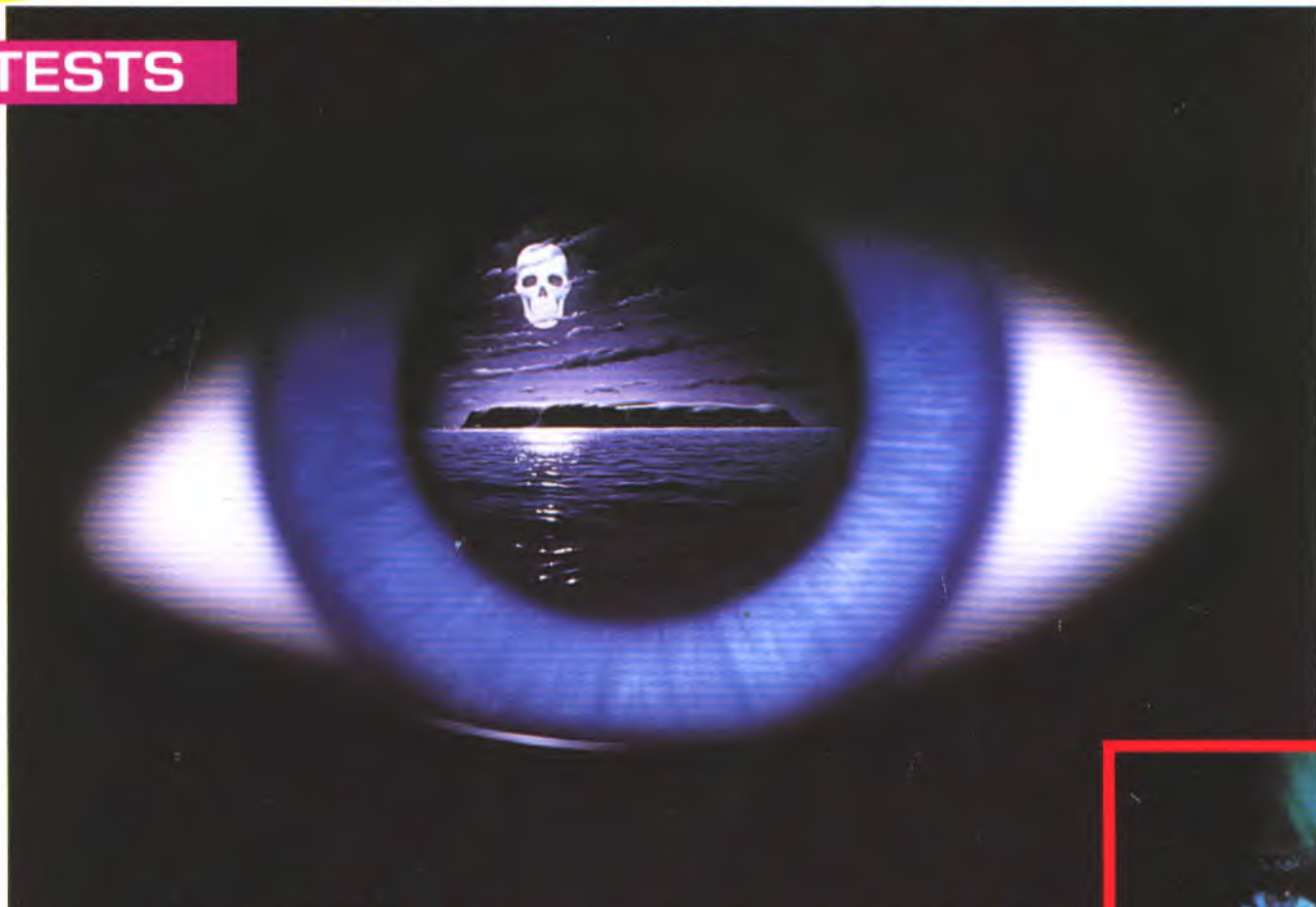


joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

80 TESTS

N° 9 • OCTOBRE 1990 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • LUXEMBOURG : 180 FL • ISSN 0994-4559



EN DIRECT DU C.E.S. DE LONDRES

SPECIAL SALON EUROPEEN DU JEU



UN DÉLUGE DE NOUVEAUTÉS
ET D'AVANT-PREMIÈRES
POUR LA FIN DE L'ANNÉE

**GRATUIT !
CONSOLES
NEWS**

LE 1^{er} MAGAZINE
DE TOUTES
LES CONSOLES

204 PAGES

T 2788 - 9009 - 25,00 F



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 : tapez 36.15 code ATARI ou appelez le service informations au 40.85.31.31.



NE MOUREZ PLUS !

(une exclusivité Joystick)

LA BIBLE DES POKES

joystick

HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 8

1ère PARTIE DE A à L

AMIGA
ATARI ST
C64/128
CPC
MSX
SPECTRUM
PC
SEGA
NINTENDO
GAMEBOY
LYNX
MEGADRIVE
SUPER GRAFX
NEC



TU NE FERAS
POINT DE
GAME OVER

DES MILLIERS D'ASTUCES, VIES INFINIES,
SOLUTIONS ... POUR TOUS LES JEUX

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

CHEZ TOUS
LES MARCHANDS
DE JOURNAUX
OU
PAR CORRESPONDANCE

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", ch
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: _____

SOMMAIRE

COURRIER
DES LECTEURS 6SALON EUROPEEN
DU JEU 8

JEUX CRACK 59

CPC	60
COURS DE	
BIDOUILLES	67
ST	70
AMIGA	128

SOLUTION
OPERATION STEALTH
(SUITE ET FIN) 76PETITES
ANNONCES 132

ABONNEMENT 202

C'EST GENIAL 141

CONCOURS

SHOOT AGAIN	136
EMLYN HUGHES	127
VENDETTA	77
RESULTATS DES CONCOURS	
ULTIMA	119
SHOOT AGAIN	119

CONSOLES
NEWS 79

GX 4000	
BATMAN	90
BARBARIAN II	117
KLAX	116
PRO TENNIS COURT	112
TINTIN SUR LA LUNE	121
WORLD OF SPORTS	120

MEGADRIVE	
ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE	108
BATTLE OF FOURMEN	107
COLUMNS	113
GHOSTBUSTERS	107
MOONWALKER	88
RAMBO III	106
RASTAN SAGA II	122
SPACE HARRIER II	114
SUPER MONACO	
GRAND PRIX	110
TRUXTON	91
XDR	122
ZOOM	114

NEC	
HELL EXPLORER	91
KLAX	116
VALKIRY'S ADVENTURE	96

SEGA MASTER SYSTEM	
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	92
FIRE & FORGET II	118

NINTENDO NES	
TETRIS	94
GAMEBOY	
BATMAN	109
DOUBLE DRAGON	109
TEENAGE MUTANT ...	123

TESTS

AMIGA	
BATTLE MASTER	187
BLINKY SCAPY	
SCHOOL	201
BBS JANE SEYMOUR	178
CARMEN SAN DIEGO	171
DAYS OF THUNDER	152
EUROPEAN	
SUPERLEAGUE	113
F19 STEALTH FIGHTER	171
GOLD OF THE AZTECS	142
JOCKY WILSON'S	199
LOOM	191
MURDER	200
RA	188
RANX	161
SHADOW OF	
THE BEAST II	166
SIMULCRA	156
SLIDERS	197
THE KILLING	
GAME SHOW	198
THE TELLER	177
TOM & THE GHOST	195
TURN IT	194

WINGS	146
WORLD SOCCER	201
XIPHOS	169

ST	
BACK TO THE GOLD AGE	186
BACK TO THE FUTURE II	181
BATTLE MASTER	187
DAYS OF THUNDER	152
FIREBALL	148
I S C	184
LOOM	191
MAGIC LINES	191
MOONBLASTER	180
NIGHT BREED	154
PHOTON STORM	144
PRINCE OF PERSIA	174
RICK DANGEROUS II	182
SECRET AGENT	192
SUPERBIKE	198
SIMULATOR	164
THE PUNISHER	162
TURN IT	194

TURRICAN	177
UN SQUADRON II	150
VAXINE	160

CPC	
CHESS MASTER 2000	154
DRAGON OF FLAME	171
NIGHT HUNTER	196
PUZZNIC	193
SECRET AGENT	192
STUNT CAR RACER	168
TIE BREAK	181

PC	
DAYS OF THUNDER	152
FLIGHT OF THE INTRUDER	176
SEARCH FOR THE KING	190
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	172
SILENT SERVICE II	170
SKID MARKS	165
RANX	161

Salut les petits poteaux... Ce mois-ci, l'adieu sera court, pour deux raisons: d'abord, on n'a pas beaucoup de place, vous constaterez que ce numéro est bourré jusqu'à la gueule de tests, de patchs et d'infos de toutes sortes, sans parler de Consoles News; et ensuite, on est tous allés au CES de Londres, on est rentré il y a peu de temps, on a écrit comme des chiens pour vous livrer les infos à temps, avec l'imprimeur qui aboie derrière et notre maquetteur Jean-Jacques qui nous implore de le laisser aller respirer l'air pur juste cinquante minutes, parce que ça fait une semaine qu'il est enfermé jour et nuit et qu'il s'use sur la mise en page, bref, on est crevé, il est six heures du matin, et figurez-vous qu'on aimerait mieux aller dormir plutôt que faire des éditions, si bien soient-ils (à cette heure-ci, les fleurs ne sont pas de trop). J'aimerais assez insister sur le fait que très bientôt, vous serez obligé - pardon, OBLIGÉ en majuscules - d'avoir à la fois un ordinateur et une console. Le temps des débats est terminé, c'est avant qu'il faille réviser. Je sais qu'acheter des deux coûte cher, mais comme les éditeurs de jeux n'ont pas l'intention de développer ad vitam eternam sur des machines qui favorisent le piratage, d'une part, et comme les éditeurs de programmes "sérieux" préfèrent se concentrer sur des machines adaptées à leurs besoins, les machines hybrides - en fait, les micro-ordinateurs liés que nous les connaissons aujourd'hui - n'en ont plus pour longtemps.

Alors que j'étais ça, je me dis: pourtant, l'idéal serait une machine polyvalente. Stop! Voilà le problème: l'idéal n'existe pas. Si la meilleure chose à faire serait de construire une machine capable de faire aussi bien des jeux que des applications professionnelles (j'entends: qu'elle excelle dans ces deux domaines), on peut être sûr que personne ne la construira jamais. C'est le loi de Murphy... Tiens, est-ce que l'idéal pour le titre ne serait pas d'avoir un standard mondial, au lieu des douze versions de Secam, des quinze versions de Pal et des 193 versions de NTSC-Hain? Et est-ce que l'idéal pour la vidéo ne serait pas un seul standard, au lieu des Beta, U-Matic, VHS, Hi-8, Video-8, SVHS, Hi-8and, etc? Est-ce que l'idéal pour le CD-Rom ne serait pas une normalisation, au lieu d'avoir des CD-I, CD-R, CD-Rom, CD-Rom réintermittibles, et ainsi de suite? Vous voyez où je veux en venir? Il n'y a pas d'idéal, ou plus exactement, il s'éloigne à mesure qu'on s'en approche.

Bon sang, j'avais promis de faire court. J'abrège: il faut avoir un micro, une console, et le colis: complète de joystick. C'est le seul moyen d'être heureux, dans la vie.

JOYSTICK: 53 Ave Gambetta 92400 Courcouronnes (la déléguée, Tél: 47 89 59 54 - Fax: 43 23 03 23 - Joystick est une publication mensuelle dirigée par le Groupe SPRESS, 177, rue St-Hippolyte, 75001 PARIS, Tél: 42 56 59 59 - SERVICE FILIAIRE: 2415 JOYSTICK, SYSTAN, LAURENT, CENTRE SERVICE: AZURESOFT - DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: Marc ANDERSON - REDACTEUR EN CHEF: Haël LEGOY - REDACTEUR EN CHEF ADJOINT: Michel DESANGES - COORDINATION: Olivier Gauthier, Claude LUCAS - MAQUETTE: Math de Chava - DIRECTION ARTISTIQUE: PIRELLI PRESS STUDIO - ILLUSTRATEUR: Tootou - ILLUSTRATION P. 59: Bruno BELLAMY - Correspondant permanent en GRANDE-BRETAGNE: Derek de Fonville - PUBLICITEUR: Marc ANDERSON, Isabelle WELLS - MODIFICATION DE SERVICE ET REASSORT DES ANCIENS NUMEROS N° VERT 05 19 84 57 - ABONNEMENTS (1) 42 96 55 59 Régistre 0248 - DIRECTEUR DES VENTES: Phronomec/MIL ATOL 45 22 45 40 - Terminé: EBA - PHOTOGRAPHIE: EBA, POU, CH, INTERGRAAL - IMPRIMERIE: JEAN DUBOIS - DISTRIBUTION: TRANSPORT PRESSE - COMMANDE PARAIRES N° 70725 ISSN 0944-455X Dépôt légal à parution - Publication inscrite à l'ADP - ILLUSTRATION DE COUVERTURE: THE KILLING GAME SHOW et TOTAL RECALL

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

C'EST UN
SUPER JEU

THE
COMPUTER
GAME

NON, C'EST
PAS VRAI

SI, C'EST
VRAI !

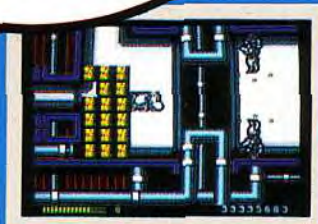
Un extraordinaire délirium d'actions dans l'univers pictural surréaliste de Terry Gilliam et des Monty Python, un scénario explosif, truffé de gags et une intensité pythonesque permettent à ce jeu de renouveler le genre arcade-action.



ATARI ST



AMIGA



SPECTRUM



COMMODORE 64



IBM PC



AMSTRAD



© Python Productions 1990

© Virgin Mastertronic Limited, 16 Portland Road, London, W11 4LA

VIRGIN SOFTWARE/SFMI - BP 114 - 80 route des Crêtes - 06561 VALBONNE - SOPHIA ANTIPOLIS - Tél. : (16) 92.94.36.00

courrier

■ Je voudrais répondre à la lettre de Christophe Lunery parue dans le dernier numéro. Tout le monde ne sait pas à quelle date est apparu Joystick, et tout le monde ne possède pas tous les numéros de Joystick, il faut aussi comprendre ceux qui se lance!

Grégory Mazzalovo, Longwy-Haut

C'est vrai. Mais Christophe rappelait à juste titre qu'en envoyant une enveloppe timbrée avec votre nom et votre adresse, nous pouvions vous renvoyer par retour la liste de tous les plans, pokes, codes, cheats, etc. qui sont parus dans Joystick depuis le début. Si effectivement tu cherches une astuce sur un jeu ancien, plutôt que nous demander de la republier, trouve cette astuce dans la liste en question, et commande le numéro correspondant. Mais il y a désormais plus facile: c'est de te procurer la Bible des Pokes, qui encore une fois était en retard; elle est parue le 21 septembre et tu devrais pouvoir la trouver chez ton marchand de journaux. Elle regroupe l'ensemble de tout ce que nous avons déjà publié, plus des inédits (je précise un détail: lorsque vous envoyez un timbre, donnez votre nom et votre adresse. Ce mois-ci, j'ai reçu la lettre de quelqu'un qui a effectivement envoyé un timbre, mais qui signe simplement "Napoléon" sans même mettre d'adresse. On l'envoie où, la réponse, couillon?).

■ Est-ce que les jeux de la Sega Megadrive sont compatibles avec la Sega Master System?

Stéphane Rio, Claix

Eh non.

■ Pourquoi la Megadrive française est plus lente que la Megadrive anglaise?

Joël Kieffer

Voilà un problème qui mérite une réponse circonstanciée. Savez-vous que les ST français sont plus lents que les ST anglais, et que les Amiga français sont plus lents que les Amiga anglais? C'est inévitable, et voici pourquoi.

Vous savez tous que le courant électrique domestique est alternatif, c'est-à-dire qu'il va dans un sens, puis revient, repart, etc. (il est d'ailleurs amusant de noter que Thomas Edison, le célèbre inventeur, s'opposait formellement au courant alternatif, en lui préférant le courant continu, alors que la communauté scientifique internationale avait opté pour le courant alternatif). En France, le courant change de sens 50 fois par seconde. On dit que ce courant est à 50 Hz (Hertz). En Angleterre, il change de sens 60 fois par seconde (60 Hz). Il n'y a pas une vitesse qui soit meilleure que l'autre, c'est simplement un choix au départ. Une télé, elle, affiche 25 images par

seconde (soit une de plus qu'au cinéma, par exemple). En fait, c'est un tout petit peu plus complexe que ça: comme il y a 625 lignes à dessiner, elle dessine d'abord les lignes impaires (la première, la troisième, la cinquième...) pendant 1/50ème de seconde (le courant va dans un certain sens), puis dessine ensuite les lignes paires (la seconde, la quatrième, etc) pendant le 1/50ème suivant (et alors que le courant a changé de sens). Cela revient en fait à dessiner 50 demi-images par seconde, soit effectivement 25 images entières.

Les jeux, pour être fluides et bien animés, utilisent une technique particulière. Ils dessinent un personnage dans une certaine position, l'affichent à l'écran, et attendent que le courant ait changé de sens pour le dessiner dans la position suivante. Bien entendu, tout cela va très vite et on ne se rend pas compte que le jeu s'arrête pendant quelques temps à chaque image. Ce qui fait qu'une image dure, de fait, 1/25ème de seconde.

En Angleterre, il y a 30 images par seconde, parce que le courant change de sens 60 fois par seconde (il y a donc 60 demi-images, qu'on appelle "frames"). Donc, les jeux n'attendent qu'1/30ème de seconde pour passer à l'image suivante, et de ce fait, les jeux sont plus rapides lorsqu'ils sont passés sur une télé anglaise (ou japonaise, d'ailleurs). Mais il faut bien comprendre que ce n'est la faute de personne, et que Sega n'y peut rien. A la limite, s'il faut chercher des coupables, ce sont les ingénieurs français qui il y a un siècle ont décidé d'adopter cette fréquence (si aujourd'hui on décidait d'une fréquence logique, on choisirait probablement 32 images par seconde, voire 64, car les divisions binaires sont plus faciles à calculer).

Imaginons maintenant que nous sommes en France (ce n'est pas difficile à imaginer, si?) et que nous écrivions un jeu d'action. Tout se fait en assembleur, naturellement. Nous calculons que pour dessiner 6 sprites et faire scroller le décor, il faut à peine un peu moins de 1/25ème de seconde. Cela signifie que la machine devra attendre quelques millisecondes à peine avant de tout redessiner. Si on passe ce jeu en 60 Hz (sur une télé anglaise ou japonaise), que va-t-il se passer? Pendant 1/30ème de seconde, on dessine, pas de problème; mais lorsque l'image change sur la télé, on n'a pas encore tout à fait fini de dessiner. Et on continue donc, pendant le début de l'image suivante, environ un dixième du temps que prend cette image à s'afficher. Et du coup, le programme va attendre les 9/10 du temps d'une image pour rien, et être carrément... deux fois plus lent. C'est pour ça que les calculs de "timing" sont critiques. Vous avez peut-être remarqué que dans certains jeux, lorsqu'il y a beaucoup de sprites à l'écran, le programme se met à

ralentir considérablement: c'est parce que justement il lui faut le temps de deux images pour dessiner l'écran, au lieu d'une.

■ Je voudrais trouver dans le prochain numéro une photo de toute l'équipe (y compris Danbiss). J'en profite au passage pour vous dire que Danboss devrait faire un régime, il est trop gros. Yacine fait toujours d'aussi bonnes illustrations (elles sont très marrantes). Les testeurs sont aussi drôles les uns que les autres (mes testeurs préférés sont: Kaaa, Artemus et J'M Destroy). Les excuses d'Elbaz, c'est carrément débile, je cite: "Si certaines de ces excuses peuvent vous servir pour l'école, piochez dedans. Si c'est bon pour Elbaz, c'est bon pour vous". Alors je l'ai essayé sur mon prof de Maths (parce que je suis arrivé en retard), résultat: 2 heures de colle. Est-ce que J'M Destroy est le seul qui s'occupe de Consoles News? Est-ce que Danbiss et Danboss aiment les bulletins de concours biffés salés ou sucrés? Je salue au passage l'imprimeur qui fait un sacré boulot. Qui fait le courrier et l'édition? Vous pourriez mettre un peu de couleurs dans le courrier des lecteurs, ça fait un peu tristounet.

Grégory Legros, Valenciennes.

La photo de toute l'équipe, on vous prépare ça pour Noël. Danboss vient de me dire: "Dis-lui que s'il vient au Salon de la Micro, je lui fais la peau". Il dissimule une grande tendresse sous des airs bourrus et je suis sûr que si tu viens, vous pourrez discuter pendant des heures. Yacine, Kaaa, Artemus et J'M Destroy te remercient en cœur. Désolé pour les deux heures de colle, mais distoie bien que ce n'est pas grave; nous, nous avons donné 6 mois de colle à Elbaz, qui les mérite bien. J'M Destroy n'est pas le seul à s'occuper de Consoles News, parce que chacun va de temps en temps empiéter sur les rubriques des autres quand il a quelque chose d'intéressant à dire. On est tous polyvalents. Danbiss et Danboss aiment les bulletins de concours qui sont écrits sur des tartines beurrées avec beaucoup de confiture, biffés ou non. Le courrier et l'édition, même chose que pour Consoles News: c'est Desangles en général (là, c'est moi, en effet), mais ça peut être n'importe qui, s'il a quelque chose à dire. Pour les couleurs, c'est mal barré, J'M Destroy est contre. Mais attention: l'aspect intéressant du magazine, ce ne sont pas les gens qui écrivent dedans, mais ce dont ils parlent...

FAITES-NOUS PART DE VOS PROBLEMES, CRITIQUES, SUGGESTIONS ET MEME COMPLIMENTS EN ECRIVANT A JOYSTICK

Les Top NAZA

TOP 8 bits

LES FANATIQUES
TITUS, AMSTRAD CPC

TENNIS CUP
LORICIELS, AMSTRAD CPC

DRIVERS
MICROID, AMSTRAD CPC

BEST OF CODE MASTERS VOL. 4
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC

WORLD CUP 90
EMPIRE, AMSTRAD CPC

BEST OF CODE MASTERS VOL. 1
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC

TARGHAN
LORICIELS, AMSTRAD CPC

P-47
RAINBIRD, AMSTRAD CPC

10 JEUX EXTRAORDINAIRES
GREWLIN, AMSTRAD CPC

EAGLE RIDER
MICROID, AMSTRAD CPC

WILD STREET
TITUS, AMSTRAD CPC

HARRICANA
LORICIELS, AMSTRAD CPC

DARK CENTURY
TITUS, AMSTRAD CPC

KICK OFF
ANÇO, AMSTRAD CPC

BEST OF CODE MASTERS VOL. 3
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC



LE JEU DU MOIS

FIRE AND FORGET II

TOP 16 bits

FIRE AND FORGET II
TITUS, ATARI/ST/STE, AMIGA, IBM PC

F-19
MICROPROSE, ATARI/ST/STE

SILENT SERVICE II
MICROPROSE, IBM PC

BATTLE CLASS 2
ELECT. ARTS, IBM PC

MAUPITY ISLAND
LANKHOR, ATARI/ST/STE

MIDWINTER
FIREBIRD, ATARI/ST/STE

FLIGHT SIMULATOR 4.0
MICROSOFT, IBM PC

TENNIS CUP
LORICIELS, ATARI/ST/STE, AMIGA, IBM PC

LHX ATTACK CHOPPER
ELECT. ARTS, IBM PC

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

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

F-20
OCEAN, ATARI/ST/STE, AMIGA

WORLD CUP 90
EMPIRE, ATARI/ST/STE

TRIO
LORICIELS, ATARI/ST/STE

RAILROAD TYCOON
MICROPROSE, IBM PC

47000 AGEN 90, boulevard de la République T : 53.66.93.99
49000 ANGERS Centre Commercial des Halles T : 41.86.11.00
64600 ANGLLET Centre Com. Mercure Av. J.L. Laporte T : 59.52.40.69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T : 50.51.47.22
06600 ANTIBES 2928, route de Grasse T : 93.74.18.06
59410 ANZIN Centre Commercial Petite Forêt T : 27.29.36.90
95100 ARGENTEUIL 53, rue Paul Vaillant Couturier T : 39.61.40.44
13200 ARLES 2, bis place Lamartine T : 90.96.11.02
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T : 90.85.82.10
73000 BASSENS CHAMBERY Ct. Com. Gallon. rue Centrale T : 79.70.53.33
90000 BELFORT 52, faubourg de France T : 84.28.38.21
25000 BESANCON Ct. Com. Chateaufarine rte de Dole T : 81.52.26.03
62400 BETHUNE Centre Commercial la Rotonde T : 21.56.98.10
92120 BOULOGNE 96, rue Jean Jaurès T : 46.05.59.04
62200 BOULOGNE SUR MER 25/27 rue Thiers T : 21.83.14.15
13470 CABBRIES PL CAMPAGNE Ct Com. Barneoud Bl. B T : 42.02.54.45
14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T : 31.86.65.30
62100 CALAIS Centre Commercial Continent T : 21.34.90.77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 août T : 93.38.82.83
37170 CHAMBRAY LES TOURS Ct. Com. Chambray 2 T : 47.28.21.30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T : 37.21.28.28
50000 CHERBOURG 12, avenue de Paris T : 33.20.52.52
60200 COMPIEGNE 23, rue Ste Cornelle T : 44.86.00.02
71680 CRECHE/SAONE Gal. March. des Bouchardes T : 85.37.16.55
94000 CRETEIL Carrefour Pompadour RN186 T : 48.98.31.51
76200 DIEPPE Centre Commercial Mammouth T : 35.82.99.84
59140 DUNKERQUE 98/102 bd Alexandre III T : 28.63.89.77
38130 ECHIROLLES Ct. Com. Espace Comboire T : 76.33.34.81

69130 ECULLY Centre Commercial Le Perolier T : 78.33.68.01
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50
27000 EVREUX Cap Caer Normandie T : 32.31.17.17
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59
83600 FREJUS 805, avenue de Lattre de Tassigny T : 94.53.32.02
72000 LE MANS C.C. Beauregard Intern. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.93.79
78200 MANTES LA JOLIE 6, avenue de la République T : 34.78.64.40
13006 MARSEILLE 39, avenue Cantini T : 91.78.00.61
14120 MONDEVILLE Centre Commercial Supermonde T : 31.34.20.30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T : 77.34.19.85
68000 MULHOUSE 75, rue Franklin T : 89.59.89.89
54000 NANCY Centre Commercial St Sébastien T : 83.35.70.92
44000 NANTES Place du Change T : 40.48.19.96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T : 86.21.50.40
06000 NICE 4, boulevard J. Jaurès T : 93.80.87.87
06000 NICE 122, boulevard Gambetta T : 93.88.57.57
30000 NIMES boulevard Salvador Allende T : 66.29.87.99
62900 NOYELLES GODAULT C. Commercial Auchan T : 21.49.77.01
75010 PARIS 1, place Stalingrad T : 40.37.41.19
75001 PARIS 31, boulevard Sébastopol T : 42.33.74.45
75011 PARIS 31, avenue de la République T : 43.57.97.91
75007 PARIS 28, avenue Motte Picquet T : 47.05.30.00
75005 PARIS 97, rue Monge T : 45.35.00.13
75013 PARIS Ctre Com. Massena place Venetie T : 45.83.48.92
75014 PARIS 88, avenue du Maine T : 43.21.94.30
75017 PARIS 46, avenue de la Grande Armée T : 45.74.59.74

75014 PARIS 45, avenue du Général Leclerc T : 43.27.79.11
75019 PARIS 211, rue de Belleville T : 46.07.25.97
64000 PAU 2, boulevard Commandant R. Mouchotte T : 59.30.64.66
34470 PEROLS Z.A.C. du Fenouillet T : 67.50.02.49
66000 PERPIGNAN 26 Cours Lazare Escarguel T : 68.34.07.62
86000 POITIERS place du Marché N. Dame La Grande T : 49.41.63.40
17138 PUILBOREAU rue du 18 Juin C.C. Beaulieu T : 46.67.24.56
21000 QUETIGNY 11, avenue de Bourgogne T : 80.46.58.88
42300 ROANNE 21, rue Charles de Gaulle T : 77.72.36.00
76000 ROUEN 43, rue des Carmes T : 35.07.07.07
76000 ROUEN Avenue de Caen T : 35.03.95.15
95200 SARCELLES Centre Commercial Les Flanades T : 34.19.61.00
93270 SEVRAN Centre Commercial Beau Sevrain T : 43.83.41.11
93200 ST DENIS 3, Cours des Arbalétriers T : 48.20.12.15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T : 76.75.45.50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T : 77.41.75.69
69230 ST GENIS LAVAL Ct. Com. St Genis 2 les B Barolles T : 78.56.43.35
45140 ST JEAN DE LA RUEILLE Ctre Com. Auchan T : 38.43.51.20
91700 STE GENEVIEVE/BOIS 96, route de Corbeil T : 60.16.28.50
67000 STRASBOURG place de l'Homme de Fer T : 88.22.34.00
65000 TARBES 1, avenue Bertrand Barrère T : 62.51.21.21
31500 TOULOUSE 88, allées J. Jaurès T : 61.62.90.36
31000 TOULOUSE 7/9, boulevard Lascrosses T : 61.23.90.94
10000 TROYES 7, rue de la République T : 25.73.73.89
26000 VALENCE Centre Commercial Valence II T : 75.55.98.92
69120 VAULX EN VELIN Ct. Com. du G. Vire. 1, av. Gabriel Péri T : 72.04.54.14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ Ctre Com. Villeneuve 2 T : 20.91.47.85
01440 VIRIAT Galerie Marchande La Chambrière T : 74.23.48.82

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

NATHAN
LOGICIELS

Spécial Salon Européen du Jeu

LONDRES

RENTREE AU CES

Traditionnellement, le mois de septembre est l'occasion de faire le point sur le marché des jeux vidéo, car c'est en septembre que se tient le plus important salon européen de micro-informatique à Londres. L'an dernier, c'était le PC Show, et nous vous en avons rendu compte (Joystick était encore hebdo, c'était le bon temps). Cette année, il s'appelait CES (Computer Entertainment Show), car ce n'était plus le même organisateur. Peu importe: l'ambiance est la même d'année en année, et à quelques mineures différences près, on rencontre les mêmes gens, les mêmes éditeurs et parfois les mêmes promesses (un exemple au hasard: Psygnosis annonce Aquaventura pour la fin de l'année en 1988, Psygnosis annonce Aquaventura pour la fin de l'année en 1989, et



"Un Super Mario Bros géant".

En 1990, le PC s'est taillé une énorme part de marché. C'est un mouvement qui vient des Etats-Unis. L'annonce du PS/1, un compatible PC pas cher conçu par IBM himself, renforce encore la puissance de ce standard. C'est déjà important. Mais la différence la plus énorme, ce sont les consoles.

Et là, personne n'y est indifférent. Parmi les développeurs et les éditeurs, on distingue plusieurs catégories: ceux qui ne croient pas aux consoles (catégorie en voie de disparition, qui fait l'objet de moqueries de la part des autres catégories), ceux qui y croient mais qui n'ont pas l'assise nécessaire pour faire des cartouches (on les confond souvent avec la première catégorie, car ils prétendent qu'ils ne font pas de cartouches parce que ça ne les intéresse pas, par fierté), ceux qui y croient à mort mais qui ne font que de la "petite" cartouche (celle dont l'impact est limité à l'Europe, c'est-à-dire Amstrad et Commodore), et ceux qui développent sur tout, de l'Amstrad aux Sega et aux Nintendo en passant par tous les modèles de portables, plus les CD-I, CD-R, CDTV, CD-Rom, etc.

Une question grave se pose. Cela signifie-t-il que certains programmes prévus pour consoles et autres CD ne seront plus adaptés sur micros? Chaussons nos lunettes de vision dans le futur et répondons: oui, cela le signifie. Mais contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce n'est pas grave du tout.

Expliquons-nous. Si j'en crois votre courrier, vous-mêmes, lecteurs, vous divisez en deux catégories: les possesseurs de micros et les possesseurs de consoles. Mais ces distinctions sont amenés à disparaître, car la frontière entre les deux va s'amenuisant. De plus en plus, les micros seront axés sur la "productivité personnelle", comme disent les gens sérieux, c'est-à-dire les traitements de texte, la composition de musique, la création de graphismes et d'animation, l'automation, etc. On peut même prévoir, à moyen terme, la disparition quasi-totale d'ordinateurs pluri-disciplinaires, car il n'y a aucune raison pour payer ce qu'on utilise pas. Les Ataristes qui n'utilisent pas la prise Midi ont payé 500 balles pour rien, les Amigaistes qui n'utilisent pas le circuit vidéo pour enregistrer leurs images sur bande magnétique ont payé 500 balles pour que dalle, les Amstradistes qui ne font que jouer ont payé 500 balles la faculté de passer en mode 2 alors qu'ils ne s'en servent pas, etc.

De l'autre côté, les consoles sont parfaites sur ce plan-là: leur conception est exclusivement consacrée au jeu, on ne paye donc pas d'autres fonctions inutiles. De plus, chaque console ayant une architecture différente, les jeux sont différents d'une machine à l'autre. Prenons un exemple: certains circuits spéciaux permettent maintenant de dessiner des polygones remplis à toute berzingue, ce qui permet de créer des jeux en 3D vectorielle.

bien sûr, Psygnosis annonce Aquaventura pour la fin de l'année en 1990).

Certes, quelques développeurs ont changé de maison d'édition, certaines licences ont changé de main, mais dans l'ensemble, c'est toujours pareil. Enfin, presque pareil. Car il y a une petite différence cette année: les consoles. L'an dernier à la même époque, on était sur un marché clair et bien défini: d'un côté les 8 bits, marché mourant qui promettait de mourir pendant encore quelques belles années, et d'un autre côté, le marché 16 bits, marché naissant qui était tellement naissant que développer sur ST et Amiga était quasiment une opération de prestige, ne parlons même pas du PC.

"Isabelle, notre chef de pub, se fait attaquer par des tortues"

ELECTRONIC ARTS

Mais si vous n'aimez pas ce type de jeu, vous achetez une console moins chère non pourvue de ce circuit, et vous économisez une somme d'argent non négligeable.

A terme, nous aurons tous un ou deux ordinateurs (par exemple, un pour la gestion – de ce que vous voulez, le traitement de textes, le compte en banque, vos vidéos – et un pour la musique ou l'image), et une ou deux consoles (une à la maison, bien balaise, avec des tonnes de couleurs partout et une définition qui ferait pâlir Larousse lui-même, genre CDTV, plus une portable, pour le métro, les créés, l'avion, les pubs pendant le film, etc).

Cette tendance était parfaitement claire sur le CES de Londres. Disons qu'une bonne moitié des éditeurs ont déjà des programmes sur cartouche ou vont en avoir incessamment. Dans les articles qui vont suivre, cependant, on ne parlera que des jeux sur micros, et vous devrez vous reporter à Console News pour lire les nouveautés que



Powermonger.

Voici l'un des prétendants au titre de "Jeu le plus vendu à Noël": **Powermonger**. Edité par Electronic Arts, c'est la "suite" de Populous.

Vous dirigez le chef d'un petit village qui vient s'installer dans une région inconnue. D'autres villages existent déjà, et il va falloir les annexer, puis évoluer technologiquement. Pour les annexer, il n'y a que trois solutions: les acheter, les vaincre par la force ou négocier. Tous les habitants doivent être nourris, faute de quoi il s'en vont chercher pitance ailleurs. La saison est prise en compte (il neige en hiver, pleut en automne, etc), ainsi que les animaux qui peuvent vous servir: les pigeons portent des messages, les troupeaux de moutons et de bœufs nourrissent les hommes... Le terrain lui-même est infiniment plus beau que dans Populous: en 3D vectorielle, il permet de choisir son angle de vue, de zoomer sur une partie précise de la carte, il comporte des plaines, des collines, des villages et des villes, des arbres, des chutes d'eau, des lacs, et bien d'autres choses encore. Chaque homme a un



Lord of the Rings.

Jean-Marc Destroy a rame-nées pour vous en cartouche.

Nous allons parler de tous les jeux que nous avons vu là-bas, par éditeur pour simplifier. De plus, afin de faire un point définitif, nous reparlerons le cas échéant de jeux dont nous avons déjà annoncé la sortie, si ils ne sont pas encore sortis. Prêt? Allons-y... ■

métier particulier: il peut être pêcheur, fermier, éleveur, espion, capitaine, guerrier. A mesure que le jeu progresse, des inventions vont être créées, de la roue jusqu'à des machines qui feraient pâlir d'envie monsieur Sony lui-même. De plus, tous les personnages ont leur propre personnalité, et leur propre niveau d'intelligence. Et le fin du fin: l'ordinateur gère trois joueurs qui vont vous affronter. Arriverez-vous à vous en sortir? Vous le saurez en novembre, pourvu que vous ayez un ST ou un Amiga.

The Immortal sort ce mois-ci. C'est un jeu en 3D isométrique dans lequel vous dirigez un sorcier à la recherche de son maître. Tout se passe dans un château

rempli de monstres divers, du simple goblin au ver géant qui vous bouffe en une bouchée. Il faut ramasser des indices et causer aux habitants du lieu, mais attention: la plupart mentent, et vous n'êtes peut-être même pas celui que vous pensez être. Non, ça n'a rien à voir avec Total Recall! Il ne sort que sur ST et Amiga, malheureusement.

Je ne vous parlerai pas de Magic Fly, car nous en ferons un test le mois prochain, avec une interview de l'auteur. Et je ne vous parlerai que brièvement de **Chinese Battle Chess**, pour les mêmes raisons; il s'agit d'une variation chinoise du traditionnel jeu d'échecs. Le roi est obligé de rester dans un carré de 4*4, des canons peuvent tirer dans certains conditions, les chevaux ne peuvent se déplacer que s'ils n'ont pas à sauter de pièces, bref, on retrouve les principes de base des échecs avec quelques différences qui modifient la stratégie. De plus, il y a des bagarres animées entre les pièces, comme dans Battle Chess, un vrai régal.

Lord of the Rings est le premier jeu d'une série de trois basée sur le bouquin de Tolkien. On notera un système de jeu extrêmement convivial: les petits bonshommes sont vus du dessus et se déplacent en temps réel, très bien animés. C'est d'ailleurs l'auteur de Battle Chess qui a écrit ce jeu, ce qui explique la qualité des animations. Il ne sort que sur PC pour l'instant, et je suis le premier à le regretter, croyez-moi.

Dragon Wars est un jeu de rôle sur Amiga seulement, et là encore, je regrette à mort, et j'aimerais bien que les auteurs se décident à tout adapter sur toutes les machines, oui, je sais, c'est pas facile, mais chacun son boulot. Le jeu se déroule sur la planète Oceana qui est presque exclusivement composée d'eau, avec seulement quelques îles parsemées de-ci de-là. Un roi – qui pourtant était jusque-là connu pour sa gentillesse et sa tolérance – a décidé d'interdire toute utilisation de la magie, et a commencé à conquérir toutes les îles voisines. A priori, ça cache quelque chose, et c'est à vous qu'il revient de trouver quoi.

Bard's Tale III est la suite de Bard's Tale II qui était la suite de Bard's Tale I, et il est parfaitement inutile d'en parler, car ceux qui ont joué au premier et au second joueront au troisième, alors que ceux qui n'ont pas fait les deux premiers ne s'intéresseront même pas à celui-ci. C'est une affaire de spécialistes, et les spécialistes ne se contenteront pas de quelques lignes. Il leur faut un test, un vrai. Eh bien, faudra attendre un

mois, les gars. Et encore, sur PC, parce que si vous avez un Amiga, c'est carrément trois mois d'attente.

Indianapolis

500 est prévu sur Amiga pour le mois prochain. C'est une course de bagnoles en 3D,



Stormovik.

avec ralenti sur l'accident lorsque vous vous plantez, et 32 concurrents à battre.

Nous avons déjà évoqué **Stormovik**, le premier simulateur d'un jet soviétique. Entièrement en 3D, vous allez avoir la chance d'éprouver pour la première fois les sensations d'un pilote russe. Et vous allez peut-être sauver le monde, puisque – glasnost oblige – vous êtes allié avec les Américains pour éliminer le terrorisme qui tend à empêcher la réunification de l'Allemagne. Vous vous rendez compte? A quoi ça sert d'être Russe si on ne peut même plus tirer sur les Ricains? Ah, tout se perd, ma bonne dame. PC only, le mois prochain.

Terminons-en avec Electronic Arts sur une bonne nouvelle. A partir d'immédiatement, si vous possédez un programme de chez eux, et que vous désirez acquérir le même programme sur un autre standard (genre, vous avez Populous sur ST, vous voulez la version Megadrive), vous pouvez l'acheter à 50% de son prix. Comment procéder? Vous envoyez la couverture du manuel que vous possédez, ainsi que votre numéro de carte bleue, à Electronic Arts, Direct Sales dpt, Langley Business Center, 11-49 Station Road, Langley, Nr. Slough, Berkshire SL38YN, Angleterre, en précisant quelle version vous voulez acheter de quel programme, et hop, vous le recevez quelques jours plus tard pour la moitié du prix officiel. Sympa, non? ■

OCEAN



Le grand retour de Robocop qui revient pour nettoyer Detroit !

Beaucoup, beaucoup de choses chez Ocean pour la fin de l'année. D'abord, il y a **Total Recall**, mais vous trouverez un peu plus loin une page entière sur le sujet. Ensuite, il y a **Robocop 2**. Là, ça promet d'être gigantesquement monstrueux, si vous me passez l'expression. Bon, c'est inspiré du film, Robocop revient pour nettoyer Detroit, classique. Et le jeu? Vous jouez le rôle de Robocop 2 et vous devez parcourir 80 écrans sur 8 niveaux (question pour l'an: ça fait combien d'écrans par niveau?), aidé seulement de vos petits poings et de deux ou trois gadgets, comme un pistolet à trois directions, un détecteur de chaleur, des écrans de protection, des mitraillettes, etc. L'écran est plus grand que dans le premier, et l'action est plus rapide encore. Bien entendu, comme vous êtes en métal, vous devez vous méfier des ferrailleurs en tous genres et de leurs aimants électromagnétiques et autres concasseurs. Ça sort d'ici quelques semaines sur ST, Amiga, ainsi que sur C64 et Amstrad, mais uniquement en cartouche pour ces deux derniers. Enfin, pour l'instant. Qui vivra verra.

Battle Command est la suite de

Battle Command, la suite de Carrier Command.



Tout en 3D vectorielle, bien sûr, avec un simili-temps réel: une heure de jeu équivaut à une journée. Vous disposez d'une tonne de missiles divers, de bombes, d'écrans de protection, etc. Ça doit sortir ce mois-ci sur 16 bits, et des versions 8 bits sont d'ores et déjà annoncées.

SCI est la suite de Chase HQ, également une licence d'arcade de Taito. Comme dans Chase HQ, vous devrez rattrapper la bagnole des salopards qui tentent de s'échapper, mais d'une part le jeu est plus rapide, et d'autre part, pas mal d'améliorations ont été apportées: vous pouvez désormais tirer sur la voiture ennemie, qui en passant peut vous tirer dessus aussi, des motards vous aident de temps en temps, le temps se met de la partie, il y a des otages à préserver, bref, c'est encore mieux que le premier. C'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Ça sortira dans un ou deux mois sur ST et Amiga, certes, et également sur C64 et Amstrad, mais en cartouche uniquement.

Navy SEALs est inspiré du film homonyme (à ce point-là, c'est même carrément éponyme), et devrait sortir en même temps, si les augures sont bons. Vous jouez alternativement le rôle des cinq héros américains venus restaurer la paix au Moyen-Orient. Première chose à faire: détruire le système de communications ennemi, et l'ennemi lui-même, du moins une partie (sinon le jeu s'arrêterait tout de suite). Vous découvrez ensuite que l'ennemi en question garde une réserve de missiles tellement impres-

sionnante que si vous ne la détruisez pas tout de suite, les USA peuvent être en grave danger (ce sont des missiles longue portée). Et c'est reparti pour un tour. Il y a 7 niveaux en tout, à la fois d'action et d'exploration (car vous devez aller récupérer un pilote américain qui a été pris en otage). Vous avez toutes les armes dont vous rêveriez si vous étiez belliqueux, ce que je me refuse à croire: des mitraillettes, des grenades et des lance-grenades, des lance-flammes... Vous pourrez y jouer sur ST, Amiga, et C64 et Amstrad en cartouche.

Narc, c'est l'abréviation de "Narcotic Bureau", les spécialistes américains de la lutte anti-drogue. Comme Kaaa, dites non à la drogue (il porte même le bouton blanc). C'est un Shoot'Em Up classique, mais bien fait: 11 niveaux, scrolling horizontal, des armes et des bonus à ramasser un peu partout. Vous devez d'accord éliminer tous les dealers du coin, avant de pouvoir affronter Mr Big, le caïd. La sortie est prévue en novembre, sur ST, Amiga, C64 et Amstrad, pas sur cartouche, non, qu'est-ce qui vous fait croire ça?

Billy the Kid est un des rares jeux d'Ocean non licenciés, et pour cause: c'est Level 9 qui l'a développé. Vous jouez soit le rôle de Billy, soit celui de Pat



Pang!

Garrett, le shérif ex-ami d'enfance qui doit faire respecter la loi (vous pouvez même, à l'aide d'un câble, jouer avec un copain, auquel cas vous jouerez chacun l'un des deux personnages). Il faut aller dévaliser un train, se bagarrer dans des saloons mal famés, se battre en duel, tricher aux cartes, et se méfier des balles perdues. Graphiquement, le jeu est très beau, et rend parfaitement l'ambiance d'un western. Malheureusement, il ne sortira que sur 16 bits, probablement à cause de la taille des graphismes (il y a plus de 100 écrans!).



Billy the Kid.

NOUVEAU! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER!



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc... L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de

4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2990 F TTC en version monochrome, ou 3990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990^FTTC*
COMPLET

AMSTRAD

HEINZ-FRANZ HAUSMANN

DU 16 AU 19
NOVEMBRE
1990
PARC DES
EXPOSITIONS
DE
VERSAILLES
HALL 8
AMSTRAD
EXPO 90

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Tél. : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

OCEAN

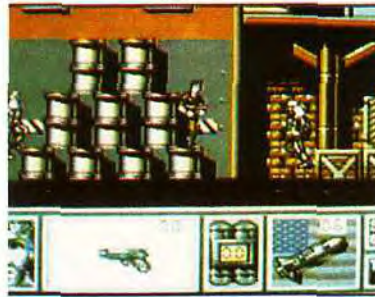
Epic n'est autre que le Goldrunner IIID dont on entend parler depuis quelques années (!). Votre peuple doit changer de planète (un jeu d'enfant)



Narc, ou l'art et la manière d'éliminer les dealers.

car le soleil va exploser. Mais pour aller sur une nouvelle planète plus accueillante, il faut traverser l'Empire qui n'est pas d'accord du tout. Au lieu de régler ça à l'amiable, vous décidez d'aller bousiller l'Empire, tout seul à bord de votre vaisseau, sachant que vous êtes tout de même accompagné de vos armes favorites, et pas des moindres. Normalement, ce jeu - développé par l'équipe de F29 Retaliator, ce qui en dit long sur les délais - devrait sortir en novembre sur ST et Amiga et un peu plus tard sur PC... En tous cas, la démo de présentation (la même depuis très, très longtemps) est extrêmement impressionnante. Espérons qu'elle fera partie du générique du jeu proprement dit.

Toki est semble-t-il légèrement retardé: il ne devrait sortir qu'à la fin de l'année. C'est à mi-chemin entre un jeu d'action et un jeu de plateforme à la japonaise: action parce qu'il faut élimi-



Navy Seals.

ner tous les monstres, et à la japonaise parce que tout est mignon, y compris les monstres. Il y a 6 niveaux immenses avec un scrolling différentiel, des tonnes et des tonnes d'ennemis qu'on regrette de tuer tellement ils sont beaux, et des décors géniaux. Ça sortira sur ST, Amiga, et les éternelles cartouches sur C64 et Amstrad.

Finalement, on a beaucoup parlé de **Pang**, et à juste titre: c'est un jeu qui promet d'avoir un fort taux d'accoutumance. Disons, pour simplifier à l'extrême, que ça reprend le principe d'Asteroids, un peu comme une énorme pièce montée avec de la frangipane et des choux à la crème et des tas de caramel reprend le principe du sucre, si vous voulez. C'est vachement mieux, quoi. Il y a des grosses boules qu'il faut casser et qui libèrent deux boules moyennes, qui à leur tour se divisent en quatre petites boules, etc. Mais il y a des options qui permettent d'arrêter temporairement le mouvement des boules, des piafs qui viennent foutre le souk, des bâtons de dynamite qui pulvérisent les boules... Sortie prévue en novembre sur tout les formats (pour C64 et Amstrad, traduisez: en cartouche). ■



Toki et ses "gentils" monstres.

Là aussi, beaucoup de jeux vont déferler sur nos écrans. Des simulateurs de vol, d'abord, puisque c'est avant tout la spécialité de Microprose. **Knights of the sky** se passe pendant la première guerre mondiale, et c'est l'un des premiers simulateurs auxquels n'importe qui puisse jouer, puisque vous êtes à bord d'un vieux coucou qui n'a ni radar, ni radio, ni bar, ni magnétoscope, et qu'en conséquence tout ce que vous avez à faire, c'est "sentir" l'appareil et voler à vue. Ah, ça fait du bien! Pas besoin d'apprendre 200 pages de manuel par cœur pour commencer à voler. Vous êtes soit Américain, soit Anglais, soit Français, et selon votre nationalité, vous avez le choix entre plusieurs appareils, dont certains d'acrobatie. Vous allez faire la guerre contre les allemands, ce qui semble logique vu l'époque; et vous pouvez même aller combattre le célèbre Baron Rouge, Von Richtoffen. Ceci dit, si ça vous amuse, vous n'avez qu'à tourner résolument le dos aux lignes ennemies et aller vous balader au-dessus d'Avranches, vous ne serez pas embêté par les avions ennemis. Vous pouvez même, à l'ai-

Mi

de d'un câble ou d'un modem, jouer contre un de vos amis. C'est rapide et ça change des simulateurs qui demandent 12 ans d'études avant de pouvoir jouer. Hep, msieur, ça sera sur quel standard? Sur PC, à la fin de l'année, mon petit. Ah, ces gamins.

War Jeep est le dernier jeu de Steve "Yolanda-les nerfs à vif" Bak et de Chris "Fire and Brimstone" Sorrel, au grand désespoir de Kaaa qui déteste l'un et adore l'autre. Ça se passe pendant la seconde guerre mondiale, et je soupçonne fortement MicroProse d'aimer la guerre. Ce n'est d'ailleurs pas un soupçon, mais une certitude absolue, à ce point-là. Nous n'avons pas les mêmes valeurs. Bref. Vous dirigez, seul ou à deux, les quatre hommes de troupe et la jeep qui les conduit au travers des lignes ennemies dans les déserts lybiens et égyptiens. Il faudra combattre les, je vous le donne en mille? Les ennemis, oui. Ah, la vie serait bien triste sans les ennemis. Heureusement, avant chaque mission, vous recevez des informations quant à l'endroit où vous pouvez les trouver. A vous de voir si vous préférez croiser le fer ou les éviter prudemment... Notons des graphismes de Pete Lyons et une musique de Dave Whittaker.

Starlord est un jeu de stratégie dans



Knights of the Sky.

lequel vous devez vous emparer du trône de la Galaxie. Malheureusement, vous n'êtes pas le seul. Il faut calculer ses positions et prévoir les réactions des autres joueurs, car 15 joueurs peuvent s'affronter simultanément, soit humains soit gérés par l'ordinateur. Celui qui s'empare du trône sera sacré Starlord. Mais ce ne sera pas avant 1991, on a le temps. Et ce ne sera que sur 16 bits, en plus.

existe sur PC depuis quelques mois, ça sort bientôt sur ST et Amiga, et c'est la deuxième version du simssstttttttttooopp! Je n'ai rien à dire de plus, je n'ai pas vu cette version.

Dans la série je continue à adapter, **M1 Tank Platoon** sort sur Amiga à la fin de l'année, et je ne peux pas en dire grand chose non plus, à cause que je ne l'ai pas vu non

camp à l'échelle planétaire en déplaçant des troupes et en protégeant des points stratégiques, vous devez conquérir des nations - hm - ennemies, et lorsqu'il y a bataille, vous la voyez se dérouler sous vos yeux en 3D. Vous pouvez en plus jouer contre un copain avec un câble ad hoc ou un modem, et vous pouvez tchatcher pendant que vous jouez, c'est assez marrant. Alors bon, ça n'est que sur PC, une fois, et pour la fin de l'année.

Lightspeed est impressionnant, et j'aimerais bien qu'il sorte sur autre chose que PC, afin que je puisse y jouer, s'il vous plaît, vous pourriez faire un petit effort? C'est un simulateur d'espace, comme dit Microprose. Autrement dit, vous parcourez la galaxie à bord d'un vaisseau qui a une fâcheuse tendance à perdre des boulons à chaque fois que vous vous faites tirer dessus; vous devez atterrir souvent sur des planètes inconnues, habitées par des races qui si elles ne sont pas toujours amicales, sont au moins esthétiques et en 256 couleurs. Et là, il faut essayer de

Microprose...

F15 Strike Eagle II sort sur ST et Amiga à la fin de l'année. C'est un simulateur de F15 Strike Eagle, et c'est même la deuxième version du simulateur en question, comme en atteste le "II" qui suit le titre. Ça

plus. Mais qu'est-ce que vous foutez, alors, dans les salons d'informatique? On boit, mon vieux, on boit pour oublier.

Command HQ est exactement à mi-chemin entre un wargame et un simulateur: vous défendez votre

marchander une paire de boulons pour réparer votre rafiote, ou alors déclarer la guerre, parce que chez Microprose, on ne connaît pas la diplomatie. Si les choses en restaient là, tout serait simple, mais le moindre

(Suite page 20)



Lightspeed.



TOP 15 Tous Ordinateurs

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	SHADOW WARRIORS Ocean (Amstrad, ST, Amiga)	1
2	LEGEND OF FAERGHAIL Rainbow Arts (ST, PC, Amiga)	NEW
3	SHADOW OF THE BEAST 2 Psygnosis (Amiga)	NEW
4	SNOWSTRIKE US Gold (Amstrad, ST, PC, Amiga)	NEW
5	OPERATION STEALTH Delphine Cinématique (ST, Amiga)	2
6	MIDNIGHT RESISTANCE Ocean (Atari ST, Amiga)	3
7	F29 RETALIATOR Ocean (Atari ST, Amiga, PC)	8
8	LES JUSTICIERS N°2 Ocean (Amstrad, ST, Amiga) Comp.	11
9	TURRICAN Rainbow Arts (Amstrad, ST, Amiga)	9
10	VENUS Gremlin (Atari ST, Amiga)	6
11	LE MONDE DES MERVEILLES Ocean (Compilation)	NEW
12	EDITION N°1 Masteronic (Compilation)	NEW
13	IVANHOE Ocean (Atari ST, Amiga)	12
14	ITALY 90 (Ed. Les Champions) US Gold (Amstrad, ST, Amiga, PC)	7
15	DYNASTY WARS US Gold (Amstrad, ST, Amiga, PC)	5

NOUVEAUTES A SURVEILLER

1	GOLD OF THE AZTECS US Gold (Atari ST, Amiga)
2	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis (Atari ST)
3	SECRET AGENT Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
4	U.N. SQUADRON US Gold (Amstrad, ST, PC, Amiga)
5	KILLING GAME SHOW Psygnosis (Amiga, ST)

Vente par correspondance
92.94.36.00
Depuis PARIS 16.92.94.36.00
MINITEL :
3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette
et 4, Pass. de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

NOUVEAU CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

Exclusif

Micromania publie le 1^{er} catalogue des meilleurs jeux disponibles sur Gameboy et Lynx!

Catalogue gratuit dans les magasins **MICROMANIA**



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 !

Hit Parade

Klax	275F
Slime World	275F
Blue Lightning	275F
Chip Challenge	275F
Electrocop	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet	275F

Autres Titres à venir:

Shangai	275F	Red Baron	275F	APB	275F	Tournament Cyberball	275F	All Star Basketball	275F
Rampage (Larry the lab.)	275F	Vindicators	275F	Scrapyard Dog	275F	Turbo Sub	275F	Pacland	275F
Xenophobe	275F	3D Barrage	275F	Paperboy	275F	War Birds	275F	Pinball Shuffle	275F
Zarlord Mercenary	275F	Road Blasters	275F	Rygar	275F	Miss Pac Man	275F	STUN Runner	275F
		Tournament Cyberball	275F	720°	275F	UP Shot	275F	Xybots	275F
		Ninja Gaiden	275F	NFL Superbowl foot	275F	World Cup Soccer	275F	Rolling Thunder	275F
		Chekered Flag	275F	3D Barrage,	275F	Grid Runner	275F	Viking Child	275F



La Gameboy de Nintendo

Une Qualité de Jeu incomparable !



OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA
LA CONSOLE + 3 jeux 990 F
(Tétris, Double Dragon, SuperMarioland)
+ Les écouteurs stéréo + Le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

LA CONSOLE + TETRIS 590 F
+ Les écouteurs stéréo
+ Le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

Les toutes prochaines nouveautés:

Boulder Dash	Wars
F1 Race	Lunar Lander
Duck Tale	Pro Wrestler
Side Pocket	Palamedes
Jaja Maru	Monster
Saki Dai Boken	Track
F1 Boy	Family Star

GAMEBOY

Lightboy	199F
(loupe vous permettant de jouer dans le noir)	
Sacoche Gameboy	199F
(en tissu plastifié pour porter à la ceinture votre gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison)	
Boitier Gameboy Nextoft	199F
(en matière plastique rigide pour porter en bandoulière votre gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison)	

Plus de 50 titres disponibles à partir de 175 F

Nouveautés

Beach Volley (Sim.volley)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	195F
Dead Heat Scramble (Auto)	195F
Dextérité (Réflexion)	195F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	195F
Ghostbusters 2	245F
Ghost'n Goblins (Arcade)	245F
Pipe Dream (Réflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Ranma 1/2 (Arcade)	195F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
Super Deformer	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Volley Fire (Arcade)	195F
Zoids (Arcade)	195F

Hit Parade

Double Dragon (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle (Arcade)	245F
Batman (Plateforme)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Vampire Killer/Castle Vania	195F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	195F
Alley Way (Casse Brique)	175F
Asmik World (Plateforme)	195F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids(Sim. Baseball)	175F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Flappy (Réflexion)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Master Karateka (Action/Combat)	195F

Super Marioland

Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs (Sim. Moto)	175F
Navy Blue (Bat. Navale)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	195F
Othello	195F
Paperboy (Arcade)	245F
Penguin Land (Plateforme)	175F
Pinball Party (Flipper)	195F
Popeye (Labyrinthe)	175F
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian (Puzzle)	195F
Puzznik	195F
QBillon (Réflexion)	175F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge Gator (Flipper)	195F
SD (Wargame)	195F
Soccerboy (Sim.Football)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tchis	195F
Tennis (Sim. tennis)	195F
Tetris (Réflexion)	195F
Trumpboy (jeu de Cartes)	175F
Volleyball (Sim.volley)	195F
World Bowling (Sim.bowling)	195F



Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles et des Champs Elysées

MICROMANIA

FORUM DES HALLES
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE
spécialisé en logiciels de jeux pour
micro-ordinateurs et consoles de jeux

MICROMANIA

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Tous les logiciels de jeux pour
Micro-ordinateur et console de jeux.

Ouvert 7 jours/7 de 11 h à 22 h*

MICROMANIA

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)

84, avenue des Champs Elysées

Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile

Tél. 42.56.04.13

*Sauf le dimanche : ouvert jusqu'à 20 h.

Version française officielle
garantie par le constructeur

CONSOLE SEGA MEGADRIVE 1890 F

+ 1 Altered Beast
+ 1 Manette de jeux

HIT PARADE

Alex Kidd	299F
Golden Axe	369F
Rambo 3	299F
Revenge of Shinobi	369F
Soccer	299F
Super Thunderblade	369F
Space Harrier 2	369F
Super Hang On	369F

Baseball	369F
Basketball	369F
Forgotten Worlds	369F
GhostBusters	369F
Ghoul's n' Ghosts	449F
Golf	449F
Last Battle	369F
Moonwalker	369F
Mystic Defender	369F
Thunderforce 2	369F
Truxton	369F
Zoom	299F



Altered Beast

jeux fournis avec la notice en français

LA CONSOLE AMSTRAD GX 4000 990 F

+ 2 manettes de jeux
+ 1 jeu gratuit Burning Rubber
(Course auto)

Autres titres à venir :

Chase HQ (Course auto)	295F
Night Breed (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Midnight Résistance	295F
Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals	295F
Epyx World of Games	295F
Wild Streets (Kung Fu)	295F
Crazy Cars II	295F
Timin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F
Toki	295F
Battle Command	295F



Les jeux disponibles

Double Dragon (Arcade)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F



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 par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)

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



J 19	TITRES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
	Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

Code postal Tél

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

.....

Date d'expiration - / - Signature :

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

Règlement : je joins un chèque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 19 F) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)
ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA



MICROMANIA

BP 114, 06560 VALBONNÉ - 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	
+ PLATOON	
+ CRAZY CARS	
+ DALEY THOMPSON	
PC HITS N°2	225F
+GREEN BERET	
+GRYSOR	
+ARKANOID	
+WIZBALL	

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BETRAYAL	349F
FIRE AND FORGET 2	269F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
INT. SOCCER CHALL.	299F
LEGEND OF BILLY BOULDER	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
MEAN STREETS	299F
MIDWINTER	349F
MONTY PYTHON	249F
MURDER	249F
RA	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
SECRET DEFENSE:	
OPERATION STEALTH	N.C.
UMS 2	349F

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BATTLE COMMAND	N.C.
BATTLE CHESS 2	299F
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
CASH FLOW	259F
CHESS SIMULATOR	259F
COUGAR FORCE	279F
DUNGEON MASTER	399F
DYNASTY WARS	249F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
FOUNTAIN OF DREAMS	249F
IMPERIUM	249F
KICK OFF 2	299F
LORDS OF THE RINGS	299F
LORDS OF RISING SUN	249F
MUDS	249F
NO EXIT	249F
OPERATION HARRIER	249F
PINBALLS SIMULATOR	275F
PLAYER MANAGER	269F
SNOWSTRIKE	249F
STORMOVIK	299F
TEENAGE MUTANT TURT...	299F
THE LIGHT CORRIDOR	259F
THUNDERSTRIKE	299F
WELLTRIS	259F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

HIT PARADE

BUDOKAN	249F
CENTURION	249F
EAST V WEST	249F
INFESTATION	299F
ITALY 90	249F
LAST NINJA 2	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
....LA MENACE.....	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
SILENT SERVICE 2	349F
TENNIS CUP	249F
ULTIMA VI	299F

BARBARIAN 2	299F
BATMAN CAPED CRUSADER	199F
CODENAME ICEMAN	449F
COLOSSUS CHESS X	249F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 FRANCAIS	985F
DOUBLE DRAGON 2	249F
E-MOTION	249F
ESCAPE FROM HELL	249F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
INDIANA JONES (AVENTURE)	299F
INDY 500	249F
M1 TANK PLATOON	399F
MIGHT AND MAGIC2	299F
PINBALL MAGIC	199F
PGA GOLF	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
ROTOX	249F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SORCERIAN	449F
ULTIMATE GOLF	249F
WOLF PACK	349F

WHEELS OF FIRE 299 F

- + Chase HQ
- + Turbo Out Run
- + Hard Drivin'
- + Powerdrift **NOUVEAU**

LE MONDE DES MERVEILLES 249 F

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

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BETRAYAL	299F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
INT.SOCCER CHALLENGE	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
M 1 TANK PLATOON	395F
MEAN STREETS	249F
MONTY PYTHON	199F
MURDER	249F
NIGHT BREED-CABAL ACTION	N.C.
PLOTTING	249F
RA	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
ROBOCOP 2	N.C.
SECRET AGENT	249F
SUPREMACY	199F
THE LIGHT CORRIDOR	259F
UMS 2	299F
UN SQUADRON	249F

* à paraître

1 an de garantie sur tous les logiciels



AMIGA

AUTRES NOUVEAUTES*

ADIDAS CHAMPION CHIP SO.	249F
ALPHA WAVES MENTAL	259F
APPRENTICE	249F
BACK TO FUTURE 2	249F
BAD LANDS	249F
BATTLE COMMAND	N.C.
BLADE WARRIOR	249F
BSS JANE SEYMOUR	249F
CENTURION	249F
CHESS SIMULATOR	259F
COSMOS	249F
COUGAR FORCE	269F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
EPIC	N.C.
FOOTBALL SIMULATOR	209F
HALL OF MONTEZUMA	249F
JUDGE DREDD	199F
KING ARTHUR	249F
LOTUS TURBO ESPRIT...	249F
MAGIC FLY	249F
MUDS	249F
NEW YORK WARRIORS	199F
NO EXIT	229F
OPERATION HARRIER	249F
ORIENTAL GAMES	249F
PANG	N.C.
SAMOURAI	N.C.
SIMULCRA	249F
SNOWSTRIKE	249F
SPELLBOUND	199F
SUPER OFF ROAD RACER	199F
TEENAGE MUTANT TURT...	299F
THE IMMORTAL	249F
TIME MACHINE	249F
TOTAL RECALL	N.C.
ULTIMA V	299F
WELLTRIS	259F
WINGS	299F

HIT PARADE

BATTLE MASTER	299F
F29 RETALIATOR	249F
FALCON MISSION DISK 2	199F
FIRE AND FORGET 2	269F
GOLD OF THE AZTECS	249F
IMPERIUM	249F
KICK OFF 2	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LOST PATROL	249F
SHADOW WARRIORS	249F
SECRET DEFENSE..	
..OPERATION STEALTH	299F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
VENUS	199F

688 ATTACK SUB	249F
ANARCHY	249F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLACK TIGER	249F
BUDOKAN	249F
COLONEL BEQUEST	399F
CONQUEST OF CAMELOT	399F
DE LUXE PAINT 3(FRANCAIS)	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DYNASTY WARS	249F
EAST V WEST	249F
E-MOTION	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
FLOOD	249F
HEROES QUEST	349F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
ITALY 90 (LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	249F
KING QUEST 4	349F
LOOM	299F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
MIDWINTER	289F
PIRATES	249F
TIE BREAK	249F
TURRICAN	249F

* à paraître



**ATARI ST
SEGA**

**LES NOUVEAUTÉS SONT
D'ABORD CHEZ MICROMANIA!**

MICROMANIA

BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

COMPILATIONS

LES JUSTICIERS 249 F

+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP + RAMBO 3

LES AVENTURIERS 249 F

+ INDIANA JONES ACT.
+ THE STRIDER + VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

LE MONDE DES MERVEILLES 249 F

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

LES JUSTICIERS N° 2 249 F

+ Ghostbuster 2 + Cabal
+ Opération Thunderbolt

EDITION N° 1 249 F

+ Silkworm + Double Dragon
+ Xenon + Gemini Wing

WHEELS OF FIRE 299 F

+ Chase HQ + Turbo Out Run
+ Hard Drivin' + Powerdraft

NOUVEAU

SEGA

Console Sega	749F
Console Sega + le pistolet	1049F
Pistolet Sega	269F
Control Stick Sega	139F
Rapid Fire Sega	109F
Manette spéciale (Speed King)	145F
Lunettes 3D	309F
Manette spéciale (Quick Joy)	199F

HIT PARADE

Altered Beast	325F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	325F
Chase HQ	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
Psycho Fox	325F
R Type	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Vigilante	325F
Wonderboy 3	325F
Wonderboy M.L.	295F
World Soccer	285F
Y'S	395F

After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Choplifter	285F
Double Dragon	325F
Dynamite Dux	325F
Fantasy Zone 2	295F
Galaxy Force	325F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Phantazy Star	395F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F

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	199F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

NOUVEAUTÉS

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

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER *

APPRENTICE	249F
BETRAYAL	299F
DE LUXE PAINT	499F
GOLD OF THE AZTECS	249F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
INT. SOCCER CHALLENGE	249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
MEAN STREETS	249F
MONTY PYTHON	199F
MURDER	249F
NIGHT BREED-CABAL ACTION	N.C.
PLOTTING	249F
RA	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
ROBOCOP 2	N.C.
SECRET AGENT	199F
SHADOW OF THE BEAST	249F
SUPREMACY	199F
THE LIGHT CORRIDOR	259F
TURRICAN	249F
UMS 2	299F
UN SQUADRON	249F

AUTRES NOUVEAUTÉS* (suite)

PINBALLS SIMULATOR	275F
SAMOURAI	NC
SIMULCRA	249F
SNOWSTRIKE	199F
SPELLBOUND	199F
SUPER OFF ROAD RACER	199F
THE IMMORTAL	249F
TIME MACHINE	249F
TOTAL RECALL	N.C.

HIT PARADE

BATTLE MASTER	249F
BLACK TIGER	199F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
F29 RETALIATOR	249F
FALCON MISSION DISK 2	199F
FIRE AND FORGET 2	269F
IMPERIUM	249F
ITALY 90 (LES CHAMPIONS)	199F
KICK OFF 2	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
SECRET DEFENSE:	
OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	199F
VENUS	199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTÉS*

ADIDAS CHAMPIONCHIP SOC.	249F
ALPHA WAVES MENTAL	259F
BAD LANDS	249F
BATTLE COMMAND	N.C.
BLADE WARRIOR	249F
BSS JANE SEYMOUR(FED...)	249F
CENTURION	249F
CHESS SIMULATOR	259F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
COSMOS	249F
COUGAR FORCE	269F
DRAGON FLIGHT	249F
EPIC	N.C.
FOOTBALL SIMULATOR	209F
HEROES QUEST	349F
JUDGE DREDD	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LOOM	299F
LOST PATROL	249F
LOTUS TURBO ESPRIT ..	249F
MAGIC FLY	249F
MATRIX MARAUDERS	199F
MUDS	249F
NO EXIT	229F
OPERATION HARRIER	249F
PANG	N.C.

LES ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	99F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	99F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F

LES NOUVEAUTÉS SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette
et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

PRINTEMPS HAUSSMANN

64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol - 75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36 - Tél. 42.56.04.13

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

AMSTRAD 464-6128



MICROMANIA

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

WHEELS OF FIRE 149/249 F

- + Chase HQ
- + Turbo Out Run
- + Hard Drivin'
- + Powerdrift

NOUVEAU

LES JUSTICIERS N° 2

149/199 F

- + GHOSTBUSTERS 2
- + CABAL
- + OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS

149/199 F

- + INDIANA JONES ACTION
- + THE STRIDER
- + VIGILANTE
- + FORGOTTEN WORLDS

EDITION N° 1

129/249 F

- + Silkworm **NOUVEAU**
- + Double Dragon
- + Xenon
- + Gemini Wing

12 JEUX FANTASTIQUES

149/199 F

- + STORMLORD (arcade)
- + SUPER SCRAMBBLE (moto)
- + SKATE CRAZY (sim. skate)
- + NIGHT RAIDER (sim. vol)
- + ARTURA (avent./action)
- + DARK FUSION (arcade)
- + GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
- + ARCADE FOOT BALL (foot)
- + TECHNOCOP (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
démontés**

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

- Manette US GOLD 109 F
(plus une montre digitale GRATUITE)
- Manette NAVIGATOR 149 F
- Megablaster à Microswitches 79 F
- PRO 5000 129 F
- CHEETAH MACH1 129 F
- CHEETAH 125+ 85 F
- QUICKJOY JUNIOR 59 F
- QUICKJOY JUNIOR STICK 69 F
- QUICKJOY 2 PILOT 79 F
- QUICKJOY VI JET FIGHTER 149 F
- QUICKJOY V SUPERBOARD 199 F

- QUICKJOY INFRA ROUGE 399 F
- QUICKJOY M5 PC COMP. 199 F
- CORDON pour branchement de deux manettes 49 F
- Câble Magnéto AMST. 49 F
- Câble d'extension pour Joystick 49 F
- Câble de TELECHARGEMENT 49 F
- HOUSE DE PROTECTION**
- Housse CPC 464 COUL. 89 F
- Housse CPC 464 MONO 89 F
- Housse CPC 6128 COUL. 89 F
- Housse CPC 6128 MONO 89 F
- DISQUETTES VIERGES**
- 4 Cassettes vierges 29 F
- 4 Disquettes vierges 99 F
- 10 Disquettes vierges 195 F

TNT 149/249 F

- + Hard Drivin'
- + Xybots
- + Dragon Spirit
- + ToobinPowerdrift
- + APB

NOUVEAU

LES BARBARES

149/199 F

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

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

COMPILATIONS

- | | |
|---|---------------------------------------|
| LES VAINQUEURS 149/199F | 12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F |
| +Forgotten Worlds | +Cybermoïd |
| +Thunderblade | +Deflektor |
| +Tiger Road | +Mask +Blood Brothers |
| +Last Duel | +Nebulus +Hercules |
| +Blasteroids | +Northstar +Exolon |
| LES MAITRES NINJAS 129/179F | +Les Maîtres de l'Univers |
| +Double Dragon | +Venom Strikes Back |
| + Last Ninja 2 | +Marauder + Ranarama |
| EPYX 21 CHALLENGE | OCEAN DYNAMITE 149/199F |
| OLYMPIQUE 149/199F | +Platoon |
| 110 mètres Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol... | +Predator+Karnov |
| LES JUSTICIERS 145/195F | +Crazy Cars+Combat School |
| LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN! | +Gryzor+Salamander+Driller |
| +Dragon Ninja | +Rolling Thunder |
| +Robocop | GAME SET MATCH 2 149/199F |
| +Rambo 3 | +Match Day 2 |
| | +Basket Master |
| | +Super Hang On |
| | +Champion Chip Sprint |
| | +Track and Field |
| | +Cricket+Snooker+Golf |

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13

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° Etage
75020 PARIS — Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41



Les nouveautés sont d'abord chez Micromania



MICROMANIA

BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

APPRENTICE	99/149F
BAD LANDS	99/149F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
LOTUS TURBO ESPRIT...	109/149F
MONTY PYTHON	99/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F
SECRET AGENT	99/149F
SNOW STRIKE	109/149F
SUPER OFF ROAD RACER	99/149F
SWITCHBLADE	99/149F
UN SQUADRON	109/159F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES

ADIDAS CHAMPION CHIP SOCCER	129/179F
FLIMBO'S QUEST	99/149F
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169F
JUDGE DREDD	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
NEW YORK WARRIORS	99/149F
PLAYER MANAGER	139/179F
PINBALL SIMULATOR	ND/209F
TIME MACHINE	99/149F

HIT PARADE

BACK TO THE FUTURE 2	109/149F
BLACK TIGER	99/149F
BLOODWYCH	99/149F
DOUBLE DRAGON 2	99/149F
DYNASTY WARS	109/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	149/199F
STORMLORD 2 (Délivrance)	99/149F
TENNIS CUP	169/199F
TURRICAN	99/149F

E-MOTION	109/149F
HEAVY METAL	99/149F
IMPOSSAMOLE	99/149F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MEURTRES AVENISE	ND/195F
NINJA SPIRITS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
ORIENTAL GAMES	149/199F
RAINBOW ISLAND	99/149F
SHERMAN M4	ND/229F
TEENAGE QUEEN	99/229F
WILD STREETS	139/179F
WORLD CUP SOCCER 90	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 (Casse 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 Grysor + 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)

1 an de garantie sur tous les logiciels



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

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 par paquet poste urgent. (ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)

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

J 19	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage		+ 18 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =		F

NOM

ADRESSE

Code postal Tél

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

T.Shirt PLAY AGAIN M. L. XL (entourez votre taille)

T.Shirt HIGH SCORE M. L. XL. (entourez votre taille)

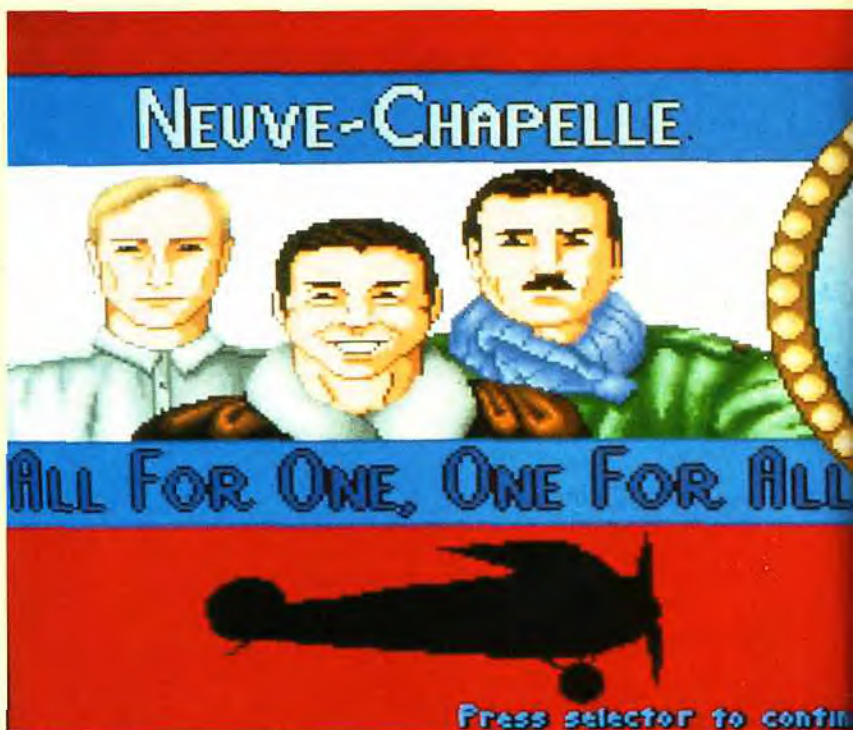
Montre MICROMANIA

Date d'expiration - / - Signature :

Microprose...

signe de belligérance de votre part peut se répercuter très loin, car certaines races communiquent entre elles, et si vous attaquez l'une d'elles, les autres le savent et vous attendent au tournant. Ça, c'est la partie stratégie, et vous pouvez vous en tenir là si ça vous chante. Mais une fois la guerre déclarée, il faut vous battre contre des vaisseaux en 3D qui, sur un 386 tout du moins, vont tellement vite qu'on a tôt fait de perdre non seulement les boulons, mais aussi les réacteurs, les moteurs, les petits clignotants rouges qui font bip bip, les ailes, les radiateurs et tout le reste, y compris, accessoirement, la vie. Là encore, si vous le désirez, vous pouvez vous consacrer uniquement à cet aspect du jeu. Sortie prévue en fin d'année.

Rat Pack est un jeu dans lequel vous dirigez quatre hommes de commando qui partent à l'attaque de diver-

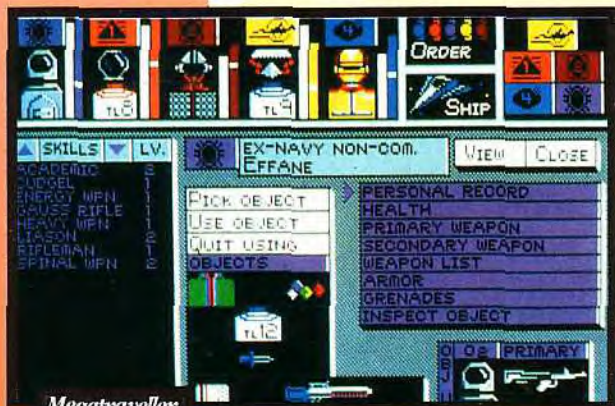


Covert Action.



Sorcerer University.

informations de la CIA, vous avez une secrétaire qui classe tout et qui vous informe lorsque vous en avez besoin, et vous devez aller chasser les méchants, que ce soient des gros bonnets de la drogue, des terroristes ou d'autres espions. A partir des informations que vous obtenez, vous choisissez une ville quelque part dans le monde, et arrivé sur place, vous pouvez choisir entre décoder les messages que vous avez interceptés, surveiller les communications téléphoniques, poser des micros et fouiller les maisons suspectes. Ces types d'action se traduisent à l'écran par des jeux différents: le décodage consiste à remplacer des lettres par d'autres; la fouille permet d'explorer complètement un immeuble en posant des micros, et ouvrant des coffres et des tiroirs; espionner les communications est une sorte de puzzle logique dans lequel il faut placer correctement des circuits intégrés pour dérouter les appels. J'ose à peine dire la date de sortie et la machine sur laquelle c'est prévu. Je vous le donne en code: à al nif ed l'éenna, rus CP.



Megatraveller,
un jeu de
rôle
'achement
complexe.

ses cibles. Il faut d'abord les équiper, ce qui n'est pas si simple, car selon la cible choisie, les armes devront être différentes; il faut ensuite les briffer, c'est-à-dire les programmer pour qu'ils accomplissent une suite d'actions déterminée. Pendant l'attaque, vous pouvez reprendre le contrôle d'un des hommes pour qu'il fasse une action non prévue, après quoi il reprend la séquence des ordres que vous lui avez donné. Et pour une fois, comme c'est programmé en Angleterre, ça sortira sur tous les formats. Quand? A la fin de l'année. D'autres questions?

Sorcerer University a toutes les chances de ne jamais sortir en France, et c'est tant pis pour vous. Vous n'aviez qu'à apprendre l'anglais, bande de nazes. C'est Steve Meretzky qui l'a écrit, l'un des auteurs de Hitchhikers's Guide to the galaxy (que d'aucuns considèrent comme le jeu le plus drôle du monde), de Leather Goddesses of Phobos, et de Zork Zero. Autant dire qu'on se marre comme

des baleines. Le sous-titre, c'est: "Ce sont les sorciers qui se tapent toutes les nanas". Et en effet, vous rentrez dans une université pour apprendre la sorcellerie, afin de pouvoir ensorceler les meufs pour qu'elles vous tombent dans les bras (c'est d'ailleurs pour ça que j'ai une faiblesse pour ce jeu: j'espère qu'ils donnent les formules à la fin). C'est très proche d'un Infocom, sauf qu'il y a une liste des mots-clés, un plan, et des images... Mais toujours des tonnes de texte, et pas de l'anglais de cuisine, croyez-moi. Ça sort bientôt et vous n'en profiterez pas. Bien fait pour vous. Vous n'aviez qu'à acheter des Infocoms quand Infocom existait encore. Sérieusement, je vous en veux beaucoup. Enfin, bref.

Covert Action est très rigolo. Enfin, rigolo n'est pas le mot; disons qu'il est très prenant. C'est un simulateur d'espion, en fait. Vous êtes un espion moderne, pas du genre qu'on voit dans les films, mais plutôt du genre qu'on voit pas du tout, vous voyez? Réaliste, quoi. Vous recevez des



I KNEW KONRAD KIEFER WAY BACK WHEN HE WAS A LOWLY MERCHANT CAPTAIN. HE MADE MANY FRIENDS...BOTH IN THE IMPERIUM AND IN THE ZHODANI CONSULATE. HIS TRADE ROUTE FREQUENTLY CARRIED HIM INTO ZHODANI SPACE.

OF COURSE, HE'S GROWN CONSIDERABLY IN POWER SINCE THEN - BEING SHARURSHID'S SUBSECTOR EXECUTIVE. TAKE SOME FREE ADVICE - YOU DON'T WANT TO CROSS KIEFER...HE HAS HIS

Spectrum Holobyte...



Railroad Tycoon, qui est sorti il y a trois mois sur PC, devrait sortir vers mi-91 sur ST et Amiga.

Megatraveller 1: The Zhodani Conspiracy est un jeu de rôle qui promet d'être d'une complexité encore peu atteinte, si ce n'est par Imperium. Chacun des cinq personnages que vous dirigez possède plus de 70 qualités différentes, et peut utiliser plus de 30 armes. Il vous faudra explorer les frontières de l'Empire en ruine. La date de sortie est encore incertaine, et ce ne sera que sur PC.

Pendant ce temps, les possesseurs de PC pourront se régaler d'Elite Gold, une version re-visitée d'Elite, qui tire parti des capacités du VGA et de la carte Roland. Cette version est plus rapide que l'ancienne, elle est en 3D pleine et elle est livrée avec un manuel mieux fait et une carte du ciel.

Enfin, **Betrayal** devrait sortir sur tous les formats sauf Amstrad le mois prochain, aussi je ne m'attendrai pas. ■



Megatraveller.

Crash Course, qui devrait sortir dans pas très longtemps sur PC, est un jeu de bagnoles de luxe qui se cartonnent la gueule. Je ne peux pas définir ça comme un simulateur, ça n'est pas que ça. Vous conduisez une Mustang sur des circuits de folie, avec des loopings, des ponts et des virages qui normalement sont interdits par le conseil de sécurité de l'ONU tellement ils sont dangereux. Selon le niveau que vous choisissez, vous devez soit tenir la route (c'est déjà pas facile), soit projeter vos adversaires en dehors de la route, tout en évitant de vous faire balancer à votre tour. Mais le jeu est bien plus intéressant que ça, puisqu'on peut voir la piste et son véhicule sous tous les angles (c'est en 3D vectorielle, j'avais oublié de préciser), revoir chaque chute au ralenti, construire ses pistes soi-même, et jouer contre un copain avec un câble RS232. Pas mal, hein? Bon, ça ressemble un



Crash Course.

peu à Stunt Car Racer, mais comme on en redemandait, ça tombe très bien...

Flight of the Intruder, la "suite" de Falcon, s'inspire du bouquin du même nom, et ne me demandez pas s'il a été traduit en français parce que je n'en sais rien. Il existe déjà sur ST, et va être adapté sur ST et Amiga cet hiver si tout va bien. Tout ira bien, rassurez-vous. C'est un simulateur de vol, et j'avoue à ma grande honte que comme je suis totalement incapable de faire voler un jet, je ne suis pas capable de vous dire si celui-ci est bien ou pas. Il existe, quoi. C'est déjà bien. ■

Flight of the Intruder



FTL

Juste un mot sur FTL: Chaos strikes back devrait sortir sur Amiga cet hiver, tandis que Dungeon Master sortira à peu près au même moment sur PC: il sera même vendu avec une mini-carte sonore...

Champion of the Raj se situe en Inde au début du dix-neuvième siècle. L'Inde est divisée en six parties rivales, parmi lesquelles le grand Mogol, les anglais, et quatre maharadjahs qui prétendent tous à la possession du pays. Vous pouvez jouer n'importe lequel des six prétendants, et vous pouvez même jouer contre cinq autres adversaires humains. C'est à la fois un jeu de stratégie et d'arcade, puisque certaines séquences comme une chasse au tigre ou une course d'éléphants vous permettent de vous dérouiller le pouce. Ça sortira très bientôt sur 16 bits.

Back to the future III est la suite

mignon de l'année. Flip-It et Magnose sont deux martiens, comme leur nom l'indique, et ils ont été élus pour aller chercher sur la Terre les milliards de litres d'eau dont la planète Mars a besoin pour survivre. Hélas, les terriens ne se laissent pas faire (tu parles, à force de jouer sur des jeux vidéo, ils savent comment traiter les aliens, fussent-ils de Mars) et vous devrez utiliser toutes vos ressources pour franchir les six niveaux indispensables à l'obtention de l'eau. L'action se déroule sur deux écrans côte à côte, et les graphismes sont époustouffants. Hélas, ils le sont tellement que le programme ne sortira que sur ST et Amiga, à moins qu'en der-

tomber les meufs, mais voilà, encore faut-il que ça rapporte. Et vous devez calculer le coût de vos équipements, en acheter de nouveaux, trouver des contrats, etc. Et le tout sortira prochainement sur 16 bits.

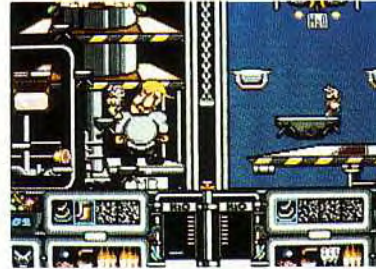
Est-il vraiment nécessaire de parler de Speedball II? C'est bien entendu la suite de Speedball, c'est toujours écrit par les Bitmap Brothers, c'est encore plus rapide et on vous en parlera suffisamment sans que j'ai besoin de vous en remettre une tartine maintenant. Ça sortira sur 16 bits dans très peu de temps.

Je n'ai pas non plus l'intention de vous parler de Teenage Mutant Hero

MIRRORSOFT

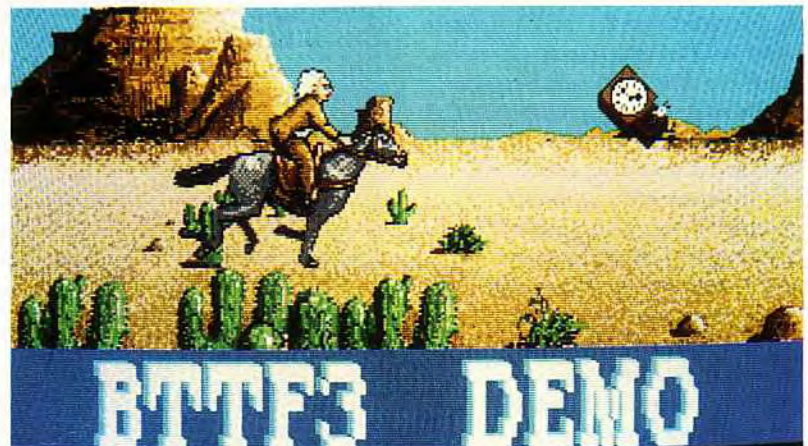


Champion of the Raj.



Flip-It and Magnose.

Turtles, ces bouffeuses de pizza qui envahissent mon espace vital au point que j'ai l'impression que tout le monde en est fan sauf moi. Ça sortira sur tous les formats dans très peu de temps, en même temps que les porte-clefs, les tee-shirts, les badges, les disques, les dessins animés, les stylos, les gommes, les autocollants, les montres, les calculatrices, etc...



Back to the Future III.

Speedball II



du précédent, et on espère sincèrement que ce sera mieux. Ça sortira normalement en même temps que le film, au début de l'année prochaine.

Predator II est la suite de Predator. C'est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal qui s'inspire du film: vous êtes un flic en 1995 et vous devez d'abord vous échapper d'une bagarre entre dealers colombiens et jamaïcains, après quoi vous devez affronter le Prédateur. Et quand est-ce que ça sortira, ça, madame? Au début de l'année prochaine, et sur tous les formats.

Flip-It and Magnose est très mignon. Oh, que c'est mignon. Tiens, je m'avance: c'est le programme le plus

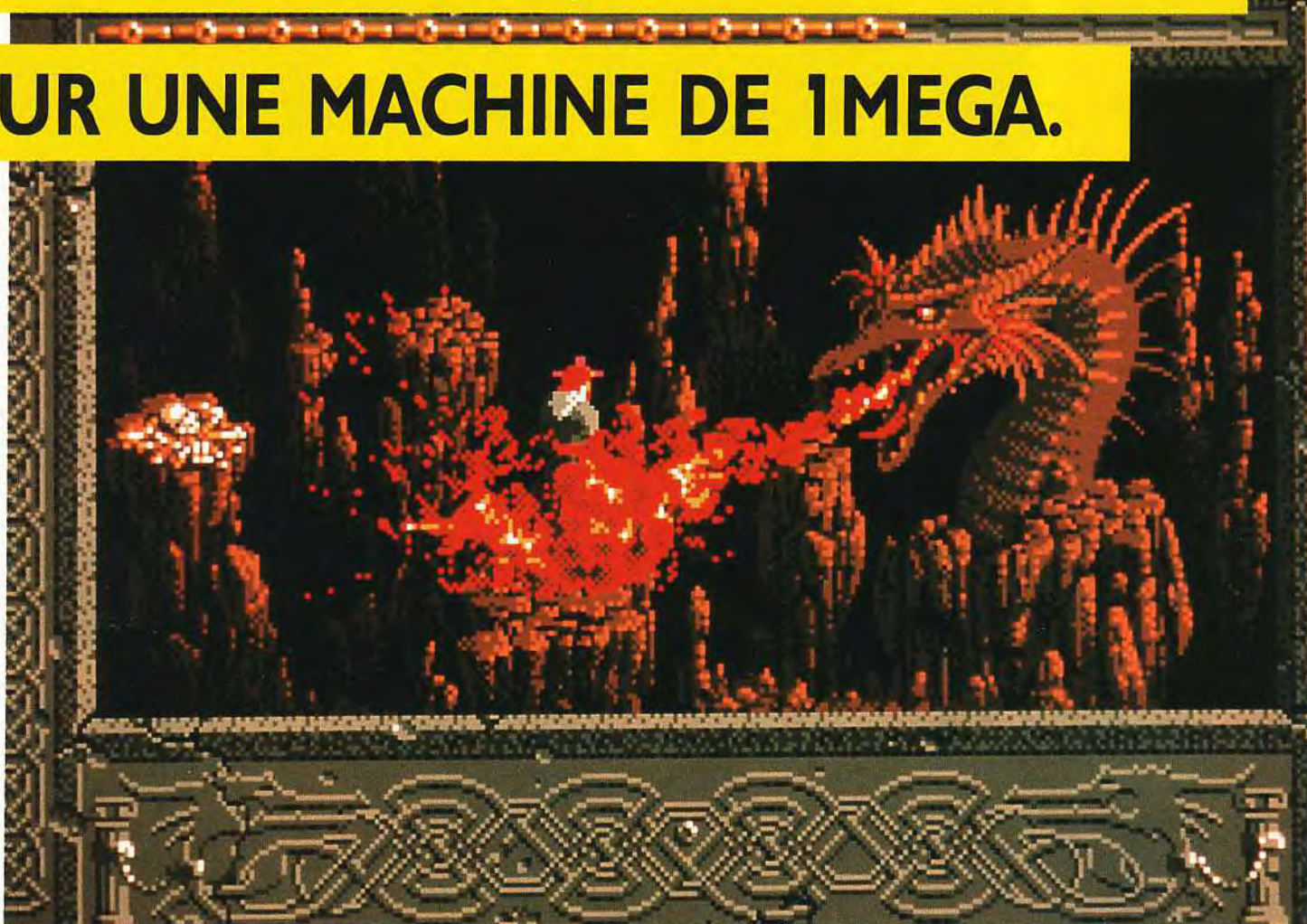
nière minute Mirrorsoft ne décide de faire une version épurée pour 8 bits, mais c'est peu probable.

Au trente-neuvième siècle, dans une colonie nommée Paradis (non, je ne ferai pas de jeu de mots), les insectes mutants ravagent les récoltes. Eh oui, on n'a toujours pas réussi à faire pousser du blé dans des machines! Vous êtes un **Duster**, c'est-à-dire un chasseur d'insectes. Vous êtes équipé d'un vaisseau blindé ultra-équipé... Pardon? Oui, les insectes font dix mètres de haut, pourquoi? Je vous ai bien dit qu'ils étaient mutants. La moitié du jeu se déroule en 3D vectorielle; l'autre moitié, c'est de la stratégie pure et dure: c'est bien beau d'être un Duster, il y a le prestige de l'uniforme, ça aide pour

Cadaver est quasiment prêt, et devrait sortir dans les semaines qui viennent. C'est un jeu d'arcade/aventure en 3D isométrique qui comporte plus de 300 pièces et des tonnes de monstres. Comme le test complet sera dans le prochain numéro, j'abrége.

Blade Warrior n'est pas mignon, mais beau. Vous jouez le rôle de Paladin, un intrépide chevalier qui doit récupérer des morceaux de caillasse (ok, ok, les morceaux d'une tablette sacrée) afin d'avoir le droit de rentrer en possession d'une épée magique qui lui permettra de détruire Murk, qui est quelqu'un de pas gentil du tout. Cela devrait également sortir le mois prochain sur 16 bits, donc, je passe rapidement. ■

**VOUS DEVREZ AVOIR DE L'ADRESSE,
DE L'IMAGINATION, ET HMM... 1.000 F*
POUR UNE MACHINE DE 1 MEGA.**



* 1.000 F est le prix estimé pour augmenter la mémoire de votre Amiga ou St de 512 Ko à 1 Mega
Si vous avez déjà une machine de 1 Mega, il ne vous en coûtera que le prix du programme!

Il est triste que seuls quelques privilégiés aient jamais l'occasion d'apprécier le chef d'oeuvre de Will Harvey - The Immortal.

Néanmoins, ceux d'entre vous qui ont la chance de disposer d'une machine de 1 Mega ou qui approchent de leur anniversaire et ont vieille tante célibataire monstrueusement riche, vont pouvoir se régaler.

Utilisant un angle de trois quarts époustouffant de réalisme, ce jeu vous conduit dans les huit niveaux d'un labyrinthe, à la recherche du professeur Mordimar, depuis longtemps disparu. Dans un univers fait d'intrigue, de trahison, de mystère et d'une violence à vous glacer le sang, vous êtes confronté aux adversaires les plus effroyables que vous ayez jamais redouté de rencontrer.

Enfin, c'est là un défi qu'aucun véritable amateur ne peut se permettre de rater - quel que soit le prix à payer.



Disponible fin septembre
1 Mega requis.
Amiga/Atari ST.

249FF
prix conseillé.

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre. Tel: 19-44-753-49442. Fax: 19-44-753-46672.

Psygnosis...



Awesome, la sortie la plus attendue de Psygnosis.



Le plus impressionnant, chez Psygnosis, à part *Shadow of the Beast II*, c'est *Awesome*. Normal, me direz-vous, c'est la même équipe. Vous devez vous échapper de votre système solaire qui est sur le point d'être détruit. Vous n'avez besoin que d'une seule chose: du fuel. Mais en quantités énormes! Vous devrez aller de planète en planète (ce n'est pas très difficile, grâce à l'hyperespace) pour en trouver, sachant que des pirates de l'air (de l'espace) vont venir vous ennuyer continuellement. Et quand je dis ennuyer... Il faudra également gérer précieusement vos biens, car ils serviront de monnaie d'échange. Ça, c'est pour le côté stratégie. Mais le côté arcade, au secours! Il faut aller du côté des grosses machines d'arcade pour trouver un équivalent. Et encore; les graphismes sont certes fabuleux, mais quelle imagination, en

plus! Le décor tourne autour du vaisseau, et tout tourne avec, y compris les astéroïdes, les vaisseaux ennemis, vos propres bombes! Je n'y ai pas joué assez pour garantir que ça reste intéressant au bout de quelques heures, mais rien que pour les graphismes, ça vaut le coup. Hélas, comme d'habitude, seuls les Amiga pourront en bénéficier...

Enfin, rien n'est certain, car *Shadow of the Beast*, qu'on croyait condamné à n'exister que sur Amiga, sort bientôt sur ST. Attention: "bientôt", chez Psygnosis, ça va de deux semaines à 7 pictuns (un pictun, équivalent à 20 baktuns soit 400 katuns ou 8000 tuns ou 144000 uinals, dans le calendrier maya, équivalait à une période de 7890 ans. Ce calendrier a disparu depuis plusieurs milliers d'années, et Psygnosis, de nos jours, est le seul à se servir encore de ces unités de mesure) (et

c'est authentique).

Pendant ce temps-là, son petit frère, *Shadow of the Beast II*, s'apprête à sortir, là encore sur Amiga. On vous en a beaucoup parlé, on vous en reparlera beaucoup, c'est encore mieux que le premier, mais j'imagine que vous le savez déjà. Ite, resuma est.

Spellbound est un jeu de plateforme. C'est rare, chez Psygnosis. Vous êtes un petit étudiant en sorcellerie, classiques, vous vous apprêtez à passer votre Bac M, avec chants incantatoires en seconde langue, lorsque vous apprenez, ô surprise, que votre maître a été kidnappé. Aussitôt, vous faites un petit calcul: depuis que les écoles et les maîtres existent au cinéma et dans l'informatique, il y a exactement 248693 maîtres qui ont été kidnappés. Du coup, vous laissez tomber vos études, vous trouvez un boulot pépère, vous vous ma-

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 combattrez 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.

riez, vous avez des enfants, et vous mourez heureux devant la télé. Bon, ok, vous voulez aller sauver votre maître, allez-y. C'est vrai que vous auriez pu tomber plus mal: les graphismes sont ce qu'ils sont d'habitude chez nos amis mayas, l'animation est ce qu'elle est d'habitude aussi, et je commence à en avoir assez de ne rien pouvoir reprocher à Psygnosis. C'est fatigant, à la longue. Et comme par hasard, il sort non seulement sur Amiga, mais aussi sur ST. Ben voyons.

Nitro est une course de voitures, vue de dessus. Vous pouvez jouer seul ou contre un ou deux adversaires (humains). Il y a quatre terrains, et des tas d'options comme des pneus super-adhérents, des boosters, des turbos, des phares spéciaux pour rouler de nuit, etc. Et que je te sors ça sur ST et Amiga dans 2 pictuns...

Infestation sort sur PC: bonne nouvelle.

Dans Carthage, vous jouez le rôle de Diogène. Et si vous aviez écouté en cours au lieu de lire Joystick, vous sauriez que Carthage se trouvait près de l'actuelle Tunis, en Afrique. Vous devez défendre votre ville contre les armées romaines. Il y a deux types de jeux mélangés: l'un, d'adresse, vous fait accomplir des courses de chars (avec des turbos en options, des pneus... Ah? Pas du tout? Bon, tant pis), tandis que l'autre est une sorte de simulation économique. Sortie prévue sur Amiga dans pas longtemps, et sur ST plus tard (je n'ose pas donner de date).

Je ne vous cause pas d'Aquaventura? Il est prévu pour la semaine prochaine (il est étonnant de constater qu'en langage maya, le son "semène prochène" est strictement équivalent à "douze pictuns"). ■



De gauche à droite: Spellbound, Nitro et Carthage.

Cinemaware..

Chez Cinemaware, pas de nouveautés, juste des adaptations: TV Sports Basketball sort sur PC et ST d'ici la fin de l'année, It came from the desert sort enfin sur PC et ST, et Wings en fait autant.



Wings



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 43.38.1024

Rainbow Arts...



Une bonne nouvelle: **Turrican** sort enfin sur ST... On a failli attendre! Certes, c'est pas aussi fin que sur Amiga, mais la qualité de jeu reste. On n'en demandait pas plus.

On vous parle de **MUDS** un peu plus loin, je passe brièvement.

Masterblazer, produit à la fois par Rainbow Arts et par Lucasfilm (ce qui,

traduit du pingouin, signifie que Lucasfilm a laissé Rainbow Arts programmer le truc tout seul) est la suite de **Ballblazer**, de Lucasfilm toujours, qui avait été un beau succès en son temps. Imaginez un jeu d'échecs. Virez toutes les pièces en ne laissant que les rois. Maintenant, remplacez les rois par des hovercrafts. Agrandissez 2000 fois le

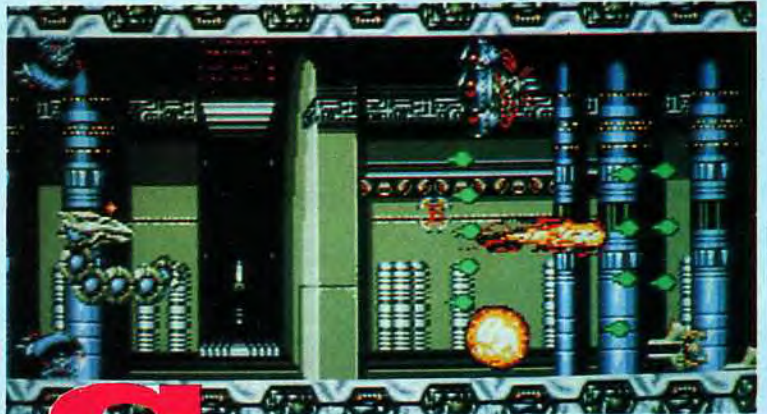
plateau, et rajoutez une balle au milieu. Qu'est-ce que vous obtenez? Un jeu de foot en hovercraft. Je ne sais pas pourquoi je suis parti des échecs, j'avais une idée en tête, et elle m'a échappé. Bon sang, avec tous les coups que je prends sur la tête, je perds la mémoire. Bref, ça sort sur 16 bits le mois prochain...



Turrican sur ST et, ci-contre, Rotator.

Rotator reprend le principe inauguré par **Rotox**: le décor tourne autour de votre vaisseau. Des aliens ont attaqué la terre en détruisant les générateurs d'énergie. Il faut le réparer d'urgence. A qui fait-on appel, je vous le demande? A vous, yes sir. Il y a 30 niveaux différents, et la baston n'est pas le seul attrait du jeu, puisque des éléments de stratégie viennent s'y glisser. Sortie en novembre sur 16 bits. ■

STORM



St Dragon.

Storm est un nouveau label dont nous vous avons déjà causé dans le poste. Voici leur logo. On le montre parce que le premier programme, **St Dragon**, devrait sortir le mois prochain. On vous en a amplement parlé, mais c'est vraiment très bien. Vous jouez naturellement le rôle du dragon, mais ce n'est pas simple car votre queue doit vous protéger, et il faut penser à la fois à sa tête et à sa queue, ce qui n'existe pas dans la vie réelle, croyez-moi, c'est l'un ou l'autre.

SWIV n'est pas, je répète, n'est pas la suite de **Silkworm**. Bon, ce sont les mêmes programmeurs, le même genre de jeu, les mêmes genres de graphismes, mais ce n'est pas, je répète, ce n'est pas la suite de **Silkworm**. C'est en tout cas très beau et très, très maniable. On contrôle un hélicoptère qui peut se transformer en tank quand il en a envie. Quand George Bush a vu ça, il a déclaré: "Bonn sangue, si j'avay ça poor liquiday Hussein, je seray bien contoon". Il parle français comme une vache espagnole. ■

DOMARK



Badlands, un avatar Super Sprintien en cours de développement.

Chez Domark, on se contente d'avancer lentement mais sûrement. **The spy who loved me**, avatar James Bondien, est en route. **Badlands**, avatar Super Sprintien, est en route. **STUN Runner**, avatar tunnelien, est en route. **Hard Drivin' II**, avatar Hard Drivinien, est en route. **Mig 29 Fulcrum**, avatar soviético-aérien, est en route. En fait, les deux seuls programmes dont on ne vous ait pas encore parlé, ce sont **Nam 1965-1975**, écrit par l'auteur d'Imperium, un wargame d'une complexité telle que je serais bien incapable de le résumer en quelques lignes. De toutes façons, il ne sera pas disponible avant l'année prochaine. Et l'autre, c'est **3D Construction Kit**. Alors là, ce n'est pas un jeu du tout, mais la claque dans la gueule que



The Spy Who Loved Me.

j'ai prise en voyant ça! C'est avec ce système de développement 3D qu'a été conçu Castle Master, mais il a été perfectionné amplement depuis, il est possible de faire des objets arrondis par-

faits, avec des nuances stupéfiantes, des ombres et tout ce qui s'en suit. Il n'est même pas certain que le produit voie le jour, et s'il le voit, ce n'est pas avant avril 91. On a le temps. ■

Accolade

Pas d'annonces nouvelles chez Accolade, rien dont on ne vous ait pas déjà parlé. Rappelons brièvement les titres: **Ishido** est un jeu de réflexion génial, **Star Control** est une simulation spatiale avec un petit bout de baston, juste pour dire qu'on n'est pas venu pour rien, **Stratego** est un jeu de réflexion pas génial (avis personnel), et **Test Drive III** est la suite de 2001: l'odyssée de l'espace (non, je blague). Le tout sortant sur quasiment tous les standards d'ici la fin de l'année...



Star Control.

Comment parler de **Manix**? Imaginez une sorte de plateau à la *Populous*, avec un principe de jeu à la *Q*Bert*: vous devez passer sur des cases pour les faire changer d'état. Avec un éditeur de tableau en prime, et la possibilité de jouer à deux, ça promet d'être un petit chef d'œuvre d'accoutumance. Il sort sur ST et Amiga très bientôt.

James Pond est le nouveau nom de ce qu'on vous avait présenté sous le nom de Guppy. Il s'agit d'un poisson écologiste qui veut sauver son environnement (environnement me fait penser à Brice Lalonde, qui me fait penser à Dechavanne, et je vous conseille de ne pas rater les séquences de Pierre Carle



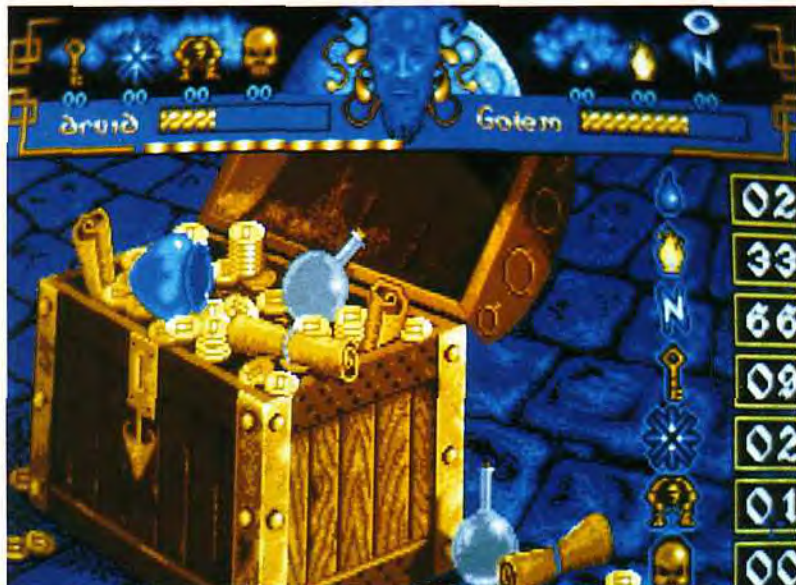
Manix.

MILLENNIUM

James Pond, très mignon!



dans "Ciel! Mon mardi", c'est à hurler de rire), en détournant des pipelines, en réparant les fuites des supertankers, en éliminant les containers de déchets radioactifs, etc. Le jeu est écrit par Chris "Fire & Brimstone" Sorrel, et il est particulièrement mignon. Vous noterez qu'il y a une importante distinction entre "beau", "joli" et "mignon". "Beau", c'est pompier. "Mignon", c'est à la japonaise. "Joli", c'est quand c'est Kaaa qui parle. James Pond sort sur ST et Amiga seulement, ce mois-ci.



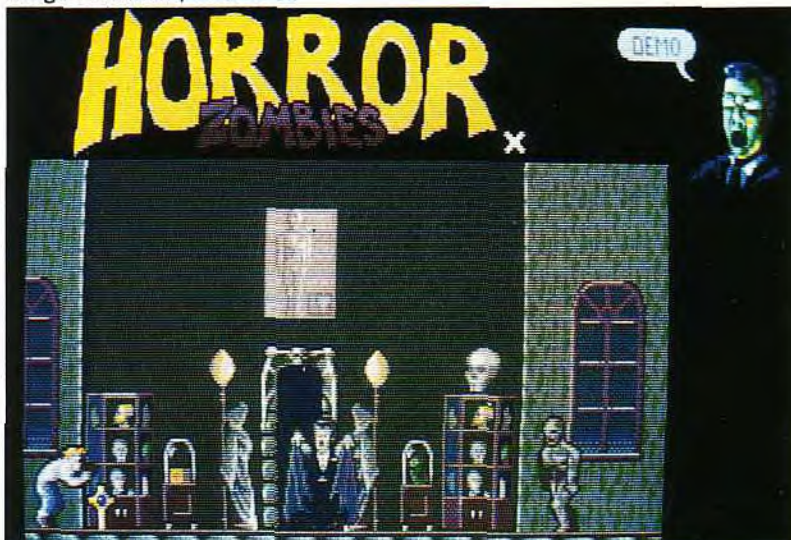
Warlock.

Warlock est le troisième volet de la série "Druid", et il est à noter que Druid sera fourni gratuitement en même

temps que Warlock. Vous devez détruire Acamantor, qui s'est réveillé récemment avec une sérieuse envie de conquérir le monde. On peut jouer à deux, et les graphismes sont pompiers (non, je blague, ils sont beaux). Sortie pas très lointaine sur ST, Amiga et... C64.

Horror zombies from the crypt est un jeu-hommage aux films d'horreur de série B, dans lequel vous devez parcourir 6 niveaux et plus de 600 écrans, c'est à se demander où ils mettent. C'est l'équipe de Resolution 101 qui a écrit ce jeu, et c'est un gage de qualité.

On ne sait pas grand chose sur **Outlands**, sinon que c'est en 3D isométrique. De toutes façons, c'est pour 1991, tout comme **Hillbilly Moonshine Racer**, un jeu qui se passe au Far West écrit par l'équipe de Chase HQ... ■



Horror Zombies.

Elite

Une grosse sortie chez Elite: Gremlins 2. Et là, je suis bien embêté. J'ai trahi mes principes déontologiques. J'ai refusé de voir le jeu, les démos, de lire les résumés, de regarder quoi que ce soit, parce que je n'ai pas encore vu le film, et que je tiens à garder la surprise. Je sais, c'est dégueulasse pour vous, un journaliste doit faire fi de ses opinions et de ses problèmes personnels, doit se sacrifier pour l'Information. Eh bien, je m'en fous. Voilà. Sachez simplement que Gremlins 2 sort, et que selon les gens de chez Elite, c'est drôlement bien. Je vous dirai ça le mois prochain.

En revanche, je peux vous parler de Tournament Golf, que j'ai accepté de voir parce que je connaissais déjà la fin (un crétin me l'a racontée). C'est exactement, je dis bien exactement, la même version que sur Megadrive. Vous voulez savoir la fin? A la fin, le mec y fout la balle dans le trou. Eh, c'est normal, pour un golf, non? World Championship Soccer est également adapté de Mega-



drive, et je laisserai mon pote Destroy en parler dans le prochain numéro, il adore le foot. ■



Avec UBI SOFT
c'est beau comme
au cinéma

CLAP CINE



PERMIS
DE TUER

BACK
TO THE
FUTURE

REVE, ACTION
AVENTURE
avec CLAP CINE

Mettez 10 jeux adaptés
des films dans votre
micro (9 dans la version
K7).



Dans la version K7
uniquement

Tuer, n'est pas jouer.
Vivre et laisser mourir.
Permis de tuer. Code
in Game Format. © 1988 Elite
International Ltd. Gun Syndrome
Dan-Jag S.A. 1982 and Ubi
Company © Eon Productions
dross Publications Ltd. 1987
Ltd. Ghostbusters, Ghostbusters Logo ©
1984 Columbia Pictures Industries Inc.
Ghostbusters Game

© 1984 Activision Inc. Back to the Future © Universal City
Studios Inc. © Electric Dreams Software 1986. Wonderboy
TM & Sega 1987 © 1987 Activision Inc. Charlie Chaplin ©
1987 Bubbles Inc. Fabriqué et distribué sous licence de Bubbles
Inc. par US Gold Limited. Aliens. The motion picture
Aliens © 1986 Twentieth Century Fox Film Corporation ©
Electric Dreams Software. Quartet © Sega 1987 © Activi-
sion Inc. Eidolon TM © 1986 Lucasfilm Ltd. All rights
reserved. Activision Inc. Authorised user. Biter Bird, Bottle-
nack, Geep, Dr Joseph Vincent
AGON, Puffer Bird, Rotofly, The
Eidolon and other elements of the
Eidolon Game Fantasy are trademarks
of Lucasfilm Ltd. Activision Entertain-
ment Software (RI). TM is a registered
trademark of Activision Inc.

UBI SOFT

Entertainment Software

DISQUETTES 3,5 DF DD
PAR 10 : 49 F

PROFITEZ-EN !

ATARI ST/STE

COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FLIGHT COMMAND	325
HEROES	295
LES AVENTURIERS	245
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LES VAINQUEURS	295
WORLD CUP YEAR 90	260
A.M.C.	
ADIDAS CHAMPIONSHIP	225
FOOTBALL	249
AFTER THE WAR	195
ARMALYTE	195
ATOMIX	195
B.A.T.	349
BACK TO THE FUTURE 2	245
BATTLE COMMAND	245
BATTLE OF BRITAIN	245
BATTLE MASTER	245
BETRAYAL	245
BLACK TIGER	199
BLADE WARRIOR	259
BLOCK OUT	245
BOMBER	289
BOMBER MISSION DISK 1	195
B.S.S. JANE SEYMOUR	245
CABAL	195
CARTHAGE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHAOS STRIKE BACK	225
CHASE HQ	195
CODENAME ICEMAN	345
COLONEL BEQUEST	395
COMBO RACER	199
CONQUEST OF CAMELOT	345
CRACK DOWN	195
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON FLIGHT	299
DRAGON'S LAIR	445
DRAKKHEN	260
DYNASTY WARS	195
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGGHES SOCCER	245
EPIC	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
EXTASE	235
F19 STEALTH FIGHTER	249
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	285
FALCON MISSION	195
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
GHOST'N GOBLINS	195
GHOULS'N GHOSTS	195
GOLD OF THE AZTECS	245
GREAT COURTS	245
HEROES QUEST	345
INDY LAST CRUSADE (ADVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGER	249
INTERNATIONAL 3D TENNIS	245
ITALY 90	195
IVANHOE	195
KHALAAN	299
KICK OFF	245
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KLAX	195
LAST NINJA 2	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOOM	295
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	260
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR (STF)	195
OPER. STEALTH SECRET DEFENSE	295
OPERATION THUNDERBOLT	195
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
PLOTTING	245
POPULOUS	225
POPULOUS DATA DISK	95
POWERBOAT USA	249
PROJECTYLE	195
RAINBOW ISLAND	195
RINGS OF MEDUSA	295
RORKE'S DRIFT	265
SECRET AGENT (SLY SPY)	195
SHADOW OF THE BEAST	245
SHADOW WARRIORS	195
SHERMAN M4	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SORCERIAN	345
SPACE AGE	445
STARFLIGHT	245
STORMLORD 2	195
SUPER WONDERBOY	195
TENNIS CUP	245
TIE BREAK	245
TURRICAN	295
TUSKER	245
TV SPORT BASKETBALL	269
ULTIMA 5	275
VENDETTA	245
WORLD CUP SOCCER 90	195

AMIGA

COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
FLIGHT COMMAND	325
HEROES	295
LES AVENTURIERS	295
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LES VAINQUEURS	295
MAGNUM 4	295
888 ATTACK SUB	245
ARMALYTE	195
ADIDAS CHAMPIONSHIP	249
FOOTBALL	249
AFTER THE WAR	195
AMOS THE CREATEUR	495
BACK TO THE FUTURE 2	245
BATTLE MASTER	245
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE SQUADRON	285
BETRAYAL	245
BLADE WARRIOR	245
BLOCK OUT	249
B.S.S. JANE SEYMOUR	245
BUDOKAN	245
CARTHAGE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHASE HQ	245
COLORADO	245
COMBO RACER	245
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	395
CRACK DOWN	249
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON FIGHT	289
DRAGON'S LAIR 2	445
DRAGON STRIKE	299
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER (VF)	295
DYNASTY WARS	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGGHES SOCCER	245
EPIC	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
EAST V WEST	245
F19 STEALTH FIGHTER	285
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION	195
FALCON MISSION DISK 2	195
FEDERATION QUEST	249
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR 2(VF)	335
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
FULL METAL PLANET	249
GHOST'N GOBLINS	245
GHOULS'N GHOSTS	245
GOLD OF THE AZTECS	249
GREAT COURTS	245
HARDBALL II	195
HEROES QUEST	345
INDY LAST CRUSADE (ADVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTERNATIONAL 3D TENNIS	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGER	249
ITALY 90	245
IVANHOE	245
JUMPING JACK SON	245
KHALAAN	299
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KING QUEST IV	345
KNIGHTS OF CRYSTALLION	295
LAST NINJA 2	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LOST PATROL	245
MANCHESTER UNITED	245
MATRIX MARAUDER	249
MAUPITI ISLAND	269
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR STF	195
OPER. STEALTH SECRET DEFENSE	295
POLICE QUEST II	345
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
PLOTTING	249
PROJECTYLE	195
RAINBOW ISLAND	245
RAMROD	245
RED STORM RISING	225
RINGS OF MEDUSA	295
SATAN	245
SECRET AGENT (SLY SPY)	245
SHADOW OF THE BEAST II	345
SHADOW WARRIORS	249
SHERMAN M4	245
SIM CITY TERRAIN	245
EDITOR	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
STARFLIGHT	245
TEST DRIVE 2	285
TIE BREAK	249
TOWER OF BABEL	245
TURRICAN	245
TUSKER	245
TV SPORT BASKETBALL	249
ULTIMA 5	295
UNREAL	295
VENDETTA	245
VENUS	199
WINGS	295
WORLD CUP SOCCER 90	199

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT
INFORMATIQUE

NOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____ CODE POSTAL _____
Tél _____



Date d'expiration — / —

Signature: _____

TITRES

PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage _____ +15F

Préciser: Cassette Disk - TOTAL à payer: _____

Règlement: je joins chèque bancaire CCP Mandat -lettre CB

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de remb);

PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

ATARI ST AMSTRAD CPC AMIGA C64 SPECTRUM PC ET COMPATIBLES

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE

41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C. Cial Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél : 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE

8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :

100 % A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	123/169
HEROES	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
LES AVENTURIERS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
WORLD CUP YEAR 90	145/195

A.M.C.	125/175
ADIDAS CHAMPIONSHIP	
FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
ARMALYTE	99/159
BACK TO THE FUTURE 2	119/169
BAR'S TALE	65/ 95
BATMAN (LE FILM)	99/145
BEACH VOLLEY	95/145
BLACK TIGER	99/149
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
CHASE HQ	95/145
CRACK DOWN	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEFENDER OF	
THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
DRAGONS OF FLAME	109/199
DYNASTY WARS	105/145

ESCAPE FROM

THE PLANET	95/145
FIRE & FORGET 2	129/169
FLIMBO'S QUEST	99/149
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/195
HOSTAGES	
(OPERATION GIGN)	165/225
INDY THE LAST CRUSADE	
(ARCADE)	95/145
INTERNATIONAL 3D	
TENNIS	99/149
IRON LORD	ND/195
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF	129/169
KLAX	99/149
LA SECTE NOIRE	ND/179
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
ORIENTAL GAMES	129/159
PLAYER MANAGER	129/169
PLOTTING	99/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SHADOW WARRIORS	95/145
SNOW STRIKE	95/145
STORMLORD 2	95/145
STUNT CAR	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	105/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
TURBO OUT RUN	99/149
TURRICAN	95/145
TUSKER	95/145
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :

AMERICAN DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
FUNBOX	245
HEROES	245

BACK TO THE FUTURE II	259
BAD BLOOD	345
BATMAN CAPED CRUSADER	195
BATTLE MASTER	249
BETRAYAL	249
BLADE WARRIOR	245
BLOCK OUT	345
BOMBER MISSION DISK 1	195
BUDOKAN	245
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CODENAME ICEMAN	445
COLONEL BEQUEST	445
COLORADO	249
CONQUEST OF CAMELOT	445
CURSE OF THE	
AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DRAGON STRIKE	299
DRACKHEN	260
DUNGEON MASTER	395
DYNASTY WAR	245
ELVIRA MISTRESS	
OF THE DARK	299
EPIC	249
F14 TOMCAT	295
F19 (MICROPROSE)	385
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY	
DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FULL METAL PLANET	260
GHOST'N GOBLINS	279
GREAT COURTS	269
HARPOON	295

HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE	
(ADVENTURE)	269
INTERNATIONAL SOCCER	
CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	245
LA LEGENDE DE SHAM	260
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LODE RUNNER	195
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MIDWINTER	345
PC GLOBE	485
PLAYER MANAGER	269
POPULOUS	245
POWERBOAT USA	245
RAILROAD TYCOON	345
RINGS OF MEDUSA	295
ROKKE'S DRIFT	249
SATAN	240
SHERMAN M4	245
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
SIM CITY TERRAIN	
EDITOR	195
SIM CITY	245
STARBLADE	265
STARFLIGHT II	245
STRIDER	245
TEST DRIVE 2	245
THUNDERSTRIKE	249
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
VETTE	295
WOLFPACK	325
WORLD CUP SOCCER 90	245

'MATERIEL

ATARI	
520 STE	3490
520 STE + ECRAN MONO	
SM124	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE + ECRAN MONO	
SM124	5490
PORTFOLIO	2290
DISQUE DUR 30 MEGA	
ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
AMIGA	
AMIGA 500	3490
ECRAN COULEUR 1084 P	2500
CABLE PERITEL	150
EXTENSION 512 KO	
+ HORLOGE (AS01)	990
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
IMPRIMANTES	
STAR LC10 II	1990
STAR LC10 COULEUR	2490
STAR LC24/10	3290

JOYSTICKS	
QUICKJOY II +	69
QUICKJOY II	89
QUICKJOY III	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245
DISQUETTES VIERGES	
3"5 NEUTRES DF/DD	
LES 10	69
3"5 MARQUEES DF/DD	
LES 10	120
5"14 NEUTRES DF/DD	
LES 10	39
3"CF2, LES 10	190

COMMODORE 64

COMPILATIONS :

100 % DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK	
(30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
COIN OP HITS	125/159
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEROES	145/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE	
(INGROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/159
THE STORY SO FAR vol 2	160/195
THE STORY SO FAR vol 4	160/195
THRILL TIME GOLD 2	145/189
WORLD CUP	
COMPLICATION	145/195

ADIDAS CHAMPIONSHIP	109/169
FOOTBALL	109/169
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BAR'S TALE 2	ND/245
BAR'S TALE 3	ND/245
BAR'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BLOOD MONEY	109/169
BLOODWYCH	109/169
CABAL	95/145
CHAMPION OF KRYNN	ND/269
CHASE HQ	95/149
CURSE OF THE AZUR	
BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/189
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGONS SPIRIT	125/165
DRAGON'S WAR	ND/225
DYNASTY WARS	109/149
EMLYN HUGHES INTL	
SOCCER	95/145
ESCAPE FROM	
THE PLANET	109/169
FLIGHT SIMULATOR 2	
(VF)	490/590
GALAXY FORCE	99/149
GHOSTBUSTERS 2	109/180
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189

GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/169
HARD DRIVIN'	109/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D	
TENNIS	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
LORD OF CHAOS	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
MILESTONES	109/169
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION	
THUNDERBOLT	99/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
POWERBOAT USA	120/185
Q 8	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SATAN	145/169
SCRAMBLE SPIRIT	95/160
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SECRET OF SILVER BLADE	ND/269
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIORS	109/169
SHOOT EM UP	
CONSTRUCTION KIT	195/245
SKI OR DIE	ND/169
SNOW STRIKE	99/149
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
EUROPEAN CHALLENGE	
SCENERY	ND/ 89
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
VENDETTA	109/169
WILD STREET	120/160

SPECTRUM

COMPILATIONS

100 % DYNAMITE	169
CD GAMES PACK	
(30 JEUX SUR 1 CD)	225
COIN OP HITS	160
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE	
(INGROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
THE STORY SO FAR vol 4	160

ADIDAS CHAMPIONSHIP	
FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
DATA CHARGE	110
DOUBLE DRAGON	95
DOUBLE DRAGON II	110
DRAGON NINJA	95
DRAGON STRIKE	299
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONAL 3D	
TENNIS	110
KICK OFF	120
KICK OFF 2	140
LAST NINJA 2	140
LORD OF CHAOS	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
SECRET AGENT	
(SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	110
STORMLORD	95
STRIDER	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95
WILD STREET	120

Infogrammes

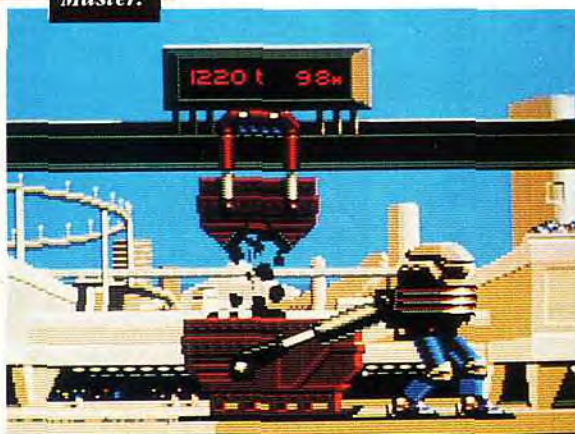


Meurtres
dans
l'espace
sort déjà
ce mois-ci!

Beaucoup de sorties également chez Infogrammes. D'abord, il y a Meurtres dans l'espace, la suite des "meurtres..." de Bertrand Brocard. Cette fois-ci, c'est en apesanteur que le meurtre a eu lieu. Il faudra découvrir le coupable en évitant d'aller vous écraser contre le plafond. Sortie ce mois-ci sur 16 bits.

Dans The Metal Masters, vous participez à une épreuve sportive qui serait banale si vous n'étiez pas aux commandes d'un robot haut comme un immeuble. Vous devez affronter les autres robots qui sont au moins aussi forts que vous, et

The
Metal
Master.



c'est très difficile, parce que si vous vous plantez, ce sont des tonnes de métal qui se cassent la gueule. Sur vous. Aïe. Sortie fin novembre sur ST, Amiga et Amstrad. Ah, c'est gentil de penser à l'Amstrad, ça faisait longtemps.

Et c'est Infogrammes qui récupère Mystical, qui devait à l'origine sortir chez Cryo. Vous êtes un élève en magie, et votre maître a été kidnappé... Ah non, pas du tout, excusez-moi, c'est un réflexe. En fait, vous avez paumé les potions secrètes et autres grimoires de votre maître. Comme il n'est pas content du tout, vous proposez obligeamment d'aller les chercher. Malheureusement, il accepte. C'est le début des galères, vous devez explorer douze mondes pour récupérer les trésors éparés du maître... Sortie en novembre sur tous les formats.

Genghis Khan est une simulation militaire et économique. Comme d'habitude, vous êtes mongol, mais là, en plus, vous êtes le chef des mongols, le grand Genghis Khan lui-même. Et vous voudriez bien que l'Asie s'étende jusqu'à Vierzon-la-Romaine. Jusqu'à 4 joueurs peuvent s'affronter dans ce jeu qui sortira dans peu de temps.

Dans Bandit kings of ancient



Mystical.

China, c'est encore pire, vous êtes un bandit chinois qui voudrait s'emparer du trône impérial au douzième siècle. Là encore, c'est une simulation économique-militaro-asiatique, mais sur Amiga et PC seulement.

Dans Alcatraz, comme Kaaa, vous déclarez la guerre à la drogue. L'action se passe en 1993, alors que l'île d'Alcatraz a été investie totalement par un cartel de drogués - pardon, de dealers, c'est pas le même cierge qui coule. Vous partez à l'at-



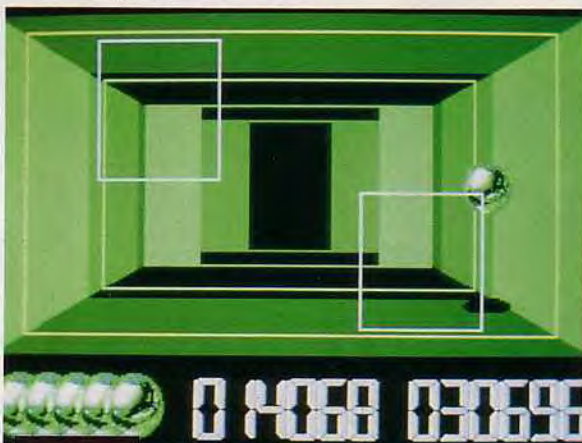
Genghis Khan.

attaque de cette forteresse avec trois autres copains et quelques armes en réserve. Sortie dans deux mois sur 16 bits.

The light corridor est un jeu en 3D, à mi-chemin entre de l'arcade et un jeu de réflexion. Vous devez parcourir des couloirs, guidé par une boule que vous pouvez lancer mais qui revient toujours vers vous, et



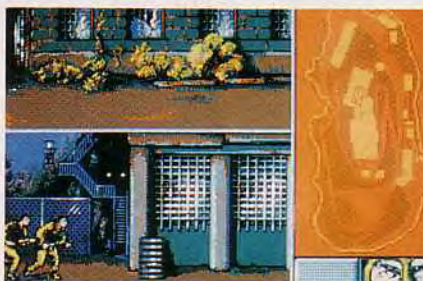
Bandit Kings of Ancient China.



The Light Corridor.

éviter les nombreux pièges qui parsèment le chemin. Le but est de retrouver la lumière qui a disparu (ouah, eh, c'est plus fastoche à dessiner). Sortie sur 16 bits ce mois-ci.

Alpha waves est un soft résolument original. Il s'inspire de la philosophie New Age, que jusqu'à récemment on appelait encore la philosophie baba cool. Il n'y a rien de spécial à faire, et en tous cas rien à gagner. Il suffit d'explorer des salles, de guider des polygones intelligents,



Alcatraz

de se laisser porter par les couleurs. Le but, si on peut parler de but, est de provoquer des ondes alpha qui vont faire résonner votre cerveau. Si vous êtes un tant soit peu branché ésotérisme, ça devrait vous plaire. Sur 16 bits seulement, mais probablement ce mois-ci... ■

RANX

LES PÉRIPÉTIES DU CÉLÈBRE ANDROÏDE ENFIN SUR MICRO



"Adapté de la BD du même nom, Ranxerox ne décevra pas les connaisseurs et propose aux autres de se plonger dans un univers totalement cyberpunk."

GEN 4

Ce "frite-moi la tête" est doublé d'une partie aventure très stimulante. Un must !

MICRONEWS

Une (arcade) aventure musclée, pleine de rebondissements et de baffes dans la gueule qui va charmer les petits comme les grands.

JOYSTICK

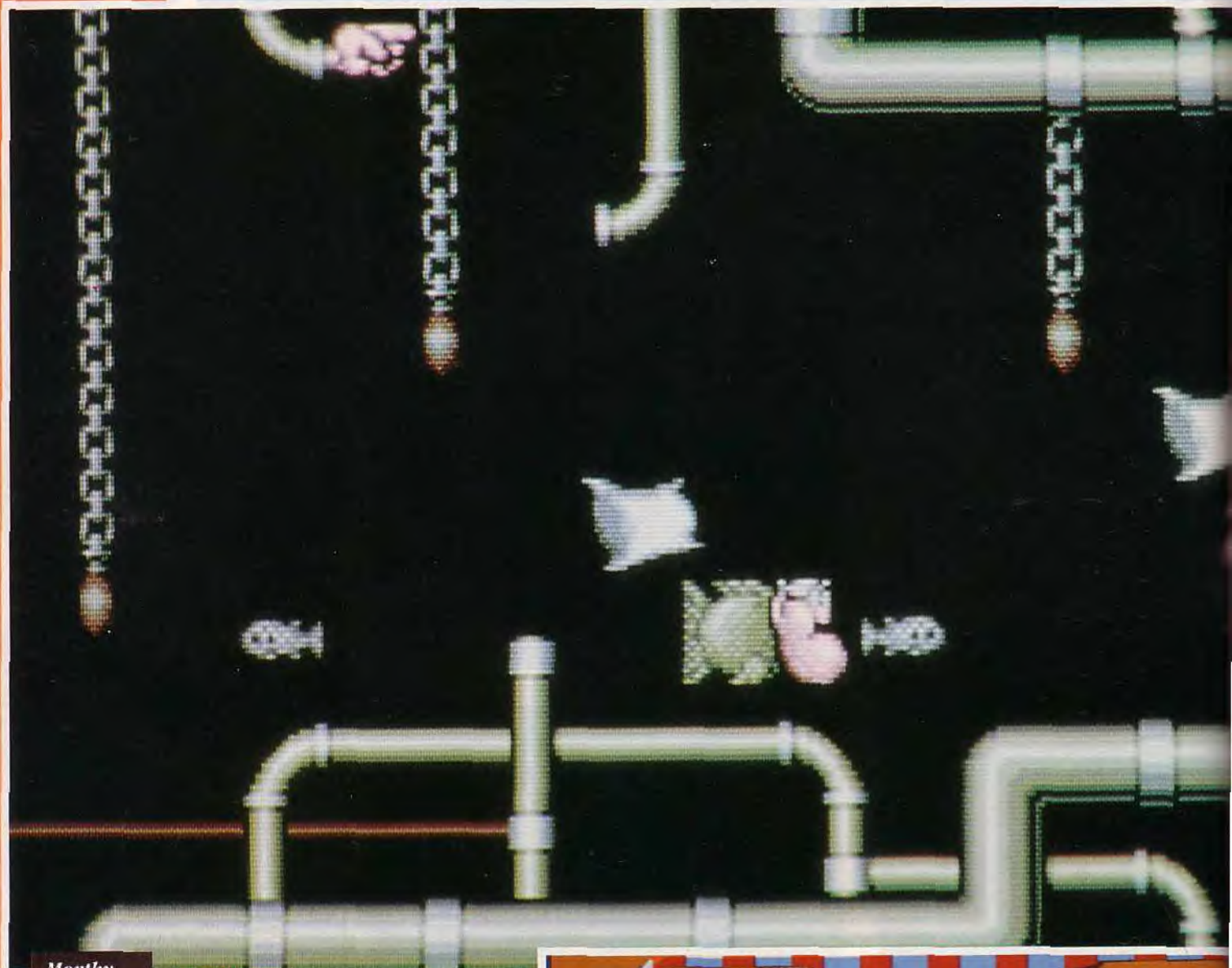


RANX par Liberatore et Tamburini © ALBIN MICHEL

UBI SOFT

8-10 rue de Valmy
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Tél. (1) 48.57.65.52

VIRGIN



Monty Python : "I didn't expect the Spanish Inquisition!"

Virgin refusant obstinément de parler aux journalistes étrangers (vu de l'Angleterre, on est très étrangers, on est même des primitifs), je vais survoler très brièvement leurs prochains produits sur lesquels je n'ai que peu d'informations. D'abord, il y a **Monty Python's Flying Circus**, le jeu inspiré de la série télé du groupe bien connu sur lequel vous trouverez un mini-dossier de 4 pages un peu plus loin, et j'ai eu beaucoup de mal à n'en faire que 4 pages. La prochaine fois, j'écris un bouquin entier sur eux. En tous cas, le mois prochain, c'est un test de 4 pages. Je vous les ferai rentrer dans le crâne à coup de ma-



Super Off Racer.

traque s'il le faut: les Monty Python sont le groupe le plus drôle du monde. Encore mieux que les Nuls, si ça peut vous donner une idée.

Super Off Road Racer est une course de machins à roues (voitures,

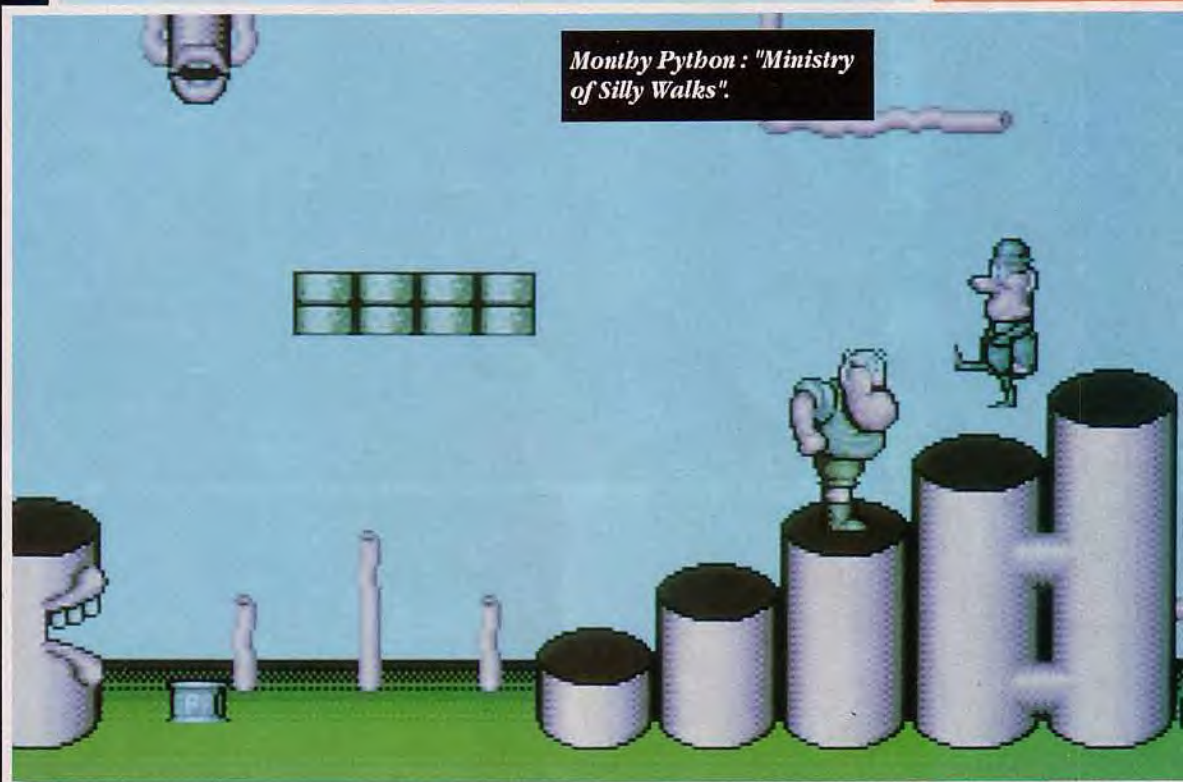
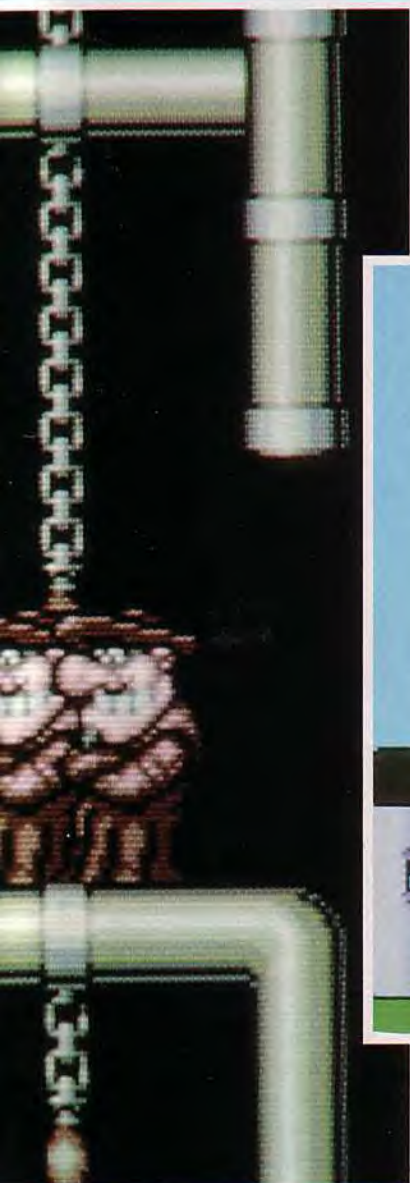
c'est ça). Cette conversion d'arcade sortira sur tous les formats ce mois-ci.

Supremacy est un wargame dans lequel vous devrez conquérir quatre planètes différentes. Il sort sur 16 bits le mois prochain, et sur C64 début 91.

Wonderland est le prochain programme de l'équipe qui a réalisé tous les jeux d'aventure de Rainbird; c'est un remake d'Alice au pays des merveilles, et le système de jeu est très, très impressionnant. Malheureusement, il sera réservé aux 16 bits et aux anglophiles. Quand on vous dit qu'il faut apprendre l'anglais!



Golden Axe.

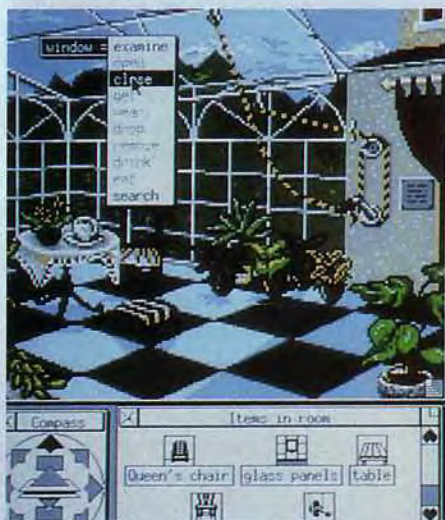


Monty Python: "Ministry of Silly Walks".

Judge Dredd est un jeu d'arcade/aventure basé sur la BD du même nom. Un juge de l'an 2000 qui n'hésite pas à mettre la main à la pâte pour arrêter

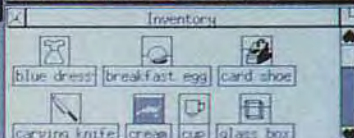


Judge Dredd.



Various tables and chairs are informally arranged about the room, although the Queen's chair, much bigger and grander than the rest, is set in one corner from where she can look down on (and gloat at) her subjects as they enjoy a cup of tea after a royal banquet.

The conservatory ceiling is made of glass panels



les truands... Sortie ce mois-ci sur tous les formats sauf PC.

Golden Axe est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. Les graphismes remarquables vous emporteront dans un monde magique où vous devrez combattre les dragons et les goblins habituels. Tous les formats seront servis dans deux mois, pas de bousculade! Ah non, tiens, pas le PC. Tant pis. ■

Wonderland.

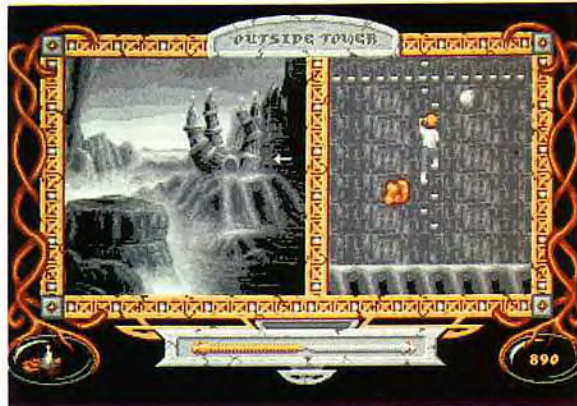
ture ne sortira qu'au milieu de l'année prochaine.

Necronom est annoncé depuis très longtemps et ne devrait plus tarder. On ne peut que citer des chiffres pour résumer le jeu et expliquer son retard: 400 écrans, 300

Dragon's
Kingdom.



Over the Net.



The Neverending Story.

Ah, voilà un éditeur qu'il est intéressant, quand ses jeux sortent, et c'est pas souvent. Déjà, il représente Genias, un éditeur italien, qui sort *Over the Net*, une simulation de volley de plage assez sympa. On peut même y jouer à quatre simultanément, pourvu que l'on soit équipé de l'interface ad hoc. Il ya cinq plages différentes, parmi lesquelles Rimini, Ibiza et Fiji (mais c'est toujours le même sable). La sortie est imminente sur 16 bits et sur C64. Eh oui, pas d'Amstrad en Italie...

Dragon's Kingdom, également de Genias, est très classique. Une terre magique, un sorcier qui veut conquérir le monde, des dragons, des créatures monstrueuses, et un héros au milieu de tout ça:

vous. C'est joli, bon. Et ça sort normalement dans deux mois sur Amiga et C64.

Revenons à Linél proprement dit. D'abord, *The neverending story* devrait sortir sur tous les formats en même temps que le film, c'est-à-dire en février. Du moins la partie arcade, car la partie aven-

aliens différents, 25 monstres de fin de niveau, 32 niveaux avec 11 fonds d'écran, 3000 étapes d'animation et 48 couleurs à l'écran. Et le tout sur Amiga, C64 et Amstrad.

Kaiser est attendu depuis au moins aussi longtemps, mais cette fois-ci, il devrait sortir en français. Vous commencez comme simple paysan, et en vendant vos récoltes, vous allez gagner un peu d'argent, avec lequel vous pouvez soit acheter d'autres terres, soit investir

dans l'immobilier. C'est le début de longue ascension vers le titre envié de Kaiser. Le jeu se passe au 18ème siècle en Allemagne, et 8 joueurs peuvent s'affronter simultanément. Sortie prévue sur ST et Amiga en novembre, donc ne l'attendez pas avant six mois.

Lords of the sea est carrément pour l'année prochaine. C'est un wargame qui se déroule 1000 ans avant Judas (en gros, pour donner une échelle de comparaison, ça fait 1000 ans avant Jésus Christ), en mer Méditerranée.

Finalement, *Dragonslayer* est carrément annoncé sans date. Ça fait plus de deux ans qu'il est annoncé sans date. Pourquoi voulez-vous que ça change? En tout cas, c'est bien beau, même si c'est encore impalpable... ■



Necronom.

US Gold



ESWAT signifie Elite Special Weapons And Tactics. Autrement dit, un commando équipé d'exosquelettes capable de lutter contre les pires des criminels. Il y a quinze niveaux et des super-méchants à la fin de cha-

que niveau. Et ça sort le mois prochain sur Amiga, ST, Amstrad et C64.

Buck Rogers, c'est Buck Rogers. C'est mon héros, j'suis fan. Je m'imaginais que je suis lui et que je tire dans tout ce qui bouge. Il faudra que je ren-



Ci-dessus : Eswat.

Ci-contre : Buck Rogers.

gagne mes rêves, parce que le Buck Rogers d'US Gold (de SSI, en fait), c'est un jeu de rôle. Dur, hein? Et on verra ça apparaître sur PC, Amiga et C64 le mois prochain... ■

★ EXCEPTIONNEL ★
COMPIL SIMULATION DE VOL

169F
Amstrad K7

229F
Amstrad Disc

299F
IBM PC et compatibles

UBI SOFT
 présente :

LES DIEUX DU CIEL...



... LA COMPIL QUI DÉCOIFFE !!!

Pour vous 6th hits de la Simulation de vol réunis en une superbe compil qui vous fera voler à MACH 3...

- ★ AMSTRAD D + K7
- ★ IBM PC et Compatibles
- ★ CHUCK YEAGER
- ★ STRIKE FORCE HARRIER
- ★ Ace
- ★ Ace2
- ★ Alf
- ★ Tomahawk } dans la version Amstrad seulement

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

Chuck Yeager © Electronic Arts. ACE + ACE2 © 1989 Artronic Products Ltd. Strike Force Harrier © 1987 Microsoft Ltd. ATS, Tomahawk © 1986 Digital Integration.

UBI SOFT

(*) détail des titres ci-contre

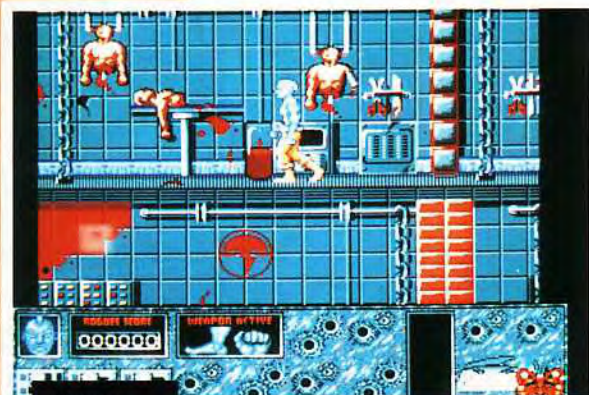
Entertainment Software

8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE
 Tél. : (16.1) 48.57.65.52



L'Alphabet de Donald

EN VRAC...



Rogue
Trooper.

Rogue Trooper de Krisalis est un habile mélange de Beat'Em Up, de Shoot'Em Up et d'arcade/aventure. Vous faisiez partie d'une armée de types génétiquement améliorés, mais un traître a empoisonné toute cette armée. Sauf vous, œuf corse. Et votre seul désir est la vengeance, comme Charles Bronson. Patience, vous vous vengerez dans deux mois...

Chez Gremlin, Team Suzukl vous permettra de vous mettre dans la peau d'un pilote de course. C'est entièrement en 3D vectorielle, et normalement, ça devrait être très réaliste, puisque l'écurie Suzuki a travaillé sur le projet, notamment en fournissant des films pris avec une caméra sur le guidon.

Voodoo Nightmare, de Palace Software, est un jeu d'arcade/aventure en



Voodoo Nightmare.

3D isométrique. Vous, Boots Barker, êtes au Congo. Et c'est pas un pays facile: les femmes vous réclament des colliers, les singes veulent des bananes, et les sorciers veulent des ingrédients spéciaux. Et qui c'est qui va faire les courses? Le couillon de service, comme d'habitude: vous. Il y a neuf niveaux en tout, et un labyrinthe spécial à la fin du jeu. Sortie prévue dans un mois sur ST et Amiga.

Chez Titus, deux nouveautés. D'abord, il y a l'Alphabet de Donald, dans lequel notre sympathique petit canard doit ramasser des lettres. C'est pour

les gamins de 2 à 5 ans, et comme ils ne savent pas lire, je ne vais pas me fouler pour leur expliquer ce que c'est. Mais le plus intéressant, c'est Team Yankee. Il s'agit d'une simulation de tank extrêmement réaliste inspirée du bouquin du même nom, qui n'est d'ailleurs jamais paru en France. Vous dirigez les chars américains contre les Russes et vous pouvez contrôler quatre tanks à la fois, par tous les moyens possibles: en traçant des routes sur une carte, en conduisant de l'intérieur du tank lui-même, etc. Entièrement en 3D vectorielle et très rapide, ce

sera un passage obligé pour les fans du genre. Profitons-en pour signaler que Titus cherche des programmeurs, et que vous êtes aimablement prié d'aller poser votre candidature pour peu que vous soyez pas trop manche devant un clavier.

Loopz est un jeu à la Tetris de chez Audiogenic. Fait étonnant, il a été racheté par Capcom USA qui va le sortir en arcades. C'est rare, non? Toujours chez Audiogenic, Super League Manager vous permet de gérer une équipe de foot, et je laisserai Kaaa vous en parler plus longuement, il adore ça.

C'est fini! Il manque deux ou trois jeux, mais dans l'ensemble, vous avez un bon panorama de ce qui va se faire d'ici la fin de l'année, et même au-delà. Noël sera dur pour les bourses... ■

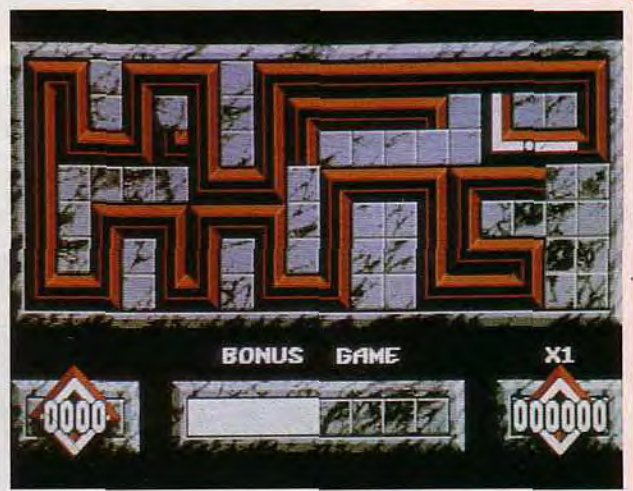
Michel Desangles



Team Suzuki.



Team Yankee.

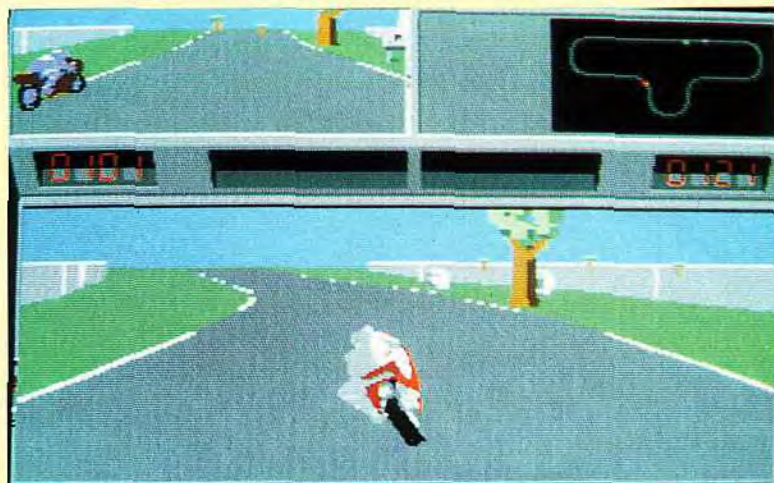


Loopz.



Super League Manager.

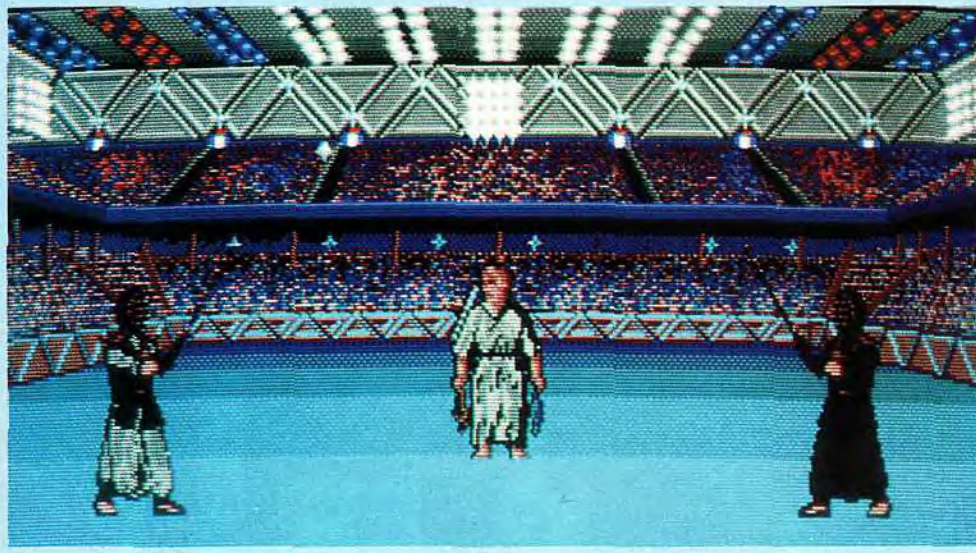
GRAND PRIX 500 II



Microïds nous offre la suite de Grand Prix 500, avec plusieurs innovations. Tout d'abord, la 3D calculée. Ensuite, la possibilité de jouer à deux, l'écran étant divisé en trois parties: la grande fenêtre du centre pour le joueur en pole position, la petite en haut à gauche pour le second, et la troisième à sa droite pour voir la circuit dans sa totalité. Trois modes de jeux sont proposés: entraînement, course ou compétition. En plus de tout cela, des circuits copiés sur les originaux, avec les aspérités parfaitement respectées. C'est prévu sur ST pour l'instant, la version Amiga arrivera juste derrière.

ORIENTAL GAMES

Dans oriental games microsyle vous transforme en un féroce guerrier, trois disciplines vous sont proposées: le Kendo, le Kung-fu et le Kyo Kushin Kai. Après avoir choisi de vous battre en duel ou en championnat, vous pourrez aller dans l'une des trois baraques pratiquant le sport qui vous intéresse. Ensuite c'est une série de face à face réalisés avec des graphismes fins mais pas toujours bien coloriés, une animation rapide mais une manipulation qui ne semble pas des plus pratique, disponible sur Amiga, CPC et ST.



JAPON DE FOLIE!

L'anglais est maintenant couramment employé au Japon dans toutes les conversations d'affaires: chez Matsushita (maison-mère de Panasonic, National et Technics), les employés ne peuvent parler dans leur langue d'origine que pour dialoguer en privé; Fuji System Machine a remplacé son hymne matinal à la compagnie (comme c'est courant là-bas) par 5 minutes de cours d'anglais diffusé sur les hauts-parleurs des bâtiments de l'entreprise; la banque Daiwa l'utilise pendant toutes ses réunions et chez Osaka Gaz enfin, il doit être utilisé par les chefs de service pour lire leur rapport d'activité au cours de séminaires internes. Tout ça uniquement sous prétexte de renforcer leur internationalisation! Si ça continue, je n'aurai pas besoin de me mettre au japonais en vue de mon voyage à Tokyo...

PLAGIAT

Taito, le grand nom des Arcades, semble s'essouffler de plus en plus, comme en témoignent ses dernières productions. Les derniers gros hits de la société proviennent principalement de sociétés externes à qui Taito rachète les licences d'exploitations de leurs jeux. Souvenez-vous de Flying Shark (ou Sky Shark si la plaque est américaine), de Heavy Unit et de Truxion (ou Tatsujin), venant de Toaplan; de Double Dragon ou de Soldier Of Light (existe aussi sous un autre nom) venant de Technos...

En ce moment Taito ne produit que quelques mornes Shoot'Em Up, utilisant presque tous les mêmes routines et au style de jeu très uniforme, voire répétitif. Et les reprises de ses premiers hits continuent. Après Arkanoid, Return Of The Invaders, Super Qix et Volfiev voici Raimais qui se profile à l'horizon: ce n'est ni plus ni moins le bon petit labyrinthe avec les pastilles donnant des armes à ramasser et le tout dans un décor fixe. Mais le vrai plagiat restait à venir: Syvalion. Pas besoin de faire un dessin, c'est ni plus ni moins Dragon Breed revu mais raté. J'explique; vous dirigez un dragon métallique et doré qui avance dans un scrolling horizontal. Il dispose d'armes diverses comme le feu, des missiles et le fait qu'il puisse s'allonger. Comme il se doit on ne le laisse pas tranquille et divers monstres plus ou moins gros viennent s'en prendre à lui. Ce sont tous des animaux métalliques. On trouve entre autres un cyclope, un escargot géant (tout droit sorti de Darius) et même un ptérodactyle. Le temps est limité et la réalisation n'a rien d'exceptionnel. En tout cas rien qui égale Dragon Breed. Taito ferait mieux de se concentrer sur des jeux plus fantasistes comme Bubble Bobble, Rainbow Islands, The Newzealand Story et autres plutôt que nous assener un autre Shoot'Em Up. Argghh!

YORGL, GROUMF GROUMF!

Ubi Soft a décidé de nous faire plaisir, en sortant régulièrement et rapidement un tas de compilations d'anciens jeux, regroupés par thèmes. Le fun, c'est qu'ils ne mettent pas n'importe quoi dans leurs boîtes, et qu'ils ne se contentent pas simplement de récupérer des vieux stocks en fouillant dans leur cave: ils rachètent des bons titres d'autres éditeurs. La preuve en est avec Les Battants, regroupant dans le même emballage:

Rick Dangerous, dont la suite vient de paraître, et dans lequel vous dirigez un petit personnage dans des labyrinthes souterrains, bourrés de pièges et autres dangers.

Commando (sorti chez Elite), un jeu de guerre classique où vous vous retrouvez seul à combattre une horde d'ennemis armés et dangereux.

Savage, un jeu d'arcade particulièrement sanglant dans lequel vous incarnez un personnage qui ne demande qu'à sortir du labyrinthe dans lequel il est paumé, et qui massacre tout sur son passage.

Ikari Warrior, où vous vous battez encore une fois seul et contre tous, pour libérer un Général retenu prisonnier par une bande de révolu-



tionnaires.

Navy Moves, c'est un sous-marin que vous devez localiser et détruire, puis, dans une seconde partie vous devrez placer une bombe à l'intérieur d'un autre sous-marin.

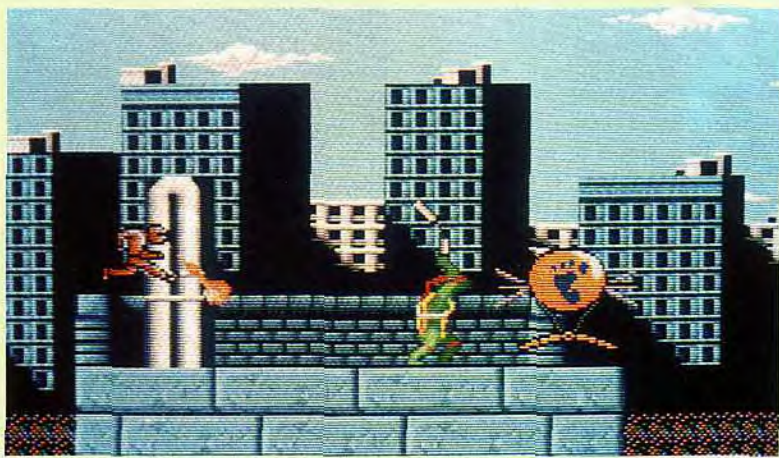
Franck Bruno's Boxing, comme son nom l'indique, c'est de la boxe, dans laquelle vous devrez mettre KO

huit challengers plus méchants et plus laids les uns que les autres.

Voilà de quoi vous défouler pendant pas mal de temps, à moindre prix (ST, AMIGA, PC 299 F, CPC K7 159 F ET DISK 199 F) avec de la qualité. Pour Noël, Ubi Soft compte sortir un paquet de nouvelles compils. On vous tient au courant.

LES TORTUES REVIENNENT!

Après la BD, le dessin animé (assez nul), le film (génial!), les jouets, le jeu d'arcade de Konami (pour quatre joueurs) et la cartouche Nintendo, voici enfin la version micro. Oui, on l'avait annoncée il y a un moment mais elle s'obstinait à ne pas sortir. C'est maintenant une certitude, elle sera similaire à la version console d'Ultra Games mais c'est Mirrorsoft qui va le sortir. Le nom francisé, c'est L'Académie des Ninja. Sortie sous peu sur Amiga, ST, C64 et CPC.



CLAP CINE

Non, Clap Ciné n'est pas la version en verlan de Ciné Clap (un vieux soft sur CPC). Clap Ciné est une compil sur Amstrad CPC regroupant 9 softs dont 7 sont d'inspiration cinématographique. Permis de tuer, Ghostbusters, Back to the Future, Charlie Chaplin, Wonderboy, Tuer n'est pas jouer, Vivre et laisser mourir, Alien, Quartet et Eidolon (ce dernier n'étant disponible que pour la version K7). Ne serait-ce que pour le nombre de softs regroupés, cette compil d'Ubi Soft est très intéressante. Et en plus il y a de très bons jeux. Dispo mi-octobre, 219 francs en disk et 159 francs en K7.

LES GEANTS DU SPORTS

Mais quelle bonne idée que cette compilation d'Ubi Soft, vraiment c'est une brillante idée. D'abord parce que cette compil comporte Kick Off (TV sport Football si vous possédez un PC), le meilleur jeu de foot sur ST, Amiga, et CPC, parce qu'en suite vous avez droit à Great Courts la meilleure simulation de tennis, comme ça presque pour rien, et qu'enfin Football Manager II, là encore la meilleure des simulations



de gestion d'équipe de foot est également présente. Pour 299 francs sur ST, Amiga, et PC, 169 francs pour CPC K7 et 229 francs sur disque, ça serait vraiment con de pas en profiter.

**DES
TONNES
DE
CADOS
GENIOS
SUR
3615
JOYSTICK**

Monty Python

A l'occasion de la sortie d'un jeu consacré aux Monty Python, il nous a semblé utile, voire impératif de rappeler qui ils sont.

rivalité entre les étudiants d'Oxford et ceux de Cambridge) est presque l'opposé de John Cleese: il se spécialise dans les gags visuels, et c'est lui qui co-dirigera, puis qui dirigera seul tous les films du groupe. Il écrit la plupart du temps avec Michael Palin, Oxfordien également, né en 1943. Eric Idle, né en 1943, bien qu'ayant

des sketches sont censurés, des associations de téléspectateurs "bien-pensants" se forment pour protester contre l'utilisation de la religion, de la mort, de la politique et autres sujets brûlants. De plus, tout ne va pas pour le mieux dans le groupe: Terry Jones et John Cleese sont souvent en désaccord. Malgré cela, ces 13 premiè-

De gauche à droite : Michael Palin, John Cleese, Graham Chapman, Eric Idle, Terry Gilliam et Terry Jones.



Le 5 octobre 1969, vers 11 heures du soir, quelques noctambules britanniques plantés devant leur téléviseur attendaient une émission dont ils ne savaient rien sinon le titre: Monty Python's Flying Circus, le cirque volant de Monty Python (ça ne veut rien dire).

A l'image, une plage apparaît, et on voit un type en haillons sortir de la mer, s'approcher lentement de la caméra, visiblement un naufragé, il met longtemps à arriver parce qu'il se traîne, arrive enfin, commence à dire: "It's..." et avant d'avoir pu articuler quoi que ce soit d'autre, est coupé par le générique de l'émission. Le ton est donné: il ne faudra pas s'attendre à des séquences linéaires ayant un début et une fin. Toutes les émissions suivantes comporteront ce personnage qui essaye désespérément de dire quelque chose et n'y arrive jamais car il est toujours coupé par le générique. C'est le début d'une aventure unique, d'un véritable culte international qui dure encore.

Les Monty Python sont composés de cinq comédiens-auteurs, et d'un animateur. Il y a d'abord John Cleese, le plus reconnaissable parce que le plus grand, né en 1939, éduqué à Cambridge, spécialiste des sketches très intellos. Il écrit la plupart du temps avec Graham Chapman, né en 1941 et issu également de Cambridge d'où il sort avec un doctorat en médecine. Terry Jones né en 1942 et ex-élève d'Oxford (il y a une grande

fait ses études à Cambridge comme Cleese et Chapman, écrit seul la plupart du temps et est un parodiste convaincu. Le dernier de la bande est Terry Gilliam, né en 1940, qui a l'étrange particularité d'être américain. Il ne joue pratiquement pas, sinon des rôles annexes, mais fait des dessins animés à base de papier découpé, ce qui donnera à Monty Python un "look" unique.

Voici comment tout a commencé. En 1969, Cleese et Chapman proposent un projet d'émission à la BBC, pendant que Jones, Idle, Palin et Gilliam en font autant de leur côté. Les projets se ressemblent beaucoup et un responsable de la BBC, qu'il soit béni à jamais, leur propose de mettre leurs idées en commun et de faire une émission ensemble. Ils ont tous déjà travaillé à la télé, ont écrit de nombreux sketches pour de nombreuses émissions, et acceptent de tenter l'expérience. De nombreux titres sont proposés ("Arthur Megapode's Cheap Show", "Vaseline Review", "Cynthia Fellatio's Flying Circus", "Owl-Stretching Time", "The Down Show") avant de tomber sur le mystérieux Monty Python's Flying Circus, qui ne veut rien dire du tout, ce qui a fait naître des tonnes d'interprétations toutes plus fausses les unes que les autres. "Nous voulions simplement quelque chose de bizarre qui ne veule rien dire", précise John Cleese. Ils préparent alors une série de 13 émissions qui sont diffusées d'octobre 1969 à janvier 1970. Dès le début, les problèmes commencent:

res émissions ont un tel succès - parti de rien, puisqu'aucune publicité n'a été faite - qu'ils signent pour une seconde série.

La deuxième série confirme et amplifie le succès de la première. Les Pythons décident d'essayer de pénétrer le marché américain en retournant



Le générique qui a inspiré le jeu.

certaines de leurs sketches et en en faisant un film, intitulé "And now for something completely different". Le titre lui-même est un gag: il signifie "Et maintenant, quelque chose de complètement différent", alors même que le contenu du film est simplement un best of des émissions. Mais c'est aussi une référence à une phrase

phrase, suivi immédiatement du naufragé qui dit "It's..." et enfin du générique.

Le film sort aux Etats-Unis et fait un bide. Il sort en France sous le titre "Pataquès" en 1972 (avec une affiche de *Gotlib*) et se ramasse (mais il est ressorti cet été sous le titre "La pre-

de faire partie d'un groupe. Il tourne cependant la troisième série, mais lorsque le moment vient de faire la quatrième (nous sommes déjà en 1974), il refuse d'en faire partie. Il va tourner sa propre série qu'il a co-écrite avec sa femme, "Fawly Towers", un pur chef-d'œuvre. Le reste du groupe réalise 6 émissions et



qui marque le début de chaque émission: la plupart des shows commencent par ce qui ressemble à un interlude, un plan panoramique sur la mer, sur un immeuble, sur une rue, n'importe quoi; au bout d'un moment, on aperçoit dans le champ un bureau (dans les endroits les plus loufoques) avec John Cleese qui prononce cette

mière folie des Monty Python", et est disponible en cassette vidéo). Les Pythons pensent que le marché américain leur est fermé à jamais et signent une troisième série.

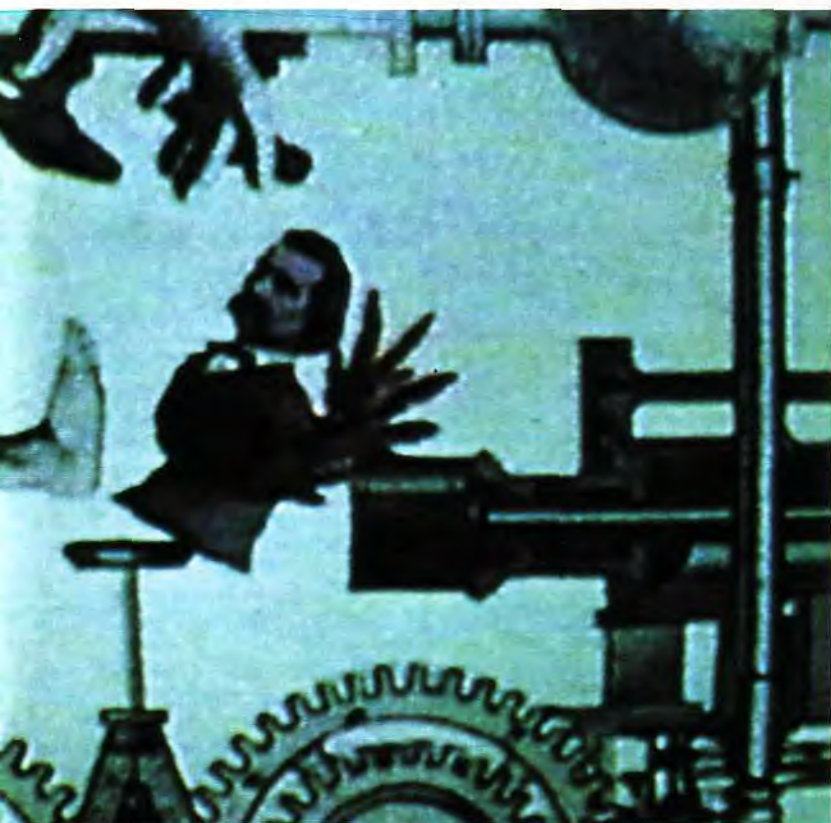
Pendant ce temps, John Cleese rencontre Connie Booth, une actrice américaine, et se marie avec elle. Il commence déjà à ne plus supporter

arrête. Est-ce la fin?

Pas du tout, c'est même le début de la reconnaissance internationale, car le projet qu'ils mûrissaient de faire un vrai film - et pas simplement un best of - vient à terme. En 1975, après la fin des émissions télé, sort *Monty Python and the Holy Grail* (*Monty Python Sacré Graal*), un film cinéma d'une heure trente, distribué dans le monde entier. La sortie aux Etats-Unis coïncide à peu près avec les premières diffusions des séries télé enregistrées 6 ans plus tôt, et le même phénomène se reproduit: les séries deviennent l'objet d'un véritable culte dans les milieux étudiants. Le groupe accède enfin au succès partout dans le monde, y compris en France.

Quatre ans plus tard, avec beaucoup de difficultés, ils parviennent à monter *Life of Brian* (*La vie de Brian*), avec l'aide de George Harrison, l'ex-Beatle, qui leur donne 2 millions de dollars pour tourner le film sous le simple prétexte qu'il a envie de le voir.

Entretemps, tous ont réalisé des projets personnels dans tous les domaines. John Cleese, après avoir tourné quelques courts films inspirés de Tchekov avec sa femme, a divorcé et a écrit "Families and how to survive them" avec Robin Skynner, un bouquin de sociologie pas drôle du tout qui explique comment résoudre les conflits familiaux; il a aussi monté une boîte de production vidéo à l'usage des entreprises. Graham Chapman, homosexuel, finance le



Monty Python

premier journal homosexuel anglais; il doit aussi vaincre son penchant pour l'alcool qui le met gravement en danger. Il le raconte dans son autobiographie "Autobiographie d'un menteur, tome VI". Terry Jones et Michael Palin tournent ensemble "Ripping Yarns" (Fables extraordinaires), une série de parodies d'une demi-heure. Jones écrit des bouquins pour les enfants, et un sur la chevalerie. Terry Gilliam tourne "Jabberwocky", et Eric Idle est chargé de sortir des bouquins et des disques de Monty Python, qui reprennent fidèlement l'esprit des séries. Ils tournent tous dans de nombreux films, des passages souvent rapides, la plupart du temps par amitié. Idle tourne "The Rutles", une extraordinaire parodie des Beatles avec la participation de George Harrison, de Mick Jagger, de Paul Simon, etc.

Le groupe est de plus en plus éclaté. Malgré le succès de la Vie de Brian, d'énormes problèmes se posent. Des copies du film sont brûlées aux Etats-Unis, où on ne plaisante pas avec la religion, de nombreuses villes interdisent sa projection à la fois en Grande-Bretagne et aux Etats-Unis, les Pythons sont fatigués de devoir lutter pour avoir le droit de faire des gags sur n'importe quoi.

Mais le succès est là, et ils décident de tenter quelque chose de nouveau: la scène. Ils partent en tournée aux Etats-Unis et rencontrent un succès foudroyant. Ils jouent leurs sketches les plus connus en direct, improvisent, changent de costumes à vitesse supersonique, font intervenir des accessoires aberrants comme un marteau géant ou le doigt de Dieu, se promènent dans la salle au milieu des spectateurs... Leur dernière apparition, au Hollywood Bowl, est filmée, et sera distribuée en salles de cinéma sous le titre "Monty Python à Hollywood".

Mais ils ont grandi, mûri. Ils ne sont pas fatigués, mais blasés. S'ils ont encore la pêche, leurs ambitions sont devenues plus noires, plus sarcastiques. En 1983, ils sortent leur dernier film, "Le sens de la vie". Un film noir, méchant, presque dédaigneux, un assassinat en règle de toutes les institutions contre lesquelles il leur a fallu lutter durant leur vie. C'est probablement le film le plus réjouissant pour un fan, et paradoxalement, il est presque complètement incompréhensible pour qui ne les connaît pas. Si vous n'avez jamais rien vu des Monty Python, inutile de commencer par celui-là.

Mais cette fois-ci, c'est bien la fin. Graham Chapman est mort le 4 oc-

tobre 1989, la veille du vingtième anniversaire des Pythons. Il n'y aura plus de films des Monty Python.

Il reste les œuvres individuelles, et elles sont nombreuses. De John Cleese, il y a "Un poisson nommé Wanda" et "Clockwise", plus d'innombrables apparitions dans des pubs. De Terry Gilliam, il y a "Bandits bandits", "Brazil", "Le baron de Munchausen". Terry Jones réalise beaucoup de films, son dernier étant "Erik le Viking". Michael Palin joue et écrit, on peut noter "Le missionnaire". Eric Idle joue souvent dans les films des autres, et continue à écrire.



La plupart de leurs œuvres sont disponibles en cassettes vidéo, mais souvent en Pal et en version originale non sous-titrée. Les bouquins n'ont jamais été traduits, Dieu merci, ils sont intraduisibles. Et il existe une dizaine de disques, plus tout ce qui a été écrit sur eux. On n'a pas fini de rigoler...

SOURCES:

"Irreverence, scurrility, profanity, vilification and licentious abuse, Monty Python: the case against" de Robert Hewison (Eyre Methuen, 1981)

"The complete Monty Python's Flying circus, all the words" vol. 1 & 2 (Pantheon Books, 1989)

"The first 200 years of Monty Python" de Kim "Howard" Johnson (St Martin's Press, 1989) (merci Stéphane)

"Monty Python's Big Red Book" (Eyre Methuen)

"The Brand New Monty Python Papperbok" (Eyre Methuen)

"Monty Python Scrapbook/The life of Brian" (Eyre Methuen)

**QUELQUES
SKETCHES
POUR
COMPRENDRE
LE JEU...**

(Note: le "Spam" est de la poitrine de porc, la viande la moins chère et la moins bonne qui soit, un peu l'équivalent du corned-beef mais en pire).

Un restaurant. Deux clients arrivent, il y a déjà d'autres clients dans la salle, qui sont tous des vikings (photo ci-dessus).

Mr Bun - Bonjour.

Serveuse - Bonjour.

Mr Bun - Qu'y a-t-il à manger aujourd'hui?

Serveuse - Il y a: œufs et bacon; œufs, saucisses et bacon; œufs et spam; œufs, bacon et spam; spam, saucisses, bacon et spam; spam, œufs, spam, spam, bacon et spam; spam, spam, spam, œufs et spam; spam, spam, spam, spam, spam, haricots blancs, spam, spam, spam et spam; ou alors un homard thermidor aux crevettes en sauce Mornay garni de pâté aux truffes, avec du cognac, un œuf à cheval et du spam.

Mrs Bun - Vous avez quelque chose sans spam?

Serveuse - Eh bien, il y a le spam, œufs, saucisses et spam. Il n'y a pas beaucoup de spam dedans.

Mrs Bun - Mais je n'en veux pas du tout!

Mr Bun - Pourquoi ne prends-tu pas des œufs avec du bacon, des saucisses et du

spam?

Mrs Bun - Parce qu'il y a du spam dedans!

Mr Bun - Pas autant que dans le spam, œufs, saucisses et spam.

Mrs Bun - Ecoutez, je voudrais des œufs, du bacon, du spam et des saucisses, sans spam.

Serveuse - Beeerk!

Mrs Bun - Comment ça, berk? Je n'aime pas le spam!

Les vikings commencent à chanter: Spam, spam, spam, spam, merveilleux spam, spam, spam, spam, adorable spam, spam... Etc.

Gumby est un personnage typique des Monty Python. Il est impossible de traduire un des sketches, car ils sont purement visuels. Gumby est une parodie des australiens: il porte un mouchoir sur la tête, a le bas des pantalons relevé, et est d'une bêtise qui confine à la débilité profonde. Il parle par syllabes, en hurlant. En général, il a mal au cerveau quand il fait quelque chose, car le cerveau n'est pas assez entraîné. Dans le sketch le plus connu, et d'ailleurs celui qui a inspiré le jeu, un Gumby va chez le médecin (qui est aussi un Gumby), lui déclare en hurlant qu'il a mal au cerveau et le médecin rétorque qu'il va falloir l'extraire de la tête pour l'examiner.

Un homme, Mousebender, entre dans un magasin de fromages qui porte l'enseigne suivante: "Henry Wensleydale, pourvoyeur de fromages de qualité pour les gentlemen et également pour ceux qui sont frappés de pauvreté, avec salon de danse". Dans un coin de la boutique, deux grecs jouent du bouzouki pendant qu'un troisième danse. Il n'y a pas de fromage nulle part.

Wensleydale (Michael Palin) - Bonjour, monsieur.

Mousebender (John Cleese) - Bonjour. J'étais assis à la bibliothèque publique de la rue Thurmond il y a un instant à peine, en feuilletant quelques pages de "Rogue Herries" de Horace Walpole lorsque soudainement je me suis senti le ventre creux.

W - Creux?

M - J'étais affamé.

W - Hein?

M - J'avais faim, cong!

W - Ah, d'accord.

M - Voilà. J'ai donc pensé qu'un peu de lait fermenté ferait l'affaire. J'ai donc cessé sur l'heure mes activités Walpoléennes, ai navigué jusqu'ici et ai infiltré votre comptoir afin de négocier l'achat de marchandises fromagères.

W - Pardon?

M - Je veux du fromage, cong!

W - Ah, pardon, je pensais que vous vous plaigniez de la musique.



M - Certes non, je fais mes délices des diverses manifestations de la muse terpsichéenne.

W - Hein?

M - J'aime la danse, cong! Pouvez-vous me vendre un peu de fromage, s'il vous plaît?

W - Certainement, que vous sers-je?

M - Eh bien, un peu de Leicester rouge, s'il vous plaît.

W - J'ai peur de ne plus en avoir.

M - Ce n'est pas grave. Vous reste-t-il du Tilsit?

W - Jamais en fin de semaine, nous le recevons le lundi.

M - Ah, bon. Peu importe. Donnez-moi 200 grammes de Caerphilly, si cela ne vous dérange pas trop.

W - Désolé, nous en avons en commande depuis deux semaines, je l'attendais ce matin, mais...

M - Oh, ce n'est simplement pas mon jour. Euh, du Bel Paese?

W - Désolé.

M - Du Windsor rouge?

W - Normalement, oui, mais ce matin nous avons eu une panne de camion.

M - Ah, Stilton?

W - Désolé.

M - Gruyère, Emmenthal?

W - Non.

M - Du Jarlsberger norvégien?

W - Non.

M - Du Liptauer?

W - Non. (etc...)

M - Du Brie, du Roquefort, du Pont-l'Evêque, du Port Salut, du Savoyard, du Saint-Paulin, du Carré de l'Est, du Boursin, du Bresse Bleu, du Camembert?

W - Ah! Nous avons en effet du camembert.

M - Ah, excellent.

W - Il est bien fait, coulant.

M - Très bien, je l'aime coulant.

W - En fait, il est très très coulant.

M - Peu importe, donnez-m'en immédiatement, s'il vous plaît.

W - J'ai peur qu'il soit beaucoup plus coulant que ce que vous pouvez supporter, monsieur.

M - Je m'en fous totalement, brave



It's...

homme. Envoyez, et vite.

W - Oui, tout de suite. (il se penche derrière le comptoir et réapparaît) Oh!

M - Quoi?

W - Le chat l'a mangé.

M - Vraiment?

W - Oui.

M - Gouda?

W - Non.

M - Edam?

W - Non (etc...)

M - Avez-vous du fromage? Soyez franc.

W - Bien sûr, monsieur, c'est une boutique de fromage, après tout. Nous avons du...

M - Ne me dites pas, je préfère deviner. Gorgonzola?

W - Non (etc...)

M - Eh bien restons simples, avez-vous du Cheddar?

W - J'ai bien peur que ce ne soit pas très demandé dans la région.

M - Comment? C'est le fromage le plus vendu dans le monde!

W - Pas ici, monsieur.

M - Et quel est le fromage le plus vendu ici?

W - Le Ilchester.

M - Je vois.

W - C'est très, très demandé par ici.

M - Vraiment?

W - Absolument. Un best-seller.

M - De l'Ilchester, hein?

W - Absolument.

M - Ok, je marche. Avez-vous de l'Ilchester, demanda-t-il en s'attendant à une réponse négative?

W - Attendez, je vais voir. Nnnnnnnnon.

M - Ce n'est pas vraiment une fromagerie, en fait.

W - Oh, si, la meilleure du quartier.

M - Et qu'est-ce qui vous fait dire ça?

W - C'est la plus propre.

M - Ça, on ne peut pas dire qu'elle est contaminée par le fromage.

W - Vous ne m'avez pas demandé de Limberger.

M - Est-ce que ça en vaut la peine?

W - Peut-être.

M - Ok, avez-vous... (il se tourne vers les musiciens qui depuis tout à l'heure jouent du bouzouki) Vous allez arrêter ça tout de suite! (la musique s'arrête). Avez-vous du Limberger?

W - Non.

M - Je m'en doutais. C'était très prévisible. C'était un acte de pur optimisme que de poser la question. Répondez-moi franchement, avez-vous du fromage ou pas?

W - Oui, monsieur.

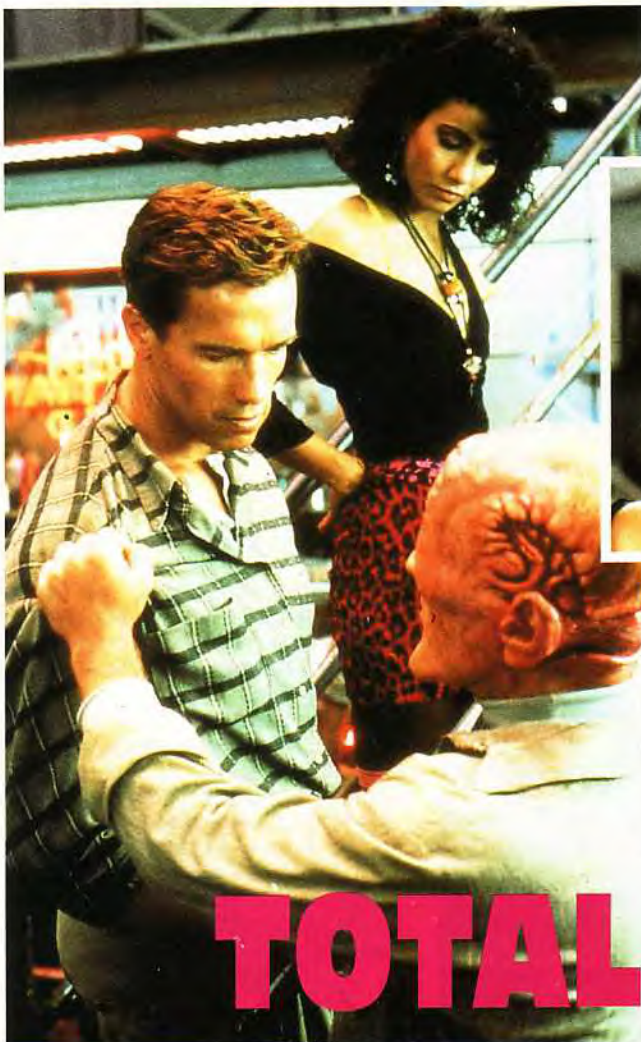
M - Ecoutez, je vais vous poser la question, et si vous répondez "non", je vais vous tirer une balle dans la tête. Dites-moi, avez-vous du fromage?

W - Non.

Mousebender lui tire une balle dans la tête en soupirant: "Quel gâchis".

Spécial Salon

Attention! Avertissement honnête: si vous n'avez pas vu le film, ne lisez pas cette page, attendez de l'avoir vu. Parce que j'aime autant vous dire qu'on raconte tout. Vous êtes prévenu...



TOTAL RECALL

Causons un peu du film avant de voir le jeu. Doug Quaid, un gentil terrassier, fait des cauchemars bizarres dans lesquels il se voit sur la planète Mars, alors qu'il n'y a jamais mis les pieds. Attiré par une pub, il se rend chez Total Recall, une compagnie qui implante des faux souvenirs de vacances: "Plus réaliste, moins cher que de vraies vacances, et sans les ennuis qui en découlent, retrouver ses bagages, etc...". Il demande à se faire implanter les souvenirs d'un espion sur Mars. Mais l'opération se passe mal. Il s'enfuit de Total Recall, et se trouve poursuivi par des inconnus. Il découvre qu'en fait, les souvenirs de terrassier qu'il possédait sont probablement des faux souvenirs, et qu'il est en réalité un véritable espion de Mars nommé Hauser. Mais la question se pose: les deux options sont aussi probables l'une que l'autre. Il découvre des indices qu'il a lui-même laissés avant que sa mémoire ne soit effacée, et part pour Mars. Là-bas, il

découvre qu'il s'est effacé lui-même sa mémoire par sécurité et tente de reconstituer le puzzle. Mais Coahaagen, le dictateur de Mars qui fournit l'oxygène nécessaire à la survie de la colonie, lui révèle qu'en fait son effacement faisait partie d'un plan pour l'amener à retrouver des opposants, et qu'en fait il est et a toujours été du côté des "méchants". Le jeune cerveau de Quaid s'insurge, et il commence à lutter contre Coahaagen. Mais au bout d'un moment, il se rend compte que cette lutte était prévue de longue date...

J'arrête là, je ne veux quand même pas dévoiler la fin. Elle est ouverte, c'est-à-dire que soit tout un rêve implanté par Total Recall, soit c'est la vérité vraie.

On ne peut pas s'empêcher de comparer le film à Blade Runner. D'abord, parce que tous les deux sont tirés de l'œuvre de Philip K. Dick; ensuite, parce que tous les deux foisonnent d'effets spéciaux; et enfin, troisième raison qui découle de la première, parce que la réalité n'est pas ce

qu'elle semble être.

Tout à fait franchement, je ne dis pas ça parce que le film va sortir et qu'il faut faire du battage, mais c'est purement génial. En plus, Schwarzenegger sort de ses rôles habituels, et il est bon. Et tous les autres sont bons. Et les effets spéciaux sont parfaits, Rob Bottin oblige (c'est lui qui avait fait *The Thing* de John Carpenter).

Bref, je pourrais parler du film pendant 600 pages, mais il faut parler du jeu.

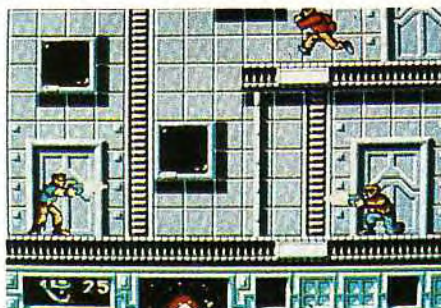
Il y a cinq niveaux en tout. Le premier est une course-poursuite entre Quaid et ses poursuivants inspirée de la séquence d'ouverture du film. Le second est une séquence de conduite à la Batman, en 3D, qui reprend la course en taxi du film. Le troisième est un peu similaire au premier, mais se passe sur la planète Mars. Dans le quatrième, il faut échapper à la police en conduisant à fond dans des tunnels; là encore, on retrouve l'esprit de Batman. Dans le cinquième et dernier, il faut rallumer le générateur d'oxygène tout en luttant contre Coahaagen.

C'est un jeu riche et hyper-bien fait. C'est heureux, car le film mérite ça. Normalement, on sera en mesure de le tester complètement le mois prochain, car pour l'instant les derniers tableaux ne sont pas tout à fait finalisés.

N'hésitez pas à aller voir le film, si possible sur l'écran le plus grand possible et en Dolby stéréo. Vous allez en prendre plein les yeux... ■



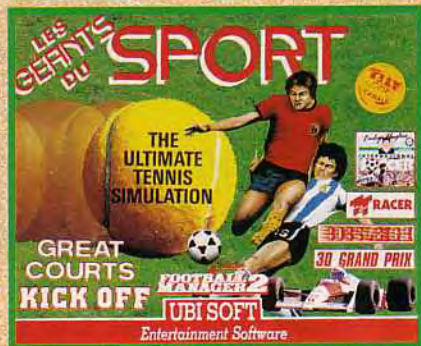
Les premières images du soft.



UBI SOFT
présente :

LES GÉANTS DU SPORT

AMSTRAD D + K7



Version K7
169 F
229 F
Version Disc

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2
- TT Racer
- 3D Grand Prix
- Bobsleigh
- Emlyn Hughes International Soccer

ATARI ST / AMIGA



299 F

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2

IBM PC et compatibles



299 F

- GREAT COURTS
- FOOTBALL MANAGER 2
- TV Sport Football

... LA COMPILATION LA + SPORTIVE
DE L'ANNÉE !!!

Enfin, les **HITS** de la **SIMULATION SPORT**
réunis
en une compilation exceptionnelle !

CONTIENT :



GREAT COURTS : primé  89,

catégorie simulation sportive ; élu



KICK OFF :  89,

catégorie Simulation Sport



Mais aussi des Simulations de  américain,
de  , d'  , de bobsleigh...

(voir liste des jeux par format ci-contre)

POUR **169 F** SEULEMENT
(version CPC K7)

VIVEZ COMME SI VOUS Y ÉTIEZ
LES MOMENTS LES PLUS EXCITANTS
DES GRANDES COMPÉTITIONS
SPORTIVES...



UBI SOFT

LES GÉANTS DU SPORT
La compil réservée
aux champions !

Entertainment Software

8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Kick Off © 1989 Amiga Software Ltd
TV Sport Football © Cinemaware Corp Football Manager 2 © 1988 Addictive Games
E. Hughes International Soccer © 1989 Audilegic
Bobsleigh, TT Racer © 1986 Digital Integration

COLDITZ



Les chiffres de vente du jeu de plateau *Escape from Colditz*, de Gibson Games, dépassent le million d'exemplaires. L'achat des droits de conversion sur micros est très important pour Digital Magic Software, et la sortie prévue en novembre (sur ST, Amiga et C64) est de toute évidence une tentative pour s'emparer d'un bon gros morceau du gâteau à l'approche de Noël. Le jeu sera présenté

pouvez choisir de contrôler l'un ou l'autre des prisonniers, ce qui est très pratique car les 4 peuvent s'entraider pour s'évader de concert. Le mieux est de trouver des uniformes allemands car vous pourrez alors vous déplacer dans les zones normalement réservées à vos geôliers, et vous pourrez croiser des sentinelles sans être importuné. Mais à la moindre action suspecte de votre part, vous

serez questionné. Ne croyez pas non plus que le simple fait de porter un uniforme vous permettra de passer les portes du château en toute impunité; il vous faudra collecter certains passes que vous ne pourrez trouver que dans la partie allemande du château!

mands, vous pourrez alors ouvrir certaines pièces réservées. En tout, il y a 20 moyens différents pour faire la belle, et quand on considère qu'il faut impérativement répondre à l'appel à intervalles réguliers, la solution du tunnel n'est pas forcément la plus efficace.

Escape from Colditz est un jeu bien pensé qui nécessite des heures de recherche pour réussir. Visuellement, tous les graphismes sont bons, encore que l'animation du personnage eût pu être meilleure. Le son est réduit à sa plus simple expression. La plupart des jeux de plateaux n'ont pas bénéficié d'une bonne adaptation, mais celui-ci pourrait y parvenir à cause justement de la distance qui est prise par rapport au jeu original, et grâce au plaisir qu'on éprouve à jouer.



La manipulation s'effectue comme dans n'importe quel jeu d'aventure; il y a 750 pièces à explorer sur 6 niveaux, il faut regarder dans les placards, fouiller les bureaux... Chaque niveau fait 20 écrans de large sur autant de haut, ce qui constitue une aire de jeu non négligeable. Bien que le but soit de faire s'évader les 4 prisonniers, vous pourrez tout de même en sacrifier un ou deux comme appât, ce qui les fera probablement prendre. En utilisant des objets comme des trombones, des draps, des pinces, des scies pour scier les planchers, des pelles pour creuser des tunnels, vous vous apercevrez que vous avez largement assez d'instruments pour faciliter votre évasion. Il vous faudra prendre des initiatives, comme par exemple utiliser les draps comme une corde ou des fils métalliques pour ramasser des clés. Si vous trouvez des trousseaux de clés alle-

mands, vous pourrez alors ouvrir certaines pièces réservées. En tout, il y a 20 moyens différents pour faire la belle, et quand on considère qu'il faut impérativement répondre à l'appel à intervalles réguliers, la solution du tunnel n'est pas forcément la plus efficace.

dans l'une des plus grosses boîtes que l'on ait vues à ce jour, et sera accompagné d'un manuel énorme. Le Major Pat Reid lui-même, l'auteur du jeu de plateau, contribue actuellement à l'adaptation afin qu'elle recrée le plus fidèlement possible les conditions d'une évasion.

La première surprise, c'est qu'il n'y a pas de plateau, dans ce jeu. On pourrait le décrire rapidement comme un jeu de stratégie/aventure en 3D isométrique. Vous jouez le rôle d'un prisonnier, parmi quatre, de quatre nationalités différentes - Américain, Anglais, Français et Polonais - qui n'ont accès chacun qu'à une partie du château (*Colditz* est un château, j'avais oublié de vous prévenir, et il faut s'en évader, d'où le titre). A n'importe quel moment durant le jeu, vous

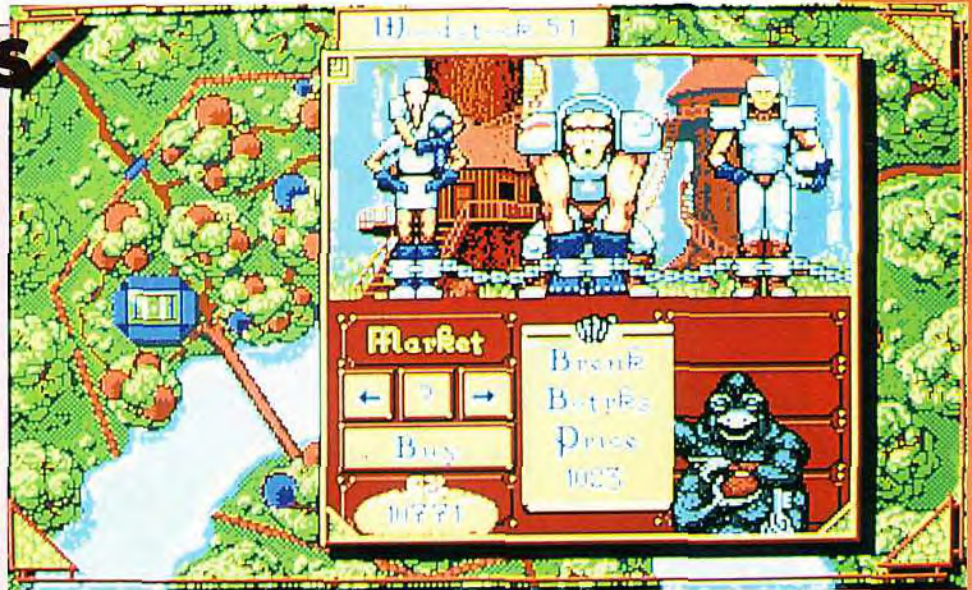
trouvez des trousseaux de clés allemands, vous pourrez alors ouvrir certaines pièces réservées. En tout, il y a 20 moyens différents pour faire la belle, et quand on considère qu'il faut impérativement répondre à l'appel à intervalles réguliers, la solution du tunnel n'est pas forcément la plus efficace.

ÇA FAIT FLIPPER

Le seul salon du monde réservé exclusivement aux flippers se tiendra les 9 et 10 novembre prochains à Rosemont, dans l'Illiana (pas très loin de Chicago). Pour être précis, ça se tiendra à l'hôtel Ramada Inn., se trouvant au 6600 N. Mannheim Rd. Oui, on sait; ce n'est pas la porte à côté. Mais si vous faites partie de ces fanatiques de la bille de métal et des tils répétés, c'est pour vous. Quand à ceux qui passeront par là à cette période, c'est toujours bon à voir. Une exposition de tous les plus grands et anciens flippers existants sera aussi organisée. Toutes les plus grandes marques exposeront, y compris les japonaises (Data East par exemple, dont les jeux d'arcade sont conçus au Japon et les flippers en Amérique). Ceux qui le souhaiteront pourront aussi visiter l'usine de flippers de Data East pendant les heures de travail. Il y aura aussi des conférences sur le devenir de l'industrie et des ventes d'occasion de modèles récents et de collection. Mais ce n'est pas tout et un concours du meilleur joueur de flipper, FLIP OUT, déterminera le champion du monde annuel! Cette sixième édition de ce grand salon s'annonce décidément bien fournie. Si cela vous tente, contactez le Pinball Expo Headquarters dont l'adresse est le 2671 Youngstown Rd., à Warren dans l'Ohio. Si vous êtes un peu plus friqué et pressé, alors vous pouvez téléphoner au 19 - 1 800 323 3547 (l'anglais est conseillé). L'entrée coûte seulement 5 dollars.

MUDSPORTS

Grace à Rainbow Arts vous vous retrouvez dans une contrée située entre le médiéval crade et le futur sordide. Manager d'une équipe de brutes épaisses achetées en place publique, vous les conduisez de ville en ville afin de disputer des matches contre les équipes locales. Dans les tavernes, vous pourrez offrir des tournées générales, y compris à vos adversaires. Ronds comme des queues de pelle, ils ne seront plus guère d'attaque sur le terrain. Vous devrez aussi gérer ce qu'aura gagné votre fine équipe, en n'oubliant pas que des usuriers essayeront de s'enrichir à vos dépens et que l'on ne quitte pas une ville sans avoir acquitté des taxes. Le match proprement dit est assez curieux, un hybride de rugby et de Cyberball joué avec une balle vivante qu'il faut placer dans des buts



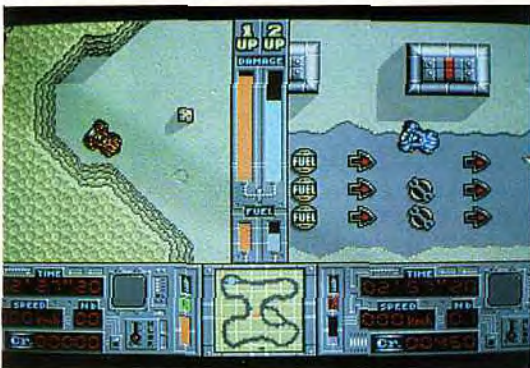
situés au-delà d'un ruisseau infesté de bestioles carnivores. L'action rapide et les graphismes réussis ne font pas oublier la minceur du scénario.

De plus, en cliquant sur «Language française», le jeu s'est déroulé en allemand, aber es war trotzdem sehr schön!

JUPITER'S MASTERDRIVE



Imaginez Jupiter avec neuf astéroïdes tournant autour, et sur chacun d'eux, deux circuits pour bagnoles. Vous commandez une des trois voitures en piste, seul contre l'ordinateur conduisant les deux autres, ou contre un copain qui en commande une, la dernière étant inmanquablement dirigée par votre machine. Sur chaque astéroïde se trouve un circuit de course, plus un circuit bonus. Dans les deux, vous pourrez gagner de l'argent et aller vous payer des options en boutique. En cliquant sur Jupiter, vous chargerez le tournoi. Avec Jupiter's Masterdrive, Ubisoft donne dans le jeu bagnole, classique dans sa réalisation mais avec des décors et des graphismes sortant de l'ordinaire, et une version plus belle sur Amiga que sur ST.



HEROES

Ils sont au nombre de quatre, pas tous très frais. Starwars, par exemple, avec sa 3D en fil de fer a pris un sacré coup de vieux. Il est néanmoins rapide et si l'on arrive à oublier qu'un Amiga peut mieux faire question graphismes, on prendra plaisir à descendre les engins de l'Empire et à faire exploser l'étoile de la mort. Dans Licence to Kill, un Shoot'Em Up assez classique, l'insubmersible James Bond devra poursuivre un redoutable trafiquant à bord d'un hélicoptère, en faisant du ski nautique pieds-nus puis en camion. Running Man est un jeu de castagne schwarzeneggerien à scrolling horizontal; le héros ne court pas bien vite, mais il se bat avec conviction contre des chiens hargneux et des personnages pour le moins étranges comme l'ex-champion de hockey au stick soigneusement affûté ou le sapin de Noël vivant. Le grand Barbarian II propose une escapade préhistorique avec un musculeux armé d'une lourde hache ou avec la gracile nymphelette peu vêtue qui préfère les fines lames. Il faudra débusquer l'infâme Drax si les nombreux monstres, entretemps, n'ont pas dévoré Marianna ou l'innomé barbare. Heroes est une compilation variée qui permettra de passer à petit prix et en bonne compagnie d'un genre à un autre. Elle est disponible sur ST, Amiga, C64, CPC et Spectrum, pour un prix allant de 300 francs pour les 16 bits à 149 ou 199 francs pour les 8 bits.

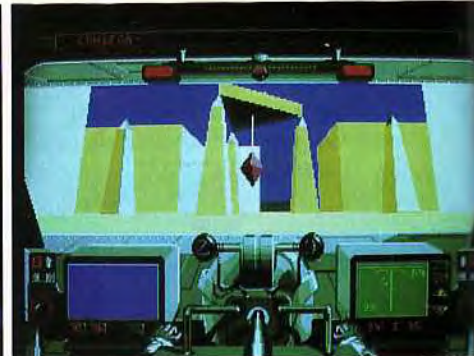
LICENCE TO KILL
James Bond is not on his best...
...excellent graphics and sound make this by far the best Bond game to date... a brilliant game in its own right! - Computer & Video Games

BARBARIAN II
Hack 'n' slay action. Grisly traps and hideous monsters await in the Dungeons of Drax. The most successful hero ever created for home computers.
"By far the best (and goriest) beat 'em up..." - 21st 64

THE RUNNING MAN
It's Showtime! Face death in the most dangerous game show of all time!
... a perfect computer game.
"Strong stuff" - Your Sinclair

STAR WARS
Join the ultimate Sci-Fi hero Luke Skywalker in a death-defying last ditch attempt to blow up the Deathstar.
"Classic film, classic coin op, classic game"
Computer & Video Games

DOMARK
Published by Domark Ltd,
Ferry House, 51-57 Lacy Road,
London SW15 1PR
Tel: 081-780 2274



Ci-dessus : Empire.
Ci-contre : No Exit.

Les softs de fin d'année ont mûri au soleil des vacances et sur les écrans de Coktel Vision.

COKTEL A DES VISIONS

■ **Empire Galactique** est un jeu de réflexion et de stratégie entièrement traité en 3D pleines faces, adapté du fameux jeu de rôle créé par François Nedelec, auteur entre autre d'European Space Simulator. Dans la peau très exposée d'une barbouze galactique, vous devrez enquêter sur la planète Ether qui est loin d'être une oasis de tranquillité. Il faudra jouer au plus fin avec des militaires et des informateurs, vous faire des alliés, échapper aux animaux monstrueux de la jungle. Plusieurs véhicules vous permettront d'explorer le sol d'Ether et ses profondeurs marines. AMIGA, ST, PC.

■ **No Exit** vous fait affronter, seul ou à deux, douze monstruosité zodiacales. Le personnage est animé sur un principe autre que le classique enchaînement de sprites; il est découpé en douze morceaux qui s'articulent, les positions étant calculées en temps réel. L'animation est plus souple, plus précise, variée (150 possibilités différentes de combat), et le réalisme y gagne. D'autres jeux bénéficieront de cette technique dite «séquenceur-animeur MDO». Revenons au jeu. Des pastilles transforment le personnage qui peut devenir mou-mou-mou, complètement fou (et donc difficile à maîtriser) ou agressif. Ou alors il devient monstrueux, à l'image des signes qu'il doit combattre. Dans la hiérarchie concoctée par Coktel Vision, c'est le bélier qui est le plus facile à vaincre -serait-ce Romuald, du Génie des Alpes?- et le poisson le plus coriace. Car il n'y a pas pire, Anna! AMIGA, ST, PC.

■ **Piège** est une course poursuite entre un super agent (-Super A- pour les intimes) et un gang interna-



Baba Yaga.

tionnel qui se sert de robots télécommandés gérés par ordinateurs afin de maintenir leur emprise sur un archipel aux ressources juteuses. Castagne à main nue et au pistolet, évasion en bateau, course en moto et en avion dans des décors en 3D, rien ne semble manquer à la panoplie du parfait agent speedé. AMIGA, ST, PC.

■ Dans **Geisha**, l'héroïne est Eve, une femme, une vraie, dont la réputation de déesse des papouilles érotiques est parvenue jusqu'aux oreilles lubriques de Napadami (ni de copines d'ailleurs), un chef de la mafia japonaise dont le passe-temps favori consiste à fabriquer des

gynoïdes -des femmoïdes si vous préférez- qui peupleront son lupanar mécanique. Il a fait enlever Ève à Paris afin d'insuffler son savoir-faire à l'une de ses robottes. Comme dans Emmanuelle, vous voilà parti pour l'aventure, dans tous les sens du terme. L'auteur d'Emmanuelle a été prié d'en rajouter à ce soft qui l'était trop. Ce sont donc des femmes nues-mérisées qui se trémoussent à l'écran. Sûr que les gynoïdes ne vous laisseront pas de bois! AMIGA, ST, PC.

■ **Baba Yaga** pour calmer l'inavouable tension qui vous fait perdre la tête. C'est un jeu pour les moins de sept ans inspiré des contes russes. Après avoir choisi son personnage et sa condition sociale, le petit héros partira à la recherche d'un objet magique. Il rencontrera des lutins et des petites fées bien sympa, mais aussi des ogres, un gnôme et la terrible sorcière Baba Yaga. Il devra aussi se battre contre le dragon et des insectes géants, le loup, etc... Plus de 400 histoires différentes peuvent être générées. AMIGA, ST, PC.



Piège.

Globulus

Gagnez une
croisière aux
Caraïbes !!
Détails à l'intérieur
de la boîte de Globulus

It's
Flipping
Fun!



- Des puzzles à résoudre sur 25 niveaux totalement différents dont la taille va jusqu'à 8 écrans.
- Galopez sur un champ 3D multi-niveaux, esquiviez vos ennemis, faites sauter les obstacles et les points.



- Collectez des points bonus pour acheter de nouvelles vies, des bombes et autres petits trucs pour le niveau suivant.
- Changez la difficulté en sélectionnant le niveau de départ, le nombre de vies, les boutons d'inversion d'écran et les bombes.
- Inversez l'écran pour changer les pentes et modifier les options sur le parcours.



INNERPRISE
Software, Inc.

128 Cockeysville Rd • Hunt Valley, MD 21030 • (301) 785-2266

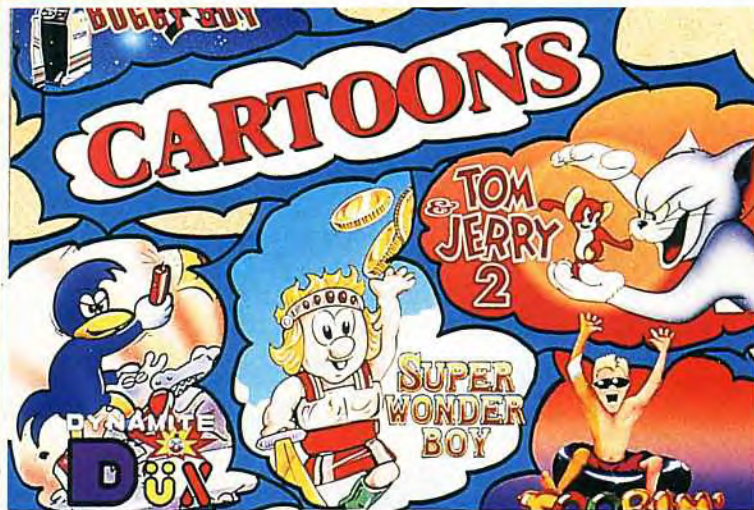
AMIGA
ET BIENTÔT PC

Distribué par **UBI SOFT**
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : 48 57 65 52

**Spécial
Salon**

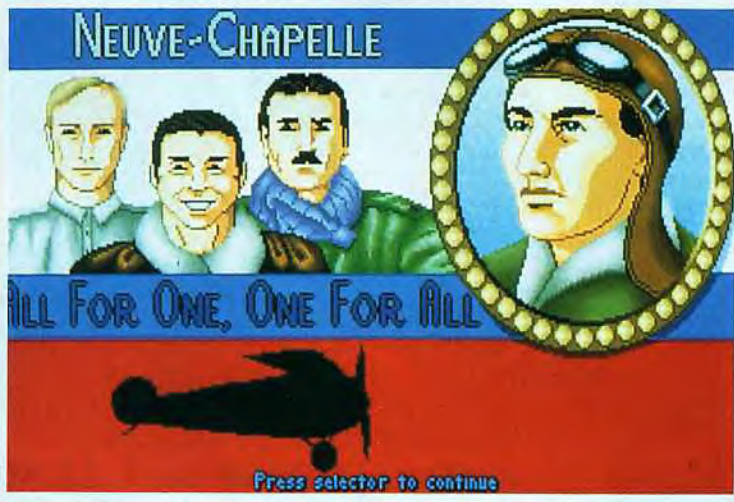
ÇA CARTOON CHEZ UBI!

Mr Ubi Soft étant un fan de l'émission de dessins animés de Canal Plus, il a décidé d'appeler une de ses compils **CARTOONS**. Comme il faut un prétexte pour le choix d'un titre, voilà celui qu'il a retenu: "Cartoons, sélection de jeux adaptations de dessins-animés". Disons plutôt qu'un des jeux est tiré d'un dessin animé. Mais bon, ne chipotons pas, la sortie de cette compil permet d'avoir cinq jeux pour le prix d'un. Voici les titres: Super Wonderboy, Tom & Jerry 2, Dynamite Dux, Toobin et Buggy Boy. Une qualité inégale quand à la réalisation, mais la présence de Buggy Boy et de Dynamite Dux donne un intérêt au soft. Dispo sur CPC disk (219 frs) et K7 (159 frs), sur ST (269 frs) et sur Amiga (269 frs).



LES CHEVALIERS DU CIEL

Knights of the Sky vous ramènera lors de la première guerre mondiale, dans un contexte de combat aérien. Vous pouvez choisir votre nationalité entre Américain, Anglais ou Français, et vous devez simplement descendre autant de coucoux ennemis que possible. Non seulement on peut se mesurer à des pilotes renommés comme Oswald Boelche ou Max Immelman, mais on pourra aussi combattre Manfred Von Richtofen, le Baron Rouge lui-même! Microprose s'est attaché à recréer des conditions aussi réalistes que possible. Au lieu de laisser faire l'ordinateur de bord (qui n'existait pas), il faut manœuvrer au compas et avec une carte, se diriger à l'aide des routes et des rivières que l'on voit par le cockpit, exactement comme des pilotes de la première guerre mondiale. Non seulement il faudra se rendre maître du ciel, c'est-à-dire éliminer progressivement tous les avions ennemis, du plus nul jusqu'au meilleur, mais on verra également évoluer les conditions du combat, de 1916 à 1918. Il sera possible également de choisir des missions spéciales, parmi lesquelles des figures de style avec d'autres pilotes de l'Axe, ou des duels avec les meilleurs des pilotes, le tout en 3D. La sortie est prévue vers la fin de l'année chez Microprose.



TELEX... TELEX... TELEX... TEL

● Il y a un crétin qui vient de déposer l'expression "réalité virtuelle", qui désigne ce qu'on éprouve lorsqu'on est dans un "exo-simulateur" (l'expression est de moi, et je viens de la copyrighter), c'est-à-dire une sorte de simulateur géant qui non seulement offre des images mais également d'autres sensations. Ce crétin s'appelle Jaron Lanier, c'est un américain, et il va nous obliger à trouver un autre terme. Il est intéressant de noter que du jour où le terme "M.L.F." a été déposé, tout le monde a spontanément cessé de l'employer. C'est peut-être pas le meilleur moyen de se faire de la pub.

● On a du mal à y croire: les producteurs de Gremlins 2 ont copyrighté les prénoms Billy et Kate pour être sûr qu'on n'allait pas leur piquer! Faut le faire, non?

FUTUR BIKE

A bord d'un engin futuriste, que l'on peut appeler à l'occasion "vélo du futur" bien que ça n'ait rien à voir avec un vélo, vous devez détruire les concurrents à la course que vous rattrapez, et récolter les sacs de thunes pour ensuite acheter des armes destructrices dans un magasin. Le nouveau jeu d'Hi-Tech va vite, ça tire tout le temps, l'animation est bonne et rapide. Les possesseurs d'Amiga et de ST vont pouvoir épancher leur soif de destruction pour un petit moment.



Delphine Software sort bientôt Opération Stealth en 256 couleurs sur PC, avec pleins de dégradés partout.

LA BANDE A PICSOU

LA RUEE
VERS L'OR

AVENTURE!

EXOTISME!

ACTION!

DANGER!

EMOTIONS FORTES!

Relevez le dernier défi que vous lance Disney... dans une course folle autour du monde, partez à la recherche de la fortune et de la gloire pour devenir le plus riche du monde! Pour participer à cette aventure, vous devrez rassembler tous vos talents et votre courage.

**PICSOU SERA-T-IL LE
CANARD DE L'ANNEE?**



Disney
SOFTWARE

Disponible sur Amiga® - PC / PS - Atari® ST - Commodore 64 -
Amstrad® CPC / CPC+ / GX 4000 - Spectrum®

Amiga, Commodore, Amstrad et Spectrum
sont des marques déposées

© The Walt Disney Company

SEGA OU LES SIMULATIONS

Une des dernières créations Sega nous arrive dans le domaine des simulations: G-LOC Air Battle. Vous adoriez After Burner I et II, Thunder Blade ne vous laissait pas froid et Galaxy Force I et II vous faisait vibrer? (pas dur avec des verrins hydrauliques!) G-LOC vous enchantera! Non non, ce n'est pas une pub, le jeu n'en a pas besoin tellement il est évolué. Ça pourrait être un nouvel After Burner mais beaucoup plus basé sur la simulation. Déjà le jeu utilise une haute résolution graphique habituellement peu employée pour les jeux d'arcade.

Bloxeed.



Autre nouveauté, ce n'est plus une succession de sprites dessinés à différentes échelles qui servent à produire l'animation, mais bel et bien un système polygonal. Vous aurez bientôt un test complet.

Mais le plus important à signaler, c'est que Sega a conçu sur la base du G-LOC le R 360. C'est en effet comme son nom l'indique un cockpit destiné aux simulations de vol qui peut pivoter jusqu'à 360 degrés! Basé sur une forme ovale, ce système appelé SDMS (pour Servo Drive Moving System) est le seul, en dehors des simulateurs

de l'armée, à permettre une rotation complète et surtout instantanée par rapport à l'avion que vous dirigez. Dans les cockpits hydrauliques actuels, en effet, il y a toujours un temps de réponse qui fait que par exemple vous êtes déjà penché vers la gauche à l'écran alors que le cockpit ne l'est pas encore. Avec le R 360 vous vous trouvez dans la même position à l'écran et dans la réalité. C'est rapide et époustouffant de réalisme! Rassurez-vous, des sangles étant prévues vous ne risquez pas de tomber lorsque vous êtes tête en bas. Le R 360 n'est pour l'instant disponible qu'avec la carte G-LOC, mais si son succès se confirme Sega développera d'autres simulateurs tirant mieux parti de ses immenses possibilités. Vu son prix de revient, il n'existe pour l'instant qu'en quelques dizaines d'exemplaires dans le monde. Il est de ce fait peu probable qu'on le voie un jour en France... Autre nouveauté, Columns est l'équivalent de Coloris sur micro revu et corrigé mais avec des diamants. Quand à Bloxeed c'est un Tetris pour un ou deux joueurs avec beaucoup d'options en plus qui compliquent le jeu original (barrières laser qui vous permettent de détruire certaines pièces inutiles, nouvelles combinaisons de blocs...). Il y a même un petit oiseau qui lâche les blocs! Les décors sont beaux, ils viennent d'autres jeux Sega (Fantasy Zone par exemple) mais c'est sûr, les inconditionnels



Le G-LOC Air Battle de Sega.

n'aimeront pas. Quant aux autres... Alien Storm est quant à lui un des prochains succès tellement



il est travaillé: Trois joueurs simultanés, scrolling horizontal et chasseurs de monstres composent l'action. C'est pratiquement gore. Dernière production, un jeu de base-ball fait pour le marché Américain qui contrairement aux prévisions, a bien marché dans les salles pilotes Européennes où il a été placé en prototype. Le succès étant probant, la carte ne devrait pas tarder à être lancée. Quand? L'avenir nous le dira...

JE VOODOODOOLE !!!

Les éditeurs l'ont compris, une compil ne doit pas avoir uniquement l'avantage du rapport qualité/prix, mais permet de contenter les fans d'un genre en présentant plusieurs jeux autour d'un même thème. Enfin, quand je dis que les éditeurs l'ont compris... Les gens d'Ubi Soft l'ont compris, en tous cas. La preuve, ils mettent Les Dieux du Ciel sur le marché, compil regroupant quatre simulateurs de vol, et pas des moindres! Jugez-en plutôt:

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, Strike Force Harrier, ATF et Tomahawk. Acrobaties pour Chuck Yeager, combat pour Strike Force Harrier, semi fiction pour ATF et hélico pour Tomahawk; la totale dans les airs en quelque sorte. Pour les Birdy en herbe. Dispo début octobre, CPC disk (229 frs), CPC K7 (169 frs) et PC (299 frs).



ILS TRAVAILLENT TROP!

Voilà une phrase qui ferait sourire n'importe quel chef d'entreprise occidental. Appliquée aux Japonais, elle change de sens. Figurez-vous que là-bas, une guerre commerciale nationale sévit obligeant les entreprises concurrentes à se lancer dans les nouvelles technologies sans avoir eu le temps de les maîtriser. Et pour occuper le marché, elles surproduisent. D'où des difficultés de contrôle de la qualité des produits. Ainsi, en quelques mois, Sony, Matsushita, Toshiba, Yamaha, Sharp, Toyota et Ajinomoto ont dû retirer en catastrophe leurs productions des magasins à cause de défauts de fabrication. C'est ce qu'a constaté le MITI, le superministère japonais du commerce et de l'industrie, dans un récent rapport.

SCHWARZENEGGER

EST LA VEDETTE DU FILM.
VOUS POUVEZ ETRE LE HÉROS DU JEU...

TOTAL RECALL

Doug Quaid est hanté chaque nuit par un rêve qui l'entraîne sur Mars. Il décide grâce à une agence de voyage spécialisée dans les implantations de fantasmes, Rekall, de réaliser complètement ses rêves.

LE VOYAGE AU CENTRE DE LA MEMOIRE

Vous découvrirez l'horreur lorsque le rêve de Quaid deviendra un véritable cauchemar... Chacun de ses gestes seront manipulés par ses futurs assassins, la vérité est surréaliste -

IL N'EST PLUS CELUI QU'IL CROIT

Vous êtes Doug Quaid et devez aller sur Mars pour découvrir votre vraie identité. Votre mission est un voyage au coeur de l'action avec des mutants bizarres, des véhicules futuristes et tout un arsenal à votre disposition. Des graphismes superbes et une jouabilité incroyable pour le jeu basé sur...

LE FILM DE L'ANNEE

... Un voyage
cauchemardesque
dans le 21ème
siècle

AMSTRAD

AMIGA

ATARI ST

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

ocean®

©1990 CAROLCO PICTURES, INC.

Avec joystick c'est Vraiment

COOL A DOME!



MUSIQUE

TITRE	CD	K7	TITRE	CD	K7	TITRE	CD	K7
ART OF NOISE			GEORGE MICHAEL			PIXIES-Bossanova	138	71
The ambient collection	126	76	Listen without prejudice	138	76	PRINCE-Graffiti bridge	139	109
BANGLES-Greatest hits	125	71	GRAY BARBELVIEN			RAP CITY	126	97
BEATS INTERNATIONALS			A toutes les filles	126	73	RAPATTITUDES	126	97
Let them eat bingo	126	76	IGGY POP-Brick by brick	138	71	SINEAD O'CONNOR-I do not	130	73
BIG FUN - Pocket of dreams	130	73	INXS-ALBUM X	135	78	SNAP-World power	130	73
BILLY IDOL-Charmed life	130	73	JARRE			SONIA-Everybody knows	130	73
BLACK BOX- Dream land	122	70	En attendant Cousteau	135	78	STEWART A DAVID		
BLACK SABBATH-Tyr	125	97	JASON DONOVAN			Lily was here	130	73
BON JOVI-Blaze of glory	126	76	Between the lines	125	70	SUZANNE VEGA		
BOULEVARD DES HITS			JOE COCKER LIVE	125	97	Days of open hand	126	76
Vol 11	138	107	KNEBORTH-The album	183	117	SYNTHETISEUR 4	138	76
BRUCE DICKINSON-Tattoo	126	97	KOOL AND THE GANG			TALK TALK-Natural history	125	71
BRUCE HORNSBY-The range			Dance collection	126	76	THE CHRISTIANS-Colour	126	76
A night on the town	130	73	LAGAF-Histoire d'en rire	104	71	THE HOUSE OF LOVE	126	76
CLAUDE BARZOTTI			LES TUBES- Volume 4	139	110	THE NEVILLE BROTHERS-		
Aime moi	130	73	LITA FORD-Stiletto	130	73	Brother's keeper	126	76
DANCE DANCE DANCE	138	73	MADONNA - I'm breathless	139	76	THE NOTHING HILLBILLIES		
DEPECHE MODE-Violator	138	71	MICHEL POLNAREFF			Missing	126	76
DONNA SUMMER-Collection	126	76	Kamasutra	138	76	THE POLICE-The singles	135	78
ELSA-Rien que pour ca	130	79	MIKE BRANT			THE WALL - Roger waters	183	117
EROS RAMAZZOTTI			15ème anniversaire	167	124	TOP DANCE-20 hits TV	138	76
In ogniseno	130	73	NATION RAPT!!!	126	76	TOTO CUTUGNO		
FLEETWOOD MAC			NEW KIDS ON THE BLOCK			Insieme 1992	125	76
Behind the mask	140	76	Step by step	125	70	TOTO PAST TO PRESENT		
FLORENT PAGNY-Merci	126	76	NIAGARA-Religion	126	76	1977-1990	138	76
FRANCE GALL			PARABELLUM	126	71	VANESSA PARADIS-Variation	135	78
Années musique	140	109	PATRICIA KAAS			VAYA CON DIOS-Night owls	130	73
GARY MOORE			Scènes de vie	138	76	VIXEN-Rev it up	125	71
Still got the blues	138	71	PAULINE ESTER			YO RAP-15 titres originaux	138	76
GEORGE BENSON			Le monde est fou	126	76			
Nouvel album	139	76						



VIDEO MUSICALE

BON JOVI	158,00
CYNDI LAUPER IN PARIS	190,00
DIRE STRAITS - Brothers in arms	138,00
DOROTHEE A BERCY	164,00
ERIC CLAPTON	158,00
FINE YOUNG CANNIBALS	158,00
GAINSBOURG - Le Zénith	190,00
INDOCHINE	138,00
INXS - Kick-Flick	138,00
JANET JACKSON	158,00
JARRE - Houston	190,00
JARRE - London	190,00
JARRE - Lyon	190,00
JOHNNY A Bercy version intégrale	190,00
JOHNNY HALLYDAY - Cadillac	158,00
LOVING YOU ELVIS PRESLEY	109,00
METALLICA - 2 of One	109,00
METALLICA - Home Video	190,00
MYLENE FARMER Volume III	164,00
OLIVIA NEWTON JOHN	158,00
PRINCE - Love Sexy	190,00
SUPERTRAMP	138,00
TEARS FOR FEARS-Sowing the Seeds	138,00
THE CURE	190,00
THE POLICE-Every Breath You Take	138,00
TINA TURNER - Foreign Affair	190,00
VIVA LAMBADA	115,00
WET WET WET Les Clips	138,00
WET WET WET Live	158,00

Plus Cool



Coca Cola, la boîte qui danse !

Le gadget des gadgets ! Plus cool qu'elle, y'a mais c'est plus cher. Pour 190F, défonce-toi les oreilles et les yeux avec cette boîte infernale !!

Dick Tracy en kit

Le kit complet : affiche, 8 photos, le scénario illustré, la carte postale. 80F



Calculer en jouant

La calculette solaire six fonctions, huit chiffres affichés pour compter et jouer au tennis. Super fun pour 140F.

On va essayer quelque chose. Beaucoup d'entre vous habitent en province, parfois dans des endroits où il est difficile de se procurer les objets de première nécessité comme les Compact Discs, les vidéos, les cassettes audio, les affiches de cinéma et les boîtes de Coca qui dansent en rythme (oui, la boîte de Coca qui danse en rythme est un objet de première nécessité. D'ailleurs, les GI américains qui allaient faire la guerre au Viêt-Nam en avaient toujours une dans leur paquetage). Alors on va vous proposer ces articles vitaux par correspondance. Comme vous pouvez le constater, ils sont moins chers que dans les magasins. C'est un service JOYSTICK. Si ça marche, on va monter les prix comme des fous et on va gagner plein de ronds et on va s'acheter des trucs de première nécessité, comme des Rolls et des briquets Dupont en or. Pour l'instant, la balance est encore de votre côté, profitez-en. Et, plus sérieusement, si ça vous plaît, nous essayerons de vous proposer plus de choses (faites-nous part de vos suggestions). Ok ? C'est parti.

VIDEO FILMS

9 SEMAINES 1/2	190,00	LE GRAND BLEU, LE TOURNAGE	230,00
ALICE AU PAYS DES MERVEILLES	219,00	LE MAITRE DE GUERRE	170,00
AMERICAN GRAFFITI	190,00	LE PETIT DINOSAURE	190,00
BENJI LA MALICE	190,00	LES 55 JOURS DE PEKIN	190,00
BIG BOSS	154,00	LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE	164,00
BIRDY	190,00	LES INCONNUS	157,00
BLUES BROTHERS	190,00	LES INCORRUPTIBLES	190,00
CINEMA PARADISO	190,00	MARY POPPINS	219,00
DOUBLE DETENTE	164,00	MASK	164,00
DUMBO	219,00	MERLIN L'ENCHANTEUR	215,00
EVIL ALTAR	195,00	MIDNIGHT EXPRESS	190,00
GOAL LES BUTS D'OR	164,00	MISSISSIPPI BURNING	190,00
GOLDEN CHILD	190,00	NICO	160,00
GORILLE DANS LA BRUME	170,00	OUT OF AFRICA	190,00
HAMBURGER HILL	160,00	PELE UN PIED D'OR	190,00
INVASION U.S.A.	160,00	PERMIS DE TUER	170,00
KARATE TIGER	164,00	PINK FLOYD THE WALL	190,00
L'ARME ABSOLUE	164,00	PLATOON	190,00
L'OEIL AU BEURRE NOIR	164,00	POLICE FEDERALE L.A.	160,00
LA 1ère FOLIE		RAIN MAN	190,00
DES MONTHY PYTHON	161,00	RAMBO III	154,00
LA BELLE AU BOIS DORMANT	219,00	RENT A COP	160,00
LA BELLE ET LE CLOCHARD	199,00	ROBOCOP	190,00
LA CHUTE DE L'EMPIRE ROMAIN	190,00	RUNAWAY TRAIN	160,00
LA COULEUR POURPRE	170,00	SALSA	164,00
LA FUREUR DU DRAGON	154,00	SMAIN A L'OLYMPIA	180,00
LA LOI DE MURPHY	160,00	SOLEIL DE NUIT	190,00
LA VIE EST UN LONG FLEUVE		STAR TREK III	190,00
TRANQUILLE	190,00	STARMANIA	180,00
LA VIE PRIVÉE DES ANIMAUX	157,00	TRANSMUTATION	195,00
LAGAF	158,00	UN AMOUR DE COCCINELLE	190,00
LE 13ème ETAGE	195,00	UN FAUTEUIL POUR DEUX	190,00
LE CID	190,00	UN PRINCE A NEW YORK	190,00
LE DERNIER VOL DE L'ARCHE	190,00	WALL STREET	190,00
LE FLIC DE BEVERLEY HILLS II	190,00	WILLOW	190,00

AFFICHES DE FILMS (format 1,20mx1,60m) 80F

2001 L'ODYSSEE DE L'ESPACE
37°2 LE MATIN
9 SEMAINES 1/2
ABYSS
AMADEUS
APOCALYPSE NOW
ARISTOCHATS
BAGDAD CAFE
BARRY LYNDON
BATMAN
BELLE ET LE CLOCHARD
BIRDY
CERCLE DES POETES DISPARUS
CROCODILE DUNDEE 2
DICK TRACY
DOUBLE DETENTE
DUNE
EASY RIDER
EMPIRE DU SOLEIL
EXCALIBUR
FAME
FORET D'EMERAUDE
FULL METAL JACKET
GHOSTBUSTERS 2
GOONIES
GRAND BLEU (VERSION LONGUE)
GREMLINS 2
INCORRUPTIBLES
INDIANA JONES
INDIANA JONES ET DERNIERE

JUSTICIER NEW-YORK
KARATE KID III
MAD MAX 3
MIDNIGHT EXPRESS
MISSION
MORT AUX TROUSSES (ROUGE)
NIKITA
OURS
PERMIS DE TUER
PLATOON
PREDATEURS
QUI VEUT LA PEAU DE ROGER RABBIT?
RAMBO 2
RAMBO 3
RETOUR VERS LE FUTUR 2
RIPOUX CONTRE RIPOUX
ROCKY 1
ROCKY 3
ROX ET ROUKY
RUNNING MAN
SHANGAI SURPRISE
SICILIEN
SORCIERE
SUBWAY
TARAM ET LE CHAUDRON MAGIQUE
THE WALL PINK FLOYD
TOP GUN
TOTAL RECALL
WILLOW

BON DE COMMANDE

A remplir très lisiblement et à renvoyer à JOYSTICK / VPC 53 avenue Gambetta 92400 Courbevoie - La Défense, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat libellé à l'ordre de Joystick.

ARTICLE (préciser K7 ou CD pour musique)	QUANTITE	PRIX	NOM
			PRENOM
			ADRESSE
		
			CODE POSTAL VILLE
			AGE ORDINATEUR
Participation aux frais de port et d'emballage = + 25F			Signature des parents obligatoire pour les enfants mineurs
TOTAL A PAYER			Je règle par chèque bancaire <input type="checkbox"/> mandat lettre <input type="checkbox"/> joint
			Je préfère régler au facteur (+20F pour frais contre remboursement) <input type="checkbox"/>

Line 500

PRESTIGE

**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 créé, pour vous, une véritable borne d'arcade pour satisfaire vos appétits les plus fous.

Line 500
PRESTIGE

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.



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.

* Exemple de prix : Location d'un jeu pour un mois : 500F
Achat de la borne d'arcade LINE 500 PRESTIGE : 13900 FTTC.

**Shoot Again
ARCADES**
LE SPECIALISTE DU JEU VIDEO PROFESSIONNEL

**LE MONDE DE L'ARCADE N'A JAMAIS
ETE AUSSI PROCHE DE CHEZ VOUS !**

Les bornes LINE 500 PRESTIGE sont de fabrication française et de marque déposée.

DANBOSS

DANBISS



JEUX CRACK

GAGNEZ JUSQU'À 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

Alors les mecs, vous regardez la Bellaminette avant de lire l'édito??? Non mais ça va pas la tête??? Bon si vous voulez être pardonné vous devez passer sur le stand de JOYSTICK au salon de la micro (pour ceux qui sont pas au courant ça se passe à la Villette du 26 au 29 octobre).

Ce mois-ci dans Jeux Crack, nous n'avons pas mis de bidouilles sur C64, PC et SPECTRUM, because La Bible des Pokes est disponible et qu'il y a des milliers de bidouilles dedans.

On en profite (une fois de plus) pour vous raconter la dernière occupation de Jean-Marc: se balader en limousine (avec bar, télé, magnétoscope, Megadrive, Lynx...) avec une belle blonde, dans les rues de Londres pendant que le reste de l'équipe se défonce pour boucler ce numéro. Incroyable, non?

CE MOIS-CI UN SUPER JACK'S POKE DE 16500F



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.

JEUX... CRACK AMSTRAD CPC

KARATEKA

```
10 REM Energie infinie sur KARATEKA version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &6FFF:MODE 1
40 FOR N=&97E5 TO &9887:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>16762 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 CLS:LOAD"!",&7000:CALL &97ED
90 DATA 3E,C9,32,D7,8D,C3,80,00,21,E5,97,11,00,BF
100 DATA 01,80,00,ED,B0,F3,31,00,C0,21,00,80,11,00
110 DATA 01,0E,00,CD,3E,98,21,80,00,11,00,35,0E,00
120 DATA CD,3E,98,21,00,40,11,C0,2F,0E,00,CD,3E,98
130 DATA 3E,FF,32,3E,00,21,30,98,11,00,7F,01,64,00
140 DATA ED,B0,C3,00,7F,21,00,40,11,00,80,01,C0,2F
150 DATA ED,B0,C3,00,BF,F3,D9,01,88,7F,ED,49,D9,3A
160 DATA 73,28,FE,32,79,20,18,32,CD,B8,1B,1C,E5,DD
170 DATA E1,CD,80,28,21,B8,28,E5,CD,19,29,E1,CD,9D
180 DATA 28,18,16,32,E5,B1,1B,1C,E5,DD,E1,CD,F0,29
190 DATA 21,28,2A,E5,CD,89,2A,E1,CD,0D,2A,01,00,F6
200 DATA ED,49,01,8C,7F,ED,49,C9,00,00,00,00,00
```

VENDETTA

```
10 REM Energie et temps infinis sur VENDETTA K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &6FFF:MODE 1
40 FOR N=&A092 TO &A152:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>22634 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 CLS:LOAD"!",&7000:OUT 512,16:CALL &A142
90 DATA F3,31,50,00,3E,10,CD,25,A1,D9,D5,11,6E,7B
100 DATA D9,21,92,24,06,F5,ED,78,4F,1E,20,16,5B,3E
110 DATA 09,CD,FA,A0,30,F5,3E,91,BA,30,F0,1D,20,EF
120 DATA 16,5B,CD,FE,A0,30,E6,3E,70,BA,38,F4,CD,FE
130 DATA A0,30,DC,11,01,B8,3E,09,CD,FA,A0,30,47,3E
140 DATA D4,BA,CB,13,16,B8,30,F0,73,23,1E,01,D9,1B
150 DATA 7A,B3,D9,3E,06,20,E5,32,24,A1,D9,D1,D9,AF
160 DATA CD,25,A1,C3,32,A1,CD,00,A1,D0,3E,0B,3D,20
170 DATA FD,14,C8,06,F5,ED,78,A9,F2,03,A1,06,7F,3E
180 DATA 10,ED,79,79,2F,4F,1F,3E,2A,17,ED,79,37,C9
190 DATA AF,CD,25,A1,37,C9,00,06,F6,ED,79,21,00,00
200 DATA 2B,7D,B4,20,FB,C9,AF,32,C5,40,32,C0,2D,32
210 DATA FD,37,32,1A,38,C3,92,24,21,AC,0D,CD,19,BD
220 DATA 76,2B,7C,B5,C2,45,A1,C3,92,A0,00,00,00,00
```

STARWARS

```
10 REM Boucliers infinis sur STARWARS
20 REM Version Disk du pack 'HEROES'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MODE 1:MEMORY &1FFF
50 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
60 CALL &BB06:CLS:LOAD"STAR1",&2000
70 FOR N=0 TO 3:INK N,0:NEXT
80 LOAD"STAR2",&C000:POKE &6415,0:CALL &C1E6
```

KARATEKA

```
10 REM Energie infinie
20 REM sur KARATEKA (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A59E
50 READ a$:a=VAL("&" + a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&D1F THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
100 PRINT"2 > Energie infinie":PRINT:PRINT
110 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 110
120 IF chx=1 THEN POKE &A598,&35
130 MODE 1
140 PRINT"Insérer l'original de KARATEKA..."
150 PRINT"(Protection ouverte)..."
160 CALL &BB18:CALL &A58F:|CPM
170 DATA 66,C6,07,11,00,08,0E,47,21,00,A0,DF,80,A5
180 DATA C9,CD,83,A5,3E,4E,32,80,A5,3E,C9,32,53,A1
190 DATA C3,83,A5
```

HOSTAGES

```
10 REM Temps infini et invincibilite sur HOSTAGES
20 REM Version Disk pour 64K et 128K
30 REM Attention a bien inserer la bonne face !!!
40 REM (C) JOYSTICK 1990
50 MEMORY &4FFF:MODE 1:POKE &A8A4,5
60 FOR N=&A000 TO &A0A4:READ A$:A=VAL("&" + A$)
70 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
80 IF SUM<>13577 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
90 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE"
100 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE"
110 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1-2) ";C:PRINT
120 IF C=0 THEN FOR N=&A004 TO &A007:POKE N,0:NEXT
130 PRINT"INSEREZ LA FACE B DEPROTEGEE..."
140 CALL &BB06:CLS:CALL &A002
150 PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE..."
160 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
170 DATA 18,06,18,27,3C,2B,36,01,3E,66,32,A1,A0,CD
180 DATA 57,A0,3A,04,A0,32,12,53,32,2C,60,3A,05,A0
190 DATA 32,E5,58,32,4D,64,3E,4E,32,A1,A0,CD,57,A0
200 DATA C9,3E,66,32,A1,A0,CD,70,A0,3A,06,A0,32,A1
210 DATA 55,32,B2,56,3A,07,A0,32,0B,60,32,97,8B,3A
220 DATA 05,A0,32,B1,70,32,29,80,3E,4E,32,A1,A0,CD
230 DATA 70,A0,C9,0E,01,16,0C,1E,00,21,00,50,DF,A1
240 DATA A0,0E,01,16,1E,1E,00,21,00,60,DF,A1,A0,C9
250 DATA 0E,02,16,11,1E,00,21,00,50,DF,A1,A0,0E,02
260 DATA 16,02,1E,00,21,00,60,DF,A1,A0,0E,02,16,01
270 DATA 1E,00,21,00,70,DF,A1,A0,0E,02,16,1A,1E,00
280 DATA 21,00,80,DF,A1,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00
```

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

JEUX... CRACK AMSTRAD CPC

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 3D 32 CF CE par 00 32 CF CE. Pour avoir des bombes infinies, remplacez les octets CA A6 4C 35 par CA A6 4C 00. (Carine & Nicolas)

KLAX

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 21 D7 2E 35 par 21 D7 2E 00. (Carine & Nicolas)

TURRICAN

Pour avoir des vies et du temps infini, remplacez les octets ED 52 DE 00 D2 3E par 00 52 DE 00 D2 3E. (Carine & Nicolas)

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 CA BE 06 par 00 00 00 00. Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3D 77 CD A8 par 00 77 CD A8. (Carine & Nicolas)

HOSTAGES

Version 128K :
Pour être invincible dans la première partie (face A), remplacez les octets 80 04 E6 3F 3C par 80 04 E6 3F 00, ou bien allez en piste 12 secteur 01 à l'adresse &0312 où vous remplacez le 3C par un 00.
Pour avoir du temps infini dans la première partie, remplacez les octets 2A AF 07 2B 22 par 2A AF 07 00 22, ou bien allez en piste 12 secteur 01 à l'adresse &08E5 où vous remplacez le 2B par un 00.
Pour être invincible aux chutes dans la seconde partie

(face B), remplacez les octets 36 00 79 D6 03 par 00 00 79 D6 03, ou allez en piste 17 secteur 02 à l'adresse &05A1 où vous remplacez le 36 par un 00. Puis remplacez les octets 36 00 79 CD 65 par 00 00 79 CD 65, ou bien allez en piste 17 secteur 02 à l'adresse &06B2 où vous remplacez le 36 par un 00.

Pour être invincible aux tirs dans la seconde partie, remplacez les octets 20 06 3E 01 32 par 20 06 3E 00 32, ou bien allez en piste 2 secteur 02 à l'adresse &000B, où vous remplacez le 01 par un 00.

Pour avoir du temps infini dans la seconde partie, remplacez les octets 2A 41 05 2B 22 par 2A 41 05 00 22, ou bien allez en piste 1 secteur 02 à l'adresse &00B1 où vous remplacez le 2B par un 00.

Version 64K :

Pour être invincible dans la première partie (face A), remplacez les octets 9A 03 E6 3F 3C par 9A 03 E6 3F 00, ou bien allez en piste 30 secteur 01 à l'adresse &002C où vous remplacez le 3C par un 00.

Pour avoir du temps infini dans la première partie, remplacez les octets 2A C5 06 2B 22 par 2A C5 06 00 22, ou bien allez en piste 30 secteur 01 à l'adresse &044D où vous remplacez le 2B par un 00.

Pour être invincible dans la seconde partie (face B), remplacez les octets 20 06 3E 01 32 par 20 06 3E 00 32, ou bien allez en piste 26 secteur 02 à l'adresse &0B97.

Pour avoir du temps infini dans la seconde partie, remplacez les octets 2A 05 05 2B 22 par 2A 05 05 00 22, ou bien allez en piste 26 secteur 02 à l'adresse &0029 où vous remplacez le 2B par un 00.

MOBILE MAN

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 07 3D 32 B0 1C par 07 00 32 B0 1C.

MANCHESTER UNITED

Pour que les buts de l'adversaire ne soient pas comptabilisés, remplacez les octets 21 70 1A 34 3A par 21 70 1A 00 3A, ou bien allez en piste 5 secteur 43 à l'adresse &015D où vous remplacez le 34 par un 00.

GOODY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 79 03 3D 32 par 3A 79 03 00 32.

SHADOW WARRIORS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets DD 35 0D CA 38 par DD B6 0D CA 38, ou bien allez en piste 13 secteur 42 à l'adresse &0071, où vous remplacez le 35 par un B6. Puis remplacez les octets DD 35 0D C2 58 par DD B6 0D C2 58, ou bien allez en piste 13 secteur 42 à l'adresse &0178, où vous remplacez le 35 par un B6.

ULTRON 1

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A C5 A8 3D 32 par 3A C5 A8 00 32.

ANDY CAPP

Pour avoir des baisers infinis, remplacez les octets 21 43 10 35 01 par 21 43 10 00 01.

WHOPPER CHASE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 74 17 3D CA par 3A 74 17 A7 CA.

SUPERTRUX

Pour avoir du temps infini sur la version cassette transférée en disquette, remplacez les octets 3A 3E 9A A7 C0 par 3A 3E 9A A7 C9.

CYBERBALL

Pour que les points marqués par l'adversaire soient ajoutés au score du joueur, remplacez les octets 21 F6 24 19 7E par 21 F6 24 00 7E, puis remplacez les octets 21 F9 24 19 7E par 21 F9 24 00 7E.

DEFCON 1

Pour avoir des vies infinies dans la 1ère partie, remplacez les octets 3A 00 60 3D CA par 3A 00 60 00 CA. Pour avoir des vies infinies dans la deuxième partie, remplacez les octets 3A 28 60 3D CA par 3A 28 60 00 CA. Pour avoir des vies infinies dans la troisième partie, remplacez les octets 3A F4 5F 3D CA par 3A F4 5F 00 CA.

BILLBOARD

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 86 36 D6 04 par 3A 86 36 D6 00.

ULTIMA RATIO

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 42 02 3D 32 par 3A 42 02 00 32.

FLINTSTONES (DE QUICKSILVA)

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 01 3D 32 02 83 par 01 00 32 02 83.

KARATEKA

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version cassette transférée en disquette, remplacer les octets 21 5E 00 35 3E par 21 5E 00 C9 3E.

N'ATTENDEZ PAS 1992

FOURNISSEZ-VOUS EN ANGLETERRE MAINTENANT !

Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 625 780 du lundi au samedi de 8h à 19h

GAMME SINCLAIR

- 1 - Pièces de rechange pour QL
- 2 - Pièces détachées pour SPECTRUM
- 3 - Logiciels pour SPECTRUM 48/128

COMMODORE 64

- 1 - Logiciels K7 aux prix les plus bas !
- 2 - Kits de réglage lecteurs K7 et Disc
- 3 - Wargames
- 4 - Logiciels sur disquettes à des prix incroyables

ATARI ST

- 1 - Digitaliseur VIDI-ST (manuel Français).
Prix : Incroyable !
- 2 - Logiciels ludiques à partir de 50 FF
- 3 - Wargames
- 4 - Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables

AMIGA

- 1 - Digitaliseur VIDI-AMIGA
(manuel Français). Prix : Incroyable !
- 2 - Logiciels ludiques à partir de 50 FF
- 3 - Wargames
- 4 - Dernières nouveautés Anglaises à des prix incroyables
- 5 - Extensions mémoire
- 6 - Digitaliseurs de son
- 7 - Amplis stéréo

*Téléphonez EN FRANÇAIS ou écrivez pour obtenir votre catalogue
S.V.P. : Précisez la marque et le modèle exact de votre ordinateur !*

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5 LA - ANGLETERRE

Téléphone : International (+44) 291 625 780

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION DANS LE MONDE ENTIER

Nous acceptons les règlements par :
CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANÇAIS, CHEQUE LA POSTE, MANDATS INTERNATIONAUX
et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD

Pour être servi encore plus rapidement : Commandez directement par téléphone avec carte de crédit internationale !

JEUX... CRACK AMSTRAD CPC

DYNASTY WARS

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2B3B,&C9.
(Carine & Nicolas)

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &4202,0.
Pour avoir des bombes infinies, faites POKE &4B2E,0.
(Carine & Nicolas)

KLAX

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &0BEF,0.
(Carine & Nicolas)

TURRICAN

Pour avoir des vies et du temps infini, faites POKE &C633,0.
(Carine & Nicolas)

BOUNTY BOB STRIKES BACK

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &0671,0
POKE &0672,0
POKE &0673,0
POKE &0674,0.
Pour avoir du temps infini, faites POKE &1F73,0.
(Carine & Nicolas)

HOSTAGES

Version 128K :
Pour être invincible dans la première partie, faites POKE &2412,0.
Pour avoir du temps infini dans la première partie, faites POKE &29E5,0.
Pour être invincible aux chutes dans la seconde partie, faites POKE &45A1,0
POKE &46B2,0 (pendant la vue du plan général).
Pour être invincible aux tirs dans la seconde partie, faites POKE &210B,0 lorsque vous êtes à l'intérieur de l'ambassade.
Pour avoir du temps infini dans la seconde partie, faites POKE &11B1,0 à tout moment.

Version 64K :

Pour être invincible dans la première partie, faites POKE &212C,0.
Pour avoir du temps infini dans la première partie, faites POKE &254D,0.
Pour être invincible aux tirs dans la seconde partie, faites POKE &1C97,0.
Pour avoir du temps infini dans la seconde partie, faites POKE &1129,0.

FLINSTONES (PAR QUICKSILVA)

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &0AEO,0.

SUPERTRUX

Pour avoir du temps infini sur la version cassette, faites POKE &99CE,&C9.

MANCHESTER UNITED

Pour que les buts de l'adversaire ne soient pas comptabilisés, faites POKE &5070,0.

SHADOW WARRIORS

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &D671,&B6
POKE &D778,&B6.

CYBERBALL

Pour que les points normalement marqués par l'ordinateur soient ajoutés au score du joueur, faites :
POKE &3216,0
POKE &321D,0.

STARWARS

Pour avoir des vies infinies sur la version disk du pack "HEROES", faites :
POKE &4515,0.

VENDETTA

Pour la version K7 uniquement : Pour avoir du temps infini, faites POKE &40C5,0.
Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &2DC0,0
POKE &37FD,0
POKE &381A,0.

VENDETTA

Pour la version disquette :
Pour avoir du temps infini sur la première partie, faites POKE &4093,0.
Pour avoir de l'énergie infinie sur la première partie, faites POKE &2D8E,0 POKE &37CB,0 POKE &37E8,0.
Pour avoir du temps infini sur la deuxième partie (en voiture), faites POKE &3B15,0.
Pour avoir du temps infini sur la troisième partie, faites POKE &37E6,0.
Pour avoir de l'énergie infinie sur la troisième partie, faites POKE &2D79,0
POKE &35EB,0
POKE &3608,0
POKE &3021,&C9.

Pour avoir du temps infini sur la quatrième partie, faites POKE &3E17,0. Pour avoir de l'énergie infinie sur la quatrième partie, faites POKE &2D23,0
POKE &358D,0
POKE &35AA,0.
Pour avoir du temps infini sur la cinquième partie, faites POKE &3AAC,0.
Pour avoir de l'énergie infinie sur la cinquième partie, faites POKE &2C40,0
POKE &3226,0
POKE &3243,0.
Pour choisir votre level de départ, faites :
POKE &2535,&94
POKE &2536,&56.
Puis faites POKE &4CDF,&48 pour le level 3,
POKE &4CDF,&47 pour le level 4,
POKE &4CDF,&46 pour le level 5 (pas de POKE pour le level 2).
Puis faites POKE &4CE1,&09 pour le level 3,
POKE &4CE1,&10 pour le level 4, POKE &4CE1,&17 pour le level 5 (pas de POKE pour le level 2). Enfin, faites POKE &9FFC,6.

MAZEMANIA

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2576,0.

(David F.)

DEFCON 1

Pour avoir des vies infinies sur la première partie, faites POKE &5FE1,0.
Pour avoir des vies infinies sur la deuxième partie, faites POKE &6009,0. Pour avoir des vies infinies sur la troisième partie, faites POKE &5FD5,0.

BILLBOARD

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &160B,0.

ULTIMA RATIO

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &31D9,0.

ANDY CAPP

Pour avoir des baisers infinis, faites POKE &3A91,0.

GOODY

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &6C3E,0.

WHOPPER CHASE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &5F08,&A7.

DARK CENTURY

Pour avoir de l'énergie infinie, faites :
POKE &5728,&B6.

ULTRON 1

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2954,0.

KARATEKA

Pour avoir de l'énergie infinie sur la version cassette, faites POKE &0E17,&C9.

STYX

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8B5E,0.
(David F.)

MOBILE MAN

Pour avoir des vies infinies,

ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTERS

```

10 REM Bombes et Credits infinis + choix level
20 REM ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTERS
30 REM Version Disk
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK 1990
50 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5D4
60 READ a$:a=VAL("&" + a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&1DF THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:INPUT"Level de depart (1 a 6)";lv
110 IF lv>6 OR lv<1 THEN 100
120 lv=(lv-1)*2:POKE &A5BF,lv
130 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de
140 PRINT"ESCAPE FROM THE PLANET OF ROBOT MONSTERS
150 CALL &BB18:CALL &A58F
160 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
170 DATA C9,CD,83,A5,3E,C9,32,0F,01,21,EE,BF,22,97
180 DATA 01,3E,6A,32,8E,01,CD,00,01,F3,31,20,02,21
190 DATA BE,A5,11,7F,03,01,05,00,ED,B0,11,EE,BF,0E
200 DATA 12,ED,B0,C3,20,02,3E,00,32,A5,CE,AF,32,02
210 DATA 42,32,2E,4B,67,6F,22,3F,BF,32,41,BF,C3,7F
220 DATA 03

```

DYNASTY WARS

```

10 REM Invulnerabilite + choix du niveau de depart
20 REM sur DYNASTY WARS version Disk
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:FOR p=&A580 TO &A5D2
50 READ a$:a=VAL("&" + a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&1EDB THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1
100 INPUT"Niveau de depart (1 a 8)";ni
110 IF ni>8 OR ni<1 THEN 100 ELSE POKE &A5CB,ni-1
120 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:MODE 1
130 PRINT"Insérer l'original de DYNASTY WARS...
140 CALL &BB18:LOAD"disk",&9000:MODE 0:CALL &A580
150 DATA 3E,C3,21,97,A5,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,90
160 DATA 11,70,01,D5,06,05,ED,B0,C9,21,9E,A5,22,D4
170 DATA 9C,C9,3E,C9,32,3B,2B,21,61,05,E5,22,97,02
180 DATA 21,BE,A5,D1,01,12,00,ED,B0,11,5B,02,0E,03
190 DATA ED,B0,AF,C3,40,00,3A,6E,05,47,3A,43,02,B8
200 DATA C0,C3,4D,0B,3E,00,32,43,02,C9,CD,6D,05

```

TENNIS CUP

```

10 REM Credits infinis sur TENNIS CUP version Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &4000:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A025:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3948 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 1:LOAD"FICHER":CALL &A000
90 DATA 21,20,8E,11,79,5A,01,D0,07,ED,B0,21,1D,A0
100 DATA 11,80,BE,ED,53,A2,5A,01,40,00,ED,B0,C3,79
110 DATA 5A,3E,3A,32,68,89,C3,A8,61,00,00,00,00,00

```

BARBARIAN II

```

10 REM Plein de pokes sur BARBARIAN 2
20 REM Version Disk du pack 'HEROES'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A0AE:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>15507 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"1 - ENLEVER LA BIDOUILLE":PRINT
90 PRINT"2 - METTRE LA BIDOUILLE":PRINT
100 INPUT"VOTRE CHOIX (1-2)";C:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A004,&3D:POKE &A0AC,1
120 IF C=1 THEN POKE &A0AE,1:POKE &A0AD,1
130 PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE..."
140 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:RUN"DISC"
150 DATA CD,7A,A0,3E,00,32,AF,96,3A,AC,A0,A7,20,13
160 DATA 32,12,91,32,8C,91,32,4E,95,3E,27,32,C8,91
170 DATA 32,DA,91,18,14,3E,91,32,12,91,32,8C,91,3E
180 DATA 3D,32,4E,95,AF,32,C8,91,32,DA,91,21,02,92
190 DATA 3A,AD,A0,A7,20,07,36,1C,23,36,53,18,05,36
200 DATA 53,23,36,51,21,2C,94,3A,AE,A0,A7,20,10,36
210 DATA AF,23,36,32,23,36,38,23,36,51,23,36,C9,18
220 DATA 0E,36,CD,23,36,E4,23,36,56,23,36,3E,23,36
230 DATA 10,3E,4E,32,A9,A0,CD,7A,A0,C9,16,17,0E,48
240 DATA 21,00,90,CD,A3,A0,16,19,0E,41,21,00,92,CD
250 DATA A3,A0,16,19,0E,43,21,00,94,CD,A3,A0,16,18
260 DATA 0E,42,21,00,96,CD,A3,A0,C9,1E,00,DF,A9,A0
270 DATA C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

CYBERBALL

```

10 REM Marquer tous les points
20 REM Sur CYBERBALL version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A020:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3140 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
90 CALL &BB06:CALL &A000
100 DATA 06,04,21,1C,A0,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83
110 DATA BC,CD,7A,BC,AF,32,16,32,32,1D,32,C3,00,02
120 DATA 44,49,53,43,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

DARK CENTURY

```

10 REM Energie infinie sur DARK CENTURY Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &9FFF:MODE 1:MODE 0
40 FOR N=&A000 TO &A050:READ A$:A=VAL("&" + A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>6431 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
90 DATA 1E,00,53,0E,41,21,00,01,DF,46,A0,21,14,A0
110 DATA 22,1C,01,C3,00,01,21,26,A0,11,40,00,ED,53
120 DATA 83,40,01,20,00,ED,B0,C3,00,40,21,58,00,11
130 DATA 72,FF,ED,53,C0,FE,01,20,00,ED,B0,21,00,00
140 DATA 22,C2,FE,C3,50,FC,3E,B6,32,28,57,C3,00,40
150 DATA 66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```


JEUX... CRACK AMSTRAD CPC

LICENCE TO KILL

```
10 REM Vies et energie infinié sur LICENCE TO KILL
20 REM Version Disk de la compil 'HEROES'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A013:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2077 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:LOAD"LOADER":CALL &A000
100 DATA 21,09,A0,22,22,80,C3,00,80,AF,32,7E,DD,32
110 DATA F0,EB,C3,40,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

MANCHESTER UNITED

```
10 REM Buts de l'adversaire non comptabilises
20 REM Sur MANCHESTER UNITED version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>2931 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 &A004,&34
120 PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
140 DATA CD,11,A0,3E,00,32,5D,91,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,0E,43,16,05,1E,00,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

RUNNING MAN

```
10 REM Energie et choix du level sur RUNNING MAN
20 REM Version Disk du pack 'HEROES'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9000:MODE 1
50 FOR N=&A300 TO &A335:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>5528 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 INPUT"LEVEL DE DEPART (1-5) ";L:POKE &A32B,L-1
90 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DU JEU..."
100 CALL &BB06:CLS:CALL &A300
110 DATA 06,04,21,32,A3,11,00,C0,CD,77,BC,EB,CD,83
120 DATA BC,CD,7A,BC,21,00,BF,22,23,A1,21,26,A3,11
130 DATA 00,BF,01,30,00,ED,B0,C3,DC,70,AF,32,6E,13
140 DATA 3E,04,32,70,27,C3,C3,52,44,49,53,4B,00,00
```

SUPERTRUX

```
10 REM Temps infini sur SUPERTRUX version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &6FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A034:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>4631 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 CALL &BC6E,0:CLS:CALL &A000
90 DATA 21,2B,A0,11,00,05,01,40,00,ED,B0,06,00,21
100 DATA 00,00,11,00,80,CD,77,BC,EB,CD,83,BC,CD,7A
110 DATA BC,3E,C3,21,00,05,32,51,06,22,52,06,C3,DC
120 DATA 05,3E,C9,32,CE,99,2A,04,00,E9,00,00,00,00
```

MOBIL MAN

```
10 REM Vies infinies sur MOBILE MAN version K7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:BORDER 0
40 FOR N=&BE80 TO &BEE7:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>10077 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06:MODE 0
80 LOAD"!",&8000:CALL &BC6B,&FF:CALL &BEB0
90 DATA 0E,00,11,40,00,21,FF,B0,CD,CE,BC,AF,21,D7
100 DATA BE,46,48,E5,F5,CD,32,BC,F1,E1,23,3C,FE,10
110 DATA 20,F1,06,00,11,00,01,21,CD,BE,CD,77,BC,21
120 DATA 00,C0,CD,83,BC,CD,7A,BC,06,00,11,00,01,21
130 DATA D2,BE,CD,77,BC,21,00,15,CD,83,BC,CD,7A,BC
140 DATA AF,32,FB,64,C3,00,8F,45,43,52,41,4E,4D,4F
150 DATA 42,49,4C,00,03,1A,07,10,17,19,0D,02,0B,0F
160 DATA 06,13,0E,12,09,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

MOBIL MAN

```
10 REM Vies infinies sur MOBILE MAN Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &9FFF:MODE 1:BORDER 0
40 FOR N=&BE80 TO &BEE7:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>10476 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL"
80 CALL &BB06:MODE 0:CALL &BE80
90 DATA 0E,07,11,40,00,21,FF,B0,CD,CE,BC,AF,21,D7
100 DATA BE,46,48,E5,F5,CD,32,BC,F1,E1,23,3C,FE,10
110 DATA 20,F1,06,05,11,00,C0,21,CD,BE,CD,77,BC,21
120 DATA 00,C0,CD,83,BC,CD,7A,BC,06,05,11,00,C0,21
130 DATA D2,BE,CD,77,BC,21,00,15,CD,83,BC,CD,7A,BC
140 DATA AF,32,FB,64,C3,00,8F,45,43,52,41,4E,4D,4F
150 DATA 42,49,4C,00,03,1A,07,10,17,19,0D,02,0B,0F
160 DATA 06,13,0E,12,09,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

SHADOW WARRIOR

```
10 REM Vies infinies sur SHADOW WARRIORS Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A024:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3466 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 &A004,&35
110 PRINT"INSEREZ LA FACE A ET DEPROTEGEZ-LA"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
130 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,14,A0,3E,B6,32,71,90,32,78,91,3E,4E,32
150 DATA 21,A0,CD,14,A0,C9,0E,42,16,0D,1E,00,21,00
160 DATA 90,DF,21,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00
```


Cber Kids, je suis en ce moment en vacances à Bagdad. Ici il fait très beau. Malheureusement, on ne nous laisse pas sortir de l'hôtel. Sauf papa qui est parti hier en voyage organisé totalement gratuit pour une raffinerie dans le sud (NDLR: Il ne doit pas y avoir beaucoup de raffinerie là-bas, vu qu'ils vendent du pétrole brut... mais c'est pas grave Patrice continue...). Dans l'hôtel, on est un petit peu serré, mais heureusement le personnel est très gentil (et très bien armé). Pour s'occuper, on nous a donné quelques films en vidéo. J'ai déjà revu trois fois Bagdad Café. Et puis tous les soirs nous avons un récital de Sheila, qui est dans le même hôtel que nous. Saddam Hussein l'a faite kidnapper parce qu'elle a des Koweït. Enfin, tout cela me laisse quand même pas mal de temps, ce qui m'a permis de vous griffonner sur du papier hygiénique ces quelques conseils de bidouillage, que mon fidèle et gracieux pigeon voyageur, Danbiss (NDLR: j'aurai préféré colombe... mais bon... soit...), a courageusement porté jusqu'à vous (non sans avoir fait quelques taches sur le papier); en survolant les lignes ennemies. Voici donc mes carnets de vacances...

LE TEMPS C'EST DE L'ARGENT...(NDLR: ALORS DÉPECHE TOI)

Le mois dernier, nous avons vu la méthode du BCD qu'utilisent souvent les programmeurs pour représenter le temps, ou des compteurs d'énergie en pourcentage, ou même d'autres choses. Mais ce n'est évidemment pas la seule façon de procéder. D'autres programmeurs utilisent volontiers l'ASCII pour coder une suite de chiffres. Chaque chiffre correspond alors à un octet entier, alors que, je le rappelle, en BCD, chaque chiffre est stocké seulement sur un quartet ("Eh oui moi c'est mon dada alors lisez mon pronostic dans...") - On se tait Guy Lux). Donc on a deux chiffres par octet. En ASCII, comme vous le savez sûrement, le caractère "0" donne en hexa &30, 1 donne &31, 2 donne &32...et ainsi de suite. Je vous l'avais déjà rappelé pour les vies infinies, qui peuvent être parfois codées de cette façon. Dans le cas d'un codage en ASCII, il est maladroît de rechercher l'initialisation, mais vous pouvez toutefois rechercher les 3E 30 32, c'est-à-dire la mise dans une case mémoire du chiffre "0". Mais cela ne nous donne pas grand chose, car il n'est pas question de remplacer le 30 par un FF, ce code ASCII particulier ne donnant généralement que des résultats fâcheux. Vous pouvez toujours le remplacer par un 39, ce qui rajoute 9 secondes (ou 9 minutes, ou 9 heures...), et permet de vérifier si c'est bien la bonne case mémoire. Mais vous pensez bien que si le programmeur a 8 chiffres à initialiser, il choisira une autre méthode moins gourmande en place. Ce qu'il nous intéresse en fait de retrouver, c'est la routine de décrémentation du temps. Pour fixer les idées, en voici un exemple, tiré tout droit du jeu "HOSTAGES", et qui constitue un bon

Cours de Bidouilles

modèle :

```
29E2 LD HL,(&07AF) 2A AF 07
29E5 DEC HL
2B
29E6 LD (&07AF),HL 22 AF 07
29E9 LD A,H
7C
29EA OR L
B5
29EB RET NZ
C0
29EC LD HL,&03E8 21 E8 03
29EF LD (&07AF),HL 22 AF 07
29F2 LD HL,&07AD 21 AD 07
29F5 DEC (HL)
35
29F6 LD A,(HL)
7E
29F7 CP &2F
FE 2F
29F9 RET NZ
C0
29FA LD (HL),&39 36 39
29FC DEC HL
2B
29FD DEC (HL)
35
29FE LD A,(HL)
7E
29FF CP &2F
FE 2F
2A01 RET NZ
C0
```

La routine n'a pas été reproduite dans son intégralité, mais tout ce qui nous intéresse est là. Comme vous le voyez, le programme (à 29EC) met dans le registre double HL la case mémoire du dernier chiffre du temps (puisque c'est celui-ci qui est décrétement en premier. S'il était égal à 0, cela aurait donné en hexa &2F d'où la comparaison (CP &2F). S'il était effectivement égal à 0, on aurait remis un 9 (LD (HL), &39) à la place puis on serait passé au chiffre suivant (donc à l'octet précédent) par un DEC HL, et on l'aurait décrétement à son tour, puis on l'aurait comparé à &2F, et ainsi de suite... Cette routine est appelée tous les cinquantièmes de seconde par une routine d'interruptions. Mais le temps ne descend pas dans ce jeu tous les cinquantièmes de seconde. C'est pourquoi on trouve au tout début de la routine un compteur utilisant le registre HL et la case mémoire &07AF. Le compteur est décrétement, puis on revient immédiatement s'il n'est pas encore à 0. Sinon, on continue, et on remet dans le compteur la valeur de départ qui est &03E8, c'est-à-dire 1000. La routine étant appelée cinquante fois par seconde, on en déduit donc que le temps est décrétement toutes les vingt secondes. Comme vous le voyez, il y a pas mal d'éléments distinctifs dans ce genre de routine qui sont très faciles à repérer. Vous pouvez par exemple rechercher les CP &2F (FE 2F) ou les LD (HL),&39 (FE 39). Vous pouvez aussi rechercher l'initialisation du compteur. Si

par exemple le temps est décrétement toutes les 10 secondes, il faudra rechercher tous les LD HL,&01F4 (21 F4 01). Pour anéantir la routine, il vous suffit d'éliminer les DEC (HL), ou tout simplement d'enlever le DEC HL en &29E5 quand il y a un compteur en début de routine. Le compteur n'arrivant jamais à 0, la routine ne sera jamais exécutée. Si vous avez trouvé l'initialisation de l'un des octets du temps, vous pouvez alors rechercher les appels à cette case mémoire. Mais comme vous pouvez le voir dans l'exemple, il n'est pas fait appel à toutes les cases mémoires occupées par le temps, mais seulement à la dernière. Si celle que vous avez repérée n'est pas appelée, essayez-en une autre. Le temps n'est pas forcément décrétement, il se peut aussi que le jeu dispose d'un chronomètre au lieu d'une horloge ou d'un compte à rebours. En ce cas, les DEC (HL) de la routine sont remplacés par des INC (HL), et les CP &2F sont bien sur remplacés par des CP &3A, et les LD (HL),&39 sont remplacés par des LD (HL),&30. Il faut alors bien entendu rechercher les FE 3A et les 36 30, et éliminer les INC (HL). De plus, il n'est pas forcément fait appel au registre HL pour la décrémentation. Cela peut se faire par un DEC A au lieu d'un DEC (HL), comme nous l'avons déjà vu avec les vies infinies. Enfin, certains programmeurs utilisent du "faux ASCII", c'est-à-dire qu'au lieu de représenter les chiffres de 0 à 9 avec les octets de &30 à &39, ils les représentent tout simplement avec des octets de &00 à &09. Etant donné qu'ils n'utilisent aucune routine système, ils ont l'entière liberté d'organiser leurs fontes et leur affichage de caractères comme ils l'entendent, et de changer si bon leur semble l'ordre alphabétique ! Dans ce cas, les recherches à effectuer seront donc FE FF (au lieu de FE 2F, mais attention vous risquez de rencontrer une multitude de FE FF !), et 36 09 (au lieu de 36 39) dans le cas d'une décrémentation, et FE 0A (au lieu de FE 3A), et 36 00 (au lieu de 36 09, mais là aussi vous risquez d'en trouver une pléthore), dans le cas d'une incrémentation.

C'EST L'HEURE DU COUVRE-FEU...

Et je dois donc en terminer. Nous avons aujourd'hui presque fait le tour du temps infini. Nous n'y reviendrons qu'à quelques occasions pour évoquer des cas exceptionnels. Le mois prochain, si je suis libéré, je vous parlerai de l'adressage indexé, et je m'adresserai également plus particulièrement aux possesseurs d'interfaces. En attendant, j'apprécierais beaucoup que vous m'envoyiez des oranges à l'hôtel (ou des bananes si vous n'en avez pas), et que vous me fassiez parvenir vos témoignages de sympathie et d'encouragement sur le 36 15 JOYSTICK en BAL MAUBERT (que je consulte quotidiennement de l'hôtel...).

Patou Momo alias PATRICE Maubert.

Club Européen

CHOISISSEZ

**LOGICIELS
AVANTAGE**

SELECTION COMPATIBLES PC

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
PHANTOM FIGHTER (5 ^{1/4})	89	59,90
JUMP JET (5 ^{1/4})	89	59,90
BAD STREET BRAWLER	89	59,90
ARAC	89	59,90
BACK GAMMON	89	59,90
BLACK JACK	89	59,90
BOULDERDASH 1	89	59,90
BOULDERDASH 2	89	59,90
SUPER SUNDAY	89	59,90
FOOTBALL MANAGER	89	59,90
HOT SHOT	89	59,90
BALLISTIX (5 ^{1/4} & 3 ^{1/2})	99	59,90
HARDBALL 2 (5 ^{1/4})	99	59,90
BAR GAMES	99	59,90
SPACE BATTLE	109	69,90
DEF CON 5	109	69,90
ROBOTRON	109	69,90
COMBAT COURSE	109	69,90
INFILTRATOR 2	109	69,90
BAAL (5 ^{1/4} & 3 ^{1/2})	109	69,90
BASKET BALL (5 ^{1/4})	109	69,90
WIZBALL	109	69,90
STRIP POKER	149	99,90

SELECTION ATARI ST

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB		PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
TITAN	69	39,90	HIGH ROLLER	89	59,90
ATAX	69	39,90	LORD OF		
GROWTH	69	39,90	CONQUEST	89	59,90
PERFECT MATCH	69	39,90	NEBULUS	89	59,90
SPACE PORT	69	39,90	RETURN TO		
SKY FOX	69	39,90	GENESIS	89	59,90
VIRUS	69	39,90	MOTOR MASSACRE	89	59,90
SPACE STATION	69	39,90	GALAXY FORCE	109	69,90
TRIVIA TROVE	69	39,90	NORTH STAR	109	69,90
VIXEN	69	39,90	VOYAGER	109	69,90
TRASH HEAP	69	39,90	TOP GUN	109	69,90
TERRESTRIAL			SLAP FIGHT	109	69,90
ENCOUNTER	69	39,90	LEGEND	109	69,90
DEJA VU	89	59,90	OUTLAND	109	69,90
EMPIRE			RAMPAGE	109	69,90
STRIKES BACK	89	59,90	RINGS OF ZILFIN	109	69,90
EXOLON	89	59,90	APB	109	69,90

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 softs 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 softs parmi ceux que nous avons sélectionnés et, une fois par édition de catalogue, vous n'aurez qu'à acheter un soft 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**

en du Logiciel

LS AU PRIX CLUB ET BENEFICIEZ DES GES DU CLUB EUROPEEN DU LOGICIEL

SELECTION AMSTRAD CPC DISK

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
COMPUTER CLASSIC	69	39,90
DYNAMIC DUO	69	39,90
FIRETRAP	69	39,90
NEMESIS	69	39,90
MOVIE	69	39,90
TETRIS	69	39,90
V	69	39,90
VIXEN	69	39,90
AFTER BURNER	89	59,90
BC FOOT FORTUNE	89	59,90
GRAND PRIX MASTER	89	59,90
LASER SQUAD	89	59,90
MINDFIGHTER	89	59,90
PASSING SHOT	89	59,90
SPACE RACER	89	59,90
TYPHOON	89	59,90
VINDICATOR	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
BRAVE STAR	89	59,90
COLOSSUS CHESS	109	69,90
GALAXY FORCE	109	69,90
TUSKER	109	69,90
OVERLANDER	149	99,90

SELECTION AMSTRAD CPC K7

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
ACTIVATOR	39	19,90
DANDY	39	19,90
DON'T PANIC	39	19,90
EXPLORER	39	19,90
EXPLORER	39	19,90
GUADANACAL	39	19,90
HIGH FRONTIER	39	19,90
HIJACK	39	19,90
LUCAS FILM	39	19,90
MR WHEELS	39	19,90
PRODIGY	39	19,90
BIGGLES	49	29,90
HIVE	49	29,90
PULSATOR	49	29,90
ROBBOTS	49	29,90
CIRCUS GAMES	59	39,90
DOMINATOR	59	39,90
RAMPARTS	59	39,90
SUPER SKI	69	39,90
MARAUDER	79	39,90
APB	79	39,90
LASER SQUAD	70	39,90
BRAVESTAR	99	69,90

SELECTION AMIGA

	PRIX BOUTIQUE LUDIC SOFTWARE	PRIX CLUB
BLASTEROID	69	39,90
EXCALIBUR	69	39,90
GENIUS	69	39,90
DAY OF THE VIPER	79	39,90
VINDICATOR	89	59,90
TRACER	89	59,90
XENOPHOBE	89	59,90
OUTLAND	89	59,90
I.S.S	89	59,90
BATTLE VALLEY	89	59,90
EMPIRE		
STRIKES BACK	89	59,90
FLYING SHARK	89	59,90
KICK OFF	89	59,90
STARRAY	89	59,90
DARK CASTLE	89	59,90
SKY CHASE	89	59,90
GALACTIC INVASION	89	59,90
TURBO	89	59,90
RAMPAGE	89	59,90
N.MANSELLE		
GRAND PRIX	89	59,90
FUTUR SPORT	89	59,90
SUPER WONDERBOY	109	69,90
U.M.S	109	69,90
BATTLE SHIPS	109	69,90
TOOBIN	109	69,90
WICKED	109	69,90
LASER SQUAD	109	69,90
FIGHTING SOCCER	109	69,90
APB	109	69,90
LOMBARD RAC		
RALLYE	209	149,90

ATTENTION : LOGICIELS EN QUANTITE LIMITEE ! PREVOYEZ DES TITRES DE REMPLACEMENT

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à
LUDIC SOFTWARE

82-84 bd des Batignolles
75850 Paris CEDEX 17
accompagné de votre chèque ou mandat

Club Européen du Logiciel

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

Tél. _____

Signature des parents
pour les -18 ans

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage :	+15F
Préciser : <input type="checkbox"/> Cassette <input type="checkbox"/> Disk	
TOTAL A PAYER	

PREVOIR DEUX TITRES DE REMPLACEMENT :

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

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS 'NORMAUX'

Pour nous, 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 tête de 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 enlèverez la disquette* pour y introduire le soft à PATCHER (Octets à rechercher et à remplacer par d'autres pour faciliter le jeu, ou mettre des vies, du temps infini).

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

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

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

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

- DISCO-SCOPIE -

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

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

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

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

Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

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

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

Allez dans le menu écriture.

Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

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

- DISK DOCTOR -

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

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

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

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

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

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

Voilà, maintenant éclatez-vous!

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

MÉTHODE 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 vous y retrouver pas comme DANBISS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN'. Après avoir mis la disquette* bien évidemment.

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

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

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

SPY SPY SECRET AGENT

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'PROGRAM.PRG', les octets 5339 0001 1B8C 41F9 et remplacez-les par 6004 0001 1B8C 41F9.

Ou rendez-vous à l'offset \$1069A

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même fichier les octets 5339 0000 4E1F 4E75 et remplacez-les par 6004 0000 4E1F 4E75.

Ou rendez-vous à l'offset \$3AFA

BACK TO THE FUTURE II

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 33FC 0003 0001 782E et remplacez-les par 33FC 2710 0001 782E.

Ou rendez-vous à la piste 36, secteur 8, offset \$1C.

TURNIT

Pour avoir des 'biles' infinis, recherchez dans le fichier 'AUTO\ATURNIT.PRG', les octets 5379 0000 69EC 6100 et remplacez-les par 6004 0000 69EC 6100.

Ou rendez-vous à l'offset \$6D4A.

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même fichier les octets 5379 0000 69E4 6A2A et remplacez-les par 6004 0000 69E4 6A2A.

Ou rendez-vous à l'offset \$6FFA.

LAST NINJA II

Pour avoir des vies infinies, allez à la piste 29, secteur 10, offset \$28 et tapez 33FC 6002 0000 A410 33FC 6002 0000 AEAA

4E75 ensuite recherchez les octets 60DA 4E75 4C4F 4144 et remplacez-les 60DA 6012 4CDF 4144 (piste 29, secteur 10, offset \$12).

TUSKER

Pour choisir son nombre de vies, recherchez dans le fichier 'TUSKLO.IMG', les octets 33FC 0004 0006 4272 et remplacez le 0004 par le nombre de vies voulues.

Ou rendez-vous à l'offset \$45B72

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le même fichier les octets 5379 0006 4272 4279 et remplacez-les par 6004 0006 4272 4279.

Ou rendez-vous à l'offset \$427CA.

SATAN PARTIE 1

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\P.PRG', les octets 5368 000C 33FC 0000 et remplacez-les par 6002 000C 33FC 0000.

Ou rendez-vous à l'offset \$46C6.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets 5379 0000 97D6 6700 et remplacez-les par 6004 0000 97D6 6700.

Ou rendez-vous à l'offset \$1550.

SATAN PARTIE 2

Pour avoir des brouzoufs infinis, recherchez dans le fichier 'AUTO\P.PRG' du disk 2, les octets 96B9 0000 831C 6A08 et remplacez-les par D6B9 0000 831C 6A08.

Ou rendez-vous à l'offset \$22E4.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets, 5379 0000 82A6 6710 et remplacez-les par 6004 0000 82A6 6710.

Ou rendez-vous à l'offset \$2E38.

STRYX

Pour avoir de l'énergie (1) infinie, recherchez les octets 31FC 0180 020A 31FC et remplacez-les 31FC 789A 020A 31FC.

Ou rendez-vous à la piste 53, secteur 5, offset \$B2.

Pour avoir de l'énergie (2) infinie, recherchez les octets 31FC 0780 020C 31FC et remplacez-les 31FC 789A 020C 31FC.

Ou rendez-vous à la piste 53, secteur 5, offset \$B8.

Pour avoir de l'énergie (3) infinie, recherchez les octets 31FC 0780 020E 31FC et remplacez-les 31FC 789A 020E 31FC.

Ou rendez-vous à la piste 53, secteur 5, offset \$BE.

Pour avoir de l'énergie (4) infinie, recherchez les octets 31FC 0780 0210 31FC et remplacez-les 31FC 789A 0210 31FC.

Ou rendez-vous à la piste 53, secteur 5, offset \$C4.

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets 0078 2000 02E6 5338 et remplacez-les 0078 2000 02E6 4E71.

Ou rendez-vous à la piste 60, secteur 4, offset \$1F8.

TURBO OUT RUN

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'OUTRUN.PRG' du dossier 'AUTO', les octets : 5339 0000 3076 0C39 et les remplacez-les par 6004 0000 3076 0C39.

Ou rendez-vous à l'offset \$2F9C.

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même fichier les octets : 23C0 0002 E024 41F9 et remplacez-les par 6004 0002 E024 41F9.

Ou rendez-vous à l'offset \$296E.

MR HELI

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'GAME.DAT', les octets 0479 0001 0001 D598 et remplacez-les par 0479 0000 0001 D598.

Ou rendez-vous à l'offset \$32D8

ASTAROTH

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'ASTALOAD.PRG', les octets 6100 366C 4A39 0000 et remplacez-les par 600C 366C 4A39 0000.

Ou rendez-vous à l'offset \$5C4.

BUGGY BOY (compilation Cartoons)

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'BUGGYBOY.PRG', les octets 4A51 6622 207C 0000 et remplacez-les par 4A51 6022 207C 0000.

Ou rendez-vous à l'offset \$11F4.

SCRAMBLES SPIRITS

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, allez à la piste 0, secteur 3, offset \$6 et tapez 33FC 6002 0000 7C36 33FC 6002 0000 7DB6 4E75 ensuite recherchez les octets 4A85 6602 4E75 70FF et remplacez-les par 6100 FB58 4E75 70FF (piste 0, secteur 5, offset \$AC).

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

Fichier Editeur V1.1

```
' FICHER EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$, fichier$
PRINT "Trainer pour "; titre$
OPEN "i", #1, fichier$
longueur%=LOF(#1)
CLOSE
DIM joystick%((longueur%/4)+4)
tampon%=V: joystick%(0)
PRINT "Chargement de "; fichier$
BLOAD fichier$, tampon%
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPER$(type$)="FIN"
  READ adresse%, chaine1%, chaine2%
  IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+adresse%, chaine2%
    texte$="Option <" + type$ + "> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+adresse%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+adresse%, chaine1%
    texte$="Option <" + type$ + "> désinstallée"
  ENDF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de "; fichier$
BSAVE fichier$, tampon%, longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

BUTCHER HILL

(Fichier Editeur v1.1)

```
' Munitions et Vies infinies à BUTCHER HILL par A. SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "BUTCHER HILL disk 1", "A:\HILL3.BIN"
DATA "Vies infinies", &H13E4, &H04790001, &H33FC2710
DATA "Munitions infinies", &H386, &H06790001, &H33FC2710
DATA "FIN"
```

CASTLE WARRIOR

(Fichier Editeur v1.1)

```
' Energie infinie pour les 6 niveaux et Vies infinies
' pour les 2 joueurs à CASTLE WARRIOR par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "CASTLE WARRIOR", "A:\CASTLE.PRG"
DATA "Energie infinie N1", &H5F14, &H916E0002, &H60020002
DATA "Energie infinie N1", &H6EE6, &H916E0002, &H60020002
DATA "Energie infinie N2", &H5032, &H916E0002, &H60020002
DATA "Energie infinie N2", &H5278, &H916E0002, &H60020002
DATA "Energie infinie N3", &H43DA, &H916E0002, &H60020002
DATA "Energie infinie N3", &H4D5A, &H916E0002, &H60020002
DATA "Energie infinie N4", &H36CA, &H916E0002, &H60020002
DATA "Energie infinie N4", &H390C, &H916E0002, &H60020002
DATA "Energie infinie N5", &H27EC, &H916E0002, &H60020002
DATA "Energie infinie N5", &H2A66, &H916E0002, &H60020002
DATA "Energie infinie N6", &H152C, &H916E0002, &H60020002
DATA "Energie infinie N6", &H2044, &H916E0002, &H60020002
DATA "Vies infinies Jou1", &H05C0, &H046E0001, &H046E0000
DATA "Vies infinies Jou2", &H060E, &H046E0001, &H046E0000
DATA "FIN"
```

ASTAROTH

(Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à ASTAROTH par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "ASTAROTH", "A:\ASTALOAD.PRG"
DATA "Vies infinies", &H5C4, &H6100366C, &H600C366C
DATA "FIN"
```

DEFLEKTOR

(Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à DEFLEKTOR par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "DEFLEKTOR", "A:\AUTO\DEF.PRG"
DATA "Vies infinies", &H55E, &H53790000, &H60060000
DATA "FIN"
```

BEYOND THE ICE PALACE

The Story So Far I

(Fichier Editeur v1.1)

```
' Bouclier, Summons, Vies infinies par Antonio SIMOES
' pour BEYOND THE ICE PALACE version The Story So Far I
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "BEYOND THE ICE PALACE version The Story So Far I"
DATA "A:\ICE.PRG"
DATA "Bouclier infini", &H1044, &H53790000, &H60140000
DATA "Summons infinies", &H0FA8, &H53790000, &H60040000
DATA "Vies infinies", &H03AE, &H53790000, &H60040000
DATA "FIN"
```

DOUBLE DRAGON II

(Fichier Editeur v1.1)

```
' Crédits et Vies infinies pour DOUBLE DRAGON II par A.
SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "DOUBLE DRAGON II", "A:\DD2.PRG"
DATA "Vies infinies pour 1e", &HCBF8, &H53390002, &H60040002
DATA "Vies infinies pour 1e", &HCC6E, &H53390002, &H60040002
```

BUGGY BOY

compilation Cartoons

(Fichier Editeur v1.1)

```
' Temps infini par Antonio SIMOES
' pour BUGGY BOY version compil CARTOONS
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "BUGGY BOY compil CARTOONS", "A:\AUTO\BUGGYBOY.PRG"
DATA "Temps infinis", &H11F4, &H4A516622, &H4A516022
DATA "FIN"
```

DYNAMYTE DUX

compilation Cartoons

(Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à DYNAMYTE DUX version compil CARTOONS
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "DYNAMYTE DUX version compil
CARTOONS", "A:\AUTO\DST.PRG"
DATA "Vies infinies", &H621C, &H53390000, &H60040000
DATA "Vies infinies", &H62F4, &H53390000, &H60040000
DATA "FIN"
```

BUGGY BOY

compilation The Story So Far I

(Fichier Editeur v1.1)

```
' Temps infini par Antonio SIMOES
' pour BUGGY BOY version The Story So Far I
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "BUGGY BOY version The Story So Far I", "A:\AUTO\BUG-
GYBOY.PRG"
DATA "Temps infinis", &H1208, &H53606A0E, &H4E716A0E
DATA "FIN"
```

DYNAMYTE DUX

(Fichier Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à DYNAMYTE DUX par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "DYNAMYTE DUX", "A:\AUTO\DST.PRG"
DATA "Vies infinies", &H6218, &H6B000012, &H60000012
DATA "Vies infinies", &H62F0, &H6B000012, &H60000012
DATA "FIN"
```


POWER DRIFT

Pour choisir son nombre de crédits, recherchez les octets 33FC 0005 0000 8A60 et remplacez-le 00 05 par le nombre de crédits voulu. Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 1, offset \$4C.

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5379 0000 8A60 13FC et remplacez-les par 6004 0000 8A60 13FC. Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 10, offset \$A4.

BUTCHER HILL

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'HILL3.BIN', les octets 0479 0001 0001 49BE et remplacez-les par 0479 0000 0001 49BE. Ou rendez-vous à l'offset \$13E4

Pour avoir des munitions infinies, recherchez dans le même fichier les octets 0679 0001 0001 49C0 et remplacez-les par 33FC 2710 0001 49C0. Ou rendez-vous à l'offset \$386

DYNAMITE DUX

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, recherchez dans le fichier 'AUTO\DST.PRG', les octets 6B00 0012 5339 0000 et remplacez-les par 6000 0012 5339 0000. Ou rendez-vous à l'offset \$6218.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, recherchez dans le même fichier les octets 6B00 0012 5339 0000 et remplacez-les par 6000 0012 5339 0000. Ou rendez-vous à l'offset \$62F0.

DRAGON SPIRIT

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 4A6E 0006 661A 4A6E et remplacez-les par 601E 0006 661A 4A6E. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 9, offset \$198.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 4A6E 0016 6E42 426E et remplacez-les par 6046 0016 6E42 426E. Ou rendez-vous à la piste 9, secteur 0, offset \$1BA.

FORGOTTEN WORLDS

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, recherchez les octets 0479 0001 0005 4ADA et remplacez-les par 0479 0000 0005 4ADA. Ou rendez-vous à la piste 58, secteur 8, offset \$122.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, recherchez les octets 0479 0001 0005 4ADC et remplacez-les par 0479 0000 0005 4ADC. Ou rendez-vous à la piste 58, secteur 8, offset \$162.

FUTUR SPORT

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\FUTSPORT.PRG', les octets 0479 0001 0000 DCD8 4A79 et remplacez-les par 0479 0000 0000 DCD8 4A79. Ou rendez-vous à l'offset \$336A. Ensuite recherchez les octets 0479 0001 0000 DCD8 13FC et remplacez-les par 0479 0000 0000 DCD8 13FC. Ou rendez-vous à l'offset \$6240

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le même

fichier les octets 5379 0000 DCDA 0C79 et remplacez-les par 6004 0000 DCDA 0C79. Ou rendez-vous à l'offset \$9958

Pour être invulnérable, recherchez toujours dans le même fichier les octets 13FC 0001 0000 E6AC et remplacez-les par 13FC 0000 0000 E6AC. Ou rendez-vous à l'offset \$6084.

DYNAMITE DUX (compilation Cartoons)

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, recherchez dans le fichier 'AUTO\DST.PRG', les octets 5339 0000 17F4 6B00 et remplacez-les par 6004 0000 17F4 6B00. Ou rendez-vous à l'offset \$621C.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, recherchez dans le même fichier les octets 5339 0000 17F5 6B00 et remplacez-les par 6004 0000 17F5 6B00. Ou rendez-vous à l'offset \$62F4.

SUPER WONDER BOY (compilation Cartoons)

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'AUTO\SWB.PRG', les octets 5378 0BE2 4EB9 0000 et remplacez-les par 4E71 4E71 4EB9 0000. Ou rendez-vous à l'offset \$820.

DAMOCLES

Pour avoir des brouzoufs infinis, sauvegardez une partie et éditez là avec un éditeur de secteur, rendez-vous à l'offset \$1B02 et tapez 01 11 11 11 11 11.

STARGESE

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 0479 0001 0000 4EEA et remplacez-les par 0479 0000 0000 4EEA. Ou rendez-vous à la piste 4, secteur 6, offset \$1E.

BEYOND THE ICE PALACE (compilation The Story So Far I)

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'ICE.PRG', les octets 5379 0000 0534 6B00 et remplacez-les par 6004 0000 0534 6B00. Ou rendez-vous à l'offset \$3AE

Pour avoir des sumons infinis, recherchez dans le même fichier les octets 5379 0000 4A28 2648 et remplacez-les par 6004 0000 4A28 2648. Ou rendez-vous à l'offset \$FAS.

Pour être invulnérable, recherchez toujours dans le même fichier les octets 5379 0000 4A0C 660E et remplacez-les par 6014 0000 4A0C 660E. Ou rendez-vous à l'offset \$1044

SUPER WONDER BOY

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\SWB.PRG', les octets 6600 0088 4A39 0000 et remplacez-les par 6000 0088 4A39 0000. Ou rendez-vous à l'offset \$6A0.

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

Piste Editeur V1.1

```
' PISTE EDITEUR V1.1 (C)Joystick Aout 1990
' par Antonio Simoes en GFA 3.XX
READ titre$
PRINT "Trainer pour ";titre$
DIM joystick%(1024/4+4)
tampon%=V:joystick%(0)
DO
  READ type$
  EXIT IF UPPERS$(type$)="FIN"
  READ face%,piste%,secteur%,offset%,chainel%,chai-
ne2%
  REPEAT
r%=XBIOS(8,L:tampon%,L:0,0,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=0
  IF LPEEK(tampon%+offset%)=chainel%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+offset%,chainel%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ELSE
    PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+titre$
  END
ENDIF
PRINT texte$
REPEAT

r%=XBIOS(9,L:tampon%,L:0,0,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=0
```

AXEL MAGIC HAMMER

(Piste Editeur v1.1)

```
' Energie, Marteaux, Temps et Vies infinies
' et invulnérabilité pour AXEL MAGIC HAMMER
' par Antonio SIMOES
' Pour etre sur de ne pas flinguer votre original,
' essayer ce listing sur une copie. Ensuite charger le jeu
' et dès que le lecteur s'éteint remettez l'original.
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "AXEL MAGIC HAMMER"
DATA "Méga Trainer 01",0,0,1,&H90,&H4E75720F,&H600E720F
DATA "Méga Trainer 02",0,0,1,&HDB,&H00000000,&H4E750000
DATA "Méga Trainer 03",0,0,1,&H1FC,&H88FB1234,&H88FBF4DF
DATA "Méga Trainer 04",0,0,1,&HAC,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 05",0,0,1,&HA4,&H00000000,&H000137BA
DATA "Méga Trainer 06",0,0,1,&H88,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 07",0,0,1,&HAC,&H00000000,&H000130DA
DATA "Méga Trainer 08",0,0,1,&HB0,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 09",0,0,1,&HB4,&H00000000,&H00013DA8
DATA "Méga Trainer 10",0,0,1,&HB8,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 11",0,0,1,&HBC,&H00000000,&H00014244
DATA "Méga Trainer 12",0,0,1,&HC0,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 13",0,0,1,&HC4,&H00000000,&H00013D7A
DATA "Méga Trainer 14",0,0,1,&HC8,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 15",0,0,1,&HCC,&H00000000,&H00014330
DATA "Méga Trainer 16",0,0,1,&HD0,&H00000000,&H33FC6004
DATA "Méga Trainer 17",0,0,1,&HD4,&H00000000,&H00014816
DATA "FIN"
```

BLOOD MONEY compil Triad (Piste Editeur v1.1)

```
' Invulnérabilité à BLOOD MONEY de la compil 'TRIAD
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "BLOOD MONEY disk 1 de la compilation TRIAD"
DATA "Invulnérabilité",0,5,2,&H38,&HFA536C00,&HFA397C03
DATA "Invulnérabilité",0,5,2,&H3C,&H206B0A70,&HE8002070
DATA "FIN"
```

DRAGON SPIRIT

(Piste Editeur v1.1)

```
' Energie et Vies infinies pour DRAGON SPIRIT
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "DRAGON SPIRIT"
DATA "Vies infinies",0,9,9,&H198,&H4A6E0006,&H601E0006
DATA "Energie infinie",0,9,9,&H1BA,&H4A6E0016,&H60460016
DATA "FIN"
```

FORGOTTEN WORLDS

(Piste Editeur v1.1)

```
' Vies infinies pour FORGOTTEN WORLDS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "FORGOTTEN WORLDS"
DATA "Vies infinies",0,58,8,&H122,&H04790001,&H04790000
DATA "Vies infinies",0,58,8,&H162,&H04790001,&H04790000
DATA "FIN"
```

GAUNTLET II compil GIANTS (Piste Editeur v1.1)

```
' NRJ à donf pour GAUNTLET II (compil GIANTS) par A.
SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "GAUNTLET II"
DATA "Energie à donf",0,47,2,&H132,&H317C07D0,&H317CF000
```

HELLRAIDER

(Piste Editeur v1.1)

```
' Energie infinie pour HELLRAIDER par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "ENERGIE INFINIE"
DATA "Energie infinie",0,8,3,&H1B6,&H42390000,&H60040000
DATA "Energie infinie",0,10,3,&H16,&H9F566402,&H4E716402
DATA "Energie infinie",0,11,7,&HC0,&H907C0030,&H4E714E71
DATA "FIN"
```

LAST NINJA II

(Piste Editeur v1.1)

```
' Vies infinies à LAST NINJA II par Antonio SIMOES
' Pour etre sur de ne pas flinguer votre original,
' essayer ce listing sur une copie. Ensuite charger le jeu
' et dès que le lecteur s'éteint remettez l'original.
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "LAST NINJA II"
DATA "Vies Infinies 6",0,29,10,&H12,&H60DA4E75,&H60DA6012
DATA "Vies Infinies 5",0,29,10,&H28,&H00000000,&H33FC6002
DATA "Vies Infinies 4",0,29,10,&H2C,&H00000000,&H0000A410
DATA "Vies Infinies 3",0,29,10,&H30,&H00000000,&H33FC6002
DATA "Vies Infinies 2",0,29,10,&H34,&H00000000,&H0000AEAA
DATA "Vies Infinies 1",0,29,10,&H38,&H00000000,&H4E750000
DATA "FIN"
```

MIDNIGHT RESISTANCE

(Piste Editeur v1.1)

```
' Credits & Vies infinies à MIDNIGHT RESISTANCE par A.
SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "MIDNIGHT RESISTANCE"
DATA "Crédits infinis",0,50,9,&H16E,&H53781038,&H60041038
DATA "Vies infinies",0,54,8,&H0D2,&H5378103A,&H6004103A
```

POWER DRIFT

(Piste Editeur v1.1)

```
' Crédits infinis pour POWER DRIFT par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "POWER DRIFT disk 1"
DATA "Crédits infinis",0,4,10,&HA4,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

SCRAMBLES SPIRITS

(Piste Editeur v1.1)

```
' Vies infinies (2 joueurs) à SCRAMBLES SPIRITS par A.
SIMOES
' Pour etre sur de ne pas flinguer votre original,
' essayer ce listing sur une copie. Ensuite charger le jeu
' et dès que le lecteur s'éteint remettez l'original.
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SCRAMBLES SPIRITS"
DATA "Vies Infinies 6",0,0,3,&H06,&H00000000,&H33FC6002
DATA "Vies infinies 5",0,0,3,&H0A,&H00000000,&H00007C36
DATA "Vies infinies 4",0,0,3,&H0E,&H00000000,&H33FC6002
DATA "Vies infinies 3",0,0,3,&H12,&H00000000,&H00007DB6
DATA "Vies infinies 2",0,0,3,&H16,&H00000000,&H4E750000
DATA "Vies infinies 1",0,0,5,&HAC,&H4A856602,&H6100FB58
```


JEUX... CRACK ATARI ST/STE

ZYNAPS

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, recherchez dans le fichier 'AUTO\ZYNAPS17.PRG', les octets 0439 0001 0000 991A et remplacez-les par 0439 0000 0000 991A. Rendez-vous à l'offset \$2796

ELEMENTAL

Pour avoir des vies infinies pour les deux joueurs, recherchez dans le fichier 'ELEM.PRG', les octets 5390 2F2D 82E0 7000 et remplacez-les par 4E71 2F2D 82E0 7000. Ou rendez-vous à l'offset \$8FEE

BLOOD MONEY (compilation TRIAD)

Pour être invulnérable, recherchez les octets FA53 6C00 206B 0A70 et les remplacez par FA39 7C03 E800 2070. Ou rendez-vous à la piste 5, secteur 2, offset \$38.

RED HEAT

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5378 3524 6728 303A et remplacez-les par 6004 3524 6728 303A. Ou rendez vous à la piste 2, secteur 10, offset \$11E.

CASTLE WARRIOR

Pour avoir des vies infinies aux deux joueurs, recherchez dans le fichier 'CASTLE.PRG', recherchez 2 fois les octets 046E 0001 et remplacez-les 046E 0000. Ou rendez-vous aux offsets \$5C0 et \$60E.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets 916E

0002 et remplacez-les par 6002 0002 (à faire 12 fois).

Ou rendez-vous aux offsets \$152C, \$2044, \$27EC, \$2A66, \$390C, \$43DA, \$4D5A, \$5032, \$5278, \$5F14 et \$6EE6.

SIDEARMS

Pour avoir des vies infinies, être invulnérable et ne plus perdre ses armes, recherchez dans le fichier 'AUTO\SIDEARMS.PRG', les octets 4A79 0000 6EDA 6B10 et remplacez les par 60FC 0000 6EDA 6B10. Ou rendez-vous à l'offset \$2A6A.

TRANTOR

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'TRANTOR.TOS', les octets 6700 0022 5379 0000 et remplacez-les par 4E71 33FC 0050 0000. Ou rendez-vous à l'offset \$873E.

DEFLEKTOR

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'AUTO\DEF.PRG', les octets 5379 0000 003A 6704 et remplacez-les par 6006 0000 003A 6704. Ou rendez-vous à l'offset \$55E

GAUNTLET II (compilation GIANTS)

Pour avoir l'énergie à donf, recherchez les octets 317C 07D0 000E 42A8 et remplacez-les par 317C 7000 000E 42A8. Ou rendez vous à la piste 47, secteur 2, offset \$132.

THUNDER BLADE

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier

'THUNDER.PRG', les octets 5379 0000 7E9A 6400 et remplacez-les par 6004 0000 7E9A 6400 (Le tout est à faire deux fois).

Ou rendez-vous aux offsets \$39DE et \$3A22.

R-TYPE

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 0001 698E 6600 et remplacez-les par 6004 0001 698E 6600.

Ou rendez-vous à la piste 16, secteur 4, offset \$15E.

BUGGY BOY

Pour avoir du temps infini, recherchez dans le fichier 'AUTO\BUGGYBOY.PRG', les octets 5360 6A0E 4250 4A79 et remplacez-les par 4E71 6A0E 4250 4A79. Ou rendez-vous à l'offset \$1208.

CLASSIQUES VOLUME 1 (TITUS)

Pour avoir des vies infinies au casse-brique, recherchez dans le fichier 'CLA.ACC' les octets 04 B9 00 00 00 01 00 02 8B 2C et remplacez-les par 04 B9 00 00 00 00 00 00 02 8B 2C. Ou rendez-vous à l'offset \$28A3C.

Pour avoir des vies infinies au invaders, recherchez dans le même fichier les octets 04 B9 00 00 00 01 00 01 31 94 et remplacez-les par 04 B9 00 00 00 00 00 00 01 31 94. Ou rendez-vous à l'offset \$1303A.

Pour avoir des vies infinies au pac-man, recherchez dans le même fichier les octets 61 00 EC 54 53 79 00 00 BF 92 et remplacez-les par 61 00 EC 54 60 04 00 00 BF 92.

Ou rendez-vous à l'offset \$BE9E.

CYBERNOID II

Pour être invulnérable recherchez les octets 53 79 00 03 53 5C 67 18 et remplacez-les par : 60 04 00 03 53 5C 67 18.

Ou rendez-vous à la piste 42, secteur 1, offset \$162.

Pour avoir des 'TIME' infinis, recherchez les octets 53 39 00 03 47 88 13 FC et remplacez-les par : 60 04 00 03 47 88 13 FC.

Ou rendez-vous à la piste 43, secteur 9, offset \$F4.

Pour avoir des 'SHIELD' infinis, recherchez les octets 53 39 00 03 47 94 13 FC et remplacez-les par : 60 04 00 03 47 94 13 FC.

Ou rendez-vous à la piste 43, secteur 9, offset \$15E.

Pour avoir des 'BOUNCE' infinis, recherchez les octets 53 39 00 03 47 A0 13 FC et remplacez-les par : 60 04 00 03 47 A0 13 FC.

Ou rendez-vous à la piste 42, secteur 9, offset \$B6.

Pour avoir des 'SEEKER' infinis, recherchez les octets 53 39 00 03 47 AC 13 FC et remplacez-les par : 60 04 00 03 47 AC 13 FC.

Ou rendez-vous à la piste 43, secteur 8, offset \$134.

Pour avoir des 'SMART' infinis, recherchez les octets 53 39 00 03 47 B8 13 FC et remplacez-les par : 60 04 00 03 47 B8 13 FC.

Ou rendez-vous à la piste 43, secteur 7, offset \$180.

Pour avoir des 'TRACK' infinis, recherchez les octets 53 39 00 03 47 C4 13 FC et remplacez-les par : 60 04 00 03 47 C4 13 FC (Méfiez-vous de celui-ci il est à cheval sur deux secteurs!).

Ou rendez-vous à la piste 47, secteur 7, offset \$1FA.

OPÉRATION STEALTH de DELPHINE SOFTWARE

DEUXIEME PARTIE

LE LABYRINTHE

C'est une autre séquence d'arcade dont le but est de prendre la clé située à un endroit stratégique.

Une fois la clé prise, un passage s'ouvre donnant accès à un étage supérieur.

Le plus dur est d'éviter les gardes.

Certains vous cherchent pendant que d'autres effectuent des tours de garde.

Stratégie à appliquer:

enfermer tous les gardes.

Une fois enfermés, ils sont hors d'état de nuire et vous laissent opérer librement.

Ce labyrinthe se déroule sur quatre niveaux.

Une fois passé, vous arriverez au bureau du général MANIGUA.

Devant le bureau: actionner porte.

Dans le bureau du général MANIGUA:

Une statue orne le bureau.

Actionner bras statue, Oh, un coffre.

Pour ouvrir le compteur électronique, utiliser boîtier sur coffre, appuyer sur bouton ON/OFF.

Référez-vous au manuel pour savoir comment utiliser le boîtier.

Une fois le code trouvé, appuyer sur Valider encore une fois.

Appuyer sur bouton QN/OFF, le boîtier s'éteint, prendre boîtier, actionner porte du coffre, prendre lettre.

Les précieux documents sont à vous...heu...enfin, non.

Car voici OTTO qui vous ravit pour la deuxième fois les documents.

C'est ici que s'engage la poursuite en scooter.

SUR LE SCOOTER

Cette phase d'arcade se divise en deux parties.

Première partie:

Vous poursuivez OESTROVICH

Des rochers arrivent par vagues et vous devez les éviter.

Pour cela, je vous conseille de faire des virages de droite à gauche.

Cette phase va durer 30 secondes, mais l'énergie de votre scooter s'épuise très vite.

Une fois que vous aurez rattrapé OESTROVICH, vous subtilisez les documents.

Deuxième partie:

Les sbires de OTTO vous poursuivent et essaient de détruire votre scooter.

Ils essaient de vous rentrer dedans.

Cette phase dure une vingtaine de secondes.

Ensuite, les documents sont à vous et le colonel vient vous chercher en sous-marin.

DANS LE SOUS-MARIN

Le colonel épluche les dossiers du Stealth avec vous.

Le Stealth est détenu par l'organisation SPYDER.

Celle-ci demande une rançon de 500 kg de plutonium.

Incapable de réunir la matière demandée dans les délais, le colonel fait de nouveau appel à vous.

Mais le problème est que, selon les dossiers, le Stealth aurait atterri à plus de 100 m sous la surface de la mer.

le sous-marin vous emmène à cet endroit.

Charlie vous remet le compact disc à virus, et les cigarettes.

Une fois largué sous l'eau, voici ce que vous devez faire:

SOUS L'EAU

Dès que vous pouvez bouger, descendez d'un écran.

Examiner toutes les algues, vous devez trouver un tendeur.

Si vous ne trouvez pas, essayez à l'écran suivant, à droite.

Dès que vous l'avez trouvé, allez à droite jusqu'à être coincé par une entrée.

Pour pouvoir l'ouvrir, examiner palmier à la jonction des feuilles du deuxième palmier.

Dirigez-vous vers la jonction, actionner le bouton, entrer dans le trou.

DANS LA BASE

Actionner écouteille.

Dans la cage aux piranhas, utiliser stylo sur serrure, la porte s'ouvre.

Utiliser montre sur mur de gauche.

Utiliser montre sur mur de droite.

Avec la souris se diriger à droite sur le filin.

Une fois au bout, actionner grille.

Là vous attend un labyrinthe avec des rats.

Référez-vous aux notes du premier.

Une fois sorti de cette phase sur 5 niveaux, vous vous retrouverez dans une salle de bains.

Un garde se lave, mettez-le hors d'état de nuire en faisant:

actionner garde, prendre serviette, utiliser serviette sur garde, prendre

rangers, prendre lacets, utiliser lacets sur garde, prendre vêtements,

prendre verre.

Sortir de la pièce, aller vers le bas, prendre la porte.

Actionner tiroirs, examiner tiroirs.

Prendre objets si il y en a.

Après avoir examiné tous les tiroirs, vous devez posséder des tampons vierges et des lacets.

Sortir de la pièce.

Utiliser lacets sur John.

Aller à droite, entrer dans la porte.

Actionner débarras, prendre canot de sauvetage, examiner vêtements.

Actionner vêtements.

Prendre ordre de mission.

Utiliser verre sur fontaine.

Sortir de la pièce.

Aller vers le haut.

L'officier vous demande un verre d'eau.

Aller vers le haut.

Aller à gauche.

Entrer dans la porte.

Utiliser verre d'eau sur officier.

Pendant qu'il a le dos tourné:

Prendre tampon.

Retourner dans la pièce où il y a la fontaine.

Utiliser tampon sur tampon encreur.

Utiliser tampon encré sur ordre de mission.

Sortir de la pièce.

Aller en haut.

Se mettre très près du dactyloscope.

Actionner paquet de cigarettes.

Actionner cigarette (pas la 4ème, c'est la cigarette explosive)

Utiliser papier sur verre.

Utiliser empreinte sur dactyloscope.

Passer le couloir.

Utiliser ordre tamponné sur boîte aux lettres.

Passer la porte laser.

Dans le couloir:

Utiliser câble électrique sur prise de courant.

Actionner rasoir électrique.

Utiliser rasoir électrique sur poubelle.

Passer la porte.

Quand le compte à rebours est déclenché, attendez.

C'est vers 130 au compteur que la ruse du rasoir va s'engager.

Profitant de la situation de diversion:

Utiliser cigarette explosive sur ordinateur.

Dès que celle-ci l'a atteint, actionner OTTO, Julia va être enlevée.

Utiliser disque sur lecteur laser.

Le compte à rebours va stopper, passer par la porte du fond.

Une fois accroché à l'hélico, utiliser tendeur sur bombe.

Dans les airs: actionner canot pneumatique.

Le Dr Why envoie la bombe que les tendeurs lui renvoient en pleine poire.

Vous avez réussi OPERATON STEALTH.

Vous n'avez plus qu'à admirer le génie de Delphine Software, dans la séquence finale.

(Giol Jean-Michel)



GAGNEZ UNE PLATINE LASER PORTABLE

et plein d'autres superbes cadeaux (softs, badges,...)

LES QUESTIONS

1 • Qu'appelle-t-on une vendetta ?

2 • Quelle est la marque et la série de la voiture que conduit le héros de "Vendetta" ?

3 • Sur le boîtier, quelle est la couleur de la robe portée par la fille ?

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 octobre 1990, à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Les bulletins non découpés dans JOYSTICK, tachés, raturés, surchargés, baveux, bourrés d'insanités, dopés au ketchup ou trempés dans l'huile de foie de morue seront avalés par Elbaz. 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
"VENDETTA" 53 avenue Gambetta, 92400 COURBEVOIE

Réponse n° 1 _____

Réponse n°2 _____

Réponse n°3 _____

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

Code Postal _____

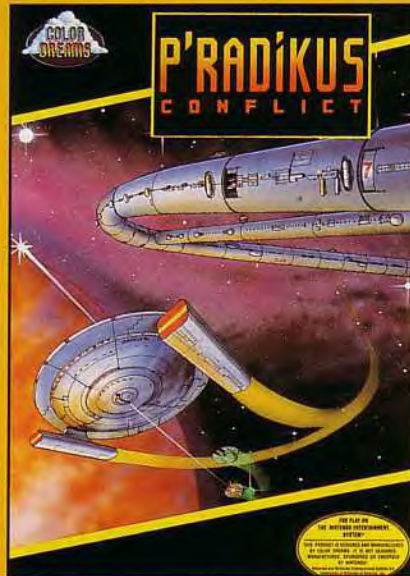
Ville _____ Age _____ Ordinateur _____

CONCOURS

**POUR
CONSOLE
NINTENDO®**

DE L'ENERGIE POUR VOTRE CONSOLE !

DISPONIBLE DANS LES GRANDES SURFACES ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



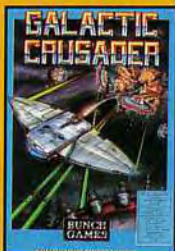
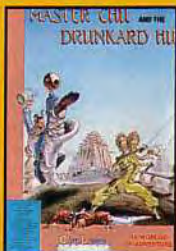
KING NEPTUNE'S ADVENTURE*

Plongez dans cette aventure sous-marine au Royaume de Neptune ! Le chaos s'est emparé de son empire. Partez à la recherche des huit trésors engloutis et l'océan retrouvera son calme...

P'RADIKUS CONFLICT*

Des hordes dévastatrices sont en vue de la planète Lextorians. Défendez ce dernier havre de paix dans la galaxie. A vous de détruire la base ennemie avant d'être expédié dans le vide spatial !

Faites le plein...



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

DISTRIBUTION EXCLUSIVE : **DPMF**
Tél. : 33 (1) 49.78.08.08
3, RUE EDISON 94550 CHEVILLY-LARUE

POUR UTILISER
AVEC NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM®
Ce produit a été créé,
développé et fabriqué
par COLOR DREAMS.
Il n'a pas été créé,
développé, fabriqué, créé,
subventionné ou soutenu
par NINTENDO®.
COLOR DREAMS n'a aucun
lien avec NINTENDO®.
NINTENDO et NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM®
sont des marques
déposées de NINTENDO
Co. Ltd. INSTRUCTIONS EN
FRANCAIS INCLUSES

ZIG-ZAG 47 85 79 85

COLLECTION

joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles

NEWS

N°
4

MEGADRIVE

SEGA

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000



NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO

LES
PREMIERES
CARTOUCHES

SUR LA

GX 4000

**27
TESTS**

ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE . ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD . BATMAN .
BATTLE OF FOUR MEN . COLUMNS . DOUBLE DRAGON .
FIRE & FORGET II . GHOSTBUSTERS . HELL EXPLORER . KLAX .
MOONWALKER . PRO TENNIS TOUR . RAMBO III . RASTAN SAGA II .
SPACE HARRIER II . SUPER MONACO GRAND PRIX . TETRIS .
TINTIN SUR LA LUNE . TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES .
TRUXTON . VALKIRY'S ADVENTURE .
WORLD SPORTS . X. D. R. . ZOOM

SUPPLEMENT DETACHABLE
NE PEUT ETRE
VENDU SEPARATEMENT

Consoles

MICROMANIA AIME LA GAMEBOY

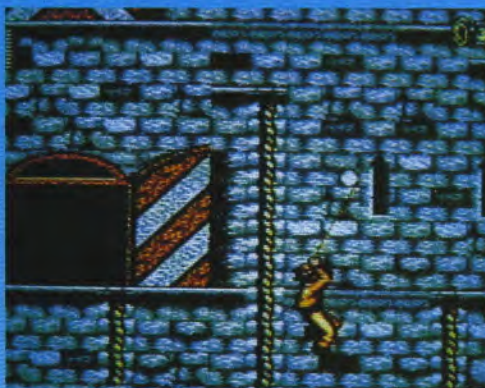
Micromania le plus connu des VPCistes de France se lance à donf dans la Gameboy. Outre le fait que cette boutique propose des softs pour moins de 200 francs, Micromania offre également tous les gadgets possibles et imaginables sur la Gameboy. Ainsi pour 275 francs vous aurez l'honneur la joie et l'avantage de ne plus vous tuer les yeux sur l'écran, allez allons-y gaiement, sur l'écran merdique de cette console, grâce au Light Boy, un gadget donc on vous avait déjà causé dans le dernier numéro de Consoles news. Egalement disponible, pour 199 francs, le Portable Carry-all vous permet de ranger et de transporter, grâce à une bandoulière, la console en elle-même, quatre softs ainsi que les deux câbles fournis avec la machine. Dernière nouveauté en matière de gadget, le Compact Carrying Case permet également une certaine facilité de transport. Réalisée en plastic souple cette sacoche peut s'accrocher à la ceinture. Combien ça vaut, ça hein? Ben, 175 francs. Ah bon très bien. Merci à bientôt.



SEGA AIME LA PUB

C'est à grand renforts publicitaires que Sega compte développer le marché des consoles seize bits, avec la Megadrive, et confirmer sa place parmi celui des huit bits. Diffusés chaque mercredi à treize reprises à partir du 3 octobre prochain, des spots publicitaires permettront aux plus rapides d'entre vous d'obtenir le prêt d'une console Master System et d'un jeu pendant le week-end. Tous les frais engagés et notamment les frais de port seront à la charge de Sega. Sega offrira également aux gagnants (tirés au sort parmi tous les appels reçus au standard) dix consoles de jeu Master System, et mille bons de réduction! Malgré la centaine de consoles engagée dans cette opération, les demandes risquent de dépasser le millier, alors dépêchez-vous, il n'y en aura pas pour tout le monde! De plus, ces actions seront couplées d'une opération de parrainage télé où Sega sponsorisera «Le chevalier du labyrinthe», diffusée sur Antenne 2, cette émission-jeu sera diffusée à partir du 19 septembre le mercredi de 16 heures 30 à 17 heures. Saluons ces brillantes initiatives qui satisferont les passionnés de la marque.

NEWS: LE VER



Indiana Jones III



Final Blaster.

Pendant le CES de Londres, une véritable avalanche de softs est tombée sur nos têtes, comme les baffes sur celle d'Albez! Si vous en voulez, vous allez en avoir. Alors, accrochez-vous, c'est parti mon kiki...

On commence avec la console NES et avec *Indiana Jones III*. Ce jeu de plateforme typique vous mettra dans la peau d'Indy le terrible. Armé d'un lasso, l'aventurier fétiche de Steven Spielberg repart dans de nouvelles aventures, dans lesquelles il devra non seulement retrouver son père enlevé par la Gestapo mais également récupérer le Graal sacré avant les Allemands. Une super-production en perspective. Egalement prévu pour l'automne, *World Wrestling* vous projettera sur le ring. Des dizaines d'adversaires à combattre, des centaines de spectateurs à impressionner par votre jeu de jambes exemplaire, ou par vos acrobaties aériennes, un soft qui tient ses promesses, au vu de ses superbes graphismes. Enfin un jeu de catch intéressant. *Duck Tales* est un jeu de plateforme-aventure mettant en scène un bien mignon petit canard. Ressemblant comme deux gouttes d'eau à l'oncle Picsou, espérons qu'il sera moins pingre. Graphisme impeccable, un des meilleurs de la console NES à l'heure actuelle. La sortie de ce jeu, très largement inspiré des dessins animés de Walt Disney est prévue pour la fin de l'année. Toujours sur la NES, *Spy Vs Spy* devrait encore une fois arriver avant l'hiver. Si les graphismes de ce jeu ne sont pas excellents, la jouabilité surtout à deux le rend parfaitement distrayant, les deux petits corbeaux espions qui se déplacent à l'écran étant vraiment trognons. Enfin une histoire d'espionnage plutôt marrante! *Faxanadu*, prévu pour le mois de novembre, est un jeu de rôle, qui si vous avez aimé *Legend Of Zelda II*, ne peut vous décevoir. Peut-être un peu plus facile que Link,

Faxanadu ravira cependant les amateurs de ce type de jeu sur console NES.

Redécouvrez les aventures de Megaman, l'homme bombe, dans *Megaman II*. Ce jeu de plateau extrêmement divertissant comblera le léger vide laissé derrière lui par son illustre grand frère. Rien dans ce titre n'a été traité à la légère, aussi bien l'animation que le graphisme que la musique, alors soyez patient et sachez attendre au moins jusqu'à la fin de l'année. *Robocop*, la superbe conversion du film du même nom ne devrait également plus trop tarder. *Beat'Em Up* à scrolling multi-directionnel, *Robocop* semble cependant avoir mal subi sa conversion sur la console NES. Toujours plus fort avec *Bionic Commando*, ce jeu de plateforme qui en son temps a fait la gloire des ordinateurs ludiques, et celle des machines d'arcade, connaît une nouvelle vie grâce à son adaptation sur console. Merci Capcom.

Moins bonne que la conversion qui en a été faite sur Gameboy, *Double Dragon* devrait quand même satisfaire les plus mordus des Beat'Em Upmen d'entre vous. *Silent Service* de Konami est un simulateur de sous-marin pendant la seconde guerre mondiale. Rares sont les simulateurs sur console, alors quand on en tient un on le garde et on y joue. Et lorsqu'en plus les graphismes sont superbes, que l'intérêt est présent et que la facilité d'utilisation est exemplaire, on y rejoue deux fois plus. Voilà, c'est fini pour la NES. Heureux, satisfaits, contents? Tant mieux, moi aussi, parce qu'on s'est décarcassé la tronche pour vous trouver tout ça.

Au tour de la **GAMEBOY**. *Makamura Golden* est un jeu du style Ghouls'n'Ghosts. Tirez sur tout ce qui bouge, sautez par-dessus les pièges qui entravent votre route vers la gloire et bourrez la gueule à tous ces barbares qui vous menacent. C'est rapide, c'est super maniable et en plus c'est hyper intéressant. Un futur vrai hit. *NFL Football* de Konami vous met dans la peau d'un de ces footballeurs américains qui font peur lorsqu'on les croise seul dans une ruelle déserte du Bronx. Pas énormément d'action dans cette simulation sportive puisque vous passez votre temps à sélectionner la tactique de jeu à utiliser plutôt que de jouer au



ITABLE DELUGE

Ci-dessus et de gauche à droite : Duck Tales, Spy vs Spy et F1 Spirit.

Football proprement dit.

Taito perpétue l'image de la Gameboy comme celle d'une machine possédant une excellente jouabilité, grâce à **Flippul**, découvrez les jolis puzzles, des casse-têtes chinois (bien que ce jeu soit programmé par des Japonais), et sentez la nervosité monter en vous. Flippul est parfaitement bien réalisé, les musiques accompagnant chaque niveau aléatoires et la difficulté croissante à chaque niveau permet à cette nouvelle production de Taito de bien se comporter devant l'inimitable Tetris.

Jouez les Alain Prost en herbe (ou les Ayrton Senna, ou qui vous voulez, je m'en fous, finalement!), grâce à **F1 Spirit**. Cette course de voiture vue du dessus vous fera passer de longues heures devant le petit écran monochrome de la Gameboy, à ce propos achetez le Light Boy, c'est vraiment super bien. **Dr Mario** n'a pas grand chose à voir avec le Mario que nous connaissons. Recyclé dans la médecine pas vraiment douce, Mario devra éliminer les microbes dans un jeu du style de Tetris. Plus de renseignements sur ce jeu lors de sa sortie définitive qui devrait survenir à l'heure où vous lirez ces lignes. **Gremlins II, The New Batch** devrait être la prochaine réalisation sur Gameboy tirée d'un film de cinéma. Ce jeu de plateforme à scrolling multi-directionnel vous fera revivre les aventures de Gizmo, la petite boule de poils partie sauver les hommes. C'est mignon tout plein, et en plus Gremlins II est hyper attractif. Je vous le dis, ce jeu-là, il faudra le surveiller de près, de très très près. Deux autres jeux sur Gameboy tirés de films

devraient également arriver dans le courant du mois d'octobre: **Robocop**, et **Ghostbusters II**. L'un est un Beat'em Up traditionnel comportant cependant de super monstres de fin de niveau, l'autre est un jeu d'aventure/action comme seuls les Japonais savent le faire. Le graphisme et l'animation de ces deux jeux sont pour la Gameboy absolument fantastiques, reste à voir l'intérêt. **Solomon's Key** est un jeu de plateau et d'escalade, dans lequel vous devrez sauter sur des cubes et éviter les gremlins lancés à votre poursuite. Parfaite reproduction en monochrome du jeu du même nom sur ordinateurs ludiques, Solomon's Key amusera et passionnera, je vous le parie. Enfin, **Boulder Dash**, programmé par Beam Software est un jeu de puzzle, où l'action ne reste cependant pas de côté. Collectez les bonus, évitez les monstres lancés à votre poursuite et surtout ne vous laissez pas impressionner par les pierres placées sur votre chemin, elles sont là pour vous aider. Passez en dessous, et laissez-les tomber sur vos ennemis, facile, pas cher, ce jeu vous apportera de longues heures de plaisir. Un titre qui a fait la gloire du Commodore 64 et qui risque fort de cartonner lors de sa sortie prévue pour le début du mois d'octobre.

Un peu de repos? Vous en avez trop? Reposez-vous car ce n'est pas fini! Au tour de **SEGA MASTER SYSTEM**. On recommence avec **Paperboy**. Le célèbre distributeur de journaux est de retour et c'est tant mieux. Sur votre vélo, vous avez été engagé pour

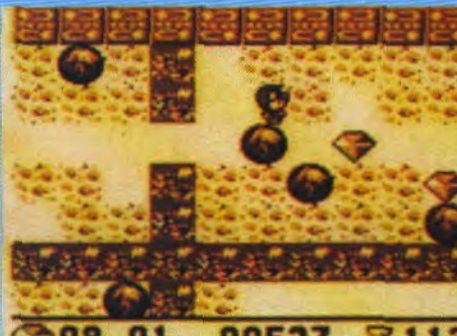
balancer les journaux du matin dans la boîte aux lettres des propriétés de la ville. Faites gaffe aux vieilles personnes, aux chiens et à toutes les autres embûches du style. L'adaptation sur Sega est bonne, malgré une trop grande répétitivité dans l'action.

On avait déjà vu ce que valait **Eswat** sur la Megadrive (test dans Joystick numéro 7). Amis de la SMS, votre heure est venue, la conversion de ce superbe jeu de plateforme est enfin terminée. A vous d'éliminer gangsters et truands et de rendre à la ville sa tranquillité d'autrefois. Si les graphismes d'Eswat ne sont pas toujours au niveau, sa jouabilité compense très largement ce léger manque. Le soft qui devrait faire le plus de bruit lors de sa sortie prévue pour la fin du mois d'octobre, c'est **Super Monaco GP**. D'un concept différent de celui de la Megadrive, puisque cette version peut se jouer à deux simultanément, SMGP ne décevra pas.

Si vous êtes d'accord, on va maintenant causer de la **PC ENGINE**. Beaucoup de titres sont également annoncés pour le mois d'octobre. **Thunder Blade** est la conversion d'un jeu d'arcade qui sévissait dans les salles de jeu, il y a bien maintenant trois ou quatre ans. Pilotez un hélicoptère dans un univers en trois dimensions, évitez les missiles ennemis, les buildings qui se dresseront devant vous et détruisez ces enfoirés



Makaimura Gaiden. ▲ ▼Thunderblade.



Boulder Dash ▲ ▼Targhan.



TV Sport Football



d'envahisseurs. **Flying Shark** est également une conversion d'arcade. Scrolling vertical, bonus amplifiant l'efficacité intrinsèque de votre avion. Pas très original, ce jeu possède cependant une excellente maniabilité. **Aero Blaster** est le prochain Shoot 'Em Up d'exception sur PC Engine. Pouvant se jouer à deux simultanément, ce jeu de tir au scrolling horizontal différentiel sur trois plans est stupéfiant de maniabilité et de vitesse. **Prowrestling**, de Taito, vous emmène dans le monde infernal du catch. Certainement la meilleure simulation de ce sport sur PC Engine. Mais il est vrai que jusqu'à présent, cette console n'a pas été gâtée par les différents jeux de catch déjà existants.

TV Sport Football sera la première réalisation de

Consoles

NEWS: LE VERITABLE DELUGE



Eswat.

Cinemaware, une société bien connue des possesseurs d'Amiga pour ses brillantes réalisations, qui se lance à l'assaut de la NEC. Dotée d'un excellent graphisme, cette simulation du sport number one aux USA ne devrait pas passer inaperçue lors de sa sortie vers le milieu du mois de novembre. **Final Blaster** devrait être, avec **Aero Blaster**, l'un des deux meilleurs Shoot'Em Up à venir. Scrolling vertical, sprites et monstres de fin de niveau stupéfiants. Final Blaster risque très fortement d'être un des tous meilleurs jeux de tir sur PC Engine, et lorsqu'on connaît les capacités de cette machine dans ce genre de jeu, on sait à quoi s'attendre!

Pour conclure cette liste impressionnante, parlons un peu de la **MEGADRIVE**. **Dynamite Duke** de Seibu Kaihatsu est le parfait jeu de baston. Très largement inspiré de Cabal ou de Nam-1975 sur Neo Geo, Dynamite Duke se déroule de la même manière. Un scrolling horizontal permet de découvrir de nouveaux ennemis et de nouveaux paysages. Superbement bien animé, ce jeu risque cependant de lasser très rapidement les amateurs d'action. **Gaijars** est un Shoot'Em Up traditionnel sans grande originalité pour une machine 16 bits. Prévu pour la fin de l'année, ce jeu ne devrait pas rester dans les mémoires. Dans **Junction** de Konami vous devrez réfléchir, réfléchir, vous décarcasser la tête pour venir à bout de la centaine de tableaux qui vous sont proposés. Entièrement réalisé en trois dimensions, ce jeu change par rapport aux réalisations traditionnelles de cette console. Difficile et même rébarbatif, Junction se révèle être super intéressant lorsqu'on s'y penche d'un peu plus près. **Klax**, de Tengen, devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces lignes. Principal concurrent de Tetris, Klax est également une merveille de jouabilité. **Star Cruiser** de NCS est le premier titre sur console à utiliser la 3-D forme pleine. Ce jeu mi-arcade mi-aventure vous emmènera sur d'autres planètes, à la poursuite de truands intergalactiques. Parfaitement réalisé, ce jeu devrait cependant rebuter beaucoup d'entre vous, puisque tous les dialogues se déroulent en Japonais. Dur, dur, car vraiment Star Cruiser est une réussite. Attendons donc une version officielle de cette aventure. L'un des premiers développeurs français à se consacrer à la Megadrive, c'est Silmarils, avec **Targban**. Ce jeu, issu de l'Amiga, est un Beat'Em Up dans lequel vous dirigez un guerrier sanguinaire



Super Monaco Grand Prix.



Paperboy.

selon un scrolling multi-directionnel. Le graphisme et les animations sont superbes, mais reste à voir la version définitive qui promet.

Attention! Electronic Arts débarque en force sur Megadrive. En présentant lors du CES, six nouveaux titres, dont trois devraient être disponibles dès le début du mois d'octobre. Dans **Populous** vous incarnez dieu. Construisez montagnes, volcans, habitations etc... Et faites prospérer vos serviteurs. Original comme pas deux, Populous est un jeu qu'il ne faut pas manquer. **Zany golf** est comme son nom l'indique un jeu de mini-golf. Quatre ou cinq parcours de dix-huit trous sont proposés, à vous de bien savoir viser pour espérer finir premier. Troisième production d'Electronic Arts: **Budokan**. Ce jeu d'art martial vous entraînera dans les régions les plus reculées du Japon antique. Affrontez de nombreux adversaires et devenez le maître incontesté du full-contact toutes catégories. Les trois autres titres sont: **Sword Of Sodoran**, **Battle Squadron**, et **John Madden Football**. Benvoilà, c'est fini pour aujourd'hui. Heureux d'avoir eu votre dose de news mensuelle? ■



Budokan.

COMMODORE FRANCE, MERCI !

Une brillante initiative de Commodore France, que cette initiative-là. Alors que la console Commodore basée autour d'un vieux et poussiéreux Commodore 64, la C64GS (GS pour Game System) devrait voir le jour outre-Manche dès le mois d'octobre, Commodore France ne compte pas importer cette pseudo-console. Malheureusement pour nos compatriotes Européens et spécialement Anglais, cette console devrait faire l'objet des attentions particulières de certains éditeurs en mal d'argent. Simple, on reprend un vieux hit sorti des fonds de tiroirs, on le transfère sur cartouche, on crée un nouveau package et hop, emballez, c'est pesé. Les titres proposés à la vente dès la sortie de la C64GS seront Dropzone, Jack Attack, Spy Vs Spy, Paradoid, Ancipital, Delta, Hunter's Moon, Boulderdash, Pastfinder, Pitstop II, Kickstart, Wizball, Thrust, Encounter, Mercenary, Rescue On Fractalus, Bounty Bob Strikes Back, The Sentinel, et International Karate Plus. Le prix de toutes

NE VOUS TROMPEZ PAS DE MEGADRIVE

Si vous désirez acheter une Megadrive française et pas une japonaise, ne vous trompez pas et regardez bien ce que vous choisissez. D'abord, si le prix est de 1890 francs, si l'emballage est noir, s'ouvre vers le haut, si à l'intérieur vous trouvez un jeu,

POWER BASE

Commercialisé par Virgin en même temps que l'Arcade Power Stick, le Power Base Converter permet de rendre la Megadrive compatible avec les cartes et les cartouches de la Sega Master System. Pour la modique somme de 330 francs, cette extension se plaçant sur le dôme de la Megadrive, permettra aux nostalgiques de la huit bits de redécouvrir certains jeux, qu'ils auraient peut-être perdu de vue. Dernière petite chose, qui satisfera les amateurs de la Megadrive japonaise, le Power Base Converter fonctionne parfaitement sur cette machine bien qu'il soit prévu pour le Megadrive française. Une bonne nouvelle pour ceux qui n'ont pas pu attendre septembre pour acheter leur Megadrive.

Un joystick d'enfer



ces cartouches devrait tourner aux alentours des £24,95 (environ 250 francs). La console livrée avec cinq jeux devrait être vendue à £99,99 (environ 1000 francs), ce qui n'est pas franchement donné pour une machine qui a maintenant bientôt 10 ans d'âge. Vraiment, merci Commodore France de nous avoir évité cette catastrophe.

en l'occurrence *Altered Beast*, si le bouton Reset est blanc ainsi que le filet autour du «dôme» de la Megadrive, c'est impeccable, vous êtes bien en présence d'une version française. Par contre si l'on vous propose une Megadrive un peu moins chère avec un voire deux ou trois jeux, si en plus l'emballage est blanc, le filet est rouge, et le bouton Reset bleu, alors là pas de problèmes, c'est une version japonaise. Ne vous faites pas avoir dans l'un ou dans l'autre cas, ça serait vraiment trop con!



Disons-le carrément et n'ayons pas peur des mots, l'Arcade Power Stick de la console Megadrive est le plus fantastique joystick qu'il m'ait été permis d'utiliser de toute ma vie d'invétéré joueur. D'un poids total de 800 grammes, l'Arcade Power Stick se révèle être l'arme du parfait consoleux que vous êtes. Si son poids lui confère un sérieux avantage de solidité, ses dimensions (28 cm de long sur 14 de large) apportent à l'utilisateur un confort de jeu encore inégalé. Si le Power Stick a été spécialement conçu pour la Sega Megadrive, il est également compatible avec tous les ordinateurs pourvus d'une



prise joystick du type «Atari». Prévu pour la deuxième quinzaine d'octobre au prix de 369 francs, l'Arcade Power Stick est le joystick qu'il vous faut.

LA GAMEGEAR : ENFIN !

Ça y est, la Gamegear, la nouvelle console portable de Sega devrait bientôt voir le jour au Japon: sa sortie est prévue pour le 6 octobre 1990. Son prix de 20000 yens, environ 800 francs, soit à peu près 1600 francs lors de son importation en France, devrait en faire la concurrente directe de la Lynx. Plus de vingt jeux seront disponibles avant la fin de l'année: Columns, Super Monaco GP, Pengo, Wonder Boy, G-Loc, Baseball, Maye Syndrome, Psycho World, Shinobi, Tennis, Fantasy Zone, Space Harrier III, Out Run, Alien Storm, Golden Axe, j'en passe et des meilleurs. Attention, Noël prochain risque d'être rude rude, financièrement parlant, j'entends...

GUILLEMOT DISTRIBUE LA NEO-GEO

Il n'aura pas fallu attendre longtemps pour voir la Neo-Geo distribuée en France. Comparez aux quelques deux ans d'attente pour voir la Megadrive enfin mise en vente officiellement par Virgin, Guillemot fait figure de cheval de course. Cependant et malgré cette rapidité, le prix de la Neo-Geo variera très peu. La console coûtera 3450 francs et les cartouches entre 1790 francs et 1990 francs.

CHAMPION !!!

AVEC les SUPER TRUCS ET STRATÉGIES POUR JEUX

NINTENDO®



286 pages
Prix : 125 F
(port compris)

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.

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 _____

Joint Chèque postal Chèque bancaire



INFOS

Consoles

LA SUPER FAMICON, LA SUPER CONSOLE

Il est indéniable que depuis l'annonce de sa sortie au Japon pour le 21 novembre 1990, tous les regards du monde ludique se tournent vers Nintendo. Géant parmi les géants du jeu sur console avec 26 millions de NES vendues aux Etats-Unis, Nintendo devait réagir face à l'invasion des consoles 16 bits (Megadrive et PC Engine). C'est maintenant chose faite, et de belle manière! Superbement installé outre-Atlantique avec la NES et la Gameboy, près de 5 millions d'unités vendues pour cette dernière, Nintendo compte bien sur la Super Famicon pour perpétuer son image de perfection ludique. Si le nom de cette console n'a rien de bien surprenant, Famicon étant le patronyme japonais de la console NES que nous connaissons ici, ses caractéristiques se rapprochent fortement de celle de la Neo Geo de SNK. Les bruits les plus étranges courent, cependant, autour du processeur central 16 bits de la Super Famicon. Spécialement réalisé par Nintendo pour cette nouvelle console, ce processeur semblerait pouvoir assurer une compatibilité ascendante avec le 65C02



de la Famicon (la NES en Europe et aux Etats-Unis). Mais, futurs possesseurs de Super Famicon, ne vous réjouissez pas trop vite, les cartouches disponibles actuellement en France pour la Famicon (donc pour la NES, vous l'aviez compris), sont des cartouches du marché européen. Leurs dimensions sont donc différentes de celles des cartouches Famicon du Japon, ce qui implique qu'elles ne sont pas compatibles avec le port cartouche de la Super Famicon. A moins de faire venir des jeux Famicon du Japon ou d'utiliser un adaptateur spécifique, la compatibilité en France et en Europe entre ces deux machines risque d'être fortement compromise. Ceci sera, d'ailleurs, le seul et unique point négatif pour nous, utilisateurs français. Pour mieux comprendre ce qui vous attend, lisez plutôt la suite de cet exposé et admirez ce qui vous est offert par Nintendo. L'écran bénéficie de plusieurs résolutions, la plus basse affiche 256x224, résolution inférieure à celle de la Megadrive qui rapellons-le affiche une résolution de 320x244 points, mais la plus élevée laisse perplexe et surprend quelque peu puisqu'elle est de 512x448, très nettement supérieure à tout ce qui existe actuellement sur le marché, supérieure même à celle de la Neo Geo! La Super Famicon possède également cinq co-processeurs spécialisés. Ainsi, le co-processeur graphique permet d'afficher 256 couleurs simultanément choisies dans une palette de 32768 couleurs. Un autre co-processeur se charge des effets spéciaux graphiques. La Super Famicon peut, entre autres, étirer, zoomer, tordre, détordre, effectuer des rotations sans aucun problème, puisque

tout est prévu en hard, plus besoin d'astuces de programmation, tout est dans la machine. Aucune difficulté non plus au niveau des scrollings, la Super Famicon possède, toujours en hard, quatre écrans logiques. Imaginez un Super Mario sur quatre plans avec des tonnes de scrollings différentiels, quel pied! Un troisième co-processeur s'occupe de la gestion des sprites, 128 d'une taille maximale de 64x64 pixels sont ainsi envisageables simultanément à l'écran. Au niveau sonore, la Super Famicon est également tout à fait surprenante. La machine propose huit voies stéréo dont certaines, les voies PCM, rendent un son digitalisé en 32 KHZ sur 16 bits d'un réa-



de la Famicon (la NES en Europe et aux Etats-Unis). Mais, futurs possesseurs de Super Famicon, ne vous réjouissez pas trop vite, les cartouches disponibles actuellement en France pour la Famicon (donc pour la NES, vous l'aviez compris), sont des cartouches du marché européen. Leurs dimensions sont donc différentes de celles des cartouches Famicon du Japon, ce qui implique qu'elles ne sont pas compatibles avec le port cartouche de la Super Famicon. A moins de faire venir des jeux Famicon du Japon ou d'utiliser un adaptateur spécifique, la compatibilité en France et en Eu-

Super Marioland.

POUCE, ON NE JOUE PLUS!



Seuls les Américains pouvaient produire un gadget tel que le Thumb Master. Ce «superbe» outil, utile à tous ceux qui ont des problèmes de pouce, et Dieu sait combien ils sont nombreux, évitera à tous les adeptes du tir à répétition de multiples troubles cutanés, du style durillons, rougeurs locales, cals, cors, etc... Le Thumb Master (en français, le maître pouce) existe en plusieurs couleurs, noir, bleu, vert fluorescent, rose et en trois tailles différentes, petite, moyenne, et grande. Pour l'instant aucune importation massive n'est encore prévue, mais cela ne devrait pas durer!

Arts et FTL devraient réaliser respectivement *Populous*, et *Dungeon Master*, dont les réputations ne sont plus à faire. Trois softs devraient être disponibles en même temps lors de sa commercialisation: *Super Martoland* (où Mario devrait diriger un dinosaure!), *Flight Club* (un super simulateur de vol), et *F-Zero* (un jeu de course intense). Mais bien d'autres titres seront disponibles d'ici à la fin de l'année. Parmi ceux-ci, nous aurons *Dragon Fly*, absolu-

pas décevoir. *R-Type II*, le vrai, celui des arcades, pas la seconde partie de R-Type comme sur PC Engine, devrait si les dates sont respectées voir le jour vers la fin de l'année entre le 25 et le 31 décembre. *Final Fight*, encore une conversion d'arcade, ne décevra en aucune façon tous les amateurs de Beat'Em Ups violents. Les couleurs sont superbes et l'animation est quasi identique aux bornes d'arcade, remarquable. Un jeu de golf aux superbes graphismes, en trois dimensions devrait également être disponible. *Bombuzal* et *Drakkben*, deux jeux déjà connus par la plupart d'entre vous, puisqu'il s'agit d'adaptations de jeux micros 16 bits (ST et Amiga) sont également prévus. *Zelda III*, la suite des aventures de Link, hit parmi les hits sur console NES, sortira juste après la Super Famicon. En tout plus de trente titres sont ainsi prévus jusqu'au mois de janvier. Livrée avec un joystick à quatre boutons feu ainsi qu'avec un jeu dont le titre ne nous a malheureusement pas encore été communiqué, la Super Famicon sera commercialisée au Japon pour 25000 Yens soit environ 1000 de nos francs. Grâce aux importations parallèles, la Super Famicon devrait arriver en France juste un peu avant Noël. Malheureusement son prix devrait plus que doubler et dépasser allégrement les 2000 francs. Pour espérer l'avoir moins chère, il faudra attendre, attendre et attendre encore, car aucune commercialisation officielle, en Europe, n'est actuellement prévue. Et c'est un tort.

J'M DESTROY

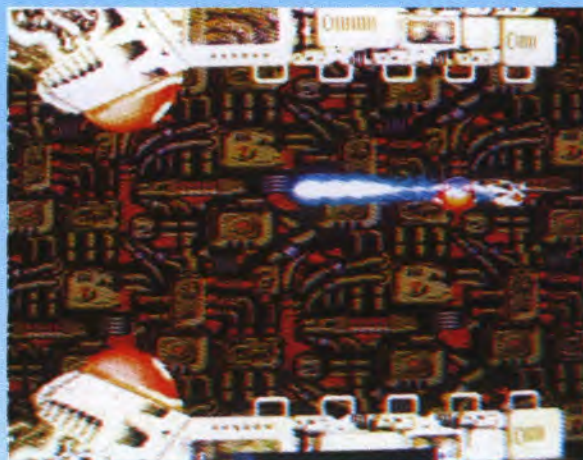


Final Fight.

ment fantastique et original. Vous dirigez une mouche métallique dans un univers tridimensionnel avec rotation et étirement de sprites, vraiment impressionnant. Dans *Ghosts'n'Ghouls III*, vous vous retrouverez une fois de plus dans la peau du roi Arthur parti à la recherche de sa dulcinée, c'est hyper beau et encore mieux animé que sur Megadrive, wooaawwww! La conversion de *Big Run*, la célèbre course de voiture de Jaleco, ne devrait également

Dragon Fly.

lisme saisissant, du moins aussi bon que celui de la Neo Geo. Les dimensions de la Super Famicon (242x200x72mm), entre celle de la PC Engine et celles de la Megadrive, lui assurent une parfaite intégration entre les livres de classe, la télévision, et l'ordinateur. Mais c'est surtout au niveau des logiciels que la Super Famicon se place d'entrée de jeu (si l'on peut dire) au top niveau des consoles. Pas moins de 32 compagnies japonaises sont déjà en train de développer sur le nouveau bijou de Nintendo. Parmi celles-ci, et pour n'en citer que quelques-unes, notons: Imagineer, Tookin House, Chun soft, Capcom, Square, Hudson Soft (les créateurs de la PC Engine), Hal laboratory, Mediagenic, T&E Soft, hot-B, Ascii, Asmik, SNK (tiens! Tiens! Comme c'est étrange), Kemco, Konami, Irem, Enix, Sunsoft (déjà auteurs des superbes conversions de Batman sur la NES et la Gameboy), Seta, BPS, Tecmo, Koei, Epoch, CBS Sony group, Sofel, Taito, Deco et pour finir Nintendo bien évidemment. Outre ces sociétés, de nombreuses compagnies européennes et américaines sont intéressées par la Super Famicon, Infogrames en France par exemple devrait adapter *Drakkben*, Electronic



R-Type II

BASE 4
La micro facile

PAU
11, rue Samonzet 64000
Tél. 59.83.78.78
ANGLLET
43, av. J.L. Laporte 64600
Tél. 59.52.47.51
Centre commercial BAB 2
Tél. 59.52.14.08
TARBES
57, bd Lacassade 65000
Tél. 62.51.36.13

N E C
NINTENDO
A M S T R A D
S E G A
A T A R I

ATTENTION, MAINTEN



ANT 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 grâce au Master System Converter.



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

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



Liste des points de vente sur le 3615 code SEGA

MOONWALKER



ner chaque jour je n'y arrive pas! A propos de musique, vous n'allez pas être déçus, puisque toutes les bandes sonores digitalisées sont issues des meilleurs hits du chanteur. A chaque nouveau niveau, une musique différente, donc si je compte bien cinq niveaux donnent cinq musiques, parfait, c'est ça! Au programme vous avez donc: Smooth Criminal, Beat It, Another Part Of Me, Billie Jean, et enfin Bad (ma préférée). Outre des bandes sonores re-



marquables Moonwalker présente aussi des meilleures animations sur Megadrive. Comme pour la plupart de ces jeux, ici il est également question

Tout comme Joe Montana Football, Pat Riley Basketball ou encore James «Buster» Douglas Boxing, Moonwalker fait partie et inaugure la série de jeux sur Megadrive entièrement dédiés à une vedette du sport ou du showbiz, ici vous l'avez compris la vedette c'est le seul, l'unique, le magnifique, le superbe Michael Jackson. Tiré du film du même nom, Moonwalker vous emmène dans un univers cynique, où la drogue et les enlèvements d'enfants règnent en maître. Mais heureusement pour nous, Michael est là avec son cœur et sa générosité grosse comme un cheveu de la tête de Kaaa. Si le personnage n'est pas toujours apprécié, le jeu, lui, ne peut que satisfaire les adeptes des jeux de plateforme. Au cours des cinq niveaux proposés ici, Michael (vous) devez aller délivrer les enfants capturés par Mr Big. Reprenant à peu près les scènes du film, vous partez ainsi à la recherche des enfants disparus, ouvrez toutes les portes et les

fenêtres du Club des années trente, les coffres des voitures garées dans les rue de la ville, profanez les tombes du cimetière du clip Thriller, évitez les araignées géantes des cavernes et enfin dans une dernière partie du jeu, assurez à donf pour anéantir Mr Big dans son complexe hyper sophistiqué. Si le scénario de Moonwalker, pourtant conçu par Jackson lui-même, n'est pas très original, la réalisation de ce jeu est assez exceptionnelle. Il est vrai que si parfois j'essaye d'attraper avec la bouche ma cigarette au vol, Michael lui fait encore plus fort. Une pièce de monnaie à la main, un juke-box de l'autre côté de la pièce, et hop, un geste auguste du bras, la pièce dans la fente et la musique inonde de sa somptueuse mélodie le haut-parleur de votre télé, ou les baffles de votre chaîne. Du grand art, vraiment très fort, j'ai beau m'entraî-

de baston, mais attention on ne frappe pas impunément le «roi» Michael comme ça. Son truc à lui c'est la danse, donc pour se défendre il pourra bien évidemment utiliser ses pieds et poings, mais également ses qualités athlétiques hors du commun dans ce domaine. Une simple pression prolongée sur le bouton A du joystick et c'est parti pour une danse étourdissante, ponctuée par un «yeahhh» digitalisé, entraînant tout sur son passage. C'est vraiment du grand spectacle. Si la présentation de Moonwalker semble pour l'instant idyllique, un point noir subsiste: le jeu est vraiment trop simple, trois heures de suite et c'est fini. Un peu juste, non? Mis à part ce détail qui a son importance, vous ne pourrez pas être déçus, c'est du très bon.

J'M DESTROY

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 18
SON: 19
PRIX: 400 FRANCS
ENVIRON



On ne touche pas
à ma console de jeux
AMSTRAD!

DU 16 AU 19
NOVEMBRE
1990
PARC DES
EXPOSITIONS
DE
VERSAILLES
HALL 8

AMSTRAD
EXPO 90

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



990^FTTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Pétitel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche.

HEINRICH-FRANZ HALBSCHMANN



GAMEBOY
95%

BATMAN

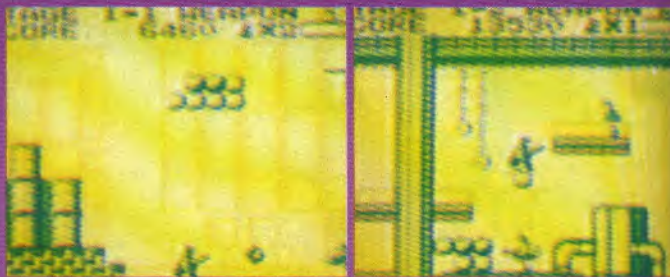


Un an après la sortie de Batman dans les salles obscures, l'aventure continue et apparemment passionne toujours autant les foules. Il faut bien dire qu'il y avait de quoi, car les adaptations de Batman sur console, que ce soit sur la NES ou sur la Megadrive étaient de taille. Autant vous mettre tout de suite au parfum, l'adaptation sur Gameboy est elle aussi absolument fantastique. Super Mario Bros, cela vous dit quelque chose, hein? Batman sur Gameboy suit à peu près le même schéma dans son déroulement que ce superbe hit de Nintendo. Presque tout dans Batman est réussi. Le graphisme par exemple, que cela soit dans les rues de Gotham City ou dans l'entreprise chimique Axis, est sans aucun reproche. On est même étonné par la qualité des détails et la finesse des tracés. L'animation et le scrolling horizontal, là encore sans reproche aucun, laissent le joueur bouche bée. Outre le traditionnel jeu de plateaux, avec plateforme mouvantes, trappes, et autres pièges du style, Batman comporte également un véritable Shoot'Em Up à scrolling horizontal. Détruisez tout ce qui arrive devant vous, c'est vraiment hyper jouissif, très impressionnant pour une console du type de la Gameboy. Les programmeurs de Sunsoft ont parfaite-

ment compris et ce dans toutes leurs adaptations de Batman, l'équation magique: souplesse plus rapidité plus intérêt égalent un méga-super-hit. Comme dans toutes les autres versions de ce jeu, sur Gameboy, Batman pourra également récupérer armes et munitions au cours de son périple. En détruisant des cubes de luminosité différente vous « customisez » votre bat-boomerang, afin qu'il devienne la bat-arme la plus efficace du monde, et devant la puissance du Joker, ce n'est vraiment pas de trop. Bon voilà, j'ai fini, j'suis désolé mais j'en reste là, je ne peux plus tenir, j'en ai trop envie. Ahhhh, ça y est, je craque, j'y retourne. Vive Batman.

J'M DESTROY

EDITEUR : SUNSOFT
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 19
MANIABILITE: 19
SON: 17
PRIX: 195 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



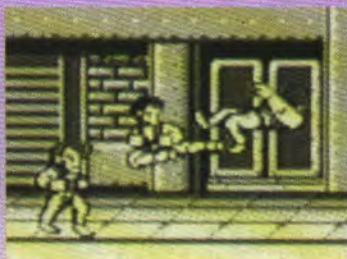
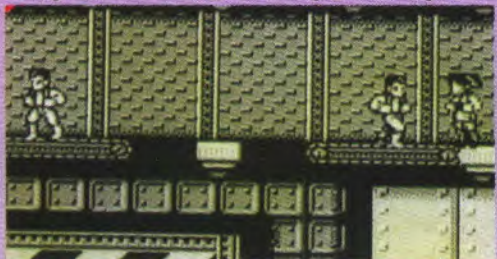
Il faut bien reconnaître que Double Dragon n'est pas un jeu qui fatigue l'intellect, mais qui s'en plaindrait puisqu'il offre une excellente alternative à tous ceux qui possèdent une Gameboy et à qui les jeux d'action manquent. Double Dragon est un jeu de baston, pur et dur, comme on n'en fait plus. Issu des bornes d'arcade, Double Dragon vous permettra de combattre contre la bande des guerriers noirs, punks ou rockers de leur état, les membres de cette joyeuse confrérie se sont emparés de Marian, votre douce et charmante amie. Pour partir à sa recherche vous pourrez au choix, soit foncer tout seul comme un grand, soit décider d'embarquer votre frère jumeau, qui devra cependant également posséder une Gameboy pour jouer. Vous êtes prévenu, ça va cartonner dur. Petit ou gros, aucune importance, servez-vous de tout ce qui se trouve à disposition, tonneaux, barils de bière, matraques, battes de baseball, pour venir à bout de vos adversaires. Sur le petit écran de la Gameboy, Double Dragon surprend par la qualité de ses graphismes. Tous les dégradés de gris

DOUBLE DRAGON

EDITEUR : TECHNOS JAPAN
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 18
SON: 17
PRIX: 195 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

possibles et imaginables sont en effet présents ici, pour plonger le téméraire aventurier au cœur de l'action. Ainsi, les décors du fond sont merveilleusement rendus sur l'écran noir et blanc de la console portable de Nintendo. Outre les superbes musiques lorsqu'elles sont écoutées au casque, le très bon scrolling multi-directionnel qui pour une fois ne fait pas mal aux yeux, une bonne animation, Double Dragon possède également une jouabilité exemplaire. Un must sur Gameboy.

J'M DESTROY



Hell Explorer

Hell explorer est, comme rien ne l'indique dans son nom, un jeu de plate-forme à scrolling multi-directionnel, pur produit de l'imagination nipponne, débordante dans ce style de jeux. Vous incarnez Kakurenbo, prélat de votre état, et vous devez lutter contre le diable Enma devenu fou, certainement par overdose pixellienne. Certainement très déséquilibrée au départ, votre mission commence plutôt bien puisque Cakya-Mouni, le gardien du paradis vous confie l'arme la plus sophistiquée du moment, la balle Maha-ju. Hell Explorer se divise en sept niveaux, chacun se terminant non pas par un monstre de fin comme on en avait désormais pris l'habitude, mais par une divinité, qu'il faudra atteindre pour passer au niveau supérieur. Tout en tuant les différents monstres, entravant la bonne marche de votre mission, vous pourrez prendre plusieurs types de bonus. Ainsi, récoltez tous les objets apparaissant au gré de l'excellent scrolling multi-directionnel d'Hell Fire, ils vous permettront, par exemple, d'augmenter le nombre de rebonds de la balle, de récupérer des balles de

couleurs dotées de pouvoir spéciaux (flammes, explosions dans seize directions, foudre éliminant toute vie à l'écran, etc...). Graphiquement parlant Hell Fire est le parfait exemple d'un jeu japonais type. Les sprites sont tout petits, les décors de fond très enfantins, et la musique – changeante à chaque niveau – pimpante à souhait. Le jeu en lui-même est agréable à jouer, mais pourtant je doute fort qu'il passionne les foules.

J.M DESTROY



EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 19
SON: 15

PC ENGINE

67%



Truxton est la conversion d'un jeu d'arcade qui sévissait jadis dans les salles de jeu vers les années 1988. Tout à fait classique dans sa réalisation, Truxton reste un agréable jeu de tir. Plusieurs options sont accessibles à partir du menu principal, parmi celles-ci, vous pourrez par exemple écouter toutes les musiques du jeu, les effets sonores digitalisés, ou bien choisir un des trois niveaux de difficulté, facile (l'ennemi tire un minimum de coups), normal (c'est normal!), ou bien difficile (l'ennemi attaque de tous les côtés sans répit). Comme dans maintenant tous les jeux de tir – on est bien loin du premier Space Invaders! – des pastilles de couleur larguées par les ennemis tués pourront agrémenter l'efficacité, ou la vitesse de votre Super Fighter, au programme trois types d'armes trois fois modulables en puissance: les faisceaux Truxton verts,

qui découpent l'ennemi dans une gerbe incandescente, les lasers du tonnerre, à mon sens la plus efficace, et enfin les «power shots» de couleur rouge tirent des balles en éventails, balayant ainsi à peu près tout l'écran. Du côté de la réalisation, Truxton est presque à la hauteur du jeu original de la borne d'arcade, les scrollings verticaux, malheureusement sur un plan, sont bons, l'animation du Super Fighter et de ses ennemis est également excellente, seul la taille de l'écran n'apporte pas entière satisfaction. En effet, un tiers de celui-ci est réservé aux diverses instructions pendant le jeu: nombre de vaisseaux, de Mega Bombes, de crédits. Dommage... Doté d'une assez bonne jouabilité, Truxton convaincra les profanes des jeux sur Megadrive, mais pas les autres qui attendent certainement beaucoup plus...

J.M DESTROY

EDITEUR: SEGA ENTREPRISES
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 14
SON: 17
PRIX: 369 FRANCS
ENVIRON

MEGADRIVE

77%



ALEX IN SHINOBI WORLD KIDD

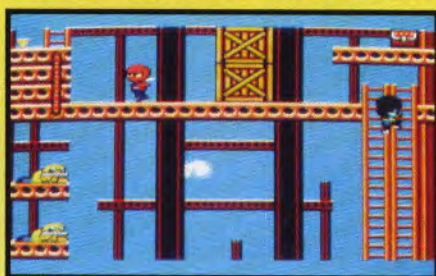


Alex Kidd, l'aventurier au grand cœur, est de retour. Ce coup-ci, ce n'est plus qu'un simple petit garçon aux poings rava-geurs, ce n'est plus le sympathique adolescent en quête d'aventure, cette fois-ci c'est un véritable... Ninja.

Le principal problème d'Alex, outre le fait qu'il ait des durillons aux pieds, qu'il ait rendez-vous chez le dentiste le lendemain, que sa belle-sœur se soit barrée avec son meilleur ami, c'est que sa petite amie vient de se faire enlever sous ses yeux par le terrible ninja noir. Le ninja blanc qui passait par là et qui dix mille ans auparavant avait banni le sus-nommé ninja noir de la planète Shinobi, se réveille et investit notre bon vieux Alex Kidd de tous les pouvoirs et de toute la science détenus par les Ninjas. Sur les traces de sa bien-aimé, épée à la main, l'aventure commence. Au départ, Alex possède quatre points d'énergie, un seul contact avec un des méchants, et hop, un point d'énergie en moins, faites donc gaffe car l'énergie est rare et précieuse sur la planète Shinobi.

au gré des rencontres, Alex sera amené à découvrir des coffres. Ouvrez-les et découvrez soit des super-méga-gigadément-cœurs permettant à notre petit héros de récupérer un peu d'énergie perdue, soit des "Power-ups" tels qu'une nouvelle épée bourrée d'ions positifs, archi-utile pour détruire les ennemis à courte distance ou qu'un lot de shurikens tout neufs pour les distances plus importantes. La planète Shinobi sur laquelle se situe cette aventure se compose de quatre niveaux, chacun partagé en trois stages gardés par des monstres de fin. Éliminez le dernier combattant et le chemin du

niveau supérieur vous est grand ouvert. Alex Kidd in Shinobi World est comme son nom l'indique, une parfaite synthèse entre Alex Kidd in Miracle World (les premières aventures d'Alex) et Shinobi. C'est la première fois qu'un héros de jeux vidéo va faire un tour dans l'univers d'un autre jeu. Un concept qu'il serait peut-être intéressant d'utiliser plus souvent (NDLR: Chase HQ in Rainbow Islands, Teenage Mutant Ninja Turtles in search for Passionate Patti, Drivin'Ghoul's-n'Tank'Platoon, Shadow of the Forget II, Tetraklax...). Reprenant un par un les principaux avantages de ces deux jeux, cette nouvelle version est très agréable à jouer. Les tout petits sprites présents tout au long du jeu sont vraiment tout mignons (à prononcer à la Rosanna Arquette dans le Grand Bleu, lorsqu'elle parle du bébé de la copine d'Enzo. Note de Seb: je comprends mieux, maintenant, les problèmes de JMD: on ne peut pas être normal quand on est fan du Grand Bleu. Note de JM: moi je préfère le Grand Bleu au gland bleu ce qui n'est pas ton cas!) Bref, trêve de bavardages et de considérations distinguées, et revenons à nos moutons. Les graphismes variés doublés de bon effets sonores apportent à Alex Kidd une excellente jouabilité, propre aux aventures de notre petit héros. Un bien joli soft, ma on aimerait voir plus souvent. Si vous aimez Alex, vous allez adorer cette nouvelle aventure.



EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 16
SON: 17
PRIX: NC

Heureusement



J' M DESTROY



VENEZ DECOUVRIR LA
 CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX,
 LE CD ROM ET TOUTES LES
 DERNIERES NOUVEAUTES DANS LES
BOUTIQUES PC ENGINE

LES CONSOLES ET LES JEUX
 PC ENGINE SONT EN VENTE
 PRES DE CHEZ VOUS:

- 06 -ESPACE SORBONNE 22,rue Masséna 06000 Nice 93.88.31.32
- 06 -GAME'S 67, Bd du Marechal Juin 06800 Cagnes s/ Mer 93.22.55.21
- 13 -C.I.M 59, Bd Jean Mermoz Immeuble Le Versailles 13007 Marignane 42.77.73.70
- 13 -DIGITAL DREAM 1, rue Dragon 13006 Marseille 91.81.26.44
- 13 -MEGASTORE 75, rue ST Ferréol 13006 Marseille 91.55.55.00
- 20 -BLANC MUSIQUE 6, rue Stephanopoli 20000 Ajaccio 95.21.07.62
- 26 -ETS JOLIVET 113,rue P.Julien 26200 Montélimar 75.51.05.74
- 27 -LABYRINTH 13, rue du quai 27400 Louviers 32.40.28.61
- 27 -CHIC CHIC VIDEO C.C La Rocade 27500 Pont Audemer 32.41.36.08
- 33 -MEGASTORE BORDEAUX Place Gambetta 33000 Bordeaux
- 34 -COCONUT C.C Le Triangle Niveau Bas 34000 Montpellier 67.58.58.88
- 34 -SORO 8/9 rue Fourier 34500 Beziers 67.28.40.56
- 35 -RALLY RENNES route de ST Malo 35760 Saint Grégoire 99.59.21.51
- 38 -COCONUT 8, Cours Berriat 38000 Grenoble 76.50.99.41
- 42 -MICROSPOT 56, rue du 11 Novembre 42100 ST Etienne 77.33.12.52
- 56 -LA BOUQUINERIE 7, rue du Port 56100 Lorient 97.21.26.12
- 59 -DIGIT CENTER C.C V2 59650 Villeneuve D'Ascq 20.47.44.23
- 60 -MAJUSCULE BEAUVAIS 20, rue ST Pierre 60000 Beauvais 44.45.50.50
- 60 -QUENEULTE 22, rue de la République 60105 Creil 44.25.04.26
- 62 -MAJUSCULE DUMINY 48, rue Faïdherbe 62200 Boulogne/Mer 21.87.43.44
- 63 -NEYRIAL 1, Cours Sablon 63800 Clermont Ferrand 73.93.94.38
- 64 -BASE 4 11, rue Samonzet 64000 Pau 59.83.78.78
- 67 -RADIO TELE PHILIPS 100, Grande Rue 67100 Saverne 88.91.14.39
- 68 -HYPERMEDIA Mulhouse 17, rue Jean Monet 68100 Wittenheim 89.50.35.30
- 68 -CORA HYPER DORNACH 258, rue de Belfort 68200 Mulhouse 89.59.55.00
- 69 -GENERAL VIDEO 39/41, rue Paul Chenavard 69001 Lyon 72.00.96.96
- 69 -MAJUSCULE LYON 7, Cours Gambetta 69003 Lyon 78.60.33.60
- 74 -NEURONES BOUTIQUE 11, rue de la Préfecture 74000 Annecy 50.51.58.70
- 74 -TEMPS X Galerie Royal Center 74000 Annecy 50.45.46.19
- 75 -MEGASTORE 52/60 Avenue des Champs Elysées 75008 Paris
- 75 -GENERAL VIDEO 10, Bd de Strasbourg 75010 Paris (1)42.06.50.50
- 75 -COCONUT 13,Bd Voltaire 75011 Paris (1)43.55.63.00
- 75 -COCONUT 41, Avenue de La Grande Armée 75016 Paris (1)45.00.69.68
- 75 -SHOOT AGAIN 145, rue de Flandres 75019 Paris (1)40.38.02.38
- 77 -HYPERMEDIA C.C Les Villiers 77195 Dammarie Les Lys 64.87.64.87
- 84 -BOULANGER AVIGNON C.C Auchan 84130 Le Pontet 90.31.46.38
- 86 -MAJUSCULE 3, bis rue de L'Eperon 86000 Poitiers 49.41.05.53
- 91 -MAJUSCULE C.C Art de Vivre rue J. Cocteau 91100 Corbeil 64.96.94.62
- 92 -HAZARDOUS AREA 6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne Billancourt (1)48.25.39.83
- 95 -MAJUSCULE C.C Art de Vivre rue du Bas Noyer 95160 Eragny (ouverture nov.
- 95 -CONTINENT ST BRICE avenue Robert Shuman 95350 St Brice La Forêt 39.92.66.83

CHAQUE JOUR DE NOUVELLES BOUTIQUES PC ENGINE
 CONTACTEZ LA HOT LINE POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE

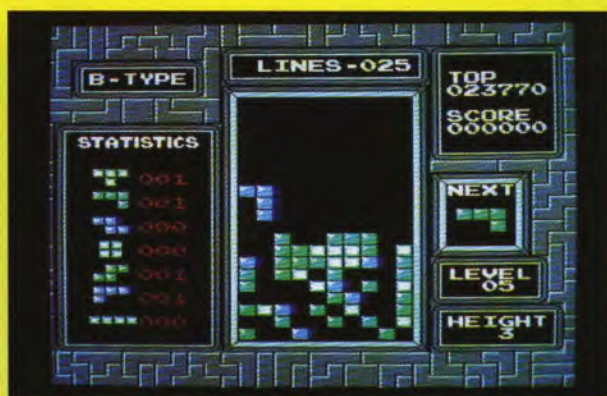
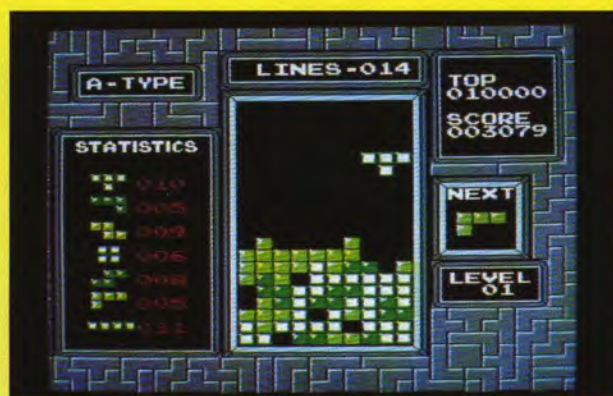
HOT LINE PC ENGINE: (16)99.08.95.72

DISTRIBUTEUR: GIS (16)99.08.90.88

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: SODIPENG (16)99.08.89.41

Tetris rend fou, et je ne suis pas sûr que cela se soigne, car les rechutes sont fréquentes et reviennent parfois de loin. On croit que c'est fini, on rejoue avec un peu comme on reverrait une ancienne maîtresse qui vous aurait laissé un bon souvenir, et crac! On replonge encore plus accro que la fois précédente... C'est en cela que la version Nintendo est terrifiante. Pas meilleure mais pas pire que celles des micros, il suffit d'enficher la cartouche pour ne plus pouvoir décrocher de l'écran. Joystick ne cédant pas à une facilité que d'aucuns pourraient trouver coupable à juste titre, ne vous fera pas l'affront de vous décrire un jeu que même les plus ignares d'entre vous connaissent forcément. Ou alors c'est vraiment à désespérer de tout, car tout le monde sait que le but du jeu est de compléter des lignes afin qu'elles s'effacent, grâce à des pièces tombant du haut de l'écran de façon aléatoire, ce qui fait que jamais, au grand jamais, une partie ne peut ressembler à une autre. Incroyable, non? Plus les niveaux passent, plus la vitesse de chute augmente et plus votre pouls s'accélère. Impossible d'y jouer en faisant quoi que ce soit d'autre, surtout pas de roucouler des mots doux à quelqu'un du sexe opposé ou réfléchir au postulat d'Euclide. Cela a parfois du bon mais demande des nerfs d'acier, surtout si passant aux choses sérieuses, vous cherchez à réaliser des "Tetris" comme si il en pleuvait! Afin de vous aider à mieux jouer, voici certaines manières de procéder dans les deux types de jeux proposés. Qu'est-ce qu'on dit?

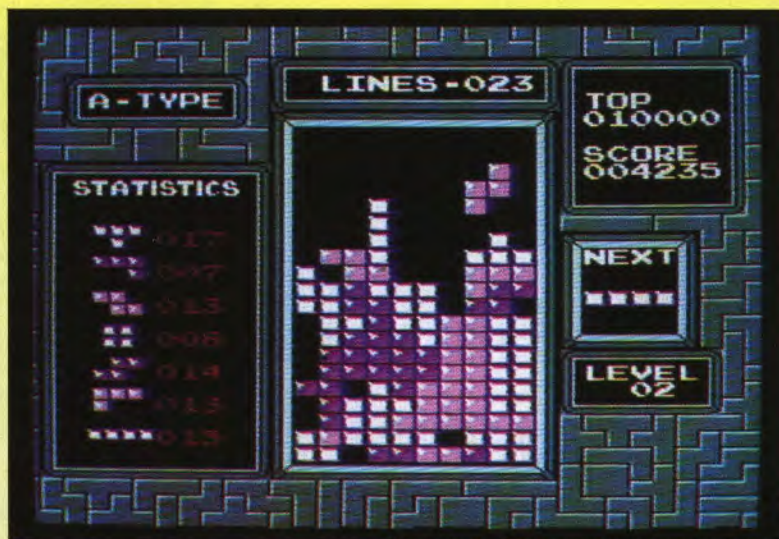
MISOJU



JEU DE TYPE A

Dans le jeu de type A, il s'agit d'aller tout simplement le plus loin possible, jusqu'au dernier niveau, tellement rapide que les pièces tombent à la vitesse d'une brique lancée d'un TGV! Même s'il est possible de choisir son niveau de départ, autant commencer au niveau 0, en cherchant à réaliser le plus possible de "Tetris", acte encore possible relativement facilement jusqu'au niveau 4. Après, il vaut mieux assurer afin d'arriver au niveau 7 en étant placé le plus bas possible sur l'écran. Du niveau 10 au 15, seuls les bons joueurs réussiront à passer, c'est-à-dire ceux capables de jouer la pièce qui tombe en préparant déjà le coup suivant grâce à la fenêtre "next". Il y a belle lurette que les statistiques, placées à gauche de l'écran, ne servent plus à rien, sauf si vous avez un troisième œil sur le front. Du niveau 16 au 18, le mur est réservé aux champions, à ceux qui sont nés avec Tetris dans le ventre de leur mère. Seuls ceux-là peuvent espérer, parfois, atteindre l'ultime niveau, l'antre des dieux, le

nirvana des joueurs, le fameux 19ème, celui du TGV. Plus le niveau augmente, plus vous groupez les lignes que vous effacez et plus vous marquez de points. Mais, dans le jeu de type A, le plus grand plaisir n'est pas dans le score: il est bien dans l'espoir de faire le plus grand nombre de lignes possible. Car tout être humain cherchera toujours à repousser ses propres limites. En cela, le jeu de type A fera le bonheur des joueurs cherchant toujours à améliorer leur ego, c'est-à-dire depuis Kant l'unité transcendente du moi.

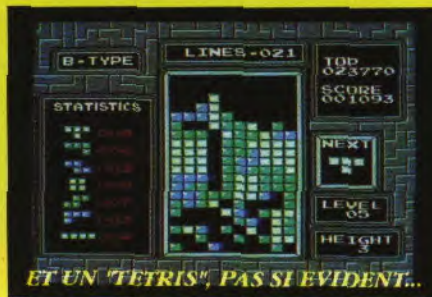
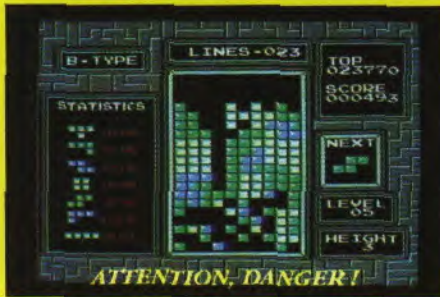
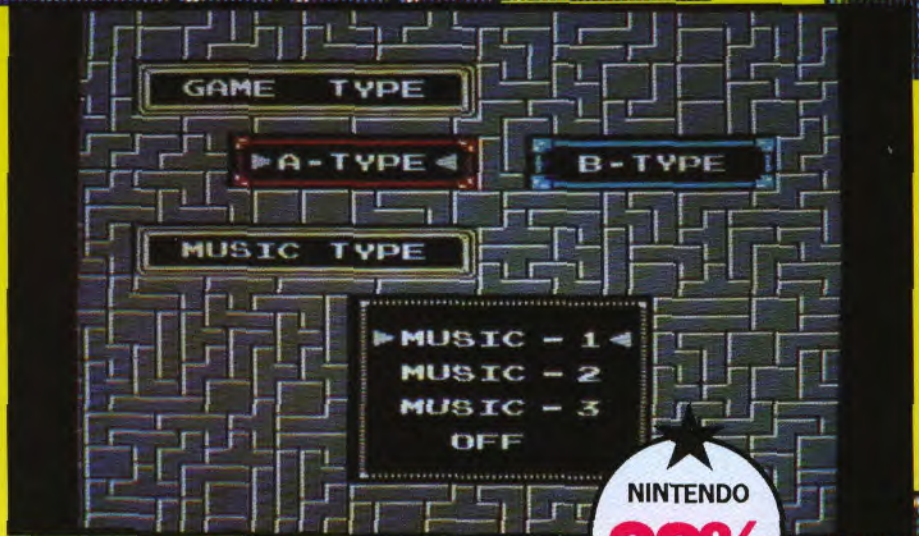


EDITEUR: NINTENDO
GRAPHISME: 18
SON: 17
MANIABILITE: 20
INTERET: 20

JEU DE TYPE B

Dans cette version, le but du jeu est de compléter 25 lignes pour terminer un niveau. Il y a dix niveaux subdivisés en six hauteurs. Chaque fois qu'une série est terminée, en plus de votre score initial, vous marquez un bonus en fonction du niveau/hauteur. A la fin du dernier niveau, attendez-vous à une surprise...

Suivant la hauteur choisie, des pièces

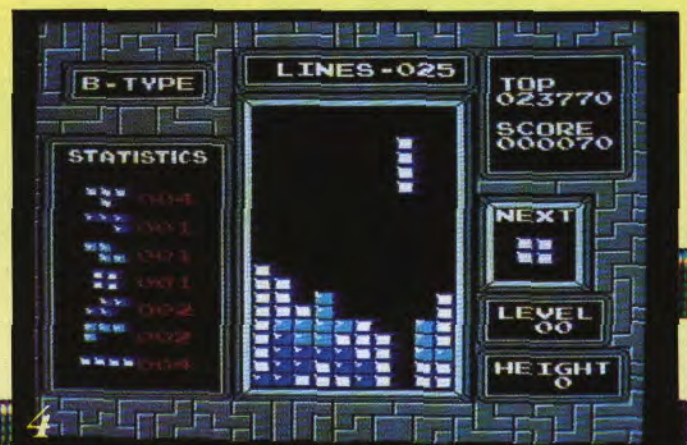
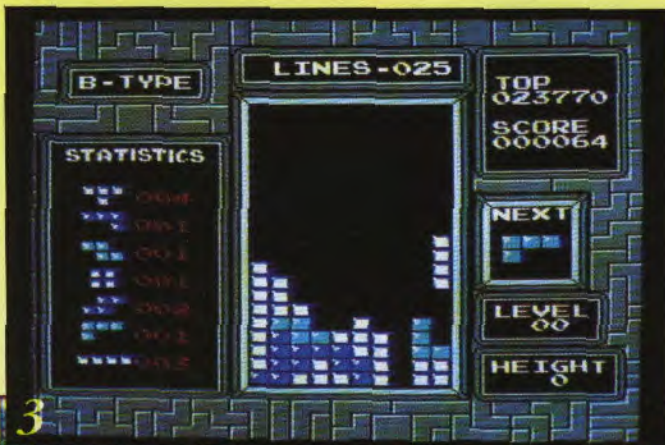
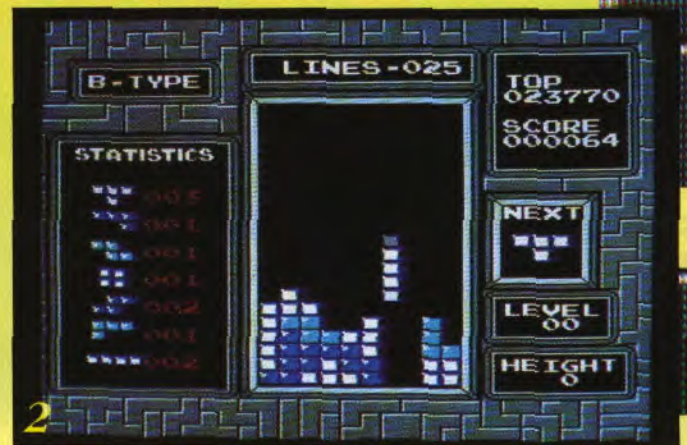
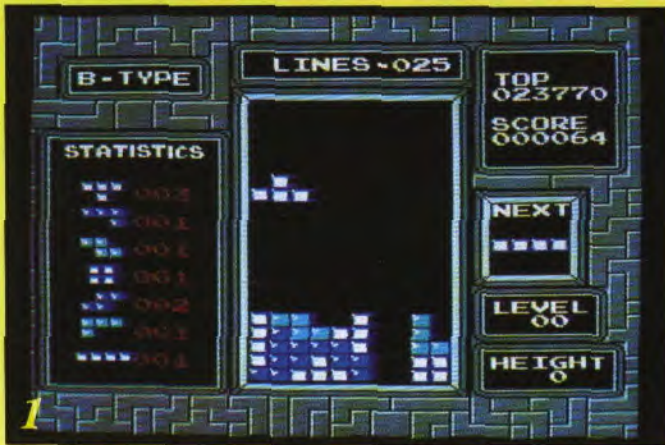


COMMENT REALISER UN "TETRIS" ?

Faire un "Tetris" est assurément ce qu'il y a de plus plaisant dans ce jeu. Mais la chute aléatoire des pièces rend la manœuvre délicate. Voici, en photo, un exemple concret, en se souvenant que la seule pièce qui permette de le faire est la barre. Et pour cause...

disséminées de façon aléatoire occupent une partie de l'écran. A la hauteur 5, la plus élevée, les 2/3 de l'écran sont

occupés! Autant dire qu'il reste peu de temps pour réfléchir au meilleur emplacement, surtout à partir du niveau 5...



Valkiry's Adventure est la toute dernière production de la compagnie Namcot. Inconnue pour un très grand nombre d'entre vous, puisqu'on ne peut trouver ce jeu que dans les trois ou quatre boutiques spécialisées dans l'importation parallèle, l'héroïne de ce jeu, d'un type encore trop rare à l'heure actuelle sur PC Engine, la princesse Valkiry, gagne à être connue. Se déroulant dans un décor tri-dimensionnel Valkiry's Adventure est un subtil mélange entre le jeu de rôle et le jeu de plateau où l'arcade règne en maître. En ce qui concerne le jeu de rôle: on retrouve ici toutes les principales caractéristiques de ce type d'aventure. Détruisez les monstres se dressant sur votre route. Amassez les pièces d'or tombées de leurs poches. Rendez-vous à l'une des trente boutiques qui jonchent la carte de Valkiry's Adventure. Troquez ces pièces contre de nouvelles armes. Et surtout, n'oubliez pas d'engager le plus grand nombre de combats possibles, afin de gagner le maximum de points d'expérience. Mais comme je vous l'ai dit un peu plus en avant, Valkiry's Adventure est également un véritable jeu de plateau en trois dimensions. En tout, sept niveaux dont les derniers sont infiniment longs, vous permettront de traverser forêts, marécages, temples, montagnes enneigées, chacun étant sanctionné par un monstre de fin de niveau. Un système de mot de passe permet également de reprendre une partie là où vous l'aviez laissée. Une ruse de plus en plus utilisée sur console PC Engine et Megadrive, et qui permet d'accroître grandement l'ergonomie du jeu. De temps en temps, au gré des rencontres que vous pourrez effectuer, vous serez amené à discuter avec certains personna-

ges. Une sorcière notamment, omni-présente tout au long de l'aventure, vous posera des questions, malheureusement encore en japonais, si comme moi vous n'y comprenez rien, ce n'est pas grave, vous aurez une chance sur trois de vous planter, et de toutes façons, ce n'est pas primordial pour finir l'aventure. Disons que c'est juste bien utile pour la terminer en moins de temps. Du côté esthétique, Valkiry's Adventure est parfaitement réalisé. Les vingt-cinq monstres petits et gros sont parfaitement bien animés. Les décors, bien que quelquefois un peu vides, sont graphiquement très fins. Treize musiques pimpantes et musicalement très sympas à entendre, doublées de cinquante-huit sons différents digitalisés ou non égayeront vos luttes acharnées. Mais là où ce nouveau jeu de

Namcot remporte la palme d'or, c'est au niveau de la jouabilité. On a enfin vraiment envie de découvrir tous les tableaux, voir d'autres paysages, affronter de nouveaux monstres. Le seul petit reproche résiderait dans la maniabilité qui parfois notamment



lorsqu'on veut sauter ou tirer en diagonale laisse à désirer. Mais faisons fi de ce léger défaut et laissons-nous transporter dans ce monde féerique et ludique. Le parfait compromis entre aventure et action, un excellent jeu. Regrettons quand même les quelques phrases en japonais, qui frustrent, qui frustrent, qui frustrent...

J'M DESTROY

VALKIRY'S ADVENTURE

EDITEUR :
NAMCOT
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 14
SON: 17
PRIX: 400
FRANCS ENVIRON

PC-ENGINE
92%



Shoot Again TM

Le spécialiste du jeu vidéo : 145 rue de Flandre 75019 Paris • Tél. (1) 40.38.02.38 • VPC : (1) 40.34.36.26

CONSOLE NEO GEO DE SNK

	VENTE	ECHANGE
CONSOLE NEO GEO	3.950 F	
MAGICIAN LORD	2.000 F	500 F
BASEBALL STAR		
PROFESSIONAL	2.000 F	500 F
NAM 75	2.000 F	500 F
TOP PLAYER GOLF	2.000 F	500 F
NINJA COMBAT	2.000 F	500 F
RIDING HEROS	2.000 F	500 F
SUPER SPY	2.000 F	500 F
MEORY CARD	TELEPHONER	
SNK CONTROLER	TELEPHONER	
VERSION PROPOSANT LES JEUX EN ANGLAIS A L'ECRAN		

SEGA MASTER SYSTEM 749 F

NEWS :			
ALEX KIDD IV	329	BANK PANIC	199
GOLFMANIA	329	BOMBER RAID	299
SLAP SHOT	329	SCRAMBLE SPIRIT	299
DOUBLE HAWK	329	JEUX DE ROLES :	
OPERATION WOLF	329	COL VELLUS	329
CHASE HQ	329	LORD OF THE LORD	329
ASSAULT CITY	329	SPELL CASTER	399
*WORLD GAMES	329	MIRACLE WARRIOR	399
R.C GRAND PRIX	329	Y'S	399
BATTLE OUT RUN	329	ULTIMA IV	399
RUNNING BATTLE	TEL	JEUX DE SOCIETES :	
FREEDOM FIGHTER	TEL	SHANGAI	269
GAIN GROUND	TEL	MONOPOLY	299
LUNETTES 3D	369	PENGUIN LAND	299
LIGHT PHASER	269	CASINO GAMES	299
CONTROL STICK	139	SERIBS HEROS :	
SPEED KING	199	FANTASY ZONE	99
ACTION :		FANTASY ZONE II	99
TEDDY BOY	99	FANTASY ZONE III	269
GHOST HOUSE	199	PSYCHO FOX	329
SPY VS SPY	199	WONDER BOY	285
AZTEC ADVENTURE	299	WONDER BOY II	299
QUARTET	299	WONDER BOY III	329
SECRET COMMAND	99	ALEX KIDD	285
CYBORG HUNTER	285	ALEX KIDD II	299
GHOST BUSTER	299	ALEX KIDD III	285
RASTAN	299	DYNAMITE DUX	329
ALIEN SYNDROME	299	SPORTS :	
CAPTAIN SILVER	299	SUPER TENNIS	99
RAMPAGE	299	PRO WRESTLING	299
COULD MASTER	299	GREAT GOLF	285
TIMES SOLDIER	299	GREAT FOOTBALL	299
ALTERES BEAST	329	WORLD SOCCER	285
GOLDEN AXE	329	GREAT BASEBALL	285
ARTS MARTIAUX :		GREAT BASKETBALL	285
MY HERO	199	ENDURO RACER	99
THE NINJA	99	WORLD GRAND PRIX	99
KUNG FU KIDD	285	ROCKY	299
BLACK BELT	329	CALIFORNIA GAMES	299
SHENOH	329	AMERICAN BASEBALL	299
KENSENEN	299	AMERICAN PRO-FOOTBALL	299
DOUBLE DRAGON	329	BASKETBALL NIGHTMARE	299
VIGILANTE	329	TENNIS ACE	329
COMBAT :		PHASER ET JDGANSTER TOWN	285
F16 FIGHTER	199	RESCUE MISSION	99
TRANSBOT	99	WANTED	285
CHOPFLIFTER	285	RAMBO III	329
ACTION FIGHTER	99	SHOOTING GAMES	285
POWER STRIKE	269	ZAXXON 3D	319
GLOBAL DEFENSE	99	MAZE HUNTER 3D	319
ASTRO WARRIOR/PIT POT	285	OUT RUN 3D	319
THUNDER BLADE	299	POSSIDON WAR 3D	319
R-TYPE	329	A SORTIR :	
SPACE HARRIER	299	SUPER MONACO GP	OCT
AFTER BURNER	329	SHINOBI II	NOV
GALAXY FORCE	329	THE STRIDER	NOV
		E-SWAT	OCT

CONSOLE AMSTRAD GX 4000

CONSOLE GX 4000	990	A VENIR :	
MONITEUR COULEUR STEREO GX 4000	NC	BARBARIAN II	269
FIKE AND FORGET II	269	NIGHT BREED	269
TENNIS CUP	269	NAVY SEALS	269
ROBOCOP II	269	CHASE HQ (SC)	269
DOUBLE DRAGON	269	TOOKI	269
BATMAN	269	PANG	269
OPERATION THUNDERBOLT	269	FLOOTING	269
MIDNIGHT RESISTANCE	269	WORLD OF GAMES	269
		THE STRIDER II	269

JEUX POUR GAMEBOY

HASEBALL	270	SHANGAI	270	WORLD BOWLING	270
PENGUIN WAR	270	KAKUMUN SNACK	270	NEWS :	270
BATMAN	270	SHOGI	270	PICK MAN	270
POPEYE	270	KEN LE SURVIVANT	270	ZOID	270
BLODIA	270	SNOOPY	270	"ROIDS ARMS	270
PUZZLE ROAD	270	MAIO LAND	270	VOLY FIRE	270
BOXING	270	SOCCER BOY	270	MASTER KARATEK	270
PUZZLE BOY	270	MICKEY MOUSE	270	FART GAMES	270
DEAD HEAT...	270	SOLAR STRIKER	270	GUN DAMS	270
QIX	270	MOTOCROSS MANIAC	270	POLY FUN	270
DRACULA	270	SPACE INVADERS	270	LOOPING	270
QUARTH	270	NEMESIS	270	COSMO TANK	270
GOLF	270	SUPER CHINESE	270	DOUBLE DRAGON	270
ROCK CHASE	270	TRUMP BOY	270	TEENAGE M. TURTLES	270
HYPER LODGE RUNNER	270	WARRIORS	270	ETC ... TELEPHONER	

CORE GRAFX ET SUPER GRAFX

PC ENGINE CORE GRAFX 60 HZ	1290	BREAK IN	499
PC ENGINE CORE GRAFX 60 HZ + 2 JEUX	1490	BULLFIGHT	350
PC ENGINE CORE GRAFX 50 HZ + 2 JEUX	1990	CHAN & CHAN	350
CARTE CLOR PC ENGINE FAN	100	CHASE HQ	350
DOUBLEUR	190	CITY HUNTER	390
ONDYNE	390	CYBER CORE	440
TRIPLEUR	240	CYBER CROSS	390
QUADRUPLEUR	290	DIGITAL CHAMP	490
JOYSPAD	290	DEATH BRINGER CD	490
JOYSPAD DOUBLEUR	340	DEEP BLUE	390
XE 1 PC	400	DON DO KO DON	390
XE 1 PRO	700	DORAEMON	390
ADAPTATEUR AMSTRAD	140	DRAGON SPIRIT	390
JOYSTICK BX	240	DROP ROCK	340
JOYSTICK HORI	190	DRUNKEN MASTER	340
JOYSTICK WONTBECK	190	DUNGEON EXPLORER	390
PAC LAND	290	ENERGY	390
PARANOMA	390	FI PILOT	340
PC KIDD	390	FANTASY ZONE	390
POWER GOLF	390	FIGHTING STREET	450
POWER LEAGUE BASEBALL	390	FINAL LAP	450
RED ALERT	490	FINAL ZONE II CD	450
P 47	490	FIRE POWER WESTLING	390
ROCK ON	390	FORMATION ARMED	390
PSYCHO CHASER	390	FORMATION SOCCER	390
R-TYPE I	350	GALAGA 88	390
R-TYPE II	390	GHOUST'N GHOSTS (SG)	490
SHANGAI	390	GOLDEN AXE CD	490
SHINOBI	490	GRAND ZORK (SG)	390
SHUBIRIN MAN	390	GUNHEAD	390
SIDE ARMS	390	HEAVY UNIT	390
SIDE ARMS SPECIAL CD	490	HONEY IN THE SKY	390
SON SON II	390	KING OF CASINO	340
SPACE HARRIER	290	KING RIDER	490
SPACE INVADERS'90	390	LEGENDARY AXE	390
SPLATTERHOUSE	390	MANIAC PRO WRESTLING	390
STRANGE ZONE	390	MR HELI	490
SUPER DARIUS	490	MOTO BIKE	490
SUPER SPINX CD	490	MOTO ROADER	390
SUPER VOLLEY BALL	390	NAXAT OPEN	390
TALES OF MONSTERPATH	290	NECTARIS	390
TATSUO FIGHTER	390	NEUTOPA	390
TIGER HLI	390	NEWS :	
TIGER ROAD	390	NINJA SPIRIT	360
TRIPLE BATTLE FI	490	RASAN SAGA II (NASTAR)	360
USA PRO BASKET	490	OPERATION WOLF	349
VALIS II	390	SUPER STAR SOLDIER	370
VICTORY RUN	390	PUZNIC	299
VIGILANTE	290	XEVIUS	299
WATARU	340	VEIGONS	299
WONDER BOY II	340	DOWN LOAD	349
WONDER BOY III CD	490	IMAGE FIGHT	349
WONDER MOMO	290	DEVIL CRUSH	349
WORLD COURT TENNIS	340	SUPER POLISH MN	349
WORLD STADIUM BASEBALL	390	WORLD BEACH VOLLEY	299
ATOMIC ROBO KID	490	LOAD RUNNER	299
YAKSA	390	GHOUL'S N GHOSTS (SG)	499
ALIEN CRUSH	390	KLAX	349
ALTERED BEAST	490	ETC ... TELEPHONER	
ALTERED BEAST CD	390	NEWS A VENIR : RABOLEPUS SPECIAL	
BARUMBA	490	HONEY IN THE SKY II, GOMOLA SPEED,	
BASEBALL '89	390	BATMAN FI circus, W-RING, SHOW MOMO-	
BATTLE ACE (SG)	390	TARO, DIE HARD, VALIS II, LAST ARMA-	
BE BALL	340	GON 1941, AFTER BURNER, AFTER BURNER	
BLODIA	340	II (SG), FORGOTTEN WORLD (SG), OUT RUN,	
BLOODY WOLF	390	GALAXY FORCE VERSION II, X OUT	
BLUE BLNK	340	SUPER GRAFX 60 HZ	
		SUPER GRAFX 50 HZ	

MEGADRIVE 50 HZ FRANCAISE

MEGADRIVE	1890	TRUXTON	TEL
		GHOUL'S N GHOSTS	TEL
MYSTIC DEFENDER	TEL	ALEX KIDD	TEL
THUNDER FORCE II	TEL	RAMBO III	TEL
SUPER HANG ON	TEL	ZOOM	TEL
LAST BATTLE	TEL	WORLD CUP SOCCER	TEL
REVENGE OF SHINOBI	TEL	MASTER GOLF	TEL
SPACE HARRIER II	TEL	FORGOTTEN WORLD	TEL
GOLDEN AXE	TEL	A VENIR :	
BASE BALL	SUPER	MONSTER LAIR	

MEGADRIVE 16 BITS 1790 F

MEGADRIVE 60 HZ + 1 JEU		SUPER SHINOBI	375
+ 28ME MANETTE	1790	SUPER THUNDER BLADE	375
JOYPAD AUTOFIRE	290	TASTUJIN	375
XE 1 SG	390	TETRIS	375
AFTER BURNER II	375	THUNDER FORCE II	375
AIR DRIVER	375	THUNDER FORCE III	375
ALEX KIDD	290	WORLD CUP SOCCER	375
ALTERED BEAST	375	WIP RUSH	375
ASSAULT SUIT LEYNOS	375	ZOOM	375
CURSE	375	THE REAL GHOSTBUSTER375	
DARWIN 4081	375	TURRICAN	375
DJ BOY	375	COOLCMS	375
FINAL BLOWN	375	GHOSTBUSTER	375
FORGOTTEN WORLD	375	THE STRIDER	TEL
GHOUL'S N GHOST	375	NEWS	
GOLDEN AXE	375	PHELLIOS	380
HERZOG SWEI	375	B-SWAT	380
MAJHONG COP	290	PHANTAZY STAR II ANGLAIS	380
NEW ZELAND STORY	375	SUPER MONACO GP	380
NORTH KEN	350	BATMAN	380
OSMATUJIN	290	CYBER BALL	380
QUEEN OF THE PEACKO	375	DEEMAJHAMAR	380
"RAMBO III	375	SHITEN MYOOH	380
SOKOBAN	375	MOONWALKER	380
SPACE HARRIER II	375	NEWS A PARAITRE :	
SUPER HANG ON	375	HARD DRIVING, THE STRIDER,	
SUPER MASTER GOLF	375	POWER DRIFT, TURBO OUT	
SUPER REAL BASKET	375	RUN, X INSECTOR	

CONSOLE LYNX : 1490 F

LYNX + CABLE +		ELECTRO COP	290
ALIMENTATION +		GATE OF ZONDOCON	290
CALIFORNIA GAMES	1490	GAUNTLET	390
BLUE LIGHTING	290	RAMPAGE	390
CALIFORNIA GAMES	290	A VENIR :	
CHIP CHALLENGE	290	HARD DRIVING	

POUR NINTENDO

NEWS FRANCAISE		ZELDA II	365
AIR WOLF	365	NEWS IMPORT	
CASTELVANIA II	365	BOULDER DASH	395
DOUBLE DRIBBLE	365	DEAD FOX	395
BATMAN	365	DOUBLE DRAGON II	395
DRAGON BALL	365	CONTRAT II	395
FIGHTING GOLF	365	GOAL	395
LIFE FORCE	365	NINJA COP SAIZO	395
CASTELVANIA	365	NINJA RUYKENDER II	395
METAL GEAR	365	THE LORD OF KING	395
ROBOCOP	365	SUPER NEWS VERSION FRANCAISE	
ROBO WARRIOR	365	GALACTIC CRUSAD	360
RYGAR	365	METAL FIGHTER	360
SALOMON'S KEY	365	SILENT ASSAULT	360
TEENAGE MUTANT TURTLES	365	ROBO DEMONS	360
HERO NINJA	365	KRISTAL MINE	360
TRAKE & FIELD	365	MASTER SHU	360
ZELDA	365	CAPTAIN COMIC	360

ATTENTION, LES CONSOLES SNK, NEC ET MEGADRIVE SONT DES VERSIONS 60 HZ COMPATIBLES SUR TOUS LES MONITEURS ET TOUTES LES TELES MUNIS D'UN CANAL AUXILIAIRE (AU., A.V.). LA PC ENGINE 50 HZ EST COMPATIBLE SUR 100 % DES TELES.

RENSEIGNEMENTS Tél : (1)40.38.02.38 VENTE PAR CORRESPONDANCE : (1)40.34.36.26

NOM..... MATERIEL :

PRENOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

TELEPHONE.....

Bon à retourner rempli à SHOOT AGAIN 145 rue de Flandre 75 019 Paris

Règlement par chèque à l'ordre de SHOOT AGAIN (pour les frais de port téléphoner)

Règlement par contre remboursement (pour les frais de port téléphoner)

Montant.....

Frais de port.....

Montant total.....

Inspiré très largement par le film du même nom, Rambo III n'en reprend que le scénario principal, et heureusement! Le colonel Trautman s'est fait kidnapper par ces satanés Ruskoffs, qui se sont rendus plus ou moins maîtres de l'Afghanistan, et on sait ce qui s'est passé dans cette région... Pur produit des réalisations américaines «bas de gamme», Rambo III vous proposera six missions différentes. Tout d'abord vous devrez infiltrer les lignes ennemies, faites sauter les camions, les miradors, évitez les tirs de grenades à main ainsi que les balles de mitraillettes qui fusent de partout et faites sauter la porte de sortie qui vous ouvrira la voie vers la seconde mission. Plus qu'une simple prison souterraine, ce niveau est un véritable labyrinthe dans lequel vous devrez trouver et délivrer un agent secret emprisonné ainsi que six ou sept de vos compatriotes. Une fois cette mission effectuée, courez sans vous tromper de direction vers la sortie, votre temps est limité, et l'explosion de tout le complexe est proche. Pour ralentir la progression ennemie, vous devrez détruire son arsenal. Pour ce faire et suivant toujours le même principe de jeu, vu du dessus, scrolling multi-directionnel, utilisez les mêmes techniques que précédemment, on ne change pas une méthode qui marche. Au cœur de l'arsenal, détruisez tout ce qui s'y trouve, votre droit de passage pour le cinquième niveau en dépend. Dans ce cinquième et avant-dernier niveau, l'héliport, plus de pitié. Anéantissez tout ce qui bouge, votre vie et celle du colonel Trautman en dépend. La clef pour le dernier niveau se trouve là, dans la destruction totale de toute existence. Ce n'est enfin qu'ici, à l'intérieur de la forteresse ennemie que votre tâche s'achève dans un bain de sang qui n'a jamais été aussi rouge. Après certaines missions, vous accéderez à des «stages bonus», basés autour de graphismes digitalisés, ces scènes sont les plus impressionnantes de toutes. Comme vous l'avez sans doute deviné, le jeu se déroule à la façon d'un Commando classique, il y a certes des variantes, le fait de pouvoir choisir entre différentes armes - couteaux,



flèches explosives, bombes à retardement en sont l'illustration - Rambo III n'a rien à envier aux jeux sanglants (Bloody Wolf, Red Alert pour ne citer qu'eux) de la console PC Engine par exemple. A part lors des stages de bonus, les graphismes des divers niveaux du jeu ne sont pas toujours à la hauteur de ce que l'on est en droit d'espérer sur la Megadrive. Sans être franchement mauvais, et même pas du tout, les graphismes souffrent quelquefois d'un manque de couleurs, notamment au second niveau. Même si en général, ce sont eux qui attirent l'œil dans un jeu, ce n'est pas le seul critère dans la décision d'achat. Il faut également prendre en compte la musique,

le son, l'animation, la maniabilité, et surtout la jouabilité qui ici sont tout bonnement exemplaires. En récapitulant, si vous aimez le sang, la défense des grandes causes et surtout si vous aimez l'action, n'hésitez pas: Rambo III est le jeu qu'il vous faut.

J'M DESTROY

EDITEUR : SEGA ENTERPRISES
DISTRIBUTION : VIRGIN
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 18
SON: 18
PRIX: 299 FRANCS



RAMBO III



ON VA TOUS DÉCOLLER.



 ATARI

AVEC L'ATARI STE, ON EST TOUS

UN vrai miracle! Normal, il faut savoir que l'Atari STE est le micro le plus vendu en Europe⁽¹⁾. L'Atari STE se situe au sommet grâce aux performances optimisées de la technologie 16/32 bits et à une fantastique simplicité d'emploi. En choisissant le micro le plus doué du marché chez le leader européen de la micro de loisirs, avec sa vaste bibliothèque de logiciels et votre propre talent, vous allez pouvoir en faire des miracles!



Dessin, vidéo, musique... à vous d'élire les domaines dans lesquels vous allez devenir un dieu de la création.

Devenez un dieu de la création graphique et vidéo.

La richesse de la palette 4096 couleurs de l'Atari STE, associée à des logiciels de création graphique, puissants et simples d'utilisation, va vous donner la possibilité d'exprimer pleinement votre talent. Pour que vous puissiez voir vos créations sur le champ, le blitter du STE accélère l'affichage des images à une vitesse époustouflante.

Pour créer vos propres images de synthèse à partir de photographies, BD, objets en volume, etc.,



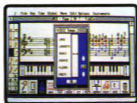
DES DIEUX DE LA CRÉATION...



il vous suffit de relier votre Atari STE à une caméra, un magnétoscope ou un scanner.

Plus fascinant encore, avec une interface Genlock et un logiciel d'animation, mettez-vous dans la peau d'un réalisateur de films vidéo: cadrez, mixez, sonorisez, incrustez textes et images...

Devenez un dieu de la création musicale.



Dans le monde des stars du rock et de la variété, dans les studios d'enregistrement et les conservatoires, Atari est synonyme de standard de la musique assistée par ordinateur.

Grâce à son interface MIDI intégrée, l'Atari STE pilote des synthétiseurs, des boîtes à rythmes, des échantillonneurs, etc. D'origine, l'Atari STE est doté de deux remarquables coprocesseurs musicaux qui vous apportent l'extraordinaire pureté du son numérique. Et en stéréo bien sûr!

De l'apprentissage du solfège au home studio personnel, avec l'abondante collection de logiciels musicaux, l'Atari STE vous offre des possibilités de création musicale qui vous feront crier au miracle.



...ET ON A TOUS DE

CE qu'il y a de miraculeux avec l'Atari STE, c'est la fabuleuse richesse de sa bibliothèque de logiciels qui vous donne le pouvoir de vous éclater dans tous les autres domaines de la micro de loisirs. Leadership oblige!



Titan de chez Titus.

Devenez un dieu de la programmation.

Pour l'apprentissage de l'informatique, l'Atari STE vous permet d'aller bien plus loin que la simple initiation à un langage.

Avec le STE, vous allez pouvoir développer dans la plupart des langages existants aujourd'hui en informatique : Basic, Pascal, C, Assembleur, Fortran, Lisp, etc.

De l'avis des programmeurs expérimentés, développer sur Atari est plus efficace, plus simple et plus agréable. Presque divin...

Devenez un dieu du savoir.

De la maternelle à la terminale, dans toutes les disciplines (mathématiques, grammaire, langues, histoire, géographie...), l'Atari STE est riche de programmes d'apprentissage et de révision.



Miroirs de chez Miroir Futur.

La logithèque éducative du STE comprend



SACRÉS POUVOIRS.



aussi des didacticiels conformes aux directives de l'Education Nationale et des programmes de formation générale.

L'Atari STE met au service de l'enseignement sa formidable puissance, sa grande convivialité et l'ensemble de ses performances graphiques et sonores. Déjà de nouveaux logiciels utilisent la synthèse vocale pour communiquer avec les tout-petits!

Apprendre avec l'Atari STE, c'est passionnant. Un vrai miracle.

Devenez un dieu du jeu.



Fond de mer Ocean

Dans l'enfer du jeu, les dieux sont toujours gagnants! Les meilleurs jeux d'action, de réflexion, d'aventure, de simulation, sans

oublier les jeux éducatifs, prennent un réalisme diabolique sur votre Atari STE: du jamais vu en animation, graphisme, couleur et son.

Encore un miracle: avec son scrolling hardware⁽¹⁾ et son blitter⁽²⁾, associés à la palette de 4096 couleurs et au son stéréo, le STE débride la créativité des concepteurs de logiciels.



Magnum Blade de chez Lankor

(1) Déplacement vertical et horizontal de l'image à l'aide d'un défileur sans programmation.
(2) Non programmable, il exécute le transfert des données sans programmation.

ATARI STE: UNE TECH

DANS l'Atari STE, la célèbre technologie 16/32 bits d'Atari qui a révolutionné le marché de la micro-informatique est à son zénith.

Avec une palette de 4096 couleurs et le son numérique en stéréo, l'Atari STE vous offre également la simplicité de l'interface graphique GEM et l'ingéniosité du système d'exploitation TOS 1.6 qui vous donne accès à l'énorme bibliothèque ST et apporte la compatibilité avec les fichiers MS-DOS des PC. Atari STE, une technologie d'enfer pour le dieu de la création qui sommeille en vous.

Caractéristiques techniques.

CONFIGURATION DE BASE.

512 Ko de RAM, extensible à 4 Mo.

256 Ko de ROM.

Lecteur de disquette 3 pouces 1/2, 720 Ko, double face • Souris • Câble péritélévision • Environnement graphique GEM • Blitter.

ARCHITECTURE INTERNE.

Microprocesseur 16/32 bits MCS 68000 à 8 MHz.

8 coprocesseurs pour le graphisme, le son, etc.

COULEUR.

Palette de 4096 couleurs.

Sortie couleur RVB/PERITEL avec synchronisation vidéo externe.



NOLOGIE D'ENFER.



16 niveaux de rouge, vert et bleu.

640 x 200 pixels en 4 couleurs par ligne.

320 x 200 pixels en 16 couleurs par ligne.

SON ET MUSIQUE.

2 coprocesseurs musicaux.

Sortie en stéréophonie de 6,25, 12,5, 25 et 50 KHz.

Son numérique au format PCM sur 8 bits signés.

Générateur de bruits.

Contrôle dynamique de l'enveloppe.

INTERFACES INTÉGRÉES.

Interface MIDI.

Interface vidéo monochrome haute résolution
(640 x 400).

Interface pour second lecteur de disquette.

Interface série RS 232 C, interface parallèle
Centronics.

2 interfaces joysticks.



2 interfaces pour connecter 4 joysticks supplémentaires ou 2 paddles ou 2 pistolets optiques.

Port cartouche.

Interface disque dur haute vitesse.

2 prises haut-parleur format RCA.

CLAVIER.

Clavier AZERTY, 94 touches dont 10 de fonction.

Pavé numérique de 18 touches.

Pavé commande de curseur.

Vous savez maintenant d'où vient le miracle : si Atari est le leader européen de la micro de loisirs, c'est qu'il y a de bonnes raisons. Au moins 8 bonnes raisons :

- puissance formidable avec une mémoire vive de 512 Ko à 4 Mo,
- facilité d'utilisation avec la souris et l'interface graphique GEM,
- confort d'utilisation avec le multifenêtrage,
- performances graphiques exceptionnelles,
- richesse fabuleuse de sa palette de 4096 couleurs,
- son numérique en stéréo et interface MIDI,
- bibliothèque de logiciels la plus vaste du marché.

FORUM ATARI
18 au 21 octobre 1990
CNIT PARIS LA DÉFENSE.

La huitième raison, c'est le prix du STE. La divine douceur du prix du STE - à partir de 3290 F TTC* - met toute cette puissance, toute cette convivialité à la portée de tous ceux qui veulent vraiment devenir un dieu de la création.



*Prix public conseillé au 1/10/90 sans moniteur
3290 F TTC avec moniteur couleur stéréo.

**Prix public conseillé au 1/10/90 sans moniteur
3990 F TTC avec moniteur couleur stéréo.

ATARI

AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

GH**OST**BUSTERS



Chasseur de fantômes, ça vous botte? Oui? Parfait, alors n'hésitez pas, Ghostbusters est le jeu qu'il vous faut. Car, croyez-moi, des fantômes vous allez en avoir, en avoir, en avoir jusqu'à overdose! Cette prévention étant faite, c'est parti...

Si Ghostbusters est une nouveauté sur Megadrive, ce jeu n'a en réalité rien de bien nouveau, puisqu'il existe sur micro-ordinateurs depuis 1985, et sur la console Sega Master System depuis peu. Mais attention, si vous aviez connu Ghostbusters avant, inutile de rechercher dans vos souvenirs: cette version n'a absolument rien à voir avec les précédentes. Dans ce jeu de plateformes au scrolling multi-directionnel, vous devez venir à bout du terrible Gorza. Avant le début du jeu proprement dit, vous avez la possibilité de sélectionner un des trois équipiers de l'équipe des Ghostbusters, Peter, Raymond ou Egon, chacun d'eux possédant deux caractéristiques propres, la vitesse de déplacement, plus ou moins rapide, et la puissance de l'armement. Puis, choisissez l'une des quatre premières étapes proposées: visitez les appar-

tements de la ville, désinfectez une maison en bois, rendez-vous dans l'un des buildings les plus élevés de New-York, ou bien retournez dans votre home sweet home. Dans chacun de ces endroits vous ferez des rencontres étranges, vous devrez éviter

des coup-teaux, des fourchettes, des assiettes rendues folles par simple attouchement avec un fantôme parasite, mais attention, le gros monstre de guimauve rôde. Du côté de la réalisation, Ghostbusters est assez sympathique. L'animation est bonne et même assez rigolote, notamment lorsque l'un des coéquipiers se fait toucher par un corps étranger. Doté d'un graphisme très japonais, les sprites des divers personnages possédant tous une grosse tête très expressive et de toutes petites jambes, ce qui donne une note bien sympathique et rigolote à ce jeu. La musique: on la connaît puisque c'est la bande originale de Ghostbusters, chanté par Ray Parker Junior, et lorsqu'on sait ce que la Megadrive est capable de faire dans ce domaine... Bref, Ghostbusters n'est pas le jeu de l'année sur cette con-

sole et est loin de l'être, mais il reste cependant un très bon jeu, bien réalisé et attrayant.

J'M DESTROY



EDITEUR: ACTIVISION/SEGA
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 19
SON: 18
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON

Battle of Fourmen

Battle Of Fourmen est également connu sous le titre japonais de Shiten-Myooh, qui pour nous ne signifie pas grand chose mais qui pour ces satanés nippons veut dire beaucoup, c'est-à-dire la même chose que pour nous quand c'est en anglais. Bref... Comme rien ne peut encore l'indiquer Battle of Fourmen est un jeu de plateau doublé d'un Beat'Em Up. Une fois de plus l'heure est grave puisque vous êtes le seul avec vos trois associés à pouvoir débar-



rasser la terre de l'horrible tyrannie d'une espèce de monstre hideux, tout droit sorti des meilleurs films du cinéma gore. L'histoire se déroule sur neuf niveaux au total, chacun se terminant par un monstre de fin. Si vous le souhaitez, grâce à une sélection préalable, vous pouvez vous rendre à volonté dans l'un des six premiers niveaux de Battle of Fourmen, choix intéressant puisque le joueur n'est plus obligé de suivre le chemin linéaire de ce type de jeu mais peut organiser sa partie comme il le désire. Ainsi, lutez contre les neuf monstres de fin de niveau et devenez le héros de tout un peuple. L'une des principales originalités de Battle Of Fourmen est la possibilité de choisir au départ l'un des quatre (d'où le titre) personnages proposés, Kotarou, Ayame, Kidenbou ou Senshirou, chacun d'eux possédant des armes spécifiques. Tout l'art de ce jeu consiste donc à savoir utiliser les bons guerriers au bon moment. Outre un graphisme ma foi assez bon, mais qui aurait pu être nettement supérieur, une animation correcte, Battle Of Fourmen est un jeu qui gagne à être connu,

la possibilité de jouer à deux simultanément à l'écran le rendant encore plus jouable. Malgré un style trop courant, les jeux de plateformes on les connaît, Battle Of Fourmen a l'avantage d'apporter quelques «plus» par rapport à ses concurrents, ce qui lui permet de voir l'avenir sous de meilleurs auspices. Un bon produit.

J'M DESTROY



EDITEUR ; SIGMA
ENTREPRISES
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17
SON: 19
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON



ALEX KIDD

in the Enchanted Castle



Alex Kidd, vous connaissez: c'est le personnage fétiche des consoles Sega. Après fait les beaux jours de la Sega Master System (la console huit bits), Sega espère bien qu'Alex Kidd deviendra également la mascotte de la Megadrive. Alors que jusqu'à présent, tout se déroulait dans le meilleur des mondes, chez les Kidd, une brutale tragédie survint, comme un cheveu dans la soupe! Depuis que le père d'Alex, le roi Thor, s'est fait enlevé par Ashra le tyran sanguinaire de la planète Paperock (Papiéroche en Français), la maison familiale est sens dessus-dessous. En tant qu'aîné de la famille c'est à vous de partir à sa recherche et d'aller lui porter secours. De la chance, je vous en souhaite. Vous en aurez besoin car plus d'un piège se dressera sur votre route. Alex Kidd est, comme vous le savez déjà, le parfait jeu de plateforme issu de l'imagination, fertile en ce domaine, des programmeurs nippons. Composé de onze niveaux, Alex Kidd vous entraînera dans un monde complètement fou, fou, fou, où des monstres hyper rigolos vous mèneront la vie dure. La planète Paperock n'est en fait qu'un refuge pour tous les animaux de la galaxie, ainsi avec vos pieds et poings, vos seules et uniques armes, lutez contre tout ce qui bouge. Au fur et à mesure de votre progression, vous amassez des baums d'or (la monnaie locale), cet argent vous permettra d'acheter des armes et de nouveaux moyens de locomotion (mobylette, hélicoptère à pédales), la marche à pied fatigant rapidement son homme, achetez-les dès que vous pourrez. Chemin faisant vous pourrez également entrer dans certaines maisons et jouer au jeu favori des boy-scouts du dimanche, le «pierre-papier-ciseaux». Vous avez de la chance, aujourd'hui dans mon infinie bonté, je vous donne une petite aide pour mieux réussir dans ce jeu de hasard. Chaque adversaire opère toujours de la même façon, notez

donc précisément ce qu'ils jouent, et au tour suivant la victoire est à vous! Ce qui marque le plus dans Alex Kidd, c'est le type de graphisme choisi. Très enfantins dans leur réalisation, ils restent cependant fort agréables à regarder. Les onze musiques pimpantes et distrayantes à souhait vous transportent tout au long des niveaux. Une certaine inertie dans les mouvements d'Alex empêche malheureusement un bon contrôle du personnage. Mais, grâce à Dieu et au génie du jeu, la richesse des graphismes et l'intérêt prend le pas sur ce léger défaut. Ahhh oui, j'allais oublier une dernière chose, n'oubliez jamais de sauter et de taper sur tout, y compris sur le sol, vous découvrirez de nombreux passages secrets bourrés de thunes, mettez-vous-en plein les poches,

et ressortez après avoir regardé coins et recoins. Dans la lignée des jeux de plateforme, Alex Kidd est un très bon jeu sur Megadrive et aurait pu devenir un des musts, comme il est sur la Sega huit bits, si cette console visait le même public. Un peu trop «gamin» donc, ce jeu ravira quand même tous les amateurs du genre.

J'M DESTROY

EDITEUR : SEGA ENTERPRISES
DISTRIBUTION : VIRGIN
GRAPHISME: 17
ANIMATION: 17
MANIABILITE: 15
SON: 17
PRIX: 299 FRANCS



BATMAN

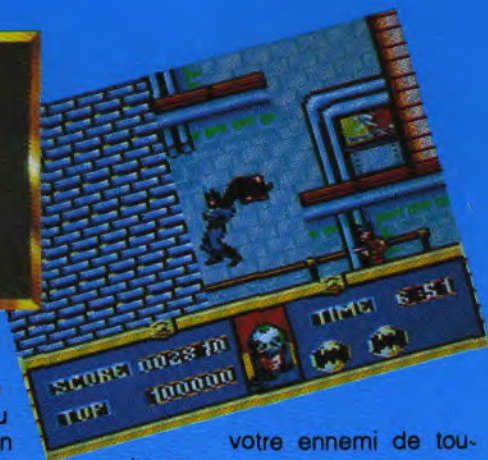
Les fans de Batman sont nombreux. Charisme surpuissant du héros, ou matraquage habile des médias, je ne saurais dire, mais toujours est-il que nous avons eu droit aux B.D., aux feuilletons, au film, aux T-shirts, aux badges, aux disques, et enfin, aux jeux vidéo. La présence de Batman sur GX 4000 n'est pas une surprise, car il a suffi de le passer sur cartouche, vu que le jeu existait déjà sur CPC. Ocean n'a pas tenu compte des nouvelles capacités de la gamme "+" d'Amstrad, le jeu est identique à l'ancienne version.

Justement, tout de même, quelques mots sur le jeu, car vous n'êtes pas censés avoir une culture ludico-électronique infaillible (contrairement à Kaaa qui apprend par cœur tous les articles

de tous les numéros de Joystick, hebdomos y compris). L'action du jeu retrace pas à pas celle du film qui a temps plu aux critiques de cinémas spécialistes en dessous de tables divers. La tenue noire sur le corps, la Bat-cape sur les épaules, et le Bat-boomerang à la main, vous voilà dans l'usine chimique Axis. Le Joker rôde avec

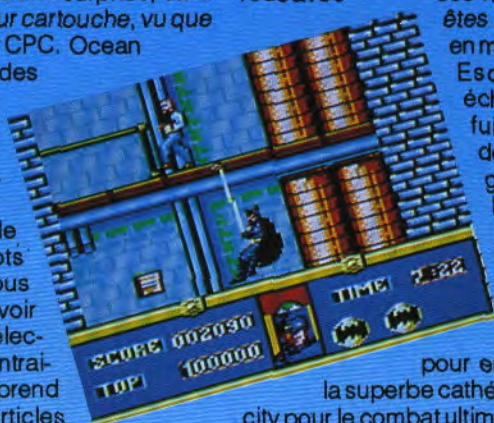
ses hommes, et vous êtes bien décidé à lui en mettre plein la tête. Escalader des échelles, éviter des fuits d'acide, et descendre des zignobles, tel est le lot quotidien de Batmaaaaaaan!

Le jeu vous fera aussi diriger la Bat-mobile et la Bat-wing pour enfin arriver dans la superbe cathédrale de Gotham city pour le combat ultime contre le Joker,



vous ennemi de tous les jours.

La page de présentation est superbe, la musique qui accompagne le jeu est attrayante, ça, c'était pour les points très positifs. Autre point intéressant, le jeu est assez difficile, et les tableaux sont grands et complets: il sera difficile de le terminer en quelques parties. Par contre, l'action est plutôt lente, et les graphismes peu fins. C'est dommage. Dites monsieur Ocean, vous pouvez pas nous faire une version spécifique GX 4000? Ce serait super!



EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 14
SON: 15
PRIX 269 F

Seb

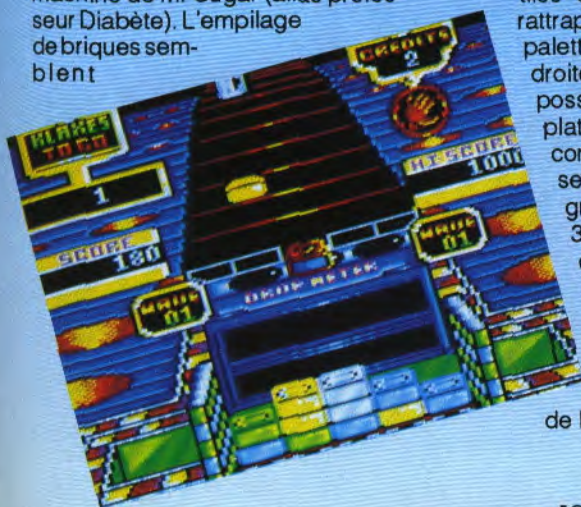


K L A X

Klax arrive sur GX 4000. Après avoir été réalisé en arcade, sur les différents ordinateurs 8 et 16 bits, et sur les consoles nippones, le voici sur la nouvelle machine de Mr Sugar (alias professeur Diabète). L'empilage de briques sembleront

inspirer les programmeurs, car, là aussi, le jeu consiste en ce seul but. A croire que tous les développeurs sont des enfants du casse briques. Le principe est simple, cinq tapis roulants vous amènent des "tiles" de différentes couleurs que vous rattrapez en bout de course avec une palette (mouvement de gauche à droite), sachant que vous avez la possibilité de les faire chuter sur un plateau, et que votre but sera de constituer des figures différentes selon les tableaux: des Klaxs (alignement vertical ou horizontal de 3 briques), des diagonales, ou quatre briques alignées, ce qui compte comme trois Klaxs. Suivant le tableau, vous devrez réaliser un certain nombre de ces figures, ou attraper et manipuler un certain nombre de briques.

Klax ne bénéficie guère des nouvelles techniques de programmation des "plus d'Amstrad", je soupçonne même Domark de s'être contenté de transférer leur source sur cartouche. Bref, ne les blâmons pas, ce jeu était nécessaire à l'éducation ludique des petits jeunes qui débarqueront dans l'univers fabuleux des jeux électroniques. Hélas une certaine monotonie, et une difficulté trop faible donnent à ce jeu une durée de vie très limitée. Si seulement on pouvait jouer à deux en même temps.



EDITEUR DOMARK
GRAPHISMES: 14
ANIMATION: 13
SON: 15
COMPLEXITE: 12
PRIX 269 F

Seb



SUPER Monaco GP

★
MEGADRIVE
98%

GRAPHISME: 18
ANIMATION: 19
SON: 17
REALISME: 19
PRIX: 400 F ENVIRON

Super Monaco Grand Prix est la première course de voiture sur la Megadrive. Jusqu'à ce jour seuls les amateurs de moto avaient eu le plaisir de pratiquer leur sport mécanique favori sur cette console. Dorénavant et grâce aux programmeurs de Sega, les pros de la Formule Un vont pouvoir s'en donner à cœur joie sur les seize circuits réglementaires - San Marin, Japon, France, Etats-Unis, Belgique, Australie... - du championnat du monde que propose SMGP. Plus qu'un simple jeu d'arcade, Super Monaco Grand Prix est une simulation, qui vous place dans les véritables conditions des courses. Ainsi vous aurez le choix entre trois types de voitures de base avec: boîte de vitesse automatique (pour les débutants) ou bien à quatre ou à sept vitesses (idéal pour les circuits rapides).

N'en restons pas là; nos affaires sont loin d'être réglées. En effet Monaco Grand Prix est bourré d'options en tout genre. Vous pourrez par exemple choisir la langue utilisée, Japonais ou Anglais, écouter toutes les musiques et les bruitages le plus souvent digitalisés, régler la force de vos adversaires en fonction de votre progression tout du long du championnat, visionner le tracé de tous les circuits lors du «free practice» (partie libre). Avant chaque course vous aurez la possibilité de participer au «Warm Up».

Ce «Warm Up» vous permettra entre autres de connaître et de mieux apprécier les différents pièges du circuit - chicane, virage en épingle à cheveux - sur lequel vous allez immédiatement concourir.

Un petit conseil: si vous essayez de vous qualifier sans avoir

auparavant une bonne connaissance du circuit, inutile d'essayer, une sacrée gâchette vous attend derrière chaque difficulté! Sachez donc être patient et apprenez les circuits par cœur, là sera votre salut.

Un système de mots de passe donnés après chaque course, vous permettra de reprendre le championnat là où vous l'aviez laissé. Notez-les précieusement, une erreur, et tous les avantages acquis se réduiront en fumée.

Contrairement à la plupart des jeux de ce style sur console, F1 Triple Battle sur PC Engine par exemple, on ne peut pas choisir la puissance du moteur. Pour obtenir une voiture avec de meilleures capacités, il faudra provoquer en course un pilote d'une autre écurie. Si vous le battez à trois reprises, vous prendrez sa place au sein sa propre écurie, ainsi de fil en aiguille il vous sera possible de conduire des véhicules de plus en plus performants.

Mis à part les circuits mondiaux vous avez également la possibilité de participer seulement à une course: le Grand Prix de Monaco. Cette course, au tracé totalement différent du vrai circuit de Monaco, permet également une autre approche du jeu, cette partie de SMGP étant la conversion du célèbre hit d'arcade de Sega.

Au niveau de la réalisation, cette

course de voiture est absolument superbe. A part le phénomène d'aspiration, presque tous les paramètres mis en jeu lors d'une véritable course, usure des pneus, problème de direction, de moteur, bref tout le quotidien des pilotes professionnels. L'animation particulièrement spectaculaire lors du départ reste parfaite pendant la course. Au dessus de l'écran principal, observez de temps à autre le rétroviseur, il vous permettra de savoir si des adversaires vous menacent directement. Si c'est le cas, zigzaguez et placez-vous devant les voitures qui veulent vous doubler, cela les découragera pendant quelque temps. L'effet de vitesse, parfaitement rendu par le scrolling des quelques éléments extérieurs à la piste, panneaux d'affichage, publicités, pancartes, etc... donne encore un peu plus de réalisme à la course.

Alors si vous ne savez pas quoi acheter, n'hésitez surtout pas, Super Monaco Grand Prix est véritablement LA simulation de sports mécaniques sur console. Magnifique, extraordinaire, sensationnel, impeccable, bref c'est du tout bon. Mais ça, vous l'aviez déjà compris!

J'M DESTROY




Pro Tennis Tour

Ace, montée au filet, deuxième service, le camerounais Yannick Noah s'est blessé, faute: si ces termes vous sont familiers, c'est que vous êtes un fan de Tennis, et vu votre tête, vous m'avez l'air d'un connaisseur. Si, si, j'insiste. Great courts rebaptisé Pro Tennis Tour est donc fait pour vous (dans la série phrase bateau...). Ce jeu de balles jaunes-raquettes-terrain-filet (pour ne pas dire Tennis) est remplie d'un nombre important d'options. En mode tournoi vous débutez à la 17ème place (le classement est visible au début du jeu), et vous allez rencontrer les plus grands joueurs du monde, sur les terrains les plus prestigieux de la planète. Tous les tournois y passent, de Wimbledon à Roland Garros. Cette option donne un grand réalisme au jeu, car votre progression dépend évidemment de vos résultats, et seul un joueur ayant un nombre

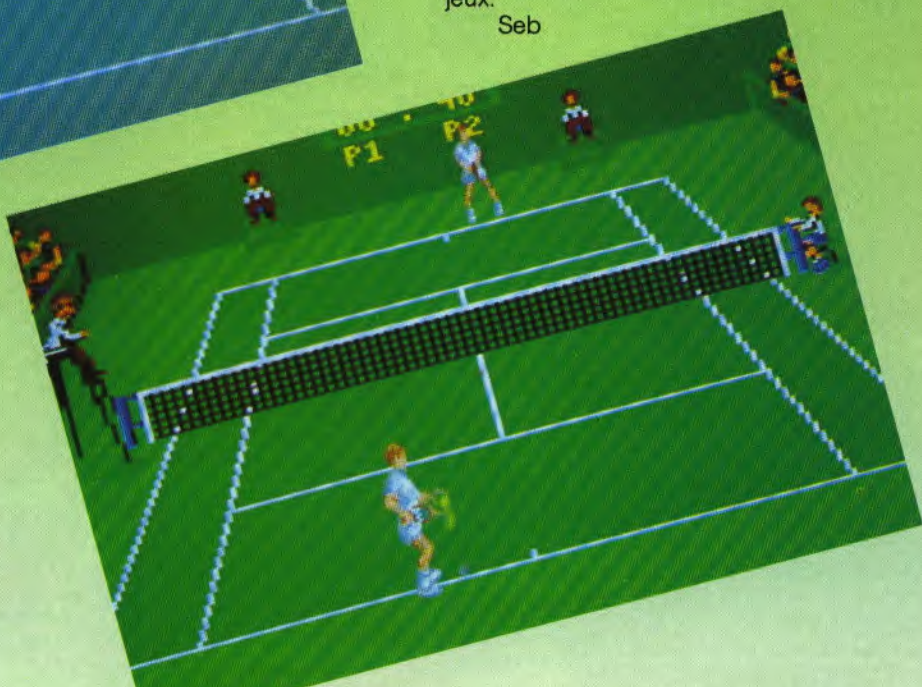
quent de parties derrière lui pourra aspirer à la première place. Vous pouvez aussi jouer à deux (de loin l'option la plus intéressante), et affronter votre voisin de palier en déclarant: "Tiens, je viens juste d'avoir

ce jeu, je le connais pas du tout, si on jouait l'un contre l'autre", alors que vous venez de passer une semaine, nuits et jours, devant votre écran, et que vous êtes capable de faire ace sur ace. Juste pour montrer qui de vous ou de votre crétin de voisin est supérieur. Vous avez aussi la possibilité de vous entraîner avec un robot lanceur de balles. Dans cette option, la machine est d'un côté du terrain, et vous envoie des balles à effets variés sur votre partie de terrain: idéal pour s'entraîner à faire des coups difficiles, ou à monter au filet. Que ce soit dans le mode tournoi ou à deux joueurs, tout le monde est présent sur le terrain: les joueurs, bien sûr, mais aussi les arbitres et juges de lignes (détail amusant, le juge de filet suit la balle en faisant bouger sa tête de gauche à droite), et le public. Lors du service vous indiquez à l'aide d'une croix l'endroit que vous voulez viser, mais cette croix se déplaçant rapidement et avec un mouvement d'inertie, fait que vous devrez pratiquer relativement longtemps avant de service comme un pro. En cours de jeu, vous dirigez votre joueur sur la surface du terrain, en indiquant la force et la direction de vos tirs. Le jeu répond très bien aux commandes, et l'action est rapide et réaliste (hormis les animations qui peuvent paraître un peu rapide, mais c'est un détail). Pro Tennis Tour est donc un bon jeu de Tennis, complet et amusant qui vient augmenter la liste déjà longue de cette catégorie de jeux.

Seb



THE
ULTIMATE
TENNIS
SIMULATION



EDITEUR UBI SOFT
GRAPHISMES: 14
ANIMATION: 15
SON: 13
MANIABILITE: 16
REALISME: 17
PRIX 269F



COLUMNS

70%

On ne peut pas

parler de Columns sans parler de Tetris dont ce jeu est très largement inspiré. Se déroulant exactement de la même manière, Columns n'est pas moins une bonne "re-pompe". A l'écran des colonnes formées de trois formes géométriques de couleurs différentes tombent du haut de l'écran. Armé de votre joystick, vous devrez aligner au minimum trois formes identiques, verticalement, horizontalement ou diagonalement. Jusqu'à présent pas de problème. Mais là où les choses

se corsent légèrement, c'est lorsque l'on essaye de faire un méga-super coup pour marquer plus de points. Il faudra alors ruser à donf pour négocier les pièces qui tombent avec le plus d'à propos possible, sachant que les réactions en chaîne sont nettement plus spectaculaires et nettement plus rentables que les réactions simples. Par rapport à la version illégale de Tetris, ce jeu n'étant même pas reconnu par Sega Japon, puisque pur produit "des fabriques pirates" d'Hong Kong, Columns possède une bien meilleure maniabilité. Enfin, il est possible de placer les pièces où l'on veut et quand on veut, à condition toutefois que vos réflexes suivent, à vitesse élevée

le jeu devenant complètement dingue! Par le biais des options du menu principal, il est possible de déterminer son niveau de jeu (très facile, moyen ou difficile), d'écouter toutes les superbes bandes sonores qui accompagnent en permanence chaque partie de Columns. Un des gros points forts de ce jeu de réflexion-réflexe, réside dans le fait que l'on puisse y jouer à deux en même temps. Les pièces qui tomberont alors seront identiques pour les deux adversaires. Un bonus gratis pour Columns qui gagne ainsi de l'intérêt puisque des tournois entre amis sont alors envisageables. Malheureusement lorsque l'on y joue seul Columns se révèle être trop simple et vite lassant. Le nombre de combinaisons possibles est tellement important, qu'en faisant pratiquement n'importe quoi, on arrive toujours à éliminer le plus gros des pièces. Regrettons donc ce manque jouabilité qui frustre un maximum.



EDITEUR: SEGA ENTREPRISES
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
SON: 17
INTERET A DEUX: 16
INTERET SEUL: 10
PRIX: 395 FRANCS
VU ET DISPO CHEZ
MICROMANIA

"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

LOGIDISK

* 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

ZOOM!

Zoom est l'un des premiers jeux européens adaptés sur la console Megadrive. Programmé à l'origine sur Amiga par Frank Neuhaus, un Allemand, Zoom n'est donc pas un jeu inédit. On connaît les qualités techniques de cet ordinateur ainsi que celles de la Megadrive, on ne s'étonnera donc pas de la similitude entre ces deux versions. Zoom est une Pac-Man, mode 90. A l'arrière en trois di-



de cases vides, le but est de colorier les cases en parcourant tous les côtés des divers carrés présents. Mais attention! Mr Smart (vous) n'est pas tout seul, pour entraver la bonne marche de votre mission vous aurez à faire avec plusieurs séries de fantômes. Au départ peu nombreux, leur nombre ne cesse de croître très rapidement. Pour vous en débarrasser trois solutions sont envisageables: la fuite, le saut ou l'attaque. Des balles en caoutchouc permettront alors de faire reculer les poursuivants pendant quelques secondes. Zoom est composé de six niveaux chacun composé de six tableaux, soit en tout trente-six labyrinthes. Si les graphismes de Zoom sont simples et réduits à leur plus simple expression, l'action est rapide, l'étirement des sprites, lorsqu'ils vont et viennent de l'avant au fond de l'écran, est net et sans bavure. Malheureusement pour le joueur, Zoom souffre d'un très gros défaut: la maniabilité. Alors que ce jeu demande une très grande précision dans les manœuvres, notamment au niveau des incessants croisements entre les cases, la rapidité de l'action doublée par un manque de maniabilité, au niveau du joystick, le rend assez vite agaçant et même stres-

sant. Le fait de pouvoir jouer seul ou à deux simultanément à l'écran, redonne de l'intérêt au jeu, chacun étant à égalité. Rigolo, amusant mais souvent énervant, Zoom demeure cependant un bon jeu.
J'M DESTROY



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTION: VIRGIN
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 17
MANIABILITÉ: 10
SON: 16
PRIX: 299 FRANCS

MEGADRIVE
70%

Connu de tous les fous d'arcade, d'ordinateurs ludiques, et de consoles, donc de vous, Space Harrier est un des jeux les plus célèbres. Voilà, maintenant c'est fait, vous aussi, heureux possesseurs de console Megadrive, vous pouvez participer aux aventures extra-planétaires d'Harrier (eh oui, c'est votre nom, enfin d'après la super doc livrée avec le jeu). Space Harrier est un jeu qui se déroule entièrement en trois dimensions, avec grossissement et rétrécissement de sprites en fonction de leur proximité par rapport à vous. Hyper rapide dans sa réalisation et dans sa maniabilité, Space Harrier reste le parfait jeu d'arcade. Un bien? Certainement, mais malheureusement pas toujours. Une seconde, je m'explique... Un jeu d'arcade est un jeu où habituellement on paye pour jouer quelques parties. En général, dix balles vous permettent de jouer trois parties, lorsque le jeu est plaisant on peut même rajouter encore vingt voire trente ou quarante francs par jour à condition toutefois d'avoir les moyens financiers et le temps de le faire. Mais ce qui se passe dans la plupart des cas, c'est que le jeu lasse rapidement et l'envie de jouer disparaît aussi vite qu'elle était venue. Voilà, donc si vous me suivez toujours, Space Harrier II est le parfait jeu d'arcade. Vous jouez cinq, dix, quinze, vingt parties (pour

les plus accrocs d'entre vous) et basta. On en a marre, et le jeu est bon pour le placard. On le ressort une fois de temps en temps pour le montrer aux copains. Eh oh, t'as vu mon Space Harrier II comment il est dément. Et hop c'est fini, jusqu'à une prochaine réunion amicale. Donc en me résumant, Space Harrier II est beau, l'animation est super rapide, les commandes répondent parfaitement. Mais l'intérêt du jeu est quasi-inexistant. A ne conseiller qu'aux inconditionnels des salles de jeux et de Space Harrier qui eux ne seront pas déçus.
J'M DESTROY



SPACE HARRIER II



EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTION: VIRGIN
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 18
MANIABILITÉ: 19
SON: 17
PRIX: 369 FRANCS

MEGADRIVE
55%



HAZARDOUS AREA



6, rue d'Aguesseau
92100 Boulogne
Métro: Jean Jaures
Tel: 48 25 39 83

HORAIRES: Lundi: 14h30/19h00 Mardi au Samedi: 10h30/13h00-14h30/19h00

MEGADRIVE japonaise 60 Hrz Overscan + 1 jeu au choix: **1870 Frs**
Compatible cartouches françaises et U.S.A.

NOUVEAUTES MEGADRIVE: 395 Frs

* STRIDER	* RASTAN SAGA II	* AXIS	* RINGSIDE ANGEL	* FATMAN
* ESWAT	* SUPER MONACO GP	* ESWAT	* PHELIOS	* POPULOUS
* INSPECTOR X	* BATMAN	* PHELIOS	* MOONWALKER	* BUDOKAN

Nombreux autres titres en stock. Liste complète sur simple demande.

NEC COREGRAFX + 1 jeu: **1290 Frs**
SUPERGRAFX + 1 jeu: **2490 Frs**
CD ROM: **3500 Frs**

Adaptateur Supergrafx/CD Rom : **390 Frs** doubleur : **199 Frs** joyypad: **295 Frs**

NOUVEAUTES NEC: 280 à 390 Frs

* DIE HARD	* BATMAN	* GOMULA SPEED	* POWER BASEBALL III
* FORM. SOCCER	* RABIO LEPUS	* OP. WOLF	* SUPER VOLLEY BALL
* F1 CIRCUS	* AFTER BURNER II	* S. DARIUS (SGX)	* GHOULS'N GHOSTS (SGX)
* HONEY SKY II	* VALIS III (CD)	* LEGION (CD)	* DEATH BRINGER (CD)

Nombreux autres titres en stock. Liste complète sur demande.

CHANGEZ DE JEU POUR 100 FRs!

+ de **40** cartouches en échange sur Megadrive

+ de **80** cartouches sur Nec

Echanges par correspondance possible. Téléphoner.

SNK NEO GEO: 3500 Frs

NINJA COMBAT, RIDING HERO, MAGICIAN LORD, NAM 75, BASEBALL STAR, GOLF: 1790 Frs

ATARI LYNX + California Games: 1490 Frs

BLUE LIGHTNING, GAUNTLET, CHIP'S CHALLENGE, GATES OF ZENDOCON, ELECTRO COP: 280 Frs

HAZARDOUS, c'est également: ➤ la solution à tout **PROBLÈME DE BRANCHEMENT**
(cable Megadrive/Amstrad, péritel simple, péritel 12 V, correcteur de couleur...)
➤ l'**OCCASION** (Nec, Megadrive, jeux Sega 8 bits)

RENSEIGNEMENT/VENTE PAR CORRESPONDANCE: (1) 48 25 39 83

FRAIS DE PORT: JEU 20 Frs CONTRE REMB. 60 Frs CONSOLE 100 Frs

NOM:.....PRENOM:TEL:.....

ADRESSE:.....

.....CHEQUE A L'ORDRE D'HAZARDOUS AREA

Inspiré de Tetris, Klax vous propose d'empiler des briques, des briques et toujours des briques. Plus qu'un simple jeu de construction pour maçon en herbe, Klax est une véritable révolution, tout comme Tetris l'était à son époque.

Devant vous: un tapis roulant, des briques, des couleurs, une palette et c'est parti pour un excellent jeu. Mais attention, avant de comprendre toutes les astuces de ce jeu vous allez recevoir plus d'une Klax dans la gueule! Je reprends donc mon discours. Des briques de couleurs différentes dévalent vers le joueur. Le but suprême étant d'aligner plusieurs briques de la même couleur, horizontalement, verticalement ou diagonalement, selon ce que vous demandera l'ordinateur. Au départ, vous devrez aligner trois briques, rien de plus facile me direz-vous. Je vous l'accorde. Mais au fur et à mesure que le jeu avance, vous devrez en aligner quatre ou cinq, et les affaires se corsent.

Pour vous aider, et c'est là que réside toute la stratégie de Klax, une palette vous permettra de garder jusqu'à cinq briques à la fois, à vous de les répartir convenablement.

Contrairement à la plupart des machines sur lesquelles ce jeu a été adapté, sur PC Engine il est possible par simple pression sur le bouton Select, au niveau de la page de présentation d'accéder à un menu d'option. Ce menu vous permettra entre autres de tripler le nombre de crédits disponibles, ils passeront ainsi de trois à neuf, de contrôler la vitesse de descente des briques, de sélectionner le niveau de difficulté des parties (quatre niveaux sont disponibles), de choisir la langue, anglais ou japonais, de changer la suite des briques, etc... En tout quatorze options vous permettront de modifier à votre guise les caractéristiques prin-

cipales de Klax. Choix agréables s'il en est, puisque l'option "langue" est par exemple inédite à l'heure actuelle sur PC Engine.

Mis à part tous ces détails, aussi important soient-ils, la plus grande force de Klax réside dans son intérêt intrinsèque. Possédant une excellente jouabilité, ce jeu ne laisse cependant pas les graphismes de côté. Fins à souhait, ceux-ci sont également un régal pour l'œil. L'ambiance sonore est rendue par des digitalisations somme toute assez bonnes pour les faibles capacités de la PC Engine au niveau sonore.

Le seul point négatif que pourrait soulever Klax réside dans le fait que l'on ne puisse pas jouer à deux, ce qui était le cas de la version arcade. Dommage car à deux ce jeu aurait certainement été le must des musts des jeux stratégie/réflexe. Pour nous, il ne sera donc qu'un excellent jeu à conseiller à tous ceux qui en ont assez des Shoot'Em Up, rois sur cette console.

Ah, oui au fait, j'allais oublier, si comme

certain (suivez mon regard!) vous avez des problèmes au niveau de la perception des couleurs, inutile de courir chez votre revendeur, Klax sera pratiquement injouable pour vous!

J'M DESTROY



GRAPHISME: 17
ANIMATION: 18
SON: 15
INTERET: 19
PRIX: 350 F ENVIRON



PC ENGINE
88%

K

L

A

X



BARBARIAN II

LE DONJON DE DRAX



L'ignoble Drax vous avait déjà gonflé un maximum quand il avait enlevé la princesse de votre contrée, souvenez-vous, vous aviez dû massacrer un nombre assez conséquent de guerrier pour la délivrer. Maintenant il a lâché ses hordes de monstres sur la région, et il vous a lancé le défi de le rejoindre et de le tuer. Ah, Ah, quel crétin, vous, le plus grand guerrier que les âges farouches aient jamais porté, le roi de la hache à deux mains et à double tranchant, le Mr Muscle de l'année passée, vous, vous allez avoir peur de ce nabot? Arf, non, ça risque pas.

C'est pourquoi vous êtes parti au combat il y a peu de temps, et déjà, un monstre style boule rouge hideuse vous fonce dessus et vous donne des coups de pattes. Tchic tchac, quelques coups bien placés et on en parle plus, au suivant.

Barbarian II entre dans la catégorie des jeux de duel de la deuxième génération, ceux qui ne se contentent pas de vous faire affronter des ennemis, mais vous font rencontrer des monstres différents, et ont, en plus, un support au niveau de l'histoire. Quoi que là, l'histoire est plutôt simpliste, puisqu'il suffit de faire couler le maximum de sang vert (les monstres ont le sang vert, je vous l'apprends). Le héros se dirige au joystick, et suivant la direction que vous pointez, et si vous enfoncez le bouton de feu, il exécute un coup spécifique. Les graphismes sont assez grossiers, les couleurs pastel-naïves plutôt mal choisies, et l'extrême monotonie de l'action font que ce jeu risque de lasser le joueur assez rapidement. Enfin, le jeu a été très près de me laisser très rapidement... Tellement près que je viens d'éteindre ma console.

Seb



GX 4000

52%

EDITEUR : PALACE
SOFTWARE
GRAPHISMES: 13
SON: 12
ANIMATION: 13
MANIABILITE: 12
GLOBAL: 52
PRIX 269F



1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. 61.23.48.02

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-NEC-NINTENDO-PC-SEGA

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

SEGA, NEC et NINTENDO

CHANGEZ DE JEU!!! POUR 100F (port compris)

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

16 BITS	8 BITS	16 BITS	8 BITS
S ALEX KIDD BASEBALL BASKETBALL FORGOTTEN WORLD GHOSTBUSTERS GHOULS&GHOSTS GOLDEN AXE GOLF LAST BATTLE MISTIC DEFENDER MOONWALKER RAMBO 3 SPACE HARRIER 2 SUPER HANO ON SUPER SHINOBI SUPER THUNDERBLAZE THUNDER FORCE 2 TRUKTON WORLD CUP SOCCER ZOOM	285 F ALEX KIDD 1 CYBORG HUNTER GREAT VOLLEY WANTED WONDERBOY 1 WONDERBOY 2 WORLD SOCCER ZILLION 2 299 F ALEX KIDD 2 ALTERED BEAST AMERICAN FOOTBALL AMERICAN BASEBALL BOMBER RAID CALIFORNIA GAMES CAPTAIN SILVER CASINO GAMES	CLOUD MASTER DEAD ANGLE GULF MANIA KENSEIDEN PENGUIN LAND RAMPAGE RASTAN ROCKY SCRAMBLE SPIRITS TIME SOLDIERS WANTED WORLD GAMES 329 F ALEX KIDD 4 ASSAULT CITY BASKETBALL NIGHT BATTLE OUT RUN BLADE EAGLE 3D CHASE HQ DOUBLE DRAGON	DYNAMITE DUX FREEDOM FIGHTER GALAXIE FORCE GOLDEN AXE GOLVELL IUS LORD OF SWORD OPERATION WOLF PSYCHOFOX R TYPE RAMBO 3 RC GRAND PRIX RUNNING BATTLE SHINOBI SLAPSHOT SPELLCASTER SUBMARINE ATTACK SUPER MONADO GP TENNIS ACE VIGILANTE WONDERBOY 3 WORLD CUP SOCCER

NINTENDO

300 F ALPHA MISSION EXCITE BIKE GHOST&GOBELINS GUNSMOKE GRADIUS MATCH RIDER RC PRO AM TIGER HELL	360 F CAPTAIN GOMIX CASTLEVANIA COBRA TRIANGLE DRAGONBALL GALACTIC CRUSADER GOOMES 2 IKARI WARRIORS LIFE FORCE	METAL FIGHTER METAL GEAR METROID PUNCH OUT RAD RACER ROBOT WARRIOR ROBO DEMONS RYGAR SILENT ASSAULT SOLOMON'S KEY	TOP GUN WIZARD WARRIOR WRESTLEMANIA XEVIOUS 390 F LEGEND OF ZELDA SIMON'S QUEST SUPER MARIO BROS 2 TRACKN FIELD 2
--	--	--	---

299 F N BEACH VOLLEY BIG MAN WORLD HONEY IN THE SKY LODE RUNNER VEIGS WONDERBOY 2 YAKUATTOCHUKI	399 F C ARMED FORCE	BLOODIA CYBERCORE DEVIL CRUSH DORAMON DOWN LOAD DROP ROCK FORMATION SOCCER F1 TRIPLE BATTLE HELL EXPLORER IMAGE FIGHT KING OF CASINO NAKAT OPEN NEW ZEALAND STORY NINJA SPIRIT	PC KID PRO BASKET P 47 RASTAN SAGA 2 SHANGAI SPLATTER HOUSE STRANGE ZONE SUPER FOOLISHMAN SUPER STAR SOLDIER R TYPE VOLVIEV WORLD COURT T WORLD STADIUM	449 F ATOMIC ROBOT KID CHASE HQ FINAL LAP GUNHEAD KNIGHT RIDER MR HELI NEW ZEALAND STORY NINJA WARRIOR R TYPE SIDE ARMS TAITO MOTORBIKE TIGER ROAD
---	-------------------------------	---	---	--

NEO-GEO, LYNX et GAMEBOY... NOUS CONSULTER

VENTE / ACHAT / ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM:
ADRESSE:

	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
Ci-joint mon règlement				
<input type="checkbox"/> Chèque				
<input type="checkbox"/> Mandat				
<input type="checkbox"/> Contre-rembours.				
	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100Fxnombre de titres)	
	frais de port + 15 F (pour les achats seulement) TOTAL			
	(+ 30f) TELEPHONER POUR LES DISPONIBILITES			



Le volant serré entre deux poignets en acier, le regard rivé sur le bitume qui défile, le pied droit écrasant l'accélérateur, vous voilà prêt à détruire sans pitié n'importe quel engin se trouvant sur la même route que vous. Où elle va, cette route? Elle mène à la ville, dans laquelle se tient actuellement un congrès extrêmement important, regroupant les scientifiques les plus illustres de notre fin de siècle. Et sur cette route, à part vous, ce trouve tout un convoi de malfaiteurs, transportant dans le camion en tête, une bombe nucléaire. Et elle est destinée à qui, cette jolie bombe? Vous l'avez compris, elle va envoyer les scientifiques dans l'au-delà, si vous n'arrivez pas stopper les bandits avant qu'il ne comettent leur méfait.

Pour arriver à remonter tout le convoi, vous croiserez des bidons de fuel et de kérozène qui vous permettront de recharger vos réservoirs. La barre des deux cents kilomètres à l'heure franchie, vous pourrez alors voler, mais attention, cette manipulation vous bouffe un paquet de kérozène, et la

position en l'air vous sera extrêmement utile pour dégommer certains engins. Cinq niveaux sont à

franchir, avec le même schéma à répéter à chaque fois: départ de la queue du convoi, dégommage de tous les engins, plus le camion final. Six scrollings différentiels animent le ciel, c'est exceptionnel pour une Sega 8 bits, suffisamment fluide pour donner un effet de déplacement impressionnant. Fire &

Forget II à une pêche que l'on trouve rarement sur Sega, et ça fera planer tous ceux qui rêvent de sensations fortes.

A part un intérêt moindre (faut toujours faire la même chose), le jeu atteint des sommets que ça fait plaisir à voir. KAAA

EDITEUR: TITUS
GRAPHISME: 16
SON: 14
ANIMATION: 18
MANIABILITE: 15
PRIX: NC



Résultats des concours Shoot Again et Ultima

Vous fûtes des milliers à participer aux 2 mégas concours des deux derniers mois. Vous fûtes AUCUN à répondre correctement aux questions subsidiaires. Ouaria, de sa main innocente et fébrile, les yeux bandés, un boulet attaché à son pied gauche fut mise à contribution pour tirer le gagnant de ces deux concours. Fini le suspense...

• **Thomas SALTIEL a gagné un bâton de matos gratos offert par Shoot Again.**

• **Frédéric CORLAY a gagné la plus belle console du monde : une NEO GEO avec un jeu, offert par Ultima.**

Nous publierons leur photo le mois prochain, c'est promis !

Que les autres ne soient pas trop tristes. Ils gagneront la prochaine fois et pourquoi pas cette fois-ci ? Une véritable borne d'arcade offerte par Shoot Again (merci M. Breuil) à l'occasion du Salon de la Micro.

Goto page 136, et que la chance soit avec Toi !

joystick fait Salon

Joystick sera présent à :

• FORUM ATARI

du 18 au 21 octobre,
au CNIT Paris-La Défense

• SALON DE LA MICRO

du 26 au 29 octobre,
Espace Nord, La Villette

**100 entrées gratuites à gagner sur
3615 JOYSTICK**

• AMSTRAD EXPO

du 16 au 19 novembre,
parc des Expositions de Versailles

ENEZ NOMBREUX faire connaissance avec le JOY'S TEAM. Danboss & Danbiss seront là ! Alors, autant vous dire que les stands seront grands... !

Et si vous voulez en profiter pour flanquer des baffes à Albez, n'hésitez pas ! Il est là pour ça !

GAME BOY

PRIX 175 F
TURTLES NINJA
PENGUIN BOY
PUZZNIC
RANMA 1/2
FAMILY STADIUM
PRO WRESTLING
DOCK TAILS
SIDE POCKET
LUNAR LANDER
BOULDER DASH
FI BOY
DOUBLE DRAGON
BASE BALL
TETRIS
HYPER LODE RUNNER
ALLEY WAY
MASTER KARATEKA
PENGUIN WARS
SUPER MARIO LAND
BATMAN
SOCCER BOY
SOKOBAN 2
TENNIS
BOXING
ZOID
COSMO TANK
SPACE INVADERS
SOLAR STRIKER
WARRIOR
WAMPIRE KILLER
FIGHTER
GOLF
MOTOCROSS
VOLLEY FIRE
NEMESIS
NORTH STAR
CARD GAME
LOCKING CHASE
OTOKU JUKU
ISHIDO
FISH
JAJAMARU
ETC.

PRIX 260 F

SIDE ARMS SPECIAL
SHINOBI
P 47
NINJA WARRIOR
TIGER ROAD
CITY HUNTER
MISTER HELI
SPACE INVADERS
ATOMIC ROBOT KID
BARI BARI MOTOCYCLE
DROP ROCK
MOMOTARO
SUPER JOYSTICK
BLODIA
DRAGON SPIRIT
FI TRIPPLE BATTLE
GOLF BOY
KUNG FU
KNIGHT RIDER
MOTO ROADER
PC KID
ETC.
CONSOLE NEC
NOUS CONSULTER



LYNX

PRIX 239 F

CALIFORNIA GAMES
BLUE LIGHTENNING
CHIP CHALLENGE
ELECTRO COOP
GATE OF ZENDAON
GAUNTLET

MEGA DRIVE

PRIX 370 F

ALTERED BEAST
THUNDER FORCE III
SUPER MONACO GP
MOON WALKER
GOLDEN AXE

**3 JEUX GAME BOY
SPACE INVADERS
SOLAR STRIKER
PENGUIN WARS
330 F**

NEO GEO

PRIX 1850 F
MAGICIAN LORD
NINJA COMBAT
RIDING HERO
BASE BALL
GOLF
NAM 1975
SUPER SPY
MAHONG
CYBER SLIT
CONSOLE NEO GEO
RGB 3400 F

TETRIS
COLUMS
PHELIOS
CYBER BALL
KLAX
RASTAN SAGA II
XDR
INSECTOR X
FANTASY STAR III
HELL FIRE
ETC.

CONSOLE MEGA DRIVE
(60 H3) RGB
+ GOLDEN AXE 1390 F

ET BIEN TÔT

SLIME WORLD
SUPER SOCCER
RAMPAGE
NINJA GAIDEN
RYGAR
FOOTBALL
PAPER BOY
CYBERBALL
ETC.

CONSOLE ATARI
LYNX 1199 F

PC ENGINE

PRIX 390 F
FORMATION SOCCER
NINJA SPIRIT
SUPER STAR SOLDIER
POWER LEAGUE III
OPERATION WOLF
IMAGE FIGHT
BEACH VOLLEY
RASTAN SAGA II
LODE RUNNER
HONEY ON THE ROAD
FI CIRCLUS
DALIUS PLUS
AFTER BURNER II
RABIOLEPUS SPECIAL
LEGION
DIE HARD
FINAL BLASTER
DOUBLE RINGS
GENPEI TOUMADEN
ANKOKUDENSETU
ROM ROM STADIUM
ULTRA BOX

SUPER PROMO

UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

JEUX AMIGA ET ATARI A 39 F
JEUX PC A 59 F
AMSTRAD CASSETTES A 19 F
AMSTRAD DISQUETTE A 39 F
CBM 64 A 39 F
THOMSON A 29 F
ATARI 2600 A 49 F

Produits visibles chez Euroloisirs Vidéo,
20 rue Littré 75006 Paris
ouvert du lundi au samedi de 11 h à 21 h
dimanche de 15 h à 20 h

Métro Montparnasse Bienvenue

Ventes et locations de films vidéo, consoles de jeux et produits audio-visuels.
A notre magasin, pour tout achat d'une console ou de deux jeux, il vous sera offert une cassette vidéo musicale d'une heure.

BON DE COMMANDE à retourner à : IDE 31, rue de Moscou - 75008 PARIS

Tél. : (1) 49.39.05.72

Règlement avec ordre encaissé 48 h après expédition des produits

Je souhaite recevoir votre catalogue : GAME BOY NEC LYNX MEGA DRIVE

TITRES	PRIX	NOM
		ADRESSE
		VILLE
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F	CODE POSTAL
TOTAL		Tel

ATTENTION : ces jeux sont des produits d'importation, les notices incluses peuvent être écrites dans la langue d'origine. Toutefois sur simple demande nous vous expédierons l'explication du jeu. Les jeux figurant à notre catalogue correspondent aux formats des matériels des pays d'origine.

WORLD OF SPORTS



World of Sports, est, comme son nom l'indique, un jeu à épreuves sportives. Ces épreuves étaient déjà présentes sur les versions ordinateurs de World Games, mais si le jeu a été renommé World of Sports sur GX 4000, c'est que tout simplement, on ne trouve ici que 4 des nombreuses épreuves présentes sur la version originale. Passons donc en revue les 4 parties du jeu.

Tout d'abord l'épreuve de vélo cross, intitulé BMX. La casquette bien enfoncée sur le crâne, les mains gantées agrippées au guidon, vous êtes prêt au départ. Vous avez une minute pour accomplir le parcours de bosses, de descentes, de meules de foin. Des points vous seront attribués si vous parcourez tout ça avec style (mais si, des tubes de métal et des roues ça peut avoir du style). Y a de la gamelle dans l'air.

Dans l'épreuve du slalom, on reste sur une piste, mais celle-ci est blanche et froide car c'est de la neige. Votre skieur se dirige au joystick, dérapage, accélération, le tout répondant parfaitement aux ordres du joueur. Vous avez 45 secondes pour dévaler la

piste, et des points vous marquerez deux points par porte passée. Amusant et difficile de faire un parcours sans faute en un temps record.

La troisième épreuve est le surf intitulée fort intelligemment Surfing. La peau bronzée, les cheveux blonds au vent, et la planche sous les pieds, vous devrez chevaucher une vague énorme et faire des tours dans les airs afin de marquer un maximum de points. Comme dans les autres épreuves, le tout se passe en temps limité. Le personnage est bien animé, et la vague est composée d'un dégradé de bleu fort joli.

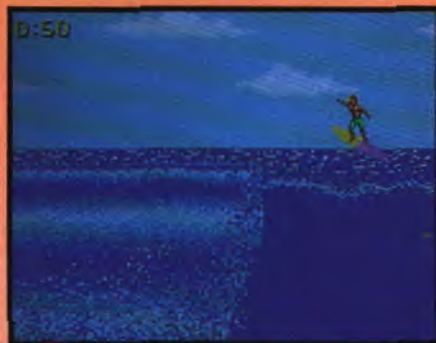
Accapulco, ses plages, son soleil, ses rochers, et en haut des rochers, ses félés qui plongent de hauteurs vertigineuses en criant "Yaaaaawaaaayaaaa" et en se fracassant dans quelques mè-

tres d'eau qui va et qui vient. Vous ne le savez peut-être pas, mais vous faites partie de cette race d'inconscients. Avez de faire le plus beau plongeon possible en évitant de vous fracasser sur la paroi rocheuse, ou de vous défoncer le crâne au fond de l'eau.

Après chaque saut, un oiseau passe avec au bec, une banderole indiquant la note que vous avez obtenu pour votre modeste prestation. Si vous vous explosez la gueule, un pélican se couvre les yeux avec ses ailes. Marrant. L'animation et les graphismes soignés, font de cette épreuve aussi, une réussite.

En conclusion, World of Sports est bien réalisé et bénéficie de graphismes soignés et colorés (nous sommes loin du mode 1 des anciens CPC), qui fait qu'il est très agréable à jouer, surtout si vous invitez des copains pour faire des concours.

Seb



EDITEUR EPYX
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
SON: 15
MANIABILITE: 16
PRIX 269F



TINTIN SUR LA LUNE



Rhaaaaa... Que de souvenirs viennent à mon esprit quand on prononce le nom du plus connu des reporters de la planète: Tintin! Oui, de tendres et beaux souvenirs. L'apprentissage de la lecture, je l'ai fait avec les albums de Tintin; la découverte du monde et de ses injustices, c'est avec Tintin; et je sais maintenant, que dans nos sociétés civilisées, les méchants tentent de devenir maîtres du mooooonde, je sais aussi que les gentils gagnent toujours à la fin, et que le plus dur est d'être suffisamment patient pour l'attendre, la fin, je sais que des voix s'élèvent, que des hommes se battent, oui, je sais tout ça, grâce à lui, l'homme aux pantalons de golf et à la houpette blonde et superbe. Je m'égare, pardonnez ces quelques lignes de nostalgie, mais comment se contrôler quand, enfin, un jeu vidéo va me permettre de diriger le plus grand des héros que la terre est jamais porté.

Car dans Tintin sur la Lune, vous n'incarnez pas le professeur Tournesol, ou le capitaine Haddock, mais, bien que ces personnages soient présents dans l'histoire, c'est Tintin lui-même qui agira selon les dires de votre joystick si habilement manié. Après une page écran représentant la mascotte d'Infogrames, et après une intro graphique et musicale où l'on voit la fameuse fusée rouge et blanche décoller, l'action se déroule en plusieurs étapes que vous devez maîtriser. Le déplacement de la fusée est divisé en deux parties: dans l'espace, et l'atterrissage sur la lune. Votre but est d'atteindre la lune, et d'y atterrir. Là où cela se passe, c'est que dans l'espace, où vous dirigez la fusée, des météorites vous embêtent et à vous font perdre des points. Ces météorites sont divisées en trois catégories, les bleues, les rouges et les jaunes que vous devez attraper pour progresser sur le petit diagramme situé en bas de l'écran, et indiquant votre position entre la terre et la lune. Si vous réussissez à vous saisir du nombre de météorites rouges et jaunes nécessaires dans le laps de temps qui vous était donné, vous passez à l'étape suivante, où vous dirigez Tintin, et devez désamorcer des bombes, délivrer vos amis, trouver l'extincteur, et éteindre les feux que l'ignoble Wolf (le passager clandestin) allume partout, répondant ainsi à ses instincts de pyromanes ("Quel effet ça lui fait d'avoir un ange à tuteur"). Ensuite rebelote, un petit tour dans l'espace, puis un grand tour dans la fusée, dans d'autres pièces, où vous devrez désamorcer un nombre supérieur de bombes. Les graphismes de Tintin sur la Lune sont assez sympas, créant ainsi assez bien l'ambiance que l'on trouvait dans la B.D., mais sont tout de même plus beaux pour les décors que pour les personnages. Personnages qui sont d'ailleurs relativement mal animés. Les sprites dirigés par l'ordinateur (ou la console) se déplacent de façon peu intelligente, et Haddock ressemble plus à un débile très collant qu'à un mille sabords de marin d'eau douce assoiffé, tonnerre de Brest. Action assez répétitive, et absence d'un intérêt majeur, font de ce jeu, une cartouche loin d'être indispensable.

Seb

EDITEUR: INFOGRAMES
GRAPHISMES: 14
SON: 13
MANIABILITE: 12
ANIMATION: 12
PRIX 269F



ULTIMA Games

21 rue de Turin 75008 Paris

Métro Rome-Liège-Europe
 Ouvert du mardi au samedi de 10h à 13h et de 14h à 19h
 le lundi de 14h à 19h le dimanche de 10h à 13h
 Tél. (1) 42 94 97 14 Fax (1) 43 38 11 86

Vous trouverez également nos prix, nos promos, notre service aux adresses suivantes
 LILLE : 72/74 Rue de Paris 59800 LILLE Tél. 20 42 09 09
 PARIS : 5 Bd Voltaire 75011 Paris Tél. (1) 43 38 96 31
 TOULOUSE : 35 rue du Taur 31000 Toulouse Tél. 62 27 04 38

La Gameboy Disponible!
Jeux à partir de 185F



SEGA MEGADRIVE

Jeux Nouveautés

Insector X / Strider / Moon Walker /
 Monaco GP / Klax / Hell Fire / Rainbow
 Island / Battle of Axis / Space Invaders /
 Burning Force / Fire Shark / Crack Down /
 Attack / Etc...
 Arrivée toutes les semaines en direct du
 Japon

Jeux à 380F: World Cup Soccer /
 Batman / Afterburner / Air diver / Curse /
 Darwin / Final blow / Forgotten worlds /
 Ghouls and Ghosts / Golden Axe / Herzogs /
 New Zealand Story / Rambo 3 / Sokoban /
 Sorcerian / Space Harrier 2 / Super
 Basketball / Super Hang on / Super Shinobi
 / Tatsujin / Thunderforce 2 / Zoom etc...

**Mégadrive + 2 jeux +
 2ème manette 1790F**

Possibilité d'acquisition de la Mégadrive seule
 2ème manette 190F
 Joystick XI-Pro 390F
 Adaptateur 8 bits 490F
 Reprise de votre Sega 8bits (à 30%
 de sa valeur) pour l'achat d'une
 Mégadrive (hors promo)



CONSOLE NEC

Pc Engine/Coregraphx + 2 jeux 1290F
Pc Engine/Coregraphx + CD ROM 3890F
Supergraphx + 3 jeux 2490F

CD Rom 2890F
 Adap CD Rom Supergraphx 490F
 Joy Pro 1 390F
 XE 1 pro joystick 750F
 Explorer 1 joystick 590F
 Doubleur joystick 199F
 Quadrupleur joystick 249F
 Correcteur de couleur 350F

**Chaque mois des titres en promos, ce mois ci:
 Beball, Tiger Hell et Barumba à 190F pièce**
 Nouveautés, Okinawa / Terrible Village
 (Supergraphx) / Waracure Legend / W Ring /
 Dark Legend / Batman / Operation Wolf /
 Show of Monotailo / Xevius / Super Foola Man /
 Warallere Legend / The adventure boy (CD Rom)
 / Ninja Spirit / Sobjanca (CD Rom) / Bomb /
 Super Darius (CD Rom) / YS 1 et 2 (CD Rom) etc...



NEO GEO SNK

La console 3490
Console + 2ème manette 3880
Console + Nam75 ou Magician Lord 4490
2ème manette Controller Pack 790F
Sac de transport SNK 390F

Jeux Nouveautés:
Cyber Lip
Super spy
King of Monster Bowling
 Possibilité de reprise des
 cartouches sur présentation
 facture d'une de nos
 agences

Jeux à 1800F: Nam75 / Baseball /
Mahjong / Magician Lord
Jeux à 2000F: Top player Golf / Ninja
 Combat / Riding Hero

BON DE COMMANDE

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

Nom:	Désignation	Prix	Qté	Montant
Prénom:				
Adresse:				
Code Postal:				
Ville:				
Tél.:				
N°CB:				
Limite validité:				
Signature:				
Paiement par chèque ou CB	Articles dans la limite des stocks disponibles			
Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis. Ces ventes de CD-ROM ou de jeux vidéo	Les prix sont fixés, les promos ne sont pas cumulables			
	LIG T110			

XDR

X-DAZEDLY-RAY

X.D.R. sous ces initiales se cache un nom barbare, X-Dazedly-Ray, et sous ce nom bizarre se cache un jeu des plus classiques, puisqu'il ne s'agit en fait que d'un simple jeu de tir, vraiment très classique. La société Unipacc, inconnue comme développeur de jeux sur Megadrive sort en effet, avec ce Shoot'Em Up, son premier jeu

sur cette console, alors... Soyons indulgent. Eh bien non, pas question! Lorsqu'un jeu est mauvais ou disons plutôt pas très bon, il faut le dire, voilà c'est fait. X.D.R est uné daube, dans le vrai sens du terme. Le scrolling horizontal sur deux plans (tout de même) est lent et saccadé, les couleurs sont criardes et conviennent mal au jeu en rendant les pixels plus voyants donc les détails moins visibles. Malgré une assez bonne animation, malgré des monstres de fin de niveau impressionnants, chacun faisant facilement un peu moins d'un écran de long et de large, mal-



gré des musiques honnêtes pour ce type de jeu, des bonus «customisant» votre vaisseau galactique, malgré, malgré tout plein de choses, X.D.R, n'est pas bon, la jouabilité n'étant en aucune façon présente. Alors que la Megadrive nous avait étonné par la qualité des récentes réalisations qu'elle nous avait montré, X.D.R sombre dans un abîme plus que profond. A n'acheter que si vous faites collection, ou que si il vous reste une place de libre sur votre étagère, et même dans ce cas attendez encore un peu, y en aura d'autres des programmes sur Megadrive, ne vous en faites pas!

J'M. DESTROY



EDITEUR: UNIPACC
GRAPHISME: 06
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 08
SON: 15
PRIX: 400 FRANCS
ENVIRON

MEGADRIVE
48%

RASTAN SAGA II

Si vous êtes comme moi un passionné de jeux sur console, Rastan Saga II ne doit pas vous être complètement inconnu, ce jeu existant déjà sur la PC Engine, la grande concurrente actuelle de la Megadrive. Dans ce Beat'Em Up sanguinaire, vous dirigez Rastan prince de Rastania. Tout se passait merveilleusement dans cette jolie petite contrée, les affaires prospéraient, les hommes vivaient libres et égaux (cf: la déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1789), jusqu'au jour où une bande de barbares vint

s'emparer du Skyscraper. Ce monument parmi les monuments est le point névralgique de toute la civilisation Rastannienne. Celui qui s'en empare devient le maître absolu des lieux et de ses habitants. Voilà donc la terrible situation dans laquelle vous vous trouvez. Armé de votre seule épée modulable en puissance grâce aux bonus récupérés au gré de votre périple, vous devrez affronter seize types d'adversaires différents, traverser des paysages aussi peu accueillants que les rues du Bronx un samedi soir vers minuit, lutter contre cinq gigantesques monstres de fin de niveaux, bref: la totale. Malheureusement pour Rastan, la réalisation de ce

jeu n'est pas à la hauteur de ses ambitions. Si le scrolling différentiel sur deux plans est légèrement supérieur à celui de la console PC Engine, l'animation du guerrier et des adversaires n'est guère satisfaisante pour une console de la

J' M. DESTROY



EDITEUR: TAITO
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 10
MANIABILITE: 12
SON: 12
PRIX: 375 F ENV

MEGADRIVE
55%

TEENAGE MUTANT NINJA

TURTLES

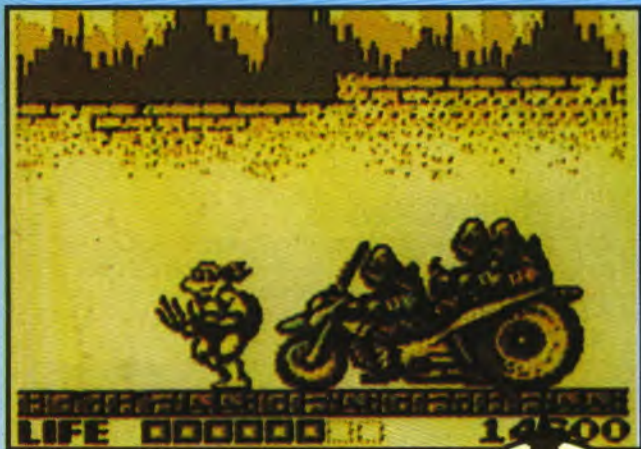
Tiens mais les revoilà, nos fameuses tortues ninjas amateurs de Pizzas. Après le film, qui a fait un carton outre-Atlantique, après l'adaptation sur ordinateurs ludiques et sur la console NES, les voilà prêtes à frapper l'écran à cristaux liquides de notre chère petite Gameboy. Dès l'introduction de la cartouche, vous aurez la possibilité de sélectionner le tableau parmi les cinq proposés. Une innovation qui permet certes d'avoir une meilleure approche du jeu, mais qui nuit également légèrement à une bonne jouabilité, l'envie de voir les niveaux supérieurs sans passer par toutes les étapes étant la plus forte. Parties pour sauver le monde, nos quatre tortues ninjas, j'ainomnardo, Mi-na-



ver qua-tortues ninjas, j'ainomnardo, Mi-na-

lot. A les six niveaux de ce jeu de plateforme typique au scrolling multi-directionnel, vous serez amené à rencontrer une vingtaine de monstres différents, à traverser égouts, routes embouteillées, souterrains, cavernes et autres lieux pour le moins pas très rassurants. Graphiquement parlant TMNT est beau, mais on a déjà connu mieux sur Gameboy (voir Double Dragon II), l'animation des quatre personnages et le scrolling ne sont pas particulièrement réussis, mais au diable! Le jeu est vachement plaisant, et bouffer des pizzas à longueur de journée, moi ça me botte (NDLR: surtout avec une double ration de double fromage!)

J'M DESTROY



EDITEUR: KONAMI
 GRAPHISME: 15
 ANIMATION: 14
 MANIABILITE: 19
 SON: 16
 PRIX: 195 FRANCS
 VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



GNI

LE GENIE DES PRIX

PAR CORRESPONDANCE

67 65 05 89

si vous appelez de Paris, composez le 16 67 65 05 89

GNI prend les appels tous les jours même le dimanche de 8H30 à 20H30

MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE + 1 JEU AU CHOIX	1690	HELLFIRE	375	FINAL BLOW	375	SOKOBAN	375
MEGADRIVE FRANÇAISE + ALTERED BEAST	1890	RASTAN SAGA 2	375	FORGOTTEN WORLD	375	SPACE HARRIER	350
CARTOUCHES FRANÇAISES DISPONIBLES		REVENGE OF SHINOBI	365	GHOSTBUSTERS	375	SUPER HANG ON	365
APPELEZ LE 67 65 05 89		TRUXTON	395	GOLDS N GHOSTS	375	SUPER SHINOBI	375
ADAPTATEUR CONSOLE 8 BITS		MYSTIC DEFENDER	395	GOLDEN AXE	365	SUPER MONACO GP	375
NOUS CONSULTER MERCI		PHANTASY STAR 2 ANGLAIS	435	HERZOG 2	375	MASTER GOLF	375
XDR	375	STRIDER	395	HURRICANE 1943	290	TURBO OUT RUN	375
BATTLE OF THE 4 MEN	375	ALTERED BEAST	375	KEN LAST BATTLE	350	TATSUJIN	375
CYBERBALL	375	BATMAN	375	LEYNOS	375	THUNDERFORCE 2	375
INSECTOR X	375	BASKET-BALL	290	MOONWALKER	365	THUNDERFORCE 3	375
		COLUMNS	375	NEW ZEALAND	375	WHIP RUSH	290
		DI BOY	375	PHELIOS	290	WORLD CUP SOCCER	290
		ESWAT CYBERPOLICE	375	RAMBO 3	375	ZOOM	345

NEC PC ENGINE

PC ENGINE FRANÇAISE		DUNGEONEXPLORER	390	NINJA WARRIOR	390	VOLLEY-BALL	340
50 HZ +1 JEU	1290	DRAGON SPIRIT	290	OPERATION WOLF	340	VEIGUES	190
SUPER GRAFX	2490	F1 TRIPLE BATTLE	390	PC KID	390	WAREHOUSE GUY	290
CD ROM UNIT	2990	FORMATION SOCCER	340	POWER DRIFT	390	WORLD COURT TENNIS	340
ARMED FORCE	190	GALAGA SS	290	PSYCHO CHASER	190	CD YES	390
BATMAN	350	GUNHED	390	RADIO LEPUS	340	CD FINAL ZONE 2	390
BEACH VOLLEY	299	HEAVY UNIT	390	RASTAN SAGA 2	340	CD GOLDEN AXE	390
BLUE BLINK	330	HELL EXPLORER	340	LODE RUNNER	290	CD SUPER DARIUS	390
BASE-BALL	290	HONEY IN THE SKY 2	340	SHINOBI	390	CD RED ALERT	390
BONZE ADVENTURE	340	IMAGE FIGHT	340	SIDE ARMS	390	CD ALTERED BEAST	390
CHASE HQ	250	KING OF SWORD 2	340	SPACE HARRIER	290	CD SEATH ARMS	390
CITY HUNTER	250	KLAXX	340	SPLATTER HOUSE	390	CD DEATH BRINGER	390
DEVIL CRUSH	330	LEGENDARY AXE	390	SUPER FOOLISH MAN	340	CD GANPURA	390
DIE HARD	340	GOLF	390	SUPER STAR SOLDIER	340	BATTLE ACE SG	390
DEEP BLUE	190	NEW ZEALAND	390	TIGER ROAD	390	GRAND ZORK SG	399
DOWNLOAD	340	NINJA SPIRIT	360	VIGILANTE	290	GOLDS N GHOSTS	449

GAMEBOY

CONSOLE GAMEBOY + 2 JEUX	790	PENGUIN WARS	195	FLAPPY	195	BOWLING	190
SOKOBAN 2	190	WARRIORS	195	ASMIK WORLD	195	PINBALL	195
BASE-BALL	190	MOTOR CROSS	195	SNAKE	195	SUPER MARIOLAND	190
DOUBLE DRAGON	195	QUARTH	190	RED ALLMER	195	MUTANT TURTLES	195
FLIPULL	190	SOCCER BOY	195	CHESS	195	VOLLEY-BALL	195
BOXING	195	SOLAR STRIKER	175	SPACE INVADERS	195	MICKEY MOUSE	195
HYPER LODE RUNNER	195	POPEYE	195	SOLAR STRIKER	175	ALLEYWAY	175
QUIX	195	TENNIS	195	NAVY BLUE	195	TETRIS	175
		BILLION	195	NEMESIS	195	BATMAN	175
						KEN	195

BON DE COMMANDE
 à retourner à GNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM	TITRES	CONSOLE	PRIX
ADRESSE			
VILLE			
CODE POSTAL			
Tél			
N° Carte Bleue	Frais de port et d'emballage: +15F		
Date d'expiration	* TOTAL à payer :		
Signature :	Réglement : <input type="checkbox"/> CB <input type="checkbox"/> CCP <input type="checkbox"/> Mandat -lettre		
	<input type="checkbox"/> chèque bancaire <input type="checkbox"/> paiement au facteur à réception (+ 25F pour frais de rembourst.)		

LES JEUX CRAIG

**GAGNEZ
JUSQU'A
1000F
EN ENVOYANT
VOS TRUCS**

Sega

MAZE HUNTER

Au début du jeu, avant de prendre le bâton rouge, mettez-vous devant et attendez qu'il y ait des ennemis, et alors, seulement, saisissez-le. Vous aurez ainsi une vie supplémentaire.

(*Youssef SANGARE*)

MAZE HUNTER 2

Il y a un select round: à la page de présentation, appuyez en haut à gauche et sur les deux boutons en même temps.

(*Youssef SANGARE*)

PENGUIN LAND

En cours de jeu, mettez la pause. Descendez, vous voyez le monde que vous devez traverser

défiler devant vos yeux. Pour reprendre le jeu, descendez jusqu'en bas du monde. Si vous restez à regarder le monde, et que votre temps tombe à zéro, vous aurez du temps illimité.

(*Antoine MAITREAU*)

RC GRAND PRIX

Voici ce qu'il faut acheter pour avoir une chance d'arriver en finale. Pendant les deux premières courses essayez de terminer premier.

Troisième course: Acheter les suspensions jaunes à 180.

Quatrième course: Acheter les roues bleues.

Cinquième course: Acheter le moteur vert.

Sixième course: Acheter la batterie bleue.

Septième course: Rien.

Huitième course: Acheter la batterie jaune.

Neuvième course: Rien.

Dixième course: Acheter le moteur jaune.

(*Cédric CORDIER*)

POWER STRIKE

Pour commencer à 9 vies au lieu de 2, faites, à la page de présentation, bas, droite, bas, bas, gauche, droite, haut, droite et 1.

(*Guillaume SERVANT*)

MEGADRIVE

SUPER SHINOBI

Pour avoir 30 000 points de bonus à la fin de chaque niveau, il faut avoir 11 fois plus de shurikens que de vies.

(*Daniel CHARBIT*)

TETRIS

Pendant la page de présentation, pressez down et start. Un coeur apparait au niveau de jeu désiré pour confirmer. Vous accédez alors à un jeu super rapide.

(*Jean-François IZAC*)

THUNDER FORCE III

Pendant le jeu, pressez A, B, C et Start en même temps.

(*Jean-François IZAC*)

HERZOG ZWEI

Entrez le code: JLJOIGJCKKN
Grâce à ce code, il ne vous restera plus qu'à détruire la base D de Vulacana.

(*Tongven WU*)

POLICE E-SWAT

Pour accéder au select round, il faut avoir réussi le jeu entièrement au moins une fois. Ensuite, appuyez simultanément sur les boutons A-B-C et Start, tout en maintenant la direction vers le bas.

(*Tongven WU*)

OSMATUTJIN

Pour choisir le niveau de difficulté, à la page de présentation, laissez le bouton A enfoncé. La première fenêtre tournante apparait dans un chiffre (1); il suffit de le sélectionner (1-3) avec la commande de direction haut.

(*Khampol VICLINDVONGSA*)

GHOSTBUSTERS

Si vous tirez sur le fantôme vert qui passe au dessus de vous de temps en temps, il vous

donne soit une capsule bleue (plus d'énergie), soit une capsule rose (plus d'énergie pour votre arme).

(*Daniel CHARBIT*)

THUNDERFORCE III

Pendant la présentation, appuyez simultanément sur les boutons A, B, C et Start. Vous passerez ainsi au tableau des options.

(*Simon MOIZARD*)

FINAL BLOW

Appuyez sur Start à l'écran de sélection, branchez votre Joypad dans l'autre port, et appuyez sur Start une seconde fois. Vous accéderez au music Test.

(*Stéphane GASSMANN*)

GOLDEN AXE

Pour choisir le niveau de départ, allez à l'écran de sélection de personnage, appuyez sur B, gardez appuyée la diagonale bas-gauche et appuyez sur Start (tout ça en même temps). Le numéro de niveau devrait apparaître en haut à gauche, changer le en appuyant sur haut et bas.

(*Stéphane GASSMANN*)

GHOULS'N'GHOST

Sur la page de présentation, appuyez sur Haut, Bas, Droite, Gauche. Et appuyez sur: A pour la deuxième moitié du premier niveau.

Haut et start pour le niveau 2.

Bas et start pour le niveau 3.

Gauche et start pour le niveau 4.

Droite et start pour le niveau 5.

Bas, Droite et start pour aller directement voir Loki le boss.

(*Stéphane GASSMANN*)

FINAL BLOW

Pour avoir des Continue, il faut diriger la manette vers le haut, puis appuyer sur Start pendant que l'écran affiche Game Over.

(*Hassan IZME*)

PC ENGINE

F1 DREAM

Voici quelques codes à entrer dans les «Password»:
(l'étoile correspond au carré)
D\$COB A!!!!
BBB?E BE??A
A?*** P?*AS
EBDCH FDB??

D\$COB A!!!!
*BAAE CC??B
D?*** T?\$A*
CBEDC JJJJ?

BAEQD C\$\$\$\$
DDCCB CG***
F*B** T*ACB
EDGFJ JHFF*

BAEQD C\$\$\$\$
CDD*E EG**E
F*B** T*CBA
GDFEJ KJH**
(Frédéric DUFRESNE)

DEVIL CRUSH

Pour avoir les vies infinies, entrez: ABCDEFGHIN
Pour accéder directement à la fin du jeu, entrez: BDQTGUVIP et tirez la balle.
(Florian THOMAS)

Password:
DDDDDDDDCCC

FFFFFFFFEE
HHHHHHHGCGG
(Ryo NAKAYA)

A la page de présentation, appuyez sur les boutons haut, bas, gauche, droite et I.
(Ryo NAKAYA)

ROBO KID

Quand il y a l'option Continue, appuyez sur le bouton I, puis le II et enfin sur Run. Maintenez tout ces boutons. Vous obtiendrez l'option des sélections des armes.
(Roland LACOUTURE)

DOWN LOAD

Voici quelques codes qui vous rendront certainement service:
Niveau 2: QGUS74FRO2
Niveau 3 et 4: OGFAH4F67D
Niveau 5: QG74Q4FEKS
Niveau 6: 7G9J74FRHD
(J.M. DESTROY)

FIGHTING STREET

Entrez dans les noms qui suivent dans la table des high-scores, attendez que le comte à rebours finisse, puis faites gauche, I, II et select.
Si vous faites:

LK en passant la manette dans la direction de votre adversaire et en faisant select, vous lancerez une boule de feu. Mettez dans le sens opposé pour un super coup de pied. Faites la diagonale bas, droite ou gauche pour un uppercut.
AS, vous pourrez choisir votre adversaire dans le pays choisi.
HU pour avoir 7 crédits de plus.
SD pour avoir tout ce qu'il y a dessus.

SOKOBAN

En mettant NOISE comme password, vous pourrez sélectionner votre tableau (de 1 à 249) lorsque l'on vous montre la carte, en appuyant sur les directions droite et gauche, ainsi que sur les boutons 1 et 2.
(Dorian DARSONVAL)

FAIRY DUST STORY

A la page de présentation, en restant appuyé sur les boutons Select, bas, I, II; appuyez sur Run.
(Ryo NAKAYA)

NINJA SPIRIT

A la page de présentation, appuyez rapidement sur les boutons II,I,II,II,I,II, Select et Run. Choisissez le niveau en restant appuyé sur le bouton

Select et en appuyant le bouton I.

(Ryo NAKAYA)

SUPER STAR SOLDIER

Appuyez sur les boutons gauche, II, haut, II, droite, II, bas, II, gauche, I, haut, I, droite, I, bas, I. Puis appuyez sur les boutons I et II en même temps, 8 fois. Ensuite appuyez sur les boutons I et Select en même temps, huit fois.

(Ryo NAKAYA)

PUZNIC

Password:
NXB T4 PGB
UKA A8 M36
(Ryo NAKAYA)

IMAGE FIGHT

Pendant le sigle IREM, laissez le bouton I appuyé, ainsi, l'écran diminuera de largeur.
(Ryo NAKAYA)

Appuyer sur le bouton Select, positionnez le curseur sur «song C», tout en bas, appuyez sur bas, select, I et II, le tout en même temps, jusqu'à ce que Mr Heli s'affiché. Ensuite, appuyez sur Run pour jouer avec le petit hélicoptère de Mr Heli.
(Ryo NAKAYA)

NINTENDO

SUPER C

Pour accéder au menu des musiques, maintenez les boutons A et B enfoncés, et allumez la console.

TETRIS

Pour arriver à la fin, quand vous êtes au niveau 19, hauteur 5, appuyez 8 fois sur la touche Select.

CASTLE VANIA 2

Voici la solution complète de ce jeu:

Dans la ville, la première chose à faire est d'acheter le cristal blanc qui se trouve sur la droite; ensuite dirigez-vous toujours sur la droite, à un moment, vous serez confronté au premier palais qui contient le premier morceau à découvrir: l'os de Dracula.

Dans une des autres villes, près de ce palais, se trouve un guerrier qui va vous échanger le cristal blanc contre le cristal bleu. A ce moment, prenez la direction du lac, à droite, puis sélectionnez avec la flèche le cristal bleu, agenouillez-vous

au bord du lac pendant quelques secondes: un passage sous le lac apparaît. Le second palais se trouve juste à droite. Il renferme le cœur de Dracula. Une fois ces opérations effectuées, revenez au point de départ, et dirigez-vous sur la gauche. Quand vous arriverez près du port, sélectionnez le cœur et montrez-le au nautonnier: il vous conduira vers le troisième palais qui contient le globe oculaire de Dracula. Revenez sur la droite du port et parlez au nautonnier sans lui monter le cœur, continuez sur la gauche, et trouvez un autre guerrier dans une des deux villes. Il vous échangera le cristal bleu contre le cristal rouge. Continuez sur la gauche jusqu'à ce que vous arriviez devant la montagne. Prenez le cristal rouge et agenouillez-vous en face de la montagne pendant quelques secondes: un tourbillon apparaît et vous emporte de l'autre côté de la montagne. Il va vous déposer pile devant le quatrième palais qui contient l'ongle de Dracula. Après être sorti du palais, dirigez-vous à gauche et vous

trouverez un villageois qui vous donnera le fouet le plus puissant: le fouet de flamme. Mais il faut posséder l'étoile du matin, qu'il est possible d'acheter dans une ville précédente au prix de 200 coeurs. Continuez sur la gauche pour trouver le cinquième palais qui contient l'anneau de Dracula. Il faudra tuer le masque Vampira pour obtenir la croix et pour sceller le règne du comte Dracula. Retournez ensuite devant le palais de l'ongle de Dracula et prenez la direction de droite, descendez les grands escaliers et vous vous retrouverez finalement dans le cimetière. Continuez sur la droite, vous parviendrez à Castlevania, descendez les escaliers. Pour tuer le comte, il faut posséder le poignard en or que détient la Mort dans le palais de l'oeil. La séquence montre la tombe de Dracula.

(SHAH Assim)

DUCK HUNT AND WILD GUNMAN

Quand vous jouerez à ce jeu, réglez la luminosité de votre moniteur jusqu'à ce que vous puissiez toucher votre cible sans la viser. Après ce réglage, aucune cible ne vous échap-

pera.

(Franck KOULI)

DOUBLE DRAGON

Au début du dernier niveau, allez en face de la porte, sautez 40 fois et vous gagnerez des crédits.

(Laurent RAUFASTE)

SOCCER

Pour faire des corners directs, il faut obligatoirement posséder le player one. On ne peut les faire que du haut. Pour cela, il faut tout d'abord mettre la petite flèche totalement vers le bas. Après, il faut appuyer sur Left en le laissant enfoncé, et pour finir, il faut appuyer sur A. Cette technique marche mieux avec le skill level N°5.
(Cédric CORDIER)

KID ICARUS

Voici le vrai code pour arriver au dernier level pour vaincre Medusa. Avec ce code vous aurez 9 999 999 points et les 3 trésors.

Code:
AuW2e5 XcdF00
Mt000G K50Wuu
(Franck KOULI)

PC Engine
LA DIFFERENCE!

2990 Frs*



1290 Frs* AVEC 1 JEU

PC Engine

IMAGE PLEIN ECRAN, QUALITE D'IMAGE ET RAPIDITE DE JEU DES MACHINES D'ARCADE A DOMICILE!!

PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299 Frs A 399Frs COMPATIBLES AVEC LE CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NE PORTABLE.

2490 Frs*



LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA) ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUTS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.

GARANTIE 1 AN SUR TOUTES NOS CONSOLES. SAV: (16) 99.08.90.77.

*Prix publics conseillés.

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

SODIPENG

(16)99.08.89.41

HOT LINE: (16)99.08.95.77

JOYSTICK CONCOURS

Emlyn Hughes



INTERNATIONAL



1^{ER} PRIX *Audiogenic*

UN BABY FOOT

DU 2^{EME} AU 11^{EME} PRIX :
UN BALLON DE FOOT DEDICACE PAR EMLYN HUGHES

LES QUESTIONS

- En quelle couleur joue l'équipe de Liverpool ?
A - ROUGE
B - BLEU ET BLANC
C - VERT
- Quelle est la marque d'articles de sports que sponsorise Emlyn Hughes ?
A - ADIDAS
B - HI-TEC
C - DANBOSS
- Quelle est la nationalité d'Audiogenic ?
A - ANGLAISE
B - SUEDOISE
C - AMERICAINE

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 octobre 1990, à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Les bulletins incomplets, raturés, biffés, tachés de gras ou photocopiés seront impitoyablement piétinés par DANBISS et DANBOSS. 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
"EMLYN HUGHES" 53 avenue Gambetta, 92400 COURBEVOIE

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			
Ville		Code Postal	
Age		Ordinateur	

JEUX... CRACK AMIGA

MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.0.

Prenez votre GFA Basic et démarrez le. Tapez le programme "Block editor v 1.0". 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 parasol...) 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, on n'en a pas ! C'est pas vrai, on vous baratine car on en a un, et même que la version qu'on a n'est pas définitive et nous attendons des nouvelles de ESAT SOFTWARE, pour pouvoir vous en parler. Alors tous ceux qui ont

des Editeurs de secteurs seraient super sympas de nous écrire en nous donnant le nom de leur utilitaire, son éditeur, etc, de façon à ce qu'on se le procure au plus vite et si vous avez des Editeurs de secteurs mais faisant partie du domaine public, envoyez les sur une disquette, on vous la renverra aussitôt ...cool les mecs ...cool !!!

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

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

Le GFA BASIC ne nécessite pas de numero devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne.

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de lignes et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ':'.
Tapez le listing et sauvegardez le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction 'RUN', après avoir mis la disquette* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

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

BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.0 Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(1120,&H10002)
bu%=MALLOC(1024,&H10002)
task=0
my=FindTask(task)
LPOKE io%+80+&H10,my
error=AddPort(io%+80)
LPOKE io%+14,io%+80
n$="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n$,0,io%,0)
READ check,titre$,n$
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer par C.PARIS"
DIM crack$(n$)
FOR i=1 TO n$
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n$
PRINT AT(15,10+operation);crack$(operation);
READ acces$
FOR disk=1 TO acces$
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$( ),d_octet$( )
ERASE s_octet( ),d_octet( )
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1024,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=0
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet( ),d_octet( )
test=1
ELSE
```

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


JEUX... CRACK AMIGA

PANG (BLOCK EDITOR V1.0)

* PANG Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 174854,"PANG",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0002,0,0015400,00000ea,0001,4a,53,0
DATA 0015400,0000016,0001,b7,ae,*

SKIDZ (BLOCK EDITOR V1.0)

* SKIDZ Trainer ; JOYSTICK (C) 1990' plus besion
d'avoir 75 % dans les poubelles juste 00 %
DATA 7369,"SKIDZ",1,"CHEAT"
sum:
DATA 2,0,400,56,01,60,4e,0,1200,100,12,42,39,00
DATA 01,a4,25,42,39,00,01,c2,e1,4e,f9,00,01,04,00,*
DATA 0,*

SORCERERS APPRENTICE (BLOCK EDITOR V1.0)

* SORCERERS APPRENTICE (c) Joystick 1990
DATA 5942,"SORRCERORS",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,001600,00000133,0001,00,01,*

GALAXY'89 (BLOCK EDITOR V1.0)

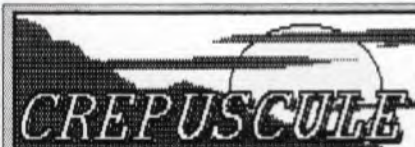
* GALAXY'89 Trainer (c) Joystick 1990
DATA 1389,"GALAXY'89",1,"les vies illimitées"
sum:
DATA 0001,0,00300,000001AC,0001,4E,71,*

THE REAL GHOSTBUSTERS (BLOCK EDITOR V1.0)

* The Real Ghostbuster Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 3319,"The Real Ghostbuster",1,"les vies illimités"
sum:
DATA 0002,0,000000,00000004,0004,01,c4,87,63,ba,48
DATA bc,61,0,000000,000000ac,000a,31,fc,4e,71,57,e0

MATRIX MARAUDER (BLOCK EDITOR V1.0)

* MATRIX MARAUDERS Trainer JOYSTICK (C) 1990
DATA 6722,"MATRIX MARAUDERS",1,"un max de fuel"
sum:
DATA 0006,0,0000,00004,0004,8b,3a,e5,19,17,75,cc,d0
DATA 0,0000,00036,0002,02,00,00,b2
DATA 0,0000,00088,0004,60,00,02,92,4e,f8,40,f2
DATA 0,0000,0023a,0002,04,10,03,10
DATA 0,0000,00286,0002,04,10,03,10
DATA 0,0000,0031c,0010,31,fc,00,01,49,06,31,fc
DATA 27,0f,49,3e,4e,f8,40,f2
DATA 00,08,61,00,01,a8,20,4d
DATA 43,ea,00,18,30,3c,18,00,*



COMMANDER PAR
TELEPHONE AU :
(16.1)64.30.34.83

SUISSE / DOM-TOM
NOUS CONTACTER

AMIGA	PC compatible	ATARI ST/STE
* A PARAITRE	* A PARAITRE	* A PARAITRE
ADDIDAS C.FOOT * 239	4D BOXING * N.C	ADDIDAS CH.FOOT *289
ANARCHY 189	A10 TANK KILLER 399	ANARCHY 189
BACK TO FUTUR 2 239	BACK TO FUTUR 2 239	BACK TO FUTUR 2 239
BARDSTALE 3 239	BATTLE COMMAND 289	BATTLE COMMAND 239
BATTLE MASTER 239	BATTLE OF BRITAIN 289	BATTLE MASTER 239
BATTLE OF BRITAIN 289	BLADE WARRIOR 239	BATTLE OF BRITAIN 239
BUDOKAN 239	BLOOD MONEY 249	BATTLE SQUADRON*189
CADAVRE * 239	BLOODWYCH * 299	BOMBER M-DISC 149
CAPTIVE * 239	BOMBER 289	CADAVRE * 239
CODE NAME ICEMAN 439	BOMBER M-DISC 149	CAPTIVE * 239
COLONEL BEQUEST 339	BUDOKAN 239	CHAOS ST. BACK 219
CONQUEST CAMELOT 339	CASTEL MASTER 299	C-NAME: ICEMAN 439
COORPORATION 289	CENTURION 239	COLONEL BEQUEST 339
DAMOCLES 239	CHAMPIONS OF KRYNN 289	COLORADO 175
DAY OF THUNDER * 239	CIRCUIT EDGE * 289	COORPORATION * 289
DOUBLE DRAGON 2 189	CODE NAME ICEMAN 439	CONQUEST CAMELOT 339
DRAGON FLIGHT * 279	COLONEL BEQUEST 435	DAMOCLES 239
DRAGON'S STRIKE 289	CONQUEST CAMELOT 439	DAY OF THUNDER * 239
DRAGON WARS * 239	DAY OF THE VIPER 239	DOUBLE DRAGON 2 189
ELVIRA 285	DAY OF THUNDER * 239	DOMINATION * 189
EPIC * 235	DAVID WOLF 389	DRAGON'S FLIGHT 239
F19 STEALTH FIGHT 259	DOUBLE DRAGON 2 239	DRAGON'S STRIKE 289
FALCON M.DISK 2 189	DRAGON'S FLIGHT * 335	ELVIRA 285
FEDERATION QUEST 239	DRAGON'S LAIR 439	E-MOTION 189
FINAL BATTLE * 239	DUNGEON MASTER 389	EPIC * 235
FIRE & BRIMSTONE 239	ELVIRA 389	EXTASE 239
FIRE & FORGET 2 259	E-MOTION 239	EXTASE * 259
FLIMBO'S QUEST 239	EXTASE * 259	FIRE AND FORGET II 259
FLOOD 239	FIRE AND FORGET II 259	FLIGHT INTRUDER 339
GOLD OF AZTECS 239	FLIGHT INTRUDER 339	FOUNTAIN DREAMS *379
HERO'S QUEST 339	FOUNTAIN DREAMS *379	GOLD OF AZTEC 289
ITALY 90 239	GOLD OF AZTEC 289	GUNBOAT 239
IVANOHE 239	GUNBOAT 239	HARD DRIVIN 239
KICK OFF 2 179	HARD DRIVIN 239	INDIANAPOLIS 500 239
KILLING G.SHOW * 239	INDIANAPOLIS 500 239	INTERPHASE 3D * 239
KLAX 189	INTERPHASE 3D * 239	JACK NICKLAUS 3 119
LEG.OF FAERGHAIL 289	JACK NICKLAUS 3 119	KICK OFF 2 * 239
LOOM 289	KICK OFF 2 * 239	KLAX * 239
LOST PATROL 239	KLAX * 239	LAST NINJA 2 239
M1 TANK PLATOON 239	LAST NINJA 2 239	LEISURE SUIT LARRY 3 369
MAUPITI ISLAND 279	LEISURE SUIT LARRY 3 369	LHX ATTACK CHOPPER 389
MIDNIGHT RESISTANCE 239	LHX ATTACK CHOPPER 389	LOOM 289
MIDWINTER 269	LOOM 289	LOW BLOW 239
NECRONOM * N.C	LOW BLOW 239	MANCHESTER UNITED 259
NEUROMANCER 219	MANCHESTER UNITED 259	M1 TANK PLATOON 379
NO-EXIT 239	M1 TANK PLATOON 379	NO-EXIT 239
OPERATION STEALTH 279	NO-EXIT 239	ORIENTAL GAMES 239
ORIENTAL GAMES 239	ORIENTAL GAMES 239	P 47 239
PIPEMANIA 259	P 47 239	PIPEMANIA 259
PIRATES 239	PIPEMANIA 259	PLAYER MANAGER 259
PLAYER MANAGER 259	PIRATES 239	POPULOUS 239
POLICE QUEST 2 339	PLAYER MANAGER 259	POPULOUS DATA DISC 89
POWERMONGER * N.C	POLICE QUEST 2 339	POWERMONGER * N.C
PROJECTYLE 239	POWERMONGER * N.C	RAIROAD TYCOON 329
RA 189	RAIROAD TYCOON 329	RESOLUTION 101 279
RED STORM RISING 239	RESOLUTION 101 279	RICK DANGEROUS 2 *239
RESOLUTION 101 239	RICK DANGEROUS 2 *239	RING OF MEDUSA 289
RICK DANGEROUS 2 239	RING OF MEDUSA 289	RISE OF THE DRAGON 439
SATAN 239	RISE OF THE DRAGON 439	SATAN 249
SECRET AGENT 235	SATAN 249	S.OF MONKEY ISLAND 289
SHAD OF BEAST 2 339	S.OF MONKEY ISLAND 289	SECRET WILTYWAPPE 289
SHADOW WARRIORS 239	SECRET WILTYWAPPE 289	SILENT SERVICE 2 389
THUNDERSTRIKE 239	SILENT SERVICE 2 389	SORCERIAN 439
TIE BREAK 239	SORCERIAN 439	SNOWSTRIKE 239
TIME MACHINE 239	SNOWSTRIKE 239	THIRD COURRIER 239
ULTIMA V * 289	THIRD COURRIER 239	THUNDERSTRIKE 289
UMS 2 239	THUNDERSTRIKE 289	TURTLES 289
UNREAL 289	TURTLES 289	TV SPORT FOOT 289
VENUS 189	TV SPORT FOOT 289	ULTIMA VI 289
WAR JEEP * 339	ULTIMA VI 289	UMS 2 339
WELLTRIS 245	UMS 2 339	XENOMORPH 289
WINGS 289	XENOMORPH 289	WINGLEADER * N.C
688 ATTACK SUB 239	WINGLEADER * N.C	WOLFPACK 319

N	E	C
CORE GRAFX 1390	BATMAN 329	LOAD RUNNER 279
SUPER GRAFX 2390	BLUE BLINK 329	M. PRO WRESTLING 379
CD ROM 2 2890	DEVIL CRUSH 329	MOTO ROADER 229
SUPER GRAFX	DIE HARD 329	NINJA SPIRIT 329
BATTLE ACE 389	DON DOKO DON 379	PC KID 329
GRAND ZORK 389	DOWN LOAD 329	RABIO LEPUS 329
GHOULD AND GHOSTS 439	DROP ROCK 379	RASTAN SAGA II 329
CD ROM 2	F1 TRIPPLE BATTLE 379	SHOW MOMOTARO 329
SHANGHAI II 399	F1 CIRCUS 329	SPLATTER HOUSE 379
SUPER DARIUS 449	FORMATION SOCCER 329	SUPER FOOLISH 329
SIDE ARM 449	GOMOLA SPEED 329	SUP. STAR SOLDIER 329
GOLDEN AXE 449	HELL EXPLORER 329	SUPER VOLLEY BALL 329
FINAL ZONE II 449	HONEY SKY II 329	W. BEACH VOLLEY 279
ALTERED BEAST 499	IMAGE FIGHT 329	W. COURT TENNIS 329
	KLAX 349	W RING 329
	KNIGHT RIDER 473	XEVIOUS 279

RETOURNER A: CREPUSCULE B.D.113 77400 LACNY

NOM/PRENOM.

ADRESSE

VILLE. CODE POSTAL.

TITRES/CONSOLE PRIX

..... TEL.

..... MODE DE PAIEMENT

CCP

..... FRAIS DE PORT +15f

TOTAL CHEQUE BANQ

C.REMBOURS

JE PREFERE PAYER AU FACTEUR
A RECEPTION EN AJOUTANT
(25F POUR FRAIS DE REMBT)

JOY 8

AMIGA PC. ATARI NEC

SHADOW OF THE BEAST II

Pour avoir l'énergie illimitée lorsque vous commencez le jeu, allez à gauche et arrêtez-vous devant les bras et appuyer sur 'A' puis tapez 'TEN PINS'. (Christophe Paris)

VENUS

Voici les codes pour les armes (à taper dès les 'codes Levels') :

MARS
PLUTO
SATURN
JUPITER
MERCURY

et voici les codes des levels :

MANTIDS
CICADAS
PSYLLIDS
PIERIDS
SATYRID
LYCAEND
PYRALID
NOCTUID
(Christophe Paris)

FIRE AND BRIMSTONE

Pour l'énergie illimitée, prendre un éditeur de secteur et éditer le block 170. Remplacer les octets 67 04 6a 00 00 ac par 4e 71 60 00 00 ac. Puis recalculer le checksum et sauvegarder le tout. (Christophe Paris)

STARBLADE

Pour avoir plus d'argent voici une astuce, allez sur la première

planète au deuxième magasin et achetez les circuits suivants et revendez-les, il les reprendra plus cher :

CI-04 :
25 frs -> 41 frs
CI-01 :
10 frs -> 23 frs
CI-02 :
15 frs -> 39 frs
(Christophe Paris)

MAUPITI ISLAND

Voici quelques codes :

Code écran = 4 5 3 3 5
2 en partant de la gauche.

Code médaillon de Juste = 1 5 4 2 3 6 en partant de la première pierre en haut et en descendant.

Voici les réponses aux questions de la fin :

- 1 Révolutionnaire
 - 2 Sue
 - 3 Anita
 - 4 Personne
 - 5 Marie
 - 6 Trafiquants d'armes
 - 7 Asmera
 - 8 Roy
 - 9 Perruque
 - 10 Lucie
 - 11 Morte
 - 12 Autre
 - 13 Chris
 - 14 Arbre
 - 15 Roy
 - 16 Livres
 - 17 Décoder Message
 - 18 Diano
 - 19 vent
- (Christophe Paris)

FIGHTER BOMBER

Pour shooter facilement un 'Ennemi Aircraft' il faut le laisser

venir par derrière (sacré Christophe) et dès qu'il est derrière vous, ralentissez avec les 'Airbrk' (Touche B). Mettez vous sur la vue 'Aircraft View' (Touche F10) et grâce au clavier alphanumérique, Mettez de façon à voir l'arrière de l'appareil. Il faut se mettre sur l'armement CANON et dès que l'avion ennemi passe au dessus de vous, tirez. Vous l'aurez à chaque fois. (Christophe Paris)

DYNASTY WARS

Pour choisir son niveau, faire avec C-MONITOR :

L CDYNASTY.PRG
40000
mettre 08 à l'adresse \$400cd et à l'adresse \$40209
puis faites :
S CDYNASTY.PRG
40000 5836C
(Christophe Paris)

FIGHTER BOMBER

Pour pouvoir accéder à toutes les missions faire sur le disk II avec AMIGA-MONITOR :

< 40000 0 2 2
(Charger 2 blocks en \$40000 à partir du 2ème block sur le disk)

Puis mettre \$ff au 39ème octet en partant du 1er caractère du nom du pilote choisi.

Puis faire :
> 40000 0 2 2
(Sauver les 2 blocks).
(Christophe Paris)

FRONTLINE

Pour avoir les munitions illimitées, prendre un éditeur de secteur et éditer le block 64, octet d'offset \$46 et remplacer la valeur 53 par la valeur 4a. (Christophe Paris)

SORCERERS APPRENTICE

Pour avoir les vies illimitées, prendre AMIGA-MONITOR et faire :
< 40000 0 b 2
: 40133 00
> 40000 0 b 2
(Christophe Paris)

PANG

Pour les vies illimitées, prendre C-MONITOR et faire :
L 1 40000
mettre la valeur 4a à l'adresse \$4438a à la place de la valeur 53
S 1 40000 4cc90
(Christophe Paris)

CLOUD KINGDOMS

Pour avoir l'énergie illimitée, prendre un éditeur de secteur et éditer le block 28. Au 394ème octet mettre 60 86 à la place de 66 86. (Christophe Paris)

GALAXY'89

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et éditer le block 178. Au 172ème octet, mettre la valeur 4e à la place de la valeur 71. (Christophe Paris)

JEUX... CRACK AMIGA

FIGHTER BOMBER

(BLOCK EDITOR V1.0)

' FIGHTER BOMBER (disk II) Trainer ; JOYSTICK (C) 1990
' permet d'accéder a toutes les missions pour un joueur
' (xx= numero du pilote sur la liste de 1 a 8)
' pour avoir 'decal' TAPÉZ en GFABASIC la touche 'ESC' puis tapez '?hex\$(39+(xx-1)*64)
' mm= nombre de mission reussite avant la modif ;
' apres avoir changer xx et mm changer le checksum
DATA CHECKSUM,"FIGHTER BOMBER",1,"CHEAT"
sum:
DATA 0001,0,000400,decal,01,ff,mm,*

CLOUD KINGDOMS

(BLOCK EDITOR V1.0)

' CLOUD KINGDOMS Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 15199,"CLOUD KINGDOMS",1,"un max de bonus"
sum:
DATA 0001,0,003800,0000018a,0002,60,86,66,86,*

DYNASTY WARS

(BLOCK EDITOR V1.0)

' DYNASTY WARS Trainer (c) 1990 JOYSTICK
' remplacer xx par le numero du level de 0 a 7 puis mettre le nouveau checksum
DATA 00,"DYNASTY WARS",1,"choix du level"
sum:
DATA 0001,0,07aa00,0000015,0001,a8,af,0,07aa00,00000e5,0001,xx,00,*

FIRE & BRIMSTONE (BLOCK EDITOR V1.0)

' FIRE & BRIMSTONE Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 877523,"F&B",1,"les vies illimitees"
sum:
DATA 02,0,6ae00,14,04,8a,e0,84,61,72,4d,7a,61
DATA 0,6ae00,1d8,4,4e,71,60,00,67,04,6a,00,*

CUSTODIAN (BLOCK EDITOR V1.0)

' CUSTODIAN Trainer par Christophe PARIS ; JOYSTICK
(C) 1990
DATA 66956,"CUSTODIAN",2,"l'argent illimite"
DATA "l'energie illimitee"
sum:
DATA 0001,0,00009800,00000114,0004,4E,71,4e,71
DATA 21,c1,3a,38, 0001,0,00006800,0000004C
DATA 0004,60 ,00,00,10,4A,68,00,2e,*

FRONTLINE (BLOCK EDITOR V1.0)

' FRONTLINE Trainer (c) 1990 JOYSTICK
DATA 33715,"FRONTLINE",1,"les munitions illimitees"
sum:
DATA 0001,0,008000,00000046,0006,4E,71
DATA 4e,71,4e,71,53,39,00,00,5e,3f,*

VOUS RECHERCHEZ ... BUS+ ... VOUS PROPOSE

AMIGA / ST / STE
LE MEILLEUR AMI DE VOTRE MICRO
Ne vous cassez plus la tête, ne cassez pas non plus votre micro.
Avec MOUSE MASTER l'ingénieuse petite boîte aux TROIS PORTS.
sélectionnez SOURIS ou JOYSTICK en basculant l'Interrupteur.
Avec MOUSE MASTER TOUT BAIGNE FACILE! Prix : 290 F



PRACTICAL SOLUTIONS

AMIGA / STE / ARCHIMEDES
MINI AMP 4 Ensemble NOUVEAU MINI AMP 3
(conçu autour de la technique «two chips
bridge») et équipé de deux nouvelles enceintes coniques pour donner
un meilleur effet stéréo.
Livré avec câble et alimentation. Prix : 530 F

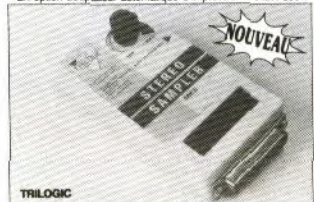


TRILOGIC

VOTRE A500 COMPATIBLE PC
AVEC L'EMULATEUR K.C.S. POWER BOARD
• Cette carte s'installe à la place de la mémoire 512k.
• Pas de «bidouille», votre garantie ne saute pas.
• En mode Amiga le K.C.S. PC POWER BOARD vous offre 512k
de RAM et 512k de RAM DISK.
Disponible chez votre revendeur habituel.

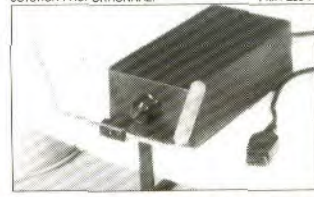
TRILOGIC

AMIGA
• Le SAMPLER STEREO Amiga le PLUS RAPIDE (1 million d'échan-
tillons par seconde).
• Des SUPER résultats avec CD AUDIO.
• Réglage du niveau d'entrée par BOUTON.
• Seul SAMPLER Amiga équipé d'une sorte parallèle (passthrough).
• Reste connecté même hors utilisation.
• Livré avec câble, disquette.
• En option adaptateur automatique d'impression. Prix : 560 F



TRILOGIC

AMIGA
PILOTES DE FS II !!! Enfin un MANCHE digne de vous.
Retrouvez les sensations VRAIES du pilotage. TIREZ, POUSSÉZ,
VIREZ, GRIMPÉZ, PLONGÉZ avec le MANCHE A BALAI
JOYSTICK PROPORTIONNAL. Prix : 250 F



LISTE DES REVENDEURS SUR DEMANDE

CONDITIONS DE VENTE : Non pris d'abonnement TTC, départ Paris, paiement comptant • Base codes US \$, £ sterling ou 00/10/90 • PORT nationale • Carte et Cheques dans 70 F. Armes prohibées : 30 F

BON DE COMMANDE BUS PLUS

A ENVOYER AVEC VOTRE REGLEMENT AMIGA.....

Je vous passe commande de :

NOM	CM	ARTICLE	PRIX UNIT.
41, rue Barrault 75013 PARIS			
Tél. (1) 45 80 05 66			
Fax (1) 45 88 63 82			
Date	VILLE	CODE POSTAL	
Signature	<input type="checkbox"/> CHEQUE	<input type="checkbox"/> CCP	<input type="checkbox"/> Carte Bancaire

FRAIS DE PORT
TOTAL

AMIGA

ACHAT

21 N°2003305
Amiserra ach. pour Amiga (orig.)
unigt. King Quest 1-3, Leisure Suit
Larry 1 et Space Quest 1. Faire
offre à Gras René. Montbelie.
21190 Meursault. Tel.:
(16).80.21.25.14.

ECHANGE

56 N°2003306
Ech. sur Amiga, env. liste à
Lesquer Rodolphe. 11bis Rue de
Raime. 56270 Ploemeur.

CONTACT

13 N°2003309
Cb. contact sur A500. Poss. Hot-
News. (deb. acceptés), rép. ass. à
100%. Alors n'hésitez pas.
Contacter Aubin Jean-Michel. Cite
les Raumettes Bt H1. 13700 MARI-
GNANE. Tel.: (16).42.77.73.00.

13 N°2003307
Si les ultra bot news et les news
utils., vous passionnent, n'hésitez
pas. Contacter-moi. Mr. Pelletier
Gérard. 1 Bld. Talabot. 13140
Miramas. Tel.: (16).90.50.27.98.

18 N°2003308
Salut à tous! Vous cherchez un
contact sûr, valable. Je possède les
dernières nouveautés. (ex: BAT,
Opération Stealtb, Afterburner II.).
Contacter Oly. Tel.:
(16).48.65.01.99. (ap. 18b.).

59 N°2003308BIS
Association met à votre disposition
un grand nombre de DK du
domaine public pour Amiga.
Catalogue gratuit avec de nbrx.
DK. Free Distribution. BP 134.
59390 Toufflers.

75 N°20033010
Si vous cherchez un contact sur
Amiga, pour les jeux ou autres,
contacter Guy. Tel.: 43.63.24.33.

VENTE

75 N°2003309
Vds. orig. Midwinter: 150 frs.,
Shadow of the Beast: 100 frs.
Maupiti: 140 frs., Dragon's
Breath: 140 frs., Starblade: 120
frs. Contacter Philippe. Tel.:
42.03.73.61.

75 N°2003309BIS
Vds. ord. Amiga ou Atari un mon.
coul. avec son et prise péritel.
Contacter David. Tel.:
45.49.14.50. (HB).

75 N°2003310
Vds. lot de DK (jx. et utils.), (à
bon prix). Vds. A500 + ext. A501
+ Drive ext. + mon. coul. C64 + 2
Joys. + nbrx. DK. Prix: 6500 frs.
(le tout). Contacter Sylvain. Tel.:
47.97.28.27.

AMSTRAD

ACHAT

49 N°2003353
Rech. CPC 6128 coul. (Prix à
deb.). Demander Luc. Tel.:
(16).41.92.49.31.

90 N°2003310
Cb. Impri. 2160 DMP en bon état.
(1000 frs.). Vds. DK 3" + jx. dessus
étiquettes neuves. (pas cher + port
compris). Contacter Olivier. Tel.:
(16).60.80.46.16. Ou écrire au 14
Cb. du Moulin. 9. Souzy. 91580
Etrechy.

VENTE

02 N°2003321
Vds. CPC 464 coul. + nbrx. jx.
(orig.) + man. Speed King + cor-
don pour branchement de man.
Prix: 1800 F. Contacter Hiernard
Thierry. Tel.: (16).23.70.92.06.

17 N°2003315
Vds. CPC 464 coul. + très nbrx. jx.
+ man. Prix: 2500 frs. Tel.:
(16).46.67.91.06.

26 N°2003310
Vds. CPC 464 coul. + nbrx. jx. + 2
man. + rev. (val.: 10000 frs.).
Prix: 6500 F. (t.b.e.). Demander
David. Tel.: (16).75.04.24.59.
26700 Pierre Latte.

34 N°2003319
Vds. CPC 464 K7 + nbrx. jx. avec
mon. coul. Prix: 2000 F. (le tout).
Contacter Olivier. Tel.:
(16).67.76.39.97. Urgent!

59 N°2003320
Vds. nbrx. DK (orig.), à prix inter-
essant. Contacter Bobain
Gauthier. 118 Res. ZI le France.
59600 Maubeuge.

59 N°2003397
Clavier CPC 6128 + lect. K7 + très
nbrx. jx. dont certains encore
s/garant... + K7&DK + 3 Joys. +
cable mil. Contacter Yann. Tel.:
(16).27.57.80.79.

61 N°2003312
Vds. CPC 6128 + écran coul.
(t.b.e.) + 2 Joys. + housse de protec-
tion + nbrses. DK (vierge) + nbrx.
jx. + 4 DK éducatives. Prix: 3000
F. (le tout). Contacter Julien. Tel.:
(16).33.26.60.82. (ap. 17b.).

69 N°2003401
CPC 6128 + Vortex 5"1/4 + très
nbrx. jx. + rev. + crayon opt. Prix:
4500 frs. (à déb.). Contacter
Bimsenstein Denis. Tel.:
(16).78.49.79.47.

75 N°2003313
Vds. CPC 6128 coul. + Joys. + très
nbrx. jx.: 1990 frs. + 2ND lect FD2.
Prix: 890 F. + impri. DMP2000:
690 F. Ou le tout: 2490 Frs.
Contacter Guillaume. Tel.:
45.43.27.63.

75 N°2003314
Vds. CPC 6128 + mon. coul. CTM
644 + 2 Joys. (1 Cobra) + nbrx. jx.
+ logs. (éduc., utils.) + rev. (état

neuf). Prix: 3700 F. Tel.:
40.44.70.96.

75 N°2003316
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx. jx. +
2 Joys. + dbleur. + Magnum Light
Phaser (avec DK). Prix: 4000 F. (à
deb.). Contacter Alexandre. Tel.:
43.44.41.91. (ap. 21b.).

75 N°2003394
Pas cher l'Amstrad CPC 6128
mon. coul. (t.b.e.) + 2 Joys. +
nbrx. jx. récents, un doubleur
Tunner TV + antenne. Prix: 2700
frs. Contacter Guilme Cyril. Tel.:
45.89.49.45. (ap. 18b.).

78 N°2003317
Vds. CPC 464 coul. + jx. + rev. +
assembleur. Prix: 1000 frs. Tel.:
30.58.35.13. Urgent!

78 N°2003395
CPC 464 coul. + Joys. + de très
nbrx. jx. Prix: 1700 frs. Pour tout
renseig. Tel.: 39.68.39.75.

78 N°2003398
6128 mon. coul. (tbe) + nbrx. jx.
(orig.) + jx.: Amcharge + man. +
disq. (vierge) + nbrses. rev. + boîte
de rangt. Prix: 2800 frs. Tel.:
39.52.17.00. (a partir de 18b.).

83 N°2003396
CPC 6128 coul. (tbe) + man. +
nbrx. jx. et utils. Liste complète
s/dem. + Joys. Prix: 3000 frs. (à
deb.). S'adresser à Lopez Thierry.
Tel.: (16).94.48.21.68. (ap. 17b.).

91 N°2003399
CPC 6128 coul. + 2 Joys. + nbrx.
jx. + rev. + man. + cordon K7 +
impri. DMP 2160 + adapt. TV.
Val.: 8000 frs. Vendu: 6000 frs. (le
tout). Tel.: 69.09.40.92.

92 N°2003392
Vds. 6128 mono. + nbrx. DK.
Prix: 2000 frs. + Multiface II: 500
frs. Contacter Mme. BELDI. Tel.:
46.68.17.33.

92 N°2003393
Vds. 6128 coul. + nbrx. orig. +
rev. + man. Prix: 3000 frs. Lect.
5"1/4 pour CPC 6128 + nbrses.
DK (vierges). Prix: 2000 frs.
Multiface II: 500 frs. Contacter
Mme. BELDI. Tel.: 46.68.17.33.

93 N°2003311
Vds. lect. DD11: 600 frs., mon.
coul.: 600 frs., clavier CPC 464:
300 F. ou le tout + nbrx. DK et K7
de jx. + rev. + litres + Joys.: 1500
frs. Contacter David. Tel.:
48.40.91.90.

93 N°2003318
Urgent! Vds. 6128 coul. (parfait
état), + nbrx. jx. dont orig. Double
Dragon, Opération Wolf,
Dragoninja + Discologie 5.0 +
DK (vierge) + bte. de rangt. +
housse. Prix: 2500 frs. Contacter
Tex. Tel.: 45.92.26.38.

93 N°2003404
CPC 6128 coul. + impri. DMP
2160 + TTX. + jx. Prix: 3900 frs.
Tel.: 48.47.71.98.

94 N°2003403
CPC 6128 coul. + nbrx. jx. (dont:
Tennis Cup). + Joys. + rev. Prix:
3000 frs. Contacter Olivier. Tel.:
48.80.25.55.

95 N°2003322
Vds. CPC 464 coul. + lect. DK
DD11 + nbrx. jx. (K7&DK) + 2
Joys. + mag. Prix: 2700 F. (le
tout). Contacter Arnaud. Tel.:
(16).34.72.58.22. (ap. 18b.).

95 N°2003400
CPC 6128 (année 88), état neuf, +
mon. coul. + man. et ses disqs.
utils. + nbrx. jx. + bte. de rangt.
Prix: 2900 frs. Tel.: 39.97.91.79.

95 N°2003402
CPC 6128 coul. état neuf + Tuner
TV + Synthe Vocal + impri. DMP
2000 + nbrx. DK + Joys. + très
nbrx. jx. + utils., Ocp, TTX., doc.,
rev. et carton (orig.). Prix: 4990
frs. Tel.: 34.71.27.63.

N°46309463
Vds. CPC 6128 couleur + nom-
breuses nouveautés (Double
Dragon, Shinobi, Robocop, R-
Type) + Utilis. + copieurs, le tout en
bonne état? Prix: 2300frs. à déb-
natre. Demander Michael au
46.30.94.63.

ATARI

ACHAT

03 N°2003324
Ach. Balance Of Power, Colonial,
Conquest, Elite et Sentinel.
Contacter Franck. Tel.:
(16).70.67.00.34.

CONTACT

75 N°2003331
Débutant en ass. 68000 sur ST.
Cher. groupe pour m'aider à pro-
gresser en ass. (de préf.
Paris/proche banlieue. Pour
prop. Ecrire à Ferrendier Marc.
51 R. des Mauburins. 75008 Paris.

94 N°2003329
Ech. Atari 1040 ST + impri. + lect.
5"1/4 + orig. etc... Contre Amiga
2000. Contacter Mr. Guerchon.
Tel.: 46.87.23.15. (laisser message
si absent).

94 N°2003330
Ech. ou vds. news sur ST. (deb.
acceptés, rép. ass.). Ecrire à Mr.
Guerchon Patrick. BP 78. 94320
Thiais.

VENTE

26 N°2003351
520 STF/DF + mon. coul. + souris
+ man. et langage Français DK
+ Joys. + nbrx. jx. (orig.) dont: 3
compils. Prix: 5500 frs. Demander
Jean-Marc. Tel.: (16).75.41.48.49.

55 N°2003330
Vds. jx. sur ST. Prix maxi.: 50 frs.
Ecrire à Mr. Schoumacher Daniel.
Quartier Bayerd. 55108 Verdun.
Ou Tel.: (16).29.84.66.21.



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 Méga
+ 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.

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

Lecteur externe
DF DD - ST/Amiga
990 Frs

Lecteur interne
DF DD - Atari ST
990 Frs

**Console LYNX
Atari
1490 Frs**

Souris pour ST
280 Frs
Track ball
ST/Amiga
460 Frs

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

Logiciels:
les dernières
nouveautés
Atari/Amiga

**NORDIC POWER
AMIGA
875 F**

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

Amiga 500
+ moniteur 1084 S
+ 20 disks
N. C.

Amiga 500
+ câble Péritel
+ 10 disks
N. C.

Imprimante
STAR LC 10
+ câble parallèle
1.890 Frs

Imprimante
STAR LC 24-10
+ câble parallèle
2.990 Frs

Bon de Commande

✂ Carte bleue ou chèque
à retourner à JBG Électronique,
163 ave du Maine - 75014 PARIS

Votre commande:.....
.....
.....


Nom:
Prénom:
Adresse:
C P: Ville:
Tél.:
CB n°
Date d'expiration:.....
Signature:

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

Shoot Again ARCADES

LE SPÉCIALISTE DU JEU VIDÉO PROFESSIONNEL

offre aux lecteurs de Joystick la VRAIE BORNE D'ARCADE au Salon de la Micro



A l'occasion du 2ème Salon de la Micro, qui se déroulera à la Villette, du 26 au 29 octobre, SHOOT AGAIN a tenu à faire un **GIGA CADEAU** à un de nos lecteurs : **UNE BORNE D'ARCADE** ! Une vraie de vraie ! Entièrement conçue par SHOOT AGAIN ! Vous vous rendez compte du cadeau ?

Comment tenter sa chance ? C'est hyper simple...

Complétez le bulletin ci-dessous (**ET SURTOUT NE NOUS L'ENVOYEZ PAS!**). Venez le faire valider sur notre stand, au Salon. Vous pourrez même jouer sur la borne d'arcade ! Si vous n'habitez pas la région parisienne, envoyez-nous votre tonton, ou un de vos copains, qui remplira lui-même le bulletin de participation.

Le Dimanche 28 octobre, à 17 heures précises, aura lieu, devant la foule en délire, sur notre stand, **LE TIRAGE AU SORT**. Si votre bulletin est tiré, **VOUS**

AUREZ GAGNE !

Attention : si le gagnant n'est pas présent au moment du tirage, nous tirerons un autre bulletin. Venez tous nous voir, nous vous attendons...

10F

DE REDUCTION

SUR VOTRE ENTREE
AU SALON
DE LA MICRO

**BULLETIN DE PARTICIPATION AU TIRAGE AU SORT
POUR GAGNER LA VERITABLE MACHINE D'ARCADE SHOOT AGAIN**

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

CP _____ VILLE _____

AGE _____ ORDINATEUR _____

SIGNATURE _____

**LIBRE
OU
OCCUPÉ
PASSEZ
AU
SALON**



**2^{ème} SALON
DE LA
MICRO**



MINITEL 36-15
code CFDL

LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE



Baum & Bang RCS PARIS B 350 063 822

Une passion d'avance

GAMEBOY NINTENDO

CONSOLE GAMEBOY + UN JEU	690
AFTER BURST	195
ASTRO RABBY	195
BASEBALL KIDS	195
BATMAN	195
BOULDER DASH	195
BOXING	195
DUCK TAILS	195
F1 BOY	195
FISH	195
GHOSTBUSTERS 2	195
JAJAMARU	195
MONSTER TRUCK	195
PENGUINE WARS	195
POPEYE	195
PRO WRESTLING KID	195
PUZZLE BOY	195
RADER MISSION	195
RED ALIMER	195
SPACE INVADERS	195
SUPER MARIO LAND	195
TENNIS	195
TETRIS	195
TWIN BEE	195
WARRIORS	195

ATARI LYNX

CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + ECOUTEURS	1490
BLUE LIGHTNING	275
CHIPS CHALLENGE	275
ELECTRO COP	275
GATES OF ZENDOCON	275
GAUNTLET	275
KLAX	275
RAMPAGE	275
SLIME WORLD	275
et bientôt : PAPERBOY	275
ROAD BLASTERS	275
XENOPHOBE	275

SEGA MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE + 1 JEU	1690
ALTERED BEAST	375
BATMAN	375
COLUMS	375
CYBER POLICE	375
DAIMAKAMURA	375
FIRST NORTH STAR	375
HERZOG ZWEI	345
KING OF ANIMAL	375
LEYONS	375
MASTER GOLF	345
MOONWALKER	375
PHELIOS	375
RAMBO III	375
REAL BASKETBALL	375
SOKOBAN	345
SUPER HANG ON	375
SUPER MONACO GP	375
SUPER HYDLIDE	375
TATSUJIN	345
TETRIS	375
VERMILLION	375
WHIPLASH	375
WORLD CUP SOCCER	375
X.D.R	375
ZOOM	345

SUPER GRAPH X

SUPER GRAPH X	2490
SG BATTLE ACE	399
SG DARIUS PLUS	399
SG GHOULST'N'GHOST	499
SG GRAND ZORK	399

SNK NEO GEO

SNK NEO GEO	3490
BASEBALL STAR	1790
MAGICIAN LORD	1790
NAM 1975	1790
NINJA COMBAT	1790
RIDING HEROE	1790
TOP PLAYER GOLF	1990

COMPILATIONS IBM PC

10 MEGA HITS	329
GAME OVER II +TETRIS	
+MAITRE DES AMES	
+ENFORCER + MEGAWATT	
+HURLEMMENT + STARLORD	
+PLAYHOUSE STRIPPOKER	
+NECROMANCIEN + ZOMBI	

SILVER COLLECTION	299
CHESSMASTER 2000	
+PROFESSION DETECTIVE	
+WINTER OLYMPIAD 88	
+IKARI WARRIORS	
+STARWARS	
+STRIKE FORCE HARRIER	

LES BATTANTS	299
RICK DANGEROUS	
+SAVAGE+IKARI WARRIORS	
+FRANCK BRUNO BOXING	

GEANTS DU SPORT	299
GREAT COURT	
+TV SPORT FOOTBALL	
+FOOTBALL MANAGER II	

LES DIEUX DU CIEL	299
CHUCK YEAGER+TOMAHAWK	
+STRIKE FORCE HARRIER	
+ ACE 1 + ACE 2	

4D BOXING	299
A.T.F. 2	249
BACK TO FUTURE II.VF	279
BATTLE OF BRITAIN VF	299
BETRAYAL	249
BLADE WARRIOR	249
CADAVER	249
COUGAR FORCE	279
DAYS OF THUNDER	299
DUNGEON MASTER	399
ELVIRA	299
F 29	299
FLIGHT INTRUDER VF	349
INTERPHASE	249
IRON LORD	299
IT CAME FROM DESERT	249
KEEPING UP JONE(DUAL	449
KICK OFF 2	299
LAST NINJA II	249
LES INCORRUPTIBLES	249
LOOM FRANCAIS	299
LORDS OF CHAOS	249
MIDWINTER	349
MONTY PYTHON	249
OIL'S WELL (DUAL)	449
ORIENTAL GAMES	249
RANK XEROX	249
RICK DANGEROUS 2	249
RIDERS OF ROHAN	249
RISE OF DRAGON (DUAL	449
SAVAGE EMPIRE	249
SECRET WEAPON LUFTWA	349
SILENT SERVICE 2	349
STELLAR 7 (DUAL)	449
STORMOVIK	299
TEENAGE HERO TURTLES	299
U.M.S. 2	349

PC ENGINE

CORE GRAPHX + 1 JEU	1290
---------------------	------

AERO BLASTER	299
AFTERBURNER 2	349
ARMED FORCE	399
BATMAN	349
BLODIA	349
BLOODY WOLF	399
BLUE BLINK	349
BULL FIGHT	399
CHASE HQ	399
CYBER CORE	399
DARIUS PLUS	399
DEVIL CRUSH	349
DOWNLOAD	349
DROP ROCK	399
F1 CIRCUS	349
F1 TRIPLE BATTLE	399
FORMATION SOCCER	349
GALAGA	349
GOMOLA SPEED	349
IMAGE FIGHT	349
LEGION	349
LODE RUNNER	299
NEW ZEALAND STORY	399
NINJA SPIRIT	349
NINJA WARRIOR	399
OPERATION WOLF	349
P 47	399
PACLAND	299
PARANOIA	399
PC KID	349
POWER LEAG. BASEBALL	349
POWERDRIFT	399
PSYCHO CHASER	349
PUZNIC	299
R TYPE	399
RASTAN SAGA 2	349
ROCK ON	399
SPACE HARRIER	299
SPACE INVADOR	349
SPLATTER HOUSE	449
STRANGE ZONE	399
SUPER FOOLISH MAN	349
SUPER STAR SOLDIER	349
SUPER VOLLEYBALL	349
TIGER HELI	399
TIGER ROAD	399
VEIGUES	299
VIGILANTE	349
W. RING	299
WAREHOUSE GUY	349
WINNING SHOT	349
WORLD BEACH VOLLEY	299

WORLD COURT TENNIS	349
WORLD STADIUM	349
XEVIOUS	299
ZIPANG	299

NEC CD ROM

CD ROM + INTERFACE	2990
--------------------	------

CD ALTERED BEAST	499
CD DEATH BRINGER	399
CD DEKO BOKO	399
CD FINAL ZONE 2	449
CD GANPURA	449
CD GOLDEN AXE	449
CD RANMA	399
CD RED ALERT	449
CD SHANGAI 2	399
CD SIDE ARMS	449
CD SUPER DARIUS	449

SEGA 8 BITS

AFTERBURNER	325
ALEX KID IV	325
ALTERED BEAST	325
ASSAULT CITY	325
BATTLE OUTRUN	325
CASINO GAMES	295
CHASE HQ	325
CLOUD MASTER	295
DOUBLE DRAGON	325
E SWAT	325
FREEDOM FIGHTER	325
GAIN GROUND	325
GHOSTBUSTERS	295
GOLDEN AXE	325
GOLFMANIA	295
OPERATION WOLF	325
R TYPE	325
RC GRAND PRIX	325
RUNNING BATTLE	325
SHANGAI	265
SHINOBI	325
SLAP SHOT	325
SPELL CASTER	325
SUB MARINE ATTACK	325
SUPER MONACO GP	325
TENNIS ACE	325
VIGILANTE	325
WONDERBOY 2	285
WONDERBOY 3	325
WORLD CUP SOCCER	285
WORLD GAMES	285
WORLD SOCCER	285
PHASER	269

Dans votre ville

LYON
7, cours Gambetta
69003 Lyon
78.60.33.60

CLERMONT FERRAND
3,Bld Desaix
63000 Clermont F.
73.93.94.38

AMSTRAD D/K7

MASTER SKATE 219/139
SKATEBALL +FURY + A.T.F
+STARWARS + EXOLON
+TETRIS + MANGE CAILLOUX
+VIVRE ET LAISSER MOURIR
+TOMAHAWK + NETHERWORLD

SIX SUPER CARS 189/159
NIGEL MANSEL +BUGGY II
+3D GRAND PRIX + FURY
+OVERLANDER + ASPHALT

HEROES 199/149
LICENCE TO KILL
+RUNNING MAN + STARWARS
+BARBARIAN II

LES FOUS DU FOOT 199/149
KICK OFF+FIGHTING SOCCER
+FOOTBALL MANAGER II
+EMELYN HUGHES INT SOCCER

LES BATTANTS 199/159
RICK DANGEROUS + SAVAGE
+NAVY MOVES + COMMANDO
+IKARI WARRIORS
+FRANCK BRUNO BOXING

15 MEGASTARS 219/169
COMMANDO + BOMB JACK
+AIRWOLF + SCOOBIDOO
+GHOST'N'GOBLINS + 1942
+SABOTEUR + BUGGY II
+BATTLE SHIPS + BATTY
+NAVY MOVES + EXOLON
+BATTLE VALLEY
+CREPUSCULE DU NAJA
+TALISMAN D'OSIRIS

GEANTS DU SPORT 229/169
KICK OFF +3D GRAND PRIX
+GREAT COURT + BOBSLEIGH
+FOOTBALL MANAGER II
+EMELYN HUGHES SOCCER
+TT RACER

LES DIEUX DU CIEL 229/169
CHUCK YEAGER + TOMAHAWK
+STRIKE FORCE HARRIER
+ACE + ACE II + A.T.F.

CLAP CINE 219/159
GHOSTBUSTERS + WONDERBOY
+BACK TO FUTURE + QUARTET
+ALIEN + PERMISS DE TUER
+EIDOLON +CHARLIE CHAPLIN
+TUER N'EST PAS JOUER
+VIVRE ET LAISSER

CARTOONS 219/159
SUPER WONDERBOY +TOOBIN
+TOM ET JERRY II
+DYNAMITE DUX +BUGGY BOY

TNT 249/149
HARD DRIVING + A.P.B.
+XYBOTS + DRAGON SPIRIT
+TOOBIN

DISTRIBUE PAR UBI SOFT
8-10, RUE DE VALMY
93100 - MONTREUIL-S/BOIS
TEL. : 48.57.65.52

Disponible sur Atari ST, Amiga
Amstrad disquette et cassette

Photos d'écran sur divers formats



 **ACTIVISION**

C'EST GENIAL



SHARP JCK-99

Record du monde battu! Voici le baladeur le plus léger du marché: il pèse 99 g AVEC sa batterie rechargeable! Les nanas peuvent même se peser avec sans faire disjoncter la balance! Avec ou sans cassette?

Prix public: 1790 frs, soit moins de 2 frs le gramme!

PROCESSEUR NUMERIQUE D'AMBIANCE SONORE YAMAHA DSP 700

Un traitement numérique du son permet à ce genre d'appareil de restituer le son et l'ambiance de la cathédrale de Chartres dans votre salon. La cathédrale, ou n'importe quelle autre ambiance, mais attention, tous les amplis n'acceptent pas cette technologie géniale. Alors renseignez-vous, si vous voulez éviter des problèmes...

Prix public: DSP 700: 8990 frs quand même. (l'ampli sur la photo: AVS 700: 2490 frs, c'est mieux...)



THOMSON SCD 8000

Quoi, encore du Thomson le même mois! Quand c'est bien, que c'est français, faut pas se gêner! Dans le créneau de la hifi compacte intégrée, la SCD 8000 frappe très fort avec un tuner digital, une platine Dolby, un ampli 2 X 32 w, une télécommande pour les fatigués et la possibilité d'effets Surround assez fabuleux. Le must du genre.

Prix public: 4690 frs. Chapeau.



THOMSON LAD 700 P

Pour un peu, en attendant encore quelques années, ce sera gratos! Voilà un lecteur laser portable, programmation 16 plages musicales, recherche rapide, afficheur à cristaux liquides. Bien évidemment, il y a une batterie, parce que le fil électrique, quand on se balade...

Prix public: 1490 frs.

GRUNDIG VS 6 65 EURO HiFi

Quoi, encore un magnéto dans C'est Génial? Ben oui, y a tout le temps des nouveautés, on est là pour ça! Celui là, et ben il est beau, et surtout il a un tuner hyperbande (gros cochon, va!) et un interbande pour le câble. Parce que, un jour, vous l'aurez le câble. Et ce jour si vous n'avez pas d'interbande... Pigé?

Prix public TTC: 8000 frs, la vââââââche...

par Emmanuel Lapierre



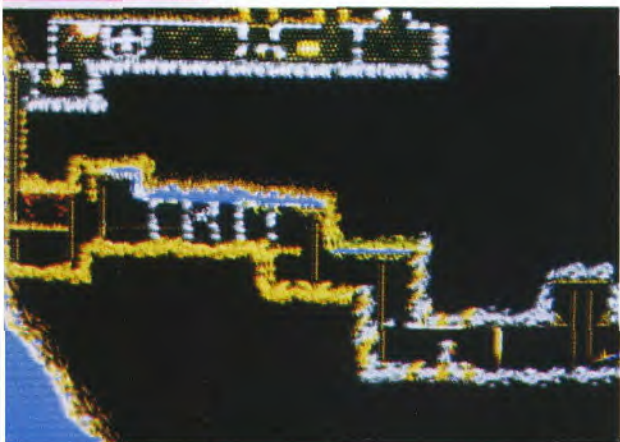
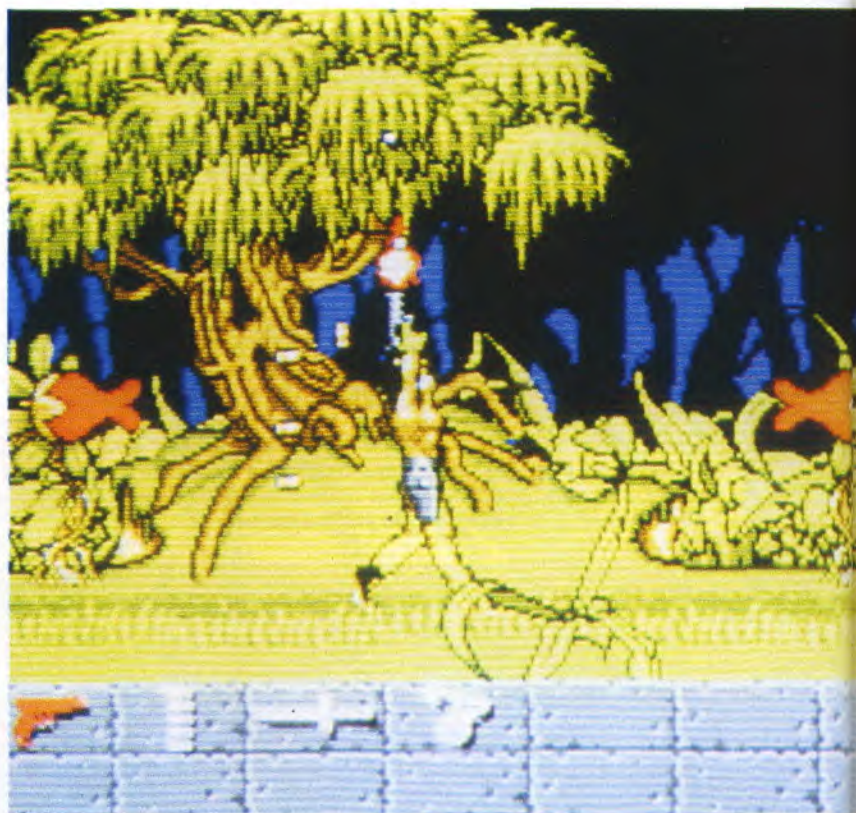
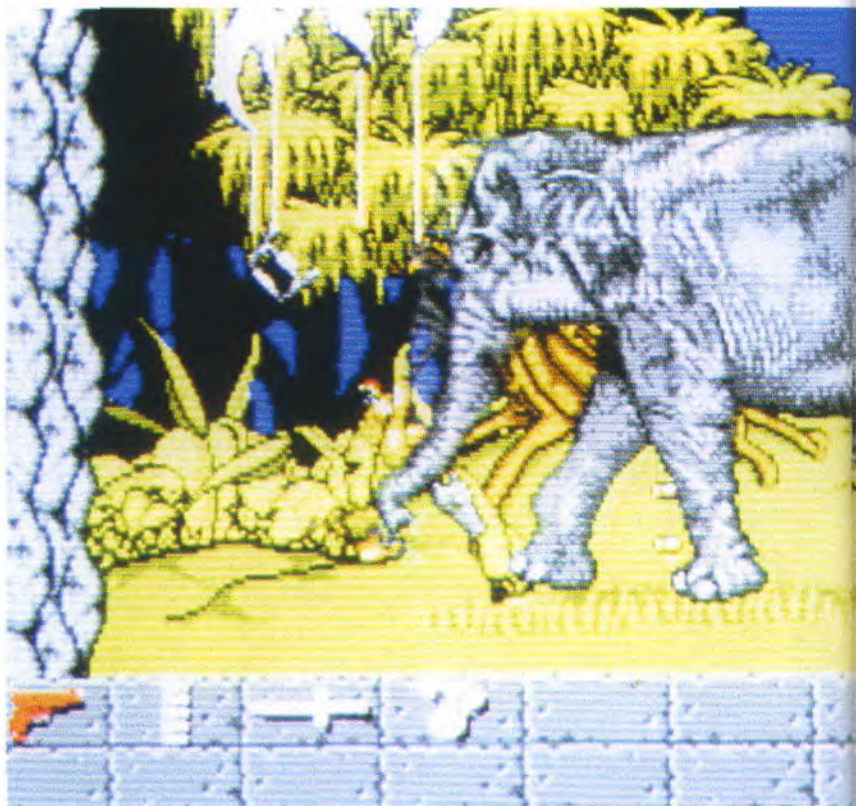
tests

Gold of the



Avec US Gold, partez à la recherche du fabuleux trésor des Aztèques. A mon avis, le plus dur ne sera pas de partir, mais de revenir vivant.

Il y a deux façons de passer son temps quand on est un ancien du Vietnam et nostalgique de surcroît: mettre une ville à feu et à sang sur un coup de tête (Rambo par exemple) ou partir pour de fabuleuses aventures très dangereuses mais vachement rémunératrices. On dirait que vous choisissiez cette deuxième solution, et que vous vous appelez Bret Conrad. Direction: le Mexique, Objectif: le plus beau, le plus grand, le plus convoité des trésors, celui des Aztèques. Alors là, accrochez-vous, parce que cet ancien peuple ne comptait pas se faire piquer son blé aussi facilement qu'on va aux chiottes: ils vous ont concocté des passages souterrains bourrés de pièges, d'énigmes et de monstres divers. Bientôt, peut-être, serez-vous l'homme le plus riche du monde, si vous arrivez à sortir de cette aventure sans vous faire transpercer, écrabouiller, déchiqueter, dévorer, aplatis, ébouillanter,embrocher, empaler, etc...



e Aztecs



AMIGA
90%

Deux atouts majeurs sont au tableau de Gold Of The Aztecs: la grandeur des sprites, qui dépasse de loin la plupart des jeux d'aventure, et leur animation, décomposée en un tas de phases qui donne aux héros une souplesse admirable (il y a plus de mille cinq cents images d'animation). Le seul problème, c'est qu'avec le nombre de poses qu'il peut adopter, la manipulation précise du joystick n'est pas évidente au début. Mais très rapidement on arrive à le tenir bien en main, et à le faire évoluer sans problème. Au début du jeu, plusieurs icônes vous permettent de vous renseigner sur le jeu, et notamment de visionner la totalité du parcours à faire pour sortir des grottes. Le schéma du parcours défilera sur votre écran, avec les emplacements des obstacles. Reste à trouver le moyen de les franchir. Le décor qui entoure tout ce beau monde est bien réalisé, changeant complètement d'un tableau à l'autre, mais toujours dans un style réaliste et bien chargé. Gold Of The Aztecs est typiquement le genre de jeu où il faut connaître par coeur, les monstres arrivant toujours du même endroit et les pièges étant toujours à la même place. L'avantage, c'est que votre mort n'entraînera pas la réapparition des monstres défunts. Pour les amateurs d'aventure à la Indy, Gold... contient toute la magie des grandes fresques aventureuses.

Kaaa

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	14

PRIX : NC
DISPO SUR ST, AMIGA, PC
FIN SEPTEMBRE

European Superleague



Pour réussir dans la vie il existe deux solutions, soit faire de grandes études dans les plus hautes écoles, polytechnique, ENA, où bien se faire par soit même comme l'ami Bernard. C'est donc dans la peau d'un manager de football que vous vous retrouvez ici. Pas question d'être à la traîne, où de magouiller dans les comptes comme les Bordelais. Ici y'a pas de triche. C'est pas pour de vrai, c'est pas pour l'argent mais pour le fun.

AMIGA
62%

Des dizaines d'options allant de la gestion à l'entraînement de l'équipe, en passant par les tactiques de jeu, les discussions téléphoniques avec l'avocat, le secrétaire, ou le coach composent le jeu. D'un abord relativement complexe pour les néophytes et même pour les joueurs confirmés European Superleague demande de longues heures de prise de tête avant de parfaitement comprendre toutes les subtilités. La gestion une fois de plus très lente du lecteur de disquette, se révèle être encore un obstacle de taille au bon déroulement du jeu. Attendre le chargement des images graphiques (par ailleurs très belles, ne serait-ce que vingt secondes entre chaque lieu) est une véritable galère surtout lorsque l'on change de pièce à tout bout de champs. Dernière chose, si ce jeu concerne le football, si ce jeu parle de football, ne vous attendez surtout pas à une simulation de football, là n'est pas le sujet.

J' M DESTROY

GRAPHISME	17	ANIM	non significatif
SON	15	INTERET	11

PRIX : NC
DISPO SUR ST, AMIGA, PC FIN SEPTEMBRE

Photon Storm

Je voudrais simplement dire que ARC ça ne veut pas dire "Ah, j'ai Rien Compris"! C'est pas grand chose, mais je tenais à la dire.



Photon Storm, c'est l'histoire d'un petit vaisseau perdu au beau milieu de l'espace, qui fait rien qu'à se faire tirer dessus par des tas de machins bizarres. Mais heureusement que lui aussi a droit à la riposte, et qu'il est pourvu d'un super laser tri-directionnel pour éclater tous ses adversaires dans des explosions de couleurs et de bruits électroniques. Il n'a pas vraiment de but à part sauver

sa peau, faire des points et passer un bon moment dans l'espace inter-sidéral à envoyer toutes sortes d'ennemis aussi fous les uns que les autres dans le néant.

Photon Storm ne sert qu'à se défouler et à en prendre plein la gueule pour pas un rond. Pour peu que vous ayez des reflexes entraînés, vous verrez des choses que peu d'humains ont eu l'occasion d'observer. Du pur délire sans agent conservateur.



ST
84%

Photon Storm, c'est du Jeff Minter, fidèle à la tradition et aussi fou que ses autres produits. Sur fond noir, des formes géométriques simples aux couleurs criardes et démentes se baladent à une vitesse vertigineuse. Le petit vaisseau triangulaire se dirige à la souris uniquement, avec le bouton de gauche pour mettre les gaz à donf, et le droit pour tirer à répétition dans trois directions différentes. Autour du vaisseau se trouve un petit zigouigoui blanc qui est en fait votre viseur. En bougeant simplement la souris, le viseur tournera autour du vaisseau et les projectiles le suivront, ce qui vous permettra d'aller tout droit en tirant tout autour de vous; mais vous pourrez aussi faire pivoter votre engin en laissant les boutons de la souris appuyés.

Certaines formes géométriques vous apporteront des bonus ou des vies en plus, les autres sont à éviter à tout prix, d'autant plus que certains fonceront sur vous si rapidement que vous n'aurez pas le temps de les voir avant d'exploser en un milliard de pixels (Je le sais, je les ai comptés. Ça m'a pris deux jours). Mais heureusement qu'un petit scanner en haut de l'écran est là pour vous prévenir de l'emplacement de vos ennemis, et que six vaisseaux sont à votre disposition avant de voir apparaître l'énorme et indétrable «Game Over» sur votre écran. Le son ressemble en tout point à celui de Grid Runner, la dernière production de Jeff Minter, ce qui donne des explosions modulées et distordues, se mariant parfaitement aux couleurs torturées. Un soft qui éclate comme un pétard. Kaaa

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

PRIX : NON COMMUNIQUE
DISPO EN OCTOBRE SUR ST

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

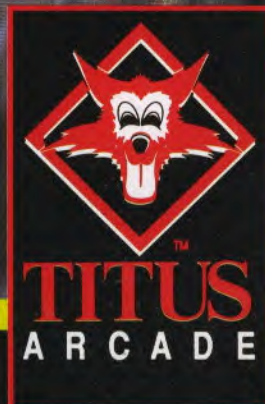
Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez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

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



REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVEZ 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



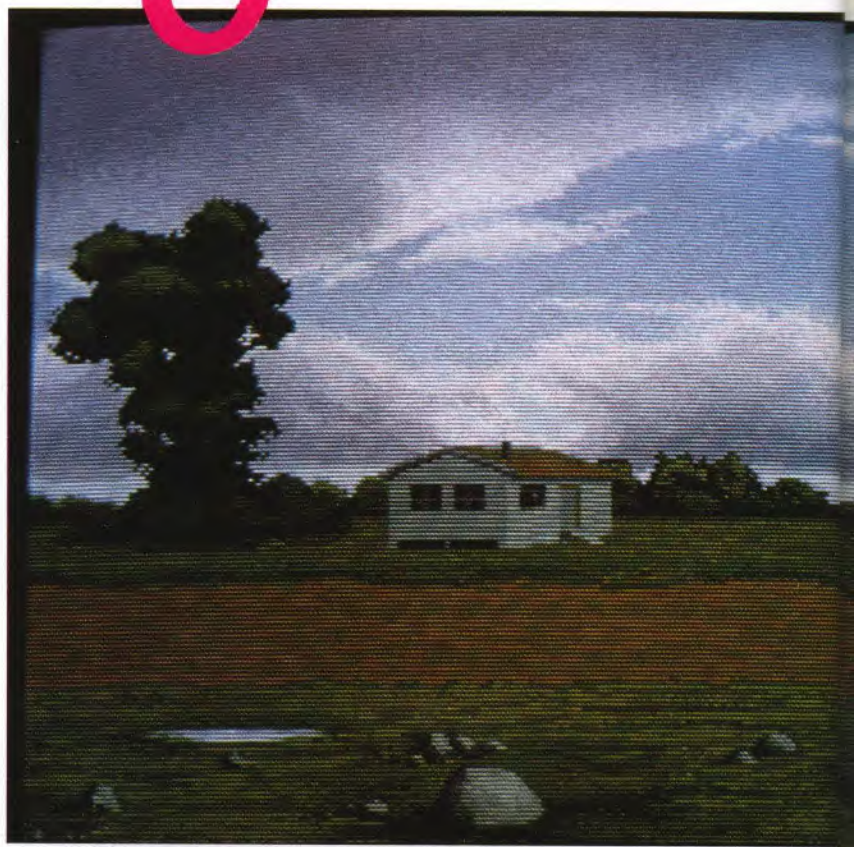
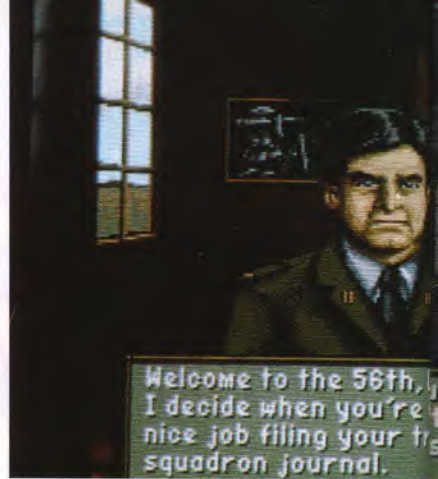
TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

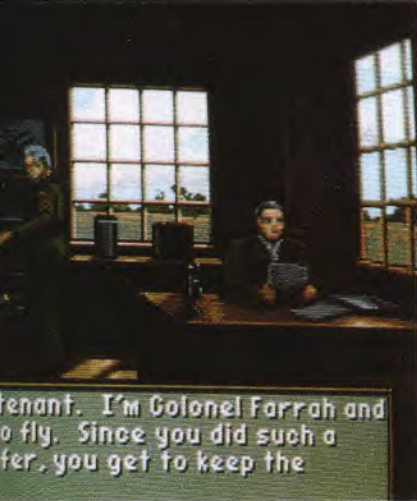
tests

Wings

Quand Cinemaware vous donne une mission à remplir, dites-vous que c'est pour le bien de la patrie. Ça vous donnera du courage.

Ca vous intéresse la guerre de 14/18? Si oui, Wings est fait pour vous. Imaginez-vous à bord d'un vieux coucou, lunettes sur le nez et casque en cuir sur le crâne, la mitrailleuse à deux mains tirant sur des ennemis en vol. Toute l'ambiance de la première guerre mondiale est recrée dans ce soft, du matériel que les soldats employaient aux missions qu'ils devaient accomplir. Vous pouvez créer votre propre personnage et lui faire gravir les échelons hiérarchiques qui lui permettront de partir pour des missions de plus en plus dangereuses. Se déroulant jour par jour, vous verrez votre journal de bord raconter l'ambiance du camp, et l'évolution de la guerre. Vous ne savez pas à l'avance à quelle mission vous attendez, un petit descriptif du but que vous devez vous fixer ou des ennemis à descendre se fera découvrir juste avant votre décollage. Ensuite, arme au poing, c'est à vous de mener à bien la mission qui vous a été confiée, et de rentrer sain et sauf à la base. Si toutefois votre avion ne tient pas la route et que vous y laissez votre peau, je vous promets que vous aurez tous les honneurs dû à votre rang.





tenant. I'm Colonel Farrah and
o fly. Since you did such a
fer, you get to keep the



AMIGA
90%

En voyant les graphismes de Wings, aucun doute n'est possible quant à la provenance du soft: c'est du Cinemaware tout craché, ça ressemble à "It Came From The Desert". Avant de pouvoir partir en mission avec l'escadrille, si vous voulez jouer avec un personnage que vous aurez vous-même créé, il faudra réussir une petite épreuve de tir. Ensuite, vous pouvez décoller en même temps que vos coéquipiers et partir en chasse des avions ennemis avec une vue typique des simulateurs de vol. En poussant votre joystick vous piquez du nez, en le tirant vous montez et vous déclenchez la mitrailleuse à répétition en appuyant sur "fire". Vous pourrez aussi avoir des missions avec une vue au-dessus de l'avion, dans laquelle vous devrez larguer des bombes sur des maisons ou dégommer un convoi ennemi.

Chaque partie du jeu est ornée d'une musique différente: tantôt un rythme militaire pour électriser votre sens patriotique, tantôt une musique triste lorsqu'un collègue s'est crashé en vol, ou que vous vous retrouvez seul le soir, dans votre chambre, et que vous couchez les événements de la journée dans votre carnet de bord. Toutes digitalisées, elles sont belles et utilisent les meilleures possibilités de la bécane. L'ani-

mation est rapide, bien que les décors soient légèrement saccadés lors des vols en 3D, mais des détails appréciables remontent largement la sauc: la tête du héros se tourne vers ses ennemis pour vous indiquer la direction à prendre et les impacts de balles se marquent dans votre cabine de pilotage.

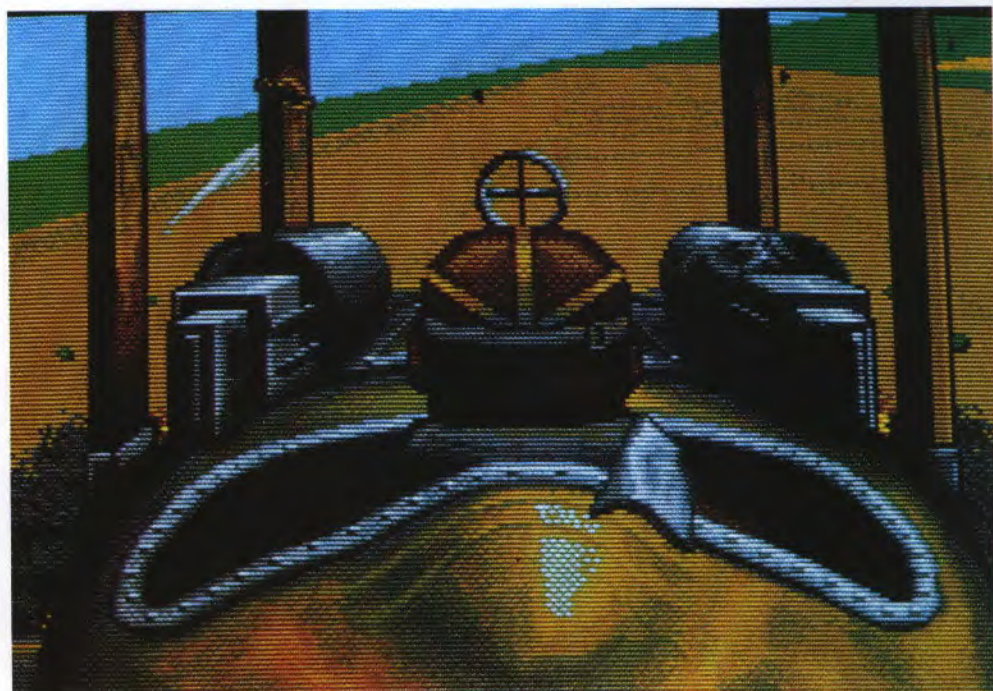
Pour les passionnés des événements qui ont marqué la première guerre mondiale, un livret est fourni avec le jeu, décrivant avec précision (photos à l'appui) certains camps militaires avec leur description, différents types d'avions et quelques speeches sur les plus grandes personnalités militaires de l'époque. C'est bien foutu, c'est complet et c'est même intéressant.

Un bon paquet de missions, complètement différentes les unes des autres, vous attendent vous et votre coucou. Bonne chance, et soyez délicat, le moteur de l'avion n'est pas tout jeune, et il risque de caler si vous lui faites subir trop d'acrobaties.

Kaaa

GRAPHISME	17
SON	20
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

PRIX : ENVIRON 499 F
DISPO SUR AMIGA



tests

Fireball

Depuis la nuit des temps les hommes se sont amusés avec un ballon rond. On sait se que ça donne maintenant, et Firebird nous montre la forme que ça aura dans le futur.



Plus de gradins surchargés où beuglent des hordes de supporters bruyants et dégénérés, plus de retransmission télévisée permettant au sportif concerné de siroter bière sur bière en participant énergiquement à l'action diffusée sur son petit écran, en rotant grassement pour annoncer fièrement la fin d'une canette. Finie la vision cauchemardesque de onze crétins galopant sur un terrain dénué de tout esthétisme, se roulant des pelles frénétiques à l'annonce du mariage entre le ballon et les filets adverses. Terminé le Loto Sportif. Le sport futur sera clean, propre, simple et musclé. Le football aura évolué, et l'on jouera au Fireball, mélange de

hockey, de rollerball et de foot. Les équipes se composeront de deux joueurs robotisés à l'allure carrément carrée. Le terrain aussi aura bien changé, puisqu'il s'agira d'un Hexorium, une espèce de pièce se déplaçant sur l'immense terrain en même temps que les joueurs. De chaque côté se trouve une porte coulissante d'où surgira un Dragonheads (une tête de dragon sur un long cou de dinosaure) cracheur de feu. Pour gagner, il faut arriver aux buts adverses (quatre buts par équipe), et lancer le ballon dans la gueule du dragon. Pour passer au niveau suivant, il faut avoir assommé les quatre dragons de l'adversaire. Pour les règles. C'est plus compliqué que le foot, hein?



ST
77%

En début de jeu, huit gueules d'aliens plus laids les uns que les autres vous feront face. Il faut en choisir un, même si leur tronche ne vous revient pas, on n'a que ça en stock. Une fois cette formalité terminée, les joueurs sont envoyés sur l'aire de jeu.

Nous voyons la partie du terrain visible en perspective, depuis l'une des petites faces du rectangle formant la pièce ou Hexorium. Sur le mur opposé se trouve un scanner permettant de se diriger vers les buts. Vous contrôlez les joueurs au joystick, et le sol se déplacera selon la direction que vous leur ferez prendre. Les joueurs sont dessinés à la façon du méchant robot du «*Trou Noir*» de Walt Disney, épaules carrées et air buté. Lorsqu'un joueur a la balle, son ombre change de couleur. Il suffit de cliquer pour la lancer alors au deuxième joueur. L'animation est spécialement rapide, les robots se déplacent sur le sol carrelé à une vitesse respectable. Lorsque vous avez éclaté la tronche d'un dragon, vous passez dans une pièce bonus dans laquelle vous ferez face à un autre dragon qu'il faudra encore une fois détruire.

Fireball allie à merveille la stratégie du sport d'équipe avec la rapidité du jeu d'arcade. En définitive, ça donne un jeu particulier qui plaira certainement, une fois que vous aurez bien compris la manipulation pas toujours évidente des robots.

Kaaa

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	13

PRIX : ENVIRON 249 F
DISPO SUR ST ET AMIGA

ENTREZ DANS LE MONDE LÉGENDAIRE DE KRYNN

(* Best Seller D & D)

La première simulation de combat aérien... sur dragon ! 20 missions différentes, 3 ordres de dragons. Combattez avec griffes, dents et lance contre des dragons ennemis, des citadelles aériennes, des vaisseaux et des archers à terre.

Contrôle de la vitesse, de l'altitude, vue multidirectionnelle et superbes graphismes. En selle, preux chevalier !

Disponible sur PC et bientôt sur C64 et Amiga

DRAGON STRIKE



Photos d'écran sur PC



ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD & D, DRAGONLANCE et le logo TSR sont des marques appartenant à TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA et utilisées sous licence de Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

© 1989 TSR, Inc. © 1989 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

Champions of Krynn, premier jeu de rôle du monde de Krynn. La guerre de la Lance est terminée, mais le mal est mauvais perdant. Les obscurs Draconiens semblent vouloir reprendre le contrôle du royaume et rôdent, menaçants...



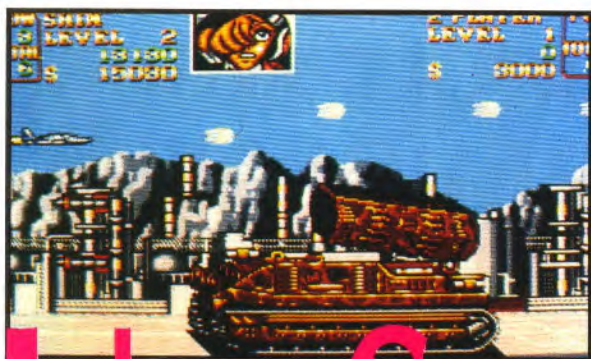
Disponible sur
PC, Amiga et
bientôt ST

Distribué
par
UBI SOFT
8-10, rue
de Valmy
93100 Montreuil
sous Bois
48 57 65 52



U.S. Gold LTD
Units 2/3 Holford Way
Holford, Birmingham B67AX
Tél. (UK) 21 625 3388

La division militaire d'US Gold est fière de vous présenter son escadron d'élite. Pas d'élite, mais d'US Gold. Laissez tomber.



Un Squadron



Voici une nouvelle conversion d'un jeu d'arcades de Capcom, et c'est pas de la daube. Il est aussi proche de la version arcade qu'il soit possible de faire, bien que les couleurs ne soient pas toutes présentes à l'appel (il n'y en a que 8). La possibilité de jouer à deux en fait un must pour jouer avec un de vos amis.

Au départ, vous avez le choix entre trois personnages et trois avions différents. Une fois ce choix effectué, un briefing de la mission apparaîtra à l'écran pour vous informer de votre tâche. En tant que membre de l'UN Squadron, une force de paix internationale, et aux commandes du tout dernier modèle de combat aérien armé des armes les plus modernes et les plus destructrices, votre but est d'annihiler les groupes occultes qui tentent de mettre un terme à la paix mondiale, si tant est qu'on puisse appeler cet équilibre bancal une "paix". Première mission: abattre une tourelle radar, mais dans la mesure où pour l'atteindre vous devez passer au-dessus d'une zone ennemie remplie de tanks et de missiles aériens, ce sera un exercice pour le moins périlleux. Non seulement vous devez éviter les missiles à tête chercheuse (ils détectent la chaleur

de votre engin), mais également descendre les avions et les hélicoptères qui viennent à votre rencontre. Au départ, vous n'avez qu'un choix réduit d'armes, mais à chaque ennemi éliminé, vous augmentez votre capital financier et bonusien (oui, c'est nouveau). A la fin de chaque mission, vous avez le droit d'aller acheter de nouvelles armes plus puissantes que les précédentes, et vous en aurez bien besoin, car l'action devient de plus en plus frénétique à mesure que le jeu progresse. Le but de la seconde mission est de trouver et de faire sauter les Stealth Fighters. Alors que vous taillez votre route dans les corridors aériens, en tirant sur différents bâtiments au sol pour récupérer un peu de bonus, d'énergie et toute cette sorte de choses, vous verrez apparaître de temps en temps un Stealth à côté duquel votre coucou aura l'air d'un nain. Il faut alors lui tirer dessus avec toutes les armes dont vous disposez, de façon incessante, jusqu'à ce qu'il disparaisse. Chaque niveau se termine par une confrontation honnête, d'homme à homme - enfin, d'avion à avion, sauf que l'avion ennemi fait tout l'écran et que vous faites à peine plus d'un pixel. C'est là qu'on réalise toute l'utilité du mode deux joueurs.

ST
78%

Les écrans de UN Squadron passent de forêts épaisses à des bases militaires et autres installations terrestres, le tout très finement dessiné. Tout est extrêmement rapide, que ce soit le vol en rase-mottes pour tirer sur les bases, ou l'évolution en altitude pour éliminer les Stealth. La claustrophobie augmente en même temps que le nombre d'ennemis, car il semble au bout d'un moment qu'il n'y a plus moyen de leur échapper. La manipulation au joystick est précise, le scrolling est très doux et la détection des sprites d'une précision parfaite. Avec des sons limités mais efficaces, cela aide à maintenir une pression constante sur le joueur. Une très bonne conversion.

Derek

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	16
ACTION	15

PRIX : 249 F
DISPO SUR AMIGA,
ST, CPC, C64

SUPREMACY

YOUR WILL BE DONE

UN FORMIDABLE
JEU DE STRATEGIE
INTERGALACTIQUE !

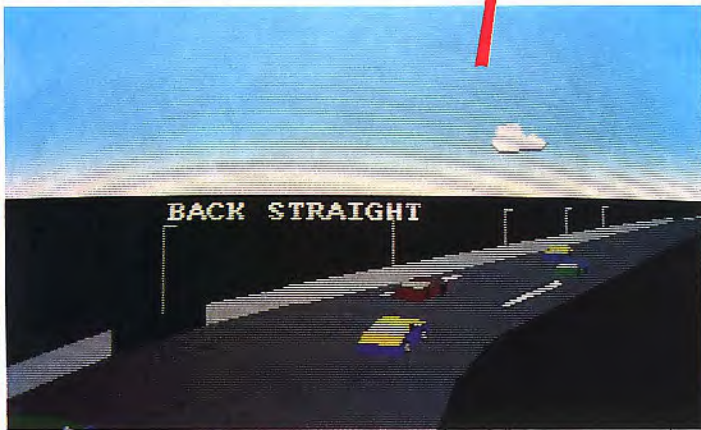


Popprobe

DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE,
AMIGA ET PC COMPATIBLES



Days of Thunder

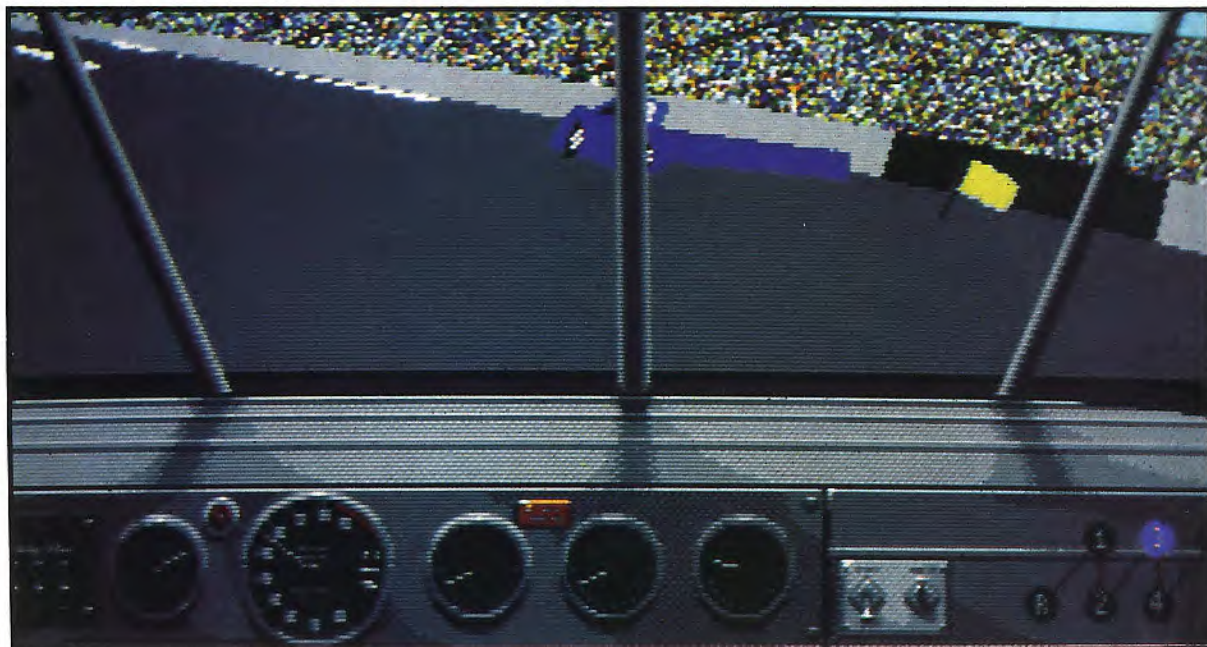
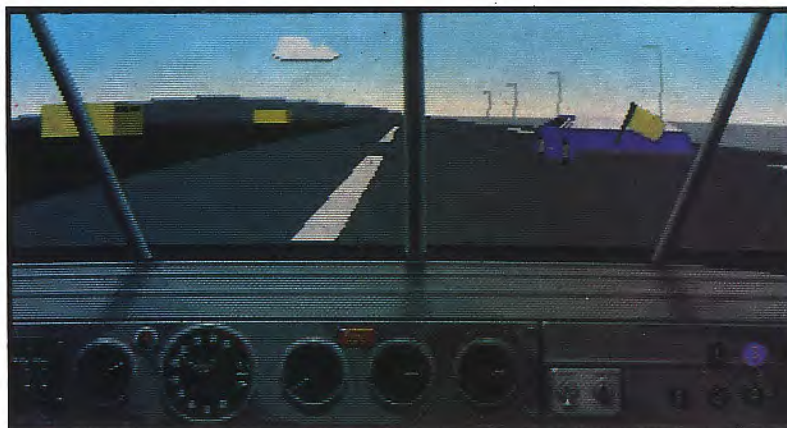


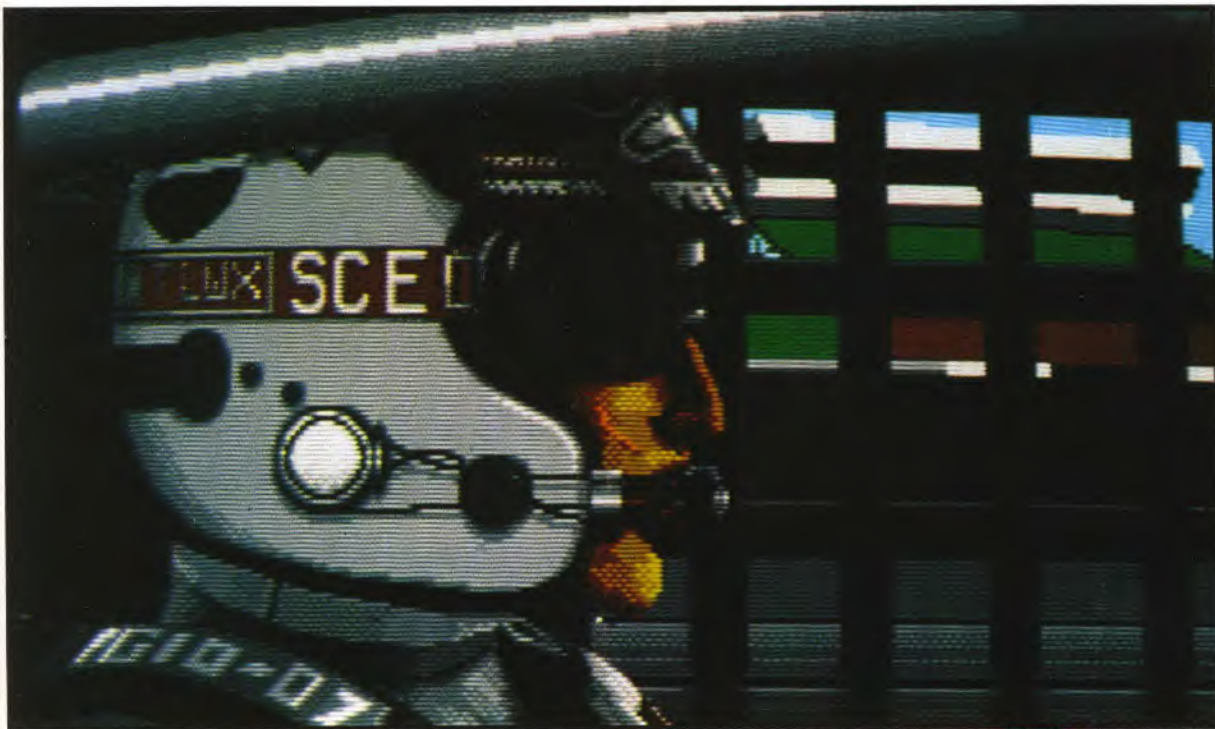
**Partez avec
Mindscape
dans une
course folle
à la pôle
position**

Dans Days Of Thunder, vous pilotez une voiture de Stock-car sur un circuit fermé, pourvu de deux virages serrés dont un relevé. Votre but n'est pas plus compliqué que de se qualifier pour la course, pour ensuite vous mesurer à quelques adversaires. La vue de la piste se fait de l'intérieur du véhicule, et les décors sont en 3D pleine, ce qui apporte à la simulation une part de réalisme appréciable. Mais vous pouvez aussi avoir plusieurs points de vue différents: en regardant derrière vous, en vous regardant vous-mêmes, d'une moitié de la piste et même une vue aérienne. C'est une course musclée qui va se jouer sur la piste de Daytona, et faites quand même attention à ne pas détruire trop

rapidement votre véhicule, ce dernier perdant des bouts à chaque impact important. Pour les amateurs de stock car, Days Of Thunder offre

toutes les possibilités de se croire au volant d'une caisse pourrie, prêt à pousser les autres concurrents du coude pour arriver le premier.





PC
90%

Days of Thunder est un superbe logiciel qui va enchanter tous les possesseurs de PC, disponible en CGA et EGA mais surtout en VGA 256 couleurs, celui-ci est d'emblée l'un des meilleurs softs de conduite, l'animation 3D est dans l'ensemble d'une grande fluidité et demeure assez rapide sur un simple XT. Grâce à sa compatibilité «adlib», le joueur sera à même d'apprécier le pilotage d'un «nascar» dans un environnement presque réel. Days of Thunder rejoint les grands classiques du style Stunt Car Racer, qu'on se le dise.

Cris

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

ST
86%

Les graphismes en 3D ne changent pas d'une version à l'autre. Seuls les bruitages, beaucoup moins élaborés sur ST, déçoivent un peu et donnent moins de crédibilité à la simulation. Même si vous êtes un tantinet exigeant quant à la réalisation technique d'un soft, Days Of Thunder ne risque pas de vous décevoir, étant simple et efficace à la fois.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	16
REALISME	14

AMIGA
90%

Les graphismes en 3D sont sans reproches, la piste étant aussi déserte qu'une piste, et les quelques décors simples et carrés. Un son de moteur bridé en surchauffe variera selon votre vitesse et votre accélération, et un "scratch" de métal entrechoqué se fera entendre lorsque vous rentrerez en contact violent avec quelque chose. Vous commandez le véhicule au joystick, les cinq vitesses se passant en cliquant sur "fire" et en poussant le bâton; et l'inverse pour rétrograder. L'animation est rapide, un peu moins lorsque les décors sont présents (une option permet de les enlever) et quand il y a beaucoup de voitures à l'écran. Lorsque vous vous écrasez sur un mur, vous voyez des morceaux de votre voiture voler autour de vous. Au bout d'un moment, il est évident qu'elle restera sur les roues. Days Of Thunder est une bonne simulation de voiture, se rapprochant de Stunt Car Racer.

Kaaa

GRAPHISME	16
ANIMATION	15
SON	15
REALISME	16

PRIX : ENVIRON 249 F
DISPO SUR ST, AMIGA, PC

La mission que vous confie Ocean aujourd'hui n'est même pas humanitaire, puisqu'il s'agit de sauver des êtres ayant vécu sur Terre avant nous. Mais je suis sûr que votre générosité ne s'arrêtera pas à ces menus détails.

Night Breed

ST
74%

La première vue des graphismes de Night Breed ne peut que décevoir. Les décors sont grossiers et les couleurs mal choisies, bref, c'est pas beau. Mais attention, ne vous arrêtez pas à cette première impression, car vous risquez de passer à côté de quelque chose d'intéressant. La taille des sprites est moyenne, ils se déplacent rapidement mais n'ont pas beaucoup de phases dans leurs actions, ce qui donne des mouvements secs et nerveux. Mais ce sont d'une part les bruitages démentés qui donnent tout son intérêt à Night Breed, avec des digts de mecs qui gueulent ou qui gerbent, des rafales de mitraillette ou des explosions de bombes à retardement. Ensuite, ce sont les formes des monstres, qui peuvent

aller du simple soldat réaliste au conglomérat le plus étrange de chair torturée (c'est lui qui gerbe). Dommage que la manipulation au joystick ne soit pas excellente, parce que le jeu aurait pu être franchement bon en ne faisant abstraction que des décors. Toutefois, une certaine folle dévastatrice règne au-dessus de ce soft, ce qui m'oblige à dire que malgré des imperfections évidentes, il demeure incontestablement intéressant (ouah, la vaaache, comment il prend des gants pour dire ça, lui!). Artemus

GRAPHISME	11
SON	16
ANIMATION	13
MANIABILITE	12

PRIX : NON COMMUNIQUE
DISPO SUR AMIGA, ST, EN NOVEMBRE



Les Night Breed sont des êtres venus d'un autre temps, puisqu'ils étaient sur Terre avant notre arrivée. Bon, quand on est venus, nous les hommes, on les a évidemment massacrés pour avoir la place nette, c'est normal. Toutefois, certains Night Breeds ont survécu, ayant été emmenés par Baphomet, devenu leur Dieu pour cet acte de bravoure. Les Night Breed sont maintenant enfermés dans une ville souterraine: Midian, dont le centre est Nécropolis. C'est justement devant les portes de cette ville que vous, Boone, vous trouvez, et ce sont les Night Breeds enfermés que vous devez délivrer. Pour ce faire, il ne faudra pas hésiter à tuer tout ce qui vous passe devant le nez, à coups de poings ou bien grâce aux armes que vous pourrez récupérer de vos défuntes victimes. Une bonne baston se prépare au centre de la Terre, dans le Pays de la Mort, là où ôter la vie n'est pas un crime, mais une action courante et sans aucune gravité (ouah, imagine le pied! On pourrait tuer Elbaz sans avoir d'embrouilles. C'est le kif!).

Un jeu d'échecs de plus dans le monde micro, certes, mais celui-ci, Chess Master 2000, est particulièrement évolué. Ubi Soft-Kasparov: le match (envoyez les paris)!

CPC
85%

La manipulation de Chess Master 2000 a été simplifiée au maximum. Malgré le grand nombre d'options, l'utilisateur n'a pas à naviguer d'un menu à l'autre, d'une page écran à une autre, ou à entrer des combinaisons clavier compliquées. Non. Vous dirigez une petite main au joystick ou au clavier, en haut de l'écran se trouvent les menus déroulants contenant les options, il vous suffit de cliquer pour l'actionner, et en dessous l'échiquier. Pour déplacer une pièce, rien de plus simple, vous la pointez avec la main, vous appuyez, et la déplacez directement où vous voulez. Cela en mode plan ou en 3D. Quand l'ordinateur joue, la pièce qu'il a sélectionné se déplace réellement (même si en 3D, au cours du déplacement, le programme ne tient pas compte des priorités d'affichage, et que les pièces se che-

vauchent). Vous avez la possibilité d'obtenir l'affichage des coups en haut à gauche en notation officielle. Et si les couleurs ne vous plaisent pas, ce qui est assez compréhensible, vous pouvez les changer. Je conseille à tous les fans d'échecs de se procurer Chess Master 2000, et pour ceux qui ne connaissent pas encore ce jeu millénaire, c'est une très bonne occasion de le découvrir (j'ai essayé d'apprendre les règles à Kaaa, mais au bout de 5 minutes d'explications, il m'a déclaré: «Pfffflouuu... C'est compliqué... On fait une bataille?»).

Seb

GRAPHISME	14
REFLEXION	20
ANIMATION	13
MANIABILITE	16

PRIX : NON COMMUNIQUE
DISPO SUR AMIGA, ST, CPC

Chess Master 2000



De tous temps l'homme a joué et s'est passionné pour les échecs. Mettez-lui une machine entre les mains, et il tentera de lui apprendre à jouer. Par exemple, donnez-lui un ordinateur, et il vous pixélisera les différentes pièces de l'échiquier, vous permettra de voir en 3D ou en plan, fera jouer la machine contre le joueur, et cela en choisissant le niveau, ou vous donnera la possibilité de choisir la position des pièces pour résoudre les problèmes que vous pouvez trouver dans différentes revues. Toutes ces options, et d'autres comme la possibilité de sauvegarder une partie, de revenir d'un coup en arrière, de changer de camp à tout moment, de faire jouer l'ordinateur tout seul (pratique pour les débutants), tout cela est disponible sur Chess Master 2000 qui s'annonce comme le programme d'échecs le plus puissant sur CPC.



J'arrive!

Simulcra

Microstyle nous offre un Shoot'Em Up qui va radicalement changer votre optique de combat.



AMIGA
87%

Votre tank se situe toujours à peu près au centre de l'écran, et lorsque vous manipulez votre joystick, c'est le décor qui défilera autour de lui à une vitesse vertigineuse. Une animation donc extrêmement bien réalisée, que ce soit au niveau du décor ou des engins. Vous aurez du mal à vous habituer à la manipulation et à vous positionner parfaitement par rapport aux ennemis; mais avec de l'entraînement cela deviendra fastoche, et vous vous rendrez compte que la façon dont bouge le décor permet de bouger avec précision et rapidité. Pour dégommer les méchants, vous avez soit un tir de mitrailleuse en appuyant simplement sur fire, soit un missile en laissant le doigt plus longtemps sur le bouton. Simulcra comblera les plus exigeant en matière de 3D, qui pour une fois auront un jeu intéressant et bien réalisé à la fois. Notez que l'auteur (Steve Turner) a été interviewé dans notre dernier numéro.

Artemus

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	17
MANIABILITE	16

PRIX : ENVIRON 249 F
DISPO SUR ST, AMIGA EN OCTOBRE

Vous voilà à bord d'un tank, un peu spécial il est vrai puisqu'il est en 3D formes pleines, dans l'espace, et qu'il se trouve sur un sol également en 3D, formé à la façon de carrelages suspendus dans l'espace. Chaque niveau est construit de différente manière et forme un gigantesque labyrinthe d'où vous devrez trouver la sortie en évitant les barrières énergétiques le délimitant. Bon, pour le labyrinthe, une carte visible à tout moment vous indique votre position, donc ce n'est pas le plus important. Votre but premier est de trouver et de détruire cinq générateurs alimentant les barrières énergétiques qui vous barreront souvent le chemin. Evidemment, le monde dans lequel vous vous trouvez est hostile et dangereux, parsemé d'ennemis sans pitié qui vous tireront dessus à la moindre occasion. Vous devrez donc les détruire en ramassant les bonus qu'ils laisseront échapper à leur mort. Ces bonus vous permettront d'acquérir des radars, des vies supplémentaires, des ailes pour faire voler votre tank, etc. Pour réussir les trente niveaux de Simulcra, la récolte de ce genre de gadgets est indispensable. A vous de jouer, dans le monde le plus dangereux qui soit.

Pour ceux qui ont le combat dans le sang

LES BATTANTS

Une compilation des hits de la catégorie Aventure/Action.



RICK DANGEROUS

PC
ST/AG
299 F



UN JEU QUI A DU PUNCH

BOXING



COMMANDO

CPC D
199 F

NOTE 87% PAR AMSTRAD 100%



SAVAGE

Des effets spéciaux très soignés, une bande sonore décollante, des couleurs et graphismes éclatants, des passages inoubliables, un MUST AMSTRAD 100%.

PRIX DU MEILLEUR JEU D'ACTION



NAVY MOVES

CPC K7
149 F



IKARI WARRIORS

D'excellents graphismes, animations et bruitages - TILT

PC	ST/AG	CPCP/K
Rick Dangerous	Rick Dangerous	Rick Dangerous
Savage	Savage	Savage
Ikari Warriors	Navy Moves	Navy Moves
Franck Bruno's Boxing	Commando	Commando
	Ikari Warriors	Ikari Warriors

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Rick Dangerous © 1989 Core design Ltd. Ikari Warriors © SNK Corporation. Commando © 1989 Capcom USA. Franck Bruno's Boxing © 1988, 1989 Elite System Ltd. Savage © Probe Software Ltd. Microprose/Firebird. Navy Moves © 1989 Dynamic.

UBI SOFT

Entertainment Software

UBI SOFT 8-10, rue de Valmy 93100 Montreuil-Sous-Bois Tél. : 16 1 48 57 65 52

FUTURA

P R E S E N T E



PHOTOS ATARI



A MA DROITE : LE CHAMPION ANDRÉ PANZA

58 combats = **55** victoires.
3 fois champion du monde de kick boxing
3 fois champion du monde de boxe française.

A MA GAUCHE : LE LOGICIEL PANZA KICK BOXING

Deux années de travail d'équipe
pour un résultat exceptionnel.

- 75* coups, parades et chutes
 - plus de 600* positions digitalisées à partir de réels combats
 - une jouabilité sans précédents
- Grâce à la collaboration d'André Panza, cette simulation est exceptionnelle de réalisme.

* varie selon les machines.

Panza

BOXING





CHAMPION

CLASSEMENTS

JOY 2 ATARI

CHOIX DES COUPS CHOIX DES COUPS

FORME PHYSIQUE

OPTIONS

COMB...

LE SOFT LE PLUS ATTENDU DE L'ANNEE - OCTOBRE

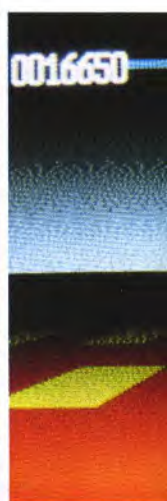
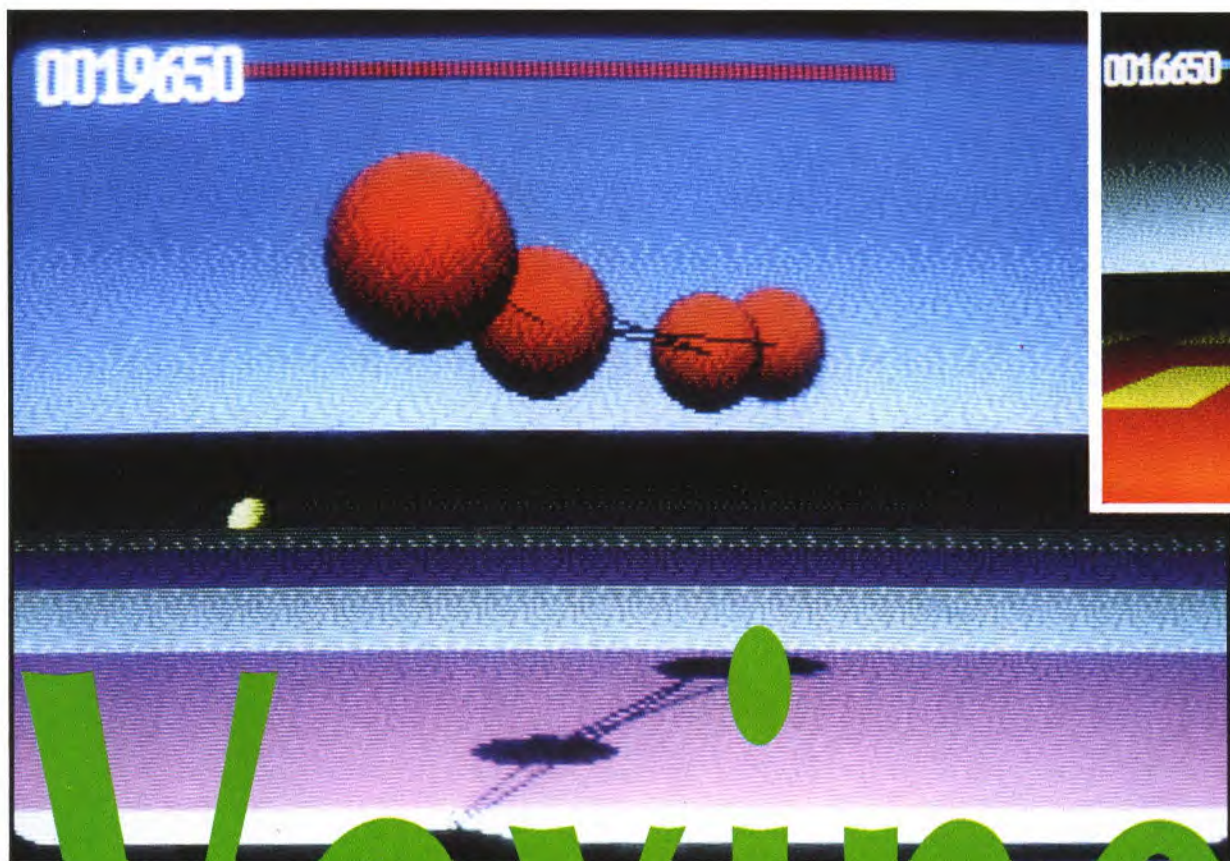
CPC / CPC +,
console GX 4000

IBM & COMP, CGA
EGA / VGA.

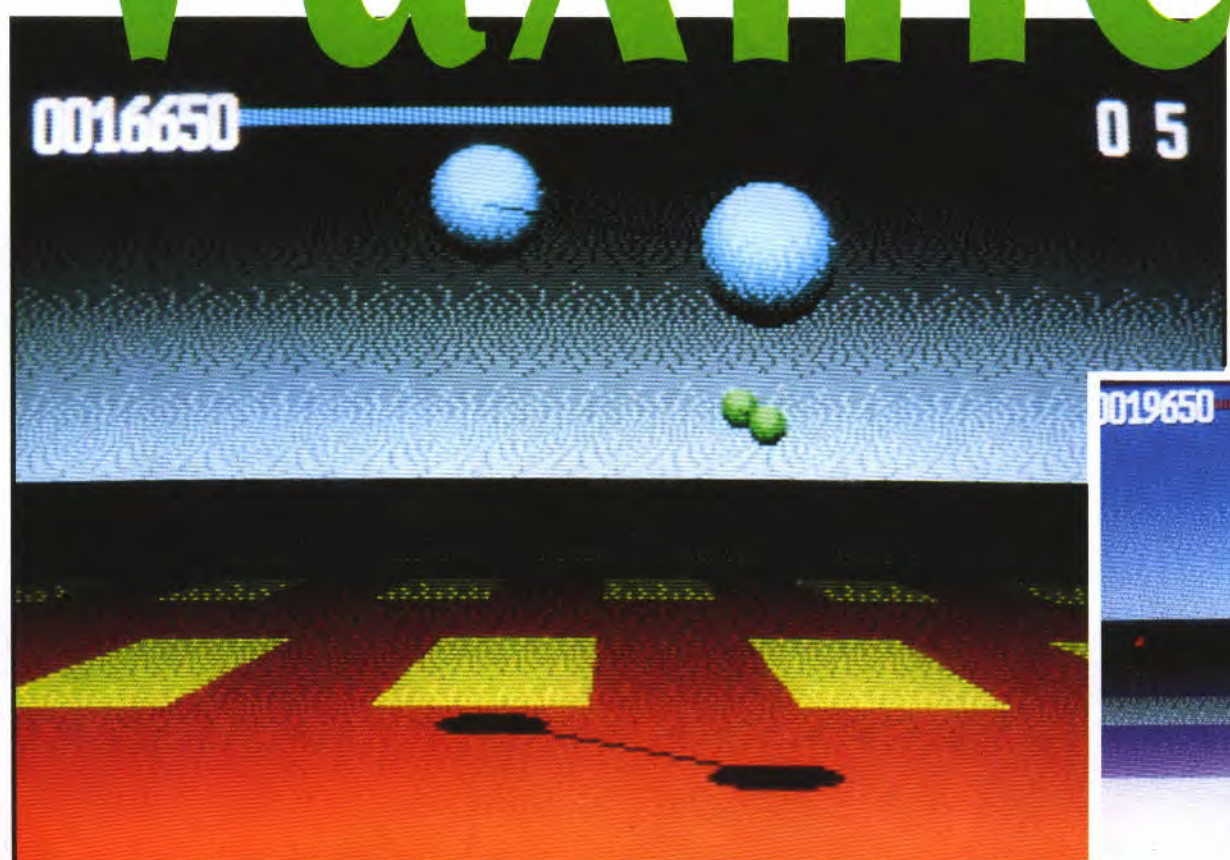
AMIGA,
ATARI

BOXING

tests



Vaxine





05

En bon docteur, US Gold nous prévient des pires maladies et nous fournit même les vaccins.

ST
92%

Procédons par ordre. D'abord, les graphismes: imaginez "E-motion" en 3D et vous aurez la vision des boules de Vaxine (qui sont toujours plus agréables que celles de Seb). Ensuite, le terrain de jeu: un sol la plupart du temps quadrillé, que vous voyez en perspective, et qui défile à une vitesse à donner le vertige. Se manipulant à la souris, vous sélectionnez le type de vaccin avec le bouton de droite, et vous tirez avec le gauche. Au départ du jeu, vous êtes devant l'une de vos "bases", considérant que ce sont les petites boules la formant que le virus va attaquer. Au début, les cellules dévastatrices sont en nombre restreint, et rebondissent bêtement, seules dans une immense étendue vide. A ce niveau-là, il est facile de se placer devant, et de leur tirer dessus. Elles disparaîtront dans un "bang" de ballon qui explose, et quelques points vous seront donnés pour cet acte de bravoure.

Profitez-en, car le temps joue contre vous, et elles ne perdent pas une seconde pour se multiplier. Parsemés dans votre corps, des espèces d'immenses portes noires vous permettront de mettre le jeu en pause, en rentrant simplement dedans. Un paquet de niveaux de plus en plus difficiles (les virus arrivant à grand renfort) et plus de cent couleurs à l'écran donnent à Vaxine une dimension toute particulière. C'est extrêmement beau, c'est difficile et incroyablement bien réalisé. Vaxine prend les meilleures possibilités de l'ST pour nous offrir un jeu sortant complètement des sentiers battus.

Artemus

GRAPHISME 18
SON 16
ANIMATION 19
MANIABILITE 15

PRIX : 199 F ST, 249 F AMIGA
DISPO SUR ST, AMIGA ET PC
FIN OCTOBRE

Ranx



PC

Le peu recommandable personnage créé par Liberatore sévit désormais sur Amiga et sur PC. Pas aimable pour un sou, franchement haineux et carrément méchant. Comme dans la version ST, Ranx se déroule dans les quartiers glauques de New-York où traînent clodos, dealers, portiers de tripots, et malfrats de tous poils qui affectionnent les gros calibres et la tronçonneuse. Mais il y a aussi des potes qui ont toujours un surin à vous prêter ou une grenade en rab. Ranx est davantage qu'un jeu de castagne; il est en effet pimenté de dialogues virils et de scènes qui sont en passe (de trois?) de faire sa réputation ô combien graveleuse. Ranx carbure au 110 volts bien tassé et un scanner permet de vérifier sa santé de fer (normal pour un robot-zonard).

AMIGA
77%

GRAPHISME 15
SON 15
ANIMATION 10
DIFFICULTE 14

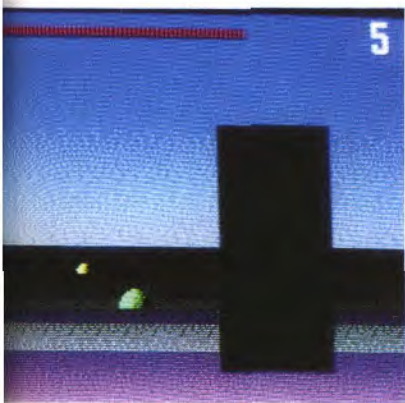
PC
65%

GRAPHISME 10
SON 08
ANIMATION 10
DIFFICULTE 14

Domage que l'animation des personnages, sur Amiga aussi bien que PC, ne soit pas tout à fait à la hauteur. Plutôt réussis sur Amiga, les graphismes et les bruitages sont fadasses sur PC. Les décors ne tirent pas parti du mode VGA et le son couine pauvrement, un défaut inhérent à cette bécane. Il reste heureusement une foule d'animations marrantes et de détails surprenants. Le soft donne envie de lire la BD et ceux qui la connaissent ne seront pas trop déçus grâce à l'atmosphère ranxerox très bien restituée.

B6 TGV

PRIX : NC
DISPO SUR ST, AMIGA ET PC



5

The Punisher

Quand The Edge envoie le Punisseur en mission, ça cartonne dans le milieu des malfrats.

Une arme à feu dans chaque poigne, à la façon de Rambo dans ses moments de colère, le Punisseur a pour mission de sauver des innocents en pénétrant dans les repaires sombres et hostiles des brigands de la pègre, et de tout casser, nom de Dieu! Pas un seul bandit ne doit échapper au Punisseur, et c'est le masque sur la figure, la combinaison de super-héros avec une grosse tête de mort sur la poitrine et l'esprit sans pitié qu'il va frapper de sa main d'acier. Une à une, il va visiter toutes les ruelles du quartier louche de la ville, et dégommer les méchants



ST
74%

Le Punisher est tiré de la revue américaine consacrée exclusivement aux aventures exaltantes de super-héros: Marvel. Donc, dans l'esprit, c'est «pas de pitié pour la vermine qui pourrait notre belle cité et empoisonne la vie de nos chers concitoyens». Allez hop, on rentre dedans, c'est le carnage. The Punisher est réalisé à la façon des «Incorruptibles», c'est-à-dire que vous ne voyez pas le héros, mais uniquement le bout des canons des armes qu'il porte. A la souris, vous dirigez le viseur et vous cliquez sur le bouton droit pour l'arme de droite, et sur le bouton gauche pour l'arme de derrière. Non, je déconne, pour celle de gauche, évidemment. A gauche, justement, vous portez l'arme à répétition, dont le chargeur, encore plus à gauche sur votre écran, se videra rapidement. Lorsqu'il sera vide, l'arme disparaîtra pendant quelques secondes, le temps de se recharger; mais vous pourrez bien sûr tirer avec l'autre pendant ce temps, d'où l'utilité de posséder deux armes.

Les graphismes sont bien réalisés, dans le pur style BD américaine avec des gueules et des attitudes outrageusement exagérées. Par contre, il ne faut pas être trop exigeant pour

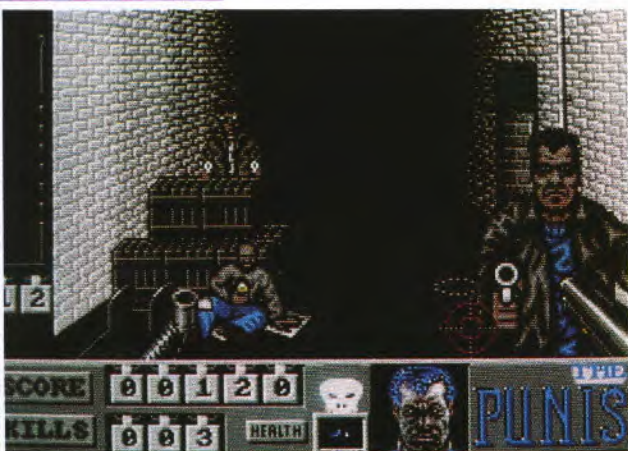
l'animation, celle-ci se passant en deux étapes: l'apparition du personnage, et la pose qu'il prend lorsqu'il meurt. Le reste ne se passe qu'au niveau des impact de balles, faisant une petite explosion rapide.

Lorsque vous avez décimé toute la racaille d'une scène, une flèche de direction apparaît sur l'écran, et vous devrez cliquer dessus pour changer d'endroit. Durant votre mission, vous rencontrerez trois sortes d'ennemis: ceux qui apparaissent un quart de seconde aux fenêtres et que vous ne pourrez avoir qu'avec d'excellents réflexes; ceux sortant des portes latérales qu'il est beaucoup plus facile de tuer avec une seule balle; et ceux qui vous feront face, coriaces et pouvant se manger jusqu'à deux chargeurs dans le bide avant de crever. The Punisher est un jeu pour se défouler, et vu le nombre de morts à la minute, ça calmera pour un instant vos instincts meurtriers.

Kaaa

GRAPHISME 15
SON 13
ANIMATION 14
MANIABILITE 15

PRIX : ENVIRON 199 F
DISPO FIN OCTOBRE



montrant leur nez à la fenêtre, roulant par terre ou lui faisant directement face. A vous de faire prendre le bon chemin au Punisseur, dans ce labyrinthe d'arrière-cours à l'ambiance menaçante, en évitant les embuscades et les pièges. Et si vous n'êtes pas vraiment sûr des super-armes que le super-justicier porte sur lui, vous pouvez toujours lui en choisir d'autres en allant dans sa super-camionnette. Dieu que c'est amusant de jouer les super-héros: on peut donner plus de poids à tout ce qu'on dit en rajoutant le mot «super» devant.

NITRO



NITRO

Choisissez votre bolide, agrippez le volant et go !

Foncez dans les villes, les forêts, le désert et l'holocauste ; participez à plus de 30 courses d'ultra-violence jour et nuit. Seulement, la nuit, vous devez avoir de bons phares !

Votre bolide étant très sollicité, vous le droit d'en changer jusqu'à deux fois durant la course, à moins que vous ayez les moyens de le réparer.

Jouable à plusieurs en même temps.

DISPONIBLE SUR ATARI ST/STE ET AMIGA

photos d'écran Atari ST/STE

IL FAUT LE VOIR POUR LE CROIRE

PSYGNOSIS / SFMI
BP 114 - 80 Rte des Crêtes
06561 VALBONNE
SOPHIA ANTIPOLIS
Tél. : (16) 92 94 36 00



tests

Elles sont belles, les motos de chez Mindscape. A les voir comme ça, on ne douterait pas une seule seconde de leur capacité à tenir la route.

Superbike Simulator



ST
55%



Vous avez avant tout un tas de choix à faire, d'abord pour la moto. Qu'est-ce que vous allez prendre comme bécane entre les deux Honda, la Suzuki, la Kawasaki et les deux Yamaha? Pour vous guider dans votre choix, une page graphique représentant superbement la moto, entourée d'un paquet d'informations sur ses caractéristiques apparaîtra lorsque vous cliquerez dessus. Ceci étant fait et après une longue hésitation quant à laquelle des bécanes vous conviendra le mieux, vous allez pouvoir sélectionner le circuit sur lequel vous voulez courir.

Six pays sont représentés, ayant chacun leurs caractéristiques propres. Après avoir bien visionné les parcours, vous êtes peut-être prêt à foncer? Ah, mais avez-vous choisi les bons pneus? Attention, c'est très important, les pneus. Surtout que la pluie ne se gêne pas pour tomber sur certains circuits. Huit marques différentes vous sont donc proposées. Cette fois c'est bon? Plus de problème? Alors on y va, objectif course! Vous voulez tourner tout seul ou avec des concurrents? Je sais, je suis chiant, mais le sport c'est pas de la rigolade, il faut savoir où on met ses roues.



Le jeu commence très bien: une musique rapide vous entraîne dans un univers dur comme du métal de carrosserie, et des pages graphiques impeccablement réalisées vous titillent les sens. Quand vous cliquez sur une bécane pour connaître ses caractéristiques, elle apparaît sur tout l'écran en se dessinant d'abord en quadrillé, à la façon de «Itron». C'est superbe, et on s'attend à une suite de bon aloi. La musique change de thème à chaque tableau, et le joystick serré dans votre poigne, vous êtes prêt à essayer le meilleur des jeux de motos de tous les temps. Et puis vous voilà sur le circuit, avec le tableau de bord de la bécane devant vous, vos deux mains visibles sur le guidon, entouré d'un décor franchement pas beau. A part la partie de votre moto, le reste est dessiné avec d'énormes pixels (y avait pas plus gros en stock), et colorié avec un mauvais goût redoutable. Les bords de route sont moches, ornés ça et là de sapins mal fait et de bidons grossiers. En plus, au démarrage, tout l'espoir d'entendre un son potable apportant du poids à la simulation se barre, vu que l'on entend péniblement un vrombissement de moustique asthmatique. Et pour couronner le tout, l'animation est saccadée, votre moto ne bougeant pas d'un poil c'est le décor qui tanguent autour d'elle, et la manipulation est mal gérée. On n'y joue qu'au joystick, les vitesses peuvent être automatiques ou manuelles et deux personnes peuvent s'y coller en même temps. Ça valait le coup de sélectionner pendant trois quarts d'heure la moto qui nous convenait le mieux.

Artemus

GRAPHISME 13
SON 12
ANIMATION 10
MANIABILITE 12

PRIX : ENVIRON 249 F
DISPO SUR ST, AMIGA ET PLUS TARD PC

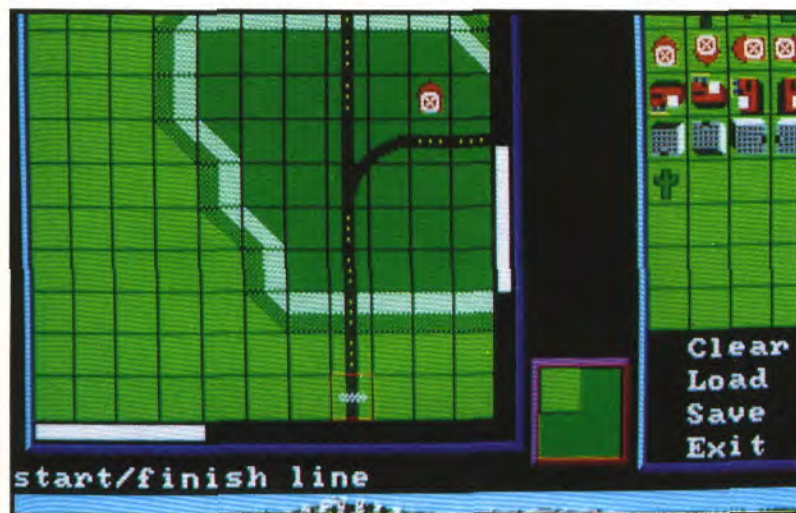


Skid Marks



A bord de votre Lamborghini Countach ou de votre Ferrari, traversez un monde complètement dingue. En effet, dans cet univers les routes sont peuplées de virages

relevés, de loopings diaboliques et de ponts coupés en deux. En fait, vous allez conduire votre monstre dans un circuit 24 Matchbox. Délirant, n'est-ce pas? Et pourtant, tout ceci est bien sérieux. Un coup d'accé-



lérateur, et hop vous voici lancé à grande vitesse dans un looping démoniaque. Une mouche vous gratte? Votre souris grince des dents et vous voilà projeté dans les airs à la manière d'une mouette mais attention à l'atterrissage! Tchakablam! Votre voiture est en miettes. Qu'à cela ne tienne! Vous recommencez imperturbablement le parcours en implorant St Christophe. L'univers où vous évoluerez est entièrement en 3D et il vous sera possible de bien visualiser vos faits et gestes. Grâce à la vue venant d'un hélicoptère ou d'un satellite, vous pourrez mieux apprécier les figures que fera votre voiture et il vous sera même possible de revoir sur magnétoscope vos cascades loufoques. Si le parcours proposé ne vous convient pas ou plus vous pourrez en changer grâce à un éditeur de terrain qui vous permettra de faire jaillir votre imagination débordante ou d'aligner trois loopings à la suite. C'est au choix. Bienvenue aux commandes d'une nouvelle race de jeux qui a fait fureur dans les arcades. Et éclatez-vous bien! Au sens propre...

PC
81%

Skid Marks est l'adaptation trait pour trait de l'illustrissime Hard Drivin' d'Atari qui a fait fureur dans les salles d'arcades. Piloter un bolide dans un circuit 24 n'a rien de facile! Les graphismes EGA/VGA sont dans l'ensemble de bonne qualité et l'animation nous a paru très très fluide. Ah bon! Les effets sonores de base sont corrects mais c'est surtout les sons compatibles Adlib qui demeurent, bien sûr, les plus convaincants. Dans l'ensemble, Skid Marks est un très bon soft qui grâce à son générateur de parcours intégré risque d'avoir une durée de vie nettement supérieure à son homologue des arcades. Notre seule inquiétude concerne les conflits 3D, certes difficiles à gérer, mais tout de même gênants à certains moments... Mais l'intérêt est au rendez-vous et c'est le principal... Ne l'oubliez pas!

Cris.

GRAPHISME	13
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

PRIX : NC
DISPO SUR PC, AMIGA ET
ST FIN NOVEMBRE

Mindscape nous offre une fois de plus, une bonne dose de loopings diaboliques avec Skid Marks.

Shadow of th

Pour cette suite, Psynosis a réuni tout son pouvoir magique, et dans une explosion de lumières et de couleurs, vous envoie affronter la Bête pour la seconde fois.



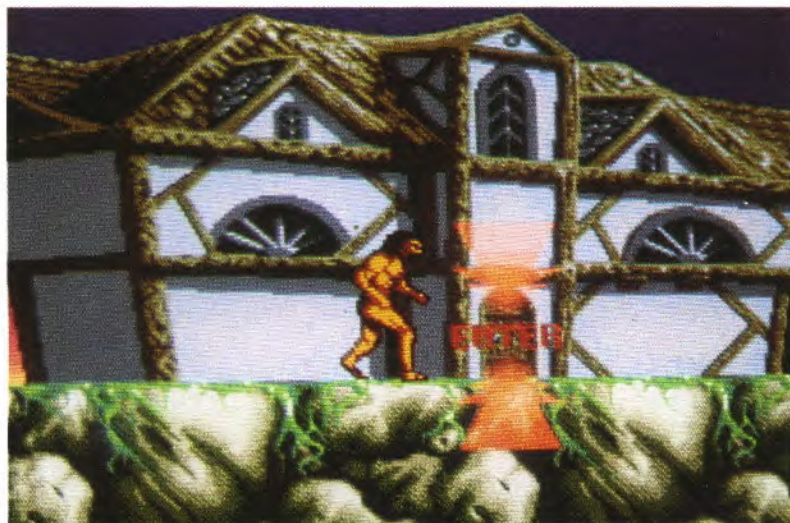
Le mage de la Bête, Zelek, est dans une position désagréable. Il doit réparer la faute qu'il a commise lors de votre évasion, et apporter à Maletoth, le Seigneur de la Bête, un remplaçant à votre ex-ingrate tâche. C'est dans la forêt de Deadwood qu'il trouve ce qu'il recherche. Ses griffes acérées ne font qu'un geste pour détruire le toit du petit cottage dans lequel vivent une maman et une toute petite fille, pour s'emparer du nouveau-né. Sous un ciel noir il s'envole en tenant dans ses bras maléfiques le fruit de sa quête: votre sœur.

Vous, après avoir réussi la précédente aventure de Shadow Of The Beast, avez retrouvé une forme humaine. Et vous savez ce qu'il vous reste à faire dorénavant: partir pour la ville de Kara-Moon, et récupérer votre frangine. Je vous préviens tout de suite, c'est pas une mince affaire, d'autant plus que vous ne possédez qu'une massue pour combattre les tonnes de monstres vivant là-bas; et qu'il n'y a pas un seul plan de la ville pour repérer votre chemin. A vous de trouver des personnages alliés, de récolter des renseignements vous permettant d'atteindre certains endroits, et de trouver des armes supplémentaires. Durant votre quête vous pour-

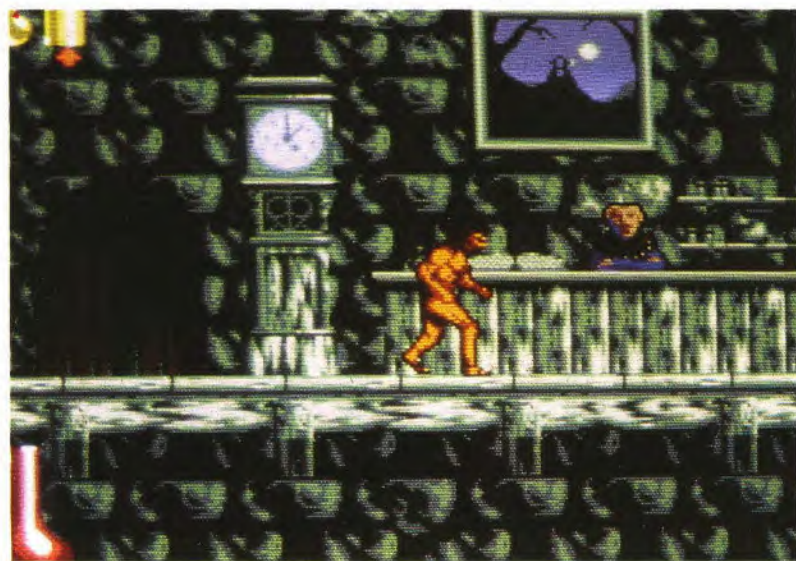
rez ramasser des pièces de monnaie que vous pourrez ensuite échanger contre du matériel, qui lui-même pourra éventuellement vous servir à acheter certains personnages. Aucune morale, dans ce pays.

Quelques conseils pour survivre le plus longtemps possible dans le labyrinthe qu'est Kara-Moon, ne vous engagez pas dans des passages que vous ne connaissez pas sans vous assurer que vous pourrez revenir en arrière, car il y a pas mal

d'impasses. Questionnez les personnages le plus souvent possible et faites bien attention à leurs réponses. N'utilisez vos armes qu'à bon escient, elles vous seront indispensables dans certains cas. Ne faites pas d'offrandes dans la première partie, car cela vous ramènerait au début de l'aventure. Et pour finir, prévoyez quelques jours de repos car quand on commence Shadow Of The Beast II, on veut aller jusqu'au bout. Et il est très dur à atteindre, le bout.



e Beast II



AMIGA
96%

Avant de jouer, vous avez droit à un superbe dessin animé vous montrant le passage clef de l'histoire: quand votre sœur se fait enlever par Zerek. C'est superbe, ça vous plonge dans une ambiance démente et on a presque envie d'applaudir. C'est vrai que c'est beau, mais vous serez obligé de vous le retaper à chaque nouveau chargement. Ensuite, vous découvrirez le jeu. Wou-aaahhhh.... Putain qu'il est bô! Les graphismes ne sont pas décevants, aussi beaux, aussi colorés et aussi fins que la première version. Quand vous commencerez à courir, vous verrez les deux scrollings différentiels et multidirectionnels défilé avec une rapidité et une fluidité rarement égalée. C'est vrai, il y en a moins que dans le premier, mais c'est quand même superbe. Ensuite c'est de l'arcade classique, à part que votre personnage, un grand sprite hyper-bien animé (cinquante images/seconde, c'est vous dire!) se bat contre des monstres sortis tout droit d'un bon film d'héroïc-fantasy. Evidemment, vous n'irez pas loin au début, vu que le personnage n'a qu'une vie et que ça cartonne dès les premiers tableaux. Mais comme ils reviennent toujours aux mêmes endroits, vous comprendrez la marche à suivre à force d'y jouer.

Une musique cool à la Pink Floyd vous accompagne tout le temps, et la page de présentation ainsi que celle de votre mort (vous risquez de la voir souvent, heureusement qu'elle est superbe) sont ornées du même genre de musique digitalisée. Ambiance, ambiance. Shadow Of The Beast II c'est surtout très beau, malheureusement quelquefois un peu énervant à cause du temps de chargement, mais l'attente vaut le résultat.

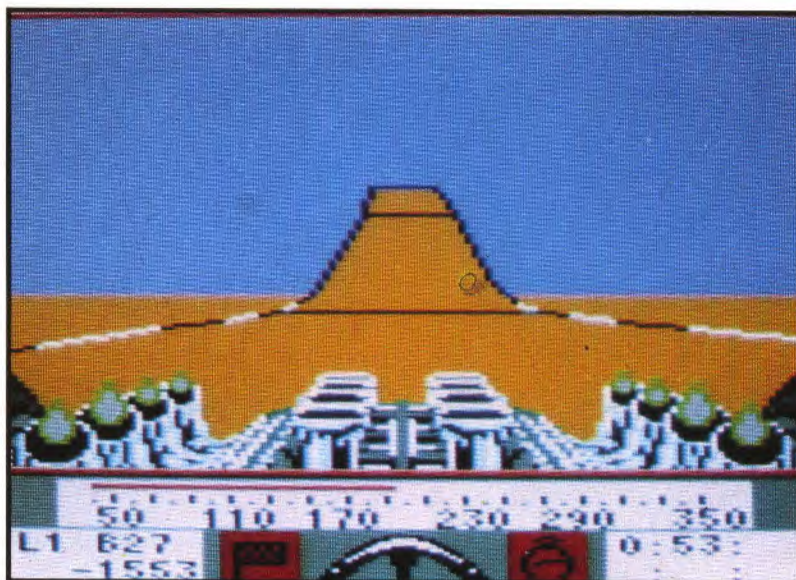
Artemus

GRAPHISME	19
SON	18
ANIMATION	20
MANIABILITE	17

PRIX : ENVIRON 349 F
DISPO SUR AMIGA

Arrêtez de faire Vroumm Vroumm avec la bouche, et saisissez plutôt votre joystick. Microprose nous offre la version CPC de Stunt Car Racer. Ça décoiffe!

Stunt Car Racer



La formule 1? C'est dépassé, vous avez épuisé les sensations possibles avec ce type de compétition. Les courses en Ferrari sur le périph? Arf, c'est nul tout ça, il vous faut autre chose. C'est pourquoi, quand René est venu vous parler des courses de Stock Car sur pistes surélevées, là, vous vous êtes dit: "Mon pt'it Georges, voila enfin quelque chose pour toi".

Quoi que, maintenant que vous êtes sur la piste, derrière le volant de votre monstre bourré de chevaux, avec un concurrent à votre gauche qui vous regarde en souriant dans le plus pur style du "j'sens que je vais te faire manger le bitume", vous vous demandez si c'est vraiment quelque chose pour vous. Bref, on verra bien.

C'est parti. Accélérateur enfoncé au maximum, hop, une bosse, et le concurrent qui vous double. Il a mis son turbo. Pas grave, je le rattraperai après ce virage. A mon tour de pousser le moteur à l'aide du turbo, le compteur monte, la piste défile de plus en plus vite, ça y est, je sens que ça vient, mon corps est déjà recouvert de sueur, c'est la vitesse, la course, je... je... Restons calme, la moindre erreur peut-être fatale, une sortie de route est si vite arrivée. Tout d'abord rejoindre mon adversaire. Ça y est, il est à quelques mètres, je vais profiter de la descente pour le doubler. Accélération, plus que quelques... Rhaaaaa, l'enfoi-biiiiip-, il m'a balancé dans le décor, je vais m'écraser sur le soooooo!!!!

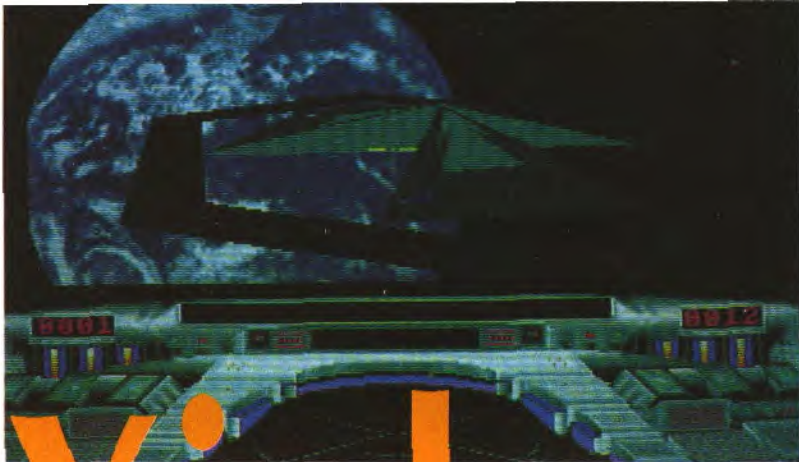


CPC
94%

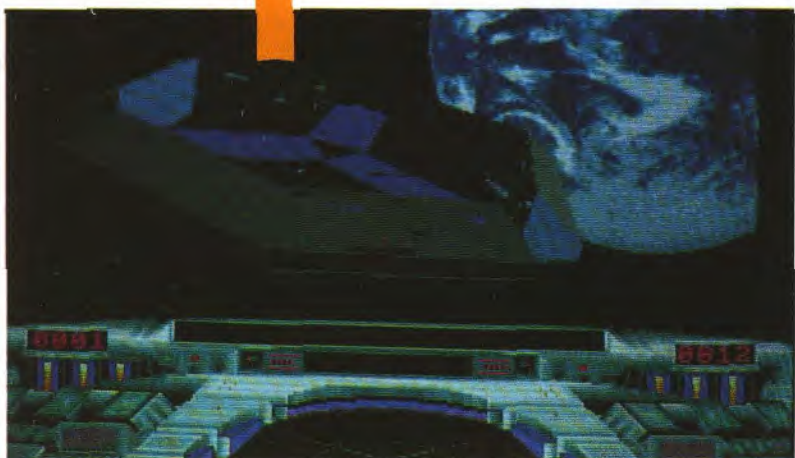
Stunt Car Racer est le type même de jeu difficile à adapter sur un ordinateur 8 bits. Réjouissons-nous, car l'adaptation est réussie. Certes, il y a quelques pertes en qualité par rapport à Stunt Car Racer sur ST ou Amiga, mais un joueur ne connaissant pas ces versions appréciera beaucoup le jeu sur Amstrad. Entièrement réalisé en 3D faces pleines, ce jeu vous met derrière le volant d'un Stock Car. De nombreux menus d'introduction au jeu vous permettent de choisir le mode de contrôle (clavier/joystick), le mode d'entraînement, la compétition, ou de jouer à plusieurs joueurs (pas en même temps malheureusement, en différé). Vous pouvez débiter une saison de compétition, et sauvegarder sur disquette les résultats que vous avez obtenu. Le jeu débute en division 4, la plus faible, vous tenterez de vous qualifier pour accéder à la numéro 1. Chaque division est composée de deux pistes différentes, alliant rampes de saut, bosses, virages serrés, et autres difficultés toutes plus fourbes les unes que les autres, où vous affronterez deux adversaires tour à tour. En cours de course, la visualisation vous met à la place réelle du pilote, vous voyez ainsi le tableau de bord, et les roues avant de votre véhicule. Vous avez un nombre limité de turbos que vous enclenchez en appuyant sur le bouton de tir, qui vous feront atteindre des vitesses quasi vertigineuses. Les bruitages sont aussi présents, et pour une fois, ne sont pas trop énervants, ce qui est souvent le cas quand il y a un bruit de moteur (faut dire que c'est dur de faire ressembler le son d'un 16 soupapes à de la musique de Mozart. Quoiqu'en mettant du Patrick Bruel...). Très bien réalisé techniquement, Stunt Car Racer est sans doute le meilleur jeu de voitures sur CPC, le plus original aussi. A conseiller. Seb

GRAPHISME 14
SON 15
ANIMATION 16
MANIABILITE 16

PRIX : ENVIRON 99 F SUR CPC K7,
149 F SUR DISK, AMIGA ET ST 249F
DISPO SUR ST, AMIGA, CPC



Xiphos



Les Xiphos sont une race qui a décidé de se retirer du Conseil Galactique et de construire un nouveau type d'univers pour eux tous seuls, un peu particulier puisque cet univers contient 5 systèmes différents qui tiennent tous dans le même espace physique, chacun à l'intérieur du précédent et communiquant avec lui par une "porte". Le système au centre de tous les autres est l'endroit où se trouve le Xiphos, une intelligence géante qui, il fut un temps, était chargée de la gestion quotidienne de l'univers, c'est-à-dire juste avant qu'elle ne décide de se retirer. Après plusieurs générations passées à faire totalement confiance à Xiphos, le résultat a été catastrophique, les Xiphos ont dégénéré en différentes races, et deux d'entre elles ont fini par émerger, les Pios et les Qons. Non, c'est pas une blague.

Le jeu lui-même, qui ressemble pas mal au légendaire Elite, vous place dans un vaisseau de première qualité, équipé de missiles et d'un radar, qui ressemble également à celui d'Elite (une ellipse qui montre les autres objets comme des barres verticales au-dessus et au-dessous du plan horizontal, selon leurs relations par rapport à votre vaisseau), une base de données navigationnelle,

qui permet entre autres choses l'identification des vaisseaux que vous rencontrez. L'écran principal est une vue en 3 dimensions de l'univers dans lequel vous vous trouvez, avec plusieurs bases et plusieurs vaisseaux, tous en couleur et en 3D pleine. Atterrir sur une base est extrêmement facile, puisqu'à l'approche de celle-ci, il suffit d'appuyer sur F6 pour faire se déplier un "quai", et si les habitants de la base décident que vous êtes amical, ils envoient un rayon-tracteur pour vous remorquer à l'intérieur.

Le but du jeu est bien sûr de faire son chemin à travers les cinq systèmes, en vendant et achetant des denrées dans les bases, et en proposant ses services de tueur à gages: chaque fois que vous rencontrez quelqu'un, vous pouvez lui proposer d'aller détruire un de ses ennemis, en échange de quoi vous obtiendrez du fuel, plus de missiles, ou un passage vers le système suivant. Les échanges se font en marchandant: vous pouvez très bien proposer un prix inférieur au prix officiel, surtout si vous achetez par quantités. Si vous proposez trop peu, il faudra continuer à marchander, mais les répliques sont amusantes. Le but final est de détruire le Xiphos dans le système central (si vous y parvenez).

AMIGA
82%

Comme expliqué précédemment, ce jeu ressemble beaucoup à Elite, mais avec quelques améliorations. Dans Elite, on pouvait tirer sur tout ce qui bougeait, ici, il vaut mieux choisir ses ennemis avec un peu plus de discernement, car la stratégie que vous adoptez peut être déterminante pour la fin du jeu. Par exemple, il est impératif de trouver le plus vite possible le nom de la base qui garde la porte du système suivant, car si vous tirez sur tout ce qui bouge sans vous en préoccuper, vous pouvez très bien vous retrouver devant la porte avec des types qui refusent énergiquement de vous laisser passer, sous prétexte que vous avez fringué la moitié de leurs petits copains. Bande de rancuniers, va. Il peut être aussi rentable de regarder une bataille de dérouler, d'attendre un peu pour voir qui est le meilleur, et se joindre à lui au dernier moment, histoire d'être du côté du manche. Les portes entre chaque système sont au nord et au sud, et chaque système a une sorte d'effet gravitationnel dans ces deux directions, aller vers le sud est comme grimper et demande beaucoup d'énergie, alors qu'aller vers le nord équivaut à tomber et demande également de l'énergie, pour freiner cette fois. Aller d'une porte à une autre n'est donc pas si simple, puisqu'il faut prendre part à de nombreux combats pour gagner l'énergie qui permettra de progresser. Mais pour se familiariser avec les batailles, le jeu a un mode d'entraînement qui laisse de côté la gravitation et les marchandages pour ne se concentrer que sur la baston...

D'une façon générale, Xiphos peut être extrêmement simple, ou extrêmement compliqué, selon les options que vous choisissez au départ, et Dieu sait qu'il y en a, des options. En plus, c'est ultra-rapide et les graphismes sont stupéfiants.

Derek

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	16
STRATEGIE/ARCADE	16

PRIX : J'EN SAIS RIEN
DISPO SUR ST ET PC

Dans un Electronic Zoo, il est normal de trouver des créatures étranges, non? Et les Xiphos font partie de cette catégorie...

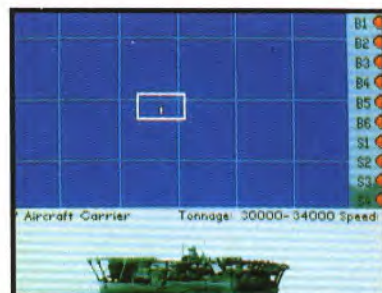
Silent Service II

Faites des bulles avec Silent Service II de Microprose.



Annoncé à grands coups de previews, la nouvelle simulation de Microprose a enfin été pondue. Silent Service 2 se veut le digne successeur de son homologue qui rappelons-le s'est vendu à plus de 600.000 exemplaires! Votre mission si vous l'acceptez consiste à diriger un sous-marin (Classe GATO, Old etc...) en pleine jungle non loin de Vela la Cava où sévit un héros légendaire mais ceci est une autre histoire. En ce début de l'année 1941, le Japon vient officiellement de déclarer la guerre aux états-unis en désintégrant le célèbre Pearl Harbor. Le haut commandement vous a désigné pour repousser l'armada japonaise très puissante grâce notamment à ses portes-avions d'avant garde. Mais si cette guerre ne vous plaît pas vous pouvez choisir de naviguer dans le Nord de l'Atlantique où vous trouverez certainement quelques destroyers Allemands à vous mettre sous la dent. Gnan gnan gnan. Choisissez un sous-marin, une zone de patrouille et partez pour la grande aventure. Vous aurez trois instruments fondamentaux dans le jeu: un périscope avec zoom et ver-

rouillage sur cible automatique, un canon extérieur de faible portée et un affichage de cartes et d'indication sur la portée de vos torpilles. Le jeu vous propose 4 niveaux: un mode entraînement, un mode bataille unique, un mode patrouilleur et un «War carrier» qui vont proposer carrément de refaire toute la guerre! Rien que ça! Tous les navires ennemis sont digitalisés à partir de photos réelles et ce n'est pas sans rappeler 688 Sub Attack dont certains détails sont très proches. Chaque mission réussie ou chaque coup d'éclat vous rapportera des superbes médailles telles que la Bronze star, la Silver star où encore la médaille d'honneur (sacrément chiant à avoir!) Bref, Silent Service refait surface dans une nouvelle version qui si elle est mieux qu'avant est surtout très déconcertante par le manque de certaines commandes. En effet, vous ne trouverez pas de sonar passif/actif, ni des micro extérieurs et encore moins de missiles balistiques à la façon de the Hunt for Red October. Vous me direz, c'est tout à fait normal, nous sommes en 1941! Certes, certes! Mais plonger dans une casserole avec un bout de canon et deux tubes lance-torpilles est un vrai suicide! Ceux qui ont apprécié la série allemande «Le bateau» sauront de quoi je parle! Conclusion, si ce simulateur ne brille pas par sa complexité il possède en outre d'énormes qualités que le test technique ci-joint va vous présenter... Pour le reste, sachez que Silent Service 2 est livré avec un manuel de 150 pages, des cartes, une superbe boîte et ceci n'étonnera personne puisque les produits Microprose sont toujours superbement présentés. «C'est d'un lassant...»



PC
93%

Jamais je n'avais vu d'aussi beaux graphismes dans un jeu sur PC! Waoow! Fonctionnant en CGA/EGA, il exploite surtout le mode VGA 256 couleurs à donf! C'est tellement génial que je vous conseille vivement d'aller tout de suite acheter une carte VGA chez votre revendeur car cela vaut vraiment le détour. Certaines séquences présentent des animations époustouflantes comme l'explosion des navires ennemis ou encore la visualisation de mines qui viennent griller votre boîte de conserve! C'est du ja-mais vu! Et c'est pas fini! Silent Service utilise à merveille la carte sonore Adlib et les digitalisations sont à couper le souffle! Rraaaaaa c'est fabuleux! Génols! Je donne 100% à ce jeu!!! Raaaa! Calmons-nous quelques instants. Abordons maintenant les points noirs. Testé sur un 80386 SX, le soft est «un peu» lent... dur! Le manque de radar et de sonar est «un peu» ennuyeux (c'est peu dire) et le jeu a tendance à être «un peu» répétitif... zut! Voilà, c'est tout. Silent Service est tout de même un modèle du genre, presque un monument. C'est le «presque» qui m'embête «un peu» mais tant pis. Foncez l'acheter!

Cris

GRAPHISME 19
SON 18
ANIMATION 15
MANIABILITE 16

PRIX : ENVIRON 389 F
DISPO SUR PC EN SEPTEMBRE

Dragons of Flame



Après Hillsfar et Heroes of the Lance,SSI présente Dragons of Flame, troisième volet mettant en scène les Compagnons de la Lance.

Les dieux ayant lâchement abandonné le peuple de Krynn, Takhisis, reine des ténèbres, en a profité pour envahir la région, et semer le chaos (y a d'ces opportunistes, quand même!). Ses armées de Draconians, ses dragons maléfiques, et toutes sortes d'autres monstres se font un plaisir de terroriser les habitants de cette belle contrée. N'y a-t-il point d'espoir? Si, l'avenir du pays est entre les mains des Compagnons de la Lance qui se sont dressés contre Takhisis. Ces compagnons se sont associés pour lutter contre les

forces du mal, ils sont huit, et bien décidés à accomplir leur mission: s'infiltrer dans la forteresse de Pax Tharkas, s'emparer de l'épée Whym-slayer, délivrer la princesse Laurana et les esclaves qui viendront rejoindre les forces de la résistance. Mais avant d'atteindre Pax Tharkas, ils devront sortir des grottes de Sla-Mori qui regorgent de gens peu fréquentables (morts-vivants, goblins, trolls...). La magie est omniprésente dans ce pays, et les connaissances incantatoires de certains des compagnons seront bien utiles.

CPC
72%

Les fanas d'Advanced Dungeons & Dragons, ou ceux qui aiment découvrir cet univers, apprécieront certainement ce jeu. Tout dans Dragons of Flame suit le principe du plus célèbre des jeux de rôle: les monstres rencontrés, les personnages que vous dirigez, la magie, les actions possibles, et le déroulement des combats. Quand à la réalisation technique du soft, elle est agréable, sans toutefois être renversante. L'écran vous présente l'action, vous voyez le leader du groupe que vous dirigez à l'écran, et ordonnez ses actions au joystick et au clavier. Sous la fenêtre de jeu se trouvent tous les Compagnons de la Lance, avec une barre d'énergie. Vous pouvez passer de l'un à l'autre, pour combattre tel ou tel monstre selon les capacités de chacun (les personnages sont plus ou moins résistants, et tous ne peuvent utiliser la magie). Les animations sont correctes, les sprites ennemis

suffisamment nombreux, mais on regrettera tout de même que le sprite du joueur ne change pas selon le personnage dirigé (que ce soit un nain, un homme ou une femme). En appuyant sur la barre d'espace, vous entrez dans un menu textuel qui vous permet de choisir les actions particulières: prendre un objet, en poser un, fouiller, jeter un sort, etc... Le système d'orientation est un peu compliqué, il est donc quasiment obligatoire de dresser un plan. Dragons of Flame est un bon jeu alliant arcade et aventure, qui vous laissera longtemps devant votre clavier, car les contrées à explorer et les monstres à combattre sont tout ce qu'il y a de nombreux.

Seb

GRAPHISME 15
SON 12
ANIMATION 14
MANIABILITE 14

PRIX : ENVIRON VERSION DISK ET K7 110 F
DISPO SUR ST, AMIGA, PC ET CPC

AMIGA

F19 STEALTH FIGHTER

EDITEUR: MICROPROSE - PRIX 249 F DISPO SUR AMIGA
TESTE PAR CRIS - Déjà testé sur ST dans joystick n° 7

Rappelons à ceux qui sont en retard de plusieurs numéros que F19 est un simulateur de haut niveau vous mettant aux commandes d'un avion "invisible", les mêmes qui sont utilisés par les Etats-Unis dans la guerre du golfe. Dans F19, vous retrouvez toutes les conditions réelles qu'un pilote peut rencontrer. Mais votre leitmotiv est surtout d'être "stealth", c'est-à-dire non repérable par les radars et sites Sam ennemis. Grâce à une soute gonflée à bloc de missiles en tous genres (Sidewinder, Maverick, Paveway et autres) mais surtout grâce à un ordinateur de bord extrêmement sophistiqué (vues 3D de l'objectif, cartes aériennes et radar actif) vous êtes à même de maintenir la paix dans le monde ou de faire du tir sur cible. C'est au choix. Bref, nous n'avons rien remarqué de louche durant ce test et c'est tant mieux. La seule petite critique concerne les effets sonores qui auraient pu être un peu plus travaillés. Tant pis! F19 demeure quand même une des meilleures simulations sur Amiga.

GRAPHISMES:14 • ANIMATION:17 • SON:14
MANIABILITÉ: 16 VERDICT: 93 %



A LA POURSUITE DE CARMEN SAN DIEGO DANS LE MONDE

AMIGA

EDITEUR: BRODERBUND

TESTE PAR KAAA - DISPONIBLE SUR PC, AMIGA
PRIX:NC - DEJA TESTE SUR PC DANS JOYSTICK N° 7

Comment acquérir un poste à hautes responsabilités dans la police en dix leçons: premièrement, pister un malfaître de la bande à Carmen San Diego, réunir tous les indices que vous pourrez récolter sur sa personne afin de lui dresser un mandat d'arrêt et de le coincer dans une ville du globe, dans un temps déterminé. Pour avoir accompli cette bonne action, vous serez promu, et aurez d'autres enquêtes à réaliser, pour être promu, et avoir encore d'autres enquêtes, etc. Ça paraît simple comme tout, mais vous avez intérêt à être calé en géographie pour suivre le suspect de ville en ville, de pays en pays sur les simples et vagues indications de quelques témoins obscurs. Heureusement qu'un atlas de poche est fourni avec le soft. Carmen San Diego est un des jeux les plus intéressants qu'il me fut permis de tester, avec une réalisation simple, une manipulation à la souris et par icône des plus faciles, et surtout, un intérêt. Pour une fois, nous avons en face de nous un jeu intelligent, qui sert d'ailleurs d'exemple dans quelques écoles anglaises, pour apprendre la géographie. Chaque enquête est aléatoire, à la façon du Cluedo, avec une trentaine de villes différentes, dix suspects et un millier de phrases émises pas les témoins.

GRAPHISME 15 • SON 13 • ANIMATION 14
INTERET 18 VERDICT 88%



tests

Secret Weapons of the Luftwaffe



PC
86%

Le ME 262 de Lucasfilm a eu les honneurs d'un AT 386 à 8 et 16 MHz. A cette cadence, l'animation est d'une fluidité parfaite, une appréciation à pondérer dans le cas d'un XT. Une option d'accélération du temps permet de se rendre rapidement au cœur d'un combat sans subir les affres du temps réel et en évitant le recours à une post-combustion qui n'existait pas encore. Lucasfilm a fait très fort pour le réalisme: pour peu que l'on s'approche des avions, on reconnaît aisément les P51 en tenue camouflée frappés de l'étoile américaine, les ailes barrées par une bande blanche. Et lorsqu'ils basculent sur l'aile, ils sont bleutés, de la couleur du ciel. L'accent a été mis sur les combats et en activant la vision latérale, on peut avoir la surprise de voir une aile se faire trouer par une rafale bien placée. Après quoi le moteur crachote d'inquiétantes flammèches. Parfois même, c'est dans la cabine que le feu se déclare! On pourra se consoler en abattant un B17, ce qui est bien, et en filmant sa victoire, ce qui est mieux surtout vis-à-vis des

rampants restés au sol. Méchamment touché, le zinc ennemi crache des flammes avant d'exploser et de tomber longuement dans un panache de fumée, jusqu'au moment où un sinistre champignon signale le crash final dans la plaine. On s'y croit! La pré-version n'étant pas tout à fait finalisée, nous n'avons pu juger du son, mais sans aucun doute il sera à la hauteur du soft. La maniabilité du Messerschmitt 262 est fabuleuse, et surtout l'ennemi vous oblige à manœuvrer serré. Secret Weapons of the Luftwaffe est davantage un simulateur de combat qu'un simulateur de vol; les erreurs de pilotage sont peu pénalisantes, et on y trouve de surcroît un véritable plaisir de voler. Ce jeu ravira les nombreux nostalgiques de l'âge d'or de l'aviation.

B6TGV

GRAPHISME	16
SON	non teste
ANIMATION	17
MANIABILITE	17
REALISME	16

PRIX : NON COMMUNIQUE
DISPO SUR PC (TOUS STANDARDS) FIN OCTOBRE

Construit dès 1938, ce n'est qu'en 1944 que le Messerschmitt 262 devient opérationnel.

Pour la première fois, les chasseurs à hélices Spitfire, Mustang et autres Tempest se trouvent face à un adversaire inattendu: un bi-réacteur! De prime abord, la cabine ressemble beaucoup à celles des autres avions de l'époque, avec en plus des indicateurs pour chacun des réacteurs, ce qui ne pose cependant pas de problèmes de pilotage particuliers. Mieux, en cas de danger, un message radio prévient le pilote d'une perte de portance ou d'une altitude limite et propose une solution, piquer du nez par exemple pour prendre de la vitesse ou redresser en catastrophe. La pré-version testée lâche le pilote à 12.000 pieds au milieu d'un essaim de Mustang P51 et de forteresses volantes B17. A l'époque, le ciel était encombré! Si le tableau de bord est complet, inutile en revanche de chercher un radar ou un scanner, ces gadgets n'existaient pas, il fallait ne compter que sur l'acuité visuelle. Dans Secret Weapons of the Luftwaffe, il suffit de regarder tout autour de soi grâce aux touches de fonction pour constater que les ennemis ne manquent pas et qu'ils sont virulents: rapidement, les balles traçantes balayent l'écran et des schrapnells explosent ça et là.

L'arme secrète de la Luftwaffe, c'était le chasseur Messerschmitt 262, un biréacteur qui vola trop tard pour s'imposer dans le ciel. Cinquante ans après, Lucasfilm l'ajoute à sa déjà célèbre simulation Battle Of Britain.

NOON 3 LASER



Aux commandes de votre vaisseau intergalactique puissamment armé, vivez des combats sans merci...

Tous les éléments pour faire un jeu d'arcade exceptionnel sont présents : la FULL VISION, un procédé révolutionnaire conçu par Loriciel, des animations en 3D faces planes, une action frémissante et des graphismes superbes...



**PREMIERE MONDIALE
LA FULL VISION**

Pour Amiga, Amstrad CPC, MSX, Atari, IBM PC et Comp. E.S.A. S.A.S. S.A.
De 199 FF TTC à 249 FF TTC.



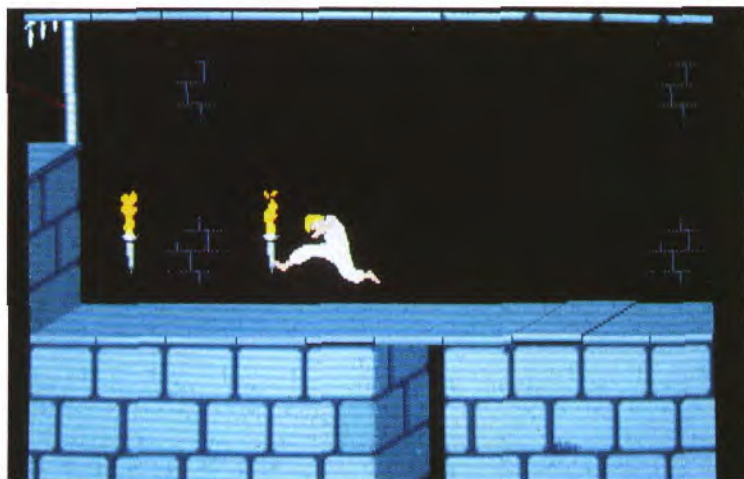
36 15 LORI
des jeux, des infos,
des milliers de cadeaux
à gagner

81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18

CATALOGUE LORICIEL CONTRE 2 TIMBRES A 2,30 F

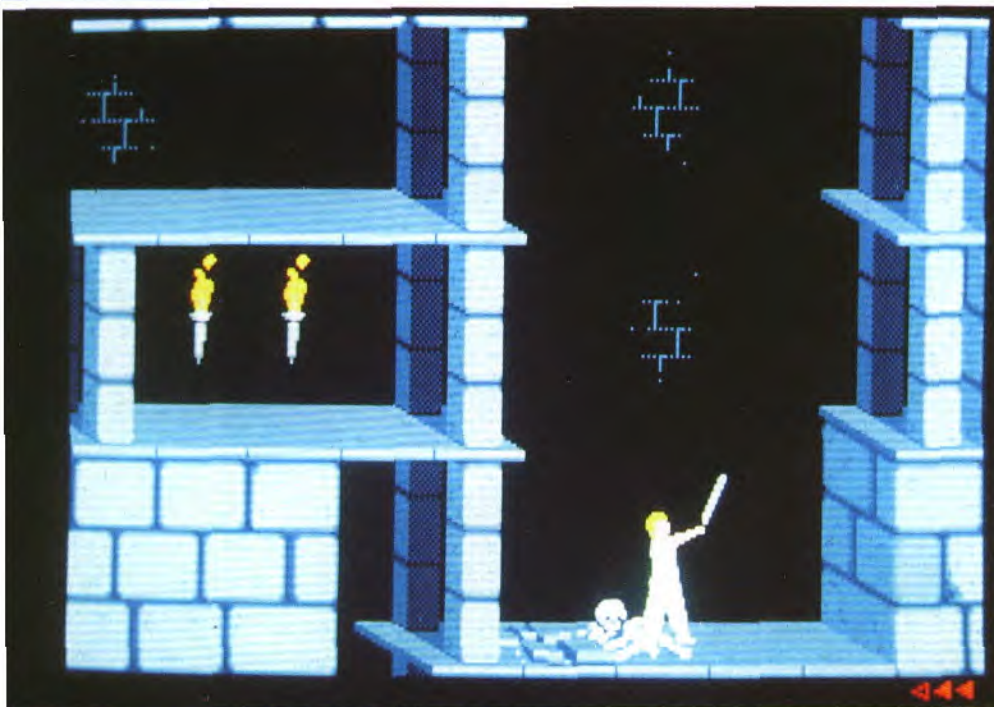
Prince of Persia

Les aventures de Simbad le marin vous avez fait rêver? Ça tombe bien, le dernier jeu de Broderbund vous emmène dans un palais fantastique, que vous pourrez visiter pendant au moins mille et une nuits



Depuis les aventures d'Iznogoud, les vizirs ont mauvaise réputation. Celui de Prince Of Persia ne faillit pas à la tradition, étant encore plus méchant et plus cruel que tout ce qu'on peut imaginer. Jaffar, c'est son petit nom, a enlevé une belle princesse et l'a enfermée dans une pièce de son immense palais. Il aurait pu se contenter de se la faire et de la relâcher ensuite, comme aurait agi n'importe qui, mais il a poussé le sadisme jusqu'à poser

un sablier devant la belle jeune fille, qui mettra exactement une heure pour se vider (pas la jeune fille le sablier). A ce terme, il la tuera. Vous avez compris ce qu'il vous reste à faire: parcourir tout le palais à la recherche de la demoiselle, avant que le temps n'ait raison de sa vie. Combats à l'épée, pièges divers, labyrinthes, gouffres et autres dangers sont présents dans une aventure démente qui vous fera revivre les meilleurs moments des films de capes et d'épées.



AMIGA

96%

Commençons d'abord par le plus impressionnant: l'animation. Elle est extraordinaire, aussi fluide et aussi bien réalisée que des mouvements réels. Le programmeur, qui a mis trois ans pour réaliser ce chef-d'oeuvre, a digitalisé des scènes de combats et de déplacements à partir de films, ce qui donne aux personnages des mouvements tellement réalistes, qu'on en oublie rapidement que ce ne sont que quelques pixels programmés. Vous dirigez le héros au joystick, avec une facilité enfantine. Les graphismes, quant à eux, ne sont pas des plus élaborés, ils sont simples et sobres, le programmeur ayant pris le parti du réalisme plutôt que celui de la beauté. Des sons digitalisés se font entendre pour chaque action: le "cling" des épées qui s'entrechoquent, le "bumpf" du personnage quand il se mange un mur, etc. Des énigmes compliquées sont à résoudre pour pouvoir progresser dans le palais, par exemple trouver la bonne dalle qui soulèvera une grille. Prince Of Persia est assez simple au début, (vous pourrez même sauvegarder la partie à partir du troisième niveau, pour avancer plus rapidement), mais se corse rapidement et la fin devient carrément démente, avec des ennemis de plus en plus difficile à combattre, et, le bouquet final avec l'affrontement contre le vizir Jaffar.

Kaaa

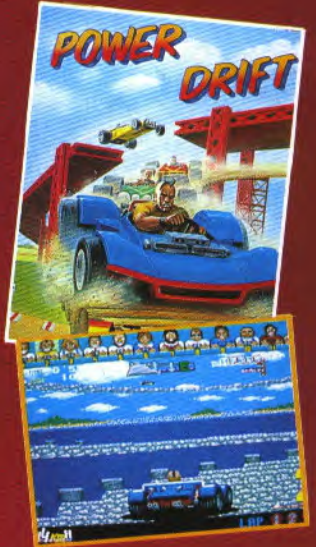
GRAPHISME	14
SON	16
ANIMATION	20
MANIABILITE	18

PRIX : NON COMMUNIQUE
DISPO SUR AMIGA
ET PC DEBUT OCTOBRE

Profitez toutes les sensations de la vitesse à grande vitesse avec les quatre simulations de course de voiture les plus sensationnelles.

WHEELS OF FIRE

LA COMPILATION LA PLUS SPECTACULAIRE DE COURSE DE VOITURE



Votre Ferrari F40 est gonflée et ne demande qu'à démarrer. Lutte pare-choc contre pare-choc dans une course passionnante en 16 étapes à travers l'Amérique où chaque terrain nouveau présente un défi différent.

Installez-vous au volant de votre Porsche à turbocompresseur et mettez-vous à la poursuite effrénée de criminels dangereux. Conduisez en faisant appel à toute la présence d'esprit dont vous êtes capable pour éviter les tas de risques sur les rues animées et les chemins.

Jouez votre vie en courant sur des pistes pour la vitesse et pour des cascades. Sautez par-dessus le pont et essayez de faire le looping incroyable, tout cela en 3 dimensions fabuleuses solides - c'est la simulation de conduite suprême.

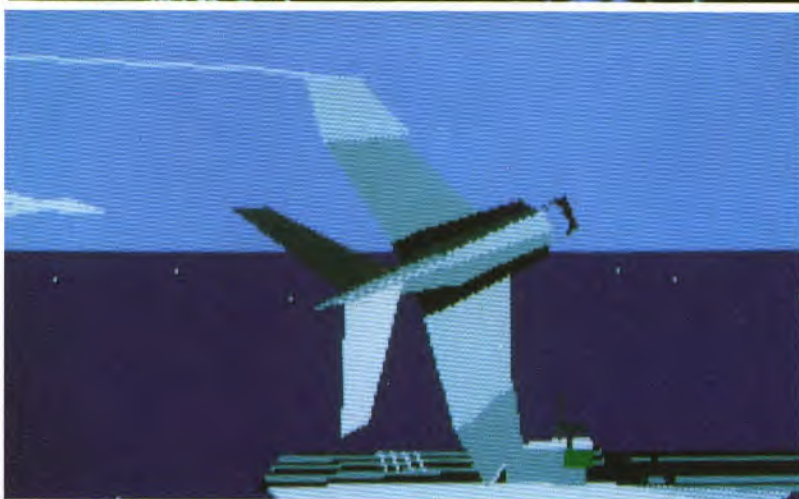
C'est rapide et fou et vous êtes en pole position. Foncez autour de 27 circuits vertigineux. Appuyez sur le champignon et faites mordre la poussière à vos adversaires!



Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk)
Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Tel: +44(0)81-780 2224 Photos d'écran sur Amiga & Atari ST

HARD DRIVIN' © 1989 TENGEN INC. All rights reserved. In Atari Games Corporation
CHASE HQ © 1989 Ocean Software Ltd © Taito Corp. All rights reserved
TURBO OUT RUN™ © 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. SEGA™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd.
First published by U.S. Gold Ltd.
POWER DRIFT! POWER DRIFT™ and SEGA © are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989. First published by Activision (UK) Ltd

Flight of the



cela, vous serez équipés de missiles Walleyes, de Sidewinder, de free fall bombs mk82 et de lance-roquettes LAU-3A Zuni. Mais tout dépend du type d'appareil que vous choisissez sachant que l'Intruder n'est pas équipé pour faire des interceptions. Outre la complexité extrême des tableaux de bord qui n'intègrent pas moins de 50 fonctions différentes, le logiciel vous permet d'aller très loin dans la simulation.

Avec 7 vues internes et 4 vues externes, des affichages en 3D issus de l'ordinateur de bord, des messa-

Il ne s'agit pas de Falcon II mais d'un nouveau soft de simulation extrêmement puissant qui vous permet de piloter deux vétérans de la guerre du Vietnam: le bombardier léger A-6 Intruder ainsi que l'intercepteur F-4 Phantom. Véritables bijoux technologiques, ces deux appareils ont donc été éprouvés lors de la «sale guerre» et Spectrum est bien décidé à nous retranscrire avec fidélité la vie des pilotes de l'époque. En effet, FOII ne vous propose pas moins de 30 missions complètement dingues, de l'interception de Mig-19 à la destruction de corvettes en passant par la neutralisation de sites SAM dangereux. Pour



Intruder

Tous les possesseurs du grand Falcon attendaient depuis des mois une nouvelle simulation de la part de Spectrum Holobyte, voilà qui est fait.



ges radios, vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer. De plus, vous pourrez diriger à vous seul quatre avions – deux A6 et 2 F4 – en même temps! Vous «sauterez» aisément de l'un à l'autre pour affiner vos raids meurtriers. Tous les sites présentés sont réels et Spectrum n'a pas hésité à faire appel à de vrais pilotes professionnels pour faire son logiciel. Résultat: les avions laissent des traînées derrière eux, si la pression est trop en «g» vous subirez un «voile», l'éjection à haute altitude sera meurtrière, etc... Tous les paramètres issus de Falcon ont été récupérés et même retravaillés. Autre possibilité fort intéressante: vous pourrez créer un groupe d'intervention (CAG). Choisissez vos hommes, vos avions, vos objectifs et lancez votre armada plein nord! Mais attention! Commander tout une division est loin d'être une sinécure! Pour finir, sachez que vous aurez la possibilité de jouer à plusieurs grâce à un modem ou un câble RS232, de feuilleter la documentation très complète de 150 pages et de vous faire griller comme un vulgaire «Rookie». Les meilleurs d'entre vous recevront des décorations et pourquoi pas la médaille d'honneur du congrès?

Déjà, sur la radio de Hanoi, Gilman G. Louie, PDG de Spectrum Holobyte vous annonce: «Ce jeu est destiné à tous ceux qui ont sacrifié leurs vies et qui ont perdu leurs rêves et leurs bien-aimés au Vietnam». Brrr! Cela fait froid dans le dos, non?

PC
88%

Après plusieurs heures de jeu on commence à peine à voir l'étendue des possibilités du soft. Cette fois-ci Spectrum a fait très fort. Tout y est, rien n'a été oublié. Le tableau de bord des appareils est tellement grand qu'il ne tient pas sur un seul écran! L'animation est dans l'ensemble très fluide et sa lenteur permet de bien visualiser l'objectif. Pourquoi pas! Les sons sont eux aussi à l'honneur puisque vous aurez le choix entre trois modes: Son PC normal, son digitalisé, son Adlib. On se croirait sur Amiga! Mais attention, la principale faiblesse du soft réside dans le manque de finesse de ses graphismes. A part les versions Hercules, CGA et EGA qui paraissent correctes, l'adaptation VGA est loin d'être un modèle du genre. Avec 256 couleurs disponibles les concepteurs auraient pu faire beaucoup, beaucoup mieux! Mais tant pis, la qualité de la simulation parvient tout de même à nous faire un peu oublier ce «raté». Rien et personne n'est parfait... Domage.

Cris.

GRAPHISME	12
SON	14
ANIMATION	15
DIFFICULTE	15

PRIX : 349 F
DISPO SUR PC, (CGA,
EGA, VGA), PLUS TARD
SUR AMIGA, ST

TURRICAN

ST

EDITEUR RAINBOW ARTS

TESTE par Kaaa - DEJA TESTE SUR AMIGA, CPC, C64
DANS JOYSTICK N° 5, 8, 4

Devollon est un héros tout ce qu'il y a de plus héroïque, d'une méchanceté et d'une rigueur d'esprit sans égales. Il tue, il kille, il destroye et fait disparaître tout un tas de monstres plus laids les uns que les autres, et agressifs avec ça. Alors, pas de quartiers, rentrez-leur dans le chou à tous ces sprites excités. Turrican se déroule dans treize niveaux, bourrés jusqu'à la djéule de pièges mortels et d'obstacles dangereux. Vous commandez un petit sprite particulièrement bien animé qui pourra récolter tout un tas d'armes aussi différentes qu'efficaces. Une animation réussie, donc, et des graphismes fins, beaux, jolis et variés. A la fin de chacun, attendez-vous à essayer l'affront d'un monstre démesuré, faites donc bien gaffe à économiser vos forces et vos armes. De quoi vous éclater sur un Shoot'Em Up typiquement futuriste et spécialement bien réalisé.

GRAPHISME 17 • SON 15 • ANIMATION 18
MANIABILITE 16 VERDICT 90%



THE TELLER

AMIGA

EDITEUR UBI SOFT

TESTE PAR ARTEMUS - DISPONIBLE SUR AMIGA ET ST
PRIX: 249 F DEJA TESTE SUR ST DANS JOYSTICK N°2

Ce ne sont que des tests de mémoire visuelle que vous allez subir, en ayant pour but de recréer le tableau graphique que vous pouvez visionner pendant quelques secondes. Vous jouez seul, en attrapant les morceaux du puzzle tombant du ciel et en les plaçant correctement sur le tableau, ou bien contre l'ordinateur, et même à deux. Le principe restant toujours le même, choper en vol les bonnes pièces et les replacer au bon endroit, contre le temps ou avant son adversaire. Plusieurs icônes peuvent vous rendre service: un casque vous remonte le tableau final pendant un court instant, histoire de vous en souvenir; un machin permet de recréer une pièce existant déjà sur le tableau, pour le cas où vous auriez deux pièces identiques à placer; une gomme peut effacer vos erreurs et un joker (le fin du fin) deviendra la bonne pièce quand vous le placez à n'importe quel endroit. Teller est pourvu de graphismes extraordinairement beaux, et d'une animation impeccable et humoristique. Un jeu à posséder sans tarder si les histoires de réflexion vous intéressent un tant soit peu.

GRAPHISME 19 • SON 17 • ANIMATION 15
DIFFICULTE 17 VERDICT 94%



Réparateur spatial à bord de vaisseaux irradiés infestés d'extra-terrestres, voilà qui n'est pas de tout repos, surtout si la panne est signée Gremlin.



B.S.S. Jane Seymour



Une flotte de vingt vaisseaux a eu la malencontreuse idée de croiser d'un peu trop près une étoile aux redoutables radiations. Du coup, tous ont subi de gros dégâts, entraînant la surchauffe de nombreux systèmes. Un malheur n'arrivant jamais seul, des bestioles ramassées un peu partout dans la galaxie se sont échappées. Inutile de préciser qu'elles sont du genre maléfaisant. Votre tâche consiste à réparer les engins à 80% au moins, tout en vous débarrassant de la faune qui hante les salles et les couloirs. Une grande partie du travail consiste à doser judicieusement des mélanges réfrigérants et à remplir des récipients, ou bien à colmater des brèches. Ensuite, il faudra procéder aux réparations dans les salles qui hébergent les quatre systèmes principaux. Des droïdes programmables vous assisteront; leur Q.I. est certes limité mais ils sont dociles. Chacun des vaisseaux est un véritable labyrinthe,



et un plan ne sera pas de trop pour gagner du temps. Bob, le héros de maintenance que vous incarnez, n'a en effet pas une santé de fer, il craint le surmenage et bien sûr les radiations. Pour preuve son petit cœur qui jaunit lorsqu'il faiblit, son pouls qui s'accélère et son visage qui se décompose sous vos yeux. Bien qu'il existe des médicaments revitalisants, il sera préférable de ménager Bob car il a du pain sur la planche: quatre mille salles à arpenter, des dizaines d'interventions à mener à bien! Et des heures sup' (comme supérieures) en perspective!

AMIGA
78%

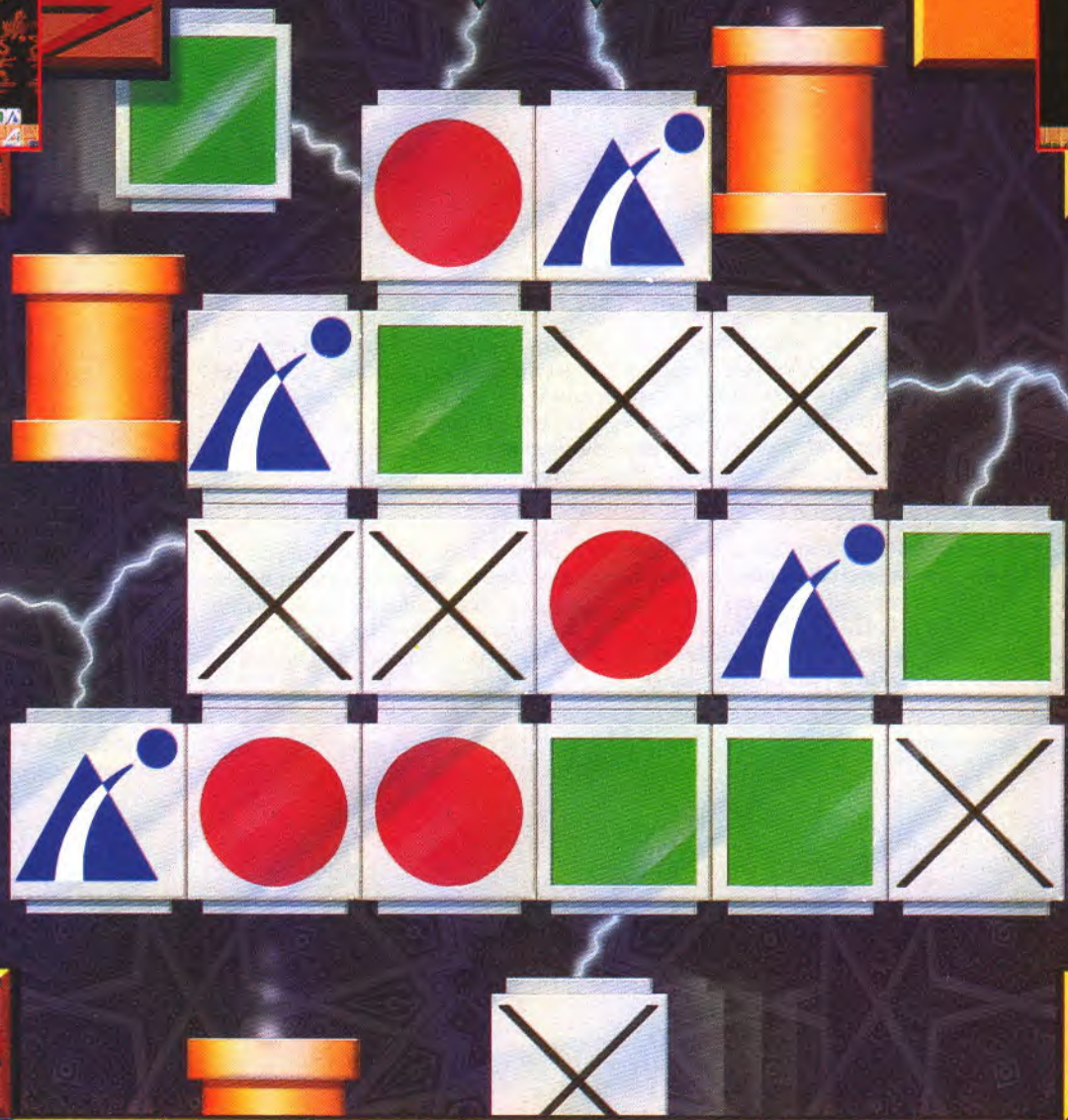
Très coloré, graphiquement réussi, B.S.S. Jane Seymour est basé sur une fenêtre qui montre salles et couloirs. Une fenêtre de texte fournit quelques informations utiles, en français qui plus est. L'intérêt du jeu réside dans la barrette de douze emplacements qui s'enrichit, au fil de la progression, d'icônes permettant d'afficher divers écrans, dont celui de l'inventaire. C'est là que l'on remplit sa besace, que l'on attache une foule d'accessoires au ceinturon ou que l'on équipe les robots. D'autres écrans présentent les membres de l'équipage ou permettent de travailler dans les laboratoires et les salles. En cas de mauvaise rencontre, un réticule permet de viser l'extra-terrestre. Précis tant qu'on a la santé, le tir devient franchement aléatoire dans le cas contraire. Bob serait-il parkinsonien? Avec ce jeu au titre peu évocateur (il s'agit du nom d'un des vaisseaux) Gremlin renouvelle agréablement le jeu d'aventures en salles grâce une grande diversité des situations, un rythme rapide et un intérêt sans cesse relancé.

B6 TGV

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	14
DIFFICULTE	14

PRIX : ENVIRON 249 F
DISPO SUR AMIGA ET ST

Blockading



Tout cela parait si facile, mais pouvez-vous battre l'ordinateur ou votre adversaire à ce jeu particulièrement ahurissant.

Certaines briques vous donneront un pouvoir destructeur plus grand ou bien un passage direct vers un autre niveau... SUPER! Mais croyez moi, vous devrez tirer avantage de ces armes exceptionnelles. Vous aurez besoin de la dextérité d'un maître du Rubik's cube et les réflexes d'un tireur d'élite. Déterminez votre mouvement, visez et tirez!... C'est aussi simple que cela... aussi simple que de faire griller un glaçon!

DEPENDANCE!

Dépendance! C'est vraiment de cela qu'il s'agit. Le concept est simple... Bâtir des blocs! Mais une fois que vous contrôlez ces briques pourrez-vous vous en passer?

TAITO

ocean

AMSTRAD - CBM AMIGA - ATARI ST/STE

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 433506

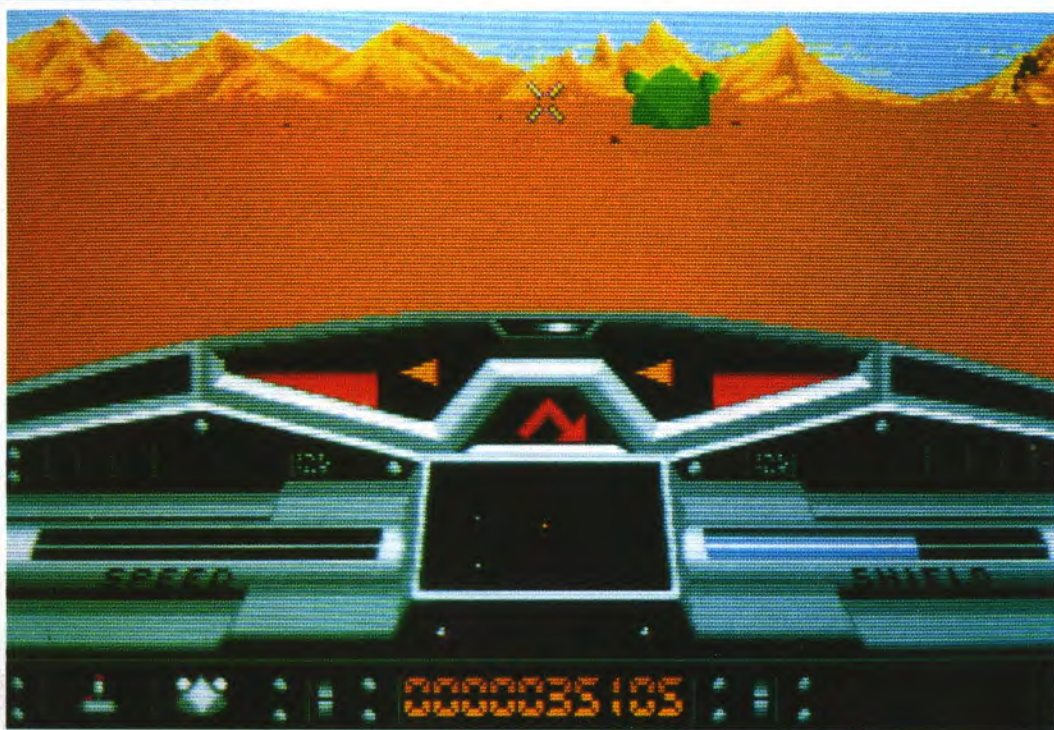


Moonblaster

Ah... quand on regarde la Lune perchée là-haut dans le ciel, resplendissante de sa rondeur feutrée, on n'imagine pas qu'elle abrite tant de cratères, de mers immenses, de montagnes gigantesques et de souris. De souris? Eh oui, en collant votre œil sur une lunette astrale, vous ne pouvez pas ne pas remarquer ces énormes machins au nez pointu et aux oreilles de Mickey (NDLR: pas des Sugar), parcourant à fond la caisse les cratères démesurés de la plus proche planète.

Vu qu'il est impossible d'envoyer des tonnes de mort-aux-rats à travers l'espace, c'est vous qui allez vous battre sur le terrain, et éliminer ces sales bêtes envahissant notre bel astre. Dans Moonblaster, vous êtes à bord d'un vaisseau d'attaque, au centre d'un cratère géant, et vous devez éliminer les souris lunaires jusqu'à la dernière. Il n'y a pas de récompense, pas de congratulation, rien à gagner, juste le plaisir d'avoir abattu des trucs vivants par centaines. En clair, ça sert à se défouler sans se poser de questions.

Le seul mot d'ordre de Loriciel pour jouer à Moonblaster est simple: "destroy"!



ST
82%

Votre écran représente la vue de l'intérieur du vaisseau, et les souris arrivant sur vous grossissent considérablement dans un graphisme en 3D, jusqu'à prendre pratiquement toute la place à l'écran (rien que ça, ça suffit à les abattre sans pitié. Au prix de la place à l'écran, vous pensez!). Vous manipulez les directions du véhicule au joystick ou à la souris, et votre tableau de bord vous donne quelques indications nécessaires à une bonne continuation du jeu: une barre de vitesse, une barre de résistance de votre bouclier (vous serez en game over quand elle atteindra le minimum), deux niveaux horizontaux, une réserve de bombes que vous pouvez trouver en chopant les bonus (les bombes font tous les ennemis à l'écran, très utile pour les gros monstres de fin de niveau), deux flèches vous indiquant la direction du plus proche bonus (qui peuvent être différentes armes, explosifs et options de vitesse, etc) et un scanner vous donnant la position des souris autour de vous. Il y a trois niveaux, accessibles de deux façons: soit en y jouant indépendamment, soit en partant du premier niveau pour arriver au troisième. Les graphismes se font remarquer surtout grâce aux décors, qui représentent des montagnes lunaires, grossissant quand vous vous en rapprochez. Pas de musique assourdissante durant les combats, juste quelques bruits d'explosions pouvant varier selon votre arme. Quant à celle du générique, elle est digitalisée. Moonblaster est conçu, dans l'esprit, comme le plus pur des Shoot'Em Up: aucun but sinon de tout détruire, avec moins de violence et plus d'originalité.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	17

PRIX : NON COMMUNIQUE
DISPO SUR ST ET AMIGA EN
OCTOBRE

Ocean a décidé de vous faire participer aux grandes rencontres internationales de tennis. Pas en fournissant des chaussures de sport et des raquettes, mais en éditant Tie Break.



Tie Break

CPC
65%

Le tennis. Des jeux autour de ce thème, on connaît, on en a eu des tonnes, et de toutes sortes: vu d'au dessus, en 3D, en couleurs, en monochrome, en une couleur, à deux, des réussis, des nuls (j'arrête la liste?). En ce qui concerne Tie Break, la réalisation technique est plutôt bonne (vue d'au dessus, scrolling multi-directionnel, animations fluides), mais c'est au point de vue de l'intérêt que le collant fait mal (ou quelque chose dans le genre). En effet, après avoir sélectionné le mode de jeu, tournoi, entraînement (possibilité de jouer à deux), en double, après avoir choisi la surface de jeu et le tamis de la raquette, les joueurs entrent sur le court, se

serrent la main, et le jeu commence. L'utilisateur n'a malheureusement que peu d'action sur le déroulement du jeu, le sprite se déplace tout seul, et vous n'ordonnez que les mouvements du bras, indiquant quelle force et quelle orientation vous voulez donner à votre coup; qui sera agrémenté d'un cbpok sonore. Dommage, cela limite grandement l'intérêt d'un jeu qui est malgré tout assez agréable à jouer.

Seb

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	14
MANIABILITE	14

PRIX : 239 F
DISPO SUR CPC, ST ET AMIGA

Je suis désolé d'utiliser ce terme, mais comme toujours, le court central est archi-comble (cliché, non?). Les juges de lignes sont prêts, croisent les doigts en invoquant le dieu des juges arbitres pour ne pas recevoir un service canon de Boom Boom Becker en pleine poire, les ramasseurs de balles ont mis leurs beaux costumes et sont tout contents de voir leurs zidoles «en vrai». L'arbitre de chaise demande le silence, le public range ses sandwiches au saucisson (sauce dans les rangs du haut, saumon dans les rangs du bas, question de standing), le match peut commencer. Blaaaaam!!! Joli coup, baron, un ace d'entrée de jeu, on ne peut pas faire mieux pour intimider l'adversaire en début de partie.

- Ah, mon cher Jean-Paul, le match s'annonce passionnant!
- Oh oui, ami Hervé, un bien beau match en perspective.
- Oui.
- En effet.

Le public manifeste sa joie, son chouchou venant de marquer un point, tout le monde est content, youpi, joie (Yannick Noah s'étant blessé au premier tour, notre cher public français a dû choisir un autre joueur à encourager). Ce tournoi de Roland-Garros 91 va encore marquer l'histoire du tennis.

Back to the Future II

J'ai pas vu le film mais IMAGE WORKS me donne l'occasion de combler mes lacunes.



Vous êtes Marty Mc Fly. Discutez pas, c'est comme ça. Votre copain, doc, revient d'un voyage d'agrément en 2015, et vous annonce ce qu'il y a vu. C'est pas croyable. Une horreur. Mais vous pouvez changer le cours de l'histoire, activez vous, non de d'la ! Il vous faut traverser Hill Valley, arriver à la mairie sain et sauf et délivrer Jennifer. C'est pas Dallas, mais c'est bien imité. Vous allez donc vous déplacer sur un

Hoverboard, c'est nouveau, ça vient de sortir. C'est un truc pour limiter les embouteillages dans les grandes villes, genre de planche à roulettes sans roulettes, commandée par un recrucificateur séquebueé à double impédance et transmission optimisée. Et ce truc s'avère bien pratique car dans cette rue, c'est la cohue. La bande à Griff est là au complet et vous tombe dessus. Il vous ramasser des objets qui vont vous donner du tonus, et éviter les plaques d'égout trottoirs et autres bagnoles qui vous seront fatales à la longue. Après cette difficile épreuve, il faut sortir Jennifer de la maison, en ouvrant des portes successivement, mais en prenant soin d'isoler les agresseurs qui s'y trouvent. C'est de la stratégie à l'état pur !

ST
77%

Des couleurs gates, des décors simples mais bien faits, une animation propre, des personnages du même métal, cependant, un scrolling un peu lent qui énerve. Le manie- ment est simple mais c'est pas facile d'arriver au bout. La musique est banale mais les bruits sont bien. En résumé, c'est un jeu sympa qui allie l'adresse et la stratégie. A demain au bureau.

Jeff

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	13
MANIABILITE	18

PRIX : ST, AMIGA 239 F, CPC
DISK 139 F, K7 99 F
DISPO SUR ST PREVU SUR
AMIGA, CPC

Rick Dangerous

Rick Dangerous, le héros le plus naze de l'univers, revient pour de nouvelles aventures. Avec cette version, Microprose nous offre des heures de joie ininterrompue.

Le petit Rick Dangerous est de retour, juste après avoir terminé son aventure précédente. Il est peinarde, il est cool et il rentre chez lui, à Londres, quand une nouvelle catastrophe lui tombe sur le coin de la cafetière: des extra-terrestres ont atterri dans Hyde park. Son sang ne fait qu'un tour, et hop, le voilà transformé en héros indestructible en quête du bien.

Premier niveau: dans Hyde Park, Rick va affronter les extra-terrestres (en l'occurrence ce sont les Gros Lards) jusqu'à leur vaisseau spatial.

Deuxième niveau: il a gaulé le



vaisseau et se dirige vers la planète Garf, quand, manque de pot, il se trouve à court de carburant en plein voyage. Atterrissage forcé sur Freezia, une planète toute de glace vêtue.

Troisième niveau: il part de Freezia en téléporteur, mais évidemment, les coordonnées de l'appareil sont déréglées, et il chute sur une planète nommée Végétalia.

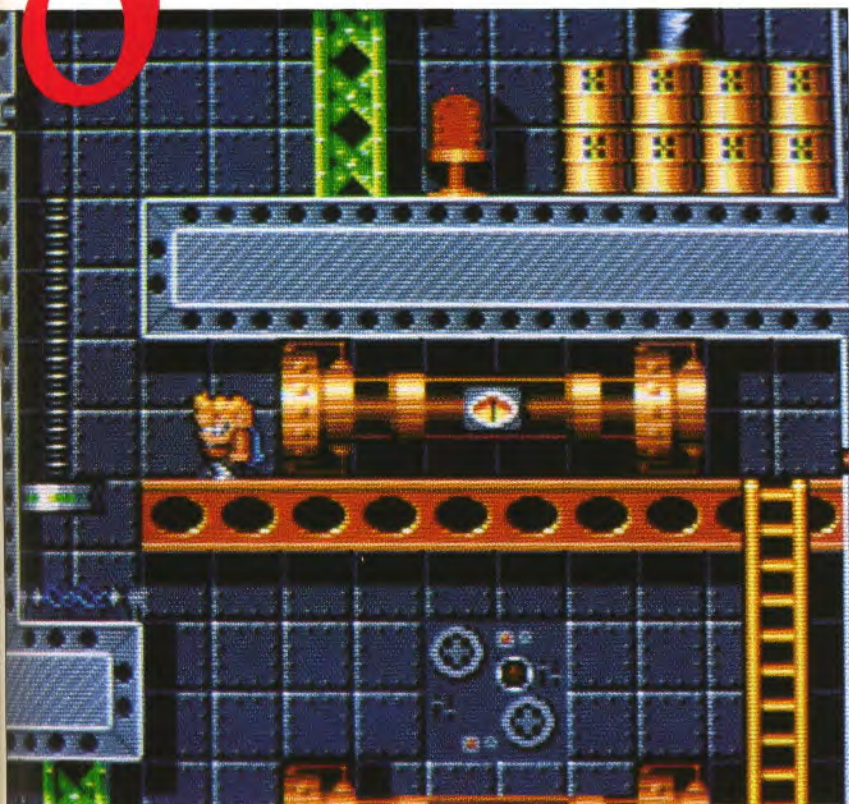
Quatrième niveau: notre héros arrive enfin aux portes du repaire des Gros Lards. Il se trouve dans des mines d'acide vert (c'est très dangereux, l'acide vert. Ça donne des petites plaques rouges qui grattent, et plus on se gratte plus on s'énerve. A la fin on meurt).

Cinquième niveau: le voilà réellement au cœur du repaire, qu'il devra faire sauter pour libérer le monde de l'invasion des Gros Lards.

Chaque niveau lui donnera du fil à retordre, des pièges à éviter, des ennemis à dégommer avec son laser ou avec son poing. Sur lui, un nombre limité de bombes lui permettront de faire sauter des portes, des robots et des Gros Lards. Les adeptes des premières aventures de Rick trouveront là de quoi passer un sacré bon moment, et de se prendre la tête avec les combinaisons torturées qu'ils devront comprendre pour évoluer. Prévoyez des nuits blanches pour les jours à venir.



gerous II



ST
90%

En début de jeu, vous pouvez choisir directement le niveau dans lequel vous voulez vous éclater, ce qui est une excellente chose, et qui n'était pas possible dans le premier. Les sprites, aussi petits que dans le premier Rick Dangerous, se promènent avec une rapidité admirable, et sont parfaitement bien animés. Pour tuer ses ennemis, Rick possède trois armes que l'on sélectionne au joystick: fire-haut pour le laser, fire-bas pour poser une bombe à retardement et fire-droit pour mettre son poing dans la tronche des ennemis, ce qui les paralysera quelques secondes. Une manipulation supplémentaire lui permettra de balancer ses bombes, ce qui sera indispensable pour passer certains tableaux. Une amélioration aussi, des flèches clignoteront quelquefois lorsque vous arriverez dans une nouvelle page-écran, vous indiquant un bouton qu'il faut presser à coup de pied, pour faire arrêter un laser ou appeler un ascenseur. Mais attention, il arrive que ce soit un piège, et que le bouton indiqué cause votre perte. Soyez donc vigilant. Quelques bruitages semblables aux premières aventures de Rick se feront entendre lorsqu'il marchera, tirera et posera une bombe. En bref, aucun point noir au tableau de ces nouvelles aventures, rien que du bon et du génial.

Kaaa

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	16
MANIABILITE	16
DIFFICULTE	16

PRIX :NON COMMUNIQUE
DISPO SUR ST, PC, AMIGA,
CPC FIN OCTOBRE

International Soccer Challenge

Alors la coupe du monde de football est terminée depuis bientôt trois mois, Microstyle remet ça. Allez les bleus! Les bleus, non, vous rigolez, ils sont absents. Bon, tant pis. Allez quand même!



Cela faisait facilement trois mois que l'on avait pas vu de simulation de football sur Atari ST, il faut dire qu'après la coupe du monde on n'en n'attendait plus avant longtemps. Que nenni! International Soccer Challenge est là et compte bien y rester. Après les deux minutes nécessaires au chargement d'ISC, deux types de divertissements sont proposés: participez à la coupe du monde, ou contentez-vous, plus modestement, de rivaliser avec les meilleures équipes européennes dans une option «league». Dans chacun des cas vous pourrez choisir le niveau de jeu: facile, moyen ou encore difficile. Si vous n'êtes pas très habitué au maniement du joystick et surtout à celui d'ISC, qui comme vous le verrez est loin d'être aisé, cinq options vous permettront de vous exercer. Ainsi, entraînez-vous aux tirs aux buts (penalties), aux corners à droite ou à gauche, aux passes et à la défense de vos propres cages. Après un match, si le résultat vous convient pas de problème, enregistrez-le et continuez la compétition un peu plus tard, une option de sauvegarde étant prévue. Avec ISC, pas de coups de but, c'est un vrai jeu de foot. Prêt? Alors c'est parti, tûûûûûtttt.

ST
74%

Techniquement parlant, International Soccer Challenge est une réussite. Le stade dans lequel évoluent les joueurs est entièrement réalisé en 3-D faces pleines, et à chaque mouvement de votre part, il se rapproche ou s'éloigne. Durant le jeu, la vision du terrain est également totalement révolutionnaire. Imaginez une caméra placée à quelques mètres derrière le joueur se déplaçant en fonction des mouvements de la balle, réellement, c'est très impressionnant. L'animation des vingt-deux protagonistes de cette simulation est également remarquable. Le mouvement de chaque personnage, parfaitement rendu par une bonne suite logique des dessins, permet d'assurer un mouvement souple et sans aucun à-coup. Par contre musicalement ISC déçoit légèrement, l'excellente musique digitalisée d'introduction laisse place à une bande sonore nasillard, pur produit des faibles capacités du processeur sonore Yamaha du ST. Mais c'est surtout au niveau de la jouabilité et de la maniabilité que cette simulation perd un peu de sa crédibilité. Souvent trop lent dans la transmission des commandes, ISC devient rapidement exaspérant. Une fois de plus et c'est à regretter, beauté ne rime pas avec jouabilité. Vraiment dommage, car International Soccer Challenge aurait pu être LA simulation de football sur ST.

J' M DESTROY

GRAPHISME	15
SON	12
ANIMATION	18
MANIABILITE	11

PRIX : ENVIRON 249 F
DISPO SUR ST, AMIGA ET PC

AMSTRAD D & K7 ET BIENTÔT ST, AMIGA, PC 5^{1/4} et PC 3^{1/2}

LORDS OF CHAOS



Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
(16 1) 48 57 65 52

**Manuel et écran
en français**

BLADE



Des auteurs du superbe Laser Squad nous arrive un grand jeu de stratégie de 1 à 4 joueurs.

Des magiciens, des potions, des trésors et des hordes de créatures mythiques... Vous serez transportés dans un monde où règne le chaos, un monde de magie, de pouvoir et de peur !

Marketed by

The
Software
Business

PUBLISHED BY BLADE SOFTWARE LTD.

Marketed and distributed by The Software Business Limited, Brooklands, New Road, St Ives, Cambridgeshire PE17 4BG. Tel: 0480 496497

DISPONIBLE DANS LES ENAC  ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Back to the Gold Age



Avec Ubi Soft, l'aventure "à l'ancienne" est au rendez-vous. Sortilèges, combats à l'épée et énigmes vous attendent.

Vous incarnez Zad, un gentilhomme qui a eu pour héritage spirituel l'un des quatre Edres permettant d'accéder au pouvoir total et illimité sur Euroland, une jolie et pittoresque petite ville du moyen-âge. Jusqu'alors, les fameux Edres étaient en possession d'une vile canaille, le Prêtre Suprême, qui jouissait de ce pouvoir à mauvais escient. Maintenant que vous avez atteint l'âge d'homme, vous devez partir en quête des trois autres Edres, en af-

frontant les forces du mal dans un pays bourré de pièges et de dangers. Épée ou arbalette à la main, vous devez affronter tout un tas d'ennemis sans pitié, et récolter l'argent qui leur échappera à leur mort, afin de vous procurer d'autres armes, des potions de vie et du matériel divers. Back To Gold Age est une aventure que vous devrez mener à grand coups d'épée, dans une forêt, dans une ville, dans des grottes et dans des temples. Good luck, wonderful raider.

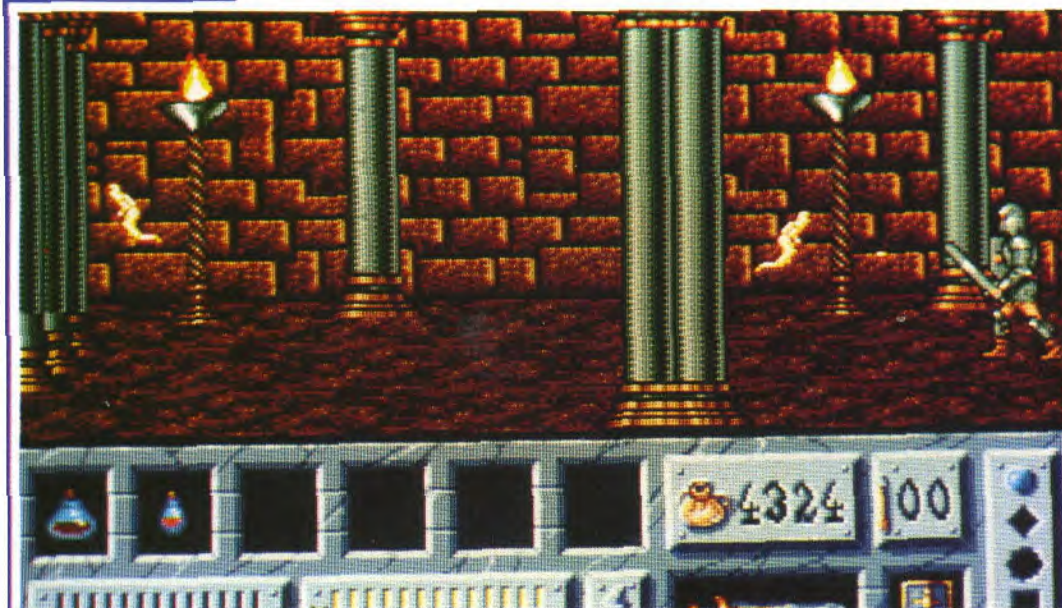
ST
79%

Les grand sprites représentant les personnages sont rapidement animés, et se battent à coups répétés, dans de grands "ding ding" d'épées qui s'entrechoquent, et de "ouaaaaargl.." de mecs qui meurent. Le héros répond assez bien au joystick sans pour autant être vif comme l'éclair. Les graphismes ne sont pas ce qu'on peut faire de plus joli, étant relativement bien dessinés mais colorés grossièrement. Heureusement que l'aventure n'est pas décevante, suffisamment dure et compliquée pour captiver le joueur, qui se prendra pour le héros d'un bouquin de Tolkien, récoltant des potions magiques et lançant des sorts à ses ennemis. Back To Gold Age est une réussite dans le domaine arcade/aventure, bien que sa réalisation ne soit pas des plus exceptionnelles.

Kaaa

GRAPHISME	13
SON	14
ANIMATION	15
DIFFICULTE	15
MANIABILITE	14

PRIX : 249 F • DISPO SUR ST ET AMIGA EN OCTOBRE



Battle Master



L'histoire est tellement simplement la même que les éditeurs devraient publier un manuel commun. Pour la centième fois, on retrouve nos vieilles connaissances les elfes et les orcs, les nains et une pléiade de monstres et de zombies qui se détestent cordialement. On a droit une fois de plus à une carte parcheminée où des noms infernaux ou vaguement celtiques voisinent avec marais et volcans. Enfin, on retrouve l'invocation des éléments primordiaux et l'appel à la magie et

aux sorts, les achats de troupes et d'objets divers et un large choix d'armes. Bref tout ce qui fait le charme de ces jeux. Avis aux amateurs, et ils sont nombreux. Accompagné de plusieurs guerriers, il va falloir ramener l'ordre en conquérant quatre royaumes et en rapportant les couronnes à l'Observateur de la grande tour. Il faudra se battre dans des contrées hostiles, cheminer dans des souterrains et des grottes infestées d'araignées et de scorpions géants, de fantômes et de bien d'autres horreurs. Quelle époque épique!



ST/AMIGA
69%

Le personnage que l'on dirige dans huit directions occupe le centre d'une fenêtre carrée montrant une portion du territoire. Le scrolling multidirectionnel ne brille pas par sa fluidité, mais il est néanmoins acceptable. Un menu à droite permet de choisir la formation du groupuscule aux ordres du chef: en ligne, de front ou en triangle, un choix souvent décisif. Les sprites sont assez réduits, de sorte que certains combats rapprochés tournent rapidement à la confusion. Des icônes permettent de passer d'une arme de jet (arc) à une arme de poing (épée ou hache) si les circonstances l'exigent; la partie arcade n'étant pas bien difficile, l'issue du jeu se jouera plutôt par le choix d'une équipe armée en prévision des monstres qu'elle rencontrera. L'inclinaison à 60° de l'angle de vision fait que l'ennemi caché derrière un obstacle n'est pas très visible, ce qui ménage des effets de surprise et ajoute au réalisme des situations. Battlemaster n'est pas un monstre d'innovation, mais on peut toutefois l'ajouter à sa logithèque pour peu qu'on fasse la collection acharnée de ce genre de jeu.

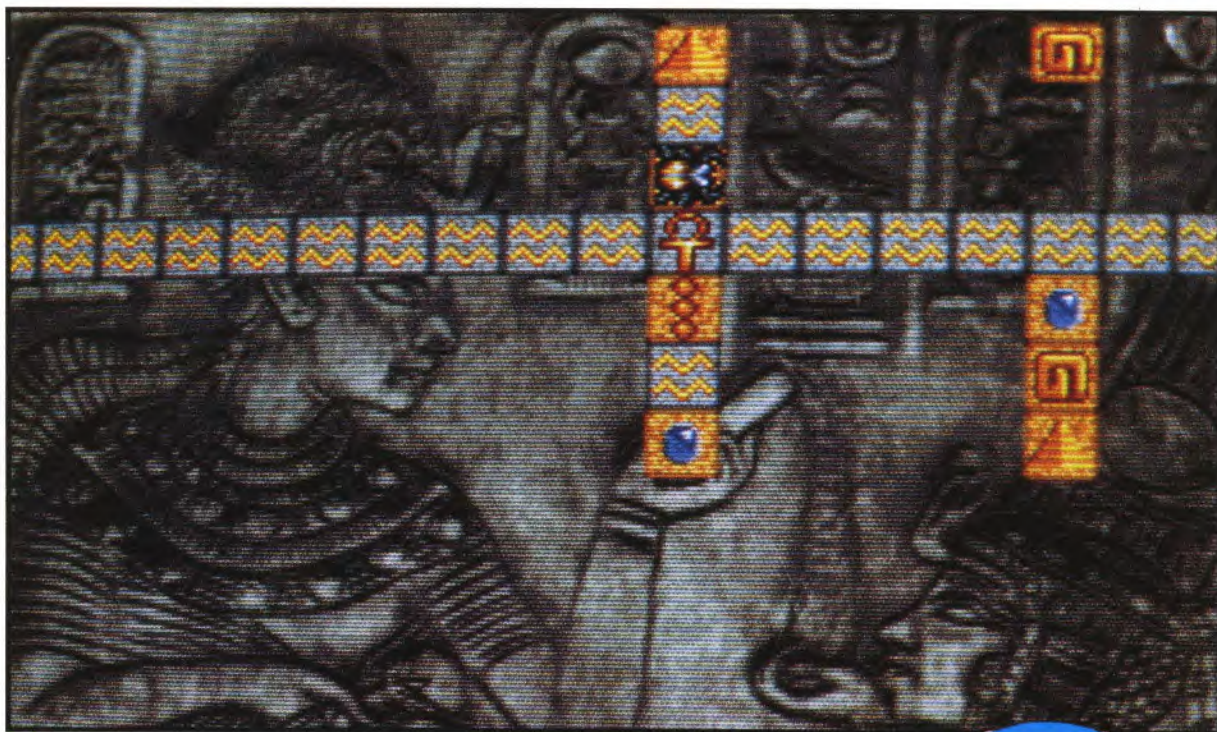
B6 TGV

GRAPHISME	12
SON	10
ANIMATION	12
DIFFICULTE	14

ENVIRON 249 F
DISPO SUR ST ET AMIGA
PLUS TARD SUR PC

Un monde improbable en péril: il n'en faut pas davantage pour que PSS prenne le sentier de la guerre.

Rainbow Arts nous offre un jeu de réflexion Egyptien, aussi compliqué que pouvait être les énigmes des pyramides.



Le dieu RA est cruel, voir même sans pitié. Il vous avait demandé un certain nombre de sacrifices, que vous n'avez malheureusement pas pu fournir. Pour vous punir, il vous a tout simplement transformé en scarabée, ce qui n'est déjà pas sympa, et en plus il vous a installé sur des labyrinthes compliqués vous obligent à en sortir. Le principe est simple: un nombre de carrés apparaît sur l'écran, avec sur chacun d'eux un petit symbole, ces derniers allant toujours de paire. Votre but, est de faire disparaître la totalité des carreaux, en les associant. Seulement, plusieurs paramètres un peu compliqués entre en jeu: il doit

se trouver forcément dans une ligne verticale ou horizontale. Vous devez obligatoirement finir le tableau en revenant à votre point de départ, représenté par une croix égyptienne. Certains carreaux peuvent se déplacer, ce qui facilite un peu la tâche, mais si vous ne réfléchissez pas intensément, vous risquez rapidement de vous retrouver bloqué sur quelques carreaux immobiles, sans pouvoir regagner votre croix. Dans ce cas, vous êtes foutu. Il y a deux types de jeu dans RA: la logique simple avec des tableaux à résoudre sans se faire coincer, et l'arcade, qui fonctionne selon le même principe mais qui, en plus, vous balance des projectiles dans la tête, fait disparaître des carreaux sous vos pattes, etc. RA, c'est de la réflexion à l'état brut, qui demande de la concentration, de la patience et de la logique. Et tout ça dans une seule disquette.

Ra



AMIGA

95%

Chaque tableau se joue sur une image digitalisée représentant des paysages et des gravures de l'Egypte antique. Autant vous dire que c'est zolt. Vous déplacez votre scarabée au joystick, en cliquant sur fire et restant appuyé pour se déplacer avec une pièce. En cliquant simplement et en relâchant, une croix apparaîtra sous le ventre de votre insecte, que vous pourrez déplacer dans tous les sens pour la positionner sur une pièce identique. Et c'est lorsque vous partirez de la première pièce que le couple disparaîtra. Durant tout le jeu, une musique typique de l'époque et du lieu vous accompagnera, rythmant avec douceur votre concentration intense. A la fin de chaque tableau, un mot de passe s'inscrit en bas de l'écran, vous permettant de ne pas vous retaper systématiquement les mêmes écrans. RA est simple à comprendre, zolt à regarder et difficile à jouer. Un mégastar dans le soft de réflexion.

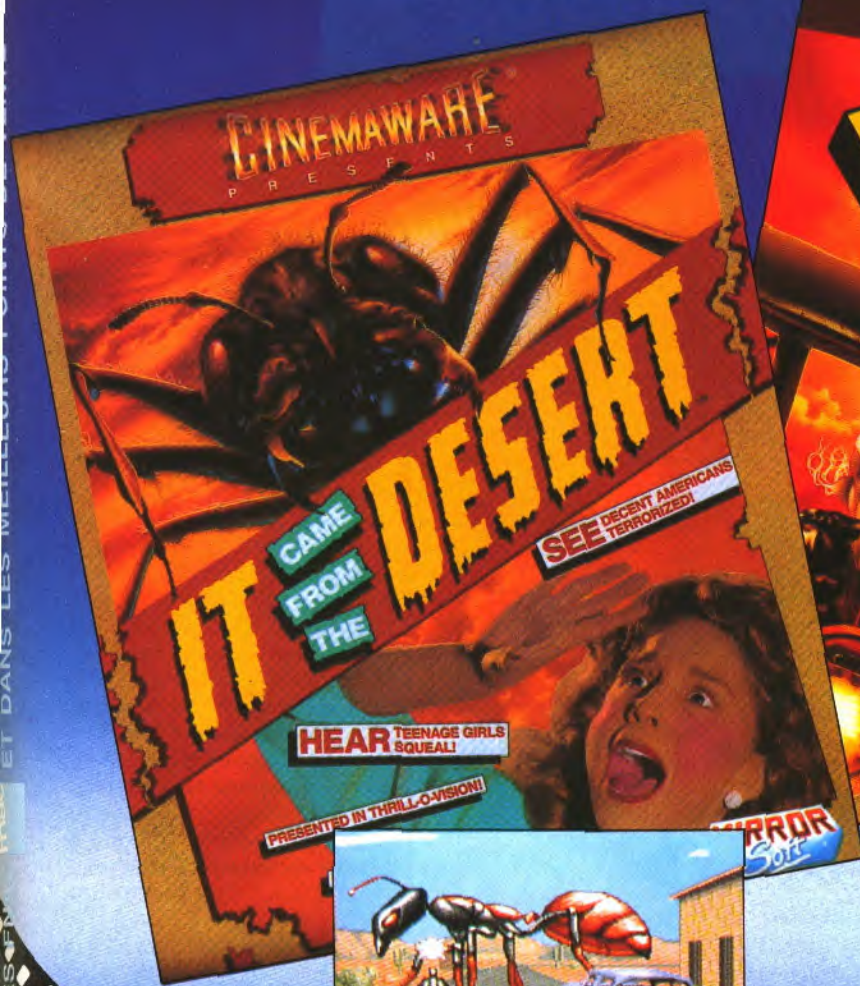
Artemus

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	13
DIFFICULTE	19

PRIX : ENVIRON 199 F
DISPO SUR ST ET AMIGA
ET PC

CINEMAWARE

PRESENTS



Cinemaware présente

Des insectes de la taille d'une voiture : un cauchemar qui devient réalité dans... IT CAME FROM THE DESERT. Disponible sur Amiga et très bientôt sur ST et IBM PC/Compatibles.

Revivez l'action, la gloire des valeureux pilotes de WWI alliés. Bombardez les aérodromes ennemis et lancez-vous dans un face à face meurtrier contre les as du combat aérien. Pour le perdant, ce sera la chute fatale, sans parachute, dans son engin enflammé. WINGS est disponible sur Amiga.

TV Sports Football et TV Sports Basketball sont déjà disponibles sur Amiga.

Distribué
par
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil-
sous-Bois
Tél : 48.57.65.52

MIRROR
Soft

Irwin House, 118 Southwark Street,
London SE1 0SW.

tests

Un million de dollars à qui retrouvera The King, voilà qui est alléchant, même pour un loser d'Accolade.

Search for the King



"Hi, Les. Could you come up to the boardroom for a sec? The suits can't figure out how to work the VCR."



Lester Manley, Les pour les intimes, est un électronicien un peu falot. Il vit seul dans un New-York tristounet, entre un antique TRS-80 (un 8 bits, berk!) et des magazines de vulgarisation technique. Son patron le tient pour une bille et Stella,

crocher la fortune ne tient qu'à votre sagacité. Le concours est en réalité un coup de pub visant les gogos: le gluant sponsor, persuadé que nul ne saura résoudre l'énigme, n'est pas disposé à lâcher le magot. Par Lester interposé, vous n'êtes pas au bout de vos peines...

PC
85%

La souris sert essentiellement à déplacer Lester en long et en large. Un très grand soin a été apporté aux décors où il évolue et aux innombrables animations; quand il marche le long d'un caniveau inondé par une borne d'incendie qui fuit, on voit les gouttes perler et son reflet l'accompagne. De même, il escalade une barrière de façon très réaliste après quoi on l'aperçoit à travers les lattes en claire-voie. Les scénaristes ont joué avec les plans, comme au cinéma, mêlant des vues générales (un champ de foire entier grouillant d'animations) à des cadrages plus serrés. Le jeu compte soixante-dix tableaux. L'action s'y déroule très conventionnellement via des cartouches qui affichent dialogues ou remarques. Seul point discutable: Search for the King est en anglais. A l'heure où les grands éditeurs anglo-saxons se jurent de franciser leurs produits afin de gagner des parts de marché, Accolade ferait bien de s'y mettre rapidement. L'anglais requis est certes relativement accessible, mais il faut bien reconnaître que le plaisir du jeu est inversement proportionnel au recours au dictionnaire. L'examen de certains fichiers DAT dépannera les plus pressés car de nombreux textes, notamment toutes les répliques, y figurent en ASCII. La progression de la quête est ponctuée d'un humour typiquement américain; on est loin des fins de non-recevoir incantatoires de certains soft. Les bruitages sont rares et à moins de posséder une carte sonore, la musique souffre des limitations du PC. Mais ne faisons pas la fine bouche: le personnage principal est très attachant et le jeu n'est jamais ennuyeux.

B6TGV

GRAPHISME	15
SON	12
ANIMATION	16
DIFFICULTE	14

PRIX : ENVIRON 300 F
DISPO SUR PC TOUS
STANDARDS ET PLUS TARD
SUR AMIGA

Que se trame-t-il au sein de l'étrange Guilde des Tisserands? De quels pouvoirs les a doté Lucasfilm?



Comme dans de nombreux jeux d'aventures, Loom met en scène un héros dépassé par l'enjeu de la mission qui lui échoit: sauver une civilisation, la sienne, sur le point de sombrer. Le jeune et inexpérimenté Bobbin devra sillonner un monde fantastique dont la destinée repose sur une étrange machine à tisser («Loom» en anglais) qui génère des mélodies aux pouvoirs surprenants. Plutôt qu'une aventure épique et tonitruante, Loom mise sur la magie des paysages et sur l'insolite des situations, comme ces cygnes – des Anciens transformés – qui s'envolent vers des portes temporelles. Bobbin est dispensé des mille morts qui guettent souvent les preux chevaliers: aucune erreur n'est fatale, aucune situation inextricable. Il existe toujours un moyen de se tirer d'affaire en faisant appel à la logique. Le jeu est une réussite qui démontre une fois de plus que les jeux qui misent sur une violence racoleuse font pâle figure lorsque l'imagination s'en mêle.

Loom

AMIGA
85%

Semblable sur le plan graphique, la version Amiga de Loom se démarque nettement pour le son, ce qui n'étonnera personne.

ST
85%

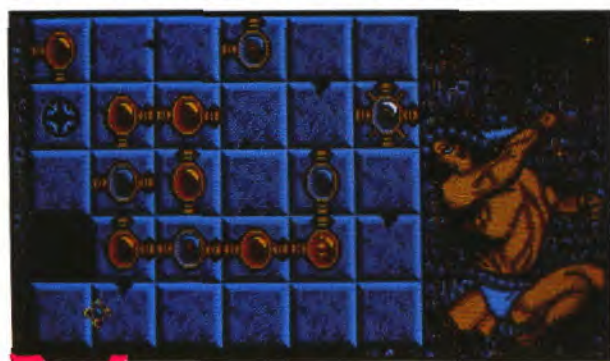
Parfaitement francisé, Loom fonctionne à la souris ou au joystick. Analyseurs syntaxiques et menus ont été bannis une fois pour toutes. On joue donc de manière très intuitive, ce qui est le meilleur moyen de se laisser envoûter par l'atmosphère du jeu. On pourra reprocher un scrolling un peu saccadé pendant les déplacements, mais il ne faut pas oublier que l'essentiel de l'action se déroule sur des images fixes mais regorgeant de détails animés et sonorisés. Sur le plan graphique, on retrouve avec plaisir le style «Lucas» emprunté à bon nombre de ses films: personnages encapuchonnés dont seuls les yeux brillent, scintillement insistant des étoil-

les et pour parfaire le tout un format cinémascope. Nul ne s'en plaindra. La musique (où l'on retrouve un thème connu du Lac des Cygnes de Tchaïkovski) est un peu approximative, plus proche de l'orgue de barbarie que des vibrations ébérées. Il sera préférable d'écouter la cassette audio livrée avec le jeu qui fournit en prime des conseils bien utiles. *Bô TGV*

GRAPHISME	14
SON ST	11
SON AMIGA	15
ANIMATION	13
DIFFICULTE	14

PRIX : ENVIRON 320 F
DISPO SUR ST, AMIGA, PC
VERSION PC TESTE DANS LE NUMERO 6

Pour muscler vos méninges, Thalion vous offre un casse-tête dans lequel chaque seconde est comptée.



Vous avez sûrement déjà eu entre les mains un petit casse-tête carré dont chaque partie d'une image qu'il faut reconstituer se déplace d'une case. Un taquin, ça s'appelle, vous voyez ce que je veux dire? Eh bien Magic Lines est basé sur le même principe, sauf que ce n'est pas une image à proprement parler qu'il faut construire, mais un parcours de tubes permettant au petit machin gigotant du départ, de circuler librement dans le puzzle. Le petit machin, lui, se fout pas mal de votre peine à ramener devant son nez le bon tube, il avance quoi qu'il arrive. Et si vos tubes ne forment pas un circuit fermé, c'est fini, vous avez perdu. Visuellement, ça ressemble à Pipemania, sauf que toutes les pièces sont déjà sur le tableau, et qu'en plus vous pouvez redéplacer des pièces ayant déjà servi. Mais le principe de ces petits casse-tête étant génial et le jeu Pipemania étant excellent, l'association des deux genres ne pouvait qu'être une réussite, et en effet, Magic Lines comblera de bonheur les fous de problèmes et autres puzzles.

Magic Lines

ST
75%

Les graphismes de Magic Lines sont vachement bien travaillé, puisque ce ne sont pas de simples carrés que vous déplacez, mais des plaques de marbre, dont certaines supportent des tubes couleur tuyauterie. Donc, en plus d'être hyper-intéressant, ce soft est jolî à regarder. Vous déplacez un petit curseur à la souris, et vous devez cliquer sur une case pour lui faire prendre la seule place vide du tableau, autant vous dire qu'une bonne somme de calculs est à prévoir. La page de présentation du jeu est animée d'une musique dont la

qualité est rare sur l'Atari, et durant la partie, des petits bruits sympathiques accompagneront vos actions. Et pour clôturer le tout, trois niveaux de difficulté vous sont proposés, et une option "continue" vous permet de recommencer rapidement une partie. *Kaaa*

GRAPHISME	16
SON	15
ANIM non représentative	
REFLEXION	16

PRIX : NON COMMUNIQUE
DISPO EN OCTOBRE SUR ST, AMIGA.

tests

Le dernier héros d'Ocean ressemble à James Bond, il a la couleur de James Bond, et pourtant ce n'est pas James Bond. C'est son cousin, Georges Bond.

Secret Agent

CPC
75%

ST
78%

Avant de commencer votre mission, il faudra donner un matricule de trois chiffres à Georges (sauf 007, c'est pas original). Ensuite, chaque intervention de l'ordinateur sera adressée à ce matricule. Les graphismes sont spécialement réussis, les personnages étant de grands sprites bien détaillés, arborant des attitudes typiques des films d'espionnage. L'animation, quant à elle, n'est pas ce qu'on peut faire de mieux, elle est plutôt lente, ce qui est en contradiction avec le nombre réduit de phases. En plus de tout ça, c'est malheureux à dire, mais Georges ne répond pas très bien aux commandes du joystick, même en lui proposant un sucre, j'ai essayé. La musique rapide qui suit les aventures du héros apporte un soutien agréable au jeu, et si vous arrivez à vous prendre à l'action, ce qui n'est pas franchement difficile, vous aurez l'impression de mater un James Bond à la télé. Chaque niveau se finit au bout de quelques minutes d'une même action, et après un dessin montrant Georges en train de braquer un keum pour lui soutirer des renseignements, vous passez au suivant. Pour conclure, disons que Secret Agent est un bon jeu d'ambiance, captivant et amusant malgré quelques imperfections techniques.

GRAPHISME 15
SON 11
ANIMATION 13
MANIABILITE 13

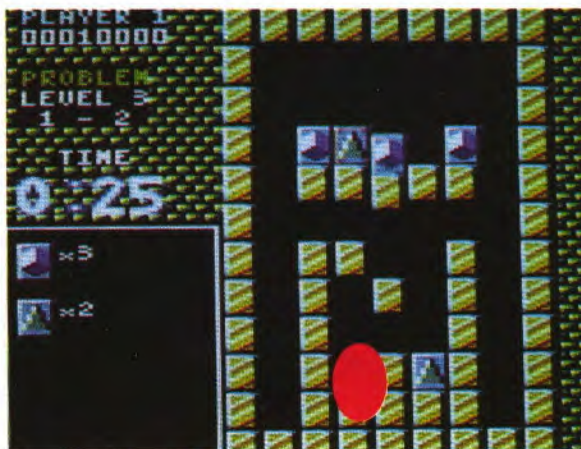
GRAPHISME 16
SON 14
ANIMATION 13
MANIABILITE 13

PRIX : CPC K7 89 F, DISK 199 F, ST 199 F, AMIGA 249 F
DISPO SUR CPC, ST, AMIGA EN MAI



Bien habillé et propre sur lui, notre héros l'agent secret va partir en mission pour sauver le monde des griffes d'une dictature sans scrupules, qui porte le nom prometteur de «Conseil pour la Domination du Monde». La mission de notre James Bond revu et corrigé (un tout petit peu corrigé), que nous appellerons donc Georges pour éviter les confusions, est de s'infiltrer dans le cœur de cette organisation en tuant tout le monde sur son passage, et de la dissoudre à grands coups de revolver. Neuf étapes sont à franchir durant lesquelles Georges devra non seulement sauver sa peau en abattant tout ce qui se jette sur lui, mais en plus récolter les pièces du «Golden Gun», arme redoutable dont il pourra se servir une fois reconstitué. Que ça soit en chute libre, en équilibre sur un échafaudage ou à donf en moto, Georges Bond ne devra en aucun cas trembler du poignet car chaque seconde qui s'écoulera verra au moins deux morts tués par balles. Espérons qu'il ne sera pas de l'un d'eux. Nota pour l'éditeur: ne vous inquiétez pas, c'est moi qui ai renommé le héros pour une meilleure compréhension du texte. Je sais bien que vous n'auriez jamais appelé votre agent secret «Georges», mais à Joystick, tous les héros s'appellent Georges. Qu'on se le dise.





Puzznic

CPC
84%

Puzznic bénéficie d'une bonne réalisation technique bien que ce ne soit pas primordial dans ce genre de jeu. Les couleurs sont bien choisies, ce qui permet de distinguer les briques parfaitement et du premier coup d'œil, l'organisation des tableaux est parfaitement respectée par rapport à la version originale, et le jeu est d'un grand intérêt (à condition que vous supportiez cette catégorie de jeu). Malgré un principe basique, on sombre vite dans l'obsession quand on bloque à un tableau. Et des tableaux il y en a un paquet (le paquet? Les échanges?! Le jeu est décomposé en huit niveaux, eux-mêmes composés de nombreux tableaux. Entre chaque étape, vous accédez à un organigramme qui vous permet de contrôler votre progression au sein des niveaux. Réflexion, rapidité: la totale. Vous l'avez peut-être compris, sinon relisez depuis le début, Puzznic, j'adore!

Seb

GRAPHISME 15
SON 13
REFLEXION 18
MANIABILITE 14

PRIX : NC
DISPO SUR CPC

Les jeux de réflexion ne sont pas légion sur CPC, les amateurs doivent donc être sur leurs gardes, il ne s'agirait pas d'en laisser passer un.

Ocean a apparemment décidé de leur faire plaisir en sortant Puzznic.

Si vous pouviez voir la mine réjouie de JM Destroy (heu, pardon... La nouvelle écriture est J'M Destroy), oui, si vous pouviez voir ça. Ça fait vraiment plaisir... Haaa... Ma bonne dame... Pensez donc, depuis un mois il faisait la gueule parce que je lui taxais sa PC Engine pour jouer à Puzznic, et maintenant, grâce aux programmeurs d'Ocean qui ont fait une version CPC de ce jeu, il va pouvoir récupérer sa console chérie (ou plutôt me l'arracher des mains, avec toute la douceur qui le caractérise). Pour ceux qui ne connaissent pas Puzznic (console ou arcade), sachez avant tout que vous risquez de passer pas mal de nuits blanches face à ce jeu, surtout si vous décidez d'explorer tous les tableaux. Le but du jeu est d'assembler des cubes ayant la même illustration sur leur face, afin de les faire disparaître, et de passer au tableau suivant une fois que tous ces cubes sont détruits. Pour cela, vous dirigez un curseur, vous vous emparez d'un cube, et vous le déplacez sur la gauche ou la droite. Les décors très simples, des briques, sont tout de même agréables, et la variété des tableaux, et la difficulté croissante donnent toute son ampleur à ce jeu.





Les trois photos : ST

Turn It

Tale Software invite vénérable étranger à se prendre tête sur diabolique casse-tête chinois.

Turn It, ça ressemble tout à fait au memory, sauf que c'est exactement le contraire. En effet, vous avez devant vous un paquet de pièces rectangulaires représentant différents symboles, qu'il faut associer par paires identiques afin de les retourner. Mais on ne peut retourner que deux pièces ayant un lien géographique entre elles: soit deux pièces d'un même bord, soit deux pièces séparées par d'autres pièces déjà retournées, soit évidemment deux pièces mitoyennes. C'est pas facile vu que les pièces se ressemblent pas mal, et qu'il faut franchement calculer pour trouver les liens entre elles, mais trois aides sont là pour vous dépanner: en cliquant dessus, deux pièces retournables se montreront. Le but du jeu, vous l'avez sans doute compris, est de retourner toutes les pièces du tableau dans le temps défini. Autant vous dire que vous avez pas fini de faire travailler vos neurones.

Kaaa

ST
83%

Graphiquement, la version ST est identique à la version Amiga. Le son change un peu, cela va de soit, ainsi que les touches de langue: ce sont les touches de fonctions F1, F3 et F5 qui vous permettront de changer de nationalité. Turn It va vous permettre de tester à la fois votre sens de l'observation, de la logique et votre rapidité de pensée, vu que le temps est compté. Toutefois, pour vous permettre d'installer le jeu à votre niveau, trois difficultés vous sont proposées: facile, normal et difficile; c'est le temps qui changera uniquement, le jeu restant le même dans tous les cas.

GRAPHISME 16
SON 13
ANIM non representative
COMPLEXITE 18

AMIGA
83%

Tout l'esprit asiatique est contenu dans ce soft. D'abord, les petits graphismes précis font inmanquablement penser aux estampes japonaises, ensuite le jeu en lui-même ne pouvait être conçu que par un esprit diabolique, donc typiquement chinois (NDLR: nous ne sommes pas responsables des mélanges raciaux de Kaaa). Un petit son digital se fera entendre lorsqu'une pièce se retournera, et à part la musique de présentation et de fin de jeu (agréable, soit dit en passant), ce sont les seuls bruitages que nous entendrons. En début de jeu, alors que rien ne vous le précise à l'écran, il faudra appuyer sur F8 pour avoir le texte en allemand, F9 en anglais et enfin F10 pour nous, petits français. Turn It se joue uniquement à la souris, et dans chaque niveau (cinquante en tout) vous devrez cliquer sur les deux pièces que vous voudrez sélectionner, puis double-cliquer sur l'une d'elles pour les retourner. Vous ne pouvez en aucun cas sélectionner deux mauvaises pièces, la seconde ne s'allumant pas. Au fur et à mesure des niveaux, la difficulté sera croissante avec un ordre particulier à respecter pour ne pas se retrouver coincé en fin de tableau.

GRAPHISME 16
SON 14
ANIM non representative
COMPLEXITE 18

PRIX : 210 F
DISPO SUR ST ET AMIGA

Déjà qu'une aventure bourrée de monstres, fantômes et autres malfrats, c'est pas facile à suivre, mais avec une sale gosse entre les pattes, ça devient carrément l'enfer. Merci Ubi de nous faire jouer les baby-sitters!



Tom & the Ghost

AMIGA
86%

Les graphismes superbes de Tom & the Ghost abritent de minuscules sprites hyperbien animés. Durant l'aventure, il pourra arriver tout un tas de problèmes désagréables à Arrow, y compris de perdre Tomi qu'il devra alors retrouver avant de continuer. Mais il vous sera souvent utile, le sale gosse, car il a entre les mains une batte de base-ball, et tapera quelquefois sur la tronche des fantômes pour les faire disparaître. Vous contrôlez Arrow au joystick, et vous devrez souvent faire preuve d'ingéniosité en vous servant des objets se trouvant sur votre chemin, pour faire avancer Tomi, pour bloquer des passages, pour passer des ponts ou tout simplement pour nourrir Tomi quand il ne voudra plus avancer. Tom & The Ghost est bourré d'humour, et avouez que c'est pas tous les jours qu'une aventure vous oblige à faire plus attention à un sale même pleurnichard qu'aux dangers d'une telle expédition.

Kaaa

GRAPHISME	17
SON	14
ANIM	16
DIFFICULTE	16

PRIX : 249 F • DISPO SUR ST ET AMIGA EN OCTOBRE

Tomi, sept ans, a perdu son papa quand il était tout petit. Ce mauvais coup lui a donné un caractère de cochon. En plus, sa chère mère vient d'être enlevée par un fantôme, et elle est actuellement retenue prisonnière dans un château Ecossais pour le moins hanté. Le fantôme qui la charma et qui l'enleva alors qu'elle visitait avec Tomi le vieux château, est Endur, un vieux sorcier maléfique qui a signé, voilà des lustres, un pacte avec Lucifer. Si ce dernier lui offrait dix victimes, il aurait un pouvoir absolu sur le monde entier. Ellen, la mère de Tomi, est la dixième victime, et si elle n'a pas été libérée avant l'aube, tout est foutu pour tout le

monde. Il est évident que Tomi, à sept ans et avec un caractère insupportable, ne peut réaliser l'aventure tout seul. Par bonheur, Arrow, un autre fantôme, apparaît devant Tomi et l'emmène dans les dédales du château pour trouver sa maman. Arrow, quant à lui, a ses propres raisons pour combattre Endur, et le voilà parti à l'aventure avec Tomi sur les bras. Dans Tom & The Ghost, vous dirigez Arrow, et vous devez constamment faire attention à Tomi, l'aider à traverser certains passages, le raisonner quand il ne veut plus marcher, lui donner à bouffer quand il a faim, etc. Vous avez intérêt à posséder une bonne dose de psychologie infantile.



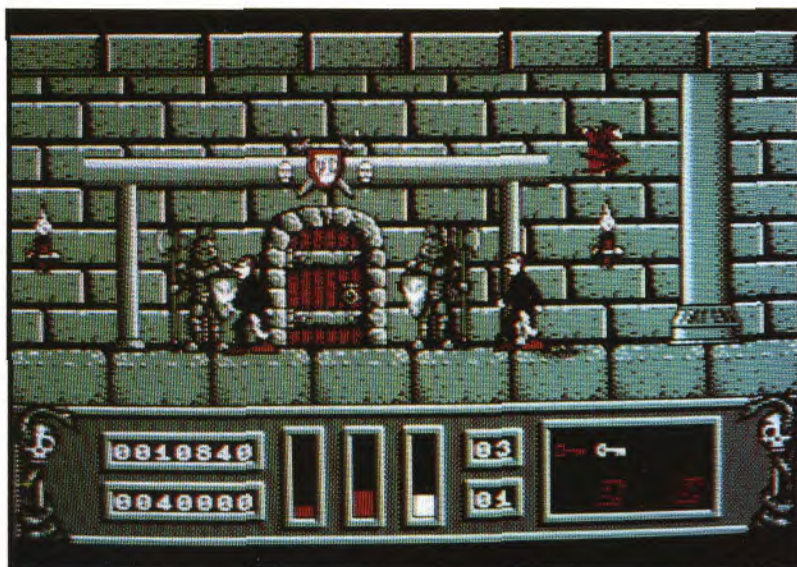
Night Hunter

Bauhaus chantait "Bela Lugosi's dead", mais apparemment, sa version pixelisée est de retour. Tremblez, Ubi Soft fait renaître Dracula de ses cendres, le sang va couler à flots! Vampire, vous avez dit vampire?



La nuit est tombée depuis peu, le tombeau est entrouvert, vide. Flap-flap-flap, une chauve-souris de grande taille vient de traverser le ciel, sur fond de pleine lune. Et là, sur le sol, des traces de pas étranges, inhumaines, un loup-garou. Pour le professeur Van Helsing, chasseur de vampires illustre, cela ne fait aucun doute, c'est le comte Dracula en personne qui va chercher sa ration d'hémoglobine quotidienne. Vite, le temps presse, il faut dresser une

armée de vampirophobes, prévenir la population, et dresser des pièges. Pieux, marteaux, eau bénite, crucifix et balles d'argent, tout nous sera utile. Car le sort de l'humanité est en jeu; si le comte Dracula réussit à s'emparer des médaillons sacrés, qui jusqu'à maintenant maintenaient l'équilibre du bien et du mal sur terre, il deviendra maître du monde (il a beau être le vampire le plus connu, son ambition est d'un cliché!). Les chasseurs de la nuit réussiront-ils à acculer (hum...) le comte Dracula?



CPC
82%

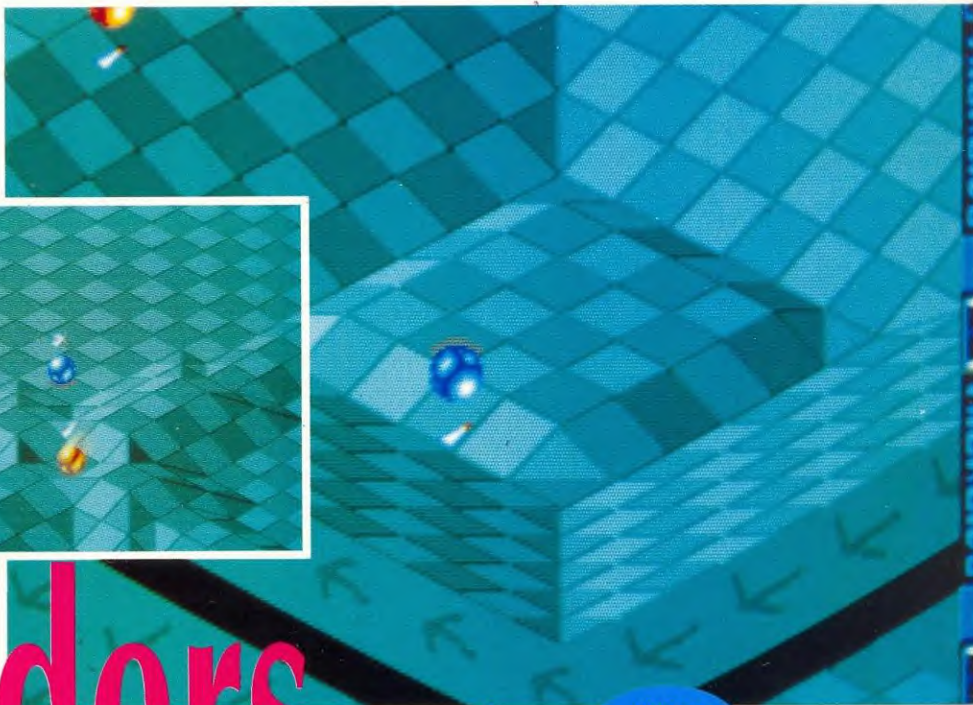
Si vous avez toujours rêvé de sucer le sang d'une jeune demoiselle, courez vous procurer *Night Hunter*. Au joystick ou au clavier, vous déplacez le comte Dracula, vous vous transformez en loup-garou ou en chauve-souris, vous attrapez vos ennemis à la gorge, et à vous le festin de ce délicieux liquide rouge. Les sprites sont très jolis, très fins (car réalisés en mode 1), et bénéficient d'animations fluides (les mutations du personnage sont vraiment réussies). Le jeu est décomposé en niveaux de 20 écrans chacun. Vous évoluez dans un monde de cryptes, de manoirs, et devez ramasser huit objets (clés et parchemins) pour passer d'un niveau à l'autre. Tous les 5 niveaux vous changez de ville, et devez trouver un des médaillons, le but du jeu étant de réunir les 4 médaillons. Tout cela ne serait pas bien difficile s'il n'y avait pas tous ces ennemis: les sorcières, les prêtres, les archers, les policiers, et bien sûr, votre pire ennemi, le professeur Van Helsing, qui viendra vous attaquer à la fin de chaque niveau, quand vous aurez réuni les huit objets. *Night Hunter* n'est pas un jeu nouveau sur ordinateur, il avait été réalisé sur ST il y a un bon moment, mais l'adaptation récente de ce soft est une agréable surprise. Une réussite.

SEB

GRAPHISME	18
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	15

PRIX : ENVIRON
180 F DISK, 140 F K7
DISPO SUR ST, CPC, PLUS
TARD SUR AMIGA ET PC

tests



Sliders

Quand
Microïds
détourne les
règles du
plus connu
et du plus
pratiqué des
sports

Les règles de Sliders sont tout ce qu'il y a de plus simple: vous devez marquer des buts en lançant une balle dans les cages de votre adversaire. Ce qui est intéressant dans ce soft, c'est la façon dont vous devez procéder pour attraper la balle, et la balancer sur l'emplacement de l'autre joueur: vous commandez un boulet en acier, et la balle est aimantée. Elle vient donc se coller à votre boulet lorsque vous passez dessus, et vous devez la lancer dans la direction que vous voulez. Deux détails sont toutefois d'une importance capitale, et c'est ceux-là qui font de Sliders un bon jeu: en appuyant sur "fire" lorsque vous passez prêt de la balle, elle sera attirée vers vous avec une inertie croissante, et quand vous la détenez, vous ne pouvez plus avancer. A ce moment, deux sortes de tirs sont possibles: à ras du sol ou en l'air, votre objectif étant de faire passer la balle sur la marque symbolisant les buts adverses par n'importe quel moyen. Mais attention, quand vous avez la balle collée à votre boulet, l'autre joueur peut très bien vous rentrer dedans, et vous la faire lâcher. En plus de ça, la plupart des terrains ont des obstacles, obligeant le joueur à manipuler sa boule avec une précision d'horloger.

AMIGA
86%

Sliders est conçu comme Marble Madness, c'est-à-dire que le terrain sur lequel vous jouez est en dallage coloré en deux teintes de bleu, avec des aspérités géométriques demandant à la boule un certain élan pour les franchir. Vous pouvez diriger les boules des trois manières possibles, en sélectionnant votre choix sur la page de présentation; cette dernière vous offrant également la possibilité de choisir votre terrain parmi une dizaine, de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux, de voir la partie sur tout l'écran quand vous jouez contre l'ordinateur, ou en le divisant en deux pour deux humains, de définir exactement l'inertie de la balle qui vous convient le mieux et de choisir les directions de déplacement de votre boulet: en diagonale, en croix ou en courbe. La vitesse de déplacement de l'écran et de cinquante images/seconde, ce qui veut dire que ça va vite et que c'est parfaitement fluide. En plus, l'animation des boules est parfaite: elles volent plus ou moins loin quand elles se prennent une bosse et selon leur vitesse, ainsi que leurs virages qui seront plus durs à

contrôler avec l'élan. Durant tout le match, une petite flèche au dessus de votre boule vous indique la direction à prendre pour trouver la balle, souvent placée dans des endroits difficilement accessibles. Des bruitages se font entendre quand les sprites retombent par terre, quant les boules envoient voler la balle et quand un but est marqué, où vous entendrez le célèbre "poupoupidou" de Marilyn. Sliders est complètement fendard à jouer, adaptable à tous les goûts grâce aux nombres de paramètres irrécensables, techniquement irréprochable sauf sur un point: l'inertie des boules un peu trop forte qui demande un certain temps d'entraînement avant d'avoir le jeu bien en main. De plus, Microïds sortira par la suite des nouveaux terrains, avec la promesse qu'ils seront de plus en plus déments.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	18
MANIABILITE	13

PRIX : 269 F

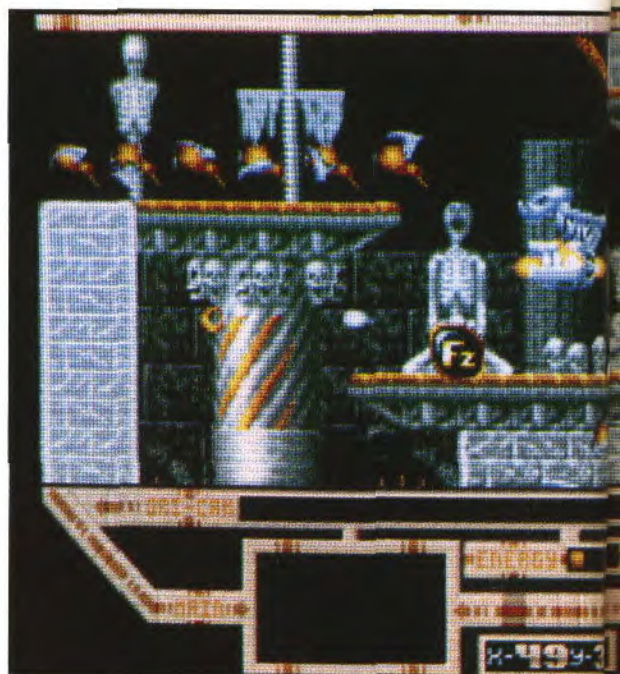
DISPO SUR AMIGA EN OCTOBRE ET PLUS TARD SUR PC, CPC, C64

The Killing Game Show

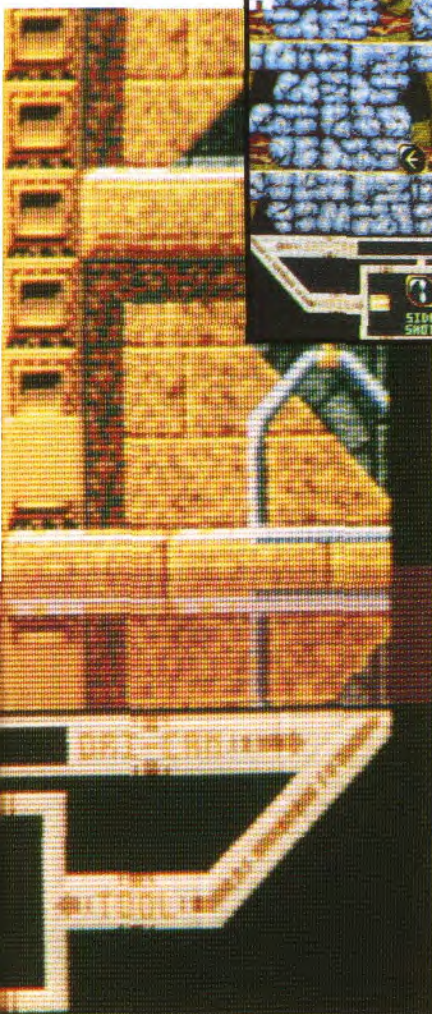
Le plus coté et le plus meurtrier des jeux télévisés nous est offert en exclusivité par Psygnosis.



Quand une chaîne de télévision offre à ses téléspectateurs un jeu dans lequel les concurrents risquent leur vie à chaque seconde, quoi de mieux qu'un repris de justice pour y participer? Le Killing Game Show est en effet un jeu, où le premier et seul prix est la vie. Ses règles sont simples: le concurrent, tout d'acier vêtu, doit sortir du puits dans lequel il a été installé. Mais il doit d'une part affronter les monstres programmés pour le tuer, découvrir certains mécanismes lui permettant de grimper le long des parois, et surtout, se magner avant que le liquide verdâtre lui atteigne les orteils, liquide dont le puits se remplit inexorablement. En tout, seize puits ont été installés sur huit planètes satellites, chacun correspondant à un niveau différent. Ce n'est pas la peine de le préciser, mais c'est évidemment vous qui dirigerez le repris de justice (ah merde, je viens de le préciser), qui pourra trouver de nouvelles armes et des bonus durant son périple. Pour plus de facilité, il peut grimper aux parois grâce à des ventouses installées sur ses bras; mais ça ne suffira pas toujours. De la réflexion, donc, de la rapidité et même de la stratégie seront nécessaires pour sortir vivant des puits de la mort. And now, it's time... for the Show!



me Show



AMIGA
93%

Est-il nécessaire de préciser que les graphismes sont splendides, vu que nous avons affaire à Psygnosis (arghh, je viens encore de le préciser)? Vous dirigez votre joueur au joystick, avec les commandes les plus ordinaires pour le faire sauter, courir et grimper aux murs. L'animation est impeccable, le repris de justice se balade dans l'écran avec une fluidité sans reproche. Quelques effets de couleurs vous donneront la chair de poule: les explosions du joueur en plusieurs étapes et le reflet dans le liquide lorsqu'il vous chatouillera la voute plantaire. Le son anime honnêtement les actions: tir, explosion, saut, etc. Soyez vigilant, il arrive que dans certains tableaux il faille foncer dans un sens, tirer sur deux pixels qui dépassent du mur, et revenir à donf sur ses pas, avant que le liquide ne fasse son apparition. Encore une fois, Psygnosis nous offre un produit d'une qualité supérieure, qui enchantera les mordus de belles images. Quant à ceux qui ne s'attachent qu'à la jouabilité, il ne seront pas déçus non plus.

Artemus

GRAPHISME 18
SON 15
ANIMATION 17
MANIABILITE 16

PRIX : 300 F
DISPO SUR AMIGA



World Soccer

Rhalala, regarde Georges, encore un jeu de foot sur mon ordinateur personnel, j'en ai assez!

- Oh, mais non René, regarde, celui-ci est différent des autres.

- Ah? Et comment ça? Pourquoi serait-il différent des autres ce jeu de football?

- Oh, mais ouvre tes grands yeux, cher René, celui-ci est une simulation. Tu es le dirigeant du club, tu sais, comme ce cher Bernard Tapie, et tu diriges l'évolution de ton équipe. C'est très excitant, l'argent, tout ça.

- Rhooooo, mais tout cela m'a l'air passionnant Georges, peux-tu m'expliquer de façon plus approfondie le déroulement d'une partie? Vite, vite, je suis si impatient.

- OooOooohoHhhh, mais bien sûr René, tu sais que tu es mon meilleur ami, et que pour rien au monde je ne te refuserais un service, cher René. Regarde, tu es donc le dirigeant d'une équipe Européenne que tu choisis au départ. Ensuite, tu peux consulter ton banquier, le médecin, le sélectionneur, tu peux regarder les résultats des autres matchs, mettre des joueurs au transfert: bref, toute la vie passionnante d'une équipe de football.

- Oh, mais oui, Georges, laisse moi le contrôle de l'ordinateur...

Je... Je... Je veux être premier au classement!

AMIGA
62%

Avec World Soccer, l'action est loin d'être omniprésente. Mais ne critiquons pas, cette absence est tout à fait normale pour une simulation. Les graphismes sont soignés, très colorés, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce genre de jeu. Toute la partie se dirige à la souris, vous prenez les décisions en cliquant les icônes, ou en sélection des noms sur une liste; le principe habituel. Tous les menus sont accompagnés de graphismes plein écran, du menu "banque" où vous voyez la solde de votre budget et votre calculatrice, au recruteur qui laisse ses propositions sur un calepin (bah oui, vous n'avez pas les mêmes horaires, alors il laisse des messages). Une fois une partie engagée, un compteur indique les minutes de jeu écoulées, et s'arrête quand il y a une action dangereuse. On voit alors une succession de dessins qui représentent les joueurs, les buts, et la balle au fond du filet s'il y a but. En aucun cas vous ne pouvez influer sur le déroulement du jeu, sauf à la mi-temps où vous pouvez faire remplacer un joueur, par exemple. Ce jeu très réaliste, est à déconseiller à ceux qui ne sont pas vraiment des fans de football. Et même les fans, devront aussi être patients et aimer les simulations, car une partie ne se termine pas en quelques minutes; heureusement, il y a une option de sauvegarde sur disquette.

Seb

GRAPHISME 15 REALISME 17
SON 13 COMPLEXITE 15

PRIX : NC
DISPO SUR AMIGA

Murder

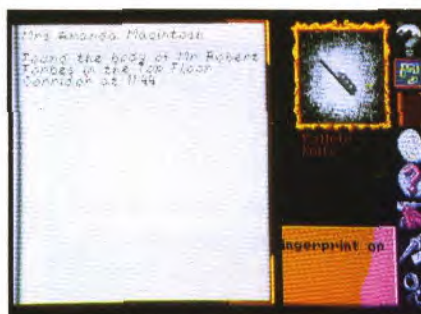
Si Clu est Do et que Mi stère, qui a tué grand-maman? C'est US Gold, avec ce Murder inspiré (mi fa sol).



US Gold s'est surpassé dans ce qui semble bien parti pour être le meilleur jeu de sa catégorie. Encore qu'il soit assez difficile de le faire rentrer dans une catégorie, justement, car il est très riche. On pourrait probablement créer une catégorie rien que pour lui, du genre "trouvez le coupable". Vous jouez le rôle d'un détective qui doit résoudre un bon million d'enquêtes, une à la fois, bien sûr. S'il y a tant de mystères à résoudre, c'est que certains paramètres peuvent être modifiés avant de commencer une partie. Changer la date du crime, le nom de la maison dans laquelle il intervient et le niveau de difficulté rend chaque mystère unique, puisqu'il est généré à partir d'une liste de paramètres. Entièrement dirigé à la souris (ou au joystick sur C64), avec 20 armes potentielles et 4 niveaux de difficulté, Murder est très complet.

Le jeu commence avec une manchette de journal qui affiche les dé-

tails gores du dernier meurtre. Vous avez deux heures pour résoudre le crime, alors qu'un sablier décompte le temps restant. Les icônes rangées en haut et sur le côté de l'écran sont les instruments par lesquels vous communiquerez avec votre environnement et les personnes que vous rencontrerez. Sur la scène du crime, vous pourrez fouiller la maison et obtenir un plan afin de vous familiariser avec les lieux. Vous pourrez examiner des objets et questionner les suspects qui vadrouillent librement dans la maison. L'ambiance "réaliste" du jeu est obtenue en prenant des empreintes digitales des suspects, que l'on peut comparer avec celles que l'on a trouvées sur l'arme du meurtre. L'utilisation d'un calepin, lorsque vous trouvez des indices, s'avère absolument indispensable pour pouvoir faire des références croisées entre les divers éléments que vous avez obtenus, comme dans la vie.



AMIGA
90%

Il y a tellement de choses à l'écran, et bien souvent des écrans d'aide, qu'il faut un certain temps pour s'habituer à leur manipulation. L'ambiance générale est, comment dire? Entre la nostalgie et le rétro, avec de toute évidence un parfum de Cluedo, à ceci près que c'est vous qui devez choisir le moment de la confrontation, lorsque vous avez amassé assez d'indices. Bien sûr, de fausses pistes viendront vous compliquer la tâche. La partie centrale de l'écran donne une vue en 3D isométrique, qui permet de visualiser les divers protagonistes de l'action, qui se passe entre 1900 et 1945, selon la date que vous choisissez. Les interrogatoires sont probablement la partie la plus importante du jeu, et vous allez sûrement découvrir pas mal de pots aux roses, mais ce sera à vous de décider s'ils sont importants par rapport au meurtre ou non, car certaines personnes essayeront de vous mener en bateau. Le résultat du jeu dépend largement de votre matière grise, qui devra faire des heures sup' pour résoudre les problèmes qui vous sont proposés. Finalement, la présentation sépia donne au jeu un air historique...

Derek

GRAPHISME 17
SON 15
ANIMATION 17
COMPLEXITE 18

PRIX : ENVIRON 199 F SUR ST, 249 F SUR AMIGA
DISPO SUR AMIGA, ST, PC ET C64

Blinky Scary School



Le château de Drumtrochie, comme toutes les grandes bâtisses d'Ecosse, est hanté. Mais son habitant, plus malin que la moyenne, a inventé un dispositif anti-fantômes, avec plein de trucs, de bestioles et de machins partout. A côté de ça, Blinky, un jeune fantôme, sort de l'école d'éducation fantômatique, et doit pénétrer

de nuit dans le château, afin de le hanter jusqu'au levé du jour. Malheureusement pour lui, il n'est pas au courant du dispositif qu'à installé Mc Tavish le Rouge, le proprio. Le petit fantôme à donc une nuit entière devant lui, durant laquelle il devra éviter des pièges, des monstres et des cul-de-sacs. Ça ne ressemble pas du tout à ce qu'il avait appris à l'école.

Vous n'aimez pas l'école, hein? Mais vous vous dites que dans quelques années, on en parlera plus. Eh bien détrompez-vous, Zeppelin nous apprend qu'il existe, dans l'au-delà, une école pour fantômes.

AMIGA
63%

Un grand sourire sur le visage, deux pompes rouges aux pieds, Blinky se balade dans des décors pauvres et cartooniques. Tous les personnages, d'ailleurs, sont de grand sprites dessinés façon BD, avec des gueules souriantes et de gros yeux tout ronds. L'animation est bonne, les sprites évoluent lentement mais avec fluidité, Blinky fait des petits bond et quelques détails se font remarquer dans le changement d'expression de certains d'entre eux. Des petits bruitages suivent le héros, pas franchement élaborés mais néanmoins sympathiques. Le gros problème de ce soft, c'est la manipulation, pas du tout au point. Vous n'y jouez qu'au joystick, et pour faire sauter le héros en avant, il faut pousser le bâton en haut à droite. Il répond une fois sur cinq, et continue à sauter lorsqu'il touche une plateforme du bout des chaussures ou qu'il se fait toucher par un ennemi. C'est le seul point noir à ce test, le reste du jeu étant tout ce qu'il y a de plus sympathique et agréable

Artemus

GRAPHISME	16	ANIMATION	14
SON	12	MANIABILITE	11

PRIX : 249 F
DISPO SUR AMIGA

Jocky Wilson's Darts Challenge



Zeppelin n'a pas prévu de garantie pour ceux qui n'auraient pas tout compris, et qui balanceraient de vraies fléchettes dans leur moniteur. Alors faites gaffe.

AMIGA
54%

Des graphismes réalistes pour cette simulation sportive, ce décomposant en deux parties: la cible, tout ce qu'il y a de plus cible; et les compteurs de points. La fléchette se trouve en face de la cible, tremblante comme si elle avait chopé la maladie de Parkinson (elle sucre les fraises). C'est là tout l'intérêt du jeu, arrivé à appuyer sur fire au moment où elle pointe l'emplacement avantageux de la cible. A part ça quelques bruitages légers se font entendre lorsque que la fléchette se plante, de différentes façon selon que vous tirez dans la cible ou à coté.

Artemus

GRAPHISME	16	ANIM non representative	
SON	12	MANIABILITE	13

PRIX : 249 F
DISPO SUR AMIGA

Quand on a passé sa vie au comptoir d'un bistro, devant un demi renouvelable toutes les deux minutes, on a forcément eu le temps de jouer aux fléchettes. C'est comme ça que les grands champions de ce sport d'adresse ont réussi: en buvant. Ce qui nous donne la seule discipline au monde qui ne connaît que des alcoolos comme sportifs. Bref, Jocky Wilson est un alcoolique joueur de fléchettes, tellement adroit et reconnu qu'il à prêté son nom à un jeu, de fléchettes également. Vous avez le choix entre trois modes de jeu: le tournoi, durant lequel vous affronterez les plus grands champions; le face à face, pour deux joueurs voulant mesurer leur précision dans une lutte sans merci; et le jeu contre l'horloge, pour joueur célibataire, voulant tirer plus vite que l'éclair. La cible est découpée en quartiers numérotés de un à vingt, eux mêmes découpés dans leur longueur en trois parties, chacune d'elle doublant ou triplant le point selon la proximité du centre. voilà, si vous voulez vous éclater en faisant semblant de lancer des fléchettes, Jocky Wilson's est pour vous; sachant quand même que vous le paierez aussi chez sinon plus qu'une vraie cible, avec de vraies fléchettes. M'enfin, vous faites ce que vous voulez.

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 bécaune. GRATUITEMENT ! De plus, l'abonnement JOYSTICK c'est aussi la possibilité de passer vos petites annonces A MOITIE 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

BIBARD Sébastien
COFFIN Matthias
JESELEN Yves
FERRATON Jean-Marie
COLSON Fabrice
LEMARCHAND Laurent
BERANGIER Christian
FOURMEUX Bertrand
CLAUDE Emmanuel
TERNOY Sébastien

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)

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 serveur. Le PSEUDO : (Attention, pour bénéficier de ces crédits, il faut que le pseudo soit déjà validé sur le 3615 JOYSTICK).

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.

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

OUI ! Je veux commander ces numéros de JOYSTICK MENSUEL au prix de 25F l'ex. 1 2 3 4 5 6 7 8 (N°7 = 30F)

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL [] [] [] [] [] [] VILLE _____

ORDINATEUR _____ DK K7

AVEZ-VOUS UN MINITEL ? OUI NON

AGE _____



**SUPERB
BEAST II
'T' SHIRT
ENCLOSED**

**An Original, Unique
Roger Dean
Design**

LA BÊTE EST DE RETOUR!

LA SUITE DU JEU PHÉNOMÈNE DE 1989

Votre combat mortel pour la liberté contre les forces démoniaques du Seigneur de la Bête n'est qu'un souvenir douloureux. Vous essayez d'oublier le supplice du Passé en savourant la récompense de votre succès dans cette bataille sanglante: retrouvez votre corps d'être humain. Mais alors que vous commencez à vous faire à votre nouvelle "humanité", les vieux démons du Passé ressurgissent... Le Sorcier de la Bête a enlevé votre soeur! Elle doit être sauvée avant de succomber définitivement à l'emprise de sa magie noire. Vous traversez un pays hostile infesté de créatures du Sorcier de la Bête, mais vous y rencontrerez aussi des soutiens qui vous aideront dans votre tâche.

Des combats sans merci à travers plusieurs niveaux! Sachez récupérer les armes et les objets nécessaires à l'aboutissement de votre Croisade contre le Sorcier et la Bête...

Photos d'écran Amiga

**SHADOW OF THE BEAST 2... DISPONIBLE SUR AMIGA
ET N'OUBLIEZ PAS... SHADOW OF THE BEAST EST ENFIN DISPONIBLE
SUR ATARI ST/STE!**

SFMI - BP 114 - 06561 VALBONNE - TEL.: 1 43 35 06 75

A VOUS COUPER LE SOUFFLE

OPERATION HARRIER

LES SERVICES SECRETS
SIGNALENT LA PRESENCE DE
MEMBRES DU HAUT
COMMANDEMENT ENNEMI A
BORD D'UN CROISEUR PRES
D'UNE ILE AU NORD DU
MOYEN-ORIENT.

VOTRE MISSION... COULER LE
CROISEUR ENNEMI.

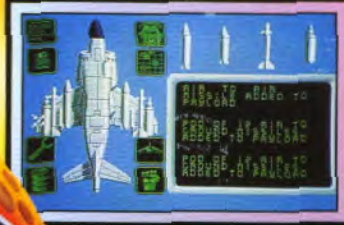
VOUS VOULEZ UNE
REVOLUTION?... EN VOICI UNE...!
ROTOSCAPE combine les détails des
gros sprites colorés avec une liberté
totale de mouvement avec des décors
en 3D. Vous serez ébahi par les
zooms, les scrollings, et la rotation
sur 360° des paysages autour de
vous. Ce système donne au jeu une
incroyable impression de réalité.



Photos d'écran de la version Atari ST.



Photos d'écran de la version Amiga.



ATARI ST/STE,
AMIGA, PC &
COMPATIBLES
(EGA/CGA/VGA/
TANDY/ROLAND/
AD-LIB).

U.S. Gold France,
06560 Valbonne.
Tel: (1) 43 35 06 75.
Description des jeux
sur 3615 Micromania

Operation Harrier
© 1990
U.S. GOLD LTD/
Creative Materials
Ltd. Tous droits
réservés. Il est
interdit de copier,
prêter ou revendre,
par un moyen
quelconque, ce produit.



U.S. GOLD

Les photos d'écran ont pour but d'illustrer
l'action de jeu seulement et non pas les graphiques
d'écran qui varient considérablement en qualité et en
apparence entre les divers formats et qui sont soumis
aux spécifications des ordinateurs.