeuse qui vous paiera son voyage d'une ville à l'autre. Une fois sur place, des épreuves de vitesse et de précision vous attendront, vous et votre moto. Bonne route.

GRAPHISME 15
SON 13
ANIMATION 16
MANIABILITE 14

PRIX : ENVIRON 299 F
DISPO SUR AMIGA, PC ET ST

ST
71%

Semblable à celle de l'Amiga, nous pouvons déplorer l'absence de musique digitalisée au début du jeu. Mais à part cette légère différence, la version ST est très bien réussie.

GRAPHISME 15
SON 11
ANIMATION 16
MANIABILITE 14

EXTASE

PC

Editeur: CRYO

TESTE PAR DUJ MINH • PRIX: ENVIRON 250 FR\$
DISPONIBLE SUR ST AMIGA PC - DôJA TESTÉ DANS
JOY N°5 SUR ST/AMIGA

Vous disposez d'une superbe androïde que vous devez faire passer au travers de huit stades émotionnels, le sommeil et les rêves, la vue, l'amour déçu, la conjuration de la peur, la créativité, l'expérience mystique, la folie, et finalement la béatitude. Pour chacun des stades vous devez programmer différemment son cerveau cybernétique en l'alimentant grâce à un circuit électronique. Au départ, le circuit n'est pas en route, pas nettoyé, et il va vous falloir le rendre opérationnel.

Extase est un jeu très sympathique et très bien fait au niveau graphique et animation, qui vous tiendra en haleine sur ses huit tableaux. Jouer tout seul est déjà très amusant, mais si vous en avez l'occasion jouez à deux, on s'éclate. Le graphisme VGA est superbe, mais Extase supporte aussi le CGA et l'EGA.

GRAPHISME 17 • ANIMATION 16 • SON 11
DIFFICULTE : 18 VERDICT: 94%



THE COLONEL'S BEQUEST

EDITEUR SIERRA

AMIGA

TESTE PAR KAAA • PRIX : N-C
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC - DôJA TESTÉ DANS
JOY N°3 SUR PC

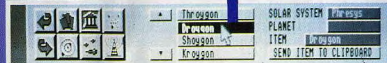
L'aventure est au rendez-vous, avec toute la famille du Colonel réunie dans son manoir. Vous, un journaliste fouineux, vous trouvez là par hasard. Vous assistez toutefois à la déclaration du vieux et richissime Colonel: "Je légue ma fortune à parts égales, aux personnes présentes dans ma maison". Mts à part vous, qui n'avez pas droit à une part du gâteau, tout le monde se regarde en chien de faïence, et les vieillies hautes et règlements de comptes surgissent petit à petit. Durant toute une nuit, vous allez vous mêler de ce qui ne vous regarde pas, poser des questions indiscretées et tenter de comprendre le mystère qui régit dans la grande maison. Colonel's Bequest est une aventure à la Sierra, c'est-à-dire encore plus complète qu'on ne l'espère. Malgré des graphismes qui peuvent déplaire de par leurs traits grossiers, l'ambiance est présente, le suspense aussi. Tenant sur cinq disquettes, cette nouvelle aventure de Sierra vous promet des heures et des nuits dans les dédales du manoir du Colonel. Ha ha ha ha ha...

GRAPHISME 17 • SON 15 • ANIMATION 16
DIFFICULTE 18 VERDICT 90%



tests

Imperium



Electronic Arts nous gâte avec cette simulation d'empire spatial. Mettez-vous dans la peau d'un Empereur stellaire et tentez de conquérir la galaxie.



La version ST d'Imperium est quasiment identique à la version PC. La différence se jouant sur quelques détails dans la rotation de la galaxie et des planètes dans le menu Carte, et également sur une qualité sonore un peu inférieure pour le ST, mais rien de grave, surtout que l'accompagnement n'est que très ponctuel. On retrouve donc un système de jeu basé sur des menus permettant d'analyser la situation de votre empire sous tous ses angles, d'agir économiquement, diplomatiquement ou militairement vous-même, ou de déléguer à vos subordonnés l'administration d'une planète, des relations avec un autre empire ou le commandement d'une flotte. Il faut bien sûr penser à les récompenser si vous ne voulez pas être trahi par vos pro-

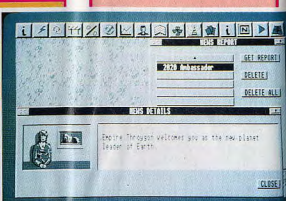
ces et votre économie, en négociant des traités et des alliances avec vos voisins, en préparant la guerre et en la faisant. L'expansion est vitale pour votre empire. Pour résumer vous avez trois grands types d'activités, l'économie, la diplomatie, la guerre, et chacune d'elles est une activité complexe et prenante. Heureusement vous n'êtes pas seul et vous pouvez confier les activités de votre choix à des hommes de confiance. Mais faites attention, ils peuvent abuser de cette confiance que vous placez en eux et travailler pour leur propre compte, il vous faudra surtout savoir gérer vos collaborateurs. Mais que ne ferait-on pas pour rester Empereur d'un Empire florissant. Le but fixé est de conquérir tous les autres empires ou de rester Empereur durant 1000 ans. Ça fait long, hein? Rassurez-vous, il y a un truc votre but secret, c'est de vous procurer du Nostrium, une portion qui à chaque prise prolonge un peu votre durée de vie. Naturellement, cette drogue est excessivement convoitée, et c'est bien pour ça que même vos fidèles collaborateurs seront amenés à vous trahir...

ans certains jeux, le but est de devenir Empereur, mais Imperium ne se place pas à ce niveau ridicule et vous fait commencer comme Empereur du système solaire. Mais ne croyez pas que vous aurez la belle vie et que tout ne sera que sincérité, bien au contraire, gouverner un Empire est une des choses les plus complexes qui soit. Réfléchissez un peu à ce qui vous attend: un système solaire, c'est bien, mais d'autres empires existent dans cette branche de galaxie, des empires qui comptent de nombreux systèmes, et si vous voulez survivre il va vous falloir étendre votre empire par colonisation; en gérant vos ressource-

AMIGA
94%

Electronic Arts signe avec Imperium un des musis du jeu de simulation. Fanas de l'arcade et du joystick, passez votre chemin, ce jeu n'est pas pour vous, il n'est constitué que de menus et de panneaux en nombre phénoménal, remplis de chiffres écolétriques, et réclame des heures de jeu pour valance avancer. Mais quel délice pour l'amateur de simulation. Imperium donne un tableau complet du fonctionnement économique, politique et militaire d'un groupe d'Empires stellaires, et l'Empereur peut contrôler à sa guise tous les paramètres. Il peut gérer la production planétaire par planète, lancer des colonisations, faire des alliances, construire des flottes, déplacer ses flottes dans la galaxie. Si le joueur veut tout contrôler à chaque tour le jeu devient très long. C'est là que se place également un des grands intérêts du jeu, c'est la possibilité de reporter la responsabilité d'une activité sur un collaborateur. L'interface utilisateur d'Imperium est simple et très efficace, il s'agit d'un ensemble de menus et de panneaux clairs. Le menu Carte permet de se défendre en cours de jeu en regardant le mouvement des étoiles et des planètes. Bref un jeu à recommander sans hésiter, le seul regret que j'ai est de ne pouvoir jouer à plusieurs.

Duy Minh



Graphisme 16
Son 12
Animation 16
Complexité 19

Graphisme 16
Son 12
Animation 16
Complexité 19

DISPO SUR ST, AMIGA, PC
PRIX : ENVIRON 230 F

Rome, le commencement d'un empire. Retournez dans le passé en 275 avant Jésus Christ. Votre espoir: devenir et faire revivre César. Votre destinée: régir le monde ou être assassiné. A la manière d'un dieu, vous allez apposer votre empreinte sur toute l'Italie en passant par l'incontournable capitale: Rome,

Prenez un zeste de Cinemascope (Lord of the Rising Sun), un zeste de SS (Specialist des Wargames), mélangez le tout avec une fresque historique et pour finir accompagnez le tout avec une rondelle de savoir-faire maison. Votre obtenez Centurion. Les graphismes en 256 couleurs (VGA, CGA) sont superbes. La musique et les effets sonores sont d'excellente qualité (compatibilité assurée)

PC
90%

Electronic Arts n'hésite pas : il vous propose de devenir le maître du Monde !

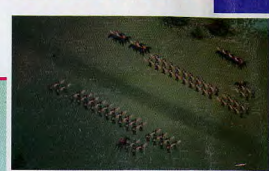
«la louve». Mais pour que le peuple vous soutienne il faudra soit les amuser soit les asservir. Juste une question de... scrupules, tison.

avec AD18/Soundblaster et Roland MT32). La progression dans le jeu est passionnante et bien rythmée. Bref, ce logiciel a tout pour vous séduire. Il n'est pas trop compliqué, le manuel est en français et son prix est raisonnable. La cuvée 90 d'Electronic Arts sera un grand millésime et c'est tout mieux! Après LHX Attack Chopper, EA n'en finit plus de nous étonner. A suivre...

Cris

DISPONIBLE SUR PC TOUTS FORMATS
PRIX : 249 F

Centurion



Graphisme 18
Son 17
Animation 13
Difficulté 15



Thunderstrike

«Bonjouuur, et bienvenue sur Century 23, pour une nouvelle émission des jeux de défense terrestre, émission réalisée grâce au concours de MegaCorp Industrie, sans laquelle notre belle ville ne serait pas ce qu'elle est». C'est en ces termes que l'animateur de l'émission qui fait feuure en cette année 2238 lève le rideau sur de nouveaux combats, suivis en direct par des millions de téléspectateurs.

Prenant un peu le thème du «Xbox du Dangers», nouvelle de Robert Scheckley devenue film de 1982 réalisé par Yves Boisset avec Gérard Lanvin (et un peu de culture gratuite grâce à Joystick!), Thunderstrike est plus axé sur le matériel de défense hyper-sophistiqué, que vous allez d'ailleurs piloter. Votre but: dans une arène, vous devez défendre les installations terrestres en détruisant les avions et hélicoptères ennemis tournant autour. Tout un tas de paramètres entrent en jeu, y compris le besoin d'atteindre le plus grand taux d'écoute possible, en vous battant du mieux que vous le pouvez. Stratégie et rapidité sont au rendez-vous.

ST
71%

vous le désirez, donnant une dimension appréciable, à la «Apocalypse Now» (pour plus de renseignements sur le film, appelez-moi à Joystick). Les jeux en 3D peuvent être extraordinaires s'ils sont bien réalisés, chose encore difficile avec les moyens actuels, Thunderstrike en est la preuve concrète.

Graphisme 12
Son 12
Animation 13
Maniabilité 12

Avec le dernier jeu de Millennium, l'avenir ressemble à un immense plateau de télé.

AMIGA
70%

L'animation, le graphisme et la maniabilité sont sensiblement identiques à la version précédemment testée, reste la musique, qui, encore une fois et pour ne pas changer, demeure laaargement meilleure.

Graphisme 11 Son 14
Animation 12 Maniabi 12

DISPO SUR ST, AMIGA, PC (EGA, VGA)
PRIX : ENV. 250F SUR ST, AMIGA
300 F SUR PC



tests

Ziriax

Avec un nom comme ça, Software Business devrait sortir des tableurs et des programmes de gestion. Raté: c'est un Shoot'Em Up, et pas des moindres!

Bien que Ziriax n'offre rien de nouveau visuellement, ni dans la conception du jeu, c'est probablement un des meilleurs Shoot'Em Up à pointer son nez d'ici la fin de l'année. C'est un jeu de tir complètement classique, au joystick, hyper-rapide, avec un scrolling horizontal, ce qui semblait un peu passé de mode depuis quelques temps. Mais il se pourrait bien que ce soit le meilleur défileur depuis R-Type. La plupart des jeux de ce type commencent lentement pour accoutumer le joueur et accélèrent progressivement jusqu'à une vitesse démente. Mais c'est précisément à ce



moment-là que Ziriax commence! Si vous dirigez des yeux ne serait-ce qu'une seule seconde, vous risquez la mort pure et simple. Avec 5 vies seulement pour vous mener le long de 4 niveaux infernaux, le jeu est réservé aux meilleurs. Le scénario? Dans l'espace, de mystérieuses cavernes sont apparues, et vous devez progresser à l'intérieur de ces cavernes sans bien sûr toucher les parois. Chercher un passage facile est illusoire et tenter d'éviter les hordes d'ennemis, de projectiles, de robots sauteurs et de bras articulés est futile. Il faut tirer sur tout ce qui bouge. Des



Les quatre niveaux sont visuellement très similaires, mais deviennent de plus en plus durs, avec les bordes d'ennemis de plus en plus embêtantes et des monstres au comportement incompréhensible qui se multiplient à une vitesse alarmante. A certains points, on est même obligé de s'arrêter pour dégager un peu le chemin! Les trois premiers niveaux ressemblent un peu à Menace, mais en beaucoup plus dur, et le quatrième niveau s'inspire plus de R-Type, avec un énorme tunnel à traverser en zigzaguant entre les boules de feu et les lasers. Ziriax ne

AMIGA 90% remportera certainement pas le prix de l'originalité, mais la programmation est parfaite, avec des sprites ultra-rapides et une maniabilité extraordinaire. La musique est elle aussi parfaite, et les effets sonores ne sont pas en reste. Je résume? Un excellent Shoot'Em Up... *Derek*

- GRAPHISME 18
- SON 18
- ANIMATION 18
- MANIABILITE 19

DISPONIBLE EN SEPTEMBRE SUR ST ET AMIGA
PRIX : N.C.

canons tournants surgissent hors de certains trous apparaissant dans la trame de fond, ce qui donne une sensation de 3D extrêmement impressionnante. Des tonnes de projectiles cherchent à vous toucher en permanence et vous aurez besoin de tous vos réflexes pour les éviter. Et si certaines des bombes peuvent être détruites en tirant dessus, d'autres sont indestructibles. Vague après vague, les plus étranges des machins volants apparaissent et vous devez les éliminer le plus rapidement possible, car certains se divisent en deux au bout d'un moment, vous menaçant deux fois plus. Pour faciliter un peu votre tâche, des bonus à chaque fois que vous avez décimé une vague entière d'attaquants, et chaque bonus vous permet de mieux équiper votre vaisseau, sous la forme de tourelles qui viennent se coller à votre vaisseau. Mais dès que vous perdez une vie, vous perdez également tous vos armements. L'une des armes les plus intéressantes est celle qui tire diagonalement, ce qui permet de tirer sur les canons dissimulés en haut et en bas des parois. Bien entendu, les inévitables monstres de fin de niveau sont là pour mettre vos nerfs à rude épreuve. On trouve par exemple une sorte d'énorme crabe avec des tentacules qui tire des bombes laser sur vous, et sur lequel il faut tirer sans relâche pour le détruire.

MIDNIGHT RESISTANCE



DE LA SUPER-ACTION POUR VOS MICRO-ORDINATEURS GRACE AU PUISSANT HIT D'ARCADE DE DATA EAST!

Rejoignez les combattants de la résistance dans leur croisade contre les terribles pouvoirs de King Crimson un manipulateur et ses brigades Crimson - des mutants transformés en dangereuses machines à tuer... des chars d'assaut géants, des jets de combat, des serpents mécaniques et beaucoup d'autres. Chaque niveau vous place devant un ennemi encore plus terrifiant que le précédent. Si vous avez assez de talent, vous pourrez localiser les armes laissées par vos prédécesseurs vaincus. Si vous avez assez de courage, vous pourrez vous battre pour attendre votre but final - la destruction de King Crimson en personne! Alors, acceptez de vous battre dans ce monde mécanoïde rempli de labyrinthes et contre son chef - KING CRIMSON.

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA



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

arcades

WGP DE TAITO

M.E.R.C.S DE CAPCOM

L'Arcades nouveau est arrivé! Après m'avoir acclamé lors du sondage, la rubrique passe à deux pages... On est en démocratie, alors si vous en voulez plus, écrivez!

Le mois prochain, surprise: vous aurez la solution de Cadash.

Chef de rubrique: Yvan Elbaz

World Grand Prix est le premier essai de Taito pour concurrencer Sega dans les courses de moto.

Surnommé «Real Race Feeling», ce qui n'est pas usurpé, WGP vous met vraiment dans la peau du pilote: contrairement à la visualisation habituelle, vous ne voyez que l'avant de votre moto, comme si vous y étiez.

assis. Le meuble existe dans deux versions, une avec la moto mise sur châssis hydraulique et l'autre avec seulement le guidon. Une des grandes innovations sont les souffleurs, situés à gauche et à droite de la version motorisée. Lorsque vous prenez de la vitesse, ceux-ci doublent de puissance et rendent parfaitement l'effet du vent sur vous, au point de vous décoiffer! Les sprites de vos concurrents sont vraiment géants et détaillés. Rien ne manque à cette simulation pour rendre l'impression de la vraie course! Cinq circuits

sont à parcourir, mais il suffit pour vous qualifier de ne pas être dans les derniers. 20 concurrents sont en tout au départ, veillez à ne pas leur rentrer derrière ou vous aurez droit à une chute renversante (NDLR: elles le sont souvent)! Dans les virages, l'horizon se penche d'autant. Votre position est indiquée continuellement à l'écran, comme le nombre de tours effectués.

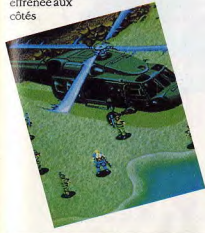
Déclément, WGP est vraiment très excitant, et surtout très rapide. De plus, il dispose d'un système de communication qui permet de relier entre eux plusieurs meubles, ce qui permet une vraie compétition! N'y jouez qu'avec votre casque!



La suite de Commando est arrivée! CapCom fait fort avec son CPS (System Board), à partir duquel sont élaborés ses dernières productions. MERCS n'est pas sans en tirer parti. Vous êtes trois mercenaires (d'où le nom du jeu) qui devez, à la requête de la maison blanche, sauver le président des Etats-Unis des mains d'une puissante organisation internationale qui vient de l'enlever. Le scénario n'est qu'un prétexte à une action éfrénée aux côtés

de deux compagnons puisque le jeu autorise trois joueurs simultanément. Le système de jeu est très similaire à un des vieux succès CapCom Commando. Mais le jeu à trois apporte une dimension vraiment nouvelle. Vous êtes déposés par un hélicoptère sur le rivage de l'île ou se trouvent les installations ennemies. Il vous faudra évoluer entre les campements ennemis, la jungle tropicale, les rochers qui s'effondrent et toutes les installations militaires (zones pleines de tanks, de mines...). Vous commencez avec un simple fusil mais en détruisant certaines constructions, des POW (Prisoners

Of War, prisonniers de guerre) apparaîtront. Comme il est courant chez CapCom, ceux-ci vous donnent diverses armes comme un lance-roquettes, un lance-flammes, des grenades anti-char, un laser portatif... et tous les classiques. Outre les soldats, des tanks et autres hélicoptères géants vous attaquent. Mais si vous ne tuez que leurs occupants, vous pouvez vous en servir. Au début par exemple vous pourrez conduire la Jeep armée d'une mitrailleuse pendant que le deuxième joueur tirera avec. L'île est vraiment très grande et on n'a pas tout fait d'en faire le tour. Le jeu est une réussite, tout est très beau: les paysages, les villages, etc. Il y a tellement de scrollings différents qu'il est impossible de les compter! Moi j'y retourne!

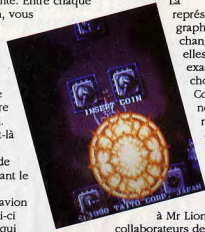


ASHURA BLASTER DE TAITO

Comment une grosse boîte comme Taito peut-elle sortir de telles nullités? Les Shoot'Em Up Taito n'ont jamais été réalisés par Toaplan, Seta ou d'autres licenciés à qui Taito a souvent racheté les droits de certaines productions. Mais là... Certains se souviennent sans doute de Twin Cobra, connu aussi sous le nom de Twin Heli (ou à tort de Tiger Heli sur PC Engine, ce qui n'est pas son vrai nom). Il avait été créé par Toaplan puis commercialisé sous le nom de Taito. Et bien Ashura Blaster c'est exactement le même jeu avec quelques petites différences au niveau des graphismes. On peut toujours jouer à deux simultanément et le jeu ne se

termine toujours pas, il boucle et on recommence. Quatre armes ont quand même été ajoutées: l'Ashura Bomb fait une grosse explosion comme dans Twin Cobra; l'Ashura Flash déclenche un tremblement de terre; la Fire Wave fait déferler une vague de feu; le S. Beam permet à l'aide d'un viseur de faire tirer un gros rayon laser par un satellite. Entre chaque mission, vous reversez sur votre base où une charmante hôtesse vous annonce votre prochaine mission. C'est à ce moment-là que vous pouvez choisir entre une de ces 4 armes. Pendant le jeu, lorsque vous détruisez un gros avion ou un hélico, celui-ci laissera soit un P, qui augmente la puissance de feu, soit un B, qui vous donnera un

coup en plus d'une des 4 armes. Mais il peut aussi laisser une pastille de couleur changeante. Si vous la prenez vous pouvez lancer des boules d'énergie; jaune, des boules de feu, rouge, des lasers et bleue, des missiles. La représentation graphique a changé mais elles font exactement la même chose que dans Twin Cobra. Par contre, nouveau, l'action se ralentit énormément lorsqu'il y a beaucoup de sprites à l'écran. Lamentable! Remerciez à Mr Lionnet et ses collaborateurs de la société WDK France qui m'ont aimablement reçu dans leurs nouveaux locaux.



Je m'abonne à joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



et j'économise 50F

En vous abonnant pour un an, vous payerez les 10 numéros de JOYSTICK 200F au lieu de 250F. Et vous serez sûr d'avoir votre JOYSTICK chez vous, sans vous déplacer et sans risquer de ne plus le trouver chez votre marchand de journaux.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO UN DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous pourrez gagner un cadeau. Chaque mois, 10 ABONNES sont tirés au sort et reçoivent un soft pour leur bécane. GRATUITEMENT ! De plus, l'abonnement JOYSTICK-C'EST aussi la possibilité de passer vos petites annonces A MOITIÉ PRIX !

C'EST L'AVANTAGE NUMERO DEUX DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous recevrez un somptueux cadeau : un dessin, série limitée, de Bruno BELLAMY, dédié au prénom de votre choix.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO TROIS DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant, vous recevrez également un CREDIT DE 60 MINUTES sur le serveur Minitel 3614 JOYSTICK (le prix de la connexion varie entre 10 et 20F de l'heure). Si vous n'avez pas de Minitel, vous pouvez offrir ces 60 minutes à un de vos copains.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO QUATRE DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

En vous abonnant pour un an, vous ferez partie du CLUB DES ABONNES et, de ce fait, vous serez consulté à chaque grande occasion, pour donner votre avis.

C'EST L'AVANTAGE NUMERO CINQ DE L'ABONNEMENT JOYSTICK

ILS ONT GAGNE UN SOFT POUR LEUR ORDI

BLAISE Jérôme
BOTREL Anthony
CLENET Cyril
CONSEIL Eric
GLANGETAT Vincent
JEHANNO Yann
KRAU Laurent
LE BACCON Erwan
LEVILLAIN David
MARTIN Thomas

ABONNEMENT EUROPE 350 F
RESTE DU MONDE (par avion) 500 F

BULLETIN D'ABONNEMENT (à retourner à JOYSTICK 53 avenue Gambetta 92400 COURBEVOIE La Défense)																																																								
<input type="checkbox"/> OUI ! Je veux bénéficier de tous les avantages de l'abonnement JOYSTICK et je joins un chèque de 200 F à l'ordre de JOYSTICK pour mon abonnement. JE VEUX QUE VOUS CREDITIEZ 60 MN sur votre soft déjà validé sur le 3615 JOYSTICK.																																																								
<input type="checkbox"/> OUI ! Je veux commander les anciens numéros de JOYSTICK HEBDO (10F par exemplaire et 30F pour le hors-série) et j'entoure les numéros choisis.																																																								
<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td> </tr> <tr> <td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td><td></td> </tr> <tr> <td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td><td>28</td><td>29</td><td>30</td><td></td> </tr> <tr> <td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td><td>36</td><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td></td> </tr> <tr> <td>41</td><td>42</td><td>43</td><td>44</td><td>45</td><td>46</td><td>47</td><td>48</td><td>F.S.</td><td></td><td></td> </tr> </table>		<input type="checkbox"/>	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	F.S.		
<input type="checkbox"/>	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	F.S.																																																
<input type="checkbox"/> OUI ! Je veux commander ces numéros de JOYSTICK MENSUEL au prix de 25F l'ex. <table border="0"><tr><td><input type="checkbox"/></td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr></table>		<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5	6																																																
<input type="checkbox"/>	1	2	3	4	5	6																																																		
NOM	PRENOM																																																							
ADRESSE																																																								
CODE POSTAL [] [] [] [] [] [] VILLE																																																								
ORDINATEUR	DK <input type="checkbox"/> K7 <input type="checkbox"/>																																																							
AVEZ-VOUS UN MINITEL ?	OUI <input type="checkbox"/> NON <input type="checkbox"/>																																																							

Shoot Again ARCADES

LE SPÉCIALISTE DU JEU VIDÉO PROFESSIONNEL

VOUS REVIEZ D'UNE BORNE D'ARCADE CHEZ VOUS. SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE !

Pour la première fois en France et en Europe, découvrez, CHEZ VOUS, l'extraordinaire plaisir ludique de jouer sur une véritable borne d'arcade ! Comme dans les meilleures salles !! SHOOT AGAIN ARCADES a mis au point, pour vous, une formule inédite et souple, unique en son genre pour satisfaire vos appétits les plus fous.

Retrouvez vos jeux préférés, comme par miracle, chez vous. Les plus grands hits figurent au catalogue SHOOT AGAIN ARCADES. Location ou vente, reprise et service après-vente, la route de l'impossible est aujourd'hui ouverte. SHOOT AGAIN a créé pour vous SHOOT AGAIN ARCADES.

Profitez vite de notre offre de lancement pour recevoir notre documentation gratuite en écrivant à SHOOT AGAIN ARCADES, 145 rue de Flandre 75019 Paris ou en nous téléphonant au (1) 40.34.36.26.

LE MONDE DE L'ARCADE N'A JAMAIS ETE AUSSI PROCHE DE CHEZ VOUS !

Les bornes SHOOT AGAIN ARCADES sont de fabrication française et de marque déposée.

NE MOUREZ PLUS !

(une exclusivité Joystick)

LA BIBLE DES POKES

joystick

HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 8

AMIGA
ATARI ST
C64/128
CPC
MSX
SPECTRUM
PC
SEGA
NINTENDO
GAMEBOY
LYNX
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
NEC

1ère PARTIE DE A à L

La bible des pokes contient des milliers de trucs, d'astuces, de patches, de cheat modes, de plans et de solutions pour tous les jeux sur tous les micros et consoles. Un must indispensable à posséder absolument.

LE VOLUME 1 EST EN VENTE

A PARTIR DU 14 SEPTEMBRE

TU NE FERAS POINT DE GAME OVER

CHEZ TOUS
LES MARCHANDS
DE JOURNAUX
OU
PAR CORRESPONDANCE

DES MILLIERS D'ASTUCES, VIES INFINIES,
SOLUTIONS ... POUR TOUS LES JEUX

A SAISIR D'URGENCE !

40 FRANCS SEULEMENT

ATTENTION: CE HORS-SERIE N'EST PAS
INCLUS DANS L'ABONNEMENT

BON DE COMMANDE
(à découper, photocopier ou recopier)

OUI ! Je veux recevoir le volume 1 de "LA BIBLE DES POKES", moi, dès sa parution. Je joins un chèque de 40F à l'ordre de JOYSTICK, 53 avenue Gambetta - 92400 Courbevoie/La Defense

NOM: _____
PRENOM: _____
ADRESSE: _____
CODE POSTAL: _____ VILLE: _____
AGE: _____ ORDINATEUR: _____

VOUS AVEZ 4 JOURS POUR DEVENIR DES DIEUX.

CNIT PARIS LA DÉFENSE
du 18 au 21 Octobre.

Toute la micro de loisirs.

Création graphique, musique, éducation, jeux vidéo. Les ateliers libre-service, toutes les nouveautés, tous les grands éditeurs, les clubs...

Toutes les solutions pour l'entreprise. Du traitement de texte à la P.A.O., le PORTFOLIO, la nouvelle station graphique TT 68030, les solutions par profession...

Pour toute information : tavez 36.15 code ATARI ou appelez le service informations au 40.85.31.31.

FORUM
ATARI

MEME DANS LE FUTUR, IL SERA TOUJOURS POSSIBLE
D'AMELIORER LE RESPECT DE LA LOI.

ROBOCOP 2

TM

ROBOCOP 2 M.S. © 1991 OCEAN VIDEO GAMES INC. ALL RIGHTS RESERVED.



Le futur est un lieu très dur. Detroit est une ville en faillite... déchirée par les forces décadentes du "Vieil Homme" et de sa holding corrompue - l'OCP. Si vous voulez mourrir il vous suffit de vous promener dans les rues de Detroit; si vous souhaitez vivre, il ne vous reste qu'à prier pour le retour de ROBOCOP!

ROBOCOP 2 n'a que la Justice à l'esprit... une forme de Justice qu'il est le seul à pouvoir défendre! Acceptez le défi du cerveau démoniaque de Detroit et de sa mega holding, l'OCP à travers des scènes d'action d'un niveau jamais atteint jusqu'à présent. Detroit est en train de se désintégrer - il est grand temps de tout remettre en ordre.

CARTOUCHE AMSTRAD CBM AMIGA
[GX 4000, 464+, 6128+]

ATAARI ST/STE



ocean

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