

# joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

tests

NARC  
TOTAL RECALL  
ROBOCOP 2  
KING QUEST V  
GREAT COURTS II  
WRATH OF THE DEMON

VIES INFINIES

23 PAGES D'ASTUCES  
POUR LES MICROS ET  
CONSOLES

SUPPLEMENT GRATUIT

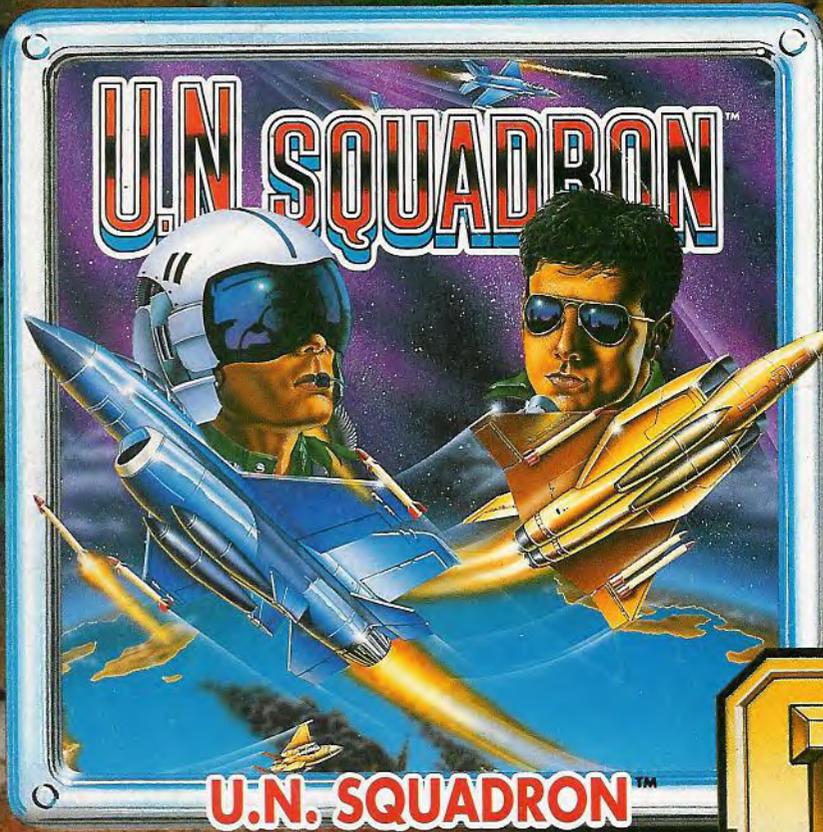
CONSOLES NEWS N°7  
**LA SUPER FAMICOM  
ARRIVE**



T 2788 - 9012 - 25,00 F



# Une Fabuleuse Puissance



◀ CBM 64/ 128 & Amstrad cassette & Disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.

Capcom est une marque de fabrique déposée de Capcom U.S.A Inc; U.N Squadron™ © 1990 Capcom U.S.A. Inc; Tous droits réservés.



**LINE OF FIRE™**

U.S. Gold France, 06560 Valbonne. Tel: (1) 43 35

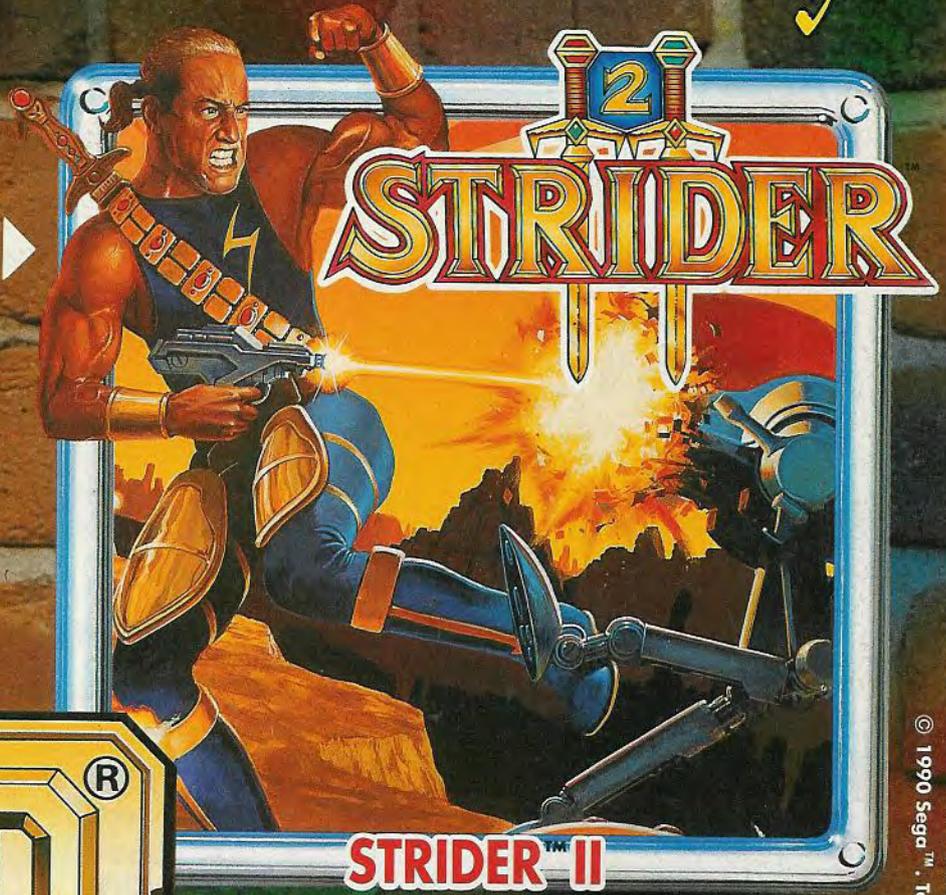
CBM 64/128 & Amstrad Cassette & Disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.  
© 1990 Sega™. Tous droits réservés. Sega™ est une marque de fabrication de Sega Enterprises Ltd.

# De Feu Dans Vos Poings

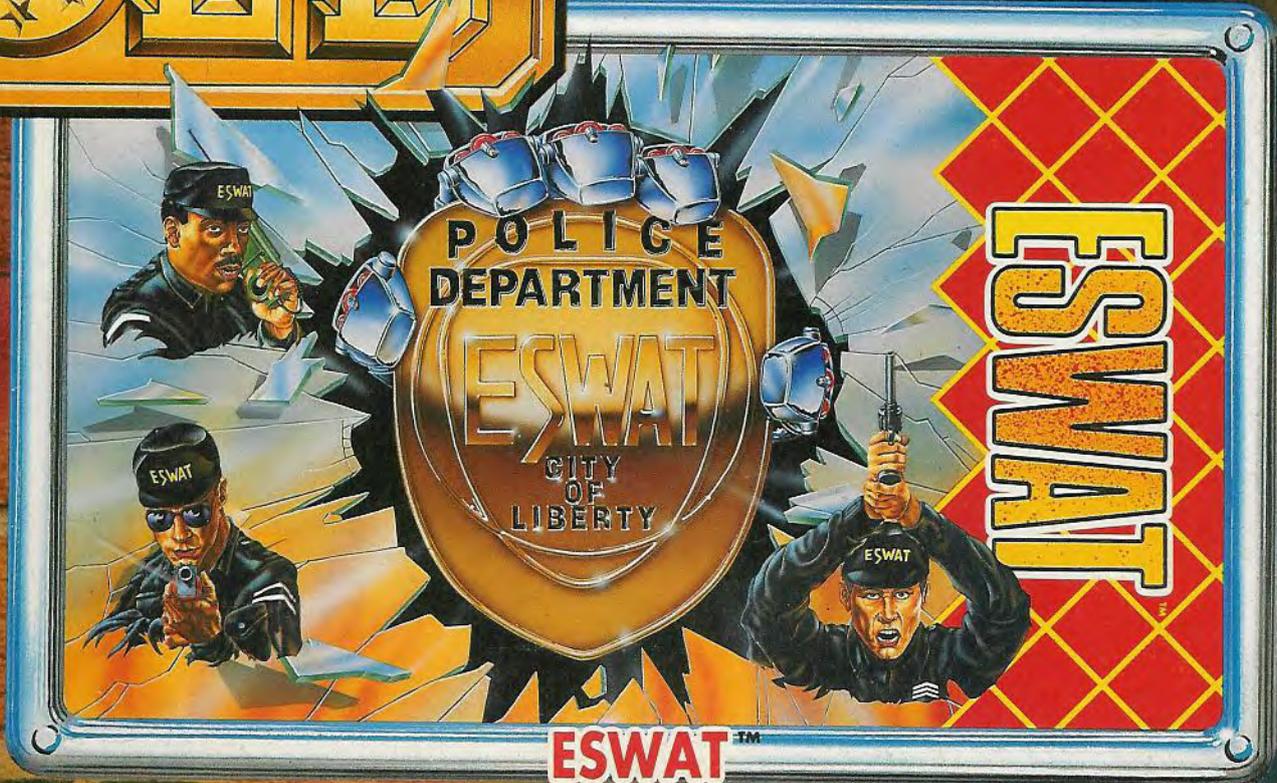
CBM 64/ 128 & Amstrad  
cassette & Disquette, ▶  
Spectrum cassette,  
Amiga & Atari ST.

Capcom est une marque de fabrique  
déposée de Capcom U.S.A Inc;  
Strider II™ © 1990 Capcom  
U.S.A. Inc; Tous droits réservés.

# SEGA™



STRIDER™ II



ESWAT™

CBM 64/128 & Amstrad Cassette & Disquette, Spectrum cassette, Amiga & Atari ST.  
© 1990 Sega™. Tous droits réservés. Sega™ est une marque de fabrique de Sega Enterprises Ltd. ▶

<b>COURRIER DES LECTEURS</b>	<b>6</b>
------------------------------	----------

<b>NEWS</b>	<b>10</b>
-------------	-----------

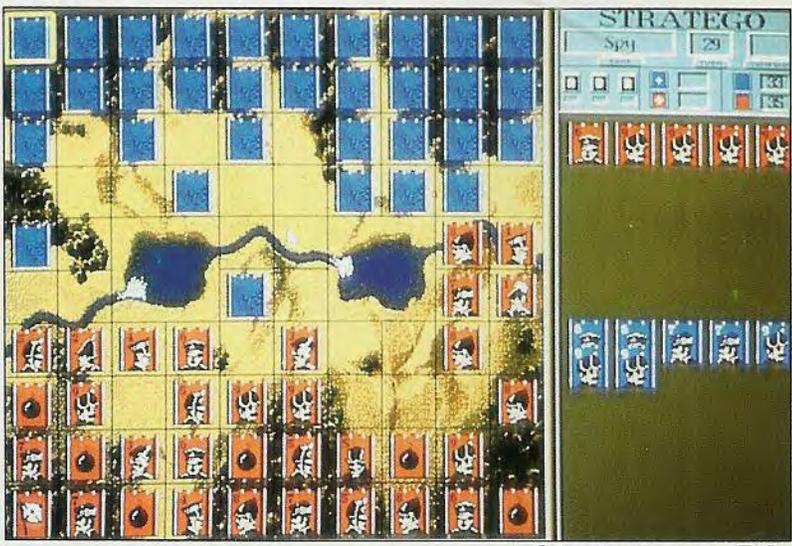
<b>LE MIROIR AUX ILLUSIONS</b>	<b>46</b>
--------------------------------	-----------

**CONCOURS**

TURTLES NINJA	48
DOMARK	82

**JEUX CRACK**

CPC	50
COMMODORE	60
ATARI	62
AMIGA	70
SECOURS	76
PETITES ANNONCES	77
POSTER	106
ABONNEMENT	131



**Stratego sur PC.**

LINE OF FIRE	200
NARC	155
OPERATION HARRIER	196
QUADREL	166
ROBOCOP2	160

CARMEN SAN DIEGO	150
DRAGON BREED	144
ESWAT	172
GOLDEN AXE	169
LINE OF FIRE	200
LOTUS ESPRIT	182
NARCOPOLICE	139
NIGHTBREED	174
PICK'N PILE	204
QUADREL	166
SDAW	207
STRIDER 2	178
UN SQUADRON	176

<b>PC</b>	
BARD'S TALES III	156
BAT	205
BATTLETECH 2	188
CAR VUP	168
CRASH COURSE	206
CRIME WAVE	146
GALACTIC EMPIRE	191
HELTER SKELTER	136
JONES IN THE FAST LANE	170
KING QUEST V	202
MOONBASE	194
OIL'S WELL	143
OPERATION HARRIER	196
PICK'N PILE	204
PORTS OF CALL	184
QUADREL	166
RA	175
RORKE'S DRIFT	207
SAVAGE EMPIRE	191
STRATEGO	205

<b>ST</b>	
BUILDERLAND	171
DAMOCLES DISK	195
DISC	148
EDD THE DUCK	158
ESWAT	172
EXTERMINATOR	179
GEM STONE LEGEND	203



**Line of Fire sur ST.**

**TESTS**

<b>AMIGA</b>	
ADS	162
BAT	205
CARTHAGE	138
CHIP'S CHALLENGE	198
ESWAT	172
GLOBULUS	192
GREAT COURTS II	142
HELTER SKELTER	136

STUN RUNNER	152
SWORD AND THE ROSE	134
TOTAL RECALL	159
TOYOTA CELICA	193
NINJA TURTLES	164
VECTOR	
CHAMPIONSHIP RUN	163
WRATH OF THE DEMON	132
<b>CPC</b>	
BADLANDS	140

# naire

GOLDEN AXE	169	XENOPHOBE	118
HELTER SKELTER	136	ZARLOR MERCENARY	120
LOST PATROL	175	<b>MEGADRIVE</b>	
MEAN STREETS	190	GRANADA	110
METAL MUTANT	154	JOHN MADDEN	
NINJA REMIX	143	AMERICAN FOOTBALL	108
OPERATION HARRIER	196	JUNCTION	112
OUT BOARD	180	MICKEY MOUSE	98
PANG	197	SHADOW DANCER	122
QUADREL	166	ZANY GOLF	100
RA	175	<b>NINTENDO</b>	
SCI	193	ROBOCOP	104
SPINDIZZY WORLDS	197	SILENT SERVICE	103
STRIKER	201	SPY VS SPY	123
SWORD AND THE ROSE	134	WORLD WRESTLING	125
NINJA TURTLES	164	<b>SEGA</b>	
VECTOR		COLUMNS	116
CHAMPIONSHIP RUN	163	MICKEY MOUSE	99
		WORLD CUP ITALIA 90	126

## CONSOLES NEWS 83

<b>GX 4000</b>	
PANG	102

<b>LYNX</b>	
MISS PAC MAN	120
ROBO SQUASH	118

## ARCADES 208



Pang sur GX-4000

JOYSTICK: 103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS Tél (1) 40 35 38 38 Téléfax : (1) 40 35 16 47 • JOYSTICK est une publication mensuelle éditée par LE GROUPE SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS • SERVICE TELEMATIQUE: 3615 JOYSTICK • SYSANIM : SEB • CENTRE SERVEUR: Azursoft • **DIRECTEUR DE LA PUBLICATION:** Marc ANDERSEN • **REDACTEUR EN CHEF:** Henri LEGOY • **REDACTEUR EN CHEF ADJOINT:** Michel DESANGLES • **COORDINATION:** Olivier Cattier et Claude Lucas • **COUVERTURE:** Nuit de Chine • **DIRECTION ARTISTIQUE:** Pixel Press Studio • **ILLUSTRATEUR:** Yacine • **ILLUSTRATION PAGE 49:** Bruno Bellamy • **CORRESPONDANT PERMANENT EN GRANDE-BRETAGNE:** Derek de la FUENTE • **PUBLICITE:** Marc ANDERSEN, Isabelle WEILL • **MODIFICATION DE SERVICE ET REASSORT DES ANCIENS NUMEROS:** N° VERT 05 19 84 57 • **ABONNEMENTS:** (1) 40 35 38 38 Huguette UZAN • **DIRECTEUR DES VENTES:** Promevante-Michel IATCA: 45 23 25 60 Terminal: EB6 • **PHOTOGRAVURE:** Efa - PSD - RPM - Integraal • **IMPRIMEUR:** Jean Didier • **DISTRIBUTION:** Transports Presse • Commission paritaire n° 70725 ISSN 0994-4559-Dépôt légal à parution • Publication inscrite à l'OJD

**U**ne nouvelle année commence, vous avez remarqué ? 1991, un palindrome numérique étonnant, puisqu'en additionnant les chiffres, on obtient 20, qui est justement ce qu'on va boire pour fêter la nouvelle année.

Ça commence à faire un bon bout de temps qu'on n'a pas vu sortir un nouvel ordinateur. En revanche, les nouvelles consoles, ça pleut. Et on nes'en plaindra pas. 91 sera l'année de la console, comme disent les augures qui ne condescendent à faire des prévisions que lorsque le fait est accompli. Ce qui, paradoxalement, va donner un coup de fouet au marché micro: les adaptations s'intensifient dans les deux sens. C'est tout bénéf pour tout le monde. Il ne reste plus qu'à baisser un peu les prix des logiciels, et tout sera parfait!

Le nombre de pages de ce numéro est revenu à des proportions plus humaines. Rassurez-vous, ce n'est pas au détriment des tests: tous les jeux sortis ce mois-ci sont testés, sauf trois, qui auraient eu moins de 40%. Autant parler plus longuement de jeux plus intéressants, non?

Profitez de vos vacances pour bien vous reposer, car beaucoup d'éditeurs, ayant jugé que le marché de fin d'année était beaucoup trop encombré, ont préféré retarder leurs sorties d'un ou deux mois. Il est peut-être judicieux d'attendre un peu avant de dépenser tout le pognon que vous a donné tante Eloïse.

A bientôt, et préparez vos leçons pour la rentrée. Oi.

# Courrier

Salut. Je vous écris pour vider mon sac: vous vous souvenez de cette lettre du numéro 10 (je cite): "Je suis belge, j'ai 14 ans...". Ce petit c... ose dire que l'Amstrad est inférieur techniquement au C64: c'est faux. Il suffit de voir par exemple les graphismes de Turrigan: ils sont mieux sur Amstrad. Deuxio: j'aimerais que dans tous vos tests sur PC on voie un paragraphe sur chaque mode graphique (CGA, EGA, VGA), et que vous disiez dans quels modes fonctionne chaque jeu. Tertio: où sont passés les KO?

**Devolon, Rennes.**

**Bon, bon... On n'en finira jamais. Une fois pour toutes: tous les ordinateurs, toutes les consoles, sans exception aucune, ont des points forts et des points faibles. Tel jeu sera meilleur sur C64 et tel autre sur Amstrad. Dites donc, les lecteurs, j'espère que quand vous aurez une voiture, vous ne passerez pas votre temps à dire: "Ma Renault est mieux que ta Peugeot", ou "Moi, j'ai cinq vitesses et pas toi"! Parce qu'autant vous dire tout de suite: il y a des ordinateurs qui sont 20 millions de fois plus rapides et mieux que l'Amstrad, que le C64, que le ST, l'Amiga, le PC, la Megadrive, la Super Famicom... Alors ce sont des débats un peu stériles.**

**Pour le PC, c'est fait: à partir de ce numéro, on indique quelle est la résolution la plus haute que peut gérer un jeu, sachant qu'a priori qui peut le plus peut le moins. Et la note qui est donnée au graphisme concerne la résolution la plus haute. Inutile de noter les autres: si un jeu a 16 en VGA, il aura moins en EGA et encore moins en CGA. Comme c'est systématique, nous le considérons comme un point acquis et nous n'y reviendrons pas.**

**Les KO sont au tapis, figure-toi. Pour les nouveaux lecteurs, rappelons qu'il s'agissait de petits programmes de moins d'un kilo-octet. Malheureusement, nous n'avons pas assez de place pour en publier. Nous préférons privilégier l'actualité. Il est probablement plus rentable, pour ceux que ça intéresse, d'acheter carrément un bou-**

**quin sur la programmation, ou un bouquin de listings.**

Je vous écris car j'ai besoin de me faire éditer, mais je ne sais pas comment faire. Où faut-il écrire? Où trouver les adresses? Quel est le système de fonctionnement des éditeurs?

**Jérôme Guérin, St Aulaye**

**Très simple. D'abord, il faut avoir quelque chose à présenter, il ne suffit pas d'avoir "une super idée". Prépare des graphismes, ou mieux encore, une démo complète, et encore mieux, le jeu terminé. Une fois fait, il faut l'envoyer à divers éditeurs. Trouver leur adresse est un jeu d'enfant: elles sont la plupart du temps sur leurs publicités, et sur les jaquettes de leurs jeux. Quand au système de fonctionnement, il varie d'un éditeur à l'autre, mais comme c'est leur métier, ne t'inquiète pas, ils t'expliqueront...**

Je voudrais acheter un micro à Noël, et j'hésite entre un Amiga 500 et un Atari 520 STE (Nicolas). Je voudrais acheter une machine à Noël, et j'hésite entre un Amstrad CPC ou une GX4000 (Samuel). Je voudrais acheter une console à Noël, et j'hésite entre une Sega et une Nintendo (Sylvain). Etc...

**Achetez tout, vous ne regretterez rien! Plus sérieusement, répétons-le encore une fois, on ne choisit pas une machine en fonction de ses capacités, mais en fonction des programmes qui tournent dessus... Si seuls les jeux vous intéressent, prenez une console. Si vous voulez travailler aussi, ou programmer, prenez un ordinateur. Et regardez les catalogues de programmes existants, comptez sur chaque machine le nombre de programmes qui vous intéressent, et achetez la machine sur laquelle vous en avez trouvé le plus...**

Je ne suis pas très calé en informatique mais je sais qu'avec le mode Ham sur Amiga on peut avoir 4096

couleurs simultanément. Alors pourquoi les programmeurs ne les utilisent pas toutes?

**François, Metz.**

**Il y a un principe qui régit l'univers tout entier, qu'on appelle "action-réaction". Il est simple: si tu ajoutes quelque chose quelque part, tu es obligé d'enlever quelque chose ailleurs. En l'occurrence, si tu ajoutes des couleurs, tu perdras de la mémoire et de la vitesse. Si tu payes un ordinateur moins cher, c'est peut-être qu'il est livré sans câbles. Et si le gouvernement donne quatre milliards aux étudiants ou aux infirmières, il les prend dans la poche des autres. Rien ne se perd, rien ne se crée...**

Vos jugements sur la disponibilité des jeux sont souvent mauvais. Je m'explique: le 31 octobre, j'achète le numéro 10 et je vois dans le test de Super Skweek que le soft est disponible. Or, il ne l'était pas.

**Pierre Courtaud, Grèges.**

**C'est vrai, car comme vous le savez, le journal est préparé environ deux semaines avant sa sortie (il faut beaucoup de temps pour imprimer des dizaines de millions de pages!), et bien souvent, les éditeurs nous disent: "Ce jeu est presque prêt, il sera sûrement sorti lorsque le magazine sera paru". Nous répercutons cette information, mais il arrive qu'en dernière minute le jeu soit retardé, soit pour corriger un bug, soit pour l'améliorer, soit parce qu'il y a des problèmes de fabrication (comme par exemple un imprimeur qui ne peut pas imprimer le mode d'emploi d'un jeu parce qu'il est déjà en train d'imprimer Joystick!). En général, la différence entre la date de sortie annoncée et la date réelle n'excède pas quelques jours.**

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

# Les Top NAZA

## HIT PARADE 8 bits

- **TORTUES NINJA**  
MIRRORSOFT, AMSTRAD, CPC/CPC+
- COMP. JOYSTICK MEGASTAR V10**  
CODE MASTERS, AMSTRAD, CPC/CPC+
- ADVANCED DESTROYER SIM**  
FUTURA, AMSTRAD, CPC/CPC+
- PANZA KICK BOXING**  
FUTURA, AMSTRAD, CPC/CPC+
- CRAZY STARS**  
TITUS, AMSTRAD, CPC/CPC+
- SUPER SWEET**  
LORICIEL, AMSTRAD, CPC/CPC+
- SPECIAL HIT**  
TITUS, AMSTRAD, CPC/CPC+
- DISC**  
LORICIEL, AMSTRAD, CPC/CPC+
- COMP. JOYSTICK MEGASTAR V2**  
CODE MASTERS, AMSTRAD, CPC/CPC+
- PRINCE OF PERSIA**  
BRODERBUND, AMSTRAD, CPC/CPC+
- SLIDER**  
MICROID, AMSTRAD, CPC/CPC+
- COMP. JOYSTICK MEGASTAR V3**  
CODE MASTERS, AMSTRAD, CPC/CPC+
- GREMLIN 2**  
SITE, AMSTRAD, CPC/CPC+
- **SAINT DRAGON**  
STORM, AMSTRAD, CPC/CPC+
- RICK DANGEROUS 2**  
RAINBIRD, AMSTRAD, CPC/CPC+



## LE JEU DU MOIS

### LES TORTUES NINJA

## HIT PARADE 16 bits

- TORTUES NINJA**  
MIRRORSOFT, ATARI/STE-AMIGA
- COUGAR FORCE**  
COKTEL, ATARI/STE-IBM PC
- POWERMONGER**  
ELECTRONIC ARTS, ATARI/STE-AMIGA
- SPEEDBALL 2**  
MIRRORSOFT, ATARI/STE-AMIGA
- ADVANCED DESTROYER SIM**  
FUTURA, ATARI/STE-AMIGA-IBM PC
- PANZA KICK BOXING**  
FUTURA, ATARI/STE-AMIGA-IBM PC
- FLIGHT OF THE INTRUDER**  
MIRRORSOFT, IBM PC
- ART DE LA GUERRE**  
LORICIEL, IBM PC
- EMPIRE GALACTIQUE**  
COKTEL, IBM PC
- PC POWER**  
TITUS, IBM PC
- TITUS ACTION**  
TITUS, ATARI/STE-AMIGA-IBM PC
- DISC**  
LORICIEL, ATARI/STE-AMIGA-IBM PC
- COUGAR FORCE**  
COKTEL, ATARI/STE-AMIGA-IBM PC
- SAINT DRAGON**  
STORM, ATARI/STE-AMIGA
- M1 TANK PLATOON**  
MICROPROSE, ATARI/STE-AMIGA-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 ANGET 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. Châteaufarine 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 CABRIES PL CAMPAGNE Ct. Com. Barneoud Bt. 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 Cornélie T : 44.86.00.02  
71680 CRECHE/GAONE 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 Perollier T : 78.33.68.01  
93800 EPINAY SUR SEINE Centre Commercial Epicentre T : 48.29.11.50  
27000 EVREUX Cap Caer Normanville T : 32.31.17.17  
91000 EVRY Centre Commercial Evry 2 T : 60.77.39.59  
83600 FREJUS 805, avenue de Latre de Tassigny T : 94.53.32.02  
72000 LE MANS C.C. Beauregard Interm. Rt d'Alençon T : 43.23.36.40  
59000 LILLE 59, rue Nationale T : 20.57.59.12  
69002 LYON 26, rue Grenette T : 78.42.99.79  
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 Sevrans 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

# NE MOURR

*une exclusivité*

## LA BIBLE DES POKES

1ère PARTIE DE A à L

joystick

HORS SERIE  
SUPPLEMENT AU N° 8

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



TU NE FERAS  
POINT DE  
GAME OVER

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.

A SAISIR DU

LE VOLUME 1  
EST  
EN VENTE  
JUSQU'AU 31 DÉCEMBRE

T 2788 - 9009 H - 40,00 F



BELGIQUE - 292 FB • SUISSE - 12 FS •  
LUXEMBOURG - 288 FL • ISSN 0994-4559

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

CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE  
PAR CO

# REZ PLUS !

## Joystick

**NOUVEAU**

**URGENCE !**

**VOLUME 2**

**SORTIE GALACTIQUE LE 15 JANVIER 1991**

**ATTENTION: CES HORS-SERIE NE SONT PAS INCLUS DANS L'ABONNEMENT**

**DE JOURNAUX OU CORRESPONDANCE**



**BON DE COMMANDE**  
(à découper, photocopier ou recopier)

OUI ! Je veux recevoir "LA BIBLE DES POKES", chez moi.  
Je joins un chèque de .....F à l'ordre de JOYSTICK,  
103, Boulevard McDonald - 75019 PARIS

- Volume 1 \_\_\_\_\_ 40 F\*
- Volume 2 \_\_\_\_\_ 40 F\*
- Volumes 1 et 2 \_\_\_\_\_ 80 F\*

**LE PORT EST GRATUIT**

\* Tarifs pour la France Metropolitaine - Rajouter 10 F pour le reste du monde

NOM: \_\_\_\_\_  
 PRENOM: \_\_\_\_\_  
 ADRESSE: \_\_\_\_\_  
 CODE POSTAL: \_\_\_\_\_ VILLE: \_\_\_\_\_  
 AGE: \_\_\_\_\_ ORDINATEUR: \_\_\_\_\_

# news previews

Six ans déjà!  
Nous vous  
convions à  
faire avec  
nous le tour  
le tour de la  
sixième  
édition  
d'Amstrad  
Expo...



# AMSTRAD EXPO



TITUS

**E**t un salon monomarque, un! Faire le point une fois par an sur l'évolution de sa gamme est important pour tout constructeur. Et Amstrad a bien besoin de s'offrir un coup de publicité pour aider le lancement de sa console, difficilement compétitive (côté performances/prix) par rapport à la Nec à 990 francs, la Sega à 749 francs et la Nintendo à 690 francs. Ainsi on trouvait dispersées sur tous les stands les nouvelles bornes de démonstration de la console GX 4000. Pratiquement tous y avaient droit. D'un design

efficace, elles sont dans la lignée de celles de Nintendo et Sega. Mais les 25 millions déboursés pour la promo et pub TV suffiront-ils à imposer une console qui n'a qu'une envergure européenne? Espérons-le car pour certains éditeurs c'est la seule chance de percer ce nouveau marché dominé par les Nippons.

Le salon était comme toujours divisé en deux parties; le pro et le grand-public. Côté pro, le désert. Pas âme qui vive ou presque. Et ce n'était pas faute des jolies hôtesses. Amstrad

souffre d'un problème de positionnement ambigu entre le jeu et la bureautique. Difficile de drainer les cravateux à un salon qui se définit par son affichage comme résolument loisirs.

## LE PC ? DERRIERE LE KREMLIN

On vous parle quand même des nouvelles machines: le PC 3086, le PC 3286 et le PC 3386SX. Le PC 3086 est basé sur un 8086 tournant à 8 Mhz.

LE PC 3086  
D'AMSTRAD





RAM de 640 Ko, lecteur 3"1/2 et 4 ports d'extension. Avec écran monochrome, c'est 6197 francs. Possibilité d'un deuxième 3"1/2 et d'un disque dur de 30 Mo. Le PC 3286, c'est un 286 à 16 Mhz. Sa RAM est de 1 Mo extensible à 16. Vous avez le choix entre un lecteur 3"1/2 (de 1,44 Mo) ou 5"1/4 (de 1,2 Mo). Avec 5 connecteurs d'extension et écran monochrome, c'est 10.000 balles. On passe vite fait au PC 3386 SX, basé sur un 386 SX à 20 Mhz. Mémoire 1 Mo extensible à 16. Lecteur 3"1/2 (de 1,44 Mo) disque dur 40 Mo. 5 connecteurs d'extension. Résultat, 16590 balles d'encombrement. Point de vue look, ils sont tous semblables et l'on peut mettre jusqu'à deux 3"1/2 et deux 5"1/4. A moins que l'on ne mette un disque dur à la place.

### ALT ! ON NE BOUGE PLUS !

Puisque c'est la manie, voici les derniers compatibles de poche de la marque: l'ALT 286 (quelle imagination pour les noms: ALT = Amstrad Lap Top) et l'ALT 386 SX tournent tous deux à 16 Mhz et ne se différencient que par leur microprocesseur et leur disque dur, de 20 ou 40 Mo. Lecteur 3"1/2 (de 1,44 Mo) 1 Mo de RAM, écran LCD rétro-éclairé VGA. Mémoire extensible à 4 Mo. Deux heures d'autonomie et 6 kilos. Le 286 vaut un peu moins de 20.000 francs. Pour le



même prix, prenez plutôt celui de Commodore qui est moins encombrant et qui a surtout de trois à six heures d'autonomie. J'espère que ça vous intéresse plus que moi, les compatibles PC. Sinon vous avez dû vous ennuyer. Aller hop, on oublie les éternels PC 1512, 1640 et les PCW et on passe aux loisirs... Ahhh!

### FAN FAN-ZINE ZINE

Pour les CPC donc, un stand téléchargement et surtout, c'est sympa, un stand réservé aux fanzines qui pullulent sur ces machines. Comme ils sont tous très sympa et que nous les recevons régulièrement pour la plupart, on vous file une photo de tous les jeunes rédacteurs. Etaient présents: L'Echo des Crocos, Micro Switch, Les Dieux du CPC ainsi que Micro Boy et Fanatic qui sont sur disquette. Tous sont diffusés gratuitement, en photocopie ou en recopie (sur disquette). Et comme ils sont débrouillards, ils avaient organisé plein de concours. Et comme on est sympa, on avait offert 25 abonnements aux gagnants. Quelques affaires à faire du côté de Nasa et de Général, venus pour vendre et pas pour exposer. Chez les éditeurs, Loricel présentait ses éducatifs basés sur

Denver, le gentil dinosaure de FR3. Un grand Denver mécanique télécommandé depuis le stand attirait les visiteurs. J'avoue qu'on a bien déliré avec. En préversion, une version jouable de Copter 271 sur GX 4000. On vous en parlait déjà lors du dossier. Ainsi que Super Skweek sur CPC mais aussi Panza Kick Boxing. La plupart sortiront sous le label Futura. Présenté aussi, Prince Of Persia de Broderbund que Loricel distribue. Z'êtes cool.

Chez Titus, première vision de la borne d'arcade de Fire & Forget II.

OCEAN

LE STAND DES FANZINES



ALT-386 SX D'AMSTRAD



# AMSTRAD EXPO



## LORICIEL

On pouvait en voir la version GX 4000, comme pour Crazy Cars II, Wild Streets et Dick Tracy. Sur CPC y avait Battle Storm, Donald et l'Alphabet Magique et Mickey et le Zoo. Ceux-ci comme la Bande à Picsou (Duck Tales en anglais) et le Train Express de Dingo seront aussi sur PC. Titus comme le personnage qu'il évoque règne non pas sur Rome, mais sur les jeux.

Infogrames n'était pas de reste entre Tintin sur la Lune et Mystical pour GX 4000, ce dernier sortant aussi sur CPC et PC. Toujours sur ces deux machines, le fantastique Sim City et sur CPC seulement Hostages (connu précédemment sous le nom d'Opération Jupiter).

SFMI est l'importateur français de plein de grosses marques, à l'occasion regroupées sur un stand: Gremlin pour Lotus Turbo Esprit et Switchblade, très cools sur GX 4000. Delphine Software pour Operation Stealth. US Gold pour Line Of Fire et Strider II. Virgin pour Flying Circus et Golden Axe. Y a de quoi faire. D'autant qu'Ocean, aussi distribué par SFMI, avait vu les choses en grand. Pas moins d'une dizaine de bornes d'ar-

cade de leurs prochains hits en libre accès à tous! De S.C.I. à Pang en passant par Puzznic, de tout. Et comme décoration, puisque le stand était imposant, des affiches de Robocop etc... En démo Navy Seals et Robocop II.

Allez, dans le détail jusqu'au bout puisqu'il y avait aussi Ubi Soft. Les Tortues Ninja étaient là. En personne presque. Tout ça grâce à un robot auto-guidé à l'effigie des Tortues. Il prenait un malsain plaisir à se balader dans la foule. La version CPC de BAT, pas oubliée aussi. Et puis Pick'n Pile et Pro Tennis Tour sur GX 4000, le premier étant dispo sur CPC aussi. Sur les PC Pick'n'Pile, Ranx, Bat et Music Master. Et puis les distributions d'Ubi, à savoir Ninja Rmix, Kick Off 2, Flimbo's Quest et les Tortues Ninja le tout sur CPC.

Pour finir, Cocktel Vision nous sort un label éducatif, ADI. On retrouve les stars de Cocktel en ce domaine: Intrigues à la Renaissance

et la Bosse des maths (de la 6ème à la 1ère). Et sous le label Tomahawk, No Exit.

## CROCO LA VIDEO

Heureusement, pour nous changer les idées, Amstrad ne fait pas que dans la micro. Ainsi présenté, le Double Decker. Un magnétope à double cassette. Pour les copies, enregistrer deux émissions à la fois ou bien regarder une cassette vidéo pendant qu'on enregistre quelque chose. Avec deux cassettes, possibilité d'enregistrer aussi jusqu'à 8 heures d'affilée. C'est pas mal bien qu'assez



## LA TORTUE NINJA

encombrant. Sortie pendant que vous lirez ces lignes, à 5000 francs environ. Important, c'est Pal/Sécam (les frontaliers ou les gens qui voyagent beaucoup seront ravis). Navré les mecs - Amstrad - mais une boîte italienne commercialise déjà un scope

## TITUS



## UBI





### LE STAND JOY

similaire sous la marque GO Vidéo. Malgré vos affirmations vous n'êtes pas les premiers. Autre magnétoscope, le VCR 8601 est tout ce qu'il y a de plus banal en bi-standard (Pal/sécam). Même son prix n'a rien d'intéressant: 3290 francs. Laisse béton.

Bref, ceux qui sont venus n'ont pas perdu leur temps puisque l'équipe de Joystick était là, ce qui valait amplement le détour. Rendez-vous est pris pour la prochaine édition...

Et sur la photo où on nous voit de dos en train de faire les cons devant le stand, vous aurez reconnu - de

gauche à droite - un lecteur, Yvan, Patrice, Jean-Marc, Olivier (Kaaa) et Seb.

**LORICIEL**



# CAR V UP

DESIGN LIMITED

## ST et AMIGA

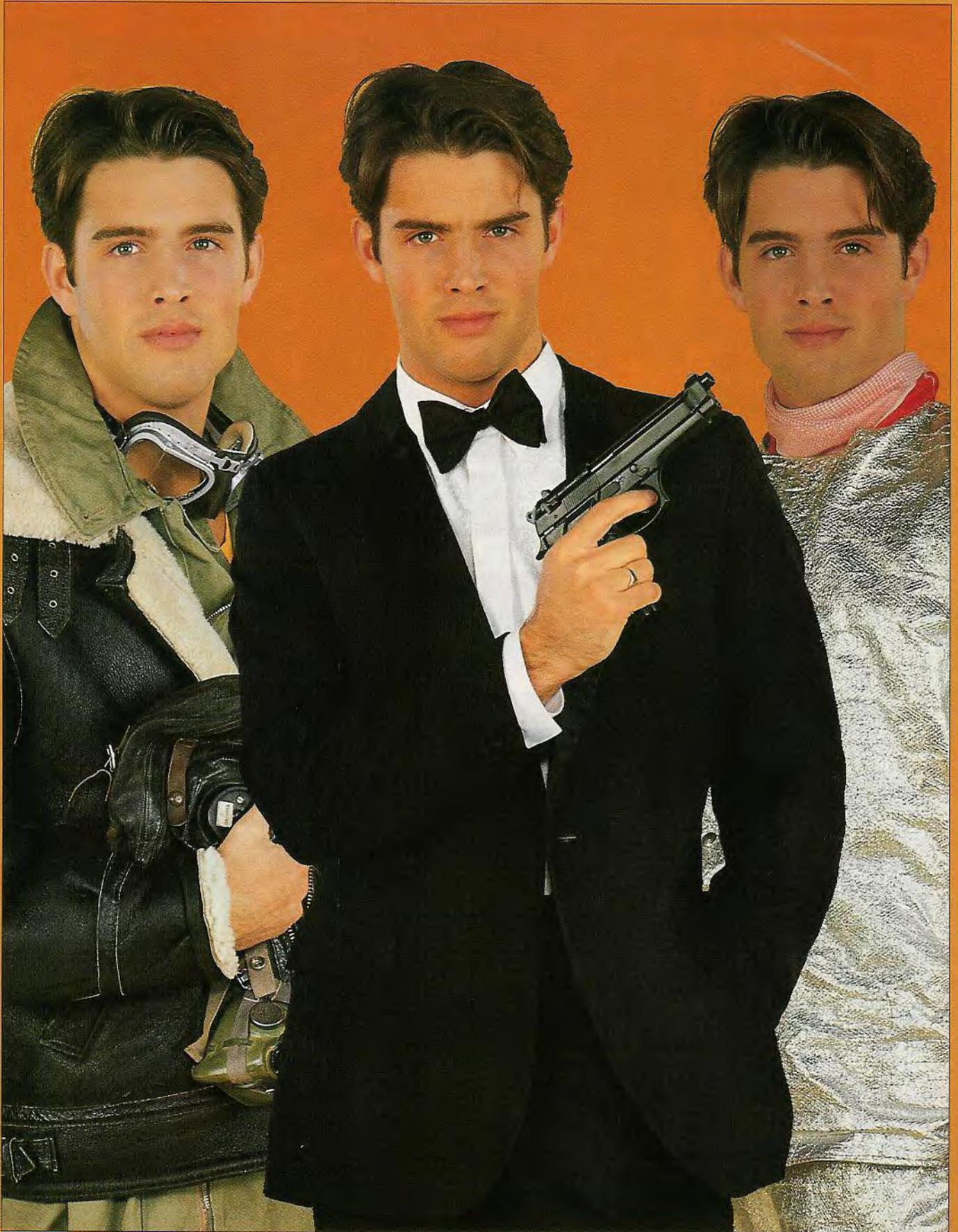
Une nouvelle forme de dialogue:  
des news  
des jeux  
des cadeaux  
des infos ...

**36 15 UBI**

Distribué par  
**UBI SOFT**  
8-10, rue de Valmy  
93100 Montreuil-s/Bois  
Tél. : (1) 48.57.65.52

Disponible dans les FNAC **mac** et les meilleurs points de vente

**Le problème avec la vie, c'est**



# qu'on ne la vit qu'une fois.

## Une vie d'expériences, une vie d'amusement.

*Cela peut paraître un peu ardu.*

*En tant que Numéro Un du logiciel de simulation, nous essayons, chez Microprose, d'élargir les horizons. Ainsi, pour Noël prochain, nous vous offrons trois vies différentes. Trois expériences ébouriffantes. Trois aventures divertissantes.*

### PASSE

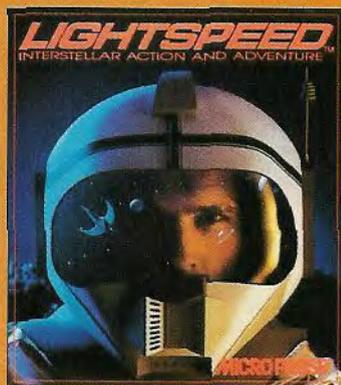
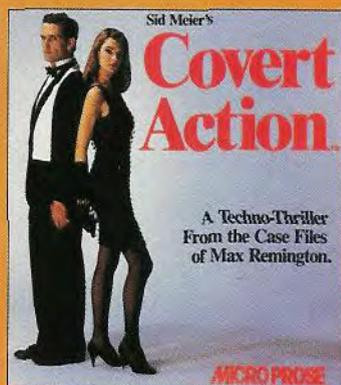
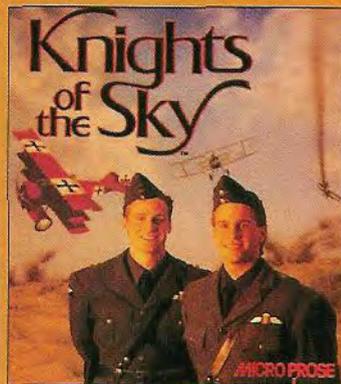
L'action se déroule en 1914 et vous êtes un as de l'aviation, britannique, américain ou français de la Première Guerre mondiale. Vous essayez d'éliminer des pilotes ennemis au cours de duels aériens à vous faire dresser les cheveux sur la tête et d'abattre des Zeppelin avant qu'ils puissent traverser la Manche. "Knights of the Sky" est historiquement précis et vous permet d'utiliser des avions plus sophistiqués et puissants au fur et à mesure que vous approchez de 1918, naviguant avec la carte et la boussole, tout comme les véritables pionniers du combat il y a soixante-quinze ans. Vous pouvez même conclure en défiant les meilleurs et les plus habiles pilotes que l'Allemagne ait jamais produits, comme Oswald Boelcke, Max Immelmann ou même le fameux Baron Von Richtofen, le Baron Rouge en personne. "Knights of the Sky" symbolise le remarquable système graphique 3-D de Microprose, élargi et amélioré, qui fait entrer la simulation de vols dans une ère toute nouvelle. Cette version, initialement disponible pour les IBM PC compatibles, sortira prochainement pour les Atari St et Commodore Amiga.

### PRESENT

Les années 1990 sont l'époque de la criminalité internationale, du terrorisme et de l'espionnage - et vous êtes le super-espion clandestin chargé de parcourir le monde pour combattre ces forces du mal dans le nouveau techno-polar de Microprose, "Covert Action". Les dernières techniques électroniques d'espionnage par micros, la technologie de pointe au service des services secrets et la bonne vieille recherche d'indices: ne reculez devant aucune méthode pour identifier les protagonistes et les livrer à la justice. Devenez un expert des écoutes téléphoniques, déchiffrez les informations soutirées à l'aide des programmes sophistiqués de décodage et, pour parachever le tableau, entreprenez des filatures. Et si votre savoir-faire technologique, votre astuce et votre chance vous laissent tomber, vous pouvez toujours recourir aux armes de combat les plus modernes, comme les gaz CS, les grenades paralysantes et les mitrailleuses compactes. A travers l'Europe, le Moyen-Orient et l'Amérique centrale, avec 16 villes à contrôler dans chaque zone, votre travail consistera à décourvrir les allégeances entre de nombreux groupes terroristes, des activistes connus et des espions étrangers, qui constituent la toile de fond de "Covert Action". Disponible pour les ordinateurs IBM PC compatibles.

### FUTUR

Nous sommes à la fin du 21<sup>e</sup> siècle. La Terre est un désert écologique. Des explosions nucléaires, des bouleversements climatiques, des extinctions d'espèces: chacun a payé son écot. L'humanité doit évacuer sa planète nourricière, pour donner à la Terre le temps de se remettre des dévastations auxquelles se sont livrées les civilisations passées. L'espèce humaine a quitté la Terre à bord de gigantesques navires de transport. Vous êtes le pilote d'un Trailblazer de la série Dreadnought, envoyé en éclaireur afin de préparer une galaxie extra-terrestre pour la colonisation humaine. Vous devez trouver une planète convenant à l'humanité et obtenir les ressources dont la nouvelle colonie a besoin pour survivre, en les extrayant de mondes inhabités ou par le biais du commerce interplanétaire avec des extra-terrestres amis. Vous devez rendre la galaxie aussi sûre que possible pour les familles humaines en vous faisant des amis et en éliminant les ennemis. Volant à des vitesses inimaginables dans l'insondable espace, les nombreuses formes de vie que vous rencontrerez, verront en vous, à juste titre, l'extra-terrestre. "Lightspeed" est la première simulation spatiale de Microprose, qui va établir les nouvelles normes selon lesquelles d'autres seront jugées. Des effets sonores originaux et les graphiques 3D les plus récents, avec effets lumineux, constituent l'arrière-plan technique étourdissant de votre aventure, tandis que vous combattez, faites du commerce et essayez d'atteindre votre objectif, qui est de trouver une nouvelle planète pour vos sujets. "Lightspeed" est, dans un premier temps, disponible pour les ordinateurs IBM PC compatibles.



*Microprose fait naître des mondes.*

**MICRO PROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

**Trois expériences ébouriffantes. Trois aventures divertissantes.**

# STORM

## BLITZKRIEG



BATTLE AT  
THE ARDENNES

INTERNECINE

Il est rare de voir une nouvelle boîte de soft apparaître avec à sa tête des non-programmeurs. Storm Computers Ltd, à ne pas confondre avec l'éditeur de Saint Dragon, est dans ce cas. La société est composée de Keith Wadhams, concepteur d'Elvira, Mistress of the dark (d'Accolade) et revendeur depuis longtemps, et de John Ingram, un ex-revendeur, distributeur et conseiller en marketing. A eux deux, ils ont pensé qu'ils avaient assez d'expérience du marché ludique pour fournir au consommateur ce qu'il désire. Et en l'occurrence, le consommateur semble désirer des jeux de stratégie, car leurs trois premiers programmes seront des wargames et des simulations.

Le premier sera Blitzkrieg, Bataille des Ardennes sur Amiga (1 méga) et PC, qui semble être un wargame plutôt sophistiqué. Basé sur le jeu de plateau "Blitz", il comporte des détails tels que les variations météorologiques, les attaques aériennes, la destruction de ponts, les tirs défensifs de l'artillerie, etc. Le sujet, c'est bien entendu la bataille à la frontière belgo-luxembourgeoise en 1944 dans laquelle les Allemands ont contre-attaqué les Américains dans la forêt des Ardennes. Il est tellement précis qu'il



NAVAL SURFACE COMBAT  
TACTICAL SIMULATION  
1922-1945

INTERNECINE

Contains PACIFIC, ATLANTIC and  
MEDITERRANEAN THEATERS

comporte même les Allemands infiltrés qui avaient essayé d'induire les Américains en erreur, dans la véritable bataille de l'époque, une grande première, selon Storm.

"White Death" - la Mort Blanche - vous permet de participer à la seconde guerre mondiale sous un angle qui nous est peu familier: les Russes contre les Allemands. Là encore adapté d'un jeu de plateau, White Death simule l'une des batailles qui ont eu lieu aux alentours de Stalingrad en 1942. Celui-ci est vraiment dur, on pourrait presque parler d'un wargame de la seconde génération. Disponible pour Amiga (1 méga aussi) et PC, il comporte six scénarios, ainsi que de la musique digitalisée sur Amiga, et la météo, les tanks, le déplacement sur rails, les commandos, le repérage de l'artillerie adverse, etc.

En plus du manuel, il y a un exemplaire du Daily Express du jour où a eu lieu la bataille. Bonne idée: ça donne une idée de l'ambiance de l'époque, et ça contient des informations importantes pour la bataille elle-même.

Troisième programme prévu, "Action Stations!", c'est une autre paire de manche. Conçu par un officier de marine américain (probablement dans le Golfe à l'heure qu'il est), Action Station! est une simulation de combats navals de surface entre 1922 et 1945. Il sera disponible sur les machines pré-citées. Il est livré en quatre disquette (sur PC) et avec un manuel de plus de 180 pages. Il comporte 30 scénarios pré-définis, ainsi que plus de 180 bâtiments, un programme de construction de scénarios pour créer vos propres batailles et un générateur aléatoire de batailles, qui prend certains de vos paramètres et les mélange pour créer des scénars originaux et toujours différents. Action Stations! exploite plus de 120 écrans de compteur différents, plus un écran de préparation graphique de la bataille, un peu comme ce qu'on pourrait trouver dans la salle d'information d'un navire de combat. Si vous aimez les décisions tactiques, vous devriez l'essayer, parce que ce qu'on vous dit là, ce n'est que la surface.

Ces produits, diffusés sous le label "Internecine", ne seront probablement pas diffusés officiellement en France, mais vous pouvez les commander en téléphonant à Storm Computers en Angleterre: 19 - 44 81 870 4941, ou en écrivant à Storm Computers Limited, 140 Arndale Centre, Wandsworth, London SW1 4TQ, Grande-Bretagne.

Comme il est rare de voir une boîte se lancer avec de tels produits, nous sommes allés enquêter et nous avons rencontré John Ingram. Extrait du dialogue...

"Que signifie "Internecine"?"

- Littéralement, c'est un adjectif qui signifie "de destruction réciproque". Ce qu'on a voulu évoquer, c'est une bataille dans laquelle un seul soldat s'en sort, parce qu'il est le dernier survivant. Nos wargames sont très durs, l'intelligence artificielle est très fouillée. Ils sont conçus pour des joueurs qui ont déjà utilisé des wargames, et qui cherchent des adversaires un peu plus coriaces. Mais tout en restant agréable à manipuler, bien sûr.

#### - Pourquoi des produits de stratégie?

- Parce que nous pensons qu'il y a une demande dans ce domaine à laquelle personne ne semble répondre, et bien que ce soit effectivement une petite portion du marché, il y a quand même beaucoup de wargamers! Nous essayerons de donner à ces joueurs ce dont ils ont envie. Nous prendrons en compte les courriers qui nous seront adressés.

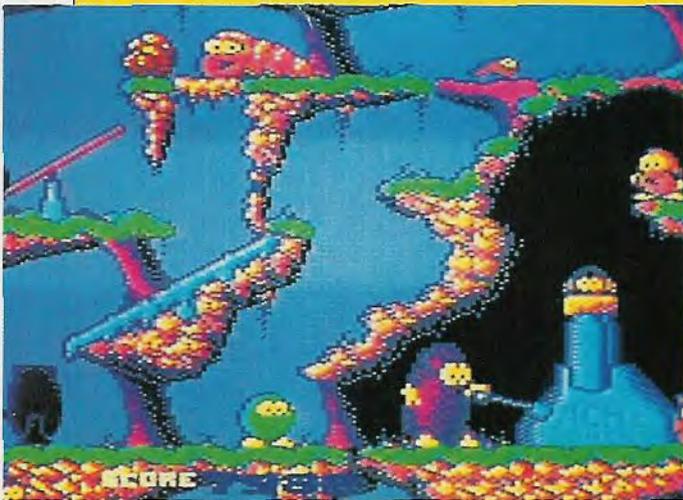
#### - Quels sont vos plans pour les 12 prochains mois, sachant que c'est la première fois que vos produits seront en vente?

- Nous avons beaucoup de produits prévus pour 1991. Nos prochains jeux sortiront en janvier. Il y aura un jeu stratégique qui se passe dans l'espace, nommé "Worlds at War", écrit par un véritable historien naval, ainsi qu'un programme de construction de scénars pour Action Station!, qui comprendra de nouveaux scénarios et des utilitaires pour aller plus loin dans le jeu. Je ne peux pas vraiment vous parler des autres projets, simplement d'un jeu de drôle de science-fiction qui est programmé par deux types qui travaillent à la NASA, et d'un jeu de rôle historique dont l'aïeul d'un des deux auteurs a participé vraiment aux événements. Tous nos titres, en tous cas, seront des jeux de rôles, des simulations ou des wargames. Dans le premier trimestre 91, nous ouvrirons également une succursale aux Etats-Unis."

Bonne chance: c'est un marché difficile et seul le temps nous dira si Storm a raison de l'avoir choisi. Laissons-leur le bénéfice du doute, d'autant que si vous êtes fan de ce genre de produits, vous apprécierez énormément cette nouvelle collection, car les programmes que nous avons vu sont très bons...

## CREATURES

Il est rare qu'un éditeur lance d'abord un jeu sur C64. C'est pourtant le cas de Thalamus, qui vient de sortir Creatures sur cette machine, sachant que des versions ST et Amiga devraient être disponibles dans un mois ou deux. Vous et vos copains poilus avez atterri par erreur sur une planète qui est loin d'être inhabitée, et dont les héritiers n'aiment pas du tout la perspective de partager leurs ressources avec votre peuple. Ils capturent donc tout le monde, sauf vous. Et vous devez aller libérer vos potes. Un Shoot'Em Up rigolo, qui devrait faire un cadeau idéal pour Noël.



**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTES D'ABORD!

### TOP 15 DE NOEL

N° de ce Mois	TITRE	Mois Dernier
1	ROBOCOP 2 Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
2	TOTAL RECALL Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
3	LINE OF FIRE US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
4	GOLDEN AXE Virgin (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
5	LOTUS TURBO ESPRIT Gremlin (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
6	SCI (Chase HQ 2) Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
7	E-SWAT US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
8	PUZZNIC Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
9	NAVY SEALS Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
10	STRIDER 2 US Gold (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
11	POWERMONGER E.A. (ST, Amiga)	NEW
12	TURTLES NINJA Mirrorsoft (ST, Amiga, Amstrad)	NEW
13	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis (ST, Amstrad), Beast 2 (Ami.)	HIT
14	TEAM SUZUKI Gremlin (ST, Amiga)	NEW
15	PANG Ocean (ST, Amiga, Amstrad)	NEW

### TOP 5 DES COMPILATIONS

1	LES GUERRIERS NINJA Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
2	LES STARS DE HOLLYWOOD Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
3	SEGA ARCADE TURBO US Gold (Amstrad, ST, Amiga)
4	LE MONDE DES MERVEILLES Ocean (Amstrad, ST, Amiga)
5	LES CHEVALIERS US Gold (Amstrad, ST, Amiga)

Vente par correspondance

**92.94.36.00**

Depuis PARIS 16.92.94.36.00

MINITEL :

3615 MICROMANIA

### MICROMANIA A PARIS

**NOUVEAU**

**MICROMANIA LA DEFENSE**

RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

**MICROMANIA LES HALLES**

Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**

Métro Georges V  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Tél. 42.56.04.13



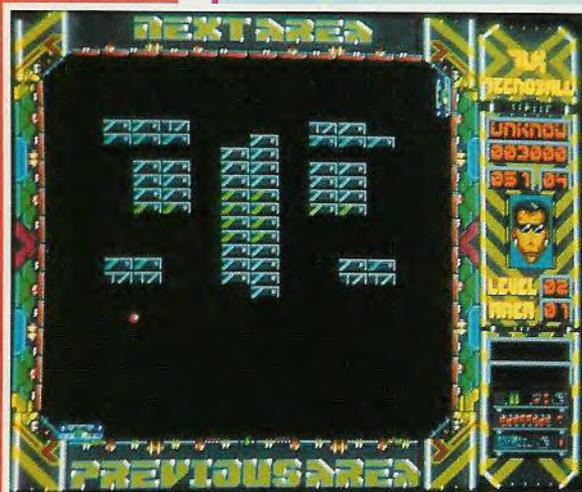
PREVIEW

# TECNOBALL

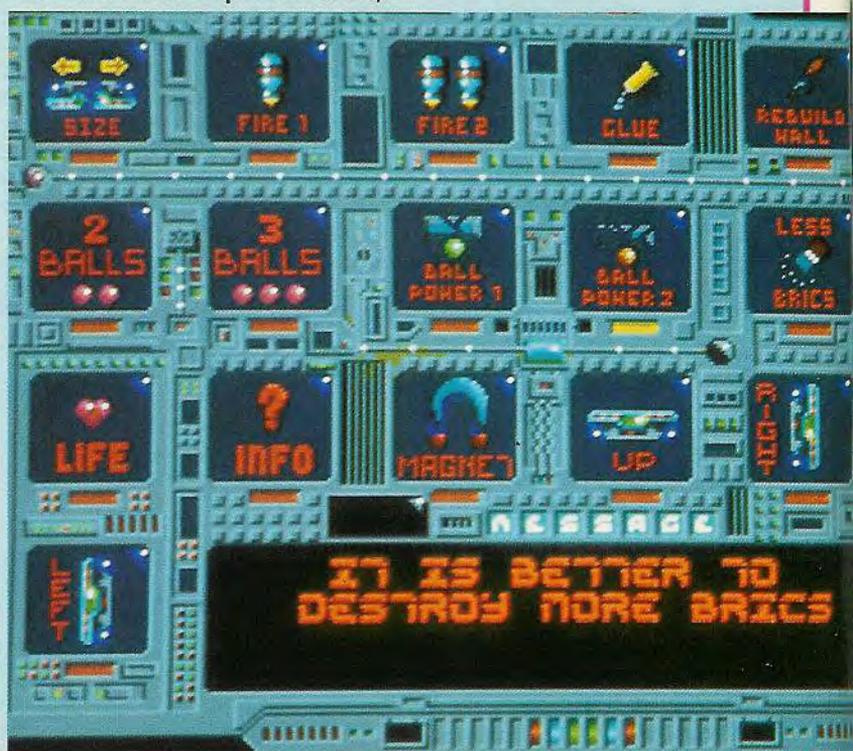
surtout que TLK Games a eu une bonne initiative en voulant sortir TecnoBall à cent cinquante francs. Il est vrai qu'Arkanoid II se trouve

un nouvel éditeur, qui théoriquement base toute son entreprise sur son premier jeu, sort un remake. Toutefois, si vous n'avez aucun casse-brique dans votre logithèque, TecnoBall peut aussi bien faire l'affaire qu'autre chose,

maintenant dans certaines compilations à un prix équivalent, mais celui-là est tout de même plus frais. Il sortira en février sur Amiga. Un cadeau idéal pour Noël.

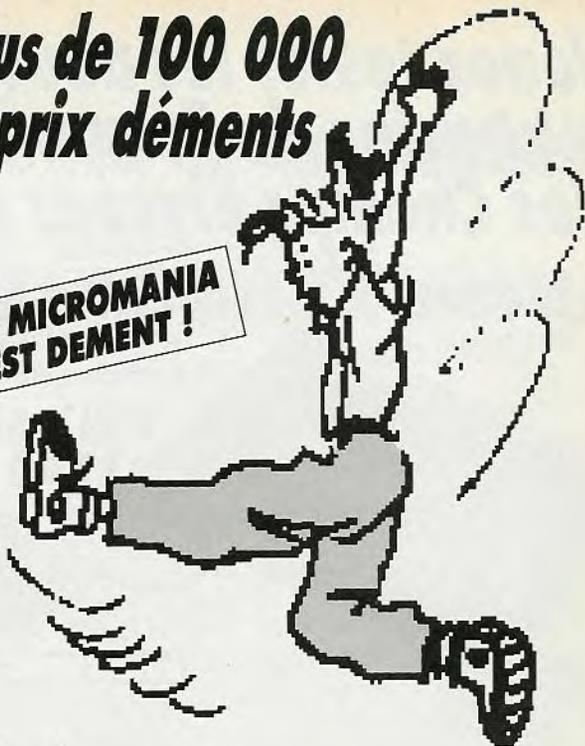


TLK Games est une toute nouvelle boîte d'édition qui sort son premier jeu: TecnoBall. C'est un casse-brique, ressemblant étrangement à Arkanoid avec quelques options en plus que vous pourrez acheter dans la boutique d'entre-niveaux grâce aux bourses que vous devez ramasser durant une partie. TecnoBall n'est pas ce qu'on peut appeler un jeu original, reprenant exactement les mêmes thèmes que ses prédécesseurs avec quelques variations, sans réelle nouveauté. On se demande pourquoi



# Courez vite chez Micromania, il y a plus de 100 000 logiciels et cartouches de jeux à des prix déments

**3615 MICROMANIA C'EST DÉMENT !**



## DES PRIX DÉMENTS... DES PRIX DÉMENTS...

<b>NINJA REMIX</b> <i>ST et Amiga</i> <b>249F 179F</b>	<b>KICK OFF 2</b> <i>Amstrad Disc</i> <b>179F 119F</b>
<b>WHEELS OF FIRE</b> + Chase HQ + Turbo Out Run + Hard Drivin + Powerdrift <i>Amstrad Disc 249F 199F</i> <i>ST et Amiga 299F 199F</i>	<b>EDITION N° 1</b> + Silkworm + Double Dragon + Xenon + Gemini Wing <i>Amstrad Disc 249F 179F</i> <i>ST et Amiga 249F 179F</i>

**MICROMANIA LA DEFENSE**  
 Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2  
 Rotonde des Miroirs - RER La Défense  
 Tél. 47.73.53.23

**NOUVEAU**

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
**LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux**  
 5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale  
 Niveau -2 . Métro et RER Les Halles  
 Tél. 45.08.15.78

Nouveau Rayon Gameboy en Libre Service

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**  
 GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)  
 84, avenue des Champs Elysées  
 RER Charles de Gaulle / Etoile  
 Métro George V . Tél. 42.56.04.13

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

**PRINTEMPS VELIZY 2**  
**CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2**  
 Niveau 1 - Rayon Musique-Micro - Tél. 34.65.32.91

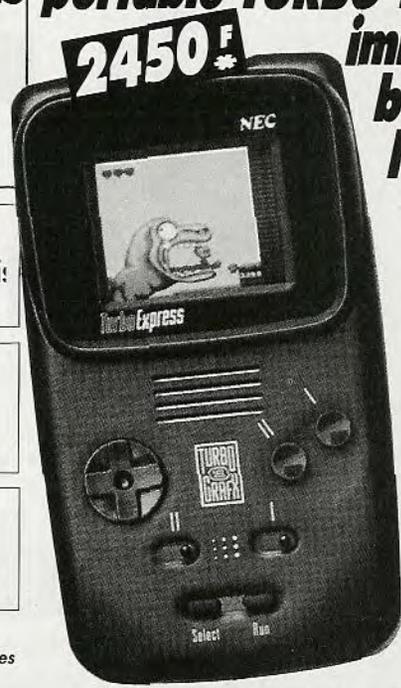
**PRINTEMPS NATION**  
 2125, Cours de Vincennes - 4<sup>e</sup> étage - 75020 Paris  
 Métro RER Nation - Tél. 43.71.12.41

\* Attention, stocks limités  
 \* Offre valable dans les magasins Micromania des Halles, Champs-Elysées et la Défense.

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**Venez tester\* la nouvelle console portable TURBO EXPRESS et profitez immédiatement de la baisse de prix sur les logiciels NEC : 299F**



LES HITS	LES NOUVEAUTES
Ninja Warrior	299F
Out Run	299F
Chase HQ	299F
Saint Dragon	299F
Shinobi	299F
Bomber Man	299F
New Zealand Story	299F
Zipang	299F
Rastan Saga	299F
Afterburner 2	299F
Mister Heli	299F
Batman	299F
Vigilante	299F
Formation Soccer	299F
F1 Triple Battle	299F
Ninja Spirit	299F
World Court Tennis	299F
Opération Wolf	299F
Hell Explorer	299F
F 1 Circus	299F
Cyber Core	299F
Super Volleyball	299F
Strange Zone	299F
Klax	299F
Heavy Unit	299F
Final Blaster	299F
Son Son 2	299F
Devil Crush	299F
Ordyne	299F
W-Ring	299F
PC Kid	299F
Momo Show	299F
Psycho Chaser	299F
Rabio Lepus Spécial	299F
Image Fight	299F
Gomola Speed	299F
Bloody Wolf	299F
Super Star Soldier	299F
Download	299F
Die Hard	299F

**Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92.94.36.00 - Livraison garantie par Colissimo**

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

J19	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (attention ! Consoles : 50 F)		+ 20 F
Précisez Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer =		F

NOM .....

ADRESSE .....

Code postal ..... Tél .....

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

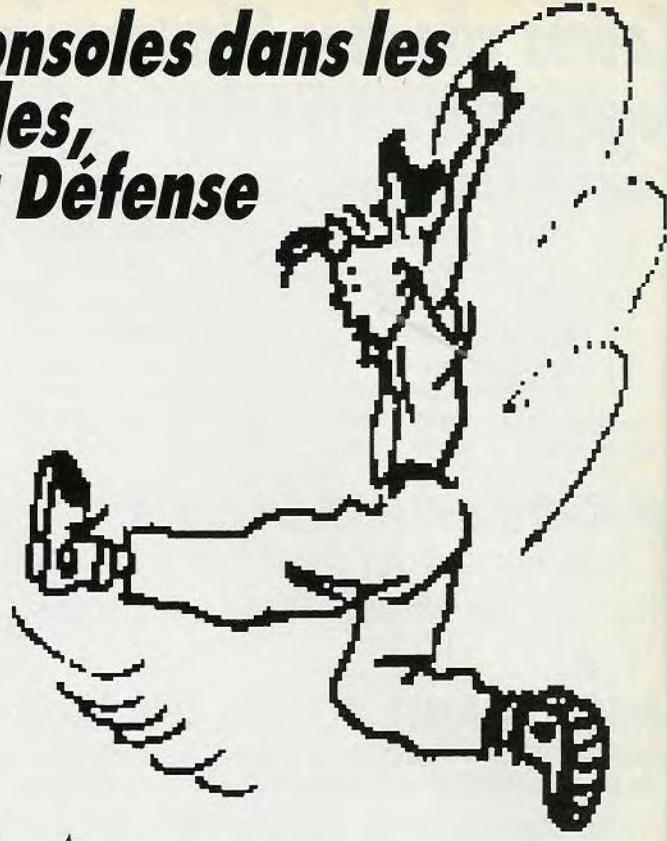
Date d'expiration — / — Signature :

**COMMANDEZ PAR MINITEL 3615 MICROMANIA**

Règlement : je joins  un chèque bancaire  CCP  mandat-lettre  je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24F 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 . GX 4000

# Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles, des Champs Elysées et de la Défense



## LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ le jeu Altered Beast  
+ 1 manette de jeux

**PRIX SPECIAL**  
**1790 F**



VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE  
garantie par le constructeur



ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE 329F  
CONTROL PAD MEGADRIVE 119F  
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 379F

**NOUVEAU**

### TOP 10 MEGADRIVE

Revenge of Shinobi (Kung Fu)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	449F
Mystic Defender (Arcade)	369F
Last Battle (Arcade)	369F
Rambo 3 (Action)	299F
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
World Cup Soccer 90 (Sim. Foot)	299F
Super Hang On (Sim. Moto)	369F

### AUTRES TITRES A VENIR :

After burner 2 (Arcade)	389F
Atomik Robokid (Arcade)	389F
Baseball (Sim.)	369F
Basketball (Sim.)	369F
Battle Squadron (Arcade)	389F
Budokan (Arts Martiaux)	449F
Burning Force (Arcade)	389F
Columns (Réflexion)	389F
E Swat (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	449F
Golf (Sim.)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	389F
Hell Fire (Arcade)	389F
J Buster Boxing (Sim.)	389F
Klax (Réflexion)	389F
Moonwalker (Arcade)	369F
Populous (Stratégie)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Shadow Blasters	389F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Stormlord (Plateforme)	389F
Strider (Arcade)	389F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Super Monaco GP (Course F1)	389F
Sworld of Sodan (Arcade)	449F
Thunderforce 2 (Arcade)	369F
Wrestler War (Catch)	389F
Zany Golf (Arcade)	449F

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**GENIAL ! Un nouveau Magasin à la Défense - Les 4 Temps**

## LA CONSOLE GX 4000 990 F

+ 2 manettes de jeux

+ le jeu

Burning Rubber (Course Auto)



## LA LYNX, LA 1<sup>re</sup> CONSOLE DE JEUX PORTABLE AVEC ECRAN COULEUR

**LA CONSOLE LYNX 1250<sup>F</sup>**  
**+ 4 JEUX**  
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)

### TOP LYNX

Blue Lightening (Arcade)	275F
Chip Challenge (Arcade)	275F
Electrocop (Arcade)	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet (Arcade)	275F
Slime World (Arcade)	275F
Klax (Réflexion)	275F

### AUTRES TITRES A VENIR :

Road Blasters	275F
Zarlord Mercenary	275F
Rampage (Larry the lab..)	275F
Shangai	275F
Xenophobe	275F
Red Baron	275F
Vindicators	275F
3D Barrage	275F
Tournament Cyberball	275F
Ninja Gaiden	275F
etc	

### TOP GX 4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Shadow Warriors (Karaté)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt (Arcade)	295F
Barbarian 2 (Combat à l'épée)	295F
Fire and Forget 2 (Course Auto)	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

### AUTRES TITRES A VENIR :

Chase HQ 2(Course Auto)	295F
Strider 2 (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games (Sports)	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait (Arcade)	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command (Simul. Vol)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271 (Simul Helico)	295F

# La GAMEBOY, une qualité de jeu incomparable!!



**LA CONSOLE + TETRIS 590 F**

+ les écouteurs stéréo  
+ le câble vidéo link permettant de relier 2 Gameboy.

**SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES**

**CHEZ MICROMANIA PLUS DE 70 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145 F**

**OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA**

**LA CONSOLE + 3 JEUX 990 F**

**Double Dragon, Tétris, Super Marioland**  
+ les écouteurs stéréo  
+ le câble vidéo Link permettant de relier 2 Gameboy.



Double Dragon



Tetris



Super Marioland

**NOUVEAUTES A VENIR**

Beetle juice (Arcade)	245F
Bubble Ghost (Plateforme)	245F
Chase HQ (Course Auto)	245F
Chessmaster (Echecs)	245F
Curtis Stranges Golf (Sim.)	245F
Days of Thunder (Course Auto)	245F
Dragon's Lair (Action)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F
Ghost'n Goblins (Arcade)	245F
Hunt for Red October (s/marin)	245F
Jordan VS Bird (Basketball)	245F
Kid Nikki (Action)	245F
Klaxx (Réflexion)	245F
Kung Fu Boy (Arts Martiaux)	245F
Korodice (Réflexion)	245F
Mechanoids (Arcade)	245F
Monster Truck (T.Terrain 4X4)	245F
Mr Chin's Gourmet Paradise	245F
Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
Robocop (Arcade)	245F
R Type (Arcade)	245F
Shogun Force	245F
Side Pocket (Billiard)	245F
Soccer Mania (football)	245F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
The Gremlins (Arcade)	245F

**TOP 15 GAMEBOY**

Double Dragon (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle Ninja	245F
Batman (Plateforme)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Vampire Killer/Castle Vania	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Fortress of Fear (Action)	245F
Paperboy (Arcade)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	175F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Alley Way (Casse Brique)	175F
After Burst (Action)	245F
Amida	245F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids (Sim. Baseball)	175F
Battle Ping Pong (Sim.)	245F
Beach Volley (Sim. volley)	245F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Dextérité (Réflexion)	195F
Duck Tales (Plateforme)	245F
F 1 Boy (Course Auto)	245F
Final Fantasy (Aventure)	245F
Flappy (Réflexion)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Godzilla	245F

Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Lunar Lander (Arcade Espace)	245F
Master Karateka (Act./Combat)	195F
Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs (Motocross)	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	245F
Othello(Réflexion)	195F
Palamedes (Réflexion)	245F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pipe Dream (Réflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian Opus	195F
Puzznik (Réflexion)	245F
Billion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Ranma 1/2 (Arcade)	195F
Revenge Gator (Flipper)	245F
Road Star (Action)	245F
Rupan Sansei	245F
Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
SD (Wargame)	195F
SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim.Football)	195F
Sokoban/ Boxxle (Réflexion)	195F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Volley Fire (Arcade)	195F
Wars	245F
World Bowling (Sim.bowling)	195F

**PROMOTION SPECIAL NOËL 145 F**

Asmik World (Plateforme)	145F
Cosmo Tank (Arcade)	145F
Dead Heat Scramble (Course)	145F
Pinball Party (Flipper)	145F
Solar Striker (Shoot'em up)	145F
Zoids (Arcade)	145F

**Achetez ces 4 Hits et recevez GRATUITEMENT la sacoche MICROMANIA d'une valeur de 199 F**

**980 F les 4 jeux et la sacoche**



Possibilité de changer de jeux avec d'autres titres à 245 F, offre limitée aux stocks disponibles

**TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA**

## La boutique du Gameboy

**LIGHT BOY 275 F**  
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir

**SACOCHÉ GAMEBOY 199F**  
En tissu plastifié, pour porter à la ceinture votre Gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le câble de liaison.

**BOITIER NEXOFT 199F**  
En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière, votre Gameboy 4 jeux, le casque vidéo et le câble de liaison.

**GAMELIGHT 145 F**  
Eclairer l'écran de votre Gameboy

**MICROMANIA publie le 1er catalogue des jeux sur GAMEBOY**  
Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

**POUR COMMANDER 92.94.36.00**  
depuis Paris composer le **16.92.94.36.00**  
**3615 MICROMANIA**  
Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1<sup>re</sup> page. A envoyer à MICROMANIA, BP 114 06560 VALBONNE

Prix variables, sauf erreur d'impression.

# LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

## PC COMPATIBLES

**GENIAL ! Un Nouveau  
Magasin Micromania à la  
Défense - Les 4 Temps**



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**BP 114 - 06560 VALBONNE  
Tél. 92 94 36 00**

### COMPILATIONS

- POWER CRASH 299F**  
+Out Run  
+Thunderblade  
+Forgotten Worlds  
+Strider  
+Last Duel
- EPYX SPORTING GOLD 299F**  
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX  
110 mètre Haies, lancer du marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse....
- PC GOLD HIT 2 299F**  
+ E Motion+Indiana Jones Action  
+Moonwalker+Heavy Metal

### EDITION SPECIALE

**INDY AVENTURE  
+ ZAC MAC CRACKHEN  
299F**

Texte à l'écran et manuel en français

### TOP 10 PC COMPATIBLES

- OPERATION STEALTH 299F**  
**MURDER 249F**  
**NIGHTBREED (Avent.) 299F**  
**LES VOYAGEURS DU TEMPS  
....LA MENACE..... 299F**  
**ITALY 90 249F**  
**INFESTATION 299F**  
**FIRE AND FORGET 2 269F**  
**MIDWINTER 349F**  
**SILENT SERVICE 2 349F**  
**STORMOVIK 299F**

### NOUVEAUTES

#### A NE PAS MANQUER \*

- BARD'S TALE 3 299F**  
**BETRAYAL 349F**  
**COVERT ACTION 399F**  
**CRIME WAVE 299F**  
**DICK TRACY 249F**  
**EPIC 249F**  
**F29 RETALIATOR 299F**  
**GOLD OF THE AZTECS 299F**  
**IT CAME FROM DESERT 349F**  
**KING QUEST V 399F**  
**LEGEND OF B BOULDER 299F**  
**LEMMINGS 249F**  
**MEAN STREETS 299F**  
**NARC 299F**  
**OPERATION STEALTH (256 COULEURS) 349F**  
**PANG 299F**  
**SIMEARTH 299F**  
**SLIDERS 249F**  
**SPACE QUEST IV 399F**  
**UMS 2 349F**  
**VAXINE 249F**  
**Z-OUT 249F**

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

### AUTRES NOUVEAUTES \*

- Art de la Guerre 299F**  
**Advanced Destroyer simul. 289 F**  
**BATTLE COMMAND 299F**  
**BATTLESTORM 269F**  
**CAPTIVE 299F**  
**EMPIRE(COCKTEL) 349F**  
**FALCON V 3.0 349F**  
**IMPERIUM 299F**  
**LA BANDE A PICSOU 249F**  
**LE CRIME NE PAIE PAS 299F**  
**LORDS OF THE RINGS 349F**  
**MASTERBLAZER 249F**  
**MIG FULCRUM 399F**  
**MONKEY ISLAND 299F**  
**MUDS 249F**  
**MURDERS IN SPACE 249F**  
**MYSTICAL 249F**  
**NIGHTBREED ACTION 299F**  
**NIGHTBREED JEU ROLE 299F**  
**NIGHT SHIFT 299F**  
**OPERATION HARRIER 249F**  
**RICK DANGEROUS 2 249F**  
**SECRET WEAPONS 349F**  
**STUN RUNNER 299F**  
**SUPER OFF ROAD RACER 249F**  
**SUPREMACY 299F**  
**SWAP 249F**  
**TEEN AGE MUTANT TURLT 299F**

- BATTLE CHESS 2 299F**  
**BLADE WARRIOR 249F**  
**BUDOKAN 249F**  
**COLOSSUS CHESS X 249F**  
**DE LUXE PAINT 2 FRANC 985F**  
**F19 STEALTH FIGHTER 385F**  
**FLIGHT OF THE INTRUDER 349F**  
**INDY 500 249F**

- INTERPHASE 3D 249F**  
**LEGEND OF FAERGHAIL 299F**  
**LHX ATTACK CHOPER 399F**  
**MI TANK PLATOON 399F**  
**MONTY PYTHON 249F**  
**PANZA KICK BOXING 289F**  
**RA 249F**  
**TV SPORT BASKETBALL 349F**  
**ULTIMA VI 299F**  
**WONDERLAND 349F**

# AMIGA

### COMPILATIONS

- LES GUERRIERS NINJA 275F**  
+ Shinobi + Double Dragon 2  
+ Ninja Warriors

- LES STARS DE HOLLYWOOD 249F**  
+ Batman The Movie + Indiana Jones  
Action + Robocop + Ghostbuster 2

- LES CHEVALIERS 249F**  
+ Black Tiger + Dynasty Wars  
+ Strider + Ghoul's'n Ghosts

- SEGA ARCADE TURBO 199F**  
+ Turbo Out Run + Crackdown  
+ Super Wonderboy + Thunderblade

- EPYX SPORTING GOLD 299F**  
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX  
110 mètres haies, lancer du marteau,  
saut à la perche, barres asymétriques,  
bobsleigh, plongeon de haut vol,  
ski de vitesse....

- LE MONDE DES MERVEILLES 249F**  
+ New Zealand Story  
+ Rainbow Island + Super Wonderboy  
+ Bubble Bobble

- LES JUSTICIERS N°2 249F**  
+ Ghostbusters 7 + Cabal  
+ Opération Thunderbolt

- LES AVENTURIERS 249F**  
+ Indiana Jones Action + The Strider  
+ Forgotten Worlds + Vigilante

- EDITION N°1 249F-179F**  
+ Silkworm + Double Dragon  
+ Xenon + Gemini Wing

- WHEELS OF FIRE 299F 199F**  
+ Chase HQ + Turbo Out Run + Hard  
Drivin + Powerdrift

### EDITION SPECIALE

**INDY AVENTURE  
+ ZAC MAC CRACKHEN  
299F**

Texte à l'écran et manuel en français

### TOP 20 AMIGA

- LOTUS TURBO ESPRIT 249F**  
**AWESOME 349F**  
**SHADOW OF THE BEAST 2 349F**  
**SECRET AGENT 249F**  
**SHADOW WARRIORS 249F**  
**GOLDEN AXE 249F**  
**OPERATION STEALTH + COMPACT DISC 299F**  
**GOLD OF THE AZTECS 249F**  
**PLOTTING 249F**  
**NIGHT BREED (ACTION) 249F**  
**F29 RETALIATOR 249F**  
**LOST PATROL 249F**  
**LEGEND OF FAERGHAIL 299F**  
**CADAVER 249F**  
**NITRO 249F**  
**MIDNIGHT RESISTANCE 249F**  
**F19 STEALTH FIGHTER 289F**  
**INDY 500 249F**  
**M 1 TANK PLATOON 299F**  
**VOODOO NIGHTMARE 249F**

### NOUVEAUTES

#### A NE PAS MANQUER \*

- BATTLE COMMAND 249F**  
**BILLY THE KID 249F**  
**CELICA GT4 RALLY 249F**  
**CRIME WAVE 249F**  
**DICK TRACY 249F**  
**E - SWAT 249F**  
**EPIC 249F**  
**LEGEND OF BOULDER 249F**  
**LEMMINGS 249F**  
**LINE OF FIRE 249F**  
**MEAN STREETS 249F**  
**MURDER 249F**  
**NARC 249F**  
**NAVY SEALS 249F**  
**NIGHTBREED (ROLE) 249F**  
**NIGHT BREED(AVENT.) 249F**  
**OBITUS 349F**  
**PANG 249F**  
**POWERMONGER 299F**  
**PUZZNIK 249F**  
**ROBOCOP 2 249F**  
**SCI (CHASE HQ 2) 249F**  
**STRIDER 2 249F**  
**TEAM SUZUKI 249F**  
**TOKI 249F**  
**TOTAL RECALL 249F**  
**VAXINE 249F**

\* à paraître

### AUTRES NOUVEAUTES \*

- Art de la Guerre 299F**  
**Advanced Destroyer simul. 289F**  
**ALCATRAZ 249F**  
**ALPHA WAVES MENTAL 259F**  
**AMAZING SPIDERMAN 269F**  
**AMNIOS 199F**  
**AQUAVENTURA 349F**  
**ARMOURGEDDON 249F**  
**BAD LANDS 249F**  
**BARBARIAN 2 (PSYGN) 249F**  
**BATTLE STORM 269F**  
**BETRAYAL 299F**  
**CARTHAGE 249F**  
**CHAOS STRIKES BACK 249F**  
**COUGAR FORCE 269F**  
**CUTIPOO 249F**  
**EMPIRE(COCKTEL) 299F**  
**FLIGHT OF INTRUDER 299F**  
**GEISHA 279F**  
**HARD DRIVIN' 2 249F**  
**JUDGE DREDD 199F**  
**KILLING CLOUD 249F**  
**LE CRIME NE PAIE PAS 299F**  
**MASTER BLAZER 249F**  
**METAL MASTERS 249F**  
**MIG FULCRUM 349F**  
**MONKEY ISLANDS 249F**  
**MURDERS IN SPACE 249F**  
**MUDS 249F**  
**MYSTICAL 249F**  
**NIGHT SHIFT 249F**  
**OPERATION HARRIER 249F**  
**SAINT DRAGON 249F**  
**SIMULCRA 249F**  
**SPEEDBALL 2 249F**  
**SPINDIZZY 2 249F**  
**STUN RUNNER 249F**  
**SWAP 249F**  
**SWIV 249F**  
**NINJA TURTLES 249F**  
**ULTIMA V 299F**  
**UMS 2 299F**  
**WOLF PACK 299F**  
**Z-OUT 249F**

### ENSEMBLE DU CATALOGUE

- 688 ATTACK SUB 249F**  
**APPRENTICE 249F**  
**BATTLE OF BRITAIN 299F**  
**BUDOKAN 249F**  
**CAPTIVE 249F**  
**CHUCK YEAGER 2.0 249F**  
**DE LUXE PAINT 3(FR) 749F**  
**EXPLORA 3 299F**  
**FINAL BATTLE 249F**  
**FIRE AND FORGET 2 269F**  
**IMPERIUM 249F**  
**INT. SOCCER CHALL. 249F**  
**ITALY 90 (LES CHAMP) 199F**  
**IVANHOE 249F**  
**KICK OFF 2 249F**  
**KILLING GAME SHOW 249F**  
**MAGIC FLY 249F**  
**MAUPITILISLAND 289F**  
**MIDWINTER 289F**  
**MONTY PYTHON 199F**  
**PANZA KICK BOXING 289F**  
**POLICE QUEST 2 349F**  
**POPULOUS 249F**  
**PRINCE OF PERSIA 249F**  
**RA 249F**  
**RICK DANGEROUS 2 249F**  
**SLIDERS 249F**  
**SNOWSTRIKE 249F**  
**SPELLBOUND 199F**  
**SUPER OFF ROAD RACER 249F**  
**SUPREMACY 299F**  
**THE IMMORTAL 249F**  
**TURRICAN 249F**  
**UN SQUADRON 249F**  
**WINGS 299F**

**1 an de garantie  
sur tous les logiciels**

### OFFRES SPECIALES MICROMANIA

- NINJA REMIX ST et Amiga 249F - 179F**  
**WHEELS OF FIRE ST et Amiga 299F - 199F**  
**EDITION N°1 ST et Amiga 249F - 179F**

# LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

## ATARI ST/STE

**LES CHEVALIERS 249F**  
STRIDER  
+ GHOULS'N GHOST  
+ DYNASTY WARS  
+ BLACK TIGER **NOUVEAU**

**LES STARS DE HOLLYWOOD 249F**  
BATMAN LE FILM  
+ INDIANA JONES ACTION  
+ ROBOCOP  
+ GHOSTBUSTERS 2

**LES GUERRIERS NINJA 275F**  
**NOUVEAU** SHINOBI  
+ DOUBLE DRAGON 2  
+ NINJA WARRIORS

**LE MONDE DES MERVEILLES 249F**  
+ New Zealand Story  
+ Rainbow Island  
+ Super Wonderboy  
+ (Dynamite Dux, Bubble Bobble)

**SEGA ARCADE TURBO 199F**  
TURBO OUT RUN  
+ CRACKDOWN  
+ SUPER WONDERBOY  
+ THUNDERBLADE

**WHEELS OF FIRE 299F 199F**  
+ Chase HQ  
+ Turbo Out Run  
+ Hard Drivin  
+ Powerdrift

**LES JUSTICIERS 2 249F**  
+ Ghostbuster 2  
+ Cabal  
+ Opération Thunderbolt

**LES JUSTICIERS 249F**  
+ Dragon Ninja  
+ Robocop  
+ Rambo 3

**LES AVENTURIERS 249F**  
+ Indiana Jones Action  
+ The Strider  
+ Forgotten Worlds  
+ Vigilante

**EPYX SPORTING GOLD 299F**  
21 EPREUVES DE SPORT PAR Epyx  
110 m haie, lancer de marteau, saut à la perche, barres asymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse.

**EDITION SPECIALE 299F**  
**INDY AVENTURE**  
**+ ZAC MAC CRACKHEN**  
Texte à l'écran et manuel en français.

**NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER \***

BATTLE COMMAND 249F  
BETRAYAL 299F  
BILLY THE KID 249F  
CELICA GT4 RALLY 249F  
CRIME WAVE 249F  
DICK TRACY 249F  
EPIC 249F  
E SWAT 249F  
GOLDEN AXE 249F  
KILLING GAME SHOW 249F  
LEGEND OF BILLY BOULDER 249F  
LEMMINGS 249F  
LINE OF FIRE 249F  
MEAN STREETS 249F  
MURDER 249F  
NARC 249F  
NAVY SEALS 249F  
PANG 249F  
POWERMONGER 299F  
PUZZNIC 249F  
ROBOCOP 2 249F  
SCI (CHASE HQ 2) 249F  
SLIDERS 249F  
STRIDER 2 249F  
TEAM SUZUKI 249F  
TOKI 249F  
TOTAL RECALL 249F  
VAXINE 249F

**AUTRES NOUVEAUTES**

Art de la Guerre 299F  
Advanced Destroyer simul. 289F  
AMAZING SPIDERMAN 269F  
APPRENTICE 249F  
ARMOUR-GEDDON 249F  
BAD LANDS 249F  
BATTLESTORM 269F  
CARTHAGE 249F  
COUGAR FORCE 269F  
CUTIPOO 249F  
Disc 249F  
FLIGHT OF INTRUDER 299F  
GEISHA 279F  
HARD DRIVIN'2 249F  
IT CAME FROM THE DESERT 299F  
JUDGE DREDD 199F  
KILLING GAME SHOW 249F  
LA BANDE A PICSOU 249F  
LE CRIME NE PAIE PAS 299F  
LOST PATROL 249F  
MASTER BLAZER 249F  
MATRIX MARAUDERS 199F  
MIG FULCRUM 349F  
MONKEY ISLANDS 249F  
MUDS 249F  
MURDERS IN SPACE 249F  
MYSTICAL 249F  
NIGHTBREED (JEU / ROLE) 249F  
NIGHTSHIFT 249F  
NINJA TURTLES 249F  
OBITUS 349F  
OPERATION HARRIER 249F  
SAINT DRAGON 249F  
SIMULCRA 249F

**AUTRES NOUVEAUTES (suite)**

SPEEBALL 2 249F  
STUNRUNNER 249F  
SUPER OFF ROAD RACER 249F  
SWAP 249F  
SWIV 249F  
UMS 2 299F  
WOLF PACK 299F  
Z-OUT 249F

**TOP 20 ATARI ST/STE**

LOTUS TURBO ESPRIT 249F  
SHADOW OF BEAST 249F  
SECRET AGENT 199F  
SHADOW WARRIORS 199F  
GOLD OF THE AZTECS 249F  
NIGHT BREED (AVENT.) 249F  
NIGHT BREED ACTION 249F  
PLOTING 249F  
LEGEND OF FAERGHAIL 299F  
TURRICAN 249F  
VOODOO NIGHT MARE 249F  
OPERATION STEALTH + LE COMPACT DISC 299F  
F29 RETALIATOR 249F  
NITRO 249F  
CADAVER 249F  
F19 STEALTH FIGHTER 289F  
FIRE AND FORGET 2 269F  
M 1 TANK PLATOON 299F  
THE IMMORTAL 249F  
BATTLE MASTER 249F



# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**3615 MICROMANIA**  
**UNE GAMEBOY A GAGNER**  
**CHAQUE SEMAINE**

ANARCHY 199F	LEISURE SUIT LARRY 3 399F
BACK TO THE FUTURE 2 249F	MAGICIAN 199F
BATTLE OF BRITAIN 299F	MAGIC FLY 249F
BSS JANE SEYMOUR 249F	MAUPITI ISLAND 289F
CAPTIVE 249F	MIDNIGHT RESISTANCE 249F
CHUCK YEAGER 2.0 249F	MIDWINTER 279F
DE LUXE PAINT FRANCAIS 599F	MONTY PYTHON 199F
DUNGEON MASTER+CHAOS 299F	PANZA KICK BOXING 289F
EXPLORA 3 299F	RA 249F
FINAL BATTLE 249F	RICK DANGEROUS 2 249F
IMPERIUM 249F	SNOWSTRIKE 199F
INTERNAT. 3 D TENNIS 249F	SPELLBOUND 199F
INT. SOCCER CHALL. 249F	SUPREMACY 299F
ITALY 90(LES CHAMPIONS) 199F	UN SQUADRON 249F
IVANHOE 199F	VENUS 199F
KICK OFF 2 249F	

### OFFRES SPECIALES MICROMANIA

**NINJA REMIX ST et Amiga 249F - 179F**  
**WHEELS OF FIRE ST et Amiga 299F - 199F**  
**EDITION N°1 ST et Amiga 249F - 179F**

## LA CONSOLE 749 F

+ le jeu Alex Kidd in Miracle World  
+ 2 manettes de jeux  
+ le câble péritel



## CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM



Alex Kidd in Shinobi World 325F	Golfa Mania 295F
Alien Syndrome 295F	Golvellius 325F
Alex Kid Lost Star 295F	Great Basketball 285F
Alex Kid H.T.V. 255F	Lord on the Sworld 325F
Aleste Powerstrike 255F	Out Run 3D 315F
American Baseball 295F	Psycho Fox 325F
American Pro Football 295F	R Type 325F
Assault City 295F	Space Harrier 295F
Basketball Nightmare 295F	Thunderblade 295F
California Games 295F	Wonderboy 3 325F
Captain Silver 295F	World Soccer 285F
Choplifter 285F	Zaxxon 3D 315F
Dynamite Dux 325F	Zillion 2 285F
Fantasy Zone 2 295F	

### TOP 15 SEGA

Golden Axe 325F
Double Dragon 325F
Rastan Saga 295F
Altered Beast 325F
Wonderboy M.L 295F
Fire and Forget 2 325F
Chase HQ 325F
Battle Out Run 325F
Ghostbusters 295F
Opération Wolf 325F
After Burner 325F
Shinobi 325F
Spell Caster 325F
Tennis Ace 325F
Cloud Master 295F

### NOUVEAUTES

Aérial Assault 325F
Battle Squadron 325F
Double Hawk 285F
Gauntlet 325F
Impossible Mission II 325F
Indiana Jones (Action) 325F
Paperboy 325F
Parlour Games 295F
RC Grand Prix 325F
Ultima IV 325F

Console Sega + le pist. 1049F
Pistolet Sega 269F
Control Stick Sega 139F
Rapid Fire Sega 109F
Manette Speed King 145F
Lunettes 3D 309F
Manette Quick Joy 199F
Adaptateur Master System/Megadrine 329F
Control Pad Sega 99F

**POUR COMMANDER :**  
**92.94.36.00**  
depuis Paris composer le  
**16.92.94.36.00**  
**3615 MICROMANIA**  
Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1<sup>re</sup> page. A envoyer à MICROMANIA BP 114 . 06560 VALBONNE

Prix variables sous réserve d'impression

**LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA**

**AMSTRAD 464/6128**

**Des compilations GEANTES**



**LES GUERRIERS NINJA**  
149/199 F  
+ SHINOBI  
+ DOUBLE DRAGON 2  
+ NINJA WARRIORS

**LES STARS DE HOLLYWOOD**  
149/229 F  
+ BATMAN LE FILM  
+ INDIANA JONES ACTION  
+ ROBOCOP  
+ GHOSTBUSTERS 2

**LES CHEVALIERS**  
149/199 F  
+ STRIDER  
+ GHOULS'N GHOST  
+ DYNASTY WARS  
+ BLACK TIGER  
+ LED STORM (GRATUIT)

**LA COLLECTION N° 2**  
175/249 F  
+ DRAGON NINJA  
+ OCEAN BEACH VOLLEY  
+ WEC LE MANS  
+ BUBBLE BOBBLE  
+ WONDERBOY  
+ ARKANOID 2  
+ MATCH DAY 2  
+ BASKET MASTER  
+ SUPERSPRINT  
+ FLYING SHARK  
+ RENEGADE  
+ BUBBLE BOBBLE

**LE MONDE DES MERVEILLES**  
149/199 F  
+ NEW ZEALAND STORY  
+ RAINBOW ISLAND  
+ SUPER WONDERBOY  
+ BUBBLE BOBBLE

**SEGA ARCADE TURBO**  
149/199 F  
+ TURBO OUT RUN  
+ CRACKDOWN  
+ SUPER WONDERBOY  
+ THUNDERBLADE

**10 JEUX SPECTACULAIRES**  
149/199 F  
+ IMPOSSAMOLE  
+ E MOTION  
+ HOT SHOT  
+ SKATE CRAZY  
+ FOOTBALLER OF THE YEAR 2  
+ STREET FIGHTER  
+ SIDE ARMS  
+ ROAD RUNNER  
+ BUTCHER HILL  
+ NIGHT RAIDER

**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

**DOUBLE ACTION**  
149/199 F  
+ DOUBLE DRAGON  
+ WEC LE MANS  
+ REAL GHOSTBUSTERS  
+ DALEY THOMPSON OLYMP.

**LES JUSTICIERS**  
145/195 F  
+ DRAGON NINJA  
+ ROBOCOP  
+ RAMBO 3

**LA COLLECTION**  
175/245 F  
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad! Arkanoid, Batman, Rambo, Green Beret, Crazy Cars...

**EDITION N° 1**  
129/249 179 F  
+ SILKWORM  
+ DOUBLE DRAGON  
+ XENON  
+ GEMINI WING

**MICROMANIA**

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**GENIAL ! Un Nouveau Magasin Micromania à la Défense - Les 4 Temps**

**12 JEUX FANTASTIQUES**  
149/199 F  
+ STORMLORD  
+ SUPER SCRAMBBLE  
+ SKATE CRAZY  
+ NIGHT RAIDER  
+ ARTURA  
+ DARK FUSION  
+ GARY LINEKER HOT SHOT  
+ ARCADE FOOTBALL  
+ TECHNOCOP  
+ MOTOR MASSACRE  
+ MARAUDER  
+ H.A.T.E.

**OFFRES SPECIALES MICROMANIA**

**KICK OFF 2** Amstrad Disc 179F - 119 F  
**WHEELS OF FIRE** Amstrad Disc 249F - 199 F  
**EDITION N° 1** Amstrad Disc 249F - 179 F

**PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA**

**Les 100% A d'Or**  
59/99F  
+ Opération Wolf  
+ AfterBurner  
+ R Type + Titan  
+ 1 autocollant inédit  
+ 1 poster de Miss X

**Les Vainqueurs**  
59/99F  
+ Forgotten World  
+ Thunderblade  
+ Tiger Road  
+ Last Duel  
+ Blastéroids

**LES MAITRES NINJA**  
129/179 F  
+ DOUBLE DRAGON  
+ LAST NINJA 2

**NRJ** 159/249F  
+ NORTH AND SOUTH  
+ TINTIN SUR LA LUNE  
+ FIRE AND FORGET  
+ TEENAGE QUEEN  
+ HOSTAGES

**ONE, TWO ND/249F**  
+ Fire and Forget 2  
+ Crazy Cars 2  
+ Barbarian 2  
+ One

**LES BARBARES**  
149/199 F  
+ BARBARIAN 2  
+ RENEGADE 3  
+ DOUBLE DETENTE  
+ GUERRILLA WAR

**GENIAL !! MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à la Défense**

**SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES**

Manette US GOLD	109 F	CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Manette NAVIGATOR	149 F	Câble Magnéto AMST.	49 F
Megablaster à Microswitches	79 F	Câble d'extension pour Joystick	49 F
PRO 5000	129 F	Câble de TELECHARGEMENT	49 F
CHEETAH MACH1	129 F	<b>HOUSSE DE PROTECTION</b>	
CHEETAH 125+	85 F	Housse CPC 464 COUL.	89 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F	Housse CPC 464 MONO	89 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F	Housse CPC 6128 COUL.	89 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F	Housse CPC 6128 MONO	89 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F	<b>DISQUETTES VIERGES</b>	
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F	4 Cassettes vierges	29 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F	4 Disquettes vierges	99 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F	10 Disquettes vierges	195 F



**GENIAL !**  
**La montre jeu vidéo à cristaux liquides**

**149 F ou GRATUITE**

pour toute commande d'au moins 450 F de logiciels sur Amstrad.  
Jeux disponibles :  
(Course Auto, Tennis, Foot...)

\* Ces compilations sont compatibles avec le 6128+

## AMSTRAD 464/6128

**DES  
HITS  
FABULEUX**



## MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !  
**GENIAL ! Un Nouveau  
Magasin Micromania à  
la Défense - Les 4 Temps**

### NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER\*

CELICA GT4 RALLY	109/149F
DICK TRACY	145/195F
E SWAT	109/159F
LINE OF FIRE	109/159F
LOTUS TURBO ESPRIT	109/149F
NARC	109/159F
PUZZNIK	109/159F
SECRET AGENT	109/159F
STRIDER 2	109/159F
SUPER CARS	109/149F
NINJA TURTLES	109/159F
TOTAL RECALL	109/159F
UN SQUADRON	109/159F

### AUTRES NOUVEAUTES\*

Art de la Guerre	ND/249F
Advanced Destroyer simul.	169/229F
Disc	149/199F
AMAZING SPIDERMAN	140/180F
APPRENTICE	99/149F
ADIDAS CHAMP. SOCCER	129/179F
BAD LANDS	99/149F
DRAGON BREED	99/149F
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169F
JUDGE DREDD	99/149F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
MYSTICAL	149/199F
METAL MASTERS	149/199F
NIGHT BREED (ACTION)	109/159F
NIGHTBREED JEU/ ROLE	109/159F
NIGHTSHIFT	109/159F
NORTH AND SOUTH	149/199F
OUTBOARD	149/199F
PLAYER MANAGER	139/179F
SAGA	ND/199F
SDAW	ND/149F
SLIDERS	ND/199F
STUN RUNNER	99/149F
SWAP	ND/199F
ULTIMATE GOLF	149/179F
WELLTRIS	149/199F
WORLD CHAMP. SOCCER	99/149F

BLOODWYCH	99/149F
DRAGON'S OF FLAMME	149/199F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
MONTY PYTHON	99/149F
NEW YORK WARRIORS	99/149F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
ORIENTAL GAMES	149/199F
PANZA KICK BOXING	199/249F
PIRATES	ND/145F
PRINCE OF PERSIA	149/199F
SHERMAN M4	ND/229F
SIM CITY	149/199F
STUNTCAR	99/149F
TARGHAN	ND/199F
TEENAGE QUEEN	99/229F
TENNIS CUP	169/199F
TIE BREAK	99/149F
TIME MACHINE	99/149F
WILD STREETS	139/179F

**1 an de garantie  
sur tous  
les logiciels**

**3615 MICROMANIA - Toutes les  
descriptions détaillées des jeux et une  
Gameboy à gagner chaque semaine**

## Cartouches pour l'Amstrad 6128 + 464 + et la console Amstrad GX 4000

### TITRES A VENIR :

Chase HQ 2 (Course Auto)	295F
Strider 2 (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Dick Tracy (Action)	295F
Epyx World of Games (Sports)	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II (Course auto)	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait (Arcade)	295F
Spiderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command (Simul. Vol)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271 (Simul Helico)	295F

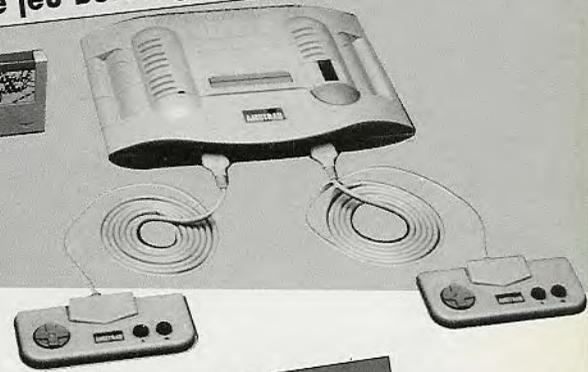
### TOP GX 4000

Robocop 2 (Action)	295F
Navy Seals (Action)	295F
Pang (Arcade)	295F
Shadow Warriors (Karaté)	295F
Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2 (Combat à l'épée)	295F
Fire and Forget 2 (Course Auto)	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

**NOUVEAU**



**LA CONSOLE GX 4000 990 F**  
+ 2 manettes de jeux  
+ le jeu Burning Rubber (Course Auto)



## 2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC réédités dans une collection exceptionnelle.

**MICRO  
CLUB**

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°9 Platoon + Predator (Action)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°11 Bubble Dobble + Flying Shark (Arcade)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°4 Enduro Race + Super Hang On (Course moto)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)
N°5 Intern. Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°13 Renegade + Target Renegade (Combat de rue)	N°21 Thunderblade + 1943 <b>NOUVEAU</b> (Arcade)
N°6 Gryzor + Green Beret (Combat)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)	N°22 Road Runner + Metrocross (Arcade) <b>NOUVEAU</b>
N°7 California Games + Winter Games (Sim. sport)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)	N°23 Nemesis + R-Type <b>NOUVEAU</b> (Shoot'em up)
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)	N°24 Afterburner + Starwars <b>NOUVEAU</b> (Arcade Espace)

**Manette  
Quickjoy 3  
Super Charger  
99 F**



**Manette  
Speedking  
99 F**



**POUR COMMANDER  
92.94.36.00**

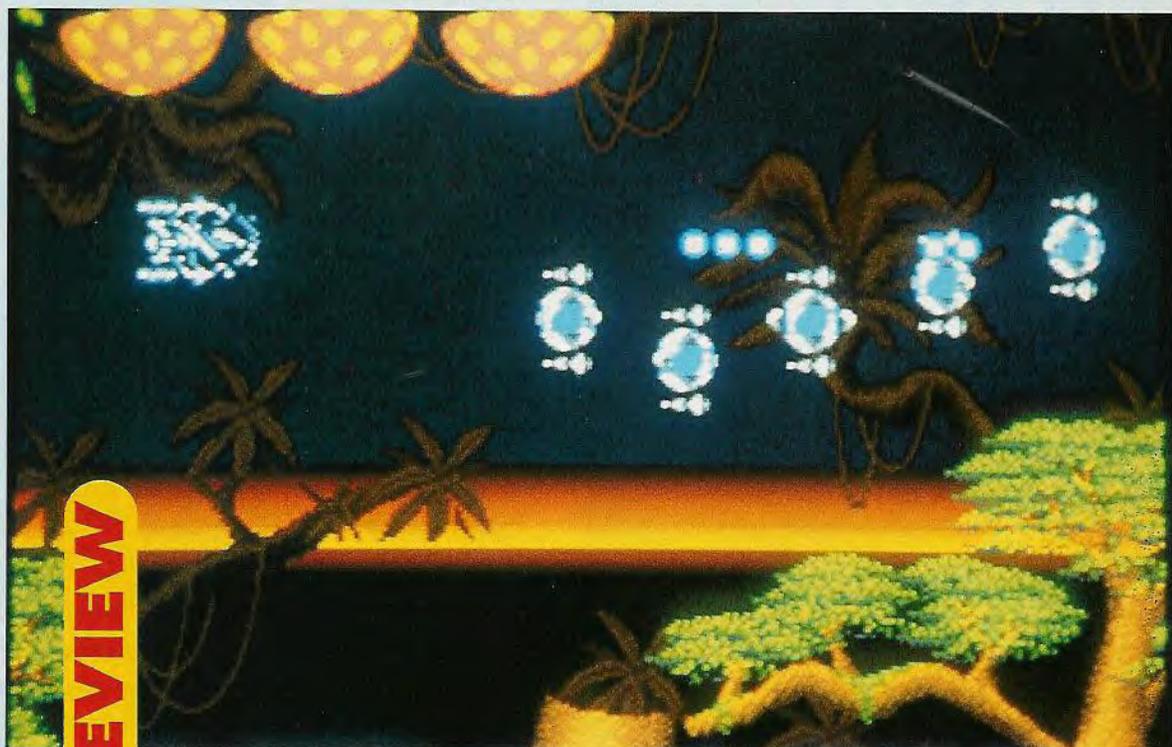
depuis Paris composer le  
**16.92.94.36.00**

## 3615 MICROMANIA

Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1<sup>re</sup> page  
A envoyer à MICROMANIA, BP 114  
06560 VALBONNE

Prix variables, sauf erreur d'impression.

# TREMBLEZ MORTELS



PREVIEW

Ubi Soft annonce prochainement la parution, enfin annonce tout de suite la parution prochaine de Yllide, un logiciel d'arcade ne se déroulant absolument pas dans la grèce antique et dont le héros n'a absolument rien à voir avec Ulysse. Ou alors si, à cause du voyage que le joueur va entreprendre: pas moins de 5 époques à visiter pour celui qui dirige un vaisseau spatial embêté par des tas de bidules. Bref, c'est le principe de R-Type sans les options, avec un graphisme qui ne manque pas d'une certaine audace dès qu'on s'y habitue: un camaïeux de marrons et de pourpres, pas trop lumineux, surtout, parce que ça risquerait d'esquinter l'écran. A voir ne serait-ce que par curiosité. Dans tous les cas, une idée de cadeau originale pour Noël.



OU TELECHARGEMENT  
DES JEUX, DES CADEAUX,  
DES DIALOGUES EN DIRECT  
DES INFOS

**36 15  
TITUS**

# LE CRIME NE PAIE PAS



La ville vous tend les bras...  
Votre seule loi:  
La fin justifie toujours  
les moyens.  
Le crime ne paie pas ?

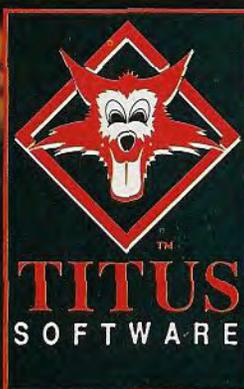
AMIGA  
ATARI ST  
PC/PS

Avec votre  
clan de mafiosi  
sans scrupules,  
italien ou chinois,  
luttez contre la  
Justice et l'Ordre.  
Semez la corruption  
et le crime pour  
récolter l'Argent  
et le Pouvoir..

**LA VILLE N'EST PAS ENCORE ENTRE VOS MAINS ?  
REAGISSEZ, LES CHOSES DOIVENT CHANGER...**



Ce jeu d'Aventure  
Arcade est aussi génial  
qu'immoral. Dans des  
scènes d'Action  
endiablées, affrontez  
punks et tueurs du  
clan adverse en évitant  
les flics... Chargez  
votre 45 automatique,  
il vous sera utile...



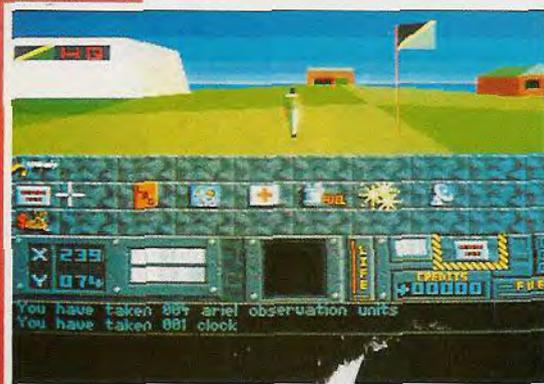
Neutralisez les notables qui pourraient vous mettre  
des bâtons dans les roues en leur faisant des propo-  
sitions qu'ils ne pourront pas refuser!  
Pillez les banques, extorquez des documents compro-  
mettants et collectez des  
renseignements dans les  
200 pièces de la ville...

**LE CRIME NE PAIE PAS ?  
A VOUS DE VÉRIFIER...**



# REALITE VIRTUELLE A LA MAISON

C'est désormais certain: 3D Construction Kit sortira bien en avril sur ST, Amiga, PC, C64 et CPC chez Domark. Il s'agit d'une version très améliorée du programme qui a permis aux auteurs de Castle Master de construire leurs décors en 3D formes pleines. Non seulement on peut créer des univers 3D très complexes, mais il est possible également d'animer des objets en 3D, et de les faire interagir avec l'utilisateur. C'est-à-dire que lorsque vous avez fini de construire un décor, vous pouvez rentrer dedans, l'explorer, et déplacer des objets, les prendre, les poser, etc, le tout à la même vitesse que Castle Master. Pas mal, non? La disquette comprend non seulement des sons, mais aussi un scénario de démonstration qui a été créé avec 3D Construction Kit, et des routines pour intégrer les mondes 3D dans vos propres programmes si vous le souhaitez. Un cadeau idéal pour Noël.



## CHASSEUR

Activision met la dernière main à Hunter, un programme d'exploration et d'attaque en 3D formes pleines, dont le principal intérêt est que le paysage est généré fractalement, ce qui lui permet de varier à chaque fois que vous commencez une mission. Vous devez aller attaquer les bases ennemies qu'on vous désigne, en utilisant tous les moyens de transport (vélo, tanks, hélicoptères, bateaux...) et toutes les armes que vous trouverez en chemin. Sortie prévue en février sur ST et Amiga, mais tout de même un cadeau idéal pour Noël.

## TRACON

Y a pas que les avions, dans l'aviation! Y a aussi les tours de contrôle! C'est pour cette raison que Wesson International sort la deuxième version de Tracon, qui signifie "Traffic Control", dans lequel il faut faire ce que fait un contrôleur aérien dans la vie: faire atterrir les avions dans l'ordre, les faire décoller, répondre à leurs questions, surveiller l'état du matériel, réagir rapidement en cas de défaillance mécanique, surveiller la météo et agir en conséquence, etc. Mais le truc le plus intéressant, c'est qu'il est possible de relier ensemble jusqu'à 16 Flight Simulator (non, ce n'est pas du même éditeur, et alors?), qui seront tous contrôlés par Tracon II. Côté FS, vous êtes dans votre carlingue et vous pouvez voir les autres coucou au dehors, ainsi que la tour de contrôle; et du côté de celle-ci, vous voyez les radars qui vous indiquent la progression de chaque appareil, vous devez guider chacun si la visibilité est mauvaise, aider les avions en détresse à atterrir, etc. Original, non? Ce n'est pas distribué en France pour l'instant, il n'est pas du tout certain que ça le soit dans un avenir proche, ça ne fonctionne que sur PC, et si ça vous intéresse vraiment, écrivez une demande de renseignements à: Wesson International, 500 S. Capital of Texas Hwy, Bldg 5, Suite 200, Austin, Tx 78746, USA. Un cadeau idéal pour Noël.



**BLOQUÉ DANS UN JEU ?**  
**3615 JOYSTICK**  
**24H SUR 24**



## JEUX DE RÔLE

Saviez-vous qu'il existait une convention nationale de jeux de rôle et de simulation? Elle se tient chaque année à Vitrolles, dans les Bouches du Rhône, depuis six ans. Chacun peut participer à une vingtaine de jeux de rôle, parmi lesquels des semi-réels contemporains et médiévaux, ainsi qu'à des tournois de jeux de plateau. La manifestation est bien organisée, puisque les concepteurs vous proposent des chambres d'hôtel à 40 francs et des repas à 30 francs. Il y a aussi des killers, des murder-parties et des concours de figurines. Il est prévu entre 400 et 600 participants, ce qui en fait le plus grand tournoi de France, en toute simplicité. La date: samedi 23 et dimanche 24 février prochains. Vous voulez vous inscrire ou obtenir des renseignements? Ecrivez à: Maison pour tous, CEC Georges Sand, BPB 151, 13744 Vitrolles Cedex, ou téléphonez au 16 - 42 89 80 77. Et je précise que dans les Bouches du Rhône, en février, il fait beau, et que rien que ça, c'est une bonne raison pour y aller. Un cadeau idéal pour Noël.

## LAISSEZ TOMBER LES MONITEURS

Voilà ce qui semble être le digne successeur de nos bons vieux moniteurs: l'Omniview. Il s'agit d'un disque plastique transparent qui tourne à 600 tours/minutes sur un support mobile, alors qu'un rayon laser projette des images dessus. Résultat: l'image 3D ainsi formée est visible de n'importe quel point de vue, et elle change selon la position de l'observateur. Résolution: 750\*750\*750 (eh oui, en 3D, il y a la profondeur!), malheureusement en très peu de couleurs car il est pour l'instant assez difficile d'obtenir des lasers à couleur variable. En tous cas, un cadeau idéal pour Noël.

## HAUTE TENSION

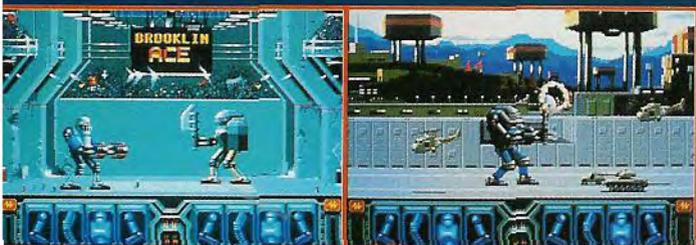
Antigone Software propose Haute Tension, un bon petit jeu d'aventure sur CPC permettant de résoudre une enquête policière. Au début du jeu, la vie paisible de Raphael Marix bascule suite à mystérieux coup de fil: «mon fils, d'étranges événements se déroulent ici à Méridgy, il faut que tu...».

Mais quel suspense! Sans vouloir vous donner de conseil, il semble que votre père vivant à Méridgy ait découvert quelque étrange affaire. Mon vieux Raphy, à toi de dénouer l'écheveau de ce singulier entrelacs d'ombre qui cache quelque chose de pas clair. Méfiez-vous du monstre de aaaaaargh...

N'empêche, les graphismes sont très beaux. Une idée de cadeau originale pour Noël.

# METAL MASTERS

## SOIS PLUS FORT QUE LES GEANTS DE METAL !



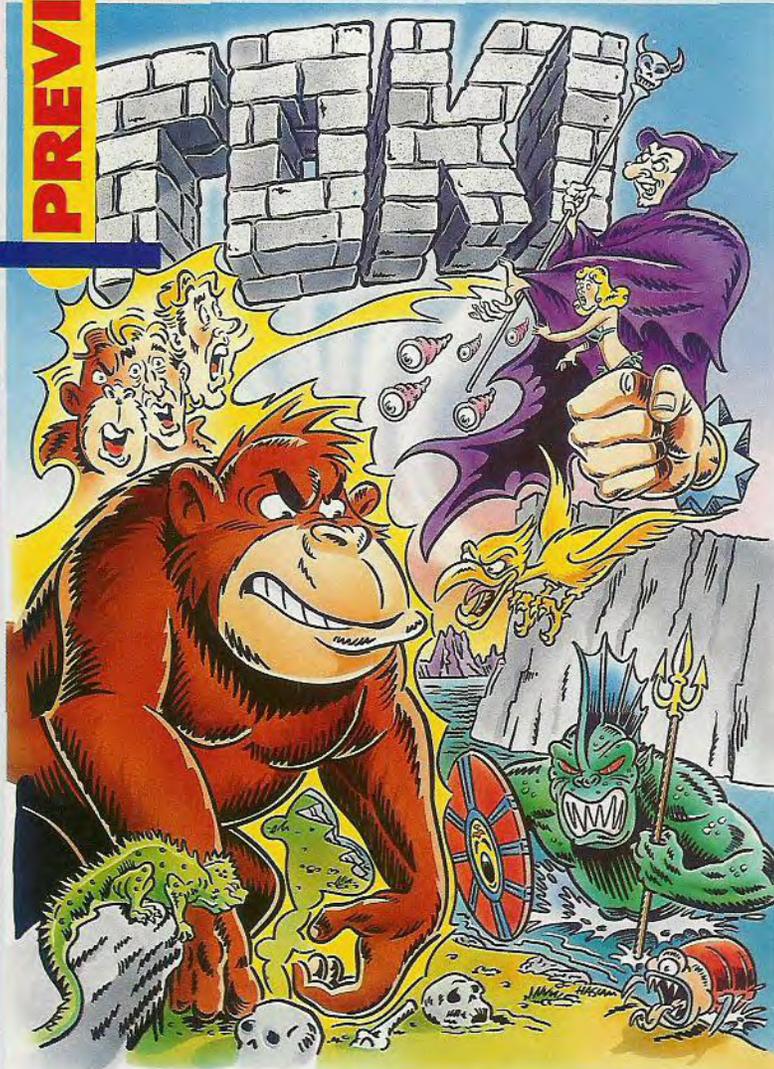
Pour : ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles

INFOGRAMES





PREVIEW



# TOKI

Nous avons profité de notre visite chez Ocean pour regarder Toki d'un peu plus près. Il sort le mois prochain et est adapté d'un jeu d'arcade. Votre fiancée a été enlevée par d'étranges créatures qui vous ont transformé en singe par la même occasion. Dieu merci, ils se sont un tout petit peu plantés dans la formule et vous êtes un singe doté de super-pouvoirs: vous crachez des boules de feu, ce qui peut s'avérer bien pratique notamment quand vous visitez les administrations. Hélas, l'endroit où se cachent les saulds qui ont kidnappé votre fiancée est bien moins riant: vous devrez parcourir la jungle, les mers, d'anciens châteaux en ruines et mêmes des forêts de cristal. Et vous battre contre des monstres pour le moins hétéroclites: des méduses, des singes, des machins explosifs qui libèrent des boules hérissées de pointes, des requins... Car non seulement vous avez la faculté de vous déplacer d'une démarche simiesque, mais vous pouvez également nager, et même grimper aux lianes.

On retrouve le principe général des jeux d'aventure/action: vous devez parcourir tous les niveaux sachant que chaque

tableau renferme des énigmes à résoudre: comment attraper tel ou tel bonus, comment tuer tel monstre... Le personnage est capable de se déplacer en biais et le scrolling différentiel est du plus bel effet. En résumé, vous allez vous régaler. Toki sortira le mois prochain sur ST et Amiga, et c'est un cadeau idéal pour Noël.



# "LA COMPILATION"

# TITUS Action



La COMPIL 16 Bits 100% Arcade



## TITAN

Plus la peine de présenter TITAN... Retrouvez, dans sa version intégrale, le plus fantastique casse-briques jamais créé. La rapidité du scrolling, la qualité des graphismes et la variété de ses niveaux en ont fait une référence. Plus qu'un casse-briques, TITAN est un jeu où vous devrez faire preuve d'ingéniosité. Commencez à y jouer... vous ne pourrez plus vous arrêter!!!

- 80 TABLEAUX - 1er JEU AU MONDE SUR C.D.I.
- PRIX DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE (USA).



## KNIGHT FORCE



Avec ce jeu d'Aventure/Action, partez au fil des époques à la recherche de la princesse Tanya retenue par Red Sabbath, un sorcier démoniaque. Vous devrez affronter de nombreux ennemis afin de trouver des amulettes. Les amulettes collectées vous donneront la force nécessaire au combat ultime contre le sorcier Red Sabbath.

- ACTION CAPTIVANTE: 25 TABLEAUX, SPRITES ENORMES.
- AVENTURE PASSIONNANTE: PASSAGES SECRETS, PIEGES.



## FIRE AND FORGET

3D, Vitesse, Action, Reflexes... 100% Arcade. Votre joystick n'a qu'à bien se tenir! Aux commandes du Thunder Master, vous devez rétablir la paix dans un univers en danger. Vous devez combattre différents ennemis qui s'acharnent sur vous: mines, bunkers, tanks et hélicoptères. Serez-vous le plus fort ou bien laisserez-vous la Terre entrer dans l'ère nucléaire?

- MEILLEUR JEU D'ARCADE DE L'ANNEE (Commodore Magazine USA).
- 18 ETAPES SUR 3 NIVEAUX.

AMIGA  
ATARI ST  
PC/PS

## crazy II CARS II



Le F.B.I. vous confie une mission délicate: démanteler un réseau de flics ripoux impliqués dans un trafic de voitures volées. A bord de la mythique F40 de FERRARI, vous partez à travers 4 états des U.S.A. à la poursuite des renégats. Tête-à-queue, course-poursuite et barrages policiers font de ce jeu un MUST! ATTENTION!!! Cette course folle en 3D pourrait vous être fatale...

- PARCOURS ROUTIER VÉRITABLE.
- CONDUITE HYPER-REALISTE.



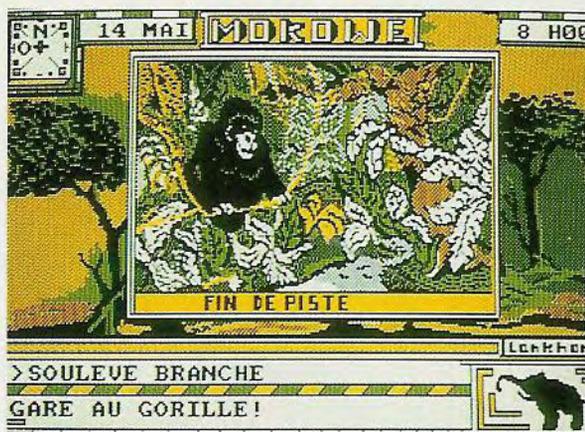
TITUS  
COMPILATIONS



# MOKOWE

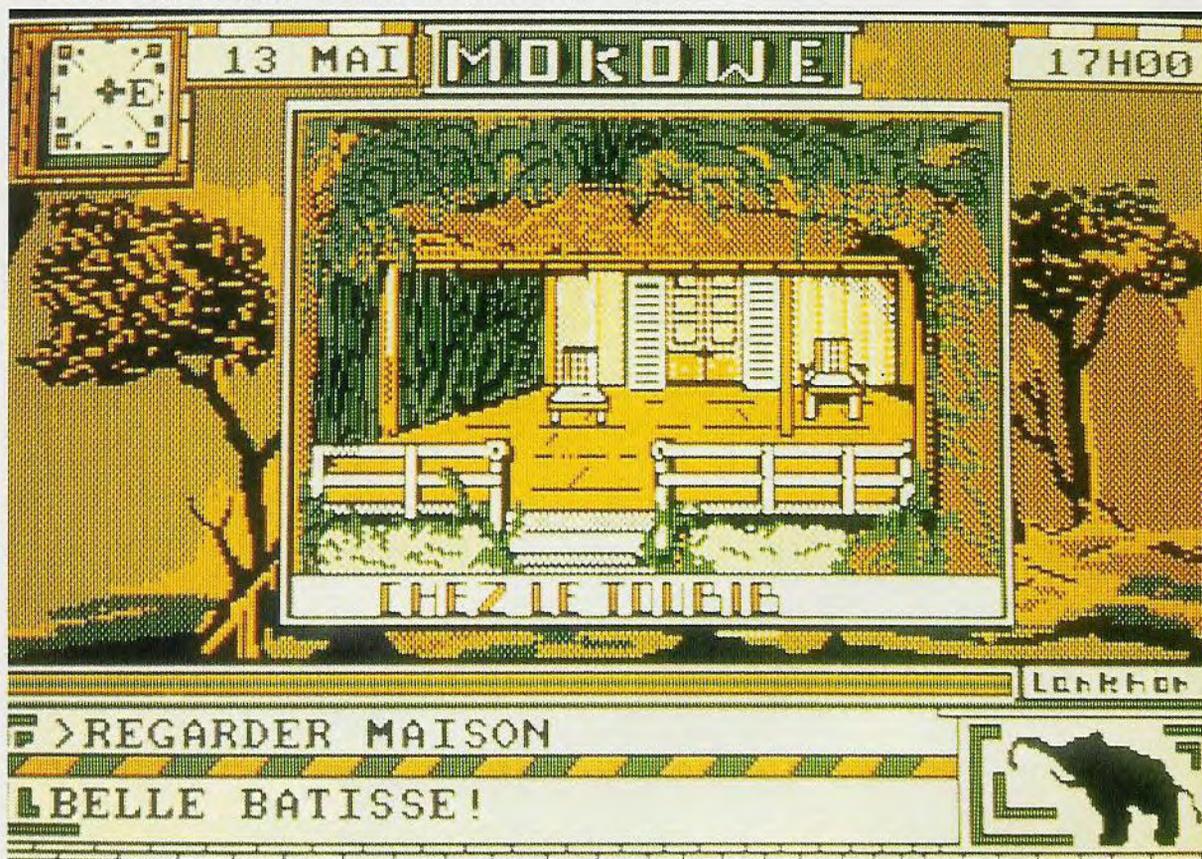
Les auteurs de La secte noire reviennent en force sur Amstrad et chez Lankhor avec Mokowé, un jeu d'aventure qui se situe au Kénya, justement dans la province de Mokowé. Vous êtes parti pour faire cesser le massacre des éléphants, mais les trafiquants vous prennent en chasse. Vous possédez une boussole, une horloge et des poches assez grandes pour ramasser tout ce que vous trouverez au passage. Et pendant qu'on est sur le sujet, je voudrais publier ici un extrait du journal de voyage de Ka!, qui justement est allé au Kenya récemment et en a rapporté ce document étonnant:

"M'Gawoé Goloyé" est une chanson kényenne que les pêcheurs chantaient sur les sentiers menant au lac Molopolo, afin de se donner du courage et de l'entrain, car si l'un des hommes rentrait bredouille, il était condamné à implorer le pardon au Dieu de la bouffe Famou, en dansant comme un enragé autour des autres pêcheurs mangeant les fruits de leurs pêche. C'était pour eux une très grande humiliation que de danser comme un enragé. Les paroles sont



comme ceci. Un homme seul: "M'Gawoé Goloyé, banagouna poloyéé". Tous les autres, sur le même ton: "M'Gawoé Goloyé, M'Gawoé Goloyé, boukada". Ceci pendant tout le trajet menant au lac.

Fin du paragraphe instructif. C'est un cadeau idéal pour Noël.



● Pirates de la télé, vous avez du mouron à vous faire pour capter C+ et les satellites. Le CCETT ou Centre commun d'études de télévision et de télécommunications sont heureux de vous annoncer que leur petit dernier, baptisé Eurocrypt, fonctionne. Ce décodeur dont le cerveau est une carte à mémoire, est plus efficace encore que celui que l'on connaît aujourd'hui. Que les amateurs du porno du samedi se rassurent, ils pourront toujours regarder les images brouillées et y trouver leur plaisir, comme les 4% de téléspectateurs qui regardent habituellement C+ sans décodeur. Un cadeau idéal pour Noël.

● La chute du Mur a des effets pervers sur l'économie allemande qui se voit contrainte d'absorber une main d'œuvre débordante. Des cours d'informatique sont organisés, entre autres, mais le gag, c'est qu'aucune machine n'est installée et que les étudiants et chômeurs en formation se tapent de la théorie, à défaut de taper sur un clavier. Les profs eux-mêmes ont du mal à enseigner puisqu'ils n'ont pas de bécanes ou presque. C'est fou, non? Si quelqu'un parmi nos lecteurs a des

relations chez Thomson, qu'il leur propose de vendre tous les stocks de TO7 et plus. Cela aura deux effets pour une seule action. Faire de la place dans les hangars français et démoraliser nos amis allemands. En tous cas, un cadeau original pour Noël.

● Selon des sources bien informées, deux logiciels d'initiation à l'astronomie seront bientôt disponibles dans vos écoles en format Atari ST. Voyager 3 est un jeu genre Trivial Pursuit galactique et Explora (à ne pas confondre avec les jeux d'aventure du même nom, parus chez Infomédia, de Perpignan), est une version plus évoluée avec base de données modifiable. L'association Eridan, initiatrice du projet indique que ces logiciels sont destinés à des élèves à partir de la classe de 6ème, mais pas pour les goyots, attention. Pétard, il existera des versions édulcorées pour pisse-culotte, genre mat sup (maternelle supérieure). J'espère que ça vous plaira, parce que les auteurs ont l'intention de s'attaquer également à la biologie, la géologie et d'autres domaines... Un cadeau idéal pour Noël.

# BOMBjack LE PUISSANT

Et hop, troisième épisode: après Bombjack et Bombjack II, voici Mighty Bombjack, l'adaptation du jeu Nintendo du même nom. 17 niveaux et plus de 250 écrans, nous promet-on. Très bien, nous sommes d'accord, envoyez la sauce. Il sortira après Noël et sur ST, Amiga, PC et C64, parce que le CPC, au Japon, c'est pas encore ça... Un cadeau idéal pour Noël.



## BLOCS DE DEPART

Infogrames inaugure un nouveau concept: les Starting-blocks, c'est-à-dire les packs pour débutants. Ce sont tout simplement trois jeux vendus pour le prix de deux, ou si vous préférez, un jeu vendu le double du prix mais avec deux jeux gratuits, ou alors trois jeux à 66% de leur prix, au choix. Ce qui fait 490 francs, quoiqu'il en soit. Voici la teneur de chacun des quatre starting-blocks prévus pour l'instant. Le rouge contient "Meurtres dans l'espace", "Tintin sur la moon" et "The light corridor", et existe pour ST, Amiga et PC. Le bleu contient "Welltris", "North & South" et "Full Metal Planet", disponibles sur les mêmes machines. Le jaune canari contient "Sim City", "Sim City Terrain Editor" et "Architecture 1", uniquement sur PC. Le dernier, qui par élimination se trouve être vert, est réservé au Mac et contient "Sim City", "Terrain Editor" et "Welltris". Un cadeau idéal pour Noël.

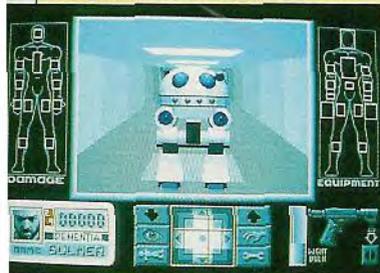
## MICROSOFT 1

Un nouveau système d'exploitation MS-DOS va sortir. Le 5.0 pour ceux que cela peut intéresser. 50 millions de machines sont concernées dans le monde. Bondla! ce système aura une ergonomie proche de ceux utilisés dans les systèmes graphiques, avec souris et menus déroulants. Donc les PC ressembleront de plus en plus à des Mac. Mieux que Windows 3.0, ce MS-DOS 5.0 adressera plus de 640k de mémoire, ce qui est vraiment le pied pour tous les bricolos dans notre genre. L'architecture particulière du programme est surnommée COW (character oriented windows). A Seattle, Bill Gates, 35 ans, patron de Microsoft (fondée en 1975, ce qui vous permet de calculer l'âge du capitaine à cette époque) donnera le feu vert en avril, après que toutes les batteries de tests effectués confidentiellement dans différentes sociétés soient déclarées positives. Le prix de vente sera proche de celui du système 3.3 actuellement commercialisé. Un cadeau idéal pour Noël.

## CORPORATION MISSION DISK

Core Design vient de sortir sur Amiga une nouvelle mission pour Corporation. Seize nouveaux niveaux sont à votre disposition, toujours dans les mêmes locaux de la Coporation, dans

lesquels vous devrez retrouver un laboratoire génétique pour résoudre un mystérieux événement survenu à l'intérieur du commissariat Nord Américain de l'UCC. Ce disk est réellement une suite puisque c'est dans les mêmes décors et contre les mêmes ennemis que vous devrez vous battre. De quoi faire revivre pendant quelques temps votre superbe Corporation. Un cadeau idéal pour Noël.



C & ... 9% "A classic puzzle arcade game... addictive, it should be on every Government Health Warning Zero Hero 9% "Mind numbingly simple and fun... this game is one you will never sleep on... "STOP!"

IL A FAIT L'UNANIMITE!

AMIGA

Game Screen STAR

ACE 910

CRASH

YC

TILT D'OR CANAL + 1990

MEGAC

C+VG HIT!

THE ONE

ATARI ST

FOR 16-BIT GAMES

STAR PLAYER

NEGASTAR Joystick

AMIGA ACTION OVERALL RATING 81%

GAME PLAYERS' GAME OF THE YEAR

ET VOUS, QU'EN PENSEREZ VOUS ?

DISPONIBLE SUR :

- AMIGA
- ATARI ST
- IBM PC ET COMPATIBLES
- SPECTRUM
- AMSTRAD CPC
- C 64
- MACINTOSH
- ARCHIMEDE



# TEST DRIVE II

Voyez-vous, le fait de mettre des titres explicites aux articles a un avantage et un inconvénient. L'avantage, pour toi lecteur chéri, c'est que ça vous attire l'œil si le sujet vous intéresse. Ça vous permet de faire un tri rapide des informations, en fait. L'inconvénient, c'est que presque tout est déjà dit dans le titre. Et là, c'est un inconvénient pour moi, écrivain chéri, parce que le reste n'est plus que détail. Enfin, bref, Test Drive II sort donc sur ST chez Accolade, il sera disponible dès janvier. Et dans sa grande magnanimité, l'éditeur sort en même temps les quatre disquettes accessoires: California Challenge (une course à travers les vrais paysages de

la Californie), Supercars (cinq nouvelles voitures: une Lotus Turbo Esprit 88, une Testarossa, une Porsche 911 RUF, une Lamborghini Countach 5000S, ou une Corvette ZR1), European Challenge (visitez l'europe à donf)

et Muscle Cars (encore six bagnoles: Corvette 63, StingRay "Split Window" Coupé, Shelby GT500 Cobra de 68, Pontiac GTO 67, Copo 9560ZL1



Camaro de Dodge Charger Daytona 69). Un cadeau idéal pour Noël.

## RODY NOEL

Ça faisait longtemps qu'on ne l'avait pas vu, lui! Rody revient fort opportunément dans un jeu pour enfants nommé "Rody Noël". Il vient de recevoir une invitation du Père Noël (qu'il connaît bien depuis le second épisode), et grâce à une invention du prof Gobino, part à la recherche de son domaine. Comme d'habitude, les enfants pourront colorier et répondre aux questions mystiques de Mastico. Un cadeau idéal pour Noël.

### LE GENIE DES NUAGES

'Bouh! ouh!  
Depuis plusieurs nuits,  
des éclairs sillonnent le ciel  
et empêchent les étoiles de dormir.  
Mes nuages sont pleins de colère.  
Le prince des orages est en colère,  
qui aura le courage de l'affronter??



## MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LE N°1 DES JEUX POUR GAMEBOY

VOUS OFFRE

UNE GAMEBOY

TOUS LES 15 JOURS SUR

3615 JOYSTICK

## TELEX... TELEX... TEL

● En Angleterre, Commodore s'est allié à l'ELSPA, organisme de lutte contre le piratage équivalent de notre APP nationale. C'est le premier constructeur à rejoindre cet organisme qui regroupe déjà tous les éditeurs anglais.

● Apple Corps, la boîte d'édition musicale fondée par les Beatles il y a plus de vingt ans et dont le logo est une pomme verte coupée en deux vue de la tranche, vient d'attaquer Apple. Pourquoi seulement maintenant? Parce qu'Apple vient de sortir une interface Midi. Or, les accords entre Apple Corps et Apple tout court stipulaient qu'Apple ne devait en aucun cas entrer dans le marché musical pour ne pas porter tort à Apple Corps. Indemnité demandée par ce dernier: 1 milliard de francs. Précisons que les Beatles n'y sont strictement pour rien.

● Alors qu'Ocean s'appête à distribuer Sim Earth, qui est la suite de Sim City, Infogrames annonce pour septembre prochain Sim City II, qui est également la suite de Sim City.

● Voici les titres des premiers programmes prévus pour le CDTV de Commodore: Sim City, Xenon II, les œuvres complètes de Shakespeare, Cendrillon et Battle Chess... Et pendant qu'on y est, il y a eu deux millions d'Amiga vendus dans le monde.

● Psygnosis se lance dans le chic et pas cher, avec Sizzling, un nouveau label leur permettant de vendre leurs anciens produits à moins de 100 francs - en Angleterre, ne rêvez pas...

● Commodore a lancé outre-Manche une campagne de publicité dans laquelle un type saute d'un pont attaché à un élastique, afin de bien faire comprendre que lorsqu'on utilise un Commodore, on est super-branché, sportif, aventurier et jeune. Le BVP local leur a demandé de ne passer cette pub qu'au cinéma et sur le réseau câblé, et pas sur les chaînes publiques, pour éviter de donner des idées aux naïfs qui s'imaginent que sauter à l'élastique est aussi fastoche que dans la pub.

● Nous vous avons parlé dans notre numéro 3 de Scavenger, le projet de l'auteur de Nebulus qui devait sortir chez Hewson. Les graphismes avaient même l'air très bons... Mais le projet a été abandonné par Hewson qui trouve qu'il a mal évolué. Tant pis...

● Selon Microprose, les versions Amiga et ST de F15 Strike Eagle II sortiront en mai prochain...

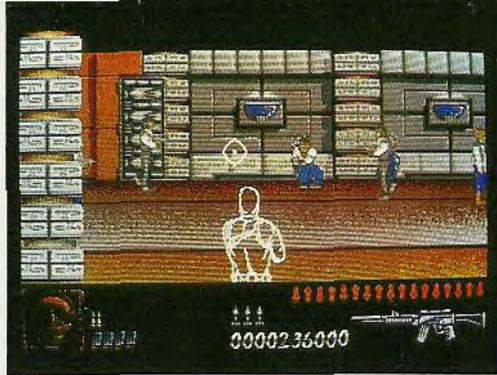
● Shadow of the Beast III est en route. Sortie courant 91...

● Velox Computer, une boîte californienne lassée de la chaleur, a fabriqué une sorte de mini-frigo d'une dizaine de centimètres de long, prévu pour englober un processeur afin de le maintenir à 0°. Quel intérêt? Le processeur ainsi refroidi va... deux fois plus vite! Inutile d'essayer de laisser les fenêtres ouvertes chez vous, il y a aussi des modifs à faire sur quelques composants. En tous cas, un cadeau idéal pour Noël.

# BACK TO THE PREDATOR 23

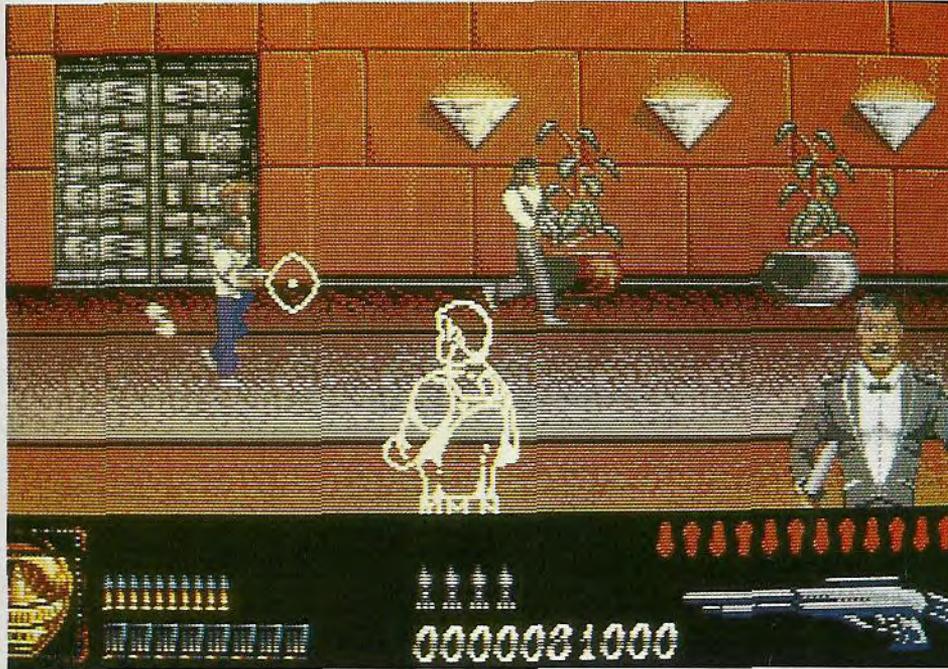
Voici quelques photos inédites de Predator 2 sur ST qui sortira chez Mirrorsoft en avril sur toutes les machines, et quelques-unes de Back To The Future III sur CPC, qui lui sortira sur toutes les machines mais dès janvier. Un cadeau idéal pour Noël.

**PREDATOR 2**



**PREDATOR 2**

**BACK TO THE FUTURE 3**



**BACK TO THE FUTURE 3**

DANS LA COLLECTION CRYSTAL INFOGRAMES PRESENTE

# The light corridor

*« L'écho des lumières sur les murs de silence »*

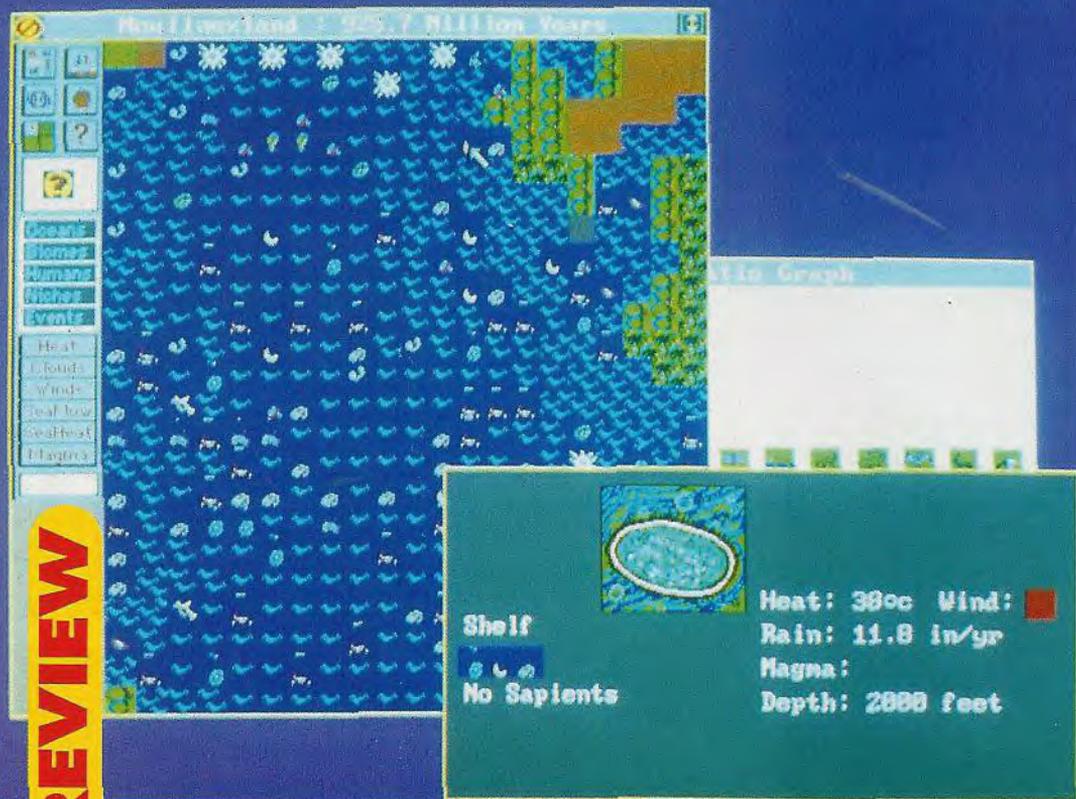


Voyagez à la vitesse de la lumière et capturez les rayons de couleurs, vous atteindrez le défi suprême : faire briller de nouveau les étoiles !

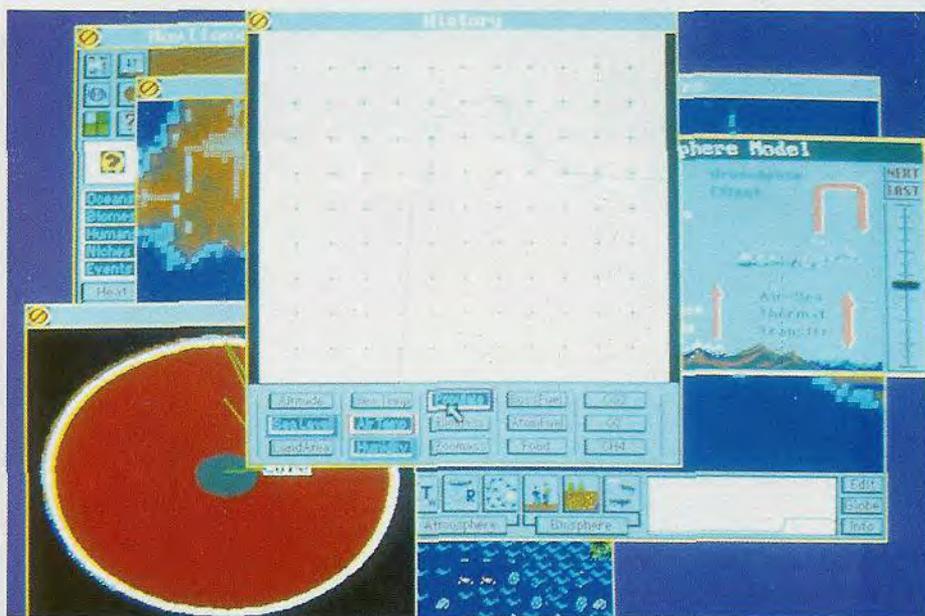
- ▲ UNIVERS EN 3D
- ▲ NOMBREUX CHALLENGES
- ▲ 50 TABLEAUX
- ▲ EDITEUR DE TABLEAUX
- ▲ 112 JOUEURS
- ▲ GAME PLAY UNIQUE
- ▲ 100 % VERTIGE

Disponible sur ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles





# MOTHER NATURE



Bien souvent, on reproche aux journalistes micro leur manque de nuance. Qu'importe, là il faut me croire: si vous aimez les jeux compliqués et géniaux, sachez que Sim Earth est le plus beau de ceux-là. Sim City vous proposait de gérer une ville, Moonbase de gérer une base lunaire. Tsss. Mesquinerie. Sim Earth vous donne la chance de gérer une planète: atmosphère, sous-sol, position dans l'univers, tout, absolument tout

est possible. Heureusement, les faînéants pourront partir de modèles tout faits du précambrien à l'ère industrielle, permettant de commencer sur des bases saines. Sinon, vous commencez de zéro, quand le sol commence tout juste à refroidir. A vous de mettre la bonne quantité de gaz rare, à vous de régler le climat comme il faut et rendez-vous quelques milliers d'années après pour voir le résultat. On peut aussi se livrer à quelques expériences. Ainsi, j'ai

réussi, parti d'une civilisation avancée, à détruire toute forme de vie sur le Moulinexland en 48 ans. Un peu d'effet de serre, un coup de météorite, augmentation des échanges thermodynamiques, soleil au maximum, mutation des espèces et pour finir, le coup le plus tordu: décentrage de l'axe de rotation du globe. Ça n'a pas traîné.

Je sais, c'est assez destroy comme attitude mais imaginez que vous inversez la manœuvre, imaginez

qu'il existe des centaines d'options comme celles que je viens de citer et vous aurez une faible impression de ce qu'est Sim Earth. Pour la première fois, vous pouvez être la conscience de Gaïa, le Grand Architecte de l'univers, Dieu, le hasard et la nécessité ou tout ce qui vous passe par la tête. Aussi, je le redis, Sim Earth est le plus beau jeu de simulation de monde au monde.

# SO REAL YOU CAN SMELL THE SMOKE

QUAND LA SIMULATION DEPASSE LE REEL...!!

PROGRAMME ET MANUEL EN FRANCAIS

"ROMEO 25- ICI MIKE 77- COMPTE-RENDU DES OPERATIONS - 5 TANKS T72- AVANÇONS EN DIRECTION DE L'EST- FIN DE LA COMMUNICATION."

Le Capitaine Sean Bannon tourna son regard vers la droite. L'ennemi ne pouvait être que dans cette direction, sur la colline, à une distance de 2200 mètres. Toutes les opérations d'entraînement et de préparation étaient maintenant terminées. L'Equipe Yankee allait enfin savoir si le jeu en valait vraiment la chandelle...

Team Yankee a été conçu pour tester vos capacités stratégiques de dirigeant. Vous contrôlez 4 bataillons de chars que vous pouvez visualiser simultanément à l'écran.



Vous disposez d'une carte d'état-major reproduisant le champ de bataille, d'une visualisation en 3D, et d'un écran d'état reproduisant la performance de chaque véhicule d'un bataillon. Des informations confidentielles d'ordre stratégique vous sont divulguées pendant le jeu.



À côté de la Boussole, cinq icônes illustrent les différents types d'armes disponibles. Le rôle principal des cartes d'état-major est de modifier le mouvement d'ensemble et la formation des bataillons. Le plan peut être visualisé dans son ensemble. Vous pouvez aussi zoomer sur une partie du champ de bataille, en utilisant les icônes prévues à cet effet.

- MACHINE GUN: Toujours disponible - Réserves infinies en cartouches.
- SMOKE: Grenade fumigène qui permet de troubler la vue de l'ennemi.
- HEAT: Cartouche très explosive.
- SABOT: Obus anti-char en tungstène.
- TOW: Missile anti-char à longue portée.



**M1 ABRAMS TANK**

50 CALIBER ANTI-AIRCRAFT MACHINE GUN  
1800 HP GAS TURBINE ENGINE  
7.62mm LOADERS MACHINE GUN  
106mm GUN

Crew: Four Main Gun Ammo: 55 Rounds  
Armor: Chobham (steel, ceramics, plastic)  
Combat Weight: 54.5 metric tons

de guerre géniaux inspirés du roman à grand succès.



Team Yankee est une simulation hyper-réaliste de char. Différents scénarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par cadrons permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges. Restez sur vos gardes... Défendez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossé Gap, puis passez à l'attaque dans la forêt.

**ICÔNE DE DÉPLACEMENT.**  
Les quatre flèches sous vous permettent de déplacer le plan dans la direction correspondant à la flèche.  
**ICÔNE «ARRÊT COMPLET».**  
Permet de stopper l'évolution de votre bataillon.



**EN LIGNE.**  
Place vos véhicules en ligne de front (relativement à votre direction).

**ALLÉ DROITE.**  
Place vos véhicules sur une diagonale ascendante de gauche à droite (relativement à votre direction).

**ICÔNE DE FORMATION ÉTENDUE.**  
Permet d'augmenter la distance séparant les véhicules de 100m.

**ICÔNE DE FORMATION RAPPROCHÉE.**  
Réduit l'espace entre les véhicules de 50m.

**V** Place vos véhicules en formation en V.  
**A**lle gauche.  
Place vos véhicules sur une diagonale descendante de gauche à droite (relativement à votre direction).  
**P**eloton  
Place vos véhicules en peloton.

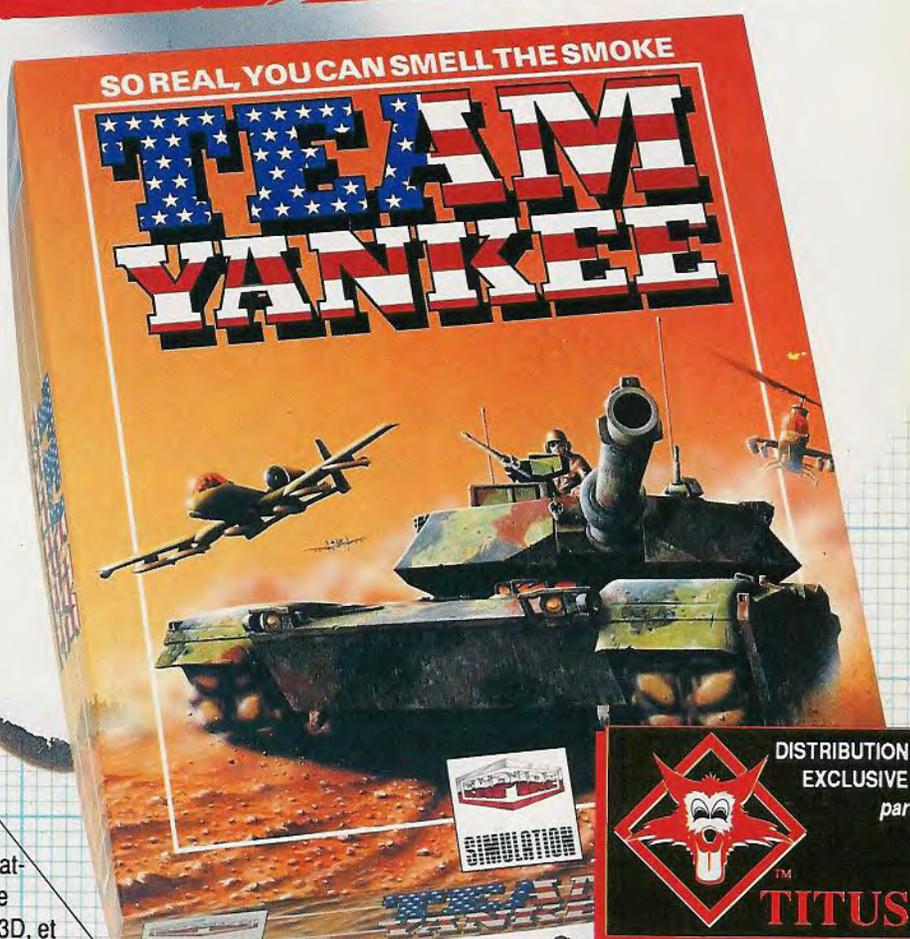


**IMAGE INTRA-ROUGE (OU THERMIQUE).**  
Ce système est essentiel pour visualiser l'action quand il fait nuit ou lorsque les forces ennemies sont couvertes par la fumée. Tout ce qui produit de la chaleur peut être aperçu à l'aide de la lunette.

**ZOOM.**  
À l'aide du zoom, la partie centrale de l'écran peut être agrandie dix fois.

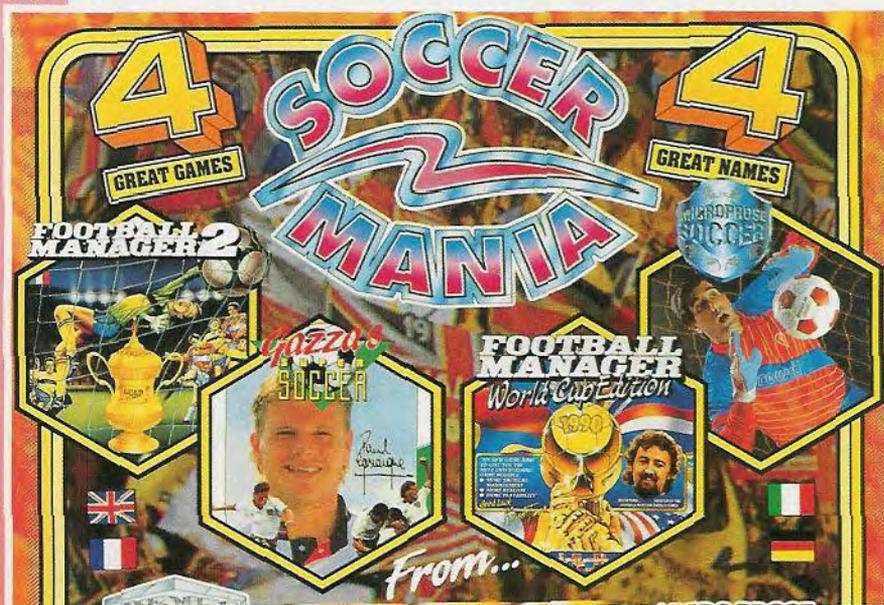
**RÈGLEUR DE TIR LASER.**  
Le règleur de tir laser se bloque sur une cible réfléchissante si le curseur de tir est placé directement sur l'objet.

**FUMÉE D'ÉCHAPPEMENT:** Votre bataillon produit de la fumée. d'échappement, système destiné à troubler la vue de l'adversaire. **ICÔNE DE ROTATION ET BOUSSOLE.**



## FLYING SOCCER

Pour les fous de foot sur CPC, Addictive s'est fendu d'une compilation proposant quatre programmes regroupés sur deux disquettes: Football Manager, version deux s'il vous plaît, World Cup Edition, Gazza's Super Soccer qui en dépit de son nom ne se déroule pas sur les territoires occupés et enfin, peut-être le meilleur des quatre, Microprose Soccer. Un cadeau idéal pour Noël.



## OPPORTUNISME

Vous avez un PS/1? Yeah, voilà une compil rien que pour vous éditée par Infogrames. Elle contient Welltris, Chess Simulator, Drakkhen, Tintin sur la moon et Sim City, autant dire que c'est varié. Un cadeau idéal pour Noël.

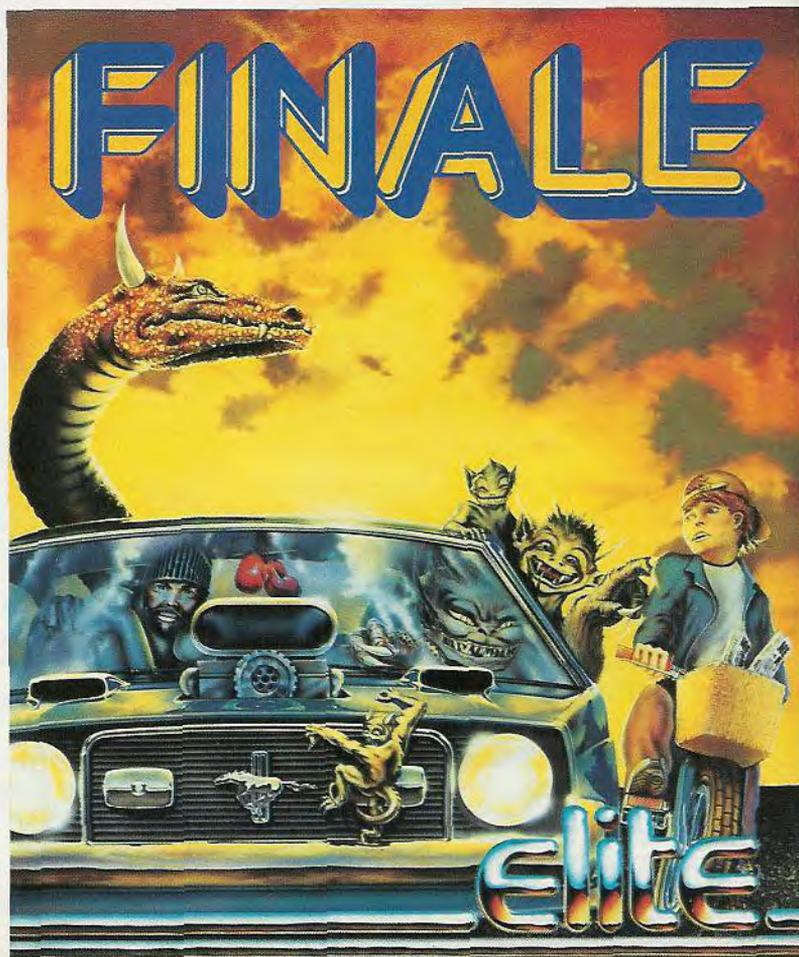
## FINALE

Avec la nouvelle compilation d'Elite, vous pourrez incarner un livreur de journaux dans "Paperboy", un chasseur de fantôme dans "Ghost 'N Goblins", un héros futuriste à la Mad Max dans "Overlander" ou un destructeur d'aliens dans Space Harrier, ou bien encore les quatre à la fois si vous avez quatre ST. Dans ce cas il vous faudra prendre des cours de yoga afin d'obtenir une bonne souplesse de vos membres. C'est, selon l'éditeur, sa dernière compil avant un bon moment, car il en a sorti 19 ces deux dernières années. Il n'en reste pas moins que c'est un cadeau idéal pour Noël.

**3615  
JOYSTICK  
Y'A DU  
NOUVEAU**

## PHOTOCOPIES

Bientôt une taxe sur les photocopies? C'est à craindre après la convention du 6 décembre signée entre la Chambre syndicale nationale des entreprises de reprographie, CNSER, et le centre français du Copyright, CFC, qui souhaite faire payer une redevance dans toutes les copies-services. C'est vrai qu'en 1989, les boutiques spécialisées ont pondu près de 4 milliards de photocops, ce qui fait tiquer tous ceux dont les œuvres sont photocopiables. La taxe sera proportionnelle en gros, au nombre d'étudiants inscrits dans le quartier où est installée la machine. Donc, après les cassettes, les disquettes, voilà les ramettes. C'est fou! Ce qui est pervers dans tout ça, c'est que si l'on impose une taxe pour photocopier, copier, enregistrer, c'est que la copie est reconnue comme un service et que cela officialise le non-achat de bouquins, disques, logiciels, films, etc... Ou bien c'est légal, ou bien c'est illicite, mais pas entre les deux. Verra-t-on un jour Daniel Duthil de l'APP (Agence pour la protection des programmes et bientôt peut-être des photocopies) demander à un porteur de walkman de lui montrer la cassette qu'il a dans sa machine? Les photocopies taxées devront-elles avoir un coup de tampon pour prouver qu'elles ont été imposées? Hum? Enfin, ça reste un cadeau idéal pour Noël.



# The AMAZING SPIDER-MAN®

THE AMAZING SPIDER-MAN WILL HAVE YOU CLIMBING UP THE WALL



Partez sur les traces de Spiderman, le super-héros des Comics Marvel dans cette course effrénée pour sauver Mary-Jane des mains de Mysterio.

- ★ Rampez à travers des égouts infestés de rats. Prenez garde aux changements constants de gravité.
- ★ Défendez-vous face à des momies mécaniques dans des tombeaux antiques.
- ★ Combattez Godzilla sur les Buildings de Manhattan. Explorez des mines d'or en évitant les charges d'explosifs.
- ★ Balancez-vous de toile en toile au-dessus des douves infestées de requins et au-dessus de trous de feu.
- ★ Plate-formes mouvantes, murs illusoires, sols électrifiés et robots intelligents.

**265 SPRITES POUR L'ANIMATION DE SPIDERMAN • CONTRÔLE COMPLET DE LA FORMULE SECRÈTE DE PETER PARKER • TIR DANS 8 DIRECTIONS • DÉTRUISEZ LES ROBOTS • ESCALADEZ ÉVITEZ LES PIÈGES ET EMBUSCADES POSÉES PAR MYSTERIO.**

**C+VG HIT!**

**"GET YOUR TEETH INTO THIS GAME AND YOU'LL SOON FIND YOUR SELF WELL AND TRULY ADDICTED!" C + VG 87%**



DISTRIBUTION EXCLUSIVE par **TITUS**

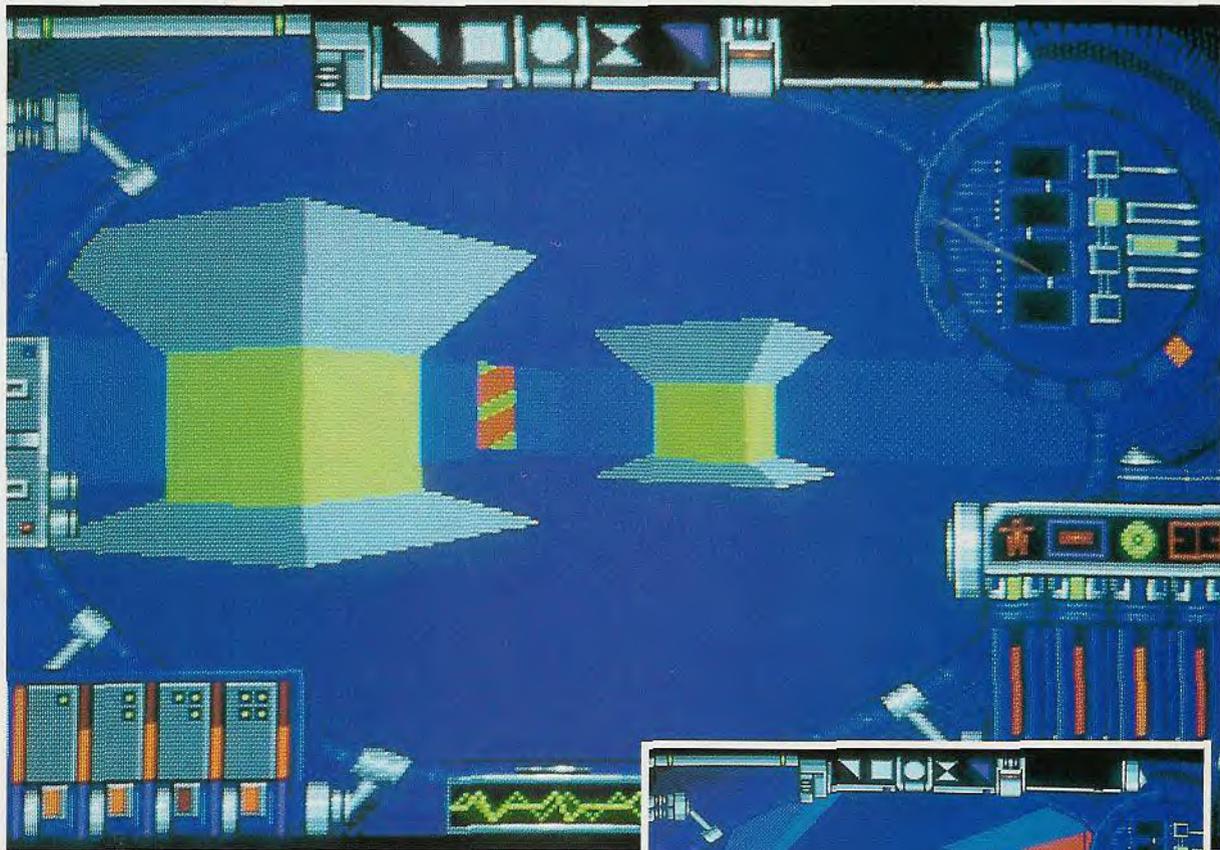
SCREEN SHOTS ARE FROM THE AMIGA VERSION

Spider-Man, Mysterio and all Marvel characters and the distinctive likenesses thereof are Trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. and are used with permission



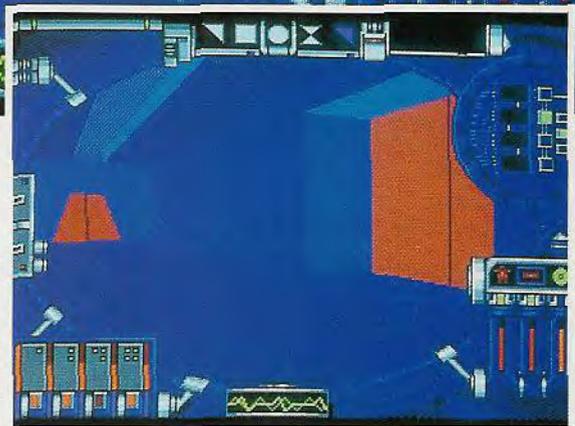
THE AMAZING SPIDER-MAN is produced under license from the Marvel Entertainment Group Inc.

**EMPIRE SOFTWARE: Tel.: (1) 45 09 19 99**



## ROBOT BETE?

Les auteurs d'E-Motion, Assembly Line, sont en train de terminer Cybercon III pour US Gold. Non, ce n'est pas la suite de Cybercon II... L'ordinateur central qui gère la Terre est devenu fou, et vous devez aller le désactiver. C'est un jeu d'arcade/aventure en 3D formes pleines qui comporte plus de 300 salles et des centaines d'objets qui peuvent vous aider ou au contraire essayer de vous éliminer... La sortie est prévue sur 16 bits en janvier. Un cadeau idéal pour Noël.



## DES COMPILS DE NOEL

Voilà une excellente initiative de Code Masters: sortir des compilations CPC de leurs jeux, mais uniquement ceux qui sont rentrés dans le Top 10 anglais, un gage de qualité. Et au prix qui caractérise habituellement cet éditeur, à savoir 120 francs pour une compil de quatre jeux en disquette. Pas cher, hein? Mieux encore: ces

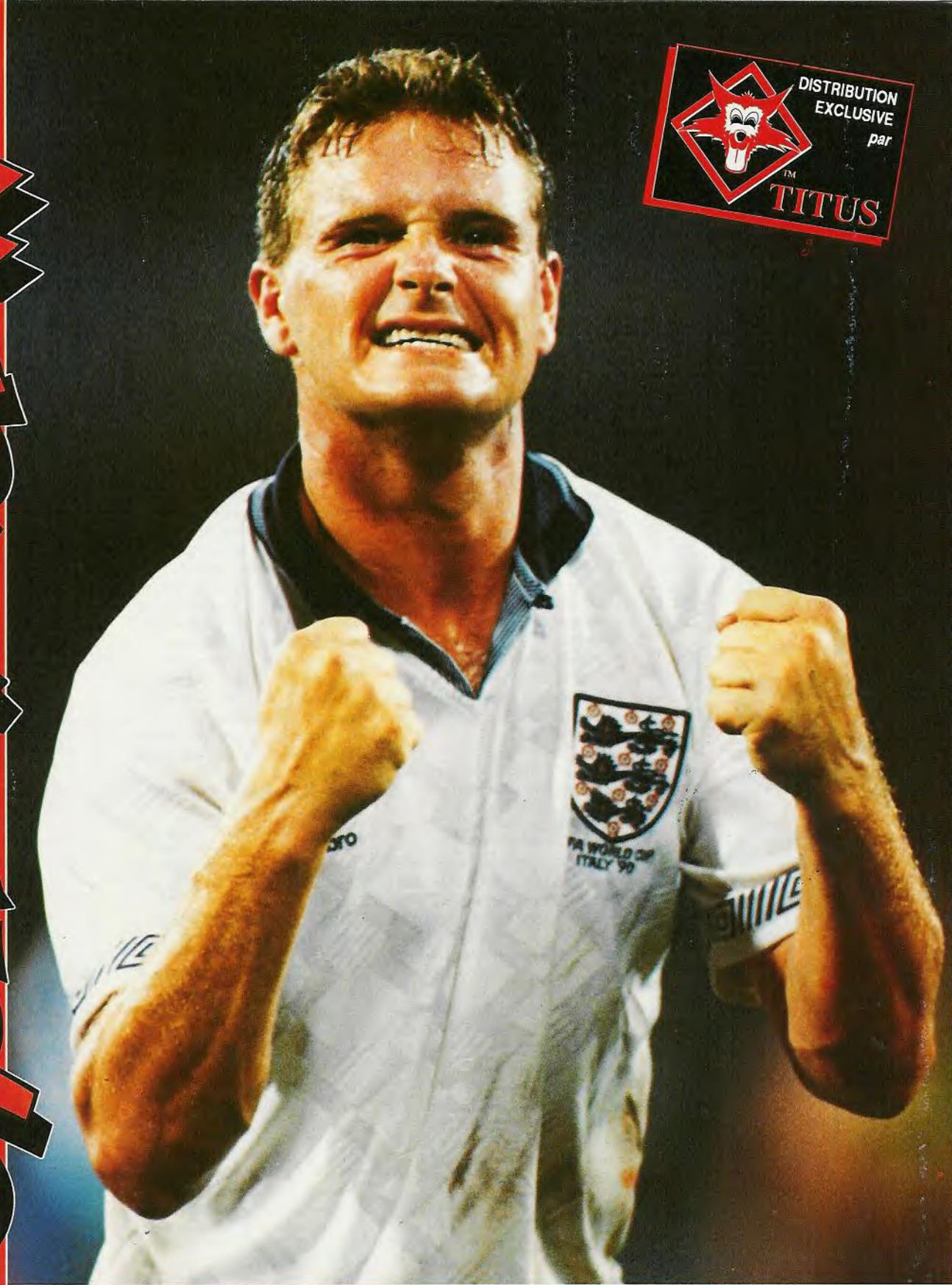
compils sont thématiques! Elles s'appellent Quattro, et en voici la liste: "Cartoon Time" comprend "Wizard Willy", "Little puff", "Frankenstein junior" et "Ollie and Lisa 3"; "Arcade" comprend naturellement quatre jeux d'arcade, à savoir "Fast Food", "Fruit Machine", "Monte Carlo" et "Advanced Pinball"; "Simulators" contient, devi-

nez? Des simulateurs, oui, en l'occurrence "BMX 2", "Pro Skateboard", "Arcade Flight Simulator" et "Pro ski"; "Sport International" contient "Pro Tennis", "BMX Free style", "Pro Snooker" et "International Rugby"; "Shoot'em ups" comprend "Mig 29 Soviet Fighter", "Operation gunship", "SAS Combat" et "Super Tank"; "Power Machine" vous entraîne sur les engins de mort de "Grand prix 2", "Championship Jet Ski", "Pro Power boat" et "ATV Simulator"; "Platform mania" est bien sûr une apologie des jeux de plateforme, avec "Brain ache", "SuperHero", "Hitsquad" et "Bigfoot"; "Fighters" vous permettra de vous battre contre "Blade Warrior", "Street gang football", "Ninja massacre" et "Bounty hunter"; et enfin, "Turbo power" contient "Moto X", "Italian super car", "Grand prix 2" et "Twin Turbo V8".

Il existe une dixième compilation, nommée "Dizzy worlds" qui coûte 140 francs et qui contient les quatre épisodes de Dizzy. Ce qui fait le jeu à 35 francs, et 30 seulement pour les neuf autres compils. Allez trouver moins cher!



# GAZZARD



## THE ULTIMATE SOCCER CHALLENGE IS ABOUT TO ..KICK OFF!!



AVAILABLE ON: Commodore Amiga, IBM PC and Compatibles, Atari ST,  
Commodore 64, Amstrad CPC+, Amstrad GX 4000 & Spectrum

EMPIRE SOFTWARE: Tel.: (1) 45 09 19 99

# EN CHEANTIER

Ça vous dirait, de suivre la conception d'un logiciel étape par étape? Suivez-nous: ça commence ce mois-ci et ça s'étalera sur quatre mois.



C'est Ocean qui inaugure cette nouvelle rubrique, et plus précisément Ocean France. Rencontre avec Marc Djian...

**Joy - Dis-moi, quel est ton titre?**

**Marc Djian -** Ça n'a pas d'importance, je suis gérant, ou directeur, en fait, je préférerais manager, mais il n'y a pas de véritable équivalent français.

**Joy - Bon, je mets Directeur d'Ocean France, alors, ça te va?**

**MD -** Ça me va.

**Joy - Le jeu que tu viens de commencer s'appelle comment?**

**MD -** Snow Bros."

Les locaux d'Ocean sont situés dans la banlieue nord de Paris. Des bureaux immenses et presque vides, mais deux ordinateurs par pièce et plusieurs caissons plats en bois surmontés de moniteurs.

**"MD -** Ce sont des meubles qu'on a fabriqué nous-mêmes. On achète les cartes d'arcade, et on les branche à l'intérieur, c'est au standard Jamma. Il y a tout: le son, le reset, les manettes, tous les boutons... on a même une interface qui permet de "freezer" le jeu et de



le faire défiler image par image. Tiens, voilà Snow Bros.

**Joy - Cette carte, tu l'as donc achetée?**

**MD -** Oui.

**Joy - Comment ça s'est passé?**

**MD -** C'est très simple. Je suis copain avec une boîte, Elysées Loisirs, qui vend des cartes d'arcade. Je lui ai téléphoné il y a quelques mois, en lui demandant s'il n'avait pas quelque chose dans le genre de Bubble Bobble. Il m'a dit qu'il avait plusieurs jeux et m'a prêté des cartes. Il y avait deux jeux pas terribles, et puis Snow Bros.

**Joy - Tu y as joué, et ça t'a plu.**

**MD -** Immédiatement! Il y a le même feeling qu'avec Bubble Bobble, cette envie d'aller toujours plus loin, de franchir les tableaux... Alors j'ai appelé Toaplan, qui est un tout petit éditeur japonais, et je leur ai demandé si les droits étaient encore libres, ce qui était le cas. J'ai alors appelé David Ward (directeur d'Ocean Angleterre, NDLR) qui partait au Japon, je lui ai dit que je voulais développer Snow Bros, il a accepté et comme il allait sur place, il est allé signer les licences.

**Joy - Toaplan t'a ensuite envoyé la carte...**

**MD -** Non, justement. Ça, ça peut se faire, mais ça prend tellement longtemps de faire les demandes qu'en général on préfère l'acheter ici.

**Joy - Ça coûte combien?**

**MD -** Dans les six mille francs, à peu près.

**Joy - Donc, ta source pour trouver de nouvelles licences, c'est un magasin?**

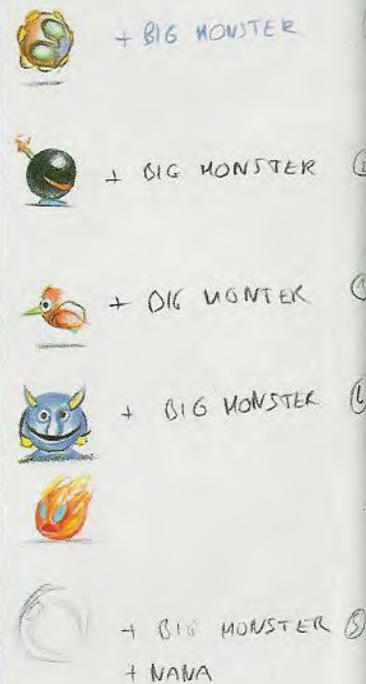
**MD -** Pas toujours. Je joue énormément en arcades. Là, je vais aller à Amusexpo pour voir tout ce qui se fait. C'est vrai que souvent, on a tendance à acheter des licences

à des petites compagnies parce que les grosses vendent trop cher."

Devant nous, quelqu'un est en train de jouer avec une dextérité qui semble tout à fait étonnante jusqu'à ce que je m'aperçoive qu'il est en vies infinies.

**"MD -** Voilà Pierre Adané, le programmeur. Il a fini Pang sur Amiga et comme tu vois, il teste le jeu, il l'évalue.

**Joy - Justement, en quoi ça consiste, l'évaluation d'un**



jeu? A priori, tu l'as déjà évalué, puisque tu as signé les accords?

**MD -** Il s'agit de l'évaluation technique. Il faut déjà calculer si il est possible de l'adapter ou non. Pour ça, on compte le nombre de sprites, le nombre de décors, on réfléchit si on va le faire en 32 ou 16 couleurs, etc...

**Joy - Alors? 16 ou 32?**

**MD -** A priori, 32, mais notre problème principal, c'est le nombre d'étapes d'animation. Il y en a énormément.

**Joy - Eh bien il suffit de repiquer les graphismes sur la carte, non?**

**MD -** Pas du tout, c'est impossible! Déjà, il faudrait les trouver, une carte est composée d'un nombre de circuits énormes... Et on perdrait trop de temps.

**Joy - Alors j'imagine que les Japonais peuvent vous envoyer les graphismes sur disquette?**

**MD -** Non. Taito le faisait avant, mais ils ne le font plus

du tout. Je ne sais pas pourquoi, ils refusent de donner quoi que ce soit, ni décors, ni musique, ni rien. Nous sommes obligés de tout refaire nous-mêmes.

**Joy - Ça doit prendre un temps fou! Comment ça se passe? Le graphiste est assis devant l'écran de l'arcade et recopie tout pixel par pixel?**

**MD** - Justement, c'est là qu'intervient l'évaluation, qui est une phase préparatoire assez longue. Regarde, tout est mis sur papier (voir illustrations). Pour chaque sprite, on note sa taille, on lui donne un nom pour pouvoir l'identifier facilement, on le redessine en couleurs, et on note dans quels tableaux il intervient. On calcule alors, en fonction du nombre d'étapes d'animation qu'il comporte, la taille en octets qu'il va occuper sur la disquette.

**Joy - Et vous reprenez toutes ces étapes?**

**MD** - Presque toutes. Là, on va en laisser tomber seulement un dixième, ce qui est négligeable. Et encore, ce sont des étapes qui à mon sens ne servaient à rien. Tu sais, dans les cartes, ils disposent d'une quantité de mémoire énorme, alors ils peuvent se permettre de faire deux étapes quasiment semblables. Dans ces cas-là, on les élimine.

**Joy - Qui détermine ça?**

**MD** - Les deux graphistes, Philippe et Lionel Dessoly. Ce sont eux qui ont fait ces dessins sur papier. Une sacrée patte, comme tu vois.

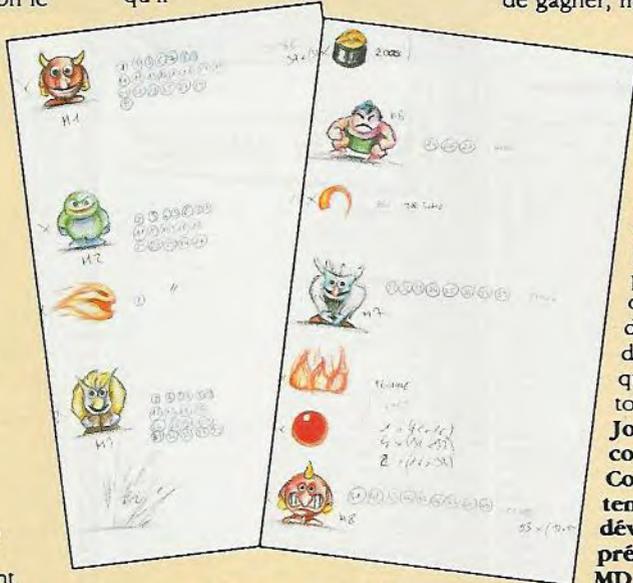
**Joy - En effet. Et les décors?**

**MD** - Ah, les décors... Il y a 5 niveaux de 10 tableaux chacun, c'est colossal. On établit un plan complet, en notant tous les passages secrets. Et il y a quelque chose d'important: la

palette de couleurs. Il faut décider combien de couleurs seront affectées au fond et combien aux sprites.

**Joy - En l'occurrence?**

**MD** - Il y aura quatre couleurs pour le fond proprement dit, le reste sera partagé entre les sprites et le décor. C'est un choix, en fait: soit on décide de rester fidèle graphiquement, auquel cas on n'aurait que la moitié des tableaux et ce serait très lent à animer, ou on "simplifie" un peu pour garder la vitesse originale. C'est notre but: faire tourner le jeu en une VBL. Et puis le chargement du jeu est important aussi: il faut qu'il



se charge en une fois, sans avoir à accéder sans arrêt à la disquette.

**Joy - Donc, ce sont les graphistes qui décident en fait comment le jeu sera "porté" sur micros.**

**MD** - Non, puisque le programmeur a son mot à dire. Les graphistes disent qu'ils vont utiliser des sprites de la même taille, avec tant de couleurs et tant d'étapes, et proposent ça au programmeur, qui fait de savants calculs et qui répond s'il peut ou non le faire tourner en une VBL (NDLR: la vitesse maximale d'animation). Si c'est oui, il n'y a aucun problème, et si c'est non, les graphistes

doivent réduire leurs exigences. Là, heureusement, ça marche.

**Joy - Bon, mais je ne comprends toujours pas pourquoi refaire les dessins sur papier.**

**MD** - Parce qu'ils ne sont pas repris texto du jeu d'arcade.

**Joy - Mais pourquoi?**

**MD** - Tu vas être étonné: parce qu'ils sont moins bons en arcade qu'ils ne le seront dans le jeu final. Ce qui se passe, c'est que lorsque tu joues dans un café, il y a du bruit autour, tu as mis de l'argent dans la machine, alors tu ne fais pas vraiment attention. Tu essayes de gagner, mais tu ne prêtes

pas attention à la finesse des détails.

Avec un jeu sur micro, c'est autre chose: l'utilisateur est chez lui, il est concentré, il peut faire des pauses... Alors on est obligé d'affiner tous les détails. Ce qui fait que ça revient à tout redessiner.

**Joy - Je comprends...**

**Combien de temps de développement prévois-tu?**

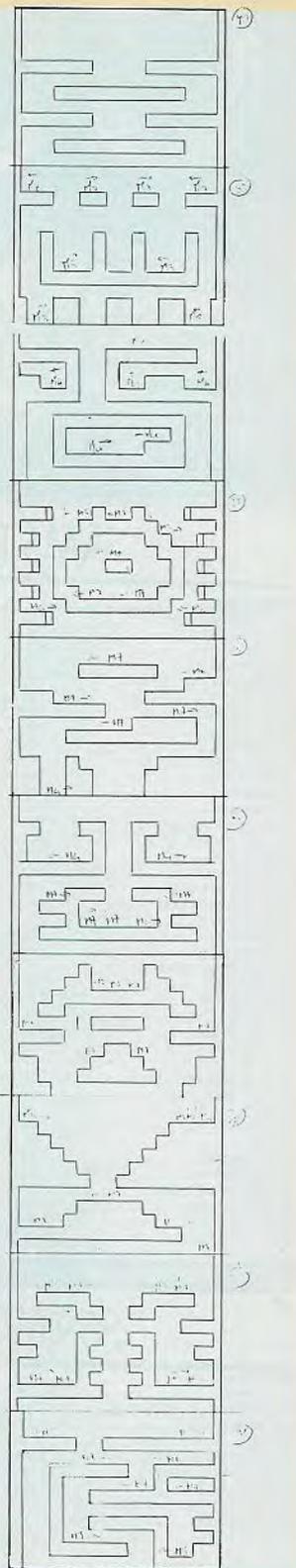
**MD** - Environ quatre mois. En fait, la

licence est signée depuis plusieurs mois, mais les graphistes étaient sur Toki (voir la preview de Toki dans ces pages) et le programmeur était sur Pang, nous n'avons donc commencé que très récemment.

**Joy - Très bien. On continue le mois prochain? Quelle sera la prochaine étape?**

**MD** - Nous aurons commencé à rentrer tous les graphismes sur écran, avec un utilitaire que nous avons conçu nous-mêmes.

**Joy - Rendez-vous est pris. Merci."**



## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

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, av. des Champs Elysées  
Métro George V  
RER Charles de Gaulle / Etoile  
Tél. 42.56.04.13

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2

Rotonde des Miroirs  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

**NOUVEAU**



**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE**

# 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

Ouvert de 10 H à 19 H du mardi au samedi (sauf République, ouvert du lundi au samedi)

## AMSTRAD CPC

### COMPILATIONS :

10 JEUX SPECTACULAIRES	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
CARTOONS	155/225
DOUBLE ACTION	145/195
EDITION N°1	125/245
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LA COLLECTION II	169/245
LE MONDE DES MERVEILLES	145/195
LES AVENTURIERS	145/195
LES BATTANTS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	145/195
LES DIEUX DU CIEL	165/225
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES GEANTS DU SPORT	165/225
LES QUERRIERS DE NINJA	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES STARS D'HOLLYWOOD	145/225
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
SEGA ARCADE TURBO	145/195
T.N.T. (HITS TENGEN)	145/245
WHEELS OF FIRE	145/245
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ARMALYTE	99/159
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON II	95/145
DRAGONS OF FLAME	109/199
ESWAT CYBER POLICE	95/145

F16 COMBAT PILOTE	145/195
FIRE & FORGET 2	129/169
FLIMBO'S QUEST	99/149
GOLDEN AKE	95/145
GREAT COURTS	145/195
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169
IRON LORD	ND/195
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149
LA SECTE NOIRE	ND/179
LINE OF FIRE	95/145
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/149
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
NEW YORK WARRIORS	95/145
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
ORIENTAL GAMES	129/159
PANZA KICK BOXING	165/195
PLAYER MANAGER	129/169
RAINBOW ISLAND	95/145
ROBOCOOP II	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
RICK DANGEROUS II	99/149
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SHADOW OF THE BEAST	129/169
SHADOW WARRIORS	95/145
STORMLORD 2	95/145
STRIDER II	95/145
STUNT CAR	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TOTAL RECALL	95/145
TURRICAN	95/145
TWINWORLD	149/169
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145

## IBM ET COMPATIBLES

### COMPILATIONS :

ACCOLADE IN ACTION	245
EPYX SPORTING GOLD	295
HEROES	245
LES BATTANTS	345
LES DIEUX DU CIEL	295
LES GEANTS DU SPORT	295
PC GOLD HIT II	295
POWER CRASH	295
A.T.F2	245
BACK TO THE FUTURE II	259
B.A.T.	295
BARD'S TALE III	245
BATMAN THE MOVIE	245
BATTLE MASTER	249
BATTLECHESS II	295
BETRAYAL	295
BLADE WARRIOR	245
BUDOKAN	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CONQUEST OF CAMELOT	445
COUGAR FORCE	269
COURSE OF THE AZURE BOND	345
DAS BOOT	399
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DAYS OF THUNDER	295
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DUNGEON MASTER	395
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EPIC	249
F19 (MICROPROSE)	385
FIRE & FORGET	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FOUNTAIN OF DREAM	295
GHOST'N GOBLINS	279
GREAT COURTS II	245
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	249
KLAX	245
L'ESPION QUI M'AIMAIT	245
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LHX ATTACK CHOPPER	395
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MIDWINTER	345
MONTHY PYTHON	245
NIGHTBREED	295
NIGHT HUNTER	269
NINJA TURTLES	295
NO EXIT	229
OPERATION STEALTH	295
POPULOUS DATA DISK	89
POPULOUS	245
RAILROAD TYCOON	345
RICK DANGEROUS II	245
RINGS OF MEDUSA	295
ROKKE'S DRIFT	249
SATAN	240
SECRET OF MONKEY ISLAND	345
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
STARLIGHT II	245
STORMLORD	295
STORMOVIK	295
TEST DRIVE 2	245
THUNDERSTRIKE	249
TORVAK THE WARRIOR	245
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
U.M.S. II	349
VETTE	295

## MATERIEL

ATTENTION : POUR TOUS LES ORDINATEURS, NOUS OFFRONS UN CADEAU

ATARI :	PROMO
520 STE	4490
520 STE + ECRAN MONO	5490
520 STE + ECRAN COULEUR	4990
1040 STE	3990
1040 STE+ ECRAN MONO	4990
DISQUE DUR 30 MEGA	3990
LECTEUR EXTERNE 3'5 DF	990
MEGA ST1 PROMO LIMITEE	3990
AMIGA :	PROMO
AMIGA 500	2490
ECRAN COULEUR STEREO	150
CABLE PERITEL	150
EXTENSION MEMOIRE 512 KO	
+ HORLOGE A501	950
LECTEUR EXTERNE 3'5	990
BIENTOT LE CDTV	NC
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 II	1990
STAR LC 10 COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290
EPSON LX 800	1890
EPSON LX 400 25 AIG	3190
CABLE	150
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2 +	69
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245
DISQUETTES VERGES :	
3'5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3'5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5'1/4 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
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEROES	145/195
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	169/245
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
TNT (HITS TENGEN)	ND/295
WHEELS OF FIRE	149/249
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	129/189
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
ATOMIC ROBOKID	ND/195
B.A.T.	ND/195
BACK TO THE FUTUR II	ND/195
BARD'S TALE 3	ND/245
BATMAN (LE FILM)	95/145
BETRAYAL	149/199
BLOOD MONEY	109/169
BLOODWYCH	109/169
CABAL	95/145
CHAMPION OF KRYNN	ND/249
CHASE HQ	95/149
COURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGON SPIRIT	125/165
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
F16 COMBAT PILOT	180/245
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169

INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/169
INTERNATIONAL KARATE DELUXE	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
L'ESPION QUI M'AIMAIT	109/169
LAST NINJA III	ND/169
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
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
Q 8	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
RICK DANGEROUS II	109/169
SAINT DRAGON	109/169
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
TWINWORLD	109/169
VENDETTA	109/169
WILD STREET	120/160
ZOMBI	149/199

## SPECTRUM

### COMPILATIONS :

100 DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES CHEVALIERS DE CAPCOM	189
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	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
ITALY 90	120
KICK OFF 2	120
KICK OFF 2	140
LAST NINJA 2	140
LORD OF CHAOS	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	110
STORMLORD	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95
WILD STREET	120

**SPECIAL FETES**  
**ATARI 520 STE**  
**2 990 F**

**SPECIAL FETES**  
**Amiga 500**  
**3 290 F**

**ATARI STF/STE**

<b>COMPILATIONS :</b>	
ALL TIME FAVOURITES.....	295
CARTOONS.....	269
DECLIC.....	295
DRAGON SLAIR + SPACE ACE.....	445
EDITION N°1.....	245
HEROES.....	295
LES AVENTURIERS.....	245
LES BATTANTS.....	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM.....	245
LES FOUS DU FOOT.....	265
LES GEANTS DU SPORT.....	295
LES GUERRIERS NINJA.....	269
LES JUSTICIERS.....	245
LES JUSTICIERS II.....	245
LES STARS D'HOLLYWOOD.....	245
LE MONDE DES MERVEILLES.....	245
SEGA ARCADE TURBO.....	245
TNT (HITS TENGEN).....	295
WHEELS OF FIRE.....	295
<b>ILS SONT FOUS !!!</b>	
MOONWALKER.....	99
MR HELI.....	99
GALAXY FORCE.....	99
WARP.....	99
MOTOR MASSACRE.....	99
PASSING SHOT.....	99
SLAYER.....	99
EXOLON.....	99
INTERPHASE.....	99
PERSIAN GULF INFERNO.....	99
ADIDAS CHAMP FOOTBALL.....	249
APPRENTICE.....	245
A.T.F. 2.....	245
B.A.T.....	349
BATTLE ISLE.....	249
BATTLE OF BRITAIN.....	285
BETRAYAL.....	295
BLADE WARRIOR.....	259
BLITZKRIEG MAY 1940.....	280
BOMBER.....	289
BOMBER MISSION DISK 1.....	195
CADAVRE.....	245
CAPTIVE.....	245
CELICA GT4 RALLY.....	245
CHAMPION OF KRYNN.....	295
CHESS CHAMPION 2175.....	295
CHASE HQ II.....	195
CHUCK YEAGER II.....	245
CODENAME ICEMAN.....	345
COLONEL BEQUEST.....	395
CONQUEST OF CAMELOT.....	345
CORPORATION.....	245
COUGAR FORCE.....	269
DAYS OF THUNDER.....	260
DELUXE PAINT.....	495
DRAGON FLIGHT (VF).....	299
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK.....	295
EPIC.....	245
ESWAT CYBER POLICE.....	245
F19 STEALTH FIGHTER.....	249
F29 RETALIATOR.....	249
FALCON (VF).....	295
FALCON MISSION DISK 2.....	195
FINAL COMMAND.....	245
FIRE & BRIMSTONE.....	249
FIRE & FORGET 2.....	269
FLIGHT SIMULATOR II (FRA).....	345
FLIMBO'S QUEST.....	245
FLOOD.....	245
FORMULA 1 3D.....	295
GEISHA.....	269
GOLD OF THE AZTECS.....	245
GOLDEN AXE.....	245
GREAT COURTS II.....	245
GREMLINS II.....	195
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE.....	249
IT CAME FROM THE DESERT.....	195
KICK OFF 2.....	195
KICK OFF II + WORLD CUP.....	245
KILLING GAME SHOW.....	245
L'ESPION QUI M'AIMAIT.....	195
LEGEND OF FAERGHAIL.....	295
LINE OF FIRE.....	245
LOOM.....	295
LOTUS TURBO ESPRIT.....	245
M1 TANK PLATOON.....	245
MAUPIITI ISLAND.....	269
MIDWINTER.....	260
MONTHY PYTHON.....	195
NO EXIT.....	225
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE).....	295
PANZA KICK BOXING.....	245
PLAYER MANAGER 2.0.....	269
PLOTTING.....	195
POPULOUS STF/STE.....	225
POPULOUS DATA DISK.....	95
PWER MONGER.....	245
ROBOCOP 2.....	195
RICK DANGEROUS II.....	249
RORKE'S DRIFT.....	265
SAINT DRAGON.....	245
S-HADOW OF THE BEAST.....	245
SHADOW WARRIORS.....	295
SIMULCRA.....	249
STORMLORD 2.....	195
STRIDER II.....	245
S.W.I.V.....	245
TEAM SUZUKI.....	245
THE IMMORTAL.....	245
THE TELLER.....	195
TOKI.....	245
TORVAK THE WARRIOR.....	245
TOTAL RECALL.....	245
TURRICAN.....	295
TV SPORT FOOTBALL.....	289
ULTIMA 5.....	275
ULTIMATE RIDE.....	245
U.M.S.2.....	295
WINGS OF DEATH.....	280
WOLFPACK.....	245

**AMIGA**

<b>COMPILATIONS :</b>	
ALL TIME FAVOURITES.....	295
DECLIC.....	295
EDITION N°1.....	245
LES AVENTURIERS.....	295
LES CHEVALIERS DE CAPCOM.....	245
LES FOUS DU FOOT.....	265
LES GEANTS DU SPORT.....	295
LES GUERRIERS NINJA.....	269
LES JUSTICIERS II.....	245
LES STARS D'HOLLYWOOD.....	245
LE MONDE DES MERVEILLES.....	249
SEGA ARCADE TURBO.....	245
TNT (HITS TENGEN).....	295
WHEELS OF FIRE.....	295
<b>ILS SONT FOUS !!!</b>	
WILD STREET.....	99
910 CHALLENGE.....	99
INDOOR SPORT.....	99
GALAXY FORCE.....	99
JINKS.....	99
BLASTEROIDS.....	99
P47 THUNDERBOLT.....	99
INTERPHASE.....	99
AQUANAUT.....	99
GALACTIC INVASION.....	99
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL.....	249
AMOS THE CREATOR.....	495
APPRENTICE.....	245
ARMALYTE.....	195
A.T.F. 2.....	245
AWESOME.....	345
B.A.T.....	295
BAR'S TALE III.....	245
BATTLE OF BRITAIN.....	285
BETRAYAL.....	295
BLADE WARRIOR.....	259
BLITZKRIEG MAY 1940.....	280
BUDOKAN.....	245
CADAVRE.....	245
CAPTIVE.....	245
CELICA GT4 RALLY.....	245
CHAMPION OF KRYNN.....	295
CHASE HQ II.....	195
CHESS CHAMPION 2175.....	295
CHUCK YEAGER II.....	245
COLONEL BEQUEST.....	395
CORPORATION.....	295
COUGAR FORCE.....	269
DAYS OF THUNDER.....	260
DRAGON FLIGHT (VF).....	299
DRAGON STRIKE.....	299
DUNGEON MASTER (VF).....	295
ELIVRA MISTRESS OF THE DARK.....	295
EPIC.....	249
ESWAT CYBER POLICE.....	245
F19 STEALTH FIGHTER.....	285
F29 RELIATOR.....	249
FALCON (VF).....	295
FALCON MISSION DISK I.....	195
FALCON MISSION DISK II.....	195
FINAL COMMAND.....	245
FIRE & BRIMSTONE.....	249
FIRE & FORGET 2.....	269
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF).....	335
FLOOD.....	245
FORMULA 1 3D.....	295
GOLD OF THE ASTECS.....	249
GOLDEN AXE.....	245
GREAT COURTS II.....	245
GREMLINS II.....	269
INDIANAPOLIS 500.....	249
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE.....	249
KICK OFF 2.....	195
KICK OFF II + WORLD CUP.....	245
KILLING GAME SHOW.....	245
KING QUEST IV.....	345
L'ESPION QUI M'AIMAIT.....	195
LEGEND OF FAERGHAIL.....	295
LINE OF FIRE.....	245
LOOM.....	295
LOTUS TURBO ESPRIT.....	245
M1 TANK PLATOON.....	245
MAUPIITI ISLAND.....	289
MIDNIGHT RESISTANCE.....	249
MIDWINTER.....	279
MONTHY PYTHON.....	195
NINJA TURTLES.....	295
NO EXIT.....	225
OPERATION STEALTH.....	295
PANZA KICK BOXING.....	245
POLICE QUEST II.....	345
PIRATES.....	245
PLAYER MANAGER 2.0.....	269
PLOTTING.....	249
POOL OF RADIANCE.....	295
POWERMONGER.....	295
ROBOCOP II.....	245
RICK DANGEROUS 2.....	245
RORKE'S DRIFT.....	265
SAINT DRAGON.....	245
SECRET AGENT (SLY SPY).....	245
SHADOW OF THE BEAST II.....	345
SHADOW WARRIORS.....	249
STRIDER II.....	245
SUPREMACY.....	269
S.W.I.V.....	245
TEAM SUZUKI.....	245
TEST DRIVE 2.....	285
THE IMMORTAL.....	245
TOKI.....	245
TORVAK THE WARRIOR.....	245
TOTAL RECALL.....	245
TURRICAN.....	245
TV SUPPORT BASKETBALL.....	249
TV SPORT FOOTBALL.....	289
ULTIMA 5.....	295
U.M.S. II.....	295
UNREAL.....	295
WINGS (1 MA).....	295
WOLFPACK.....	295

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

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

**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);  
**PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX**  
 ATARI ST  AMSTRAD CPC  AMIGA  C64  SPECTRUM  PC ET COMPATIBLES

## le miroir aux illusions



La simulation  
des  
métamorphoses  
végétales  
(© CIRAD)

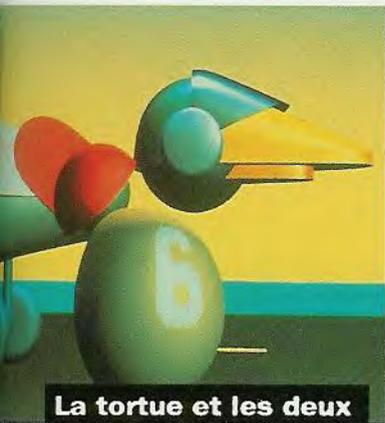


© NHK.

# Imagina 91

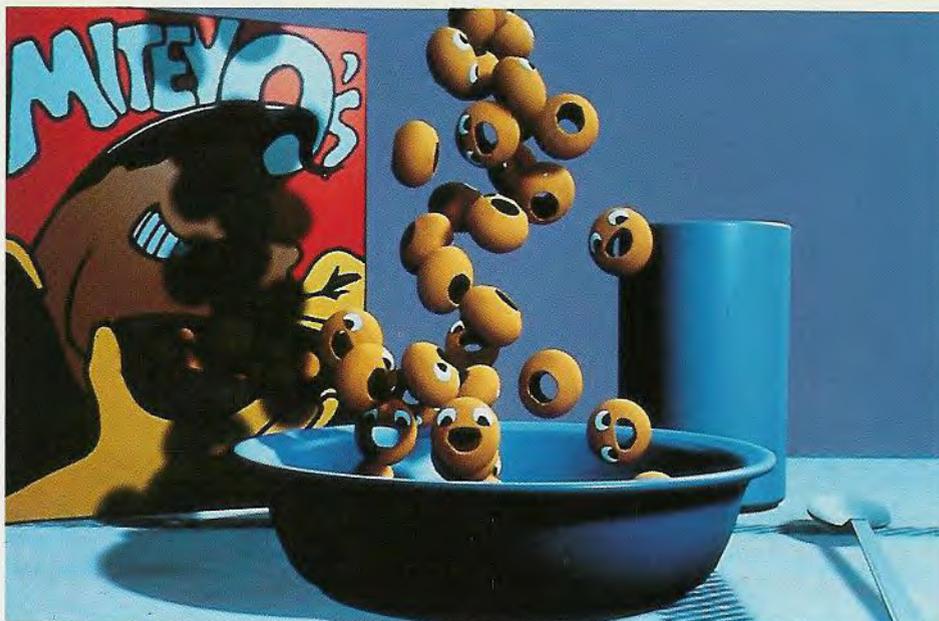
PAR HENRI LEGOY ou le retour  
des nouvelles images

**10** ans d'ancienneté pour ce forum, et un bilan plus que positif, pourrions dire ceux qui n'ont rien à dire. Vous, en revanche, vous les adorateurs du tube cathodique, vous, oui vous l'aspirateur à images, avez constaté et remarqué les incursions de plus en plus fréquentes et réussies de la synthèse dans tous les domaines utilisant l'illustration: pub, cinéma, télé, etc... D'un domaine autrefois spécialement fréquenté par des techniciens du bit et du fer à



**La tortue et les deux canards (© Fantôme)**

souder, nous sommes arrivés en 10 ans, sur le terrain des glorieux rois de la création, des artistes, des visionnaires. Aujourd'hui, l'incursion dans des mondes imaginaires est devenu le but No1 de tous nos joyeux rêveurs. Attention donc les yeux pour les hyper-images ou nouvelles métaphores visuelles! Pour donner une idée un peu proche de ce que vous découvrirez, imaginez que vous êtes dans un Flight Simulator 2 ou dans un Mercenary améliorés et que vous percevez physiquement les sensations provoquées par l'environnement dans lequel vous vous baladez. Mieux encore, en enfilant le data glove de Jaron Lasnier, en portant les lunettes spéciales, vous percevez nettement la structure des objets que vous touchez dans cet espace électronique! Eclatant, non? Perfectionnement du système aidant, vous n'êtes plus seul dans cet espace virtuel, car le copain qui crèche à Perpète-les-oies peut, tout en restant chez lui, venir virtuellement vous rejoindre et batifoler de concert, dans l'herbe et la nature bitesques, à condition bien évidemment d'utiliser le système mis au point par AT & T. Donc, à la limite, en extrapolant juste un pneu, en dérapant quoi... on peut imaginer que l'on pourra toucher l'autre à distance! A distance? Oui, mais au travers d'un gant... C'est fou, non? Plus fort encore, l'interactivité entre personnages filmés séparément sera bientôt possible. Hein?... Il est possible d'ailleurs de s'autoriser à imaginer que des personnages de films pour-



ront être mis en 3D et projetés dans un univers différent pour y rencontrer d'autres acteurs, et qu'avec le gant, le blouson et les lunettes interfacés avec le logiciel, on pourra approcher de très très près les héros de nos rêves, à les toucher peut-être. Ho! Mais c'est plus de l'image de synthèse, c'est encore plus que ça! C'est de la sensation de synthèse!... me direz vous, interloqués. Oui et non, enfin presque, vous répondrai-je en vous demandant si vous avez déjà mangé un repas entier dans le noir. Non? Essayez, vous verrez que curieusement, tout manque de saveur, que le repas devient très vite triste sans environnement visuel. Alors, la vie de l'image de synthèse, c'est aussi ce qu'il y a autour de l'objet de synthèse, le décor, l'ambiance, les reflets. Imagina 91, c'est également le résultat des recherches sur la lumière, sur la matière, sur l'eau, sur le macadam mouillé afin d'améliorer l'apprentissage des conducteurs automobiles, c'est le mouvement des cheveux et des vêtements des personnages, c'est des plantes qui poussent, c'est les simulateurs de toutes sortes y compris d'incendie de forêt, c'est également les hyper-images qui permettront au FBI de redonner une identité à un cadavre décomposé, Imagina, c'est le présent du futur avec le passé simple du présent. L'image de synthèse, c'est encore du dessin animé sur de la palette électronique, avec des films époustoufflants, des idées géniales et des coûts de production de plus en plus bas. Parce que tout ça, ça coûte plein d'argent, toujours. A signaler particulièrement: le film pub télé de la POLO, réalisé par John

Lasseter, Pixar, (Knick Knack, Tin Toy, Red Dreams, Luxo Junior, etc...) et la série des Fables réalisées par Fantôme. Celle de La tortue et les deux canards est explosive, je vais vous en narrer une bricole. Ca se passe sur un porte avion, (dans le golfe?) les deux canards sont des jets et la tortue, une balayeuse de pont qui rêve de s'envoyer en l'air. C'est géant! Si vous pleurez suffisamment fort dans le minitel 3615 code JOYSTICK, peut être pourrons nous les faire acheter par une chaîne de télé qui les rediffusera en clair, à une heure agréable, après C+ et FR3. Une petite info utile en passant, si vous êtes créatifs, que vos dessins et animations sur ordinateur vous plaisent, tentez votre chance en participant au concours de la Fondation Ricard, sinon rien, vous gagnerez peut être votre poids en stage d'infographie à l'INA. Inutile de rappeler bien sûr que IMAGINA se déroule du 30 Janvier au 1er Février à Monte Carlo, (Non, j'ai pas vu Coluche monter au ciel!) et que pour y participer, il faut s'inscrire et vite à OCM 11 rue Bergère, 75009 Paris. Pour nos lecteurs étrangers, sachez qu'il y a des bureaux à Mannheim, Madrid et Rome.

**Grimming Evil Death**  
(© MIT 1990)

**Marilyn**  
(© Université de Genève)



COWABUNGA !!!

# GRAND CONCOURS TORTUES NINJA

Leonardo, Donatello, Raphael et Michelangelo vous invitent à participer au concours UBI SOFT - EMI pour gagner un ordinateur (Atari ST), des disques et cassettes de la bande originale du film « Les Tortues Ninja des porte-clés et des posters.

Pour participer, envoyez vos réponses au journal...

**1<sup>er</sup> PRIX**

**1 ATARI STE**

**+ le disque de la bande originale du film**

Du 2<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> PRIX :

1T-shirt + le disque de la bande originale du film

Du 11<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> PRIX :

Le disque de la bande originale du film.

Du 21<sup>e</sup> au 50<sup>e</sup> PRIX :

La cassette de la bande originale du film.

Du 51<sup>e</sup> au 100<sup>e</sup> PRIX :

Le porte-clés des Tortues Ninja + le poster.



## QUESTIONS :

1. Quels sont les nom et prénoms de la journaliste sauvée par les Tortues Ninja ?
2. L'animal qui devient le maître des Tortues Ninja est... ?
3. Qui est le chef de la bande ennemie des Tortues Ninja ?
4. Dans quelle grande ville se déroule l'histoire ?
5. Le logiciel de jeu est un jeu d'aventure, de rôle ou d'arcade ?
6. Les Tortues Ninja ont fait la découverte de JOYSTICK au mois de... ?
7. Quel est le groupe interprète de la chanson « Turtie Power » dans la bande originale du film ?

Envoyez vos réponses AVANT LE 31-01-91 sur carte postale à :  
JOYSTICK Concours Tortues Ninja 103, boulevard Mac-Donald  
75019 PARIS



Une nouvelle forme de dialogue :  
des news  
des jeux  
des cadeaux  
des infos ...

36 15 UBI



UBI SOFT  
Entertainment Software

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

103 boulevard Mac Donald  
75019 PARIS

## EDITO

Salut les kids

On est vraiment les plus forts! Les deux derniers numéros faisaient dans les 300 pages. Ce numéro n'en fait que 212, mais il y a toujours le même nombre de pages dans Jeux... Crack!

Les acharnés des bidouilles, n'oubliez pas que la Bible des POKES N°2 sera disponible le 15 janvier 1991, dans toutes les meilleures quincailleries!

Le mois prochain, vous aurez droit à un test complet de la cartouche Ultimate Ripper (la 'multiface' pour votre ST)

On vous rappelle que les bidouilles que l'on vous donne, tournent sur des originaux, et sur les compils uniquement lorsque c'est précisé. Il est possible que ça marche aussi dans les deux sens, et c'est tant mieux pour vous. Mais si ce n'est pas le cas, nous n'y pouvons rien.

Toute l'équipe vous souhaite une giga Nouvelle Année, et que la vie vous soit infinie.

DANBISS & DANBOSS

## CURSE OF THE AZURE BONDS



**CE MOIS-CI  
UN SUPER  
JACK'S POKE  
DE 14750F**

**Salut les kids. Je vois d'ici les regards malicieux, de jeunes adolescents boutonneux que vous êtes, attendre avec délectation que je commence l'introduction de ce cours en abordant mon sujet d'actualité favori : l'Irak. Alors que justement celui-ci ne l'est plus (d'actualité). Et bien vous avez tout faux, puisque je ne vais pas vous parler de l'Irak, mais du nouvel Ajax WC, que les écologistes projettent d'utiliser pour nettoyer le trou de la couche d'ozone. Remarquez bien que personnellement j'utilise du déodorant aérosol depuis des années dans mes WC, et le trou ne s'est toujours pas agrandi... Mais ceci n'a aucun rapport avec les bidouilles me direz-vous. C'est exact vous répondrai-je...**

## FLASH-BACK

Le mois dernier, les plus courageux d'entre vous n'avaient pas hésité à taper le copieux listing que je vous avais proposé. Et n'hésitant pas à braver le froid, la neige, et mon traitement de texte, je vous avais même promis de vous en fournir quelques explications le mois suivant. Et nous sommes justement au mois suivant (tiens donc). J'avais fort intelligemment préféré ne pas vous imposer ce lourd listing en période de digestions post-réveillonnées.

Venons-en donc aux faits : le programme proposé permettait de rechercher automatiquement des vies infinies (ou autres) dans un fichier, et ceci de sept façons différentes. C'est-à-dire que le programme est capable de localiser et de transformer sept initialisations différentes des vies dans la mémoire. Nous allons donc les explorer une à une, ce qui nous permettra de nous rafraîchir un peu la mémoire sur quelques notions importantes et susceptibles d'avoir été oubliées.

## LES PLUS SIMPLES

Je vous rappelle tout d'abord que ces sept recherches ont été plus ou moins classées par ordre de fréquence dans les jeux. C'est pourquoi la première est, de loin, la plus connue et la plus courante. Cette initialisation donnée en assembleur : (je rappelle que l'action d'initialiser consiste à mettre dans une case mémoire le nombre de vies)

# Cours de Bidouilles

## POUR CPC

LD A,XX 3E XX met le nombre de vies dans A

LD (YYYY),A 32 ZZ YY met le contenu de A dans la case YYYY

La zone recherchée est en l'occurrence 3E XX 32, puisque nous ne connaissons pas la valeur de YYYY.

Ceci est de l'adressage direct par le registre A. Cette méthode d'initialisation est, de très loin, la plus courante.

La deuxième recherche utilise l'adressage indirect par le registre double HL :

LD (HL),XX 36 XX met le nombre de vies (=XX) dans la case mémoire pointée par HL

Cette recherche étant particulièrement courte (deux octets), la fréquence d'apparition est beaucoup plus importante, ce qui fait que vous risquez fort de la rencontrer à d'autres occasions qu'une initialisation (d'où risque de modifier des zones n'ayant rien à voir avec le but recherché, et susceptibles de planter le programme).

Les deux recherches suivantes utilisent un autre type d'adressage dont nous avons parlé plus récemment : l'adressage indexé via les registres IX et IY.

LD (IX+YY),XX DD 36 YY XX met le nombre de vies (=XX) dans la case mémoire pointée par IX+YY

LD (IY+YY),XX FD 36 YY XX met le nombre de vies (=XX) dans la case mémoire pointée par IY+YY

C'est là où l'on voit tout l'intérêt de notre programme de recherche automatique : en effet, si par exemple notre jeu dispose de cinq vies, il faudrait rechercher (pour IX), DD 36 YY 05. Le YY ne nous est pas connu, il a été décidé de façon arbitraire par le programmeur.

Essayez donc de demander à un banal Discology de rechercher une telle zone ! Il lui faudrait pour cela 'sauter un octet', c'est-à-dire rechercher les zones commençant par DD 36, se terminant par 05, avec entre les deux un octet quelconque et sans importance. Il en va de même pour le registre IY.

Ces deux recherches sont autorisées par notre pokeur, ce sont les numéros 3 et 4. Ce type d'initialisation est assez peu courant, mais pas totalement improbable.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

## LES VICIEUSES

Par vicieuses, j'entends ici (pourtant par là on n'entend pas grand chose...) perverses, c'est-à-dire détournées. Autrement dit, ce qu'on recherche quand tout le reste a échoué.

La première est la suivante :

LD A,XX 3E XX met la valeur XX dans le registre A

Comme vous l'avez sûrement remarqué, cette recherche ressemble fort à la première. En fait, il s'agit des deux premiers octets. Au lieu de regarder quand le programme met un nombre dans le registre A pour le mettre ensuite dans une case, on regarde simplement à quel endroit le programme met un nombre dans le registre A. Plus le nombre de vies est bas, et plus cette recherche aura de chances d'être trouvée. Imaginons que vous ayez trois vies, vous allez en fait rechercher toutes les fois où le programme met la valeur 3 dans le registre A. Et cela risque d'arriver très souvent, à des endroits n'ayant rien à voir avec l'initialisation des vies.

Ce sera à vous de sélectionner !

Enfin, en voici deux autres dans le même style :

LD HL,YYXX 21 XX YY met dans le registre HL le nombre YYXX

Le nombre de vies est toujours XX, et YY est un nombre quelconque.

Cette recherche explore les cas où les vies sont initialisées à l'aide d'un registre double, en compagnie d'une autre donnée (YY).

YY n'étant pas connu, il n'y a donc que deux octets à rechercher :

21 XX (avec encore une fois, une fréquence accrue).

LD HL,XXYY 21 YY XX met dans le registre HL le nombre XXYY

Nous avons considéré le cas où XX est placé dans l'octet de poids faible et YY dans l'octet de poids fort, mais cela peut très bien être le contraire. Dans ce cas, il s'agit encore une fois d'une recherche avec un octet à sauter, puisque nous recherchons les zones commençant par 21, se terminant par XX, avec un octet quelconque entre les deux.

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

•

## EN CONCLUSION

Vous avez maintenant un peu mieux compris le fonctionnement de notre pokeur automatique de fichiers (comme je me plais à l'appeler pompeusement). Mais il n'est pas question de nous arrêter en si bon chemin, car il nous reste encore beaucoup de choses à explorer dans l'univers sans limites des bidouilles.

Alors je vous donne rendez-vous ici même le mois prochain ou quand vous voudrez sur le 36 15 JOYSTICK en BAL MAUBERT.

Atchao bonsoir,

**PATRICE MAUBERT.**

## 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 vo

tre 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 sur, 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 ØØ a 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 a &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

## REAL GHOSTBUSTERS (COMPIL DOUBLE ACTION)

```

10 REM Vies et temps infinis sur REAL GHOSTBUSTERS
20 REM Version Disk du pack 'DOUBLE ACTION'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &9031:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>4544 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 IF C=1 THEN POKE &9004,&3D:POKE &9009,&35
120 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE..."
130 CALL &BB06:CLS:CALL &9000:|CPM
140 DATA CD,16,90,3E,00,32,B1,81,3E,00,32,CB,82,3E
150 DATA 4E,32,2F,90,CD,16,90,C9,16,06,21,00,80,CD
160 DATA 27,90,16,05,21,00,82,CD,27,90,C9,1E,00,0E
170 DATA 23,DF,2F,90,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00

```

## GRYZOR (COMPIL MICRO CLUB 6)

```

10 REM Invincibilite sur GRYZOR
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 6
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &9000:MODE 1
50 FOR N=&A912 TO &AA79:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>38871 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 CLS:OUT &FA7E,1:CALL &A912
100 DATA F3,3E,03,21,00,01,CD,22,A9,AF,32,DD,10,C3
110 DATA 19,04,DD,21,66,AA,4F,DD,7E,00,B9,28,0A,DD
120 DATA 23,DD,23,DD,23,DD,23,18,F0,DD,56,01,DD,5E
130 DATA 02,DD,46,03,3E,06,93,B8,38,07,7B,80,3D,4F
140 DATA C3,6A,A9,0E,05,C5,F5,E5,D5,CD,6A,A9,D1,E1
150 DATA F1,C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E
160 DATA 01,14,18,D6,7A,32,4E,AA,32,57,AA,22,AB,A9
170 DATA 7B,32,59,AA,79,32,5B,AA,18,11,7A,32,4E,AA
180 DATA 32,57,AA,22,AB,A9,79,32,59,AA,32,5B,AA,11
190 DATA 51,AA,CD,C7,A9,3A,5E,AA,B7,20,F4,11,4B,AA
200 DATA CD,B1,A9,11,51,AA,CD,C7,A9,11,54,AA,21,00
210 DATA 80,CD,CF,A9,C9,CD,C2,A9,11,4F,AA,CD,C7,A9
220 DATA 21,5E,AA,CB,6E,28,F3,C9,01,1A,AA,18,0B,01
230 DATA FC,A9,21,5E,AA,18,03,01,F1,A9,ED,43,E9,A9
240 DATA 1A,47,13,C5,1A,13,CD,20,AA,C1,10,F7,01,7E
250 DATA FB,11,10,20,C3,F1,A9,0C,ED,78,77,0D,23,ED
260 DATA 78,F2,F1,A9,A2,20,F2,21,5E,AA,ED,78,FE,C0
270 DATA 38,FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED
280 DATA 78,A3,20,EA,3A,5F,AA,E6,04,C0,37,C9,ED,78
290 DATA F2,1A,AA,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87
300 DATA 30,02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20
310 DATA FC,C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30
320 DATA FB,C1,10,F0,C9,03,0F,00,03,01,08,02,4A,00
330 DATA 09,4C,00,03,00,01,03,01,2A,FF,40,80,00,03
340 DATA 00,01,03,00,01,03,01,01,02,03,02,10,03,06
350 DATA 03,0D,04,09,01,20,05,0F,03,09,00,00,00,00

```

## RICK DANGEROUS II

```

10 REM Tout infini sur RICK DANGEROUS 2 version D7
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A052:READ AS:A=VAL("&"+AS)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>7499 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:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A004,&3D
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
130 DATA CD,20,A0,3E,00,32,C5,91,32,83,91,32,A4,91
140 DATA 32,C2,92,32,31,94,32,D3,97,3E,4E,32,4F,A0
150 DATA CD,20,A0,C9,0E,07,16,0A,21,00,90,CD,49,A0
160 DATA 16,0A,0E,09,21,00,92,CD,49,A0,16,0B,0E,05
170 DATA 21,00,94,CD,49,A0,16,0B,0E,07,21,00,96,CD
180 DATA 49,A0,C9,1E,00,DF,4F,A0,C9,66,C6,07,00,00

```

## DRAGON SPIRIT COMPIL TNT

```

10 REM Invincibilite sur DRAGON SPIRIT
20 REM Pour la version Disk du pack TNT
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A01F:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A020,&7
70 IF SUM<>3201 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 IF C=1 THEN POKE &A009,&AF
120 PRINT:PRINT"INSEREZ LA FACE A DEPROTEGEE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:|CPM
140 DATA CD,11,A0,3E,4E,32,1E,A0,3E,C9,32,C7,81,CD
150 DATA 11,A0,C9,21,00,80,16,05,1E,00,0E,45,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00

```

## TIE-BREAK

```

10 REM Le joueur 1 marque tous les jeux
20 REM Sur TIE-BREAK version Disk
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A026:READ AS:A=VAL("&"+AS)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3921 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:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A004,&CA:POKE &A009,&D2
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
140 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
150 DATA CD,16,A0,3E,C3,32,C6,90,3E,C3,32,DF,90,3E
160 DATA 4E,32,23,A0,CD,16,A0,C9,1E,00,16,03,0E,42
170 DATA 21,00,90,DF,23,A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00

```

# JEUX... CRACK AMSTRAD CPC

## NEW YORK WARRIORS

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2C54,Ø.

### ALTERED BEAST

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &Ø9B9,Ø.

### RICK DANGEROUS 2

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &82C5,Ø et POKE &85C2,Ø.

Pour avoir des balles infinies, faites POKE &8283,Ø et POKE &9131,Ø.

Pour avoir des bombes infinies, faites POKE &82A4,Ø et POKE &96D3,Ø.

### PUZZNIC

Pour avoir des essais infinis, faites POKE &3F5F,Ø.  
Pour avoir du temps infini, faites POKE &599D,Ø.

### GREEN BERET

#### COMPIL MICRO CLUB 6

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &25F1, &A7.

### WIZBALL

#### COMPIL MICRO CLUB 18

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &A93A,Ø et POKE &A91F,Ø.

### ROLLING THUNDER

#### COMPIL MICRO CLUB 15

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &464Ø,Ø.

### RYGAR

#### COMPIL MICRO CLUB 5

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2C38,Ø.

### TURBO OUT RUN

#### COMPIL WHEELS OF FIRE

Pour avoir du temps infini, faites POKE &Ø4A6,Ø.

### PAPERBOY

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &Ø5AC,Ø.

## SORCERY

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &IADB,Ø.

### AFTER BURNER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &2ØCF,Ø POKE &2ØDØ,Ø POKE &2ØD1,Ø.

Pour avoir des bombes infinies, faites POKE &1D7F,Ø POKE &1D8Ø,Ø POKE &1D81,Ø.

### XENON

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &Ø81Ø,Ø.

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &Ø82A, &A7.

### TURBO CHOPPER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &7DDD,Ø.

### RAMPAGE

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &8512, &18 POKE &8524, &18 POKE &8536, &18.

### NINJA MASSACRE

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &8ADC,Ø.

### TEENAGE MUTANT

#### NINJA TURTLES

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &75BC,Ø.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &6275,Ø. (David F.)

### REVOLVER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &4ØC7, &A7 POKE &4ØFB, &A7.

### REVEAL

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &4123,Ø.

## KAT-TRAP

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &24EE,Ø POKE &24EF,Ø POKE &24FØ,Ø POKE &24EB,Ø.

### CYBERBIG

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &31D5,Ø

POKE &3451,Ø POKE &396A,Ø.

### SLUG

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &Ø73B,Ø.

### PETER PACKRAT

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &72C3, &8Ø.

### CHIMERA

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &91AA,Ø POKE &9183,Ø.

### PYJAMARAMA

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &3EFD,Ø.

### HOPPER COPPER

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8D41, &B6.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &A471, &C9.

### CHICKIN CHASE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &7E4F,Ø.

### PARABOLA

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &8514,Ø.

### CYBOR

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &9Ø63, &A7.

## GRYZOR

### COMPIL MICRO CLUB 6

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1526, &A7.  
Pour être invincible, faites POKE &1ØDD,Ø.

### ROBIN HOOD

Pour avoir de l'énergie infinie, faites : POKE &6CAE, &AF.

### JAWS

Pour avoir des vies infinies, faites :

POKE &3DCF, Ø

POKE &3DDØ, Ø

POKE &3DD1, Ø

POKE &3DD2, Ø.

### TOMCAT

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &93F6, Ø.

### AFTEROIDS

Pour avoir tout infini, faites: POKE &Ø47D, Ø.

### FROGGY

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &46C6, Ø.

### BRUCE LEE

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &65D6, &21.

### TANIUM

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &7983, Ø.

### RADIUS

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &8739, Ø.

### BOMBSCARE

Pour avoir des vies infinies, faites : POKE &9A42,Ø.

# JEUX... CRACK AMSTRAD CPC

## NEW YORK WARRIORS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 7E E6 0F 3D 77 par 7E E6 0F 00 77, ou bien allez en piste 36, secteur 49, à l'adresse CE, où vous remplacez le 3D par un 00.

## ALTERED BEAST

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 3A EF 02 3D FE par 3A EF 02 00 FE.

## GREEN BERET

### COMPIL MICRO CLUB 6

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 39 0E 3D C8 par 3A 39 0E A7 C8, ou bien allez en piste 11, secteur 47, à l'adresse E31, où vous remplacez le 3D par un A7.

## WIZBALL

### COMPIL MICRO CLUB 18

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 1E 83 3D 32 1E 83 par 3A 1E 83 00 32 1E 83, puis remplacez les octets 3A 3A A9 FE 00 par 3A 3A A9 FE 01.

## ROLLING THUNDER

### COMPIL MICRO CLUB 15

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 46 3D 32 19 42 par 46 00 32 19 42.

## RYGAR

### COMPIL MICRO CLUB 5

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A D1 11 3D FE par 3A D1 11 00 FE.

## CYBERBIG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 01 90 32 1D 28 par 01 00 32 1D 18, puis remplacez deux fois les octets 28 90 32 1D 18 par 28 00 32 1D 18.

## RAMPAGE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 0E FE 10 30 05 par 0E FE 10 18 05. Répétez trois fois l'opération. Ou bien allez en piste 19, secteur 00, où vous remplacez le 30 par un 18 aux adresses E112, E124, et E136.

## TURBO OUT RUN

### COMPIL WHEELS OF FIRE

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 01 10 03 2B 35 par 01 10 03 2B 00.

## PAPERBOY

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 0C 01 3D 32 par 3A 0C 01 00 32.

## AFTER BURNER

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets FD 35 61 par 00 00 00, ou bien allez en piste 7, secteur 04, à l'adresse E3CF, où vous remplacez les octets FD 35 61 par 00 00 00. Puis remplacez les octets FD 35 24 par 00 00 00, ou bien allez en piste 7, secteur 04, à l'adresse E07F, où vous remplacez les octets FD 35 24 par 00 00 00.

## XENON

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 26 84 ED 44 86 par 26 84 ED 44 00, ou bien allez en piste 23 secteur 12 à l'adresse E98, où vous remplacez le 86 par un 00.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 24 84 35 F2 par 21 24 84 A7 F2, ou bien allez en piste 23 secteur 12 à l'adresse EB2, où vous remplacez le 35 par un A7.

## RICK DANGEROUS 2

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 82 3D 32 CD 86 par 82 00 32 CD 86, ou bien allez en piste 10, secteur 07, à l'adresse E1C5, où vous remplacez le 3D par un 00. Puis remplacez les octets 3A CD 86 3D 32 par 3A CD 86 00 32, ou bien allez en piste 10, secteur 09, à l'adresse E2C, où vous remplacez le 3D par un 00.

Pour avoir des balles infinies, remplacez les octets 82 3D 32 CE 86 par 82 00 32 CE 86, ou bien allez en piste 10, secteur 07, à l'adresse E183, où vous remplacez le 3D par un 00. Puis remplacez les octets C8 3D 32 CE 86 par C8 00 32 CE 86, ou bien allez en piste 11, secteur 05, à l'adresse E31, où vous remplacez le 3D par un 00.

Pour avoir des bombes infinies, remplacez les octets 82 3D 32 CF 86 par 82 00 32 CF 86, ou bien allez en piste 10, secteur 07, à l'adresse E1A4, où vous remplacez le 3D par un 00. Puis remplacez les octets 96 3D 32 CF 86 par 96 00 32 CF 86, ou bien allez en piste 11, secteur 07, à l'adresse E1D3, où vous remplacez le 3D par un 00.

## SORCERY

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets D6 01 D8 27 FD par D6 00 D8 27 FD.

## REVOLVER

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

## TURBO CHOPPER

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

## NINJA MASSACRE

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 2A 39 6B 19 CB par 2A 39 6B 00 CB.

## KAT-TRAP

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

## REVEAL

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 17 3D 32 B0 14 par 17 00 32 B0 14.

## SLUG

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A AB 11 3D FE par 3A AB 11 00 FE.

## PETER PACKRAT

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3E 04 32 0A 00 par 3E 80 32 0A 00.

## CHIMERA

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets CC B7 91 2B 7C par CC B7 91 00 7C, puis remplacez les octets 69 8F 2B 7C B7 par 69 8F 00 7C B7.

## PYJAMARAMA

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 EE 30 35 7E par 21 EE 30 00 7E.

# JEUX... CRACK AMSTRAD CPC

## HARD DRIVIN (COMPIL WHEELS OF FIRE)

```

10 REM Temps infini sur HARD DRIVIN version Disk
20 REM Pour la version du pack 'WHEELS OF FIRE'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03D:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6227 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 CLS:LOAD"MEMLOAD",&8000:CALL &A000
100 DATA 21,00,80,11,00,08,01,00,10,ED,B0,21,25,A0
110 DATA 11,80,BE,01,40,00,ED,B0,21,80,BE,22,A2,09
120 DATA 21,91,BE,22,2D,0A,C3,00,03,01,C6,7F,ED,49
130 DATA AF,32,C2,48,01,C0,7F,ED,49,C3,80,FF,AF,32
140 DATA BF,18,C3,84,FF,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

## ALTERED BEAST

```

10 REM Vies infinies sur ALTERED BEAST Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
40 FOR N=&A600 TO &A650:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
60 IF SUM<>7985 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
80 MODE 0:CALL &A600
90 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
100 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
110 DATA 40,16,03,CD,46,A6,21,00,50,11,90,04,01,00
120 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,46,A6,D1,01,00,18
130 DATA 09,14,7A,FE,0A,20,F1,AF,32,B9,09,C3,BC,23
140 DATA 1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00
    
```

## GREEN BERET (COMPIL MICRO CLUB 6)

```

10 REM Vies infinies sur GREEN BERET
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 6
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<>3063 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:PRINT
110 IF C=1 THEN POKE &A004,&3D
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:CLS:CALL &A000:RUN"DISC"
140 DATA CD,11,A0,3E,A7,32,31,90,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,16,0B,1E,00,0E,47,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

## ROLLING THUNDER (COMPIL MICRO CLUB 15)

```

10 REM Vies infinies sur ROLLING THUNDER
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 15
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>7110 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 21,20,A0,22,0F,BC,11,80,BE,01,40,00,ED,B0
110 DATA 3E,C3,32,0E,BC,21,00,80,11,70,01,01,00,10
120 DATA D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,95,BE,32,D2,42,22,D3
130 DATA 42,3E,C9,32,0E,BC,3E,31,C3,8E,42,21,A3,BE
140 DATA 22,EB,01,3E,01,32,71,01,C3,70,01,AF,32,40
150 DATA 46,C3,60,37,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

## NEW YORK WARRIORS

```

10 REM Vies infinies sur NEW YORK WARRIORS Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1990
30 MEMORY &8FFF:MODE 1
40 FOR N=&A000 TO &A021:READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
60 IF SUM<>3080 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:PRINT
100 IF C=1 THEN POKE &A004,&3D
110 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
120 CALL &BB06:CLS:CALL &A000
130 POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
140 DATA CD,11,A0,3E,00,32,CE,90,3E,4E,32,1E,A0,CD
150 DATA 11,A0,C9,1E,00,16,24,0E,49,21,00,90,DF,1E
160 DATA A0,C9,66,C6,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00
    
```

## TARGHAN

```

10 REM Immortalite sur TARGHAN (Disk)
20 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MEMORY &3EFF:MODE 1
40 PRINT"Insérer l'original de TARGHAN..."
50 CALL &BB18:LOAD"targhan",&8040
60 POKE &84B4,&CD:POKE &84B6,&3F
70 FOR p=&3F00 TO &3F25:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&D6F THEN 100 ELSE CALL &3F1A
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA C7,21,12,3F,11,40,00,D5,01,08,00,ED,B0,E1
120 DATA 22,89,06,C9,3E,01,32,31,22,C3,FE,05,21,40
130 DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,B0,C9
    
```

## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux  
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, av. des Champs Elysées  
Métro George V .  
RER Charles de Gaulle / Etoile  
Tél. 42.56.04.13

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Ronde des Miroirs  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

**NOUVEAU**



**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE**

# Une passion d'avance

Sequence  
news



Une passion d'avance

## CPC K7/D PROMO

BLASTEROIDS	59/
DRAGON SPIRIT	59/
DYNAMIC DUKE	/99
EMPIRE C. ATTAQUE	59/
FIENDISH FREDDIES	59/99
GALAXY FORCE	/99
HOT ROD	59/99
PASSING SHOT	59/
PERMIS DE TUER	59/
PICTIONNARY	59/
RUNNING MAN	59/99
SCRAMBLE SPIRITS	/99
SONIC BOOM	/99
THRILL TIME GOLD	59/
THUNDERBIRDS	/99
TIME MACHINE	/99
TRIVIAL PURSUIT	59/99
VENDETTA	/99
VINDICATORS	/99
XYBOTS	59/

## NOUVEAUTES

ARCADE QUIZ	109/149
ATOMIC ROBOT KID	99/149
BOTICS	199
CHESSMASTER 2000	159/229
DRAGON'S BREED	99/149
E SWAT	109/159
EUROPEAN SUPERLEAG	99/149
EXTERMINATOR	129/169
F16 COMBAT PILOT	149/199
FLIMBO'S QUEST	99/149
GRAND PRIX 500 (2)	/199
GREMLINS 2	99/149
GUNBOAT	99/169
HAGAR THE HORRIBLE	99/149
HELTER SKELTER	129/169
IK DELUXE	99/149
IRON LORD	229
KICK OFF 2	109/179
LAST NINJA 3	99/149
LOOPZ	109/149
LORDS OF CHAOS	99/149
MOKOWE	199
NARCO POLICE	99/149
NIGHT HUNTER	/149
NIGHT SHIFT VF	99/199
PICK'N PILE	140/180
REVELATION	99/149
RICK DANGEROUS 2	99/149
ROLLER BALL	199
SAGA	199
SDAW	149
SLIDERS	/199
STRATEGO	99/169
STRIDER 2	109/159
STUN RUNNER	99/149
SUBBUTOE	99/149
SUPER CARS	109/149
SWAP	199
SWIV	99/149
TIME WARP	99/149
TORTUES NINJA	139/169
TOTAL RECALL	109/159
TWINWORLD	140/180
ULTIMATE GOLF	149/179
UN SQUADRON	99/149
WORLD CHAMP SOCCER	99/149

## IBM PC PROMO

A.P.B.	99
DRAGON'S OF FLAME	99
EYES OF HORUS	99
LOMBARD RALLYE	99
MARBLE MADNESS	99
ROCKET RANGER	99
SPACE HARRIER NEW	99
SPEEDBALL	99
STARGOOSE	99
STARRAY	99
XENON 2	99

## NOUVEAUTES

4D BOXING	299
AMERICAN JOURNEYS VF	249
AVENGER A 10	349
B.A.T.	299
BATTLE MASTER	299
BETRAYAL	249
BLOODWYCH	249
CADAVER	249
CAPTIVE VF	299
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHESSCHAMPION 2175	299
DINOWARS VF	249
DUNGEON MASTER	399
ELITE+	349
ELVIRA	349
EMERALD MINE 3	249
EMPIRE GALACTIQUE	349
F 29	299
FALCON 3	349
FINAL BATTLE	299
FLIGHT SIMULATOR ATP	399
GEISHA	299
GRAND PRIX 500 CC 2	289
GREMLINS 2	249
HAGAR THE HORRIBLE	249
HARD DRIVING 2	299
KEEPING UP WITH JONE	329
KILLING CLOUD VF	299
KING'S QUEST 5	449
KNIGHTS OF THE SKY	399
LORDS OF CHAOS	249
M1 TANK PLATOON	399
MAUPITI ISLAND	289
NARCO POLICE	249
NIGHT SHIFT VF	199
OTHELLO KILLER	199
PICK'N PILE	249
RANX	249
REACH FOR THE SKIES	299
RED BARON	449
REVELATION	199
RIDERS OF ROHAN	249
RISE OF THE DRAGON	449
ROLLER BALL	289
SECOND WORLD VF	249
SECRET WEAPON LUFTWA	299
SILENT SERVICE 2	349
SKI CABBIE	249
TEST DRIVE 3	299
TOM & THE GHOSTS	249
TORTUES NINJA	249
TWINWORLD	249
U.M.S. 2	349
USS JOHN YOUNG	249
XYPHOS	249

## COMPILATIONS AMSTRAD CPC

CARTOONS	249/159
SUPER WONDERBOY +TOOBIN	
+TOM ET JERRY II	
+DYNAMITE DUX +BUGGY BOY	
15 MEGASTARS	219/169
COMMANDO + BOMB JACK	
+AIRWOLF + SCOOBIDOO	
+GHOST'N'GOBLINS + 1942	
+BATTLE SHIPS + BATTY	
+NAVY MOVES + EXOLON	
+SABOTEUR + BUGGY II	
+BATTLE VALLEY	
+CREPUSCULE DU NAJA	
+ TALISMAN D'OSIRIS	
DIEUX DU CIEL	229/169
CHUCK YEAGER + TOMAHAWK	
+STRIKE FORCE HARRIER	
+ACE + ACE II + A.T.F.	
CLAP CINE	229/159
GHOSTBUSTERS+WONDERBOY	
+BACK TO FUTURE+QUARTET	
+ALIEN+PERMIS DE TUER	
+EIDOLON+CHARLIE CHAPLIN	
HOLLYWOOD COLLEC	199/149
ROBOCOPI	
+BATMAN THE MOVIE	
+GHOSTBUSTERS 2	
+INDIANA JONES	
LES FOUS DU FOOT	199/149
KICK OFF+FIGHTING SOCCER	
+FOOTBALL MANAGER 2	
+EMELYN HUGHES I. SOCCER	
BIG BANG	149/109
VIVRE ET LAISSER MOURIR	
+STARWARS + LIGHT FORCE	
+TETRIS +MANGE CAILLOUX	
FOUS DU VOLANT	199/149
APB + ASPAR GRAND PRIX	
BUGGY BOY + BUGGY 2	
+ACTION FIGHTER+TT RACER	
GEANTS DU SPORT	229/169
KICK OFF+3D GRAND PRIX	
+GREAT COURTS+BOBSLEIGH	
+FOOTBALL MANAGER 2	
+EMELYN HUGHES I. SOCCER	

## COMPILATIONS IBM PC

MULTI SPORTS	269
MICHEL+BASKET MASTER	
+SIMULATION PRO TENNIS	
+ASPAR GD PRIX+KUNG FU	
HOLLYWOOD COLLEC.	299
GHOSTBUSTERS 2+BATMAN	
+INDIANA JONES LAST	
CRUSADE + ROBOCOPI	
FESTIVALIA	299
STUNT CAR + SABOTEUR 2	
+ TRIVIAL PURSUIT	
+ CHARLIE CHAPLIN	
+ CHUCK YEAGER	
SPORTING GOLD	299
GAMES SUMMER EDITION	
+GAMES WINTER EDITION	
+CALIFORNIA GAMES	
DECLIC	299
TETRIS + WALL STREET	
+MANOIR DE MORTEVILLE	
+TRIVIAL PURSUIT	
+CHESSMASTER 2000	
FULL BLAST	299
FERRARI FORMULA ONE	
+CARRIER COMMAND + P47	
+RICK DANGEROUS	
+HIGHWAY PATROL	
+CHICAGO 90	
FINALE	299
GHOSTS GOBLINS +	
PAPERBOY+SPACE HARRIER	
+ FRANK BRUNO'S BOXING	

LYON

NANTES

# JEUX... CRACK AMSTRAD CPC

## RYGAR (COMPIL MICRO CLUB 5)

```
10 REM Vies infinies sur RYGAR
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 15
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04A:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6926 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 21,20,A0,22,0F,BC,11,80,BE,01,40,00,ED,B0
110 DATA 3E,C3,32,0E,BC,21,00,80,11,70,01,01,00,10
120 DATA D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,95,BE,32,D2,42,22,D3
130 DATA 42,3E,C9,32,0E,BC,3E,32,C3,8E,42,21,A3,BE
140 DATA 22,E9,01,3E,02,32,71,01,C3,70,01,AF,32,38
150 DATA 2C,C3,00,01,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

## TARGHAN

```
10 REM Immortalite sur TARGHAN (Disk)
20 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MEMORY &3EFF:MODE 1
40 PRINT"Insérer l'original de TARGHAN..."
50 CALL &BB18:LOAD"targhan",&8040
60 POKE &84B4,&CD:POKE &84B6,&3F
70 FOR p=&3F00 TO &3F25:READ a$:a=VAL("&"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&D6F THEN 100 ELSE CALL &3F1A
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA C7,21,12,3F,11,40,00,D5,01,08,00,ED,B0,E1
120 DATA 22,89,06,C9,3E,01,32,31,22,C3,FE,05,21,40
130 DATA 80,11,40,00,D5,06,12,ED,B0,C9
```

## WIZBALL (COMPIL MICRO CLUB 18)

```
10 REM Vies infinies sur WIZBALL
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 18
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&9000 TO &921E:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>61298 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06:MODE 0
90 OUT &FA7E,1:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &9000
100 DATA F3,21,1C,90,11,CB,B9,01,02,02,ED,B0,C3,CB
110 DATA B9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
120 DATA 31,00,C0,21,00,00,06,03,16,0A,0E,45,CD,C3
130 DATA BA,CD,36,BA,21,50,00,06,07,16,14,0E,41,CD
140 DATA C3,BA,CD,88,BA,21,F0,7F,06,02,16,24,0E,44
150 DATA CD,C3,BA,01,10,7F,3E,54,ED,49,ED,79,0D,20
160 DATA F9,21,00,C0,06,01,16,20,0E,42,CD,C3,BA,01
170 DATA 7E,FA,AF,ED,79,F3,21,25,BA,11,00,00,01,30
180 DATA 00,ED,B0,C3,00,00,21,00,C0,11,DF,AA,01,18
190 DATA 15,ED,B0,C3,1C,00,AF,18,02,3E,28,01,01,BC
200 DATA ED,49,04,ED,79,C9,A7,32,3A,A9,3C,32,1F,A9
210 DATA C3,F0,7F,01,06,1A,08,CD,32,BC,21,D4,BB,CD
220 DATA 7F,BA,F3,06,00,CD,A8,BB,21,00,00,11,01,00
230 DATA AF,77,01,5F,BA,ED,B0,21,7F,BA,11,80,BA,AF
240 DATA 77,01,80,45,ED,B0,D9,CB,D1,ED,49,C7,7E,B7
250 DATA C8,CD,5A,BB,23,18,F7,21,50,00,11,8E,AA,3E
260 DATA E5,AE,77,23,1B,7A,B3,3E,E5,20,F6,C9,F3,D9
270 DATA CB,91,ED,49,D9,21,00,06,3E,44,BE,28,03,23
280 DATA 18,FA,23,23,23,5E,23,56,EB,22,B8,BA,CD,00
290 DATA 00,D9,CB,D1,CB,D9,ED,49,D9,C9,C5,D5,E5,0E
300 DATA 49,CD,D5,BA,E1,01,00,12,09,D1,C1,14,10,EE
310 DATA F3,7A,32,BC,BB,32,C5,BB,22,19,BB,3E,41,32
320 DATA C7,BB,79,32,C9,BB,18,12,F3,7A,32,BC,BB,32
330 DATA C5,BB,22,19,BB,79,32,C7,BB,32,C9,BB,11,BF
340 DATA BB,CD,35,BB,3A,CC,BB,B7,20,F4,11,B9,BB,CD
350 DATA 1F,BB,11,BF,BB,CD,35,BB,11,C2,BB,21,40,00
360 DATA CD,3D,BB,C9,CD,30,BB,11,BD,BB,CD,35,BB,21
370 DATA CC,BB,CB,6E,28,F3,C9,01,88,BB,18,0B,01,6A
380 DATA BB,21,CC,BB,18,03,01,5F,BB,ED,43,57,BB,1A
390 DATA 47,13,C5,1A,13,CD,8E,BB,C1,10,F7,01,7E,FB
400 DATA 11,10,20,C3,6A,BA,0C,ED,78,77,0D,23,ED,78
410 DATA F2,5F,BB,A2,20,F2,21,CC,BB,ED,78,FE,C0,38
420 DATA FA,0C,ED,78,77,0D,23,3E,05,3D,20,FD,ED,78
430 DATA A3,20,EA,3A,CD,BB,E6,04,C0,37,C9,ED,78,F2
440 DATA 88,BB,C9,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30,FB,87,30
450 DATA 02,F1,C9,F1,0C,ED,79,0D,3E,05,3D,00,20,FC
460 DATA C9,C5,06,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,30,FB
470 DATA C1,10,F0,C9,03,0F,00,01,01,08,02,4A,00,09
480 DATA 4C,00,01,00,82,02,82,2A,FF,00,00,00,00,00
```

## TOOBIN (COMPIL CA CARTOON)

```
10 REM Credits infinies sur TOOBIN
20 REM Pour la version Disk du pack 'CARTOONS'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A027:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>3041 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL..."
90 CALL &BB06:MODE 1:CALL &A000
100 DATA 21,00,01,16,00,5A,0E,41,DF,1D,A0,21,40,00
110 DATA 22,05,01,EB,21,20,A0,01,30,00,ED,B0,C3,00
120 DATA 01,66,C6,07,AF,32,E5,9C,C3,00,25,00,00,00
```

## TURBO OUT RUN (COMPIL WHEELS FIRE)

```
10 REM Temps infini sur TURBO OUTRUN version Disk
20 REM Pour la compil 'WHEELS OF FIRE'
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:BORDER 0:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A029:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BC38,&C3
70 IF SUM<>3835 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 CLS:POKE &A8A7,0:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 21,00,75,22,39,BC,EB,21,1C,A0,01,50,00,ED
110 DATA B0,21,00,80,11,70,01,01,00,05,D5,ED,B0,C9
120 DATA 21,07,75,22,BF,75,C9,AF,32,A6,04,C3,00,2A
```

## WONDERBOY (MICRO CLUB 18)

```
10 REM Vies infinies sur WONDERBOY
20 REM Pour la version Disk du pack MICRO CLUB 18
30 REM (C) JOYSTICK 1990
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A586:READ A$:A=VAL("&"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>12656 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 2:INK 1,0:CALL &BD19:CALL &A500
100 DATA 0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,54,5D,01,00,40,ED
110 DATA B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6,21,00
120 DATA 40,16,03,CD,7C,A5,21,00,50,11,40,00,01,00
130 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,7C,A5,D1,01,00,18
140 DATA 09,14,7A,FE,0A,20,F1,21,00,E0,16,0B,CD,7C
150 DATA A5,11,40,98,01,00,07,ED,B0,21,00,DB,16,0A
160 DATA CD,7C,A5,21,40,8D,11,00,D0,01,00,0B,ED,B0
170 DATA 11,00,F3,01,00,07,ED,B0,21,00,D0,11,00,C0
180 DATA 01,00,2A,ED,B0,AF,32,E5,52,C3,40,00,1E,00
190 DATA 0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00,00
```

# Séquence news

Une passion d'avance



DEVENEZ DES CHAMPIONS  
SUR LES GREAT COURTS  
AVEC GREAT COURTS 2  
SES TEE-SHIRTS, SES BALLEES...

## COMPILATIONS AMIGA

GEANTS DU SPORT	299
KICK OFF + GREAT COURT	
+FOOTBALL MANAGER II	
CARTOONS	269
SUPER WONDERBOY	
+TOM ET JERRY 2 +TOOBIN	
+DYNAMITE DUX+BUGGY BOY	
FULL BLAST	299
FERRARI FORMULA ONE	
+CARRIER COMMAND + P47	
+RICK DANGEROUS	
+HIGH WAY PATROL	
+CHICAGO 90	
10 MEGA HITS VOL 2	349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN	
+VIXEN + ROCKET RANGER	
+HOT SHOT + WALL STREET	
+ASPAR GRAND PRIX	
+WINTER OLYMPIAD	
+PERMIS DE TUER	
+IKARI WARRIORS	
CHALLENGER	299
STUNT CAR + KICK OFF	
+GREAT COURTS + BOMBER	
+SUPER SKY	
FINALE	249
GHOST'N GOBLINS	
+PAPERBOY+OVERLANDER	
+ SPACE HARRIER	
FOUS DU VOLANT	249
ASPAR GRAND PRIX	
+ACTION FIGHTER + APB	
+ BUGGY BOY	
LES 4 MERCENAIRES	259
AFTER THE WAR+SAVAGE	
+ LICENCE TO KILL	
+ LIVE AND LET DIE	
DRIVE ME CRAZY	329
+CHICAGO 90+STUNT CAR	
+LOMBARD RALLYE	
+FERRARI FORMULA ONE	
+HIGHWAY PATROL	
FESTIVALIA	299
GREAT COURTS+SABOTEUR 2	
+ TRIVIAL PURSUIT + P47	
+ SUPER WONDERBOY	
+ ACTION FIGHTER	

## COMPILATIONS ATARI ST

GEANTS DU SPORT	299
KICK OFF + GREAT COURT	
+FOOTBALL MANAGER II	
CARTOONS	269
SUPER WONDERBOY	
+TOM ET JERRY 2 +TOOBIN	
+DYNAMITE DUX+BUGGY BOY	
FULL BLAST	299
FERRARI FORMULA ONE	
+CARRIER COMMAND + P47	
+RICK DANGEROUS	
+HIGH WAY PATROL	
+CHICAGO 90	
HOLLYWOOD COLLECT.	299
GHOSTBUSTERS II	
+BATMAN THE MOVIE	
+INDIANA JONES LAST	
CRUSADE + ROBOCOP	
10 MEGA HITS VOL 2	349
LOMBARD RALLYE +TOOBIN	
+VIXEN + ROCKET RANGER	
+HOT SHOT + WALL STREET	
+ASPAR GRAND PRIX	
+WINTER OLYMPIAD	
+PERMIS DE TUER	
+IKARI WARRIORS	
CHALLENGER	299
STUNT CAR + KICK OFF	
+GREAT COURTS+ BOMBER	
+SUPER SKY	
LES 4 MERCENAIRES	259
AFTER THE WAR+SAVAGE	
+ LICENCE TO KILL	
+ LIVE AND LET DIE	
DRIVE ME CRAZY	329
+CHICAGO 90+STUNT CAR	
+LOMBARD RALLYE	
+FERRARI FORMULA ONE	
+HIGHWAY PATROL	
FESTIVALIA	299
GREAT COURTS+SABOTEUR 2	
+ TRIVIAL PURSUIT + P47	
+ SUPER WONDERBOY	
+ ACTION FIGHTER	

## PROMO ATARI ST

CONFLICT EUROPE	99	KILLING CLOUD VF	249
CYBERBALL	99	KNIGHTS OF LEGEND	299
HARD DRIVING	99	LAST NINJA 3	249
KRISTAL OF KONOS	99	LEADER	229
POWERDRIFT	99	LOOPZ	199
SINBAD	99	LORDS OF CHAOS	199
SPACE ACE	99	MUSCLE CARS	119
SPACE HARRIER 2	99	MYTH	249
THUNDERBIRDS	99	NARCO POLICE	249
TRIVIAL PURSUIT JUN.	99	NAVY SEALS	249
		OMNICON CONSPIRACY	249
		OPERATION SPRUANCE	249
		PICK'N PILE	199
		POWERMONGER	299
		RANX	249
		REACH FOR THE SKIES	299
		REVELATION	199
		RIDERS OF ROHAN	299
		ROBOCOP II	249
		ROLLER BALL	249
		SAMURAI	299
		SECOND WORLD	249
		SECRET MONKEY ISLAND	299
		SECRET WEAPON LUFTWA	299
		SHOCK WAVE	249
		SKI CABBIE	249
		SLIDERS	249
		SPEEDBALL 2	249
		ST DRAGON	249
		STRATEGO	249
		STUN RUNNER	249
		SWAP	249
		SWIV	249
		TAROT	249
		TEST DRIVE 2	249
		THE TELLER	199
		THE ULTIMATE RIDE	249
		TOKI	249
		TOM & THE GHOSTS	249
		TOTAL RECALL	249
		TORTUES NINJA	249
		TOURNAMENT GOLF	249
		TURN IT	199
		TV BASKETBALL	299
		UMS 2	299
		USS JOHN YOUNG	249
		VENDETTA	249
		VROOM	249
		WARHAMMER	249
		WIN A BILLION	249
		WOLFPACK	299
		WORLD BOXING MANAGER	199
		WORLD CHAMP. SOCCER	249
		XYPHOS	249
		ZIRIAX	249

## NOUVEAUTES

4D SPORTS BOXING	249
4D SPORTS DRIVING	249
AIR SUPPLY	199
ALICE IN WONDERLAND	249
AMERICAN JOURNEYS	249
ARCADE QUIZ	199
ATF 2	249
BACK TO THE GOLD AGE	249
BARBARIAN 2	249
BATTLE SQUADRON	269
BETRAYAL	299
BLADE WARRIOR	249
BRIDES OF DRACULA	199
CALCHANDARON	249
CALIFORNIA CHALLENGE	119
CAR VUP	199
CHAMPIONS OF KRYNN	299
CHAMPION OF THE RAJ	249
CRYSTALS OF ARBOREA	249
DINOWARS	199
ECO PHANTOMS	249
ELVIRA	299
EMERALD MINE 3	249
EMERALD TWINS	249
EMPIRE GALACTIQUE	299
ENCHANTED LAND	249
ESCAPE FROM GOLDITZ	249
EUROPEAN SUPERLEAGUE	199
EXTERMINATOR	269
FINAL COMMAND	249
FINAL WHISTLE	99
FIREBALL	249
FLIGHT OF INTRUDER	299
GEISHA	279
GIANTS OF EUROPE	149
GO	249
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
HAGAR THE HORRIBLE	249
HARD DRIVING 2	249
IT CAME FROM DESERT	249
JUPITER MASTER DRIVE	199

## PROMO AMIGA

ALTERED BEAST	99	GIANTS OF EUROPE	149
CHAMBERS OF SHAOLIN	99	GRAND PRIX 500 CC 2	249
HARD DRIVING	99	GREAT COURTS 2	249
KICK OFF 2	99	HAGAR THE HORRIBLE	249
PICTIONNARY	99	HARD DRIVING 2	249
POWER DRIFT	99	JUPITER MASTER DRIVE	249
ROCKET RANGER	99	KILLING CLOUD VF	249
SUPER WONDERBOY	99	KNIGHTS OF LEGEND	299
TRIVIAL PURSUIT	99	LAST NINJA 3	249
XENON 2	99	NARCO POLICE	249
		NAVY SEALS	249
		OMNICON CONSPIRACY	249
		PICK'N PILE	249
		POWERMONGER	299
		RANX	249
		REACH FOR THE SKIES	299
		REVELATION	199
		RIDERS OF ROHAN	299
		ROBOCOP 2	249
		ROLLER BALL	249
		SAMURAI	299
		SECOND WORLD VF	249
		SECRET MONKEY ISLAND	299
		SECRET WEAPON LUFTWA	299
		SPEEDBALL 2	249
		ST DRAGON	249
		SWIV	249
		TAROT	249
		THE TELLER	199
		THE ULTIMATE RIDE	249
		TOKI	249
		TOM & THE GHOSTS	249
		TORTUES NINJA	249
		TOTAL RECALL	249
		U.M.S. 2	299
		USS JOHN YOUNG	249
		VENDETTA	249
		VROOM	249
		WOLF PACK	299
		WORLD CHAMP. SOCCER	249

## NOUVEAUTES

4D SPORTS BOXING	249
AIR SUPPLY	199
AMERICAN JOURNEYS	249
ARCADE QUIZ	199
AVIATORS	249
B.A.T.	299
BABAYAGA	249
BARBARIAN 2	249
BETRAYAL	249
BLADE WARRIOR	249
BRIDES OF DRACULA	199
CALCHANDARON	249
CAR VUP	199
CHAOS STRIKE BACK	249
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHESSMASTER 2100	299
CHUCK YEAGER ATF 2	249
DINOWARS VF	199
ELVIRA	299
EMERALD TWINS	249
EMPIRE GALACTIQUE	299
FINAL COMMAND	249
FIREBALL	249
FLIGHT OF INTRUDER	299
GATEWAY	249
GEISHA	279

BON de COMMANDE à envoyer exclusivement à

SEQUENCE NEWS Service VPC BP 3023  
69396 Lyon cedex 03 TEL : 78 62 22 45

NOM \_\_\_\_\_ ADRESSE \_\_\_\_\_  
VILLE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_ Tél \_\_\_\_\_  
N° CB \_\_\_\_\_ Date d'expiration - / - / Signature \_\_\_\_\_

TITRES	MACHINE	PRIX	REGLEMENT: je joins
			<input type="checkbox"/> chèque bancaire
			<input type="checkbox"/> CCP
			<input type="checkbox"/> mandat-lettre
			Envoi COLISSIMO
			Participation aux frais de port et emballage
		+ 18 Frs	Pour achat de matériel nous consulter
		Frs	Séquence se réserve le droit de modifier les prix et les
			promos sans préavis.
			Articles livrables dans la limite des stocks disponibles.

Précisez cassette  disk  TOTAL à payer:

# Une passion d'avance

## GAMEBOY NINTENDO

CONSOLE GAMEBOY+1JEU 590  
 GAMELIGHT 145  
 LIGHT BOY 275  
 SACOCHE 195



ALLEYWAY	175
ASMIK WORLD	195
BATMAN	245
BOULDER DASH	245
BOXXLE-SOKOBAN	195
BUBBLE GHOST	245
BUGS BUNNY CASTLE	195
BURAI FIGHTER	195
CASTLEVANIA	245
CATRAP	245
CHASE HQ	225
CHESSMASTER	245
COSMO TANK	195
DAEDALIAN OPUS	195
DAYS OF THUNDER	245
DOUBLE DRAGON	195
DR MARIO	245
DUCK TALES	245
F1 BOY	245
FLIPULL	195
GARGOYLE'S QUEST	245
GAUNTLET 2	245
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	245
GODZILLA	245
GOLF	245
GREMLINS 2	245
HUNT FOR RED OCTOBER	245
HYPHER LODR RUNNER	245
ISHIDO	245
KWIRK	245
LOCK'N CHASE	195
LOOPZ	245
MALIBU BEACH VOLLEY	245
MERCENARY FORCE	245
MONSTER MASTER	245
MOTOR CROSS MANIACS	225
MR CHIN'S PARADISE	245
NEMESIS	195
NORTHERN KEN	195
PAPERBOY	225
PENGUIN BOY	195
PENGUINE WARS	245
PIPE DREAM	225
POWER MISSION	245
Q BILLION	245
QIX	175
QUARTH	225
R TYPE	245
RADAR MISSION	245
ROBOCOP	245
SKATE OR DIE	245
SNOOPY	225
SOLAR STRIKER	195
SPACE INVADERS	245
SPIDERMAN	245
TORTUES NINJA	245
TENNIS	195
TETRIS	245
SHANGAI	245
SIDE POCKET	245
SUPER MARIO LAND	195
WORLD BOWLING	245

## ATARI LYNX

CONSOLE LYNX	1490
+ 4 JEUX	275
BLUE LIGHTNING	275
CHIP'S CHALLENGE	275
CRYSTAL MINES 2	275
ELECTRO COP	275
GATES OF ZENDOCON	275
GAUNTLET	275
KLAX	275
MS PACMAN	275
PAPERBOY	275
RAMPAGE	275
ROAD BLASTERS	275
ROBO SQUASH	275
RYGAR	275
SLIME WORLD	275
XENOPHOBE	275
ZARLOR MERCENARY	275

## SEGA MEGADRIVE

### CONSOLE MEGADRIVE + 1 JEU 1290 F

CONSOLE FRANCAISE + 1 JEU 1890

AIR DIVER	445	REVENGE OF SHINOBI	365
ALTERED BEAST	375	SAME SAME SAME	375
BATMAN	375	SHADOW DANCER	375
BATTLE SQUADRON	365	SOKOBAN	365
BURNING FORCE	375	STAR CRUISER	490
CURSE	365	SUPER BASKETBALL	365
DARIUS 2 (8 MEGA)	520	SUPER MONACO GP	375
DARWIN 81	365	TERRIBLE VILLAGE	375
D J BOY	375	TETRIS	375
E SWAT	375	THUNDERFORCE 3	375
FORGOTTEN WORLDS	365	WONDERBOY 3	375
GHOSTBUSTERS	365	ZOOM	395
GHOULS'N GHOSTS	445		
GOLDEN AXE	365		
HARD DRIVING	375		
HEAVY UNIT	375		
HELL FIRE	375		
HURRICANE	375		
KAGEKI	520		
KLAX	375		
MASTER GOLF	445		
MEGA PANEL	375		
MICKEY MOUSE	375		
MOONWALKER	365		
NEW ZEALAND STORY	365		
NINJA WARRIORS	365		
RASTAN SAGA 2	375		



## SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	
MASTER SYSTEM	690
PROMO EXCEPTIONNELLE	
DEAD ANGLE	195
GOLVELLIUS	250
SHANGAI	169
SHOOTING GALLERY	215
SLAP SHOT	195

ALEX KID IV	325
ALTERED BEAST	325
GALAXY FORCE	325
GHOSTBUSTERS	295
KUNG FU KID	265
OPERATION WOLF	325
OUT RUN 3D	315
POWERSTRIKE	265
PSYCHO FOX	325
RAMPAGE	295
SCRAMBLE SPIRITS	295
SHINOBI	325
TENNIS ACE	325
WONDERBOY 3	325
WORLD GAMES	285

## INEDIT... VENEZ LA DECOUVRIR



CONSOLE GAMEGEAR SEGA + 2 JEUX 1790 F  
 SUPER MONACO G. PRIX COLUMS

### NOUVEAUTES

G-LOC	250
PENGO	250
POPE BREAKER	250
WONDERBOY	250

## SNK NEO GEO

SNK NEO GEO 3490 F

BASEBALL STAR	1790
BOWLING	1990
CYBER LIP	1990
MAGICIAN LORD	1790
NAM 1975	1790
NINJA COMBAT	1790
PUZZLED	1990
RIDING HEROE	1990
SUPER SPY	1990
TOP PLAYER GOLF	1990

LOCATION à partir de:  
 CONSOLE 169 F  
 JEU 80 F

## PC ENGINE GT

AVEC CETTE NOUVELLE PORTABLE JOUEZ PARTOUT A TOUS LES JEUX CORE GRAPHX



## SEQUENCE NEWS

7 cours GAMBETTA LYON

TEL 78 60 33 60

21 place VIARME NANTES

TEL 40 35 42 42

## PC ENGINE CORE GRAPH X

CORE GRAPHX + 1 JEU 1290  
 JOYPAD NEC 299

AFTERBURNER 2	349
ALICE IN WONDERLAND	349
BATMAN	349
BOMBER MAN	349
CHASE HQ2 - SCI	349
CYBER COMBAT FORCE	349
F1 CIRCUS	349
FINAL MATCH TENNIS	329
FORMATION SOCCER	349
GOMOLA SPEED	349
HURRICANE	349
JACKY CHAN	349
MAN HALL	349
NINJA SPIRIT	349
OPERATION WOLF	349
OUT RUN	349
OVER RIDE	349
PC KID	349
RABIO LEPUS SPECIAL	349
SAINT DRAGON	349
SPIN PAIR	349
THUNDERBLADE	349
TOY SHOP BOYS	329
TRICKY	349
TV SPORT FOOTBALL	349
VIOLENT SOLDIER	349
WORLD COURT TENNIS	349
ZIPANG	349

## CD ROM

CD ROM + INTERFACE 2990  
 CD ROM + CORE GRAPHX 3990

CD ALTERED BEAST	499
CD CRAZY CARS RACING	449
CD DEATH BRINGER	399
CD DEKO BOKO	399
CD FINAL ZONE 2	449
CD GANPURA	449
CD GOLDEN AXE	449
CD JB MURDER CLUB	399
CD RANMA	399
CD RED ALERT	449
CD SHANGAI 2	399
CD SIDE ARMS	449
CD SUPER DARIUS	449



## SUPER GRAPH X

SUPER GRAPHX+ 1 JEU 1990  
 SG BATTLE ACE 399  
 SG DARIUS PLUS 399  
 SG GHOULST'N'GHOST 499  
 SG GRAND ZORK 399  
 + LES JEUX CORE GRAPH X

## INTENSITY

Pour avoir des vies infinies:  
POKE 56324,201  
POKE 31433,70  
POKE 31434,125  
(Jorge HUMBERTO)

## OLLY AND LISA

Pour avoir des vies infinies :  
POKE 8844,165  
SYS 7427  
(Jorge HUMBERTO)

## PANDORA

Pour avoir des vies infinies:  
POKE 7185,0  
POKE 7701,0  
SYS 3887  
(Jorge HUMBERTO)

## PANTHER

Pour avoir des vies infinies:  
POKE 14127,169  
SYS 4096  
(Jorge HUMBERTO)

## ARTURA

Pour avoir des vies infinies:  
POKE 32138,0  
POKE 27677,201  
POKE 26963,201  
(Jorge HUMBERTO)

## NINJA SCOOTER

Pour avoir des vies infinies:  
POKE 31250,173  
SYS 29696  
(Jorge HUMBERTO)

## MANIAX

Pour passer tous les tableaux sans effort: rester en bas sans bouger puis lorsque le monstre vert descend droit sur vous, se décaler sur la gauche (3 ou 4 cms) puis vite faire le tour du monstre dès qu'il est à l'arrêt: et voilà le tableau rempli!  
(GIL David)

## P47 THUNDERBOLT

Appuyez sur la barre d'espace pendant la page de présentation. Maintenant vous voyez la page sur laquelle vous pouvez choisir le nombre de joueurs, etc...

Ensuite, en gardant enfoncées les touches "T", "X" et "C", appuyez sur la barre d'espace...Et voilà le "test mode"! Vous pouvez maintenant mettre des vies infinies et choisir le niveau de départ.

Mais les vies infinies ne suffisent pas pour tout passer! Voilà comment il faut détruire les machines de fin de niveau :

1er niveau : pour détruire le train, attendez qu'il se soit arrêté, puis lancez de nombreuses bombes sur le bout du canon qui vous tire dessus. Vous récupérez les bombes en détruisant l'hélicoptère qui vous laisse le signe "B").

2ème niveau : Détruire l'avion en tirant de nombreuses fois sur la queue.

3ème niveau : Il est très dur de détruire les tanks qui passent, mais vous pouvez essayer en tirant sur le bout de leurs canons, de toutes façons, après qu'un certain nombre de tanks soit passé, vous aurez fini ce niveau.

4ème niveau : Attendre que le bateau soit revenu. D'abord, détruisez le grand et le petit canon avec des bombes. Et c'est maintenant que ça devient dur : il y a une certaine place sur le tour de commandes qui est vulnérable, et il y en a aussi une sur le "sol" qui touche le tour. Tirez de nombreuses fois sur l'une ou l'autre ou les deux. (vous découvrirez les places en tirant partout sur le tour et le sol : le bruit et le graphisme de l'explosion changeront quand vous touchez

rez les places vulnérables). Puis, le 5ème niveau, il y a de nouveau un avion, le 6ème y a des tanks, le 7ème aussi des tanks le 8ème un bateau, le 9ème un avion et ainsi de suite.  
(Dirk Verbeven).

## THE GOONIES

### Solution complète :

#### Tableau 1:

La chaise vous aide à atteindre la Presse. Faites des billets pour attirer mama fratelli dehors. Allez renverser le bocal sur le feu et sortez. Sortez en courant avec l'autre.

#### Tableau 2:

Pour passer les trois rochers, appuyez vous dessus quand ils sont vers le bas. La vis en bas lève le rocher fermant le passage vers la clé.

#### Tableau 3:

La vanne inférieure droite coupe le jet de la vanne supérieure. Pour ouvrir la porte, actionnez la vanne supérieure et celle de gauche en même temps. Le petit tireur ne tire jamais qu'une fois au même endroit. La pièce où l'on sort est à l'épreuve des balles.

#### Tableau 4:

Laissez passer la première balle et la première volée de chauve-souris. Ensuite descendez un personnage au niveau suivant tout en gardant la balle au niveau supérieur en utilisant la tirette. Pour casser une des barres qui bloque la sortie, manoeuvrer le levier au milieu en dessous.

#### Tableau 5:

Les planches sur les deux puits en bas sont commandées par les tirettes en haut. Servez vous du crâne pour

passer d'une pièce dans l'autre. Pour empiler des crânes sur celui en bas à droite, poussez-les sur la planche à droite. Vous pouvez laisser un personnage à gauche de cette planche contre le mur, il y sera hors d'atteinte des vautours. Sortez en escaladant la pile de crânes.

#### Tableau 6:

Les deux tirettes commandent la grille du passage. Les gouttes qui tombent du deuxième stalactite en partant de la gauche ne sont pas mortelles. Les gouttes qui tombent sur les trois plaques au milieu commandent les planches sur lesquelles vous marchez.

#### Tableau 7:

Tirez la chaînette en haut pour faire tomber la boîte sur laquelle vous montez pour tirer la chaînette en bas. Ensuite tirez la chaînette supérieure en rebondissant sur le flipper de gauche: la Pieuvre s'en va.

#### Tableau 8:

Un des personnages est plus grand que l'autre. Tout d'abord, manoeuvrez la manivelle du mât derrière mama Fratelli. Ensuite avec le plus grand rendez-vous sur la proue pour renverser quelques pièces d'or qui attireront mama Fratelli, provoquant ainsi sa perte. Avec la manivelle, faites monter le plus petit sur la plate-forme du mât et faites le sauter vers le coffre au trésor sur la proue. Faites la même chose avec le grand. Attention! certaines échelles sont inaccessibles au plus petit.

f7 vous fera revenir avec 8 vies au début du dernier tableau entièrement réussi.  
(BRENIER Olivier).

# 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 - Nouveautés sur disquettes
- 5 - Interfaces de copie personnel

### 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
- 5 - Interfaces de copie personnel

### 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
- 8 - Interfaces de copie personnel

*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 !**

## 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 en-tête du listing) et de sauvegarder ce programme complet sur une disquette vierge. Pour le lancer il suffira de le charger avec votre Basic (commande LOAD) et de faire RUN. Suivez ensuite les instructions. Dans certains cas, le programme créera un autre fichier qui aura l'extension "PRG" ou qui aura la particularité de se trouver dans le répertoire "auto" de votre disquette. Dans ce cas précis, il ne faudra pas le lancer à partir du Basic mais simplement double-cliquer (click, click avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu original...

## LES EDITEURS DE SECTEURS

### - MUTIL -

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

Si vous êtes débutant, son fonctionnement est très simple, il faut bien évidemment charger MUTIL et ensuite, vous 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 'insérer', 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, réessayez en mettant 10 secteurs au formatage et si ça ne marche toujours pas essayez avec 9 secteurs. Si vous n'y arrivez toujours pas, soit vous n'avez pas de chance, soit votre éditeur de 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 GEA ne nécessite pas de numero 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...

# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## PERSIAN GULF INFERNO

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le fichier 'A:\PROGRAM.NSI', les octets 0479 0001 0001 F700 et remplacez-les par 0479 0000 0001 F700. La recherche et le remplacement, sont à faire 4 fois.

Ou rendez-vous aux offset \$162C, \$1652, \$16B2 et \$16D8.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 0679 0001 0002 528C et remplacez-les par 0679 0000 0002 528C.

Ou rendez-vous à l'offset \$6C0A.

## ESWAT

Pour avoir des 100 crédits et 100 secondes, mettez le jeu en mode pause et tapez 'JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU'.

## NO EXIT

Pour avoir de l'énergie infinie et qu'à chaque fois que l'ordinateur frappe ça soit lui qui trinque, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\LOADER.PRG', les octets 9179 0001 A62A 4A79 et remplacez-les par 9179 0001 A59C 4A79.

Ou rendez-vous à l'offset \$213A.

## SUPERMAN

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\GAME.PRG', les octets 5379 0000 491A 6600 par 6004 0000 491A 6600 (la recherche et le remplacement sont à faire 8 fois!).

Ou rendez-vous aux offset \$110, \$12C, \$148, \$164, \$180, \$19C, \$1B8, \$1D4.

## GREMLINS II

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5301 13C1 0001 32D2 et remplacez-les par 7207 13C1 0001 32D2.

Ou rendez-vous à la piste 46, secteur 6, offset \$136.

## TIME RACE

Voici tous les codes :

EXTF-PTKL-XERV-VHBI-BBRE-CDNO-XUNU-NCFY-GIRO-TKIP-LOPU-BCBC-NXTH-THIL-CHIL-RUHI-KYFT-VONP-XELI-CVTY-FOIL-FUFK-GHOL-LLIP-DRUN-JIGO-VLOH-FRUX-SDON.

## VOODOO NIGHTMARE

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'F13.PRG', les octets 5379 0000 1BD4 6A06 et remplacez-les par 6004 0000 1BD4 6A06.

Ou rendez-vous à l'offset \$85CA.

Toujours pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 5379 0000 1BD4 41F9 et remplacez-les par 6004 0000 1BD4 41F9.

Ou rendez-vous à l'offset \$1178C.

## HELTER SKELTER

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 1, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\HS.PRG', les octets 8101 31C0 0862 57F8 et remplacez-les par 4E71 31C0 0862 57F8.

Ou rendez-vous à l'offset \$3716.

Pour avoir des vies infinies pour le joueur 2, recherchez les octets 8101 31C0 0882 57F8 et remplacez-les par 4E71 31C0 0882 57F8.

Ou rendez-vous à l'offset \$3756.

## SCI

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le disk 1, les octets 5339 0000 9881 4BF9 et remplacez-les par 6004 0000 9881 4BF9.

Ou rendez-vous à la piste 13, secteur 9, offset \$16A.

## VAXINE

Pour avoir des crédits infinis, recherchez dans le fichier 'A:\VAXINE', les octets 7153 3809 1D61 00D8 et remplacez-les par 7160 0209 1D61. Ou rendez-vous à l'offset \$4922.

## DOMINATOR

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\D.IMG', les octets 5379 0000 5AB6 6B10 et remplacez-les par 6004 0000 5AB6 6B10.

Ou rendez-vous à l'offset \$482C.

## ESWAT

Pour avoir des crédits infinis pour les deux joueurs, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\ESWAT.PRG', les octets 41F9 00FF 8240 7E07 4298 51CF FFFC et remplacez-les par 31FC 00C8 2546 31FC 00C8 254E 4E71

Ou rendez-vous à l'offset \$94.

## GROWTH

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\GROWTH', les octets 5379 0001 4E66 13FC et remplacez-les par 6004 0001 4E66 13FC.

Ou rendez-vous à l'offset \$1A18.

Toujours pour les vies infinies, recherchez les octets 5379 0001 4E66 0C79 et

remplacez-les par 6004 0001 4E66 0C79.

Ou rendez-vous à l'offset \$2808.

## ATAX

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\ATAX.PRG', les octets 5379 0001 51CC 13FC et remplacez-les par 6004 0001 51CC 13FC.

Ou rendez-vous à l'offset \$464E.

## PACLAND

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\PACLAND.PRG', les octets 536C 0000 3D7C 0001 et remplacez-les par 6002 0000 3D7C 0001.

Ou rendez-vous à l'offset \$4D86.

## PACMANIA

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\A.PRG', les octets 5339 0000 00EA 6100 et remplacez-les par 6004 0000 00EA 6100.

Ou rendez-vous à l'offset \$96AA.

## BIONIC COMMANDO

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\BIONIC.DAT', les octets 4A39 0001 7482 6A00 et remplacez-les par 4A39 0001 7482 6000.

Ou rendez-vous à l'offset \$49B9

## STRIDER II

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'A:\AUTO\TOR.PRG', les octets 0479 0001 0000 84C4 et remplacez-les par 0479 0000 0000 84C4.

Ou rendez-vous à l'offset \$7FDC.

# 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"
  ENDIF
  PRINT texte$
LOOP
PRINT "Enregistrement de ";fichier$
BSAVE fichier$,tampon%,longueur%
' Insérez les Datas après cette ligne
```

## CLASSIQUES I (FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour les 3 jeux de CLASSIQUES I (TITUS)
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "CLASSIQUES Volume 1", "A:\CLA.ACC"
DATA "Vies Casse briques", &H28A3E, &H00000001, &H00000000
DATA "Vies Invaders", &H1303C, &H00000001, &H00000000
DATA "Vies Pac-Man", &H0BEA2, &H53790000, &H60040000
DATA "FIN"
```

## ESWAT (FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Crédits infinis à ESWAT par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "ESWAT", "A:\AUTO\ESWAT.PRG"
DATA "Crédits infinis 1", &H94, &H41F900FF, &H31FC00C8
DATA "Crédits infinis 2", &H98, &H82407E07, &H254631FC
DATA "Crédits infinis 3", &H9C, &H429851CF, &H00C8254E
DATA "Crédits infinis 4", &HA0, &HFFF23FC, &H4E7123FC
DATA "FIN"
```

## HELTER SKELTER (FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour HELTER SKELTER par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "HELTER SKELTER", "A:\AUTO\HS.PRG"
DATA "Vies infinies J1", &H3714, &H810131C0, &H4E7131C0
DATA "Vies infinies J2", &H3754, &H810131C0, &H4E7131C0
DATA "FIN"
```

## LOMBARD RAC RALLY (FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Brouzoufs infinis pour LOMBARD RAC RALLY
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "LOMBARD RAC RALLY", "A:\AUTO\RALLYRUN.PRG"
DATA "Brouzoufs infinis", &H3028, &H620000F0, &H30BC2328
DATA "FIN"
```

## NO EXIT

(FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Energie infinie à NO EXIT par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
' (Quand l'ordinateur frappe, il perd son énergie!)
DATA "NO EXIT", "A:\AUTO\LOADER.PRG"
DATA "NRJ infinie", &H213C, &H0001A62A, &H0001A59C
DATA "FIN"
```

## OVERLANDER

(FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour OVERLANDER par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "OVERLANDER", "A:\C.D8T"
DATA "Vies infinies", &HB9A0, &H53680006, &H4E714E71
DATA "FIN"
```

## PHANTASM

(FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Missiles infinis pour PHANTASM
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "PHANTASM", "A:\PHAN.PRG"
DATA "Missiles infinis", &H5D1C, &H530013C0, &H4E7113C0
DATA "FIN"
```

## SIDE ARMS

(FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Invulnérabilité, Vies infinies et garder ses armes
' à SIDE ARMS par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "SIDE ARMS", "A:\AUTO\SIDEARMS.PRG"
DATA "Invulnérabilité...", &H2A6A, &H4A790000, &60FC0000
DATA "FIN"
```

## STRIDER II

(FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies à STRIDER II par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "STRIDER II", "A:\AUTO\TOR.PRG"
DATA "Vies infinies", &H7FDC, &H04790001, &H04790000
DATA "FIN"
```

## VAXINE

(FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Crédits infinis à VAXINE par Antonio SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "VAXINE", "A:\VAXINE"
DATA "Crédits infinis", &H4922, &H71533809, &H71600209
DATA "FIN"
```

## VOODOO NIGHTMARE

(FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies à VODOO NIGHTMARE par SIMOES à taper
' en GFA 3.XX à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "VOODOO NIGHTMARE", "A:\AUTO\F13.PRG"
DATA "Vies infines 1", &H085CA, &H53790000, &H60040000
DATA "Vies infines 2", &H1178C, &H53790000, &H60040000
DATA "FIN"
```

**Payez en 4 fois  
sans frais**

# **J.B.G. ÉLECTRONICS**

Tél.: **(1) 45 41 41 63**  
**(1) 45 41 44 54**

**163, avenue du Maine - 75014 PARIS**

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  
**nous consulter**

ATARI 520 STE  
gonflé 1 Méga  
+ 30 disks  
**nous consulter**

ATARI 520 STE  
gonflé 2 Mégas  
+ 30 disks  
**nous consulter**

ATARI 520 STE  
+ moniteur couleur  
+ 30 disks  
**nous consulter**

Disques Durs ATARI  
**30, 60, 44 Mo**  
**nous consulter**

**SuperCharger**  
Émulateur PC Hard  
**1 Méga: 2.890 Frs**

Lecteur externe  
DF DD - ST/Amiga  
**790 Frs**

Lecteur interne  
DF DD - Atari ST  
**nous consulter**

**Sega**  
**Mégadrive**  
**Japonaise**  
**+ 1 jeu**  
**1.490 Frs**

Souris pour ST/Amiga  
**280 Frs**

Souris optique ST/Amiga  
**490 Frs**

## **Rayon Occasion**

Vente / Achat / Dépôt-vente

Tous matériels

Micros, Moniteurs, Périphériques,  
Accessoires, Logiciels.

**Matériel garanti**

**Tél.: (1) 45 41 26 04**

## **Amiga 500**

+ moniteur 1083 S  
+ 20 disks

**5.490 Frs**

## **Amiga 500**

+ câble Péritel  
+ 10 disks

**3.290 Frs**

**Logiciels:**  
les dernières  
nouveau-tés  
Atari/Amiga

Imprimante  
STAR 24 aig.  
**2.990 Frs**

Imprimante  
**STAR LC200**  
Couleur  
+ câble parallèle  
**2.990 Frs**

Imprimante  
**STAR LC 20**  
+ câble parallèle  
**1.990 Frs**

## **Bon de Commande**

✂

Carte bleue ou chèque  
à retourner à JBG Électronics,  
163 ave du Maine - 75014 PARIS

Votre commande:.....  
.....  
.....

Nom: .....

Prénom: .....

Adresse: .....

C P: ..... Ville: .....

Tél.: .....

CB n°

Date d'expiration:.....

Signature: .....

## **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**

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

# 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 UPPER$(type$)="FIN"
  READ face%,piste%,secteur%,offset%,chaine1%,chaine2%
  REPEAT
    r%=XBIO$(8,L:tampon%,L:0,secteur%,piste%,face%,1)
  UNTIL r%=0
  IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine1%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine2%
    texte$="Option <"+type$+"> installée"
  ELSE IF LPEEK(tampon%+offset%)=chaine2%
    LPOKE tampon%+offset%,chaine1%
    texte$="Option <"+type$+"> désinstallée"
  ELSE
    PRINT "Ce n'est pas la disquette de "+titre$
  END
ENDIF
PRINT texte$
REPEAT
  r%=XBIO$(9,L:tampon%,L:0,secteur%,piste%,face%,1)
UNTIL r%=0
LOOP
PRINT "Modification effectuée"
' Insérez les Datas après cette ligne
```

## NINJA WARRIORS (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Mégatrainer pour NINJA WARRIORS par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "NINJA WARRIORS"
DATA "Crédits",0,15,7,&H0AE,&H536E08A2,&H600208A2
DATA "Temps",0,12,2,&H1BE,&H536E0182,&H60020182
DATA "Shurikens J1",0,15,8,&H014,&H397C001E,&H397C7FFF
DATA "Shurikens J2",0,15,8,&H084,&H397C001E,&H397C7FFF
DATA "FIN"
```

## POWER BOAT (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Vies et Missiles infinies pour POWER BOAT SIMULATOR
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "POWER BOAT SIMULATOR"
DATA "Vies J1",0,9,4,&H32,&H810111C0,&H11FC0005
DATA "Vies J2",0,9,4,&H48,&H810111C0,&H11FC0006
DATA "Missiles J1",0,9,4,&H64,&H810111C0,&H11FC0007
DATA "Missiles J2",0,9,4,&H7A,&H810111C0,&H11FC0008
DATA "FIN"
```

## R-TYPE (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour R-TYPE par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "R-TYPE"
DATA "Vies infinies",0,16,4,&H15E,&H53790001,&H60040001
DATA "FIN"
```

## SAVAGE I (PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour SAVAGE partie 1 par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SAVAGE partie 1"
DATA "Vies infinies",0,1,5,&H14A,&H53790000,&H60040000
DATA "Vies infinies",0,1,7,&H0EE,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

## SAVAGE II

(PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour SAVAGE partie 2 par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SAVAGE partie 2 'code SABATTA'"
DATA "Vies infinies",0,1,10,&HB4,&H53790001,&H60040001
DATA "FIN"
```

## SAVAGE III

(PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour SAVAGE partie 3 par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "SAVAGE partie 3"
DATA "Vies infinies",0,22,6,&H13A,&H53790000,&H60040000
DATA "FIN"
```

## XYBOTS (TNT)

(PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Crédits infinies pour XYBOTS (compil TNT)
' par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "XYBOTS de la compilation TNT"
DATA "Crédits",1,29,8,&H15C,&H53790001,&H60040001
DATA "Crédits",1,29,9,&H140,&H53790001,&H60040001
DATA "FIN"
```

## GREMLINS II

(PISTE EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour GREMLINS II par Antonio SIMOES
' à taper en GFA 3.XX à la suite du PISTE EDITEUR V 1.1
DATA "GREMLINS II"
DATA "Vies infinies",0,46,6,&H136,&H530113C1,&H720713C1
DATA "FIN"
```

## ELEMENTAL

(FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Vies infinies pour les 2 Joueurs à ELEMENTAL
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "ELEMENTAL","A:\ELEM.PRG"
DATA "Vies infinies",&H8FEE,&H53902F2D,&H4E712F2D,"FIN"
```

## FUTUR SPORT

(FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Invulnérabilité, Temps et Vies infinies à FUTUR SPORT
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "FUTUR SPORT","A:\AUTO\FUTSPORT.PRG"
DATA "Vies infinies",&H336A,&H04790001,&H04790000
DATA "Vies infinies",&H6240,&H04790001,&H04790000
DATA "Temps infinies",&H9958,&H53790000,&H60040000
DATA "Invulnérabilité",&H6084,&H13FC0001,&H13FC0000
DATA "FIN"
```

## MAXI BOURSE

(FICHER EDITEUR V1.1)

```
' Brouzoufs infinis pour les 2 joueurs à MAXI BOURSE
' par Antonio SIMOES à taper en GFA 3.XX
' à la suite du FICHER EDITEUR V 1.1
DATA "MAXI BOURSE","A:\MB.TOS"
DATA "Brouzoufs infs J1",&H7356,&H91906046,&HD1906046
DATA "Brouzoufs infs J2",&H739E,&H91903039,&HD1903039
DATA "FIN"
```





# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## B.A.T.

*Solution du jeu.*

*Pour tuer Hérigo: Il faut déjà récupérer une carte du X-ifo dans la rue (175 Krells), et ensuite se rendre à la bonne heure au club privé. (ex: 6 heures du matin le second jour). Il est préférable d'acheter préalablement plusieurs champs de force et des munitions bien sur. Si vous tuez Mèrigo vous pourrez récupérer en cherchant bien une clé qui vous permettra de visiter les souterrains de Terrapolis. (L'entrée se trouve au milieu des immeubles détruits par le tremblement de terre).*

*Pour tuer Vrangor:*

*Il faut plusieurs objets. Déjà acheter ou voler une carte "accès technicien" que l'on trouvera dans la rue. Cette carte vous permet de consulter les fichiers qui vous renseigneront sur Terrapolis et son environnement. Il vous faut impérativement relever le code epsilon (catégorie éclairateurs). Ce code vous permettra d'entrer dans la base de Vrangor.*

*Cette carte acquise, il faudra vous rendre au Bizzi Game entre 13h et 14h. Vous y rencontrerez un homme qui vous lancera un défi, il vous faudra miser 1000 krells. Si vous le battez (voir trucs Bizzi à la fin), il vous proposera ses 1000 Krells, ou de vous servir de guide. Vous choisirez la 2ème solution. En effet cet homme vous permettra de passer le garde qui bouche l'accès pour aller louer un drag. Il vous "pistonnera".*

*Vous arriverez alors sur une image pleine. Vous pourrez aller louer un drag (5500 Krells). Décollez! (Utiliser le drag en milieu de page à gauche). Dès que vous serez en l'air freinez pour pouvoir suivre l'appareil qui arrive en face de vous. Celui-ci passera au-dessus de la base et s'éloignera petit à petit.*

*Suivez-le bien. Il va vous indiquer le chemin de la base de Vrangor. Si l'appareil disparaît de votre champ de vision, ce n'est pas grave car il faut aller tout droit: la base vous localisera et vous tirera plusieurs fois dessus. Essayez de la localiser à votre tour en faisant un tour d'horizon (vers la gauche!). Puis tirer lui dessus, (sur les côtés si possible).*

*Si vous la touchez, elle s'immobilisera, ne vous tirera plus dessus et un rectangle noir clignotera sur le côté de la base. Foncez droit dessus! C'est l'entrée de la base. Si tôt entré vous cliquerez comme pour avancer. La base vous demandera le code d'accès (epsilon D = droite G = gauche). Vous cliquerez sur les bons boutons (des lumières s'allumeront), et si vous ne vous êtes pas trompé, vous entrerez dans la base. Vous tomberez nez à nez avec la bombe de Vrangor. Vrangor ne tardera pas à vous localiser et vous entrerez alors en duel avec lui. Si vous le tuez c'est fini. (félicitations...)*

*Attention après les félicitations vous retournez dans votre drag pour essayer de rejoindre Terrapolis. L'aventure continue.*

*Pour le Bizzi: relever sur une feuille les 3 premiers symboles puis ajouter à chaque fois le nouveau. Sauf erreur de frappe vous irez très loin et augmenterez votre niveau d'expérience. Il est préférable d'acheter un peu à boire et à manger pour le guide.*

*Vous pourrez rencontrer Lydia au bordel à 1h. du matin.*

*N'oubliez jamais de consulter Bob pour connaître votre état de santé, faire des programmes etc...*

*(AUGOYARD Stéphane et RESSAM Mehdi).\**



VOTRE JEU  
48 H CHRONO  
EN ☎

AU 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE  
EN CADEAU UNE DEMO  
EXPLORA 3, UNREAL, F 15, F 19 ETC...

### ATARI

PASSING SHOT.....	69
XENON 2.....	149
INDIANA ARCADE.....	69
ROCK STAR.....	149
ITALY 90.....	149
BLOODWYCH.....	149
XENON 2.....	149

CHALLENGER.....	289
GREAT COURTS / SUPER SKI	
STUNT CAR / KICK OFF / BOMBER	
FULL BLAST.....	289
RICK DANGEROUS / P 47	
CARRIER COMMAND / CHICAGO 80	
HIGHWAY PATROL 2 / FERRARI F1	
LES CHEVALIERS.....	239
BLACK TIGER / DYNASTY WARS	
STRIDER / GHOU'S N GHOSTS	
DECLIC.....	289
MANOIR DE MORTEVILLE / TETRIS	
TRIVAL / WALLSTREET / CHESSMASTER	
NRJ.....	249
NORTH & SOUTH TINTIN SUR LA LIGNE	
FIRE 4 FORNIT/TEENAGE QUEMOS/STAGE	
MIND GAMES.....	299
WATERLOO VF / AUSTRALITZ VF	
CONFLICT: EUROPE VF	
POWER PACK.....	249
LOMBARD RALLY / BLOODWYCH	
XENON 2 / TV SPORTS FOOTBALL	
TRIAD 3.....	285
SPEEDBALL / BLOOD MONEY	
ROCKET RANGERS	
INDIANA JS AVENTURE VF +	
ZAC MAC KRAKEN VF.....	289
DUNGEON MASTER.....	289
CHAOS STRIKE BACK.....	289
FALCON + MISSION 1.....	289
10 MEGA HITS VOL 2.....	345
EPYX SPORTING GOLD.....	289
HOLLYWOOD COLLECTION	
LES BATTANTS.....	289
LES JUSTICIERS 2.....	239
MONDE DES MERVEILLES.....	239

### PC COMPATIBLES

BUDOKAN.....	199
FERRARI F1.....	149
GREAT COURTS.....	199
INDIANAPOLIS 500.....	199
MANOIR DE MORTEVILLE.....	199
WATERLOO.....	199
GATO.....	99

### CARTE SOUND BLASTER 1690

ALBUM EPYX 2.....	239
10 MEGA HITS VOL 2.....	345
CHALLENGERS.....	299
DECLIC.....	299
EPYX SPORTING GOLD.....	289
FULL BLAST.....	299
LES BATTANTS.....	289
MASTER COLLECTION.....	289
PC GOLD HITS.....	199
SILVER COLLECTION.....	289

### AMIGA

GREAT COURTS.....	99
KICK OFF.....	99
THE STRIDER.....	99
OPER THUNDERBOLT.....	99
DRIVIN FORCE.....	149
EXTENSION 512 K	
+ HORLOGE.....	499

10 MEGA HITS VOL 2.....	345
CHALLENGER.....	289
DECLIC.....	289
EPYX SPORTING GOLD.....	289
FULL BLAST.....	289
HOLLYWOOD COLLECTION	
LES GIV D'OR.....	239
LES BATTANTS.....	289
LES JUSTICIERS 2.....	239
MONDE DES MERVEILLES.....	239

AFTER THE WAR.....	189	LÔST PATROL.....	239
AQUANAUT.....	249	LOTUS TURBO ESPRIT.....	189
B.A.T.....	349	MI TANK PLATOON VF.....	245
BACK TO THE FUTURE 2.....	239	MAUPTI ISLAND.....	239
BADLANDS.....	239	MIDWINTER.....	239
BATTLE COMMAND.....	239	MURDER.....	189
BETRAYAL.....	239	OCEAN BEACH VOLLEY.....	169
BLOCK OUT.....	199	OFF ROAD RACER.....	235
BOMBER.....	285	OPERATION STEALTH.....	269
BOMBER MISSION.....	185	ORIENTAL GAMES.....	199
CADAVER.....	239	PANG.....	239
CAPTIVE.....	235	POPULOUS.....	199
CHASE HQ 2.....	239	POWERMONGER.....	239
CHESS CHAMPION 2175.....	289	PLAYER MANAGER.....	249
CHUCK YEAGER 2.....	239	PLOTTING.....	239
CONQUEROR.....	239	PROJECTYLE.....	189
DAMES SIMULATOR.....	269	RA.....	189
DARK CENTURY.....	259	RED STORM RISING.....	265
DAY OF THE THUNDER.....	245	RESOLUTION 101.....	239
DELUXE PAINT VF.....	550	RICK DANGEROUS 2.....	235
DRAKKEN.....	269	RINGS OF MEDUSA.....	289
EXPLORA 3.....	289	ROBOCOP 2.....	239
ELVIRA.....	289	SECRET WEAPON LUFTWA	
F 19 STEALTH FIGHTER.....	259	SHADOW OF THE BEAST.....	235
F 29 RETALIATOR.....	199	SIM CITY.....	245
FALCON MISSION 1 ou 2.....	185	SIDERS.....	239
FENDISH FREDDY.....	269	SPEEDBALL 2.....	235
FINAL WHISTLE (KICK OFF)		STRIDER 2.....	239
FLIGHT INTRUDER.....	285	STUNT CAR.....	189
FLIGHT SIMULATOR 2 VF.....	369	SWIV.....	239
FLOOD.....	239	TENNIS DE TABLE.....	199
FOFT.....	220	THE IMMORTAL.....	239
GOLD OF THE AZTECS.....	189	THE LIGHT CORRIDOR.....	239
GOLDEN AXE.....	239	TIE BREAK.....	199
GREAT COURTS 2.....	245	TEAM SUZUKI.....	239
HARD DRIVIN' 2.....	239	TOTAL RECALL.....	239
INDIANA JS AVENTURE VF		TOWER OF BABEL.....	239
INFESTAL.....	239	TURRAN.....	189
INTER SOCCER CHALLENGE		TURTLES TEENAGE MUTA	
INTERPHASE 3 D.....	235	TV SPORTS BASKETBALL.....	239
IRON LORD.....	269	ULTIMATE RIDE.....	239
JAMES POND.....	239	VAXINE.....	239
JUPITER'S MASTERDRIVE		WATERLOO VF.....	239
KICK OFF 2 + SCENARIO.....	220	WELLTRIS.....	239
LES VOYAGEURS DU TEMP		WORLD CHAMPION SOCCER	
LOOM VF.....	280	ZAC MAC CRACKEN VF.....	199

4 D BOXING.....	289	RICK DANGEROUS 2.....	239
688 SUBMARINE.....	269	SECRET MONKEY ISLAND.....	285
BATTLE OF BRITAIN.....	285	SECRET WEAPON LUFTWA	
BETRAYAL.....	290	SILENT SERVICE 2.....	369
CAPTIVE.....	285	SIM CITY.....	245
COLONY.....	320	SIM EARTH.....	289
DAS BOOT.....	380	TEST DRIVE 3.....	239
EXPLORA 3.....	289	THE BLUE MAX.....	289
F 19 STEALTH FIGHTER.....	369	U.F.O.....	369
F 15 STRIKE EAGLE 2.....	335	VETTE.....	289
FALCON 3.....	335	WING COMMANDER.....	299
FLIGHT SIMULATOR 4.....	435	WOLFPACK.....	299
FLIGHT INTRUDER.....	329		
GREAT COURTS 2.....	239		
INDIANA JS AVENTURE VF			
KICK OFF 2.....	235		
LES VOYAGEURS DU TEMP			
LHX ATTACK CHOPPER.....	289		
LOOM VF.....	285		
LOST PATROL.....	269		
MI TANK PLATOON.....	245		
OPERATION STEALTH.....	369		
POPULOUS.....	235		
RAILROAD TYCOON.....	299		
RED STORM RISING.....	299		

DISQUETTES  
3 1/2" DF DD  
4.50 F par 100  
5.50 F pièce par 50  
6.40 F pièce par 10

688 SUBMARINE.....	229	KICK OFF 2 + SCENARIO.....	220
AWESOME.....	239	LOOM VF.....	289
BAT.....	289	LOTUS TURBO ESPRIT.....	220
BETRAYAL.....	289	MI TANK PLATOON.....	245
BOMBER.....	285	MAUPTI ISLAND.....	269
BUDOKAN.....	235	OPERATION STEALTH.....	269
CADAVER.....	239	PANG.....	239
CAPTIVE.....	235	POPULOUS.....	220
CARTHAGE.....	239	POWERMONGER.....	239
CHAOS STRIKE BACK.....	239	RICK DANGEROUS 2.....	235
DRAKKEN.....	259	ROBOCOP 2.....	239
DUNGEON MASTER VF.....	269	RVF HONDA.....	249
EXPLORA 3.....	289	SHADOW BEAST 2.....	335
F 29 RETALIATOR.....	235	SIM CITY.....	239
FALCON VF.....	289	SPEEDBALL 2.....	239
FALCON MISSION 1 ou 2.....	189	THE IMMORTAL.....	239
FLOOD.....	239	TOTAL RECALL.....	239
GOLDEN AXE.....	239	TV SPORTS BASKETBALL.....	239
HOUND OF THE SHADOW.....	249	UNREAL.....	239
INDIANAPOLIS 500.....	199	UN SQUADRON.....	239
INDIANA JS AVENTURE.....	199	WINGS.....	279
IRON LORD.....	289	WOLFPACK.....	285
JET.....	329	Z OUT.....	239

A RETOURNER A : CENTURY SOFT B.P. 454 03004 MOULINS CEDEX (OU RECEPIER)

NOM : ..... 70.46.20.48

ADRESSE : .....  CONTRE REMBOURSEMENT + 24 F  
 CHEQUE  CARTE BLEUE

VILLE ..... N° CB .....

TYPE D'ORDINATEUR ..... TELEPHONE ..... DATE D'EXPIRATION : .....

TITRES : ..... PRIX : ..... FRAIS D'EXPEDITION : .....

.....  NORMAL 15 F  
 COLISSIMO 25 F  
.....  Livraison gratuite sous 48 H  
 PORT 50 DISCS 30 F  
 100 DISCS 50 F

G4 28 ..... FRAIS DE PORT ..... TOTAL : + ..... SIGNATURE : .....

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

# 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 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.

Pour les autres ils vont dans n'importe quel magasin, et ils achètent le super, giga extraordinaire DISCOSCOPIE d'ESAT SOFTWARE.

## LES EDITEURS DE MEMOIRE

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

## 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 l'AMIGA BASIC qui est lui fourni avec votre AMIGA.

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

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne 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

## NIGHT HUNTER

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$00, offset \$300, les octets 41 fa fe 9c 20 bc 00 03 00 00 20 7c 00 00 02 00 43 f9 00 03 00 00 22 fc 23 fc 00 03 22 fc 00 01 00 07 22 fc ee 6a 4e f9 22 fc 00 07 ed 00 22 fc 13 fc 00 4a 22 fc 00 04 6c 94 22 fc 4e f9 00 04 32 fc 41 f2 4e 75 à la place de 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 . . . . (que des zeros) et toujours block \$00, offset \$0c, mettre les octets 61 00 02 f9 4e 71 à la place de 20 7c 00 00 02 02 et recalculer le checksum du bootblock.

## NO EXIT

Pour avoir les transformations illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$34a, offset \$2c, l'octet 2c à la place de 53 et recalculer le checksum de secteur.

## DRAGON BREED

Pour avoir les vies illimitées booter la disquette jusqu'à l'apparition du logo ACTIVISION puis faire immédiatement un reset et charger l'amiga-monitor et faire : 7015a 00 07 f0 00 : 7f000 13 fc 00 4a 00 01 f1 84 4e f9 00 01 d2 b0 remettre l'original dans le drive et faire g 70000 (et le jeu repart!!-!).

## BUGGY BOY (COMPIL UBI SOFT)

Pour avoir le temps illimité, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$98, offset \$ac, l'octet 4a à la place de 53 et recalculer le checksum du secteur.

## ALL POINTS BULLETIN (COMPIL UBI SOFT)

Pour avoir les demerits illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$1a9, offset \$150, l'octets 4a à la place de 52 et au block \$1b7 offset \$1b8 changer l'octet 52 par 4a.

## THE LIGHT CORRIDOR

Pour avoir les billes illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$43, offset \$142, les octets 4a à la place de 53

## VIGILANTE

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$403, offset \$9a, l'octet 4a à la place de 53.

## TETRIS

Pour avoir un trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$112, offset \$b7, l'octets 0c à la place de c7

## ROTOX

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$313, offset \$104, l'octet 00 à la place de 01

## CRACK

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$b2, offset \$24, l'octet 4a à la place de 53

## U.N. SQUADRON

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$624, offset \$1b6, l'octet 4a à la place de 53 et recalculer le checksum du secteur.

## PIPEMANIA

Pour avoir un trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$18a, offset \$10, l'octet 4a à la place de 53

## RICK DANGEROUS II

Pour avoir le mega trainer, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$1b2, offset \$25, l'octet 00 à la place de 01 et block \$1b3, offset \$25, l'octet 00 à la place de 01 et block \$1b4, offset \$113, l'octet 00 à la place de 01.

## THE LIGHT CORRIDOR

Voici les codes :  
0000 5400 0101 3901  
2602 9902 4303 9003  
6904 3305 9305 3406  
0407 6407 2008 7408  
4709 3810 0511 6811  
3212 0213 8213 5014  
1015 8215 5116 0117  
7017 5518 2819 9919  
7320 2521 0622 3722  
1233 4523 4124 1825  
1926 9726 5927 0528  
7328 3929 3030 0531  
8431 9932

## SUPER WONDER BOY

Pour avoir l'énergie illimitée faire avec l'AMIGA-MONITOR.

< 40000 0 300 1b0  
: 61ba0 4a  
: 66cfc 4a  
: 6a97a 4a puis faire  
> 40000 0 300 1b0

## PANZA KICK BOXING

Pour avoir un super boxeur (EX: Boxeur A) faire avec AMIGA-Monitor  
[ 40000 d0-B/BOXER.00A  
: 40000 00 63 63 63 à la place de 00 28 14 1e  
] 40000 24 d0-B/BOXER.00A

## THE APPRENTICE

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$00, offset \$36, les octets 41 f9 00 07 ff 00 20 fc 42 79 00 01 20 fc 1c 54 42 79 20 fc 00 01 21 42 20 fc 4e f9 00 00 30 fc aa 00 41 f9 00 07 01 1a 20 fc 4e b9 00 07 30 fc ff 00 4e f9 00 07 00 00 à la place de 4e f9 00 07 00 00 00 00 00 ..... et recalculer le checksum du boot secteur.

## MONTY PITHONS

Pour avoir l'énergie illimitée, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$2bd, offset \$62, les octets 4a 71 à la place de d2 40.

## ASPAR GRAND PRIX (COMPIL UBI SOFT)

Pour avoir les bikes illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$2b, offset \$f2, l'octets 4a à la place de 53.

## MONTY PITONS FLYING CIRCUS

Voici le mot à mettre dans les high scores pour avoir le menu cache: 'SEMPRINI' ou mettez 'POOKY' Surprise !!!!

## TORVAK THE WARRIOR

Pour avoir les vies illimitées, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$417, offset \$18, l'octet 4a à la place de 53

## SLY SPY SECRET AGENT

Pour avoir les crédits illimités, prendre un éditeur de secteur et mettre au block \$212, offset \$16e, l'octet 4a à la place de 53 et recalculer le checksum du secteur.

# JEUX... CRACK AMIGA

## SPACE ROGUE

Tout d'abord vous devez vous constituer une armurerie décente. Après avoir atterri sur Hiathra, allez voir Orelan, le représentant impérial et passez votre examen de pilote spatial. Les réponses à celui-ci sont: 1: 3.26 2: type 0 3: F=M+A 4: THE IMPERIUM Sans votre licence de pilote spatial vous ne pourrez acheter aucune arme, boucliers, etc, ce qui n'arrangerait pas vos affaires. Parlez à tout le monde à la base, spécialement à VEDA (un monstre vert). S'il vous vend des lentilles de contact, achetez les. Allez alors dans la chambre où se trouve CEBAK (la fille qui n'arrête pas de parler du meilleur jeu d'arcade de la galaxie). Inspectez la combinaison spatiale se trouvant sur le mur de derrière et vous devriez trouver une carte clé. Lorsque vous aurez parlé à tout le monde, allez trouver le confectionneur de vaisseaux. Achetez lui quatre "Cargo pods". Puis allez voir le marchand et achetez lui huit tonnes soit de "Ibg rams" soit de "super computers". S'ils ne disposent de rien de tout cela, n'achetez rien. Puis rendez vous au poste avancé MICON 1. Vendez le 1GB RAMS ou les SUPERCOMPUTERS et achetez les explosifs ou les crédits "FORGED". Allez alors trouver Sir Eld. Il vous demandera de lui rendre un service, alors acceptez. Retournez à la base HIATHRA et livre la statuette au Représentant Imperial. Vendez les Explosifs ou les FORGEDS mais pas les super-computers ou le 1gb rams. Retournez à MICON 1 et parlez à Sir Held. Il vous donnera d'utiles conseils et une boîte. Continuez ces allez retour entre HIATHRA et MICON 1 jusqu'à ce que vous disposiez d'assez de crédits pour acheter un LASER A FAISCEAU REPAR-TI. Maintenant le fun commé- née !!! Vous devez ici prendre une décision. Soit vous devien- drez un pirate ou un chasseur

de primes. être un pirate signi- fie que vous serez plus entraî- né au combat et (plus impor- tant) que vous gagnerez plus d'argent, mais cela signifie également que chaque vais- seau que vous rencontrerez vous attaquera. Si vous êtes chasseur de primes, au moins les vaisseaux marchands ne vous attaqueront pas. Le pro- chain article sur votre agenda est de vous procurer plus d'ar- mure. Lorsque vos en aurez 500, et que votre réputation est féroce (FIERCE) ou plus, allez trouver la duchesse AVENSTAR à la base spatiale de DENE- PRIME se trouvant dans le sys- tème DENE. Elle vous donne- ra une mission. Parlez à l'étu- diante de DENE qui vous dira d'aller à NAR/SEE et de dire "rakkbit" à l'un des aliens. Faites cela puis retournez à DENE parlez à l'étudiante. Elle vous donnera un MALIR ARTEFACT. Allez ensuite dans le système BASSRUTI. La, allez à la mine. Il vous est conseillé de sauvegarder votre position avant d'atterrir sur la station car il y a toujours quelques monstres rodants dans les environs. Lorsque vous avez atterri, allez dans la chambre se trouvant directement en des- sous de la zone d'atterrissage. Un monstre devrait y pénétrer alors soyez prudent. Vous devez essayer de mettre une table entre vous et le monstre puis filer vers l'une des portes. Lorsque vous serez sûr d'avoir semé le monstre, allez dans la chambre se trouvant dans le bas côté gauche de la station (celle avec le coffre-fort à l'inté- rieur) et inspectez le cabinet qui se trouve en dessous. Vous devriez trouver des NSB. Maintenant retournez au vais- seau et volez jusqu'au système ARCTURUS et allez sur la sta- tion minière MICON II. Allez voir le MADMAN se trouvant dans l'un des corridors et par- lez lui. Sélectionnez "other" et tapez "NSB". Il vous demande- ra le nom de sa mission, ques-

tion à laquelle vous devez répondre "FERRET". Il vous dira alors d'aller trouver GUT. Allez à la carrière KOTH et utilisez la carte sur la porte verrouillée. Evitez les zones d'alarme et allez inspecter l'un des carrés se trouvant sur le mur du haut; vous y trouverez le rouleau de transmutation si vous avez bien acheté les len- tilles de contact à Veda. Retournez alors au système Bassruti et montez par l'aspira- teur jusqu'au système poste avancé FREE GUILD. Allez voir CHI SHA et dites que vous êtes un ROGUE. Sélectionnez "other" et dites "LUX-23A". Acceptez de l'aider et elle vien- dra sur votre vaisseau comme droide de réparation. Allez alors voir OMAR et demandez lui où trouver GUT. Il vous dira d'aller tout d'abord d'aller détruire un titan. Cette tâche n'est pas trop difficile à remplir du moment que vous disposez de 500 armures et de boucliers décents. Ceci fait, retournez trouver Gut. Il vous dira d'al- ler voir le marchand Baakili. Dites lui "MANCHI" et offrez lui le MALIR ARTIFACT. Lorsque vous aurez reçu l'in- formation, retournez voir GUT. Il vous dira d'aller voir TRO- CHAL pour lui voler le CHI- GONGER. Tout d'abord, allez à la station minière MICON IV se trouvant dans le système ZED N27. Une fois dans la station fouillez derrière la porte ver- rouillée jusqu'à ce que vous trouviez un bouclier PSIONIC. Puis allez au poste avancé TROCHAL se trouvant dans le système SIGURE et allez voir VILANIE. Elle vous demandera d'enlever le bouclier: N'EN FAITES RIEN!!!! Elle appellera les gardes alors deverouillez rapidement sa porte et inspec- tez près de l'EGG. Prenez le CHIGONGER et retournez trouver GUT. Puis allez sur ZED N27 et parlez au profes- seur PROSK. Donnez lui le ruban de transmutation, et demandez lui le "NULL DAM-

PER". Entrez alors les coordon- nées "GC 3409". Allez à la console de navigation, et pro- grammez l'itinéraire sur "MANCHI HOMEWORLD". Atterrissez ici, et observez les jolies images. TIPS: Utilisez la carte pour arriver et vous déplacerez dans la station minière de Bassruti, car si vous dépla- cez au petit bonheur ble monstre ne fera qu'une bou- chée de vous. N'espérez pas devenir un pirate ou un chas- seur de primes sans être armé jusqu'aux dents. Naturellement c'est le laser le plus cher qui est le meilleur (le "PARTICLE BEAM"): ils sont très efficaces pour se débarras- ser de tout gêneur. Achetez tout d'abord le laser Sapphère (si vous en avez les moyens) puis vous achetez l'autre laser par la suite. Les torpilles Plasma sont efficaces, bon marché, alors achetez en a peu près six et sept missiles Nova. Pour entrer à l'intérieur d'un trou vous devez voler à travers la Porte Malir à une vitesse minimum de 21 ms. Vous pouvez entrer par les côtés sans infliger de dom- mages à votre armure. La vitesse correcte se situe peu près entre 15 et 22 ms.: entraînez vous et vous ne devriez pas avoir de problèmes. Le "turbo thruster" est utile, mais pas relle- ment indispensable. Les armures valent vraiment le coup d'être achetées. Mettez les en haut de votre liste d'achat et procurez les vous dès que vous en aurez les moyens. Après cet achat, vous devrez sélectionner "Repair Armour". Les "ECM" sont utiles pour les combats avec les titans et les corsaires. Mais comme le turbo, ils ne sont pas indispensables. Les Manchi vous attaqueront tou- jours, qui que vous soyez, et le résultat d'une bataille avec eux est toujours une lutte à mort car les Manchi ne se rendent jamais. (Sylvain DEMANET)

## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA!

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux  
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, av. des Champs Elysées  
Métro George V.  
RER Charles de Gaulle / Etoile  
Tél. 42.56.04.13

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Rotonde des Miroirs  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

NOUVEAU



MICROMANIA  
LES NOUVEAUTES D'ABORD!

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



## EMMANUELLE

Voici les instructions pour trouver les 3 statuette de ce superbe jeu.

- Aller à Iguacu. Se rendre aux chutes et sauter dans l'eau, elle est au fond. Vous avez la première.

- Aller à Rio. Aller chercher la fiole de drogue sur le bateau où se trouve l'homme. Répondez : "Non, je cherche l'aventure!" et il vous donnera une fiole de drogue? Se rendre au casino. Offrir un cigare à l'homme (le cigare est sur le plateau de la vendeuse). Il vous conduira dans un village (les favelas) et il vous donnera une statue. Vous avez la deuxième.

- Aller à Manaus. Dans le hall de l'hôtel, demander au portier qu'il vous conduise à l'opéra. Rentrer à l'hôtel puis recommencer l'opération jusqu'à ce que la statuette apparaisse ou qu'il vous dise que l'opéra est fermé et qu'il demande si vous voulez payer pour visiter (répondre "J'accepte"). Vous avez la troisième statuette!

Il ne vous reste plus qu'à trouver Emmanuelle.

Pour gagner au casino :

- Aller au casino. Offrir à boire à la vieille dame assise en face de vous (à côté de l'homme). Le verre en face de vous (à côté de l'homme). Le verre se trouve sur le plateau de la serveuse. Elle vous donnera le numéro pour jouer et voilà!

Pour avoir plus d'énergie au combat :

- Aller au village. Acheter le tambourin. Prendre le taxi et rentrer à l'hôtel. Parler au portier. Répondre ("J'accepte"). Et voilà.

Un autre truc pour la bagarre :

- Lorsque vous avez à vous battre, ne touchez à rien, la bagarre se fera toute seule, vous serez victorieux à chaque fois.

(Sébastien IMENEZ)

## POWER DRIFT

Voici un truc pour les experts de ce soft: Sélectionnez n'importe quelle course exceptée D et gagnez-les toutes (vous devez remporter une médaille d'or). Rempportez toutes les médailles d'or et vous entrerez dans un tableau de bonus se trouvant sur une course secrète avec vous aux commandes du F14 TOMCAT tout droit sorti d'AFTERBURNER !!! . Si vous refaites de même dans la course D, et remportez donc toutes les médailles d'or, vous accéderez à un autre tableau bonus, cette fois aux commandes du vélo de SUPER HANG ON !!! . Aucune détection de sprite n'est possible.

## TOOBIN

Les canettes de boisson sont vos meilleurs atouts de défense, bien que vous ne démarriez qu'avec six d'entre elles. Trouvez-en un pack de six (il y en a plein qui flottent sur l'eau). Vous bénéficierez alors de la meilleure protection possible, mais attention: dès que vous aurez été blessé par l'ennemi, votre stock ne sera plus infini. Sachez que les monstres réagissent aux tirs de canette de différentes façons: soit ils coulent, soit ils changent de direction. L'alligator géant apparaît à chaque fois que vous traînez trop longtemps dans un lieu. Il est plus rapide que vous et les canettes ne lui font rien. En fait, le seul

moyen de lui échapper est de courir vers une porte. A chaque fois que vous franchirez une porte sans être touché, votre multiplicateur de score augmentera. Naturellement vous démarrez avec un score de base (x1), mais pour chaque porte réussie, le multiplicateur augmentera d'un, et tous les points récupérés après seront multipliés respectivement.

Prenez garde à deux objets suivants très utiles dans ce soft, qui se trouvent souvent dans l'eau: Une balle qui procure de la vitesse supplémentaire durant un instant. Tirez sur tout ce qui bouge: plus vous descendrez de trucs et plus vous aurez de chance de voir apparaître les lettres bonus T, O, O, B, I et N.

## TYPHOON

Habituez-vous aux mouvements de l'aéroglesseur. Appuyer vers l'avant sur la souris est le meilleur moyen d'atteindre la vitesse maximum. Tirez sur une seule île à la fois et levez les ennemis qui émergent au loin. Ne laissez pas vos ennemis (les Flyers) se mettre derrière vous, spécialement les plus dangereux comme le Zapper. Et si cela se complique trop, mettez-vous en plongée et évitez les bombes. N'abusez pas des tirs: un tir est suffisant pour descendre un Flyer et plusieurs tirs auraient tendance à faire surgir encore plus d'ennemis.

## INTERPHASE

A n'importe quel moment durant un vol, tapez Fenny (vous devez impérativement utiliser un F majuscule) afin d'activer le cheat mode. Dès que vous aurez

tapé cela, vous vous retrouverez devant un screen vous permettant de vous déplacer à votre guise au travers des aliens et autres objets de ce soft. De plus, vous disposez d'un contrôle total sur eux avec la souris: vous pouvez les faire se retourner et zoomer à travers le screen (en enfonceant le bouton gauche tout en déplaçant la souris.) Pour passer à l'objet suivant, enfoncez le bouton droit.

## PIPE MANIA

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les bouts de pipe ne sont pas dispersés au hasard. Le programme a une liste des éléments pour chaque tableau. Placez les pièces en forme de croix dans une zone disposant de beaucoup d'espace, de façon à pouvoir utiliser les pièces dispersées et ainsi les joindre. Bien souvent vous disposez de trop de pièces dispersées inutilisables, et c'est dans cette zone qu'elles trouveront leur plein emploi. Il est impossible de terminer les tableaux les plus avancés sans laisser des espaces vides dans votre canalisation y revenir plus tard. Vous devez prévoir à l'avance les localisations de vos pipes. Utilisez les croix pour vous déplacer habilement au travers des obstacles. Dans les tableaux les plus avancés vous trouverez des pièces qui ne marchent que dans un sens, ceci étant indiqué par une flèche. Alors n'essayez pas de les assembler dans le mauvais sens. Vous devez connecter parfaitement les pipes, ce qui n'est pas chose facile. Arrangez-vous pour ne pas assembler de pipes trop longues ou trop courtes.

**REPONSES**

**Vous êtes victorieux?**

Vous avez la solution aux problèmes? Ecrivez-nous avec votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux...

**JOY'S TEAM**

**LAST NINJA II**

J.Phil. R.80007  
Au niveau 6 de Last Ninja II. Se laisser tomber de l'hélico. lorsqu'il termine sa phase descendante, afin d'atterrir sur le pilier en haut à gauche. Puis sauter sur le 2ème, le 3ème et emprunter l'étroit passage du toit. A l'écran suivant, sauter par la lucarne. Vous voilà dans la retraite du Shagun. Se diriger une fois dans le couloir vers la 2ème porte et entrer. Dans la chambre, aller vers le lit pour prendre la corde et ressortez, mais surtout ne descendez pas par l'escalier car vous déclencherez le système d'alarme. Maintenant, entrez dans l'autre pièce et descendez avec la corde par le monte-plats qui se trouve sur le mur du fond. Dans la cuisine prenez le bot-dog qui vous octroie une vie supplémentaire. Allez dans le hall, prenez l'autre porte pour entrer dans la bibliothèque et actionnez la manette qui coupe l'alarme. Revenez dans le hall et passez derrière la plante verte, vous découvrirez une porte secrète menant à la cave. Dans la première pièce, frappez les interrupteurs qui sont sur le mur pour éclairer les salles suivantes. Trouvez votre chemin dans le labyrinthe et vous arriverez devant une chaudière. Attention, un jet de vapeur vous empêche de passer dans la pièce suivante il faut le rediriger en actionnant le bouton sur la chaudière à droite.

**MANIAC MANSION**

Benoit. R.70002  
Pour prendre la clé dans le lustre : Bernard : aller bibliothèque (au rez-de-chaussée), au fond de la bibliothèque, ouvrir panneau secret, prendre cassette. Aller au 4ème étage chez Tentacule verte et prendre disque. Aller salle piano (1er étage), utiliser cassette dans magnéto., allumer magnéto. (ça enregistre). Utiliser le disque sur phonographe, allumer phonographe (le vase se brise et la cassette enregistre les ultrasons). Aller dans la salon, utiliser cassette dans magnéto., allumer magnéto. (le lustre se brise). Il ne reste plus qu'à ramasser la clé. Elle sert à sortir de prison.

**RAMBO III**

Bruno. R.70008  
Pour faire fonctionner le détecteur de mines, il faut trouver une batterie qui se trouve dans le bâtiment en haut à gauche. Tu passes par la porte en bas à droite. Ensuite tu continues tout droit jusqu'à un mur, tu tournes à droite en suivant le mur, à gauche toujours en suivant le mur alors tu prends la clé noire puis tu entres dans la salle en bas à droite et tu trouves la batterie.

**RAINBOW ISLANDS**

Guillaume. R.70007  
Comment battre le monstre du 16ème round. Il suffit de rester en bas de l'écran (ne pas aller sur les pierres) et de suivre le monstre tout en lui tirant dessus.

**THUNDERCATS**

Jérôme. R.70015  
Si tu n'arrives pas à franchir le grand mur, c'est que tu n'as pas pris le vaisseau pour cela il faut aller tout à fait à droite dès le début du level.

**GHOST'N'GOBLINS**

Jérôme. R.70028  
Pour battre les deux unicorns, il faut tout d'abord en déclencher un, en s'avançant, et retourner dans le tableau précédent. Il est maintenant seul, pour

le tuer, tu tires en sautant. Ensuite tu vas tuer le deuxième unicorne, en tirant et en sautant, et tu as fini le 2ème level.

**PHANTASY STAR**

Sylvain. R.70010  
L'armure de Laconian se trouve sur DEZORIS dans la forteresse, suivre ce chemin, passer la porte après l'entrée, 2ème droite, 2ème gauche, droite, 3ème droite, 2ème droite, gauche, faire sauter la trappe qui se trouve avant la porte, l'armure est derrière. Nuls doivent être mangés par Muyan en haut de la tour de Bala Malay après avoir utilisé Prism qui permet de voir le château de LASSIC.

**R-TYPE**

Nunzio. R.70019  
Il faut accumulé la puissance et tirer dans les demi-cercles bleus.

**LA LEGENDE DE ZELDA**

Julien. R.70034  
Dans la 2ème quête, le level 3 est à la même place que le level 2, qui était dans la 1ere quête. Il suffit d'utiliser le sifflet et de descendre les marches.

**MEGA MAN**

Holmes. R.70026  
Voici quelques indications qui te permettront de passer la partie 1 de Mega Man. Quand tu utiliseras l'arme d'un des androïdes, appuies sur le bouton PAUSE plusieurs fois quand le rayon aura atteint sa cible. Pour Cutman utilise le pouvoir de Gustman, pour Gustman utilise le pouvoir de Mega Man, pour Elecman utilise le pouvoir de Cutman pou Iceman utilise le pouvoir de Elecman, pour Fireman utilise le pouvoir de Iceman, pour Bombman utilise le pouvoir de Mega Man quant aux Spines ils sont invincibles.

**TROJAN**

Nico. R.70027  
Il y a une puissance extra dans le 2è égout du premier niveau. Elle est dans le rocher encastré dans le mur le plus proche de

l'échelle. L'autre puissance extra est dans le premier égout du 4ème niveau, elle est au dessus de la botte.

**INDIANA JONES**

Un lecteur. R.11019  
Pour passer "biff le nazi" il faut avant tout aller au rez-de-chaussée. Dans une salle il y a un garde saoul, lui prendre son gobelet. Dans une salle à côté remplir le gobelet de bière et le verser sur le sanglier. Il faut prendre le sanglier et le donner au chien qui est dans une salle près de "biff le nazi". Dans la salle avec le chien, il faut prendre la coupe, retourner au rez-de-chaussée et remplir la coupe de bière. Retourner voir "biff le nazi", s'habiller en nazi et lui donner la coupe de bière, il sera saoul et donc facile à battre.

**INDIANA JONES**

Un lecteur. R.11033  
Le numéro change à chaque partie, mais il y a une solution. Dans la bibliothèque ouvrir le journal du graal, regarder le vitrail dessiner sur le journal et aller dans la salle où le vitrail correspond au dessin. Ouvrir le journal, en dessous du dessin il y a un indice, par exemple "LE SECOND A GAUCHE". A côté du vitrail, il y a des inscriptions, aller aux inscriptions de GAUCHE et regarder le SECOND numéro, c'est le numéro de la dalle à ouvrir.

**INDIANA JONES III**

Un lecteur. R.11021  
Une fois dans l'aéroport consulter le manuel et prendre des notes, ensuite se diriger vers l'air d'atterrissage, puis ce diriger vers le biplane, ensuite effectuer les manoeuvres demander dans le manuel rapidement. Rester le plus longtemps en vol, pour passer le plus possible de postes frontières. Sauvegarder une fois arrivé à la ferme (après être écrasé), utiliser des ruses ou de l'argent pour les postes de gardes.

**AMIGA**

**CONTACT**

13 N°2003483  
A500 écb. ou vds. bot news.  
(rép. ass. à 100%, déb.  
accept.). Ecrire à Mr. Pelletier  
Gérard. 1 bld. Talabot. 13140  
Miramas.

13 N°2003484  
Cb. contacts sur Amiga, super  
news. (rép. ass., déb. accept.).  
Ecrire à Aubin J. Michel. Cité  
les Baumettes. bat.H1. 13700  
Marignane.

44 N°2003485  
Cb. contacts sympa. sur  
Amiga. Poss. nbrx. news. (aide  
déb. à démarrer, rép. ass.).  
Ecrire à Kosc André. Petit-  
Ouffet. Ouffet Belgique.

45 N°2003479  
Ecb. news sur Amiga. (déb.  
accept., rép. ass.). Ecrire à Eric  
Sassin. 35 rue des Tilleuls.  
45700 Pannes.

63 N°2003479bis  
A500 cb. contacts pour écb.  
(demos et digits.). Ecrire à  
David Gagnerot. Rte. de  
Maringues. 63290 Limons.

93 N°2003480  
Pour tout contact et échange.  
Demander Guy. Tel.:  
43.63.24.33.

**VENTE**

67 N°2003486  
Vds. ext. 512Ko pour A500.  
Prix : 400 frs. (neuve).  
Demander Eric. Tel.:  
(16).88.84.92.17.

77 N°2003487  
Vds. ou écb. news & oldies sur  
Amiga. Contacter Emmanuel.  
Tel.: 60.08.53.23.

91 N°2003488  
A500 1 mega + livre ST + nbrx.  
DK (jx., utils.). + Joys. Prix :  
4000 frs. Contacter Pierre.  
Tel.: 64.47.04.07. (ap. 19h.).

93 N°2003489  
Vds. A500 + mon. coul.  
CM8832 + ampli. son + 1 Joys.  
+ nbrx. DK + divers + livres.  
Prix : 6000 frs. Tel.:  
48.43.01.35. (ap. 19h.).

93 N°2003550  
Vds. jx. sur Amiga. (prix  
interr.). Tel.: 43.03.74.12.  
(Après Midi).

95 N°2003566  
Vds. A500 + mon. 10845 +  
souris + tapis + revues + nbrx.  
jx., utils.. Prix : 4000 frs. (le  
tout en t.b.e.). Tel.:  
34.19.17.03. (ts. ls. jrs. sf.  
lundi).

**AMSTRAD**

**CONTACT**

71 N°2003489  
Ech. jx. sur 6128. Poss. pleins  
de news (Iron Lord, Italy 90,  
Turrican...etc...). Ecrire à Paci  
Jérôme. 8bis rue de Perrecy.  
71300 Montceau-les-Mines.  
Tel.: (16).85.57.72.19.

**VENTE**

01 N°2003490  
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner  
TV. + bureau + radio reveil +  
Joys. + lecteur K7 + Kit Mtl. +  
collection Amstrad 100% +  
nbrx. jx. dont news. Prix :  
4000 frs. Tel.:  
(16).74.00.01.14. (ap. 17h.).

13 N°2003492  
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner  
(usage TV.) + nbrx. DK + mul-  
tiface 2 + 1 Joys. + le manuel.  
(le tout en excellent état). Prix  
: 3000 frs. (à déb.). Tel.:  
(16).90.96.79.12. (ap. 19h.).

33 N°2003493  
Vds. pour CPC 6128 adapta-  
teur tv. Prix : 350 frs. Tel.:  
(16).56.59.23.48.

59 N°2003494  
Vds. CPC 6128 + mon. coul. +  
nbrx. jx. (orig.). + rev. + 2  
Joys. + DK (vierges) + livre  
Amstrad. (état neuf (1 an)).  
Prix : 3500 frs. (le tout).  
Contacter Yann. Tel.:  
(16).20.37.65.91.

60 N°2003495  
Vds. CPC 464 coul. + lect. K7 &  
DK + ext. mémoire + de très  
nbrx. jx. + 2 Joys. + carte  
fodos. Prix : 3000 frs.  
Contacter Yves. Tel.:  
(16).44.86.66.21.

75 N°2003496  
Vds. CPC 6128 coul. + Tunner  
TV. + radio reveil + lecteur K7  
+ Joys. + nbrx. jx.: Op. Wolf, R-  
Type, Les Justiciers etc..., Prix :  
5500 frs. (à déb.). Contacter  
Cédric. Tel.: 43.63.08.41. (ap.  
18h30). Urgent!

75 N°2003534  
CPC 6128 + écran coul. (état  
neuf) + man. + nbrx. jx. orig.  
Prix : 2500 frs. (à déb.).  
Demander Wladimir. Tel.:  
42.77.52.61.

75 N°2003560  
Vds. CPC 6128 mono. (t.b.e.),  
+ 2 Joyst. + revues + nbrx. jx.:  
(Shadow Warriors, Renegade  
3). Prix : 1750 frs. Tel.:  
45.40.50.60. (ap. 18h.).

75 N°2003565  
Vds CPC 6128 + mon. coul. +  
radio reveil + meuble + 2  
manettes + multiface II + nbx  
jeux. Prix : 3200 frs. Contacter  
Mme Fournier. Tel.:  
45.25.47.57.

77 N°2003497  
Vds. CPC 6128 + mon. mono +  
jx. + manette. Prix : 3000 frs.  
Contacter David. Tel.:  
60.20.87.25. (ap. 19h. et 18h.  
en week end.).

78 N°2003498  
Vds. CPC 464 + adapt. D7 +  
adapt. TV + radio reveil + Joys.  
+ jx. + manuels et cartons +  
mags. + meuble. Prix : 3700  
frs. Contacter David. Tel.:  
30.87.02.40. Urgent!

92 N°2003500  
CPC 6128 + mon. coul. + Joys.  
+ jx. Demander Thierry. Tel.:  
43.50.60.07. (ap. 18h., sauf  
mer. et vend. ap. 20h.).

92 N°2003501  
CPC 464 coul. + DDII + impri.  
DMP 2160 + man. + crayon  
optique + 24 jx. disqs. et 30 jx.  
K7. Prix : 3000 frs. (le tout).  
Tel.: 47.01.22.44. (le soir et le  
week end.).

92 N°2003502  
Vds. 6128 mon. coul., man. +  
de très nbrx. jx. Prix : 3200 frs.  
Contacter Sébastien. Tel.:  
47.29.21.49.

93 N°2003503  
Vds. CPC 6128 coul. + adapt.  
TV + radio reveil + magnum  
light phaser + Joyst. + nbrx. jx.  
+ revues. Prix : 3550 frs. Tel.:  
48.47.94.69. (ap. 19h.).

93 N°2003504  
Vds. PC 1512 + 2 lect. + écran  
CGP + 1 Joys. + nbrx. disqs.:  
(Double Dragon 1&2, Fire &  
Forget etc...). + livre sur PC.  
Prix : 5000 frs. Demander  
Sylvain. Tel.: 43.51.22.16.

94 N°2003505  
CPC 6128 coul. + 2 Joys. +  
Tunner TV + radio reveil +  
nbrx. jx. (orig.) + nbrx. mags.  
+ 1 boîte à DK + compil. (val.:  
8200 frs.). Prix : 3500 frs. (le  
tout t.b.e.). Contacter Julien.  
Tel.: 48.08.77.48.

94 N°2003506  
Vds. CPC 6128 coul. (excellent  
état 1989). + Joys. + jx. +  
disco. 6 + housses. Prix : 2500  
frs. Contacter Mme. D'Oria.  
Tel.: 42.80.67.77. (HB.).

94 N°2003507  
Vds. CPC 6128 coul. + digit.  
ARA + synthé vocal Fr +  
nbrses. disqs. + cadeaux. (val.:  
neuf + 12000 frs.). Cédé à  
7000 frs. (à déb.). Contacter  
Jérôme. Tel.: 48.08.00.13. (le  
soir).

94 N°2003508  
Vds. CPC 6128 coul. + jx. +  
man. + guide utilisation. Prix :  
2500 frs. (le tout). Tel.:  
40.86.43.27.

94 N°2003504BIS  
Vds. CPC 6128 mon. coul. +  
meuble + radio reveil + adapt.  
+ jx. + synthé. vocal + adapt.  
clavier. Prix : 3200 frs. Tel.:  
46.82.09.43. (ap. 18h.).

95 N°2003509  
Vds. CPC 6128 coul.  
(ss/garant.). + 2 Joys. + housses  
de protection + de nbrx. jx. +  
copieur + manuel. Prix : 3000  
frs. Tel.: 34.68.23.08.

95 N°2003510  
Vds. CPC 6128 + 464 + mon.  
coul. + mon. mono + jx.  
K7&DK + 1 Joys. + nbrses.  
revues + TV N&B. Prix : 3500  
frs. (le tout). Demander J.Luc.  
Tel.: 39.90.89.51. (entre 19h et  
20h.).

95 N°2003511  
Vds. CPC 6128 coul. + nbrx.  
jx. (orig.) + revues + man.  
Prix : 2500 frs. + Tunner TV  
avec tv.cde. Prix : 1000 frs.  
Impri. DMP 2160 + test, man.  
Prix : 1000 frs. (le tout en  
t.b.e.). Tel.: 39.47.18.01.

95 N°2003561  
CPC 6128 coul. + nbrx. jx.,  
utils., 2 Joyst. doubleur man.,  
bte. rangt. Prix : 2500 frs. Tel.:  
39.78.63.68. (ap. 19h.).

**ATARI**

**CONTACT**

26 N°2003565  
Ech. news sur St. (déb. accept.). Contacter Stéphane. Tel.: (16).75.23.21.41.

75 N°2003558  
Atari ST. rech. News, Oldies, Softs, utils., demos digit., liste bienvenue. Contact sérieux (tte. région). Rép. ass. Ecrire à Tytgat Jean-Marc. 4 rue du Congo. 75012 Paris. Tel.: 43.45.71.09.

94 N°2003432bis  
Ech. Atari 1040 ST + impri. + lect. 5"1/4 + origx. + etc..., contre Amiga 2000. Demander Mr. Guerchon. Tel.: 46.87.23.15. (laisser mess. si abst.).

**VENTE**

04 N°2003512  
Vds. Atari 520 STF + mon. SC 1224 + nbrx. jx. + souris. Prix : 4000 frs. (le tout à déb.). Tel.: (16).92.79.02.57. (ap. 18h.).

26 N°2003513  
520 STF/DF + mon. coul. + souris + mon. et langage français DK + Joys. + nbrx. jx. (origx.) dont 3 compils. Prix : 5500 frs. Demander Jean-Marc. Tel.: 75.41.48.49. (ap. 17h.).

75 **TESTEUR DE JOYSTICK!!!**  
KA! Vds son 1040 STF + Moniteur couleur (parfait état) + Prix 4000F. Téléphoné à la rédaction de JOYSTICK au 40.35.38.38

88 N°2003514  
Vds. 520 STF/DF + nbrx. DK (vierges) + souris + livres ST bien débiter, man. d'util. ST Basic. (t.b.e.). Prix : 2500 frs. Ecrire à Cyril Nachin. Lieu dit La Fontanelle Sud Ste. Anastasie. 30190 St. Chaptes.

91 N°2003514II  
Vds. ST 520 STF + souris + péritel + manuel + nbrx. DK de jx. Prix : 2700 frs. (le tout). Tel.: 64.48.72.95.

92 N°2003563  
Vds. 520 STE. (poussé a 1 mega), + jx. orig. Prix : 2500 frs. Tel.: 46.61.52.67. (ap. 20h.). + vds. autre 520 STE. Prix : 2000 frs.

92 N°2003515  
Vds. Atari 520 STE. (gonfle 1 meg.), tout neuf. Prix : 3000 frs. + 3 jx. Vds 520 STF tout neuf. Prix 2000frs. Tel.: 46.61.52.67. (ap. 20H)

93 N°2003515bis  
Vds. Atari 520 STF + mon. coul. + (Klax, Pinball Magic, etc...). + Joys. + souris. (le tout en t.b.e.). Prix : 3800 frs. Contacter Nicolas Rungeard. 42 Av. Thiers. 93340 Le Raincy. Tel.: 43.02.07.91.

93 N°2003516I  
Vds. 520 STF/DF (Oct./88). + souris + mon. mono. + 3 Joys. + 17 jx. orig.: (Op. Stealth, Zack mac Kracen, Robocop, etc...). (val.: 8000 frs). Vendu : 4000 frs. Demander Alain. Tel.: 42.43.08.44. (ap. 19h.).

94 N°2003450bis  
Vds. origx. sur ST. Liste sur demande. Vds. impri. DMP 2000. Prix : 1200 frs. lect. 5" 1/4 : 1400 frs. Mr. Guerchon. Tel.: 46.87.23.15. Ou demander Patrick. (laissez mess. si abst.).

95 N°2003516  
Vds. 520 STF + mon. coul. + Joys. Pagemaker + utils. + 16 jx. + bte. de man. + logs. + 10 livres. Prix : 4500 frs. (le tout). Demander Christophe. Tel.: 34.17.20.17.

95 N°2003517  
Vds. Atari 520 STF + souris + 60 logs. (jx., utils.,) + Joys. + livres. (t.b.e.). Prix : 3000 frs. (le tout). Tel.: 39.64.67.53.

**COMMODORE**

**VENTE**

59 N°2003518  
Vds. C128D + mon. coul. + lect. DK 1571 + de très nbrx. jx., nbrx. DK + CPM + livres. Prix : 3990 frs. Contacter Nicolas. Tel.: (16).27.78.27.06. (ap. 18h.).

**AUTRES**

**VENTE**

31 N°2003519  
Vds. Thomson MO6 unité centrale + mode d'emploi + crayon opt. + 5 jx. (val.: 3990 frs.). Cédé à 3000 frs. Tel.: (16).61.56.38.91.

75 N°2003562  
Vds. Impri. Thomson 90600. Prix : 1000 frs. Tel.: 46.61.52.67. (ap. 20h.).

78 N°2003520  
Vds. PC 1512 DD CGA coul. + jx., utils., + Joys. + souris + impri. DMP 3160. Prix : 5500 frs. (le tout). Demander Stéphane Dogue. Tel.: 34.51.14.80.

95 N°2003520II  
Vds. MSX 2 + nbrx. progs., disque 3"1/2 intégré. Prix : 3500 frs. Demander Philippe. Tel.: 39.82.58.39. (entre 18h et 20h30.).

**CONSOLES**

**VENTE**

13 N°2003521  
Vds. Nintendo + 2 man. + paper + revues + 13 jx.: (Zelda I&II, Mario I&II, Top Gun, Goonies II, Rygar, Metal Gear, Metroid...). (val.: 6000 frs.). Vendu : 3800 frs. Contacter Valérie. Tel.: 42.01.08.62. (ap. 18h.).

13 N°2003559  
Vds. Console Megadrive Jap. + 2 Joyst. avec 8 jx.: (Super Monaco, Gp., Eswat, Ghoul'n'Ghots, etc...). Prix : 2500 frs. Vds. Gameboy + 4 jx. Demander Laurent. Tel.: (16).91.49.02.89.

19 N°2003522  
Vds. Sega + 5 jx. (Kenseiden, Wonderboy, Cloud Master,...). (- 1 an). (val.: 2300 frs.). Vendu : 990 frs. Contacter Fabrice. Tel.: (16).55.91.12.00. (HR.).

27 N°2003523  
Vds. Console Sega + 2 man. + Pistolet + 20 jx.: (Shinobi, Double Dragon,...). (val.: 6400 frs.). Vendu : 2200 frs. Contacter Florian. Tel.: (16).32.34.18.58. (le soir).

27 N°2003524  
Vds. Console Sega + Pistolet + 11 jx.: (Shinobi, Rastan, Wonderboy I&II, Golvellius, Pro Wrestling, Lord of the Sword, Rescue Mission, Black Belt, Alien Syndrome, Hang-On.). (val.: 4200 frs.). Vendu : 2500 frs. Contacter Sébastien. Tel.: (16).32.44.43.92. (ap. 17h30.).

33 N°2003525  
Vds. Console Megadrive Française. (ss/garantie). + 8 jx. + 1 man. Prix : 2500 frs. (le tout). Tel.: (16).56.44.35.04. (ap. 19h. en sem. et à tte. heure le week end.).

44 N°2003526  
Vds. Lynx + 6 jx.: (Calif. Games, Bluelight, etc...). Prix : 1700 frs. + Cartch. Vidéo, Pac. Philips (30 f. l'unité). Tel.: (16).40.76.55.39. (ap. 19h.).

62 N°2003527  
Vds. Console Sega + Pistolet + man. + 8 jx.: (R-type, Shinobi, Wonderboy III, Thunderblade, Calif. Games...). Prix : 1800 frs. (à déb.). Demander Gaël. Tel.: (16).21.62.42.69. (du lun. au vend. ap. 18h.).

69 N°2003528  
Vds. Console PC Engine (ss/garant.). Double emploi + 11 jx.: (Devil Crash, Formation Soccer). Prix à déb. Demander Arnaud. Tel.: (16).83.96.11.16.

75 N°2003529  
Vds. Console Sega neuve + control stick + man. + 2 jx. (gratis). Prix : 800 frs. Tel.: 49.73.91.26. (ap. 19h.).

75 N°2003530  
Vds. Sega + L.Phaser + 2 man. + 10 jx.: (Wonderboy 3, Dble. Dragon, Dynamite Ducks, Quartet, Rampage, Fantasy Zone, Calif. Games, Rastan, Shinobi, Wonderboy I). (val.: 4050 frs.). Vendu : 2400 frs. Tel.: 45.35.84.73.

75 N°2003531  
Vds. Console Sega 8bit + light phaser + P3D + 3 man. + 16 jx. Prix : 2500 frs. (le tout). Contacter Petin Grégory. Tel.: 42.22.44.45. (laissez mess. si abst. ou Tel.: 39.75.86.10.

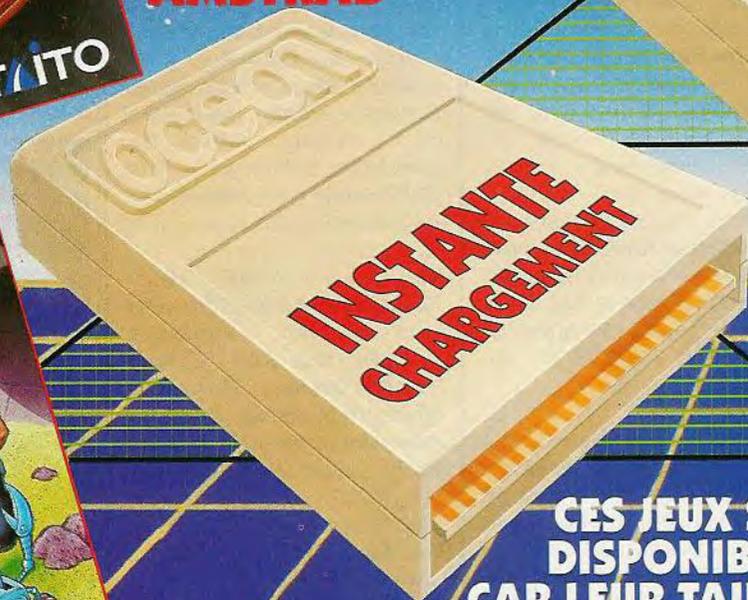
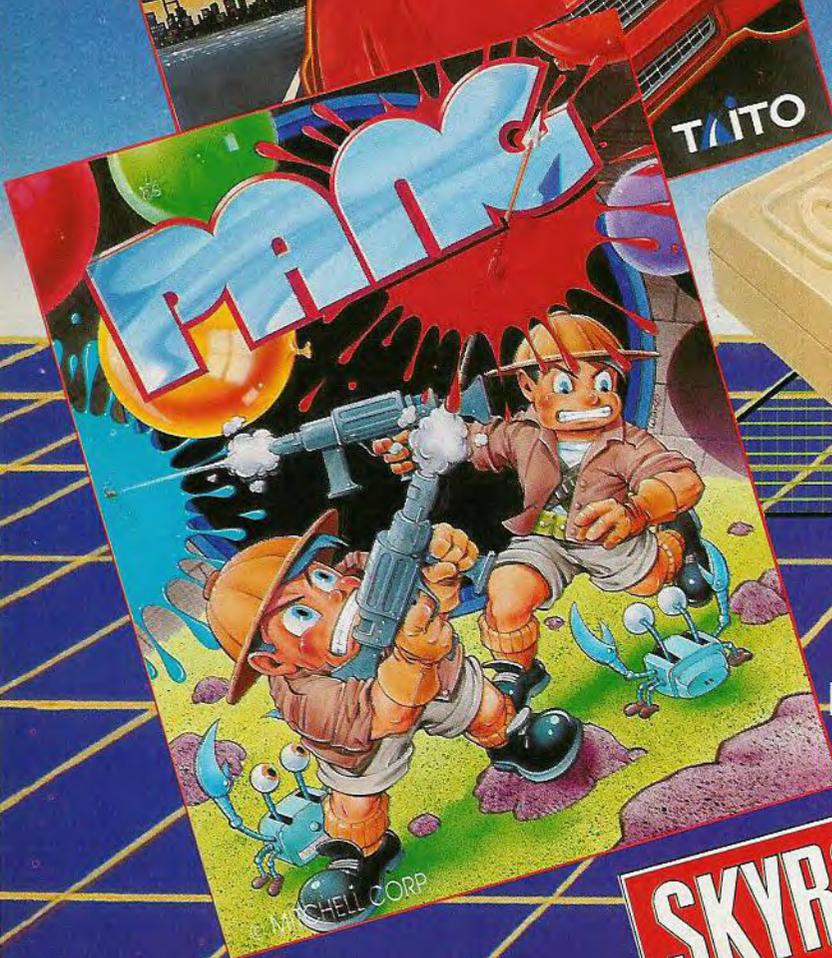
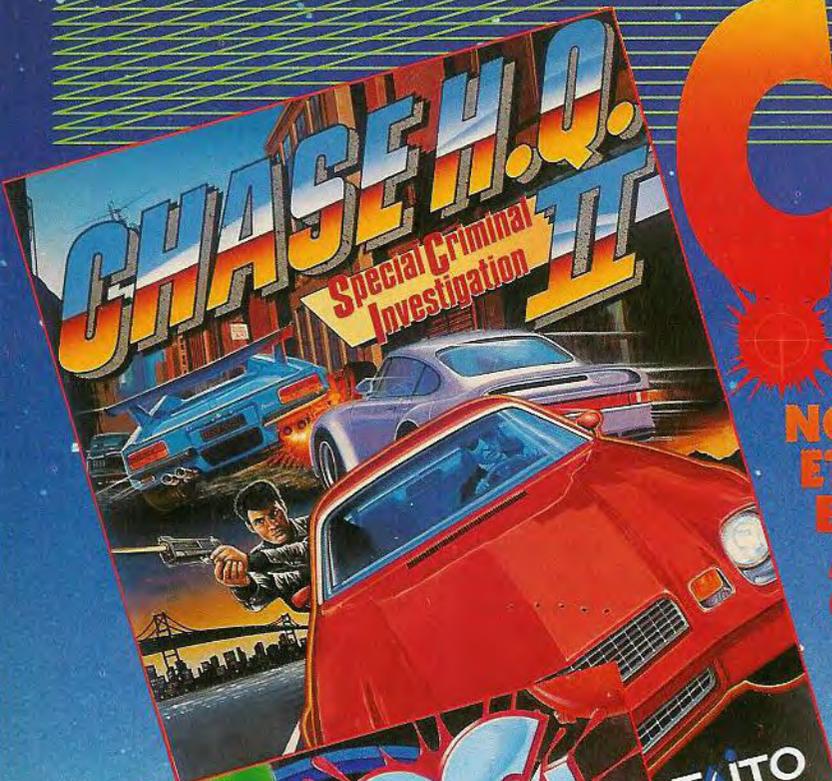
75 N°2003532  
Vds. jx. Nintendo + 10 jx.: (Dble. Dragon, Batman, jx. olympique, Ghost'n'goblins, Section Z, Rygar, Football, Catch 2, Metal Gear, Robo Warrior. Prix : 200 et 290 frs. Contacter Dylan. Tel.: 45.20.79.66. (lundi au vend. de 17h45 à 21h.).



# LA PUISSANCE

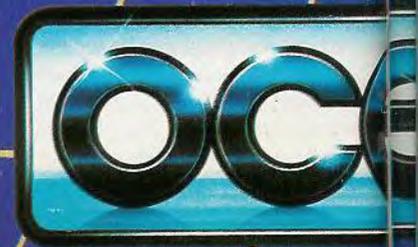
# CARTOUCHES

UNE MONDE DE FUN  
COMPLÈTEMENT  
NOUVEAU  
ET SUPER  
EXCITANT  
AVEC LES  
CARTOUCHES  
DE JEU  
AMSTRAD



CES JEUX SONT  
DISPONIBLES SUR  
CAR LEUR TAILLE  
DE JEU NE POUVAIENT PERMETTRE QU'

**SKYROCK**  
LA SUPERRADIO



# ANCE DES UCHES



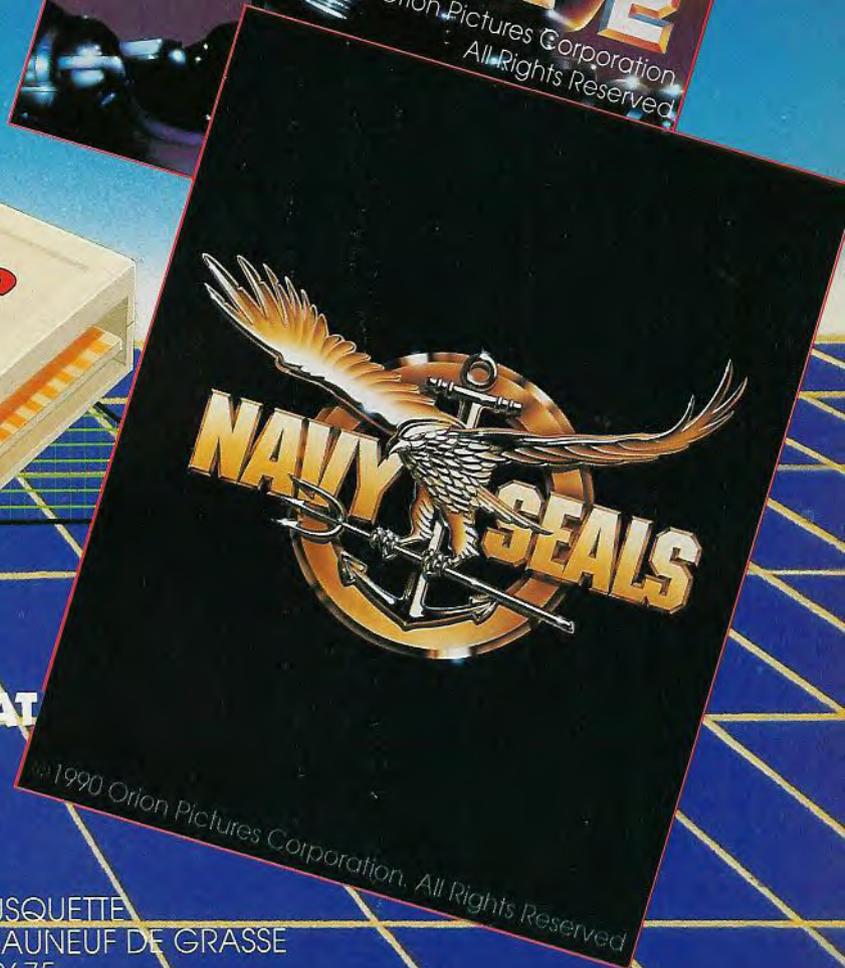
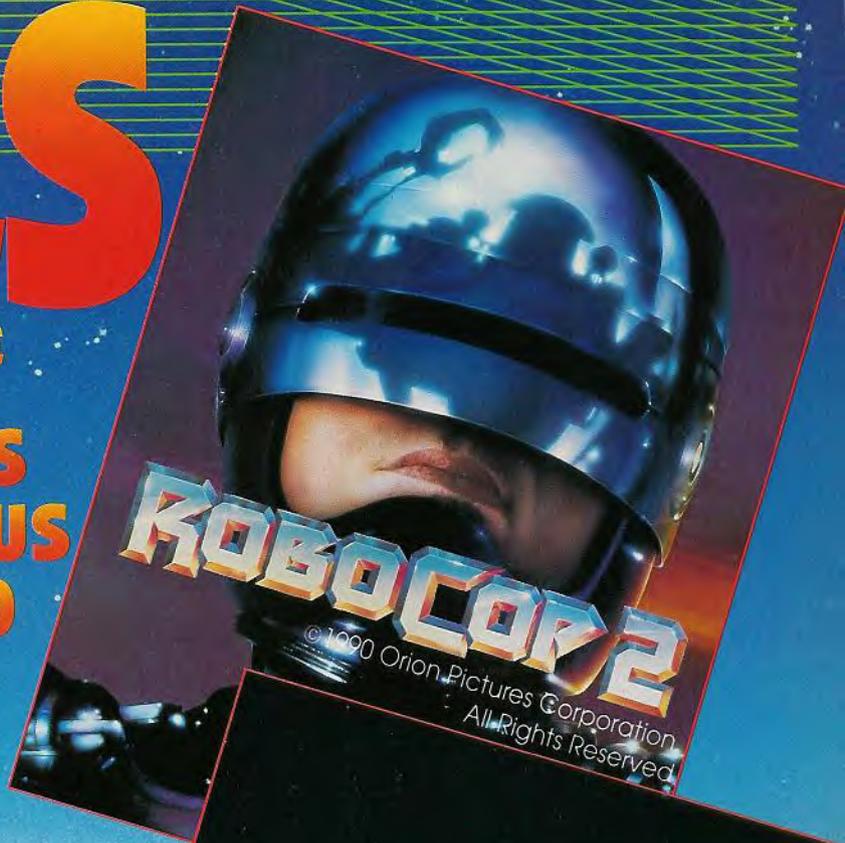
COMPATIBLE  
AVEC

LE 464 PLUS  
LE 6128 PLUS  
LA GX 4000

UNE  
ORDINAIRE  
JOUABILITE

DES  
GRAPHISMES  
AMELIORES

ONT EXCLUSIVEMENT  
ES SUR CARTOUCHES  
E ET LEUR PROFONDEUR  
RE QUE DE LES REALISER SUR CE FORMAT



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



COLLECTION

**joystick**  
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

# Consoles

**NEWS**

No  
**7**

MEGADRIVE

SEGA

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO



**31  
TESTS**

PC-ENGINE GT,  
SUPER  
FAMICOM  
ELLES  
SONT LA !

AFTER BURST • AMIDA • BATTLE PING PONG • COLUMNS • DRAGON SLAYER • F1 RACE •  
FISH WAR • F-ZERO • GODZILLA • GRANADA • JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL •  
JUNCTION • MICKEY MOUSE • MISS PAC MAN • MR CHIN'S GOURMET PARADISE •  
PANG • ROADSTER • ROBOCOP • ROBO SQUASH • SHADOW DANCER • SILENT SERVICE •  
SKATE OR DIE BAD N RAT • SPY VS SPY • SUPER MARIO WORLD •  
THE FINAL FANTASY LEGEND • WORLD CUP ITALIA 90 • WORLD WRESTLING •  
XENOPHOBE • ZANY GOLF • ZARLOR MERCENARY

# Consoles

## EDITO

Ahhh, quelle belle année que celle qui se prépare! Si on peut se sentir frustré de ne plus avoir de nouvelles bécanes à se mettre sous la dent, on ne peut qu'être satisfait de voir qu'elles sont déjà toutes arrivées. On n'avait jamais vu ça, je ne sais pas si vous vous en rendez compte, mais là, en deux mois, on a eu coup sur coup, la Gamegear de Sega, la PC Engine GT de NEC, et la tant attendue Super Famicom de Nintendo.

Si ça, ce n'est pas une fin d'année fertile en émotions et en nouveautés, moi je me fais curé. Curé? Non, n'allons tout de même pas jusque-là. Disons que je me barre au Koweït. Non ça non plus ce n'est pas une bonne idée. Bon, puisque je ne trouve pas un moyen de me reconvertir, écrivez-moi pour m'adresser vos suggestions. En tout état de cause, et comme disait ma grand-mère: "c'est ben vrai ça qu'on a eu une bien belle année". Evidemment tout se serait bien mieux passé si les messieurs de Virgin et de Bandai ainsi que les sieurs de NEC s'étaient un plus plus magnés le train, mais bon tant pis, on s'est fait une raison. Comme vous allez certainement vous en apercevoir, en feuilletant les pages de ce septième numéro de Consoles News, il n'y a pas de tests sur PC Engine, mais si vous êtes comme moi un amateur de cette console, don't panic: le mois prochain, vous en aurez droit à un paquet, même que sur une balance Danboss ne ferait pas le poids, c'est vous dire... A part ce contre-temps involontaire de ma volonté, tout s'est parfaitement bien passé et toutes les rubriques qui font de Consoles News ce qu'il est sont bien évidemment présentes. Voilà, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter à tous une heureuse et bonne année 1991, pleine de ratablaca-boumschtares dans la gueule et de mondes à libérer.

Sayonara.

J'm DESTROY

# ELLES SO

**Enfin les consoles tant espérées, mais que presque personne n'avait jamais vu, sont disponibles. La PC Engine GT (également connue sous le nom de Turbo-Express outre-Atlantique) et la Super Famicom sont actuellement disponibles toutes les deux en démonstration permanente à Paris. Puisque qu'on y est parlons un peu plus de ces machines qui risquent de révolutionner le milieu des consoles.**

**(Tous nos remerciements à Shoot Again qui a mis ces deux consoles à notre disposition)**

**C**ommençons donc par la plus petite d'entre elles, et par conséquent par la PC Engine GT. Alors que sa sortie avait été annoncée au Japon à grand renforts publicitaires dans les magazines locaux, sa commercialisation officielle, elle, n'a été effective que le 1er décembre 1990. Ce léger retard n'a pourtant pas entravé en quoi que se soit les ventes de cette console portable, qui en quelques jours se voit déjà en rupture de stock au Japon. Ce phénomène est d'ailleurs identique pour la Super Famicom, qui produite dans un premier temps à 300.000 unités, s'est arrachée le premier jour de sa sortie, le 21 novembre 1990, de telle sorte que le lendemain, le 22 tous les magasins japonais était déjà en rupture. Mais, nous en reparlerons un peu plus loin, et revenons de ce pas à la PC Engine GT. Si les dimensions (185x110x46) de cette console semblent importantes au regard de celles de la Gameboy, la console portable de NEC peut cependant encore se glisser dans toutes les poches contrairement à la Lynx, précurseuse en matière de portable couleur. Doté d'un écran de taille fortement réduite (2,6 pou-

ces) par rapport à ses concurrentes les plus proches, la Lynx d'Atari ou la Gamegear de Sega, la PC Engine se rattrape grâce à une définition très largement supérieure. Alors que la Gamegear dispose d'une résolution de 160x146 points, la GT elle affiche une résolution de 320x224 en 512 couleurs, soit plus de trois fois celle de la **La PC-Engine GT**





La PC-Engine GT

la Lynx la GT est également une grande amatrice d'énergie, pour vous donner une idée, six piles de type A6 Alcalines, même celles qui font avancer un petit lapin dans la neige en jouant des cymbales, ne résistent que deux heures trente à l'appétit dévastateur de la console. A part cela, on ne peut strictement rien reprocher à NEC qui avait apparemment tout prévu, même les ruptures de stock paraît-il. Ahhh oui, j'allais oublier, en France la GT devrait se négocier entre 2500 et 3000 francs en fonction de sa provenance, c'est cher mais si vous aimez la PC Engine, vous ferez

# ONT LA !

ne différencie les deux consoles, mais cette information est à prendre sous toutes réserves, mes connaissances en électronique laissant très grande-

comme moi et craquerez aussi sec!

Si dans sa catégorie la PC Engine GT est certainement la meilleure et la plus performante, dans la sienne, celle des consoles de table, la Super Famicom tient également le haut du pavé, et pourrait à condition de voir un peu plus de jeux, concurrencer très fortement la fabuleuse

console de Sega. Cette résolution plus importante, portée par un écran très petit, donne à la dernière née des usines NEC, une qualité d'affichage encore jamais atteinte par une console de ce type. Comme vous le savez sans doute déjà si vous êtes un fidèle lecteur de Console News, tous les jeux de la console de table, la PC Engine, fonctionnent sur la GT, ce qui permet à cette dernière de posséder d'entrée de jeu une logithèque variée et de qualité, comportant déjà une centaine de titres, pour une console qui vient tout juste de sortir c'est quand même très agréable. Quel plaisir de jouer, chez soi, en voiture, en train, dans les transports en commun, au bureau, dès qu'un moment de libre se présente, à des jeux comme Super Star Soldier, Gunhed, Legendary Axe, Gomola Speed ou encore Aero Blaster. Lorsqu'on joue à ces jeux destinés a priori à la PC Engine, on est en droit de se demander si le plaisir reste identique, si on prend son pied comme sur la console de table. A cette question, une seule réponse possible, et elle est affirmative. Cependant alors que rien techniquement ne différencie la GT de sa grande sœur, on constate que pratiquement tous les jeux sont accélérés, ceci est certainement dû à une gestion de l'écran plus facile et donc plus rapide, car je me répète peut-être mais techniquement rien



La Super Famicom

ment à désirer. Comme pour la Gamegear la PC Engine GT dispose également d'un tuner permettant la réception des programmes de télévision. Malheureusement encore en NTSC (normes japonaises et américaines de télévision), ce tuner ne fonctionne pas dans notre beau pays. Sopideng, l'importateur NEC en France, planche cependant dur pour essayer de le faire fonctionner. Quel pied cela serait si l'on pouvait regarder Dechavanne le mardi soir entre deux parties de tennis. Lorsqu'on parle tennis, on parle aussi de plusieurs joueurs, pas de problème avec la PC Engine GT puisque un câble permet de relier deux machines entre elles, pas d'inquiétude donc à avoir de ce côté non plus, ça fonctionne parfaitement. Alors oui, cette console n'aurait-elle que des bons côtés? Effectivement pas. Tout comme la Gamegear ou

console de SNK, la Neo-Geo. Pour tous ceux qui auraient raté un épisode et surtout le numéro 4 de Consoles News, rappelons brièvement les extraordinaires capacités techniques de la Super Famicom. Graphiquement parlant cette console est capable de gérer trois résolutions s'échelonnant de 256x224 (celle de Super Mario World, testé un peu plus loin dans ce numéro), à 512x448 en passant par une résolution intermédiaire de 320x244 pixels. Parmi les cinq coprocesseurs que comporte la Super Famicom, un est spécialement destiné à la gestion des couleurs, cette autonomie lui permet d'afficher 256 couleurs simultanément choisies dans une palette de 32768 couleurs. Au niveau sonore cette console possède là encore d'excellentes capacités. Proposant huit voies stéréo dont certaines, les voies PCM, rendent un son



# INFOS

# Consoles

## ELLES SONT LA !

digitalisé en 32 kHz sur seize bits, la Super Famicom en étonnera plus d'un, notamment tous les possesseurs de Megadrive et surtout de Neo-Geo. Si vous aviez encore des doutes sur les capacités techniques de la nouvelle Nintendo, vous voilà maintenant rassuré. Par rapport à sa concurrente la plus proche, la Megadrive, la Super Famicom lorsqu'on la prend en main surprend par son poids, enfin on a vraiment l'impression d'avoir entre les mains quelque chose de solide, de bien fini et lorsqu'on voit les deux jeux actuellement disponibles on ne s'en étonnera pas. Mais ne brûlons pas les étapes et faisons taire d'emblée les bruits de compatibilité de la Super Famicom avec la console Famicom (plus connue en Europe et aux USA sous le nom de NES). Inscrivons-le noir sur blanc, non la console seize bits de Nintendo n'est pas compatible avec la huit. Pourquoi? Pour la simple et bonne raison que même les cartouches japonaises ne sont pas du même format, alors... A moins qu'un connecteur permettant l'insertion ne soit développé, on ne voit vraiment pas comment cela pourrait fonctionner. Si les joypads de la Super Famicom sont de forme tout à fait classique et restent fidèles à ce qu'on connaît des consoles nipponnes, elles comportent cependant quelques originalités de taille. Outre la traditionnelle croix permettant un déplacement dans les huit directions et les boutons Start et Select communs également aux consoles NEC, on y retrouve pas moins de six boutons de tir. Ergonomiquement parfaitement bien positionnés, quatre de ces boutons sont accessibles pour le pouce de la main droite, les deux autres par les index de chaque main, ce joypad ouvre de nouvelles possibilités, allez donc jetez un coup d'œil sur les tests de Super Mario World et de F-Zero. En retournant la console, on découvre avec satisfaction la présence en haut à gauche d'un bus d'extension permettant notamment de glisser la Super Famicom à l'intérieur d'un système périphérique comprenant entre autres un CD Rom, l'avenir de cette console semble donc également préoccuper le géant japonais du jeu. Livrée avec deux manettes, chose qu'on n'avait plus l'habitude de voir avec la PC Engine et la Megadrive, la Super Famicom avoisine tout comme la GT les 3000 francs. Là encore c'est cher, mais quand on aime on ne compte pas disant un proverbe, moi j'aime.



## SUPER MARIO WORLD

C'est avec grand plaisir que j'ai l'honneur de vous présenter en exclusivité dans Joystick, le premier test du premier jeu de la première console seize bits de Nintendo, le premier constructeur mondial de consoles de jeu. Tout comme pour la Megadrive il est assez intéressant de noter que le premier jeu disponible pour une nouvelle console est toujours celui comportant le personnage fétiche de la marque, dans le cas présent Mario, et pour la console Sega: Alex Kidd. En réalité, Super Mario World est la quatrième partie de ce jeu de plateforme mondialement connu. On retrouve le petit ouvrier moustachu en prise à des problèmes, une fois de plus pratiquement insolubles. Cette fois-ci pour conclure sa tâche, il devra parvenir au bout de la vingtaine de niveaux qui lui seront proposés. Au départ de chaque parcours, une carte permettra au joueur de connaître exactement sa position par rapport au but qu'il s'est fixé: le château où est enfermée la princesse du royaume de Mario. Graphiquement parlant, Super Mario World n'est malheureusement pas fantastique, certes les dessins des divers petits monstres comme les escargots, les dinosaures, les tortues de mer, les asticots sont hyper-mignons, mais les décors du fond eux manquent singulièrement de finesse dans les tracés. Evidemment toutes les possibilités graphiques de cette console ne sont pas exploitées dans ce jeu,

mais là n'était sans doute pas le but premier des programmeurs de Super Mario World. Très enfantins dans leurs concepts, ces décors laissent plutôt croire qu'ils ont voulu donner à ce quatrième chapitre une note gaie, distrayante pour attirer une clientèle plus large et principalement les plus jeunes des Japonais. Bien évidemment on retrouve dans cette version de Mario tous les ingrédients qui ont fait de cette saga ce qu'elle est. Des dizaines d'options permettent à Mario d'acquiescer au fur et à mesure de sa progression de nouvelles armes, des centaines (bon j'exagère un peu, mais c'est la joie de tester un jeu sur une nouvelle console) de passages secrets vous permettent de découvrir de nouveaux mondes encore plus fous. Mais encore là rien de bien original, lorsqu'on connaît les pre-





Super Mario World

mières aventures de Mario sur console NES. C'est dans le maniement du personnage que Super Mario World frappe très fort, et cela surtout grâce aux six boutons du joypad. Lorsque vous êtes arrêté par exemple, une simple pression sur les boutons accessibles par l'index, vous permettra de découvrir par scrolling horizontal une partie du décor encore caché, cette possibilité permet notamment de se sortir de situations bien difficile en ayant une meilleure vision du jeu. Avec une subtile combinaison entre ces boutons et les boutons A ou B il est également possible de faire faire à Mario des mouvements qui ne lui étaient encore pas permis, entre autres il peut maintenant sans aucune difficulté



F-Zero

monter et descendre d'un dinosaure mangeur de pommes, nager dans une rivière guidé par un coquillage sous-marin, etc... Enfin, si Super Mario World est quelque peu décevant par ses graphismes et par ses musiques par rapport à ce qu'on espérait, il reste cependant le Mario qui a fait les grands jours de la console huit bits de Nintendo.

EDITEUR : NINTENDO  
 GRAPHISME: 11  
 ANIMATION: 15  
 MANIABILITE: 19  
 SON: 12  
 PRIX: 500 FRANCS  
 ENVIRON



F-Zero

ces pistes comportent des difficultés à chaque fois croissantes. Lorsque le panneau de départ s'abat sur la piste, les réacteurs ronronnent à plein régime, et c'est parti, et de quelle manière! Les mots me manquent pour décrire avec quelle rapidité la piste et les bas-côtés scrollent, c'est tout simplement époustouffant du jamais vu. Les virages pris à 450 km/h sont d'un réalisme saisissant, ça bouge, ça tourne, ça trace, ça carbure véritablement à vitesse éclair. Si dans F-Zero, il faut bien évidemment faire attention aux difficultés du parcours, il faut également éviter de se manger un concurrent en pleine vitesse, sous peine d'élimination immédiate. Ce n'est que dans les tournants à 180 degrés qu'on peut juger de l'efficacité des boutons X et Y (ceux accessibles par le biais des index), à pleine vitesse ces boutons permettront à condition qu'ils soient accompagnés par une pression sur la gauche ou la droite de la croix des virages nets et sans bavure. Cependant, s'il vous arrive de taper trop souvent dans les balustrades, vous devrez refaire le plein d'énergie en passant sur la zone réservée à cet effet. Un gigantesque vaisseau ravitailleur apparaîtra alors,

# F-ZERO

dirigés par l'ordinateur. A l'écran, devant vous, votre vaisseau que vous aurez préalablement choisi parmi l'un des quatre disponibles. A votre gauche et à votre



Avec F-Zero, on change complètement de registre, on laisse tomber la nostalgie et le plaisir de redécouvrir les aventures du petit maçon pixelisé, pour se retrouver à bord d'un vaisseau futuriste, sorte d'aéroglesseur à réacteurs. F-Zero est le second programme à être disponible sur la Super Famicom. Encore une fois réalisé entièrement par une équipe de programmation de Nintendo, F-Zero est une véritable course contre la montre ou contre des concurrents

droite vos adversaires, tous plus décidés les uns que les autres à vous mettre un pâté que vous n'allez pas oublier si facilement. Pour piloter ces engins du futur, quatre pilotes (normal, vu le nombre de vaisseaux) vous seront proposés mais chacun ne pourra conduire que son propre engin, qui par ailleurs possèdent tous des caractéristiques propres notamment en ce qui concerne le facteur d'accélération et d'adhérence à la piste. Au nombre de sept,

vous permettant de repartir de plus belle. Doté d'une réalisation parfaite à tous les niveaux (on peut même se demander si la Neo-Geo n'est pas larguée dans les rotations de sprites!), F-Zero est certainement le jeu le plus extraordinaire sur console. Un soft fantastique.

EDITEUR : NINTENDO  
 GRAPHISME: 15  
 ANIMATION: 19  
 MANIABILITE: 19  
 SON: 18  
 PRIX: 500 FRANCS  
 ENVIRON



# INFOS Consoles

## ET ON REMET CA!



Décidément, à Joystick, quand on décide de vous faire des cadeaux, ce n'est pas des paroles en l'air. Le troisième jour de l'Amstrad Expo, dimanche pour les inti-

mes, le grand concours pour gagner une GX 4000 n'était en fait qu'un prétexte à vous offrir tout ce qu'on avait sous la main, à savoir des disques lasers, des cassettes et

des disquettes de jeu pour Amstrad, des tee-shirts, et une collec' complète de Joystick Hebdo. Pas de tirage au sort cette fois-ci, mis à part la console elle-même, mais une distribution généreuse et en direct, envoyée directement dans la foule. Car foule il y avait devant notre stand, avec Kaaa et Marc (the boss), debout sur un bureau, jetant à bout de bras les cadeaux, et au diable l'avarice, ça nous fait plaisir. Certes, il y a eu quelques débordements, quand un jeune homme hardi a volé des mains de Kaaa (qui se fait appeler Ka! depuis ce numéro, soi-disant pour passer incognito) une pile de softs, qu'il a dû suivre à grandes brassées dans la foule compacte, en poussant quelques coups de gueule pour récupérer son bien et l'offrir à autrui (comme jadis Robin des Bois). En tout cas on s'est bien marré, et Julien Desmarret de Moussy-le-Neuf a tout de même gagné la GX 4000, qu'il recevra par la poste puisqu'il n'était pas présent lors du tirage.

**CHAMPION !!!**

**AVEC les SUPER TRUCS  
ET STRATÉGIES POUR JEUX**

**NINTENDO®**

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

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

**286 pages  
Prix : 125 F  
(port compris)**



BON DE COMMANDE à adresser à :  
EDITIONS RADIO, 189, rue St-Jacques, 75005 PARIS.

Je désire recevoir au prix indiqué ci-dessus, le  
livre : SUPERTRUCS ET STRATÉGIES NINTENDO

NOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

Ch joint  Chèque postal  Chèque bancaire



## FINI LE BORDEL!

Finis le bordel! le temps où les cartouches de votre NES étaient dispersées entre la machine à laver et le paquet de linge sale est désormais révolu. Suncom, une société américaine, vient de sortir sur le marché américain (normal!) plusieurs types de boîtes de rangement pour les cartouches de la console NES. Les prix: 13 dollars (environ 65 francs) pour la boîte contenant dix cartouches, et 25 dollars (environ 75 francs) pour celle en contenant vingt. Peintes aux couleurs de la console, ces boîtes n'ont pour l'instant trouvé aucun importateur en Europe. Gageons que cette situation cessera rapidement, on en a assez d'être toujours à la traîne, non mais!



# SHOOT AGAIN ET LES ARCADES

Une nouvelle salle d'arcade vient de s'ouvrir dans le plus grand centre commercial de Grenoble. Sur plus de 500 mètres carrés cette salle propose entre autres une version française d'Air Inferno, une simulation d'hélicoptère, Race Drivin', la suite du célèbre Hard drivin' toujours d'Atari, l'inévitable After Burner en version assise montée sur vérins et tous les plus gros et les plus récents hits de salle de jeu, en tout plus de 90 machines y compris flipper, baby-foot, billard, bref la panoplie complète. Contrairement aux salles sombres, obscures et franchement pas très accueillantes qu'on trouve à Paris, cette nouvelle salle d'arcade a été réalisée à partir d'une maquette de vaisseau spatial, des ailes d'avions soutenant le couloir central de la bête. Mais pour nous consoleux, et surtout pour vous consoleux de Grenoble et de la région grenobloise, à l'intérieur de cette salle, une bulle de plexi-glass à l'intérieur de laquelle vous pourrez vous procurer toutes les nouveautés en même temps qu'à Paris, grâce à la boutique Shoot Again qui a ouvert son second magasin précisément dans cette bulle. Mêler ainsi jeux sur console et bornes d'arcade est certainement l'idée la plus brillante pour que le monde clos des bornes s'ouvre à de nouveaux horizons. Félicitation aux investigateurs de cette brillante initiative, l'idée est vraiment géniale.



## FRUSTRE, MOI? NON MERCI

Une bonne nouvelle pour tous ceux qui possèdent une Megadrive française et qui se sentent frustrés de n'avoir qu'une vingtaine de titres à se mettre sous la dent. C'est vrai qu'en regard de la liste qui commence à se faire longue sur la Megadrive japonaise, la française n'est pas très gâtée en matière de nouveautés. Enfin, grâce à cette petite extension qui ne coûte que 175 francs, les possesseurs de la version officielle de la console seize bits de Sega vont enfin pouvoir eux aussi jouer à tous les jeux disponibles et cela quel que soit le titre. Malheureusement ces titres ne seront toujours pas en



Overscan (plein écran), et la rapidité d'animation sera toujours ralentie d'environ 10%, mais cela personne ne peut rien y faire.

## TELEX... TELEX

Encore un exemple de publicité comparative aux Etats-Unis. Pour le lancement de la Neo-Geo dans ce pays, SNK déclare: «Si vous jouez encore sur Sega, NEC ou sur Nintendo, vous n'êtes que des petits». Et là SNK place une petite saucisse toute simple. Par contre, rajoutent-ils, «Si vous jouez avec le système incroyablement super puissant Neo-Geo, vous êtes un véritable Hot Dog!». Juste en dessous de cette phrase vous avez droit à une super saucisse entourée de salade, de tomates, de mayonnaise et de tout ce dont les Américains raffolent le plus. Ils sont vraiment fous, c'est Ricains.

Capcom a signé un contrat avec Walt Disney, permettant à la compagnie japonaise de développer quatre nouveaux titres mettant en scène des personnages du géant américain du dessin animé. Ces titres sont: Duck Tales, Who Framed Roger Rabbit (qui veut la peau de Roger Rabbit), un nouveau jeu avec Mickey Mouse et TaleSpin, une des dernières productions de Disney.

Alors que Razorsoft a reçu la licence pour développer Technocop sur Megadrive, ce dernier se verra cependant flanqué d'un macaron, insistant sur le fait que certaines scènes de ce jeu ne sont pas conseillées aux personnes âgées de moins de douze ans. Ahhh, les Américains et leur puritanisme à deux francs!

Allez, on va se faire un petit peu mal. Connaissez-vous le prix de la Neo-Geo aux Etats-Unis? Non? Nous vous le donnons tout de suite, elle est vendue 399 dollars (environ 2000 francs). Et si par le plus pur des hasards vous vouliez une seconde manette et un jeu en prime, si vous avez dit 599 dollars (environ 3000 francs), vous avez gagné. Lorsqu'on pense que cette console est vendue 3450 francs sans jeux en France en importation officielle par Guillemot, on a vraiment l'impression de n'être que des vaches à lait.

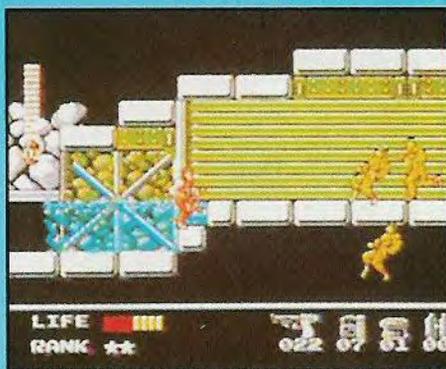
# C'EST AILLEURS ET NULLE PART EN FRANCE



The Strider.

## ■ The Strider

On commence avec **The Strider**, de Capcom. Cette version est totalement différente de la version Megadrive que tout le monde s'arrache actuellement. Le jeu a en effet été complètement remanié, ce qui devient une habitude sur console Nintendo (cf. Robocop, enfin disponible en France, et d'ailleurs testé dans ce numéro). Hiryu (un héros qui, d'après son joli nom, ne doit sans doute pas venir d'Auvergne), célèbre membre des Striders, doit aller retrouver son ami Kain, un autre Strider, mais nettement moins doué, puisqu'il s'est fait capturer. Une fois de plus donc, c'est à vous de faire le sale travail, et d'explorer cinq niveaux en éclatant un maximum de vilains-méchants-pas beaux au passage.



Snake's Revenge.



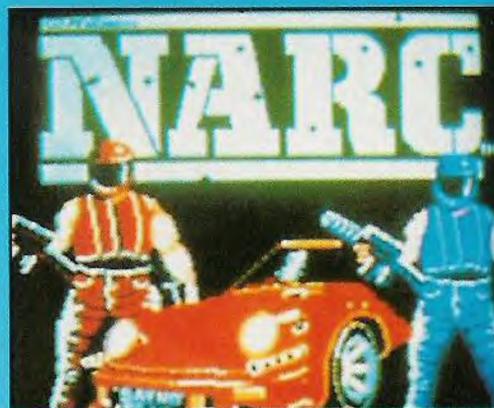
The Strider.

## ■ Snake's Revenge

Alors que le test de Silent Service figure quelques pages plus loin dans Consoles News, voici un autre grand jeu Konami: **Snake's Revenge**. Ça ne vous dit rien? On vous a lobotomisé depuis la sortie française de Metal Gear ou quoi? Si vous ne vous étiez pas laissés faire, vous sauriez que Solid Snake était le nom du héros de ce jeu.

Eh bien comment diraient mes amis québécois, c'est layrethour (nan! c'est lait réture... Ice cream de tous les Dieux, lôponcompré...). En des termes plus clairs, le lieutenant Snake revient avec son amie Jennifer pour se débarrasser une bonne fois pour toutes de son ennemi juré, le colonel Vernon Cataffy (et pourquoi pas Raddam Lussein, tant qu'on y est?). Le déroulement du jeu est identique à celui du premier épisode (scrolling multidirectionnel avec vue de haut), mais Konami a judicieusement ajouté des scènes à scrolling horizontal, très proches de celles de la saga des Castlevania. Les

fois de plus beaux décors. Tous ces atouts combinés à d'autres nombreuses trouvailles (ah, le tableau dans le noir dans lequel les projecteurs vous poursuivent!) contribuent à rendre ce jeu bien meilleur que l'original.



Narc.

## ■ Narc

Et si certains lecteurs adeptes des écrans munis de clavier, perdus dans ces pages, persistent à regarder la Nes de travers, ces quelques lignes devraient leur permettre de redresser la tête. En effet, **Narc**, qui fait l'actualité micro en ce moment, est disponible sur console Nintendo depuis quelques mois déjà. Acclaim s'est chargé de convertir ce jeu d'arcade de Williams réalisé en haute résolution sur ces machines, et le résultat est fort convaincant. Le jeu s'avère très amusant à deux. Vous

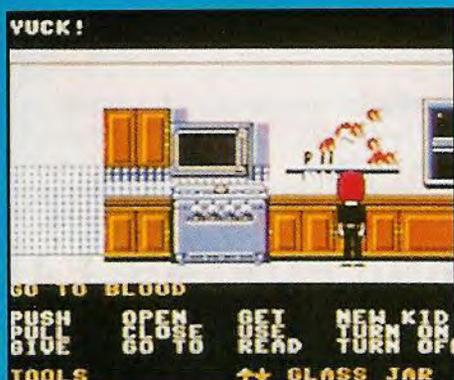


Snake's Revenge.

graphismes sont eux aussi très ressemblants à ceux du premier volet, avec toute-

allez enfin pouvoir mitrailler tous les dealers avec un ami.

**C'est reparti pour une avalanche de news, comme le dit si bien le sieur Destroy. Cette fois encore je me contenterai de vous parler de quelques gros hits que peuvent engloûtir les consoles Nes américaines.**



Maniac Mansion.

## Maniac Mansion

Maniac Mansion est également disponible sur Nes, et c'est Jaleco qui a pris la place de Lucasfilm Games sur console. Le jeu est tout aussi prenant que sur micro, et un Hint Book est même paru afin d'épargner d'inutiles prises de tête aux Nintendomaniaques américains. Vous n'avez pas eu ce privilège-là sur micro, hein?

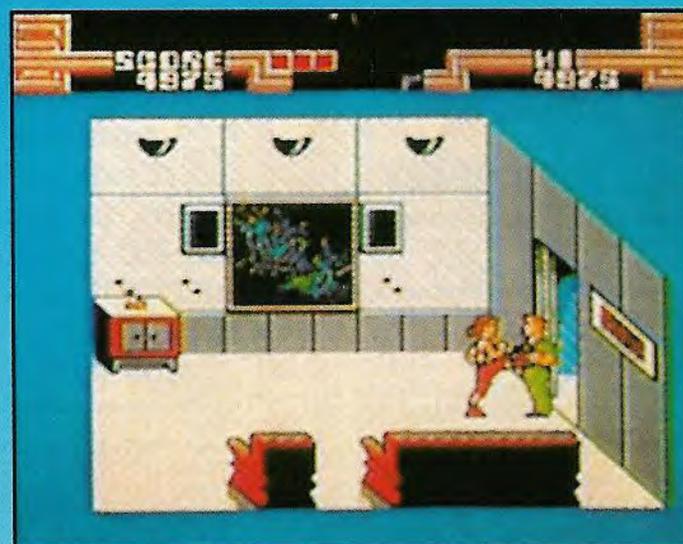


Maniac Mansion.

## Total Recall

Laissons-là les rivalités entre consoles et micros pour se pencher sur un autre phénomène: les adaptations de blockbusters sur Nintendo. Pour les anglophobes, un blockbuster est une grosse machine hollywoodienne, c'est-à-dire un film à gros

budget ayant fait ses preuves dans le box-office. C'est ainsi que vous trouverez outre-Atlantique au format Nes les aventures de Doug Quaid joué à l'écran par l'inévitable Arnold, dans **Total Recall** d'Acclaim. Quaid doit, tout comme dans le film, libérer la planète Mars de l'emprise asphyxiante (c'est le cas de le dire) du méchant Coahaagen. La version Nes constitue un agréable mélange d'action et d'aventure, puisque vous êtes entièrement libre de



Total Recall.

choisir votre itinéraire pendant la partie, que ce soit sur Terre ou sur Mars. Quant à l'action, elle est omni-présente puisque vous devez en permanence utiliser les muscles saillants de Schwarzy pour convaincre vos opposants de vous laisser tranquille.

## Indiana Jones and the Last Crusade

Même judicieux mélange pour l'adaptation d'un autre grand succès cinématographique: **Indiana Jones and the last Crusade**. Indy devra dans cette ultime aventure compter sur ses poings autant

que sur sa matière grise, puisqu'il lui sera demandé au cours de la partie de résoudre maintes énigmes, comme le choix du Saint Graal.

## Gremlins 2 : The New Batch

Les programmeurs de Sunsoft, eux, ont privilégié l'action à l'aventure dans

**Gremlins 2: The new batch.** Vous y incarnez l'adorable Mogwai nommé Gizmo et vous devez le conduire jusqu'à la salle de contrôle du gratte-ciel envahi comme dans le film par les machiavéliques Gremlins. Six niveaux aux graphismes époustouffants vous attendent, avec en prime d'étonnantes scènes animées presque aussi belles que celles qui existent sur les jeux CD Rom de la PC Engine. Faites de beaux rêves jusqu'au mois prochain où une nouvelle

avalanche de news vous assommera.

YANN WOL



Gremlins 2.

### LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

#### MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux  
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, av. des Champs Elysées  
Métro George V .  
RER Charles de Gaulle / Etoile  
Tél. 42.56.04.13

#### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Ronde des Miroirs  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

NOUVEAU



MICROMANIA  
LES NOUVEAUTES D'ABORD

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

**OUVERTURE D'UN MAGASIN SHOOT AGAIN A GRENOBLE. DANS LA PLUS GRANDE SALLE D'ARCADE DE FRANCE, UN UNIVERS SPATIAL VIDEOTRONIC**

170 Centre Commercial - Grand Place - 1er étage - 38100 GRENOBLE - Tél. : 76.40.55.44

**■ GAME-GEAR**

1790 F avec 3 jeux : SUPER MONACO GP • COLUMNS • PENGU

A venir : G-LOCK • BASEBALL • WONDER BOY I • MEL SYNDROM • KINEDO

**■ MEGADRIVE FRANÇAISE**

1890F avec ALTERED BEAST

• JEUX : AFTER BURNER II, ALEX KIDD, COLUMNS, CYBERBALL, DJ BOY, E-SWAT, FORGOTTEN WORLD, GHOSTBUSTER, GHOULS N'GHOSTS, GOLDEN AXE, LAST BATTLE, MOON-WALKER, MYSTIC DEFENDER, PHANTASY STAR, RAMBO III, REVENGE OF SHINOBI, SOKOBAN, SPACE HARRIER II, SUPER HANG ON, SUPER LEAGUE, SUPER MASTER GOLF, SUPER MONACO GP, SUPER REAL BASKETBALL, SUPER THUNDER BLADE, TRUXTON, THUNDER FORCE II, WORLD CUP SOCCER, ZOOM (Nous consulter)

**Shoot Again ARCADES**

**VOUS REVIEZ D'UNE BORNE D'ARCADE CHEZ VOUS, SHOOT AGAIN ARCADES L'A FAITE !**

■ ACCEPTE TOUTES LES CARTES LOGIQUES AUX NORMES JAMMA

■ ACCEPTE LA CONSOLE NEC

■ ACCEPTE LA MEGADRIVE

■ BORNE UNIQUEMENT RESERVEE A LA VENTE : 12990 F

■ LOCATION DES JEUX JAMMA : 500 F/MOIS

Line 500 PRESTIGE



**Shoot Again**

145 rue de Flandre 75019 PARIS - Tél. (1) 40.38.02.38/40.34.36.26  
Ouvert tous les dimanches de décembre

**■ NEC**

- PC-ENGINE / CORE GRAFX (avec un jeu) 1290F
- SUPER GRAFX (avec un jeu) 1990F
- LECTEUR CD-ROM (avec un jeu) 2990F
- PACK CORE/CD-ROM 3990F

**NOUVEAU**

**La PC-ENGINE PORTABLE !**

Retrouvez, sur un écran LCD couleur d'environ 7 cm, la qualité du PC-Engine !  
**DECouvrez LA PC-ENGINE GT : 2490F (\*)**



(\*) sous toutes réserves

Date d'arrivée : nous consulter

**• JEUX**

AFTER BURNER II	349F	FORMATION SOCCER	349F	R-TYPE	399F
ALTERED BEAST (CD-Rom)	449F	GALAGA 88	349F	RABIO LEPUS SPECIAL	349F
ARMED FORCE	399F	GHOULS N'GHOSTS (SG)	499F	RASTAN SAGA II	349F
ATOMIC ROBO-KID	399F	GOLDEN AXE (CD-Rom)	449F	RED ALERT (CD-Rom)	449F
BARUMBA	399F	GOLF BOY	249F	SHINOBI	449F
BASEBALL '89	449F	GOMOLA SPEED	349F	SIDE ARMS	349F
BATMAN	349F	GRAND ZORK (SG)	399F	SIDE ARMS SPECIAL (CD-Rom)	399F
BATTLE ACE	399F	GUNHED	399F	SOKOBAN WORLD	299F
BE-BALL	349F	HEAVY UNIT	399F	SPACE INVADERS 90	199F
BLODIA	299F	HELL EXPLORER	349F	SPLATTER HOUSE	399F
BLOODY WOLF	399F	IMAGE FIGHT	349F	STRANGE ZONE	349F
BLUE BLINK	349F	KING OF CASINO	349F	SUPER DARIUS (CD-Rom)	449F
BREAK IN	449F	KLAX	399F	SUPER FOOLISHMAN	349F
BULLFIGHT	399F	KNIGHT RIDER	399F	SUPER STAR SOLDIER	349F
CHASE HQ	399F	LEGENDARY AXE	399F	SUPER VOLLEY-BALL	349F
CITY HUNTER	399F	MANIAC PRO WRESTLING	399F	TIGER HELI	399F
CYBER CORE	419F	MOMOTAROH SHOW	349F	TIGER ROAD	399F
DARIUS +	449F	MOTOBIKE	449F	USA PRO BASKET	399F
DEVIL CRASH	349F	MOTO ROADER	299F	VEIGUES	349F
DIE HARD	349F	MR HELI	399F	VIGILANTE	299F
DODGE BALL	399F	NAXAT OPEN	399F	VOLVIEF	399F
DON DO KO DON	399F	NEW ZEALAND STORY	399F	W-RING	299F
DOW LOAD	349F	NINJA SPIRIT	349F	WATARO	349F
DRAGON SPIRIT	299F	NINJA WARRIORS	399F	WONDER BOY II (CD-Rom)	299F
DROP ROCK	299F	OPERATION WOLF	349F	WONDER BOY III (CD-Rom)	399F
F1 CIRCUS	349F	ORDYNE	399F	WORLD BEACH VOLLEY	299F
FINAL BLASTER	349F	P47	399F	WORLD COURT TENNIS	349F
FINAL LAP TWIN	399F	PARANOIA	399F	XEVIOUS	399F
FINAL ZONE II (CD-Rom)	449F	PC KIDD	399F		
		POWER LEAGUE III	349F		
		POWER DRIFT	399F		
		PUZZNIC	299F		

**• NOUVEAUTES :**

YS III (CD-Rom) • MOMOTAROH SHOW II • AERO BLASTER • CADASH • PARSOL STAR • AVENGER (CD-Rom) • THUNDERBLADE • MASTER CHESS • CYBER COMBAT POLICE • LEGION (CD-Rom) • 1943 • ZI-PANG • SPIN AIR • VALIS III (CD-Rom) • KICK BALL • BOMBER MAN • HURRICAN • LEGEND HERO OF TONMAN • SON OF DRACULA • BURNING ANGEL • SAINT DRAGON • CHAMPION WRESTLER • MARKEN MAZE • VIOLENT SOLDIER • WALABY • TOY SHOP BOYS • CYBER COMBAT POLICE • OUT-RUN • AVENGER • RAMMA 1/2 • LEGEND OF THREE HERO • DEAD MOON • TITAN

# la référence consoles

170 Centre Commercial - Grand Place - 1er étage - 38100 GRENOBLE - Tél. 76.40.55.44

## ■ MEGADRIVE

- CONSOLE MEGADRIVE JAPONAISE (nous consulter) 399F
- ARCADE POWER STICK 249F
- JOYSPAD 249F
- GAME CONVERTER 8 BITS Tél.
- XE1 PRO Tél.

AFTER BURNER II	399F	PHANTASY STAR II	
ALEX KIDD	299F	(anglais)	449F
ALTERED BEAST	299F	PHELIOS	369F
AXIS	399F	RAMBO III	399F
BATMAN	399F	RASTAN SAGA II	399F
COLUMNS	399F	REVENGE OF SHINOBI	399F
CYBERBALL	299F	SHITEN MOZOH	369F
DARWIN 4081	299F	SOKOBAN	399F
DJ BOY	369F	SPACE HARRIER II	399F
E-SWAT	369F	SUPER HANG ON	399F
FATMAN	410F	SUPER LEAGUE	399F
FINAL BLOW	369F	SUPER MASTER GOLF	369F
FORGOTTEN WORLD	399F	SUPER MONACO GP	399F
GHOSTBUSTER	399F	SUPER REAL BASKETBALL	
GHOULS'N'GHOSTS	399F	(PATRIOTS BASKET)	349F
GOLDEN AXE	369F	SUPER THUNDER BLADE	399F
HELL FIRE	399F	THE STRIDER	399F
INSECTOR X	399F	TRUXTON (TATSUJIN)	399F
KLAX	349F	THUNDER FORCE II	399F
LAST BATTLE	399F	THUNDER FORCE III	399F
MOONWALKER	369F	WHIP RUSH	349F
MYSTIC DEFENDER		WORLD CUP SOCCER	Tél.
(KUZAKU II)	369F	XDR	369F
NEW ZEALAND STORY	399F	ZOOM	399F

- NOUVEAUTES : ARROW FLASH • DARIUS II • SAME, SAME, SAME (TWIN SHACK) • MONSTER LAIR • DYNAMITE DUKE • SUPER AIR WOLF • GRANADA X • RAINBOW ISLAND • BURNING FORCE • HEAVY UNIT • GYNOVY • ELEMENTAL MASTER • MASTER OF WEAPON • GAIN GROUND • CRACK DOWN • MIDNIGHT RESISTANCE • HARD DRIVING • KAGEKI • VOLVIEF • GALAXIES • WARRIOR ARESUTA • SHADOW DANCER • I LOVE MICKEY MOUSE • JUNCTION • RINGSIDE ANGEL • DANGEROUS SEED • SUPER VOLLEYBALL • AERO BLASTER • MAGICAL BOY

ADAPTATEUR MONITEUR AMSTRAD POUR NEC ET MEGADRIVE : 240 F



## ■ SNK

- CONSOLE SNK 3490 F
- SNK CONTROLLER 449 F
- MEMORY CARD 349 F
- JEUX :
  - BASEBALL STAR 1790F
  - NAM 75 1790F
  - RIDING HERO 1990F
  - TOP PLAYER GOLF 1990F
  - MAGICIAN LORD 1790F
  - CYBER-LIT 1990F
  - SUPER SPY 1990F
  - NINJA COMBAT 1990F

### NOUVEAU !

Possibilité de louer la NEO-GEO et ses jeux pour un week-end, une semaine ou un mois ! Téléphonnez-nous !

- NOUVEAUTES : LEAGUE BOULING • JOY-JOY KID (Tétris)

## ■ GAMEBOY

- GAMEBOY 590 F
- + TETRIS

- TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE • DOUBLE DRAGON • BATMAN • KEN LE SURVIVANT • CASTELVANIA • MARIO LAND (PLUS DE 100 TITRES EN STOCK)

## ■ NINTENDO 16 BITS

### • SUPER FAMICOM

(date d'arrivée et prix : nous consulter !)

- JOYSPAD

- JEUX : THE SUPER MARIO WORLD
- FINAL FIGHT
- GRADIUS III
- F-ZERO
- POPULOUS
- SD MASTER (golf)
- R-TYPE II
- DRAGON FLY
- PILOT WINGS
- GHOULS'N'GHOST II
- BIG RUN

## BON DE COMMANDE

A retourner, accompagné de votre règlement, à SHOOT AGAIN 145 rue de Flandre 75019 PARIS

NOM : .....

PRENOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : ..... TEL : .....

COMMANDE (préciser la machine pour les Jeux)	PRIX	PORT
	TOTAL	

TOUS NOS ENVOIS SONT EFFECTUÉS EN COLLISSIMO. PREVOIR 30F DE PORT POUR LE PREMIER JEU, 10F PAR JEU SUPPLEMENTAIRE. PREVOIR 65F DE PORT PAR CONSOLE. POUR LES ENVOIS CONTRE-REMBOURSEMENT PREVOIR 30F EN SUS.



**Maître SEGA dans son antre. Incroyable privilège : il est le premier à voir les jeux en provenance du Japon !**

# Le mystérieux maître Sega enfin démasqué !

**Rencontrer les patrons des boîtes, c'est bien et cela permet de comprendre les mécanismes qui régissent le monde des loisirs de la micro. Mais il arrive parfois que derrière les façades se cachent des hommes aux pouvoirs bien plus étendus qu'il n'y paraît. Chez Virgin Loisirs, l'un de ces hommes existe. Mi-bureaucrate, mi-être mythique, il s'appelle Maître Sega et Joystick l'a rencontré pour vous.**

On peut aujourd'hui révéler toute la vérité sur cet homme si mystérieux que personne ne l'avait jamais rencontré. A première vue, il semble tout à fait normal, et malgré des yeux noirs et un regard légèrement bridé, n'a aucune origine japonaise. Bien sûr, avant son extraordinaire progression qui l'a mené au sommet, il était déjà un fana des jeux vidéo sur, accrochez-vous, Sega et Nintendo! Avec le temps et son écrasante tâche, il ne se consacre plus qu'aux consoles maison, mais une telle franchise - pourvu que ça lui coûte pas sa place... - méritait bien un coup de chapeau.

Tout a commencé il y a un an. Romuald Medrignac, un jeune tapissier-décorateur de 24 ans, passait beaucoup de temps dans les salles d'arcade et devant ses consoles personnelles lorsqu'il découvre

une petite annonce dans un journal. «On recherche un animateur pour s'occuper du club Sega». Une course éperdue, un espoir insensé et le rêve devient réalité. Parmi la foule qui se pressait rue Barbette il fut l'heureux élu. Ce qu'il a fait pour obtenir le poste, nous ne le saurons jamais, mais en tous cas, il le mérite, car il est vraiment l'homme de la situation. Jugez plutôt.



**Maître SEGA reçoit d'abord les jeux en EPROM.**

Il répond à la ligne rouge du club Sega, il s'occupe du minitel et répond aux colles que lui posent les joueurs perdus. Et ce n'est pas tout. Maître Sega jouit d'un incroyable privilège, il est le premier à voir les jeux en provenance du Japon! J'ai rien dit, mais j'étais vert de jalousie en le regardant jouer à Shadow Dancer, la suite de Shinobi, et à Mickey Mouse sur Mega Drive, alors que leur sortie est à peine annoncée! En plus, l'air de rien, il les termine tous les doigts dans le nez (ce n'est qu'une expression, parce que franchement, essayez...!) Il a ses préférences en matière de jeux, et ses choix vont au-delà du simple plaisir de la découverte. Ses avis sur les nouveautés, plus ceux du Marketing, conditionnent la quantité de cartouches commandée au Japon. Un avis trop favorable sur un bide, ou qu'il fasse la fine bouche sur un top, et c'est sa crédibilité qui en prend un coup. N'étant pas japonais, rien ne l'oblige à se faire hara-kiri, mais tout de même, devant tant de responsabilités, il est pas là pour rigoler... Romuald, qui ne se sépare jamais d'un sourire qu'il arbore naturellement, adore son travail. Remarquez, si c'était pas le cas, je suis sûr qu'il y aurait du monde pour prendre sa place, son fauteuil encore chaud! Romuald, fais gaffe et accroche-toi aux manettes. Mais cette année, le maître devrait avoir des petits. Devant le succès des machines, des «élèves» devraient venir lui donner un coup de main. Attention, il y aura moins d'élus que de candidats. En attendant, essayons de le coincer entre ses consoles. Y a-t'il une question qui, un jour, l'a laissé sur le carreau, hagard et prêt à démissionner? Joystick est aujourd'hui en mesure de révéler que cela est arrivé! Une seule fois, oui, une fois, Maître Sega est resté sans voix. Au bout du combiné téléphonique, une voix féminine, douce et anxieuse dans l'attente d'une réponse, lui a demandé: «Vivez-vous seul?» Aucun manuel, aucun mode d'emploi ne l'avait préparé à cela, et l'écho de son silence résonne encore à ses oreilles. Dans la vie, il n'y a pas que les jeux vidéo,

# Virgin Loisirs: un monde fou

**S**ouvenez-vous, c'était hier. Septembre 1988. En pleine vague de la mode des micros, une nouvelle société s'installe Place des Vosges, au cœur d'un Paris historique et millénaire, afin de réussir là où une autre société, Master Games pour ne pas la nommer, avait totalement échoué. Il s'agissait de vendre une console de jeu connue sous le nom de Master System. Virgin, la maison-mère, prend un minimum de risques, un peu comme si elle ne croyait pas trop à l'aventure jugée genre «Mission Impossible». Les micros rafflaient tout le marché, et finalement, en vendre un sans clavier n'était pas vraiment réaliste. A moins que...



**Luc Bourcier joue à la Gamegear**

Virgin crée donc Virgin Loisirs, choisit un transfuge de Nathan Livres, Luc Bourcier, connu pour son expérience et son approche du marché des loisirs de jeunes. En tout, pour démarrer, ils seront seulement trois, et en un peu plus de deux ans la progression des ventes va être multipliée par dix! Si Luc refuse de revendiquer seul un tel succès - tous les chefs d'entreprise n'auraient pas forcément la même pudeur - il explique fort bien le phénomène. Ecoutons-le: «Il y a eu une concordance de phénomènes. D'une part les consoles sont venues sur le marché en offrant finalement un rapport qualité-prix attractif, d'autre part les parents, et les enfants aussi peut-être, se sont aperçus que les ordinateurs familiaux, qui dans le discours devaient servir à des usages éducatifs, servaient en réalité uniquement aux jeux. Alors payer un micro assez cher pour simplement jouer était un peu inutile. Le troisième point qui joue contre le marché de la micro est le piratage qui décourage les éditeurs en leur posant de graves problèmes. Aujourd'hui ils préfèrent travailler sur les consoles et produire des cartouches plutôt que développer des disquettes promises au piratage.» Intervenant au milieu de ce discours au nom des milliers - millions? - (milliards, NDLR) de lecteurs de Joystick, investi d'une mission divine, je tente de glisser délicatement une peau de banane devant tant de certitudes. «Si j'ai bonne mémoire - et j'ai - les éditeurs nous expliquaient que le coût élevé des

programmes sur disquettes venait en grande partie du piratage. Or ce problème n'existe pas sur console. Alors pourquoi les prix oscillent-ils entre 300 et 400 francs?». Je le tenais à ma merci. Un mince sourire au coin des lèvres, j'étais persuadé qu'il allait s'effondrer en larmes. Mais sa riposte, foudroyante, aurait cloué au mur plus d'un plumeux moins aguerris. «Les consoles, pour des raisons purement technologiques, ont toujours pro-

**Rêves en carton.**



# Virgin Loisirs: un monde fou



**Maître SEGA et Jean-Luc Satin présentent le nouveau tableau des jeux.**

duit un hardware abordable et un software plus cher. La mémoire des jeux se situe dans les cartouches au lieu de

se trouver dans l'appareil. Les disquettes ne sont qu'un support magnétique dupliquable - et comment - à l'infini, alors que les cartouches sont des Roms avec une réelle valeur.»

«Il y a tout de même une volonté commerciale, qui d'ailleurs ne vous est pas personnelle, d'offrir les consoles à bas prix et de se rattraper sur les cartouches». Je sais, c'est vache d'attaquer sur le fric, mais à part je ne sais plus quoi d'autre, y a que ça qui compte vraiment dans la vie...

**L.B.:** «Il y a un peu des deux. Il faut d'abord apporter les consoles à un public le plus large possible, ensuite vendre les périphériques et les cartouches de façon à dégager une marge pour les revendeurs et la société qui soit acceptable. Mais si on regarde de près, il y a sur la Master System des cartouches à partir de 99 francs et sur la Mega Drive à partir de 299 francs, même s'il est vrai que le prix moyen se situe aux environs des 350 francs.»

Il faut croire que tous ces calculs sont bons. En 1990, Virgin Loisirs a vendu 320.000 Master System. Quand on pense qu'au moment où la société est née, 30.000 consoles seulement avaient été vendues, on voit le chemin parcouru. Pour la Mega Drive, dont les ventes ont commencé à la mi-septembre 1990, le succès - justifié à notre avis - a été foudroyant avec près de 50.000 bécanes vendues. Enfoncées les prévisions les plus optimistes, et seul un manque de stock a freiné les ventes. Luc Bourcier n'aime pas trop qu'on lui parle des importations parallèles, un problème qui, je l'imaginai, avait dû lui faire piquer des crises de nerf abominables, genre «Rampage» revu et corrigé maison. Mais décidément l'homme ne se laisse pas démonter.

**L.B.:** «Dans un marché libre comme le nôtre, on ne peut interdire à personne d'acheter de la marchandise à l'étranger et de la revendre en France. D'ailleurs telle n'a jamais été notre intention. Cela

dit, la Mega Drive est un produit hautement technologique, et les adaptations au standard SECAM des téléviseurs français ne peuvent se satisfaire d'un travail artisanal comme c'est le cas pour ces importations-là. C'est bien pourquoi notre console est la mieux adaptée au marché français.» Je n'attendais pas autre chose comme réponse, enfin pas vraiment. La suite me prouva, si cela était nécessaire, que Luc Bourcier était vraiment un homme plein de ressources.

**L.B.:** «Mais je considère ce marché parallèle comme logique. Il y aura toujours des gens pour souhaiter avoir le tout dernier produit sorti au Japon



**Le service commercial.**

avant tout le monde.» C'est le moment. L'homme est détendu. Son bureau, clair et spacieux, est inondé d'un froid soleil d'hiver. Nous sommes vendredi, le week-end est proche et je suis le dernier maillon qui le sépare d'un repos bien mérité. Alors autant le piéger vite fait bien fait.

«Chaque boutique importatrice assure son propre service après-vente, avec tous les risques que cela comporte. Si un de leurs acheteurs vient vous voir, de notre part par exemple, vous faites quelque chose pour lui ou vous le jetez dehors en le traitant de sale type débile? Là, je l'ai pas loupé, et je ne serai pas étonné de me retrouver viré par la cohorte des superbes secrétaires du bureau annexe n'attendant qu'un mot de leur boss. Mais les temps ont bien changé, et il me répond calmement. Trop peut-être: «Je ne suis pas sûr que nous soyons les mieux placés

pour réparer ce genre de machines (remarquez qu'il ne l'appelle pas Mega Drive...). L'adaptation réalisée ne correspond pas aux normes SEGA, et rend les réparations de ce «genre de choses» difficiles. En revanche, on peut réparer les péritel et les manettes, et cela on le fera, mais cela seulement.»

Le prix de la nouveauté est parfois lourd à payer, mais il est tellement grisant de se prendre pour Christophe Colomb découvrant la route des Indes. Manque de pot, ce n'était que l'Amérique.

«Certains de vos concurrents, que je ne nommerai pas ici pour ne pas vous faire de peine, offrent de nombreux services annexes afin d'aider les joueurs. Et vous, qu'offrez-vous de plus? Voila un homme qui me reçoit gentiment dans ses murs et je fais rien qu'à essayer de le piéger. Franchement, des fois, j'ose plus me regarder dans une glace.

**L.B.:** «Actuellement le minitel SEGA fonctionne à plein. Nous tournons à 50.000 connexions par mois. Les joueurs trouvent dessus tous les services possibles, les nouveautés, les points de vente et le SOS jeux qui, d'ailleurs, concerne la majorité des appels. Notre système minitel conserve toutes les réponses données par Maître Sega sur l'ensemble des jeux depuis mars 89. Le second service, c'est le club Sega, créé il y a 18 mois. Pour une adhésion de 50 francs, adhésion définitive je le précise, les adhérents reçoivent une carte de membre, un badge et le Sega News, une revue d'informations. De plus, ils ont accès à des produits réservés que l'on ne trouve pas dans le commerce. Ils ont leur messagerie privée sur le minitel et un numéro de téléphone privé qui leur permet de joindre Maître Sega en direct.» «Et la Gamegear, c'est pour quand?» demandais-je, impatient. **L.B.:** «Elle sera bientôt lancée, dans le premier semestre 91. Avec un plus certain: nous développons actuellement un tuner Secam qui se branchera dessus et permettra de voir la télévision. Son prix de vente sera d'environ 1200 F et, pour le tuner, environ 800 F. Les jeux se situeront entre 150 et 200 F.» En



**Le secrétariat du boss.**

septembre 88 donc, ils étaient trois pour lancer la Master System. Aujourd'hui la société compte 38 personnes, dont 12 représentants qui sillonnent la France. Demain combien seront-ils? En 91, des recrutements importants sont prévus. Entre la Master, la Mega et la Gamegear, c'est pas le boulot qui manquera. Surtout que la France, grâce à tout cela, est devenue le premier marché en Europe, et cela les japonais ne peuvent plus l'ignorer. Ce n'est pas pour rien qu'ils viennent souvent à Paris étudier le marché, les restaurants et les boîtes de nuit. Mais surtout ils ne nous considèrent plus comme des attardés du joystick et les produits nouveaux les suivent maintenant de près. Franchement, on le mérite, et Virgin Loisirs aussi

**Emmanuel LAPIERRE**

**SEQUENCE EBM**  
RESIDENCE LES DAUPHINS  
20000 AJACCIO - 95 22 23 44

**AMIS**  
7 AVENUE PARISOT DE LA BOISSE  
73200 ALBERTVILLE - 79 37 12 14

**NEURONNE BOUTIQUE**  
11 RUE DE LA PREFECTURE  
L'EMERALDE DU LOUP  
74000 ANNECY - 50 51 58 70

**DP INDUSTRIE ZOOM 2000**  
ZAC PETITE-FORET  
59410 ANZIN - 27 42 10 20

**PC DIFFUSION**  
RUE DES MARTYRS DE LA RESISTANCE  
84400 APT - 90 04 87 91

**TANDY ARMENTIERE**  
24 RUE DES DEPORTES  
59280 ARMENTIERES - 20 77 43 42

**ORDIPLUS**  
7 PLACE CAMELINAT  
93600 ALIUNAY-SOUS-BOIS - 48 68 66 33

**TANDY AURILLAC**  
CENTRE CIAL BELBEX  
15000 AURILLAC - 65 44 57 73

**MAJUSCULE HERMAN**  
49 RUE DE PARIS  
89000 AUXERRE - 86 51 65 34

**AUDITORIUM**  
10 RUE DU TEMPLE  
89000 AUXERRE - 86 52 88 55

**SEQUENCE MICRO 84**  
6 PORTAIL-MATHERON  
84000 AVIGNON - 90 86 38 00

**TOP GAMES**  
5 BOULEVARD GRIAND  
20100 BASTIA - 95 32 60 66

**BAB MICRO**  
7 RUE DE COURSIC  
64100 BAYONNE - 59 59 71 63

**FANTRONIC**  
1 PLACE DE LA POTERNE  
60000 BEAUVAIS - 44 45 17 18

**MAJUSCULE PALIAT**  
20 RUE ST PIERRE  
60000 BEAUVAIS - 44 45 50 50

**INFORMATIQUE FACILE**  
7 RUE PIERRE JOROBY  
60000 BEAUVAIS - 44 48 35 62

**CBE INFORMATIQUE**  
1 AVENUE PASTEUR  
24100 BERGERAC - 53 24 39 24

**ETS MOUSSEAU**  
30 RUE DU GAL LECLERC  
27300 BERNAY - 32 43 18 18

**SORO**  
22 AVENUE DU 22 AOUT  
34500 BEZIERS - 67 28 40 56

**MICROTECH**  
32 BD FLORENT EVRARD  
62420 BILLY-MONTIGNY - 21 20 55 00

**NICOMACHUS**  
241 AVENUE D'ARGENTEUIL  
92270 BOIS-COLOMBES - 47 60 08 96

**SURPIN**  
140 AVENUE GALLIENI  
93140 BONDY - 48 02 90 86

**ANTARES INTERNATIONAL**  
7 BIS RUE DISSY  
92100 BOULOGNE - 46 21 52 85

**MICRO LOGOS**  
8 RUE COQUELIN  
62200 BOULOGNE-SUR-MER - 21 87 66 00

**LUDOMANIA**  
35 BD EURVIN  
62200 BOULOGNE-SUR-MER - 21 80 95 90

**MAJUSCULE DUMINY**  
48 RUE FAID'HERBE  
62201 BOULOGNE-SUR-MER - 21 87 43 44

**PAPETERIE**  
7 AV. CHARLES DE GAULLE  
05100 BRIANÇON - 92 21 11 37

**SOGEDIS**  
8 RUE CHAROST - 62100 CALAIS - 21 96 80 71

**SOMATI**  
42 BD GAMBETTA  
62100 CALAIS - 21 82 77 44

**SORBONNE CANNES**  
7 RUE DES BELGES  
06400 CANNES - 93 99 10 13

**TANDY DELHOM**  
91 BIS RUE BRINGER  
11000 CARCASSONNE - 68 47 08 94

**ITIE**  
2 RUE RAYMOND VITTOZ  
81000 CASTRES - 63 35 33 06

**JIBEL DIFFUSION**  
RN 89 - 63250 CENNE-DUROLLE - 73 94 36 89

**SEQUENCE J. LEGUE**  
10 RUE NOEL BALLAY  
28000 CHARTRES - 37 21 17 17

**CASTEL HIFI**  
7173 RUE ARISTIDE BRIAND  
72500 CHATEAUDU-LOIR - 43 44 04 64

**MELISANDE**  
67 GRANDE RUE  
02400 CHATEAU-THIERRY - 23 83 31 08

**PHOTO VIDEO CENTRE MAG PHOX**  
45 TER AVENUE DE LA RESISTANCE  
77500 CHELLES - 64 26 05 13

**ESPACE ICM**  
ROUTE DE TOURS  
37500 CHINON - 47 93 17 17

**R INFORMATIQUE**  
26 RUE STENDHAL  
92140 CLAMART - 46 32 49 23

**SEQUENCE NEYRAL**  
3 BD DESAIX  
63000 CLERMONT-FERRAND - 73 34 14 41

**TECHNI-TV**  
20 RUE DE PARIS  
72160 CONNERRE - 43 89 96 62

**MFI**  
40 RUE JEAN BLUN  
60100 CREIL - 44 24 44 29

**LVE**  
1 AVENUE DES MARRONNIERS  
91560 CROSINES - 69 49 15 66

**NERAUX**  
4 RUE DE LA POISSONNERIE  
22100 DINAN - 96 39 25 37

**CARN YVETTE**  
14 RUE DUGUAY TROUIN  
29100 DOUARNENEZ - 98 92 04 58

**BIDEAU FORET**  
ZAC DE JOUBALAN  
29100 DOUARNENEZ - 98 74 35 36

**CIF DREUX**  
43 RUE STJEAN - 28100 DREUX - 37 42 43 15

**LEGUE LA ROSE DES VENTS**  
11 GRANDE RUE - 28100 DREUX - 37 46 07 53

**CHT ELECTRONIQUE**  
13 RUE ROTROU  
28100 DREUX - 37 42 26 50

**ELECTRON LOISIRS TANDY 2000**  
5 RUE DE LA JUIVERIE  
51200 EPERNAY - 26 54 71 71

**ITV**  
CENTRE CIAL LA PINAU - 11 RUE RUALMENIL  
88000 EPINAL - 29 82 48 83

**TOITOT**  
RUE DES FORGES  
21460 EPOISSES - 80 96 41 00

**DVM INFORMATIQUE**  
9 PLACE GUILLAUME LE CONQUERANT  
76260 EVREUX - 35 50 20 49

**PETREL INFORMATIQUE**  
CENTRE CIAL CAP-CAER  
27930 EVREUX-NORMANVILLE - 32 26 16 65

**KONNEXION**  
20 PLACE PAULETTE DUHADE  
61100 FLERS

**JFCI**  
4 RUE LOUIS PASTEUR  
37230 FONDETTES - 47 42 22 41

**TANDY FOUGERES**  
GALERIE MARCHANDE INTERMARCHÉ  
35300 FOUGERES - 99 94 14 21

**EXTRA ORDI**  
6 AVENUE DU GAL DE GAULLE  
93200 GAGNY - 49 63 13 66

**MICRO MEGA INFORMATIQUE**  
11 RUE PASTEUR  
05000 GAP - 92 51 76 06

**MAJUSCULE DAVAGNIER**  
3 PLACE JEAN MARCELLIN  
05003 GAP - 92 51 01 17

**NERNAUD**  
29 TER RUE CARNOT  
05000 GAP - 92 51 03 62

**TECHNOLOGIE DE POINTE**  
69 RUE DE VIENNE  
27140 GISORS - 32 55 74 82

**ORDIPOINTE**  
36 RUE NOTRE DAME  
08600 GIVET - 24 42 71 71

**LABARE ET CIE**  
8 RUE GENERAL LECLERC  
51330 GIVRY EN ARGONNE - 26 60 83 94

**ERIGE**  
158 AVENUE DE LA LIBERATION  
50400 GRANVILLE - 33 50 39 97

**MIG**  
12 RUE DE LA REPUBLIQUE  
59820 GRAVELINE - 28 64 46 05

**MEGAOCTET**  
69 AVENUE LOUIS LAROCHE  
23000 GUERET - 55 52 85 21

**MAISON THIBAUT**  
11 RUE DU GAL DE GAULLE  
85550 ILE-D'YEU - 51 59 24 56

**SEQUENCE L'HOMME**  
RUE DE L'EPARGNE - 21 N°3 ISLE-D'ESPAGNAC  
16340 ISLE-D'ESPAGNE - 45 95 27 37

**GM INFORMATIQUE**  
LES PALUVEZ 3  
83420 LA CROIX-VALMER - 94 79 56 80

**PIVRON**  
17 RUE CARNOT  
72400 LA FERTE-BERNARD - 43 93 01 62

**SIA LA VALETTE**  
CENTRE CIAL GRAND-VAREST  
ROUTE DE LA GARDE  
83130 LA GARDE - 94 21 18 95

**LA TRAMBLADE MODELISME**  
75 AV. DU GAL DE GAULLE  
17390 LA TREMBLADE - 46 36 29 55

**JADER**  
RUE AMBROISE PARE  
22360 LANGUEUX - 93 61 46 47

**TELE QUI FUME**  
5 AVENUE GAMBETTA  
02000 LAON - 23 79 21 31

**SATEL'COM**  
30 RUE EDOUARD HERIOT  
76000 LE HAVRE - 35 22 90 60

**BOUTIQUE LOISIRS**  
CENTRE CIAL REPUBLIQUE  
72000 LE MANS - 43 23 14 22

**SURPIN**  
30 AVENUE DE LA RESISTANCE  
93340 LE RAINCY - 43 81 36 16

**TANDY SABLES D'OLONNE**  
8 QUAI FRANQUEVILLE  
85100 LES SABLES-D'OLONNE  
51 21 31 61

**MAJUSCULE MAJOLIERE**  
C/C L'ISLE D'ABEAU  
38080 L'ISLE-D'ABEAU - 74 27 12 72

**INFORMATIQUE SERVICE 95**  
45 AVENUE DES BONSHOMMES  
95000 L'ISLE-ADAM - 34 69 32 29

**STUDIO GETLIFE**  
15 RUE DU GAL DE GAULLE  
55500 LIGNY EN BAROIS - 29 78 40 94

**BONIN**  
89 GRANDE RUE  
71500 LOUHANS - 85 75 01 30

**LABYRINTHE**  
13 RUE DU QUAI  
27400 LOUIERS - 32 40 28 61

**JM GUENOT**  
6 RUE ARISTIDE BRIAND  
70300 LUXEUILLES-BAINS - 84 40 17 31

**GENERAL VIDEO LYON**  
39-41 RUE PAUL CHENAVARD  
69001 LYON - 72 00 96 96

**THUILLIER/JACQUOT**  
3 RUE MONT MIROIR  
25120 MAICHE - 81 64 04 19

**CIM**  
59 BD JEAN MERMOZ  
13700 MARGNAGNE - 21 80 95 90

**DIGITAL DREAM**  
1 RUE DRAGON  
13006 MARSEILLE - 91 25 92 49

**BIRD'S**  
58 BD D'ITALIE  
13006 MARSEILLE - 91 78 08 25

**AMIE MARSEILLE**  
69 COURS LEAULAUD  
13006 MARSEILLE - 91 42 50 42

**DELTA LOISIRS**  
84 AVENUE CANTINI  
13272 MARSEILLE CEDEX - 91 79 91 15

**ITIE JOUET LAND**  
2 PLACE OLOMBEL  
81200 MAZAMET - 63 35 33 06

**TANDY MAZAMET**  
5 PLACE PHILIPPE OLOMBEL  
81200 MAZAMET - 63 61 71 62

**LANGUIN GAY**  
65 RUE DU CDT BERGE  
77100 MEAUX - 64 34 06 42

**TELEMENACIER 2000**  
15 PLACE DE L'HOTEL DE VILLE  
60110 MERU - 44 22 41 20

**TELEKTRONIC**  
28 RUE DU PETIT BOIS  
08000 CHARLEVILLE-MEZIERES - 24 33 44 08

**TANDY MILLAU**  
2 RUE DE LA PEPINIERE  
12100 MILLAU - 65 61 03 90

**RATEL (THUILLIER)**  
24 AVENUE DE LA LIBERTE  
73500 MODANE - 79 05 11 24

**RECRE A JEUX**  
51 RUE DORET  
45200 MONTARGIS - 38 85 02 32

**LIBRAIRIE BAUME**  
52 RUE PIERRE JULIEN  
26200 MONTELMAR - 75 01 26 73

**INFOPRIM**  
62 BD COURTAIS  
03100 MONTLUÇON - 70 28 26 44

**CACTUS**  
**MICRO-INFORMATIQUE**  
8 BIS RUE ANDRÉ MICHEL  
34090 MONTPELLIER - 67 92 92 80

**BD VIDEO**  
PLACE DU VIEUX MARCHÉ  
77130 MONTREUX - 64 32 22 10

**PHOTO LEO**  
8/10 RUE JEAN JAURES  
92120 MONTROUGE - 42 53 03 38

**GELIN ALPET**  
BP 602 - 48 BD FREDERIC MISTRAL  
11106 NARBONNE - 68 32 31 44

**SERRE**  
24 RUE GAMBETTA  
60440 NAUTEUILLE-NAUDOIN - 44 60 53 09

**CAFOREL**  
19 RUE SANSON  
77140 NEMOURS - 64 28 86 41

**ESPACE SORBONNE NICE**  
22 RUE MASSENA  
06000 NICE - 93 88 31 32

**SORBONNE NICE**  
40 RUE GIEFFREDO  
06000 NICE - 93 85 17 55

**TWENTY FIVE INFO**  
4 AVENUE DE L'EUROPE  
60180 NOGENT-SUR-OISE - 44 55 00 57

**MAISON DELAMARE**  
CENTRE CIAL DE LA RETRAITE  
76330 NOTRE DAME DE GRAVENCHON  
35 38 25 15

**MICRO-BOUTIQUE**  
3 BIS AVENUE JEAN JAURES  
60400 NOYON - 44 09 58 28

**RC ELECTRONIC**  
83 RUE VICTOR HUGO  
84100 ORANGE - 90 34 60 23

**MICRO BOUTIQUE**  
42 RUE MICHELET  
01100 OYONNAX - 74 73 95 16

**PETREL INFO**  
6 RUE ISAMBARD  
27120 PACY-SUR-EURE - 32 26 16 65

**MATRA**  
1 RUE PASTEUR  
71600 PARAYLE-MONIAL - 85 81 15 53

**PROLOGIK**  
33 RUE N. D. DE LORETTE  
75009 PARIS - 40 23 97 47

**GENERAL VIDEO**  
10 BD DE STRASBOURG  
75010 PARIS - 42 06 50 50

**AMIE PARIS**  
11 BD VOLTAIRE  
75011 PARIS - 43 57 48 20

**COCONUT**  
13 BD VOLTAIRE  
75011 PARIS - 43 55 63 00

**SARO**  
5 BD VOLTAIRE - 75011 PARIS - 43 38 96 31

**PHOTO MAXIMUM**  
23 RUE DE PERIGUEUX  
16004 PERIGUEUX - 45 95 08 53

**VALERY**  
18 PLACE MARTROI  
45300 PITHIVIERS - 38 30 04 09

**MAJUSCULE POITOU**  
3 BIS RUE DE L'EPERON  
86000 POITIERS - 49 41 05 53

**CHIC CHIC VIDEO**  
CENTRE CIAL LA ROCADE  
27500 PONT-AUDEMER - 32 41 36 08

**MAJUSCULE BLAYOT**  
24 BIS RUE ALBERT DESAUN  
56300 PONTINY - 97 25 44 31

**TANDY QUIMPER**  
11 AV. DE LA LIBERATION  
29000 QUIMPER - 98 52 12 44

**ADI-NEWS-INFORMATIQUE**  
1 BIS RUE DU GAL HUMBERT  
78120 RAMBOUILLET - 30 88 78 02

**VETEMENTS DIFFUSION LES PLAINES**  
38140 RIVES-SUR-FURE - 76 65 12 50

**MAGASIN MICHEL**  
13 PLACE DES PROMENADES  
42300 ROANNE - 77 71 64 25

**ETS PINEAU**  
26 RUE TOUFAIRE  
17300 ROCHEFORT - 46 99 04 15

**TANDY PINEAU FILS**  
CENTRE CIAL LES 4 ARES  
17300 ROCHEFORT - 46 99 16 01

**CHATANIAN VIDEO SON**  
3 RUE FELIX FAURE  
26100 ROMANS - 75 02 57 58

**TV CENTER**  
26 RUE GEORGES CLEMENCEAU  
41200 ROMORANTIN - 54 76 06 10

**SERVICE COMPUTER**  
52 AV. J. CATIER  
76100 ROUEN - 35 62 34 63

**CHABERT ET FILS**  
90 AV. GABRIEL PERI  
38150 ROUSSILLON - 74 86 23 07

**TANDY BERNARD HUMEAU**  
3 RUE DES BAINS  
17200 ROYAN - 46 05 60 88

**STE NOUVELLE DES ETS PAULHAC**  
21 AVENUE DE LA REPUBLIQUE  
48200 ST-CHELY-D'APCHER - 66 31 25 46

**MICRO SPOT**  
56 RUE DU 11 NOVEMBRE  
42100 STETIENNE - 77 33 12 52

**CHEZ NATH**  
70 RUE MICHELET  
42100 STETIENNE - 77 38 61 08

**MICRO PRODUCTION**  
44 RUE MARCHANDE  
15100 ST-FLOUR - 71 60 36 81

**CMW**  
1 RUE ABBE DE L'EPPE  
45140 ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - 38 43 55 89

**BUREAU SERVICE**  
15 RUE DU BELLE  
50001 STLO - 33 57 16 12

**PEI**  
11 RUE GOBIEN - 35400 ST MALO  
99 40 15 00

**SURPIN**  
95 BD DE CRETEIL  
94100 STMAUR - 48 83 40 62

**EDA**  
CENTRE CIAL DU BOIS DES ROCHES  
91240 STMICHEL - 69 25 23 24

**SARL TERRIEN**  
46 RUE JEAN JAURES  
44600 STNAZAIRE - 40 22 23 83

**MICROGICIEL**  
2 PLACE PIERRE BONHOMME  
62500 STOMER - 21 93 67 99

**BUROMAT**  
3 PLACE DE L'EGUSE  
17310 STPIERRE-D'OLERON - 46 47 11 45

**TANDY SALON DE PROVENCE**  
183 BD NOSTRADAMUS  
13300 SALON-DE-PROVENCE  
90 36 06 16

**THUILLIER GROSSMANN**  
2 RUE DU MARECHAL FOCH  
67260 SARR-UNION - 88 00 10 87

**JB BUREAUTIQUE**  
20 BIS RUE PIERRE SEMARD  
34200 SETE - 67 74 52 79

**MICRO-LOGOS**  
48 RUE FG DE PIERRE  
67000 STRASBOURG - 88 32 66 00

**TOP 50**  
11 AVENUE JEAN MOULIN  
02700 TERNIER - 23 57 02 11

**AUDIO-TELE MENAGER**  
30 PLACE DU BOEL  
79100 THOUARS - 49 96 23 79

**PHOTO LIBERTE**  
3 PLACE DE LA LIBERTE  
83000 TOULON - 94 22 04 41

**PIXISOFT**  
1 RUE DE METZ  
31000 TOULOUSE - 61 23 48 02

**ULTIMA STATUS**  
35 RUE DE TAUR  
31000 TOULOUSE - 62 27 04 37

**SOCIETE DAVID**  
40 RUE DES BAINS  
14360 TROUVILLE-SUR-MER - 31 88 82 74

**AWEN**  
17 RUE JOSEPH LE BRUX  
56000 VANNES - 97 47 67 67

**ESPACE VIDEO**  
68 AVENUE VICTOR HUGO  
56000 VANNES - 97 42 65 60

**ACTION INFORMATIQUE**  
1 RUE GEORGES GENON  
70000 VESOUL - 84 76 34 66

**BUREAUTIQUE 2000**  
16 RUE DE LA REPUBLIQUE  
18100 VIERZON - 48 71 64 60

**IDITRONIC**  
BOUTIQUE 221 - CENTRE CIAL  
59650 VILLENEUVE D'ASQ - 20 47 44 23

**TELE ALEX**  
13 RUE CARNOT  
54190 VILLERLUPT - 82 89 20 18

**DELTA VITROLLES**  
GALERIE MARCHANDE CARREFOUR  
13127 VITROLLES - 42 89 20 88

**THUILLIER ZAIA**  
9 RUE DU TEMPLE  
08400 VOUIZER - 24 71 78 78

**VIDEO BOUTIQUE**  
65 RUE CHARLES DE GAULLE  
91330 YERRES - 69 48 42 28

**MAJUSCULE DELAMARE**  
RUE LE MAIL  
76000 YVETOT - 35 95 02 56

**MICRO DIFFUSION**  
17 GALERIE MARCHANDE  
97100 BASSE-TERRE  
GUADELOUPE - 81 76 76

**AUDIO PHOTO**  
108 RUE SCHOELCHER - 97110 POINTE A PITRE  
GUADELOUPE - 82 10 47 - 82 92 80

**FUTUR ALBATROS**  
2 RUE FRANCOIS ARAGO  
97110 POINTE A PITRE  
GUADELOUPE - 82 22 55

**LASER +**  
819 CENTRE CIAL - LES POIRIERS DE LA MARINA  
97110 POINTE A PITRE  
GUADELOUPE - 90 91 39

**AUDIO PHOTO SERVICE**  
45 RUE FRANCOIS ARAGO - 97300 CAYENNE  
GUYANNE - 31 45 13

**MICRO GAMES**  
RESIDENCE LE RAVEL - 18 RUE JEAN COCTEAU  
97400 CHAMPS-FLEURI  
ILE-DE-LA-REUNION - 29 96 89

**ENTREPRISE GIGAN**  
35 SLMUR LAMARIAN  
ALLEE DE PROVENCE - 97490 LE MOUTIA  
ILE-DE-LA-REUNION - 28 08 44

**CONNEXION**  
21 LES MANGLES ACAJOU  
97232 LE LAMENTIN  
MARTINIQUE - 50 53 10

**MEMOIRE PLUS INFORMATIQUE**  
132 BIS RUE SCHOELCHER  
97300 CAYENNE - 31 49 11



# MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

Depuis Steamboat Willy (Willy le bateau à vapeur), le premier dessin animé mettant en scène la petite souris noire aux grandes oreilles, Mickey Mouse le personnage de bandes dessinées et de dessins animés le plus connu du monde n'a rencontré que des succès. Alors que jusqu'à présent Mickey n'était célèbre que par l'intermédiaire de la télévision et des magazines destinés aux enfants, aujourd'hui il semble logique de retrouver la vedette sur les écrans de nos moniteurs. Après tout, un logiciel c'est également un média, donc une autre façon d'aborder le

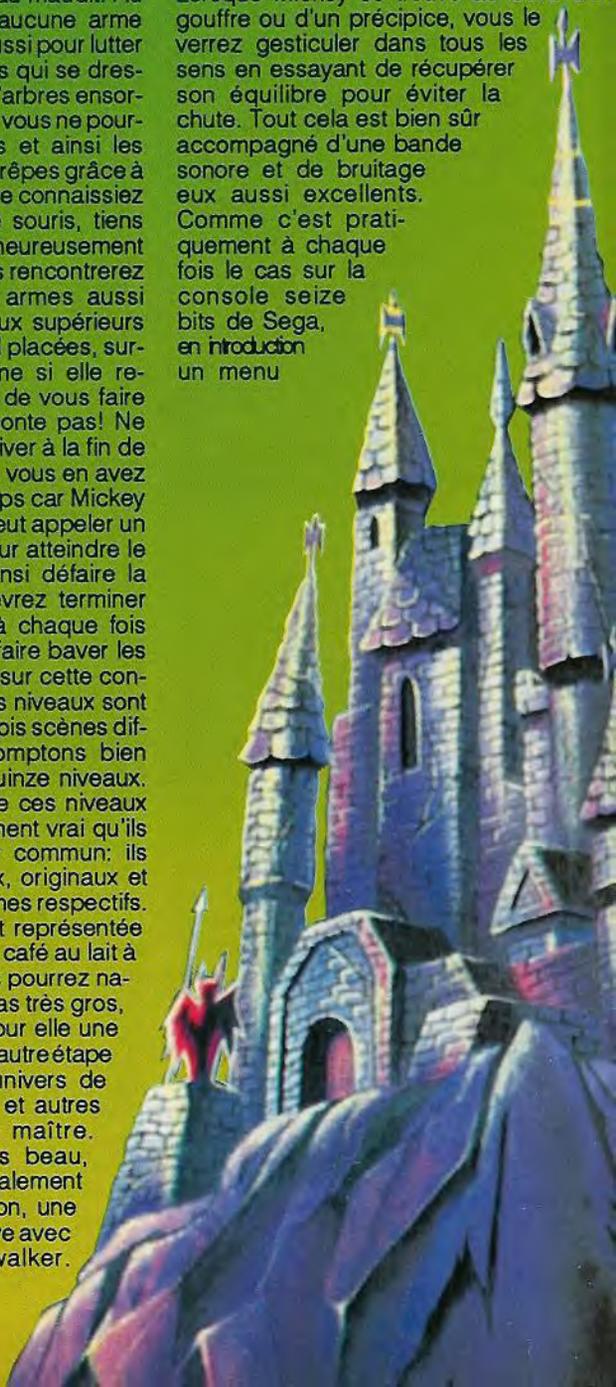
trouve précisément le château maudit. Au départ vous ne possédez aucune arme pour défendre votre peau, aussi pour lutter contre les premiers monstres qui se dresseront devant vous, troncs d'arbres ensorcelés et plantes diaboliques, vous ne pourrez que leur sauter dessus et ainsi les aplatir comme de vulgaires crêpes grâce à votre derrière d'acier. Vous ne connaissez pas les vertus des culs de souris, tiens comme c'est étrange! Enfin, heureusement que de temps en temps vous rencontrerez des pommes ou d'autres armes aussi terrifiantes, dans les tableaux supérieurs pour éviter des douleurs mal placées, surtout qu'après, Minnie, même si elle retrouve la liberté, risque fort de vous faire une gueule, je ne vous raconte pas! Ne vous inquiétez pas, pour arriver à la fin de l'aventure et délivrer Minnie, vous en avez encore pour pas mal de temps car Mickey Mouse n'est pas ce qu'on peut appeler un jeu facile. Effectivement, pour atteindre le château des illusions et ainsi défaire la sorcière Mizrabel, vous devrez terminer cinq niveaux sanctionnés à chaque fois par un monstre de fin à en faire baver les meilleurs jeu de plateforme sur cette console. De plus chacun de ces niveaux sont eux-mêmes subdivisés en trois scènes différentes, donc si nous comptons bien Mickey Mouse comporte quinze niveaux. Si il est vrai que chacun de ces niveaux sont différents, il est également vrai qu'ils possèdent tous un facteur commun: ils sont fantastiquement beaux, originaux et drôles de par leurs graphismes respectifs. La cuisine par exemple est représentée par de gros bols remplis de café au lait à ras bord dans laquelle vous pourrez nager (hein, une souris c'est pas très gros, alors le bol de café c'est pour elle une véritable petite piscine), une autre étape vous entraînera dans un univers de guimauve où les sucreries et autres nougatines règnent en maître. Graphiquement donc très beau, Mickey Mouse surprend également par son excellente animation, une des meilleures sur Megadrive avec Michael Jackson Moonwalker.

Lorsque Mickey se trouve au bord d'un gouffre ou d'un précipice, vous le verrez gesticuler dans tous les sens en essayant de récupérer son équilibre pour éviter la chute. Tout cela est bien sûr accompagné d'une bande sonore et de bruitage eux aussi excellents. Comme c'est pratiquement à chaque fois le cas sur la console seize bits de Sega, en introduction un menu



public, la seule différence réside dans le fait que la cible (vous) n'est plus passive, mais agit sur les mouvements de Mickey et influence ainsi son destin. Bon, laissez tomber, de toute façon toutes ces théories c'est du bidon.

Alors que Mickey Mouse était la plus heureuse des souris, vivant d'amour et d'eau fraîche avec sa charmante petite femme, ne voilà-t'il pas que la sorcière Mizrabel décide de briser cette situation idyllique en enlevant la tendre et douce Minnie. Enchaînée dans les tours du château des illusions - d'où le titre - Mickey désespère de ne plus revoir sa femme. Prenant son courage à deux mains, il décide de partir à sa recherche, mais il ne connaît rien des dangers qui le guettent, des pièges qu'il devra surmonter, il ne connaît rien de ce qui se passe de l'autre côté de la forêt, là où se



permet au joueur de sélectionner un des trois niveaux de difficulté présents, ainsi que d'écouter toutes les musiques du jeu sans avoir à le terminer. Certains d'entre vous et notamment les plus âgés pourraient dire: «Ah ouais Mickey Mouse c'est pour les gamins, t'as vu les graphismes c'est vraiment pour les mômes». Eh bien non, justement bien fait qu'il serait dommage de ne pas en profiter, d'autant plus que sa difficulté au niveau normal lui permet de vous tenir en haleine pendant de longues journées. Une toute petite dernière chose, ce jeu existe pour les deux versions de la Megadrive, la française distribuée par Virgin et la Japonaise. Alors là, c'est le bouquet.

J'm DESTROY

EDITEUR: SEGA  
DISTRIBUTION  
VIRGIN  
GRAPHISME: 19  
ANIMATION: 19  
MANIABILITE: 19  
SON: 17  
PRIX: NON COMMUNIQUE

MEGADRIVE  
97%



**H**ey hoo, ce n'est pas parce que Mickey n'est dispo actuellement que sur Megadrive qu'il faut obligatoirement tourner la page, car attendez deux trois minutes afin de lire ce qui suit et vous allez être complètement dégoûté.

Figurez-vous que non content d'avoir converti Mickey Mouse, et avec quel brio sur Megadrive, ne voilà-t'il pas que les programmeurs de Sega l'on également réalisé pratiquement en même temps sur Sega Master System.

Eh oui, ceux d'entre vous qui n'ont pas la chance de posséder une Megadrive pourront également se régaler avec cette version sur huit bits. Et le plus extraordinaire dans tout cela c'est que Mickey garde sur cette console toutes les qualités décrites précédemment pour la version Megadrive. Certes, le jeu a perdu son scrolling multidirectionnel sur deux plans, ses couleurs

chatoyantes, mais pour une console à sept cents francs on ne peut être qu'étonné par la qualité de cette conversion. L'animation

de la vedette est par exemple exactement similaire à celle que l'on connaît sur la console seize bits, les mouvements sont parfaitement bien décomposés et on observe le même réalisme au niveau du déhanchement de Mickey. Les décors sont toujours pour la Master System d'une qualité incroyable, et sont à mon sens les plus beaux gra-

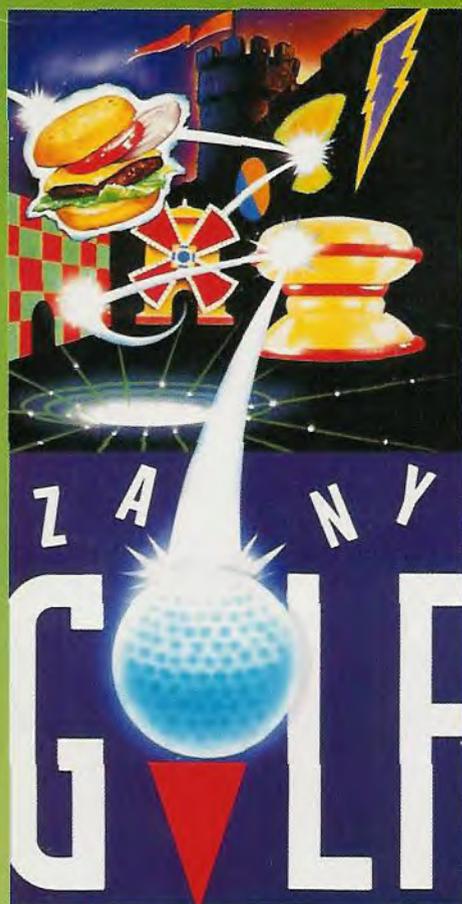
phismes sur une console huit bits, y compris la NES de Nintendo, faits à ce jour. Au niveau du jeu proprement dit quelques modifications sans grande importance ont été réalisées. Il est maintenant impossible de tirer sur les ennemis en récupérant des pommes ou d'autres objets dispersés au cours de tous les niveaux, pour se débarrasser des adversaires lancés à votre poursuite, votre seul salut réside dans le fait que vous puissiez ramasser une pierre par exemple, et la lancer suivant une trajectoire précise sur l'ennemi en vue. Ceci permet à cette version de Mickey d'être un peu moins rapide, mais toujours aussi intéressante. Décidément, Mickey Mouse Enchanted Castle n'est pas un produit comme tous les autres, c'est un jeu d'exception. Vive Mickey et vive Walt Disney.

J'm DESTROY

EDITEUR: SEGA  
DISTRIBUTION  
VIRGIN  
GRAPHISME: 19  
ANIMATION: 19  
MANIABILITE: 18  
SON: 17  
PRIX: NON COMMUNIQUE

SEGA  
97%





**T**iens voilà un jeu qui change et qui tranche très largement par rapport aux sempiternels Shoot'Em Up et autres Beat'Em Up qui ont cependant ouvert la Megadrive au grand public. Tout droit issu de l'Amiga où Zany Golf avait été très bien été accueilli par la critique, c'est avec un certain plaisir que nous découvrons la quatrième conversion de jeu de cette machine sur la Megadrive, et à mon sens personne ne s'en plaindra. Mais attendez donc quelques instants, bande d'impatients, que je vous explique la chose

plus en détail. Dès l'introduction de la cartouche, et après la petite page de présentation présentant le logo d'Electronic Arts et celui du jeu proprement dit, un écran de sélection apparaît. Par l'intermédiaire de ce dernier, il est possible de sélectionner l'un des quatre niveaux de difficulté présents: Beginner pour les débutants, Practice pour ceux qui auraient besoin de mieux sentir le terrain, le club et la balle avant de s'engager un peu plus en avant dans les débats, Intermediate, pour ceux d'entre vous qui auront progressé et enfin Advanced pour les joueurs qui n'ont pas froid aux yeux et pour qui les difficultés ne sont pas rebutantes. Toujours à partir de ce menu, il est possible de sélectionner le nombre de joueurs - de un jusqu'à quatre - qui participeront au parcours composé de dix trous, et finalement de déterminer si l'on désire ou non, au cours du jeu, ouvrir les musiques et les bruitages. Après cette étape franchie, le jeu peut enfin commencer. Avant chaque nouveau trou, un autre petit écran

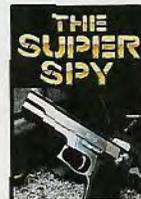
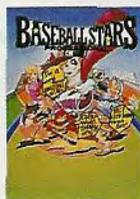
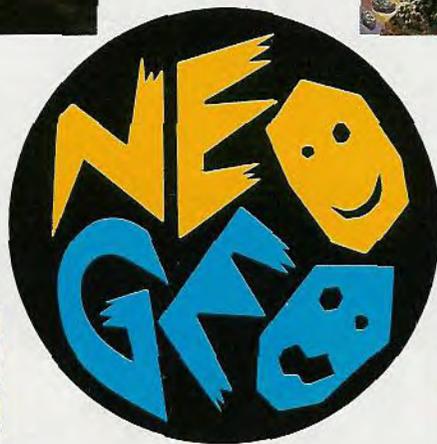
de présentation introduit les différentes particularités de chaque parcours, une étude approfondie de chaque obstacle vous permettra dans la plupart des cas d'éviter bien des déboires, comme les bogey et autres injustices du style. Parmi ces obstacles, vous devrez notamment franchir un moulin à vent, amener la balle en dessous d'un hamburger géant obstruant le trou, participer à une partie de flipper, éviter de vous faire aspirer par les éoliennes qui s'activent sous le passage de la balle, etc... Bref, Zany Golf ce n'est pas toujours une véritable partie de plaisir. D'autant plus que lorsqu'on connaît la version Amiga de ce jeu, on se demande ce qu'à réellement voulu faire Electronic Arts. Ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit, mais il est vrai que cette nouvelle version est inférieure en qualité à la version micro. Les graphismes des différents terrains, même si ils gardent leur originalité, restent tout de même un peu en deçà de ce qu'on avait déjà eu l'occasion de voir. L'animation par exemple est saccadée, notamment lorsqu'on doit faire scroller le terrain dans toutes les directions, afin de mieux se rendre compte ce qui nous attend. Alors effectivement si on ne peut rien reprocher quant à l'idée de Zany Golf qui est marrante et réellement très originale, on est pourtant quelque peu inquiet quant à sa réalisation un peu moins bonne que sur micros, mais nuanceons un petit peu et disons que ce n'était que le quatrième soft d'Electronic Arts sur Megadrive, et que par conséquent les programmeurs ne connaissent peut-être pas encore toutes les subtilités de la machine. Et puis de toutes façons, Zany Golf c'est tellement marrant que ces quelques détails pourront passer inaperçus.

J'm DESTROY



**EDITEUR :**  
**ELECTRONIC ARTS**  
**DISTRIBUTEUR :** VIRGIN  
**GRAPHISME:** 14  
**ANIMATION:** 14  
**MANIABILITE:** 13  
**SON:** 18  
**PRIX:** NC





N'hésitons pas à le dire, ...  
elle est tout simplement parfaite

"Cette machine d'arcade dans un boîtier de console est, de très loin, ce qui se fait de mieux dans le genre..."

TILT



"Mieux que la Neo Geo, j'y crois pas..."

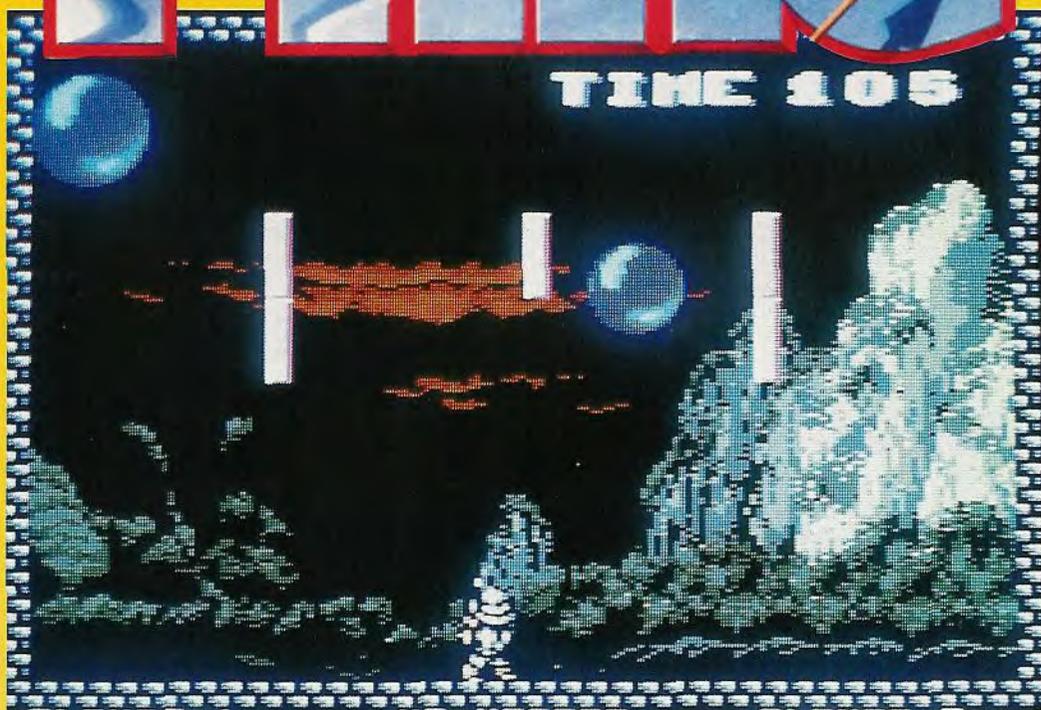
JOYSTICK



IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR  
**GUILLEMOT INTERNATIONAL**  
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571

# PANG

TIME 105



rebondissent partout, et que vous devrez faire disparaître en tirant dessus avec votre grappin. A chaque fois que vous touchez une boule, elle diminue de taille, pour, finalement, disparaître.

En cours de partie, vous rencontrerez des animaux, des crabes, des oiseaux, qui viendront vous embêter en vous empêchant de tirer, par exemple. Pour vous aider, par contre, certaines boules lâcheront des options, telles des doubles tirs, des canons, des options freezeant les boules en l'air, ou autre bonus.

Notons la présence de musiques et de bruitages assez charmants (Pang a tourné plusieurs heures, tout seul, le son restant allumé tout le temps, sans que cela nous fasse sauter sur le bouton du volume en hurlant. C'est un signe), ainsi que la possibilité de jouer à deux en même temps sur le même tableau. Les joueurs travaillent donc en équipe, se partageant les tâches. Cette façon de jouer à Pang donne une autre dimension à cette cartouche.

Un bon jeu, donc, qui aura tout de même un petit défaut, il faut toujours une ombre au tableau, c'est que les couleurs du jeu sont un peu tristounettes. Mais que cela ne vous empêche pas de vous procurer ce soft, qui vous

**V**ous avez sûrement vu ou entendu parler de Pang. D'une part parce qu'il a été adapté sur toutes les machines, ce n'est pas rare, mais aussi parce qu'il existe en arcade, et surtout parce que, déjà, il est plagié par d'autres éditeurs. Ceci est dû à un concept non pas révolutionnaire, mais simple et original. C'est toujours efficace.



Mais rappelons le principe.

Dans Pang vous dirigez un petit personnage coiffé d'un casque colonial, habillé en aventurier, qui va de place en place à travers le monde, et où dans chaque lieu il devra exploser des boules rebondissantes. Chaque début de tableau est composé d'une ou plusieurs grosses boules, qui

tiendra pas mal d'heures, car en plus c'est pas évident de passer tous les tableaux.

SEB

**EDITEUR : OCEAN**  
**GRAPHISME: 16**  
**ANIMATION: 16**  
**SON: 15**  
**MANIABILITE: 14**  
**PRIX: 300F**  
**ENVIRON**

GX 4000  
**85%**

# SILENT SERVICE™

**A**ttention, je préviens tout de suite: Silent Service n'est pas un jeu d'enfant. Il fut, en son temps et c'est pas si vieux que cela, un hit sur les micros genre PC, ST ou Amiga. Mais décidément, les temps vont devenir de plus en plus durs pour ces machines si, comme mon petit doigt me l'a soufflé, les éditeurs lassés du piratage se tournent résolument vers les consoles. Car tout le paradoxe est là: un jeu comme celui-ci est une simulation d'une très haute technicité qui demande d'ailleurs une très bonne connaissance de l'anglais si ce n'est des connaissances maritimes. Et je ne vois franchement pas un jeune en dessous de treize/quatorze ans espérer, sauf cas de génie précoce toujours possible, surtout chez nos lecteurs comme leur choix le prouve, réussir à remplir ne serait ce que la plus facile des missions du jeu. Maintenant si vous pensez être capable, et pourquoi pas, de réussir là où j'ai lamentablement échoué, jetez-vous à l'eau. Après tout, c'est le but du jeu, non?

Primo, ne confondez pas babord et

tribord. Etudiez votre cap et apprenez à utiliser les fonctions du sous-marin. Elles sont nombreuses et nécessitent de lire la doc. Pas question, comme la plupart du temps, d'enficher la cartouche, de jouer un peu et de tout comprendre. La simulation est tellement précise que le programme recalculé tous les paramètres, les mouvements des navires, les taux de plongée, les

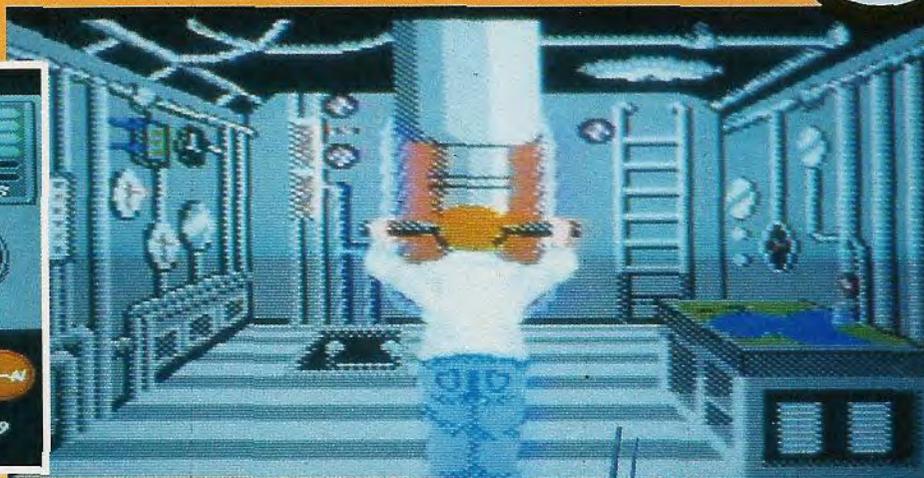


trajets des torpilles toutes les deux secondes! Vous voyez que vous ne serez pas les seuls à faire des efforts! Trois types de scénarios sont proposés: «Torpillage et exercice de tir» où, situé près de la base américaine de l'île de Midway, quatre antiqués cargos fixes attendent vos torpilles pour des exercices. «Attaque de convoi» recrée, comme il le dit, des attaques de convois. «Patrouille de guerre» vous fait effectuer une mission complète au départ d'une base. Le ronflement feutré des moteurs, le sonar prévenant l'approche ennemie, les explosions des grenades anti-sous-marines et les raclements de la coque sur le fond des mers, particulièrement réalistes, donnent une ambiance stressante à déconseiller aux claustrophobes détestant les espaces clos. Ou bien aux sourds pour d'autres raisons. Il existe quatre niveaux d'expérience et passer de l'un à l'autre demande une réelle maîtrise. De plus, pour les paranos, les niveaux de difficulté des combats sont paramétrables: visibilité, certaines torpilles factices, convois navi-

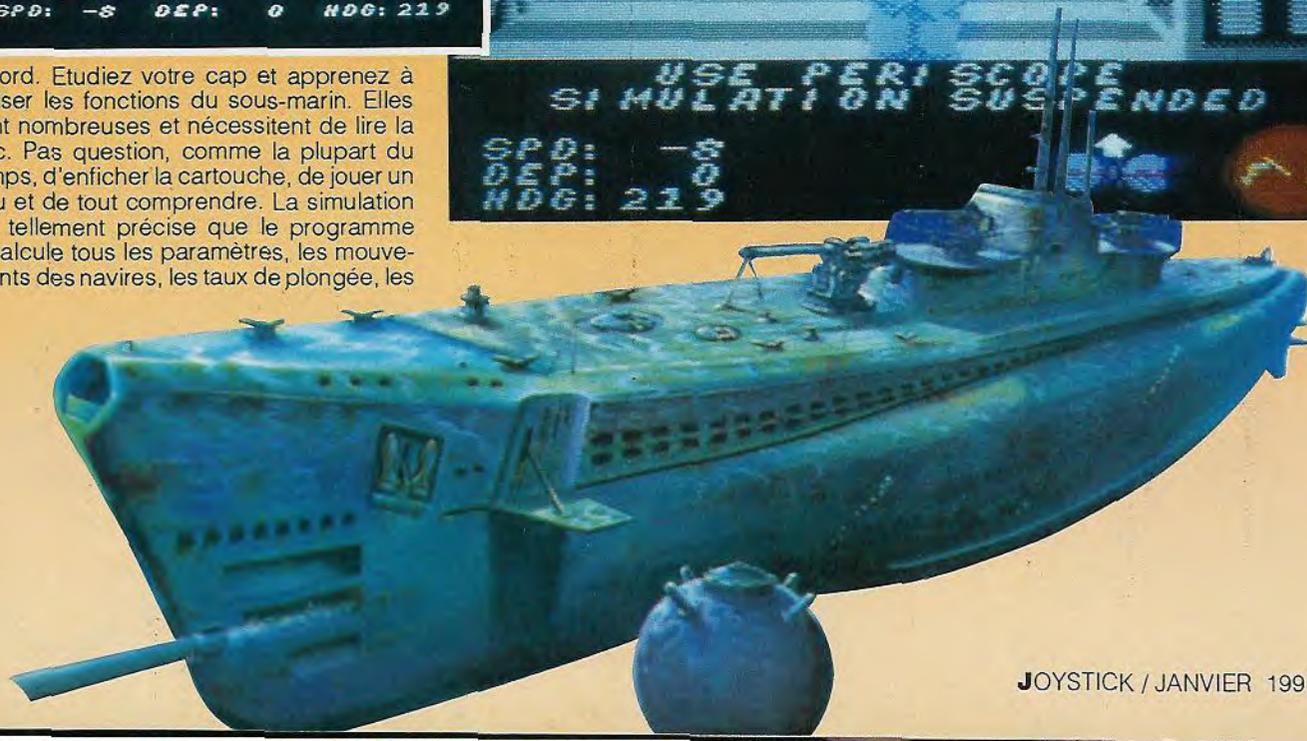
**EDITEUR : KONAMI**  
**GRAPHISME: 15**  
**ANIMATION: 14**  
**MANIABILITE: 15**  
**DIFFICULTE: 17**  
**SON: 18**  
**PRIX: 300F ENVIRON**

MISOJU

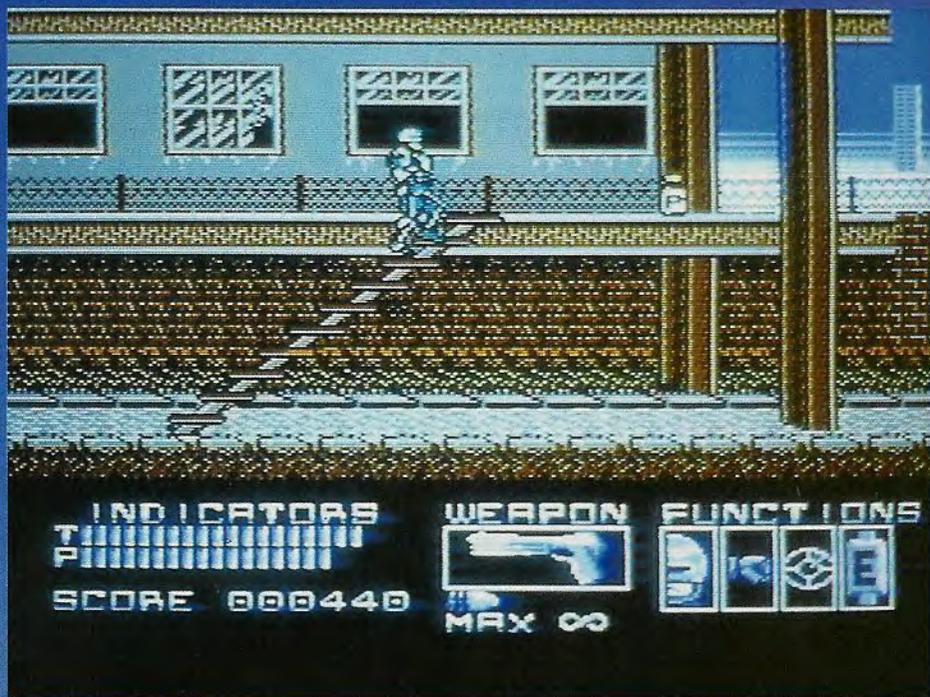
**NINTENDO**  
**70%**



quant en zig-zag et j'en passe. Les plus givrés, ou les plus doués, pourront monter le jeu à un niveau de difficulté genre maîtrise ou doctorat s'ils le désirent. Les plus raisonnables, ou les moins doués, dont votre serviteur, se satisferont pleinement de conditions de jeu pas trop complexes sans aucune certitude de mener à bien les missions. Mais voilà un jeu de haut niveau, agréable et qui change des éternels jeux de tir à outrance généralement dévolus aux consoles. Le marché de nos machines préférées, avec des programmes de ce genre, devient enfin adulte. Ce n'est pas la moindre de ses qualités. Merci Monsieur Konami d'avoir osé lancer un tel produit. Même si j'arrive pas à gagner...



**D**etroit, la ville la plus robotisée des Etats-Unis, est devenue, dans un futur proche, une mégapole ingouvernable pour les forces de l'ordre. Mais l'O.C.P., un énorme consortium dirigé par un type plus puissant que le Président, crée un robot capable de rétablir l'ordre et, accessoirement, servir ses noirs desseins. Mais dans le métal de Robocop bat le cœur d'un homme droit et intègre. Dans les circuits de sa mémoire à moitié composée de Roms, l'intégrité et l'honnêteté ont survécu. Tout cela pour dire que même si vous avez pas eu le droit de voir le film, le scénario est simple et limpide; d'un côté les méchants, de l'autre le bon, c'est-à-dire vous dans une boîte de conserve d'un très beau bleu métallisé. Devenu Robocop, vous allez circuler dans Detroit, rentrer dans les immeubles, déjouer des pièges particulièrement vicieux, comme par exemple cet engin sortant d'un mur et vous écrasant comme une vieille bagnole rouillée, chercher les passages secrets et, si vous parvenez à franchir les



# ROBOCOP

infrarouge qui indique par exemple les passages secrets.

Rarement un jeu aura été aussi proche d'un film. Généralement les adaptateurs se contentent, pour faire un succès, de prendre une licence sur une vedette genre James Bond, d'y coller une arcade minable avec une belle jaquette et ça suffit pour ramasser plein de fric! Cette fois-ci, pas de problème de ce genre: si vous avez aimé le film, vous aimerez le jeu parce que, entre autres, vous aurez l'impression de vous trouver dedans. Si vous n'avez pas vu le film, c'est pas grave, il est sorti en vidéo et



cinq premiers niveaux, aller chercher Dick Jones, le fameux boss de l'O.C.P. Mais avant cela il faudra nettoyer les rues de la ville, sauver le maire et des innocents, pénétrer le siège de l'O.C.P. et faire un petit tour à l'aciérie. Attention à cette avant-dernière balade, particulièrement vicieuse, où des armes spéciales vous attendent et pas pour vous faire rigoler. En cours de route, il faut ramasser des armes et recharger les accus qui remplacent la nourriture. En bas de l'écran, les indications sont parfaitement claires, que ce soit le détecteur d'ennemis, l'alarme énergie/puissance qui clignote en cas de danger et le faisceau

il n'est pas trop tard. De toute façon on peut jouer même sans l'avoir vu, alors pas la peine de se priver, mais les deux sont tellement liés que ce serait dommage. Maintenant, heureusement que ce n'est que du cinéma ou un jeu, je ne sais plus, parce que j'aimerais pas le rencontrer au coin de la rue. J'ai la conscience tranquille, hein, mais on ne sait jamais, une panne est si vite arrivée.

MISOJU

**EDITEUR : OCEAN**  
**GRAPHISME: 16**  
**ANIMATION: 17**  
**MANIABILITE: 17**  
**SON: 16**  
**PRIX: 300F**  
**ENVIRON**



**VENEZ DECOUVRIR  
LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX,  
LE CD ROM ET TOUTES LES  
DERNIERES NOUVEAUTES DANS LES**

# BOUTIQUE PC ENGINE SODIPENG

**LES CONSOLES ET LES JEUX PC ENGINE SONT EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS**

**02 NEW GAMES 2000**

Espace les Oriels  
Place de l'Hotel de Ville  
02100 St Quentin  
Tél: 23.64.36.84

**05 PAPERIE BURLE**

30, Rue Pasteur  
05000 Gap  
Tél: 92.52.30.14

**PAPERIE GENERALE**

Bd du General De Gaulle  
05100 Briançon  
Tél: 92.21.11.37

**06 ESPACE SORBONNE**

22, rue Masséna  
06000 Nice  
Tél: 93.88.31.32

**GAME'S**

67, Bd du Maréchal Juin  
06800 Cagnes s/ Mer  
Tél: 93.22.55.21

**13 C.I.M**

59, Bd Jean Mermoz  
Immeuble le Versailles  
13007 Marignane  
Tél: 42.77.73.70

**DIGITAL DREAM**

1, rue du Dragon  
13006 Marseille  
Tél: 91.81.26.44

**MEGASTORE**

75, rue St Ferréol  
13006 Marseille  
Tél: 91.55.55.00

**BIRD'S**

58, Bd Baillie  
13006 Marseille  
Tél: 91.78.08.25

**CARREFOUR**

Av. Pierre Mérimée  
13014 Marseille  
Tél: 91.98.90.07

**DELTA LOISIRS**

84, Av. Cantini  
13272 Marseille  
Tél: 91.79.91.15

**C.B.I**

6, rue Mazarine  
13100 Aix en Provence  
Tél: 42.27.00.40

**CARREFOUR VITROLLES**

RN 113 Quartier Griffon  
13127 Vitrolles  
Tél: 42.75.82.00

**AUCHAN AUBAGNE**

Route de Gemenes  
13400 Aubagne

**20 BLANC MUSIQUE**

6, rue Stephanopoli  
20000 Ajaccio  
Tél: 95.21.07.62

**26 ETS JOLIVET**

113, rue P. Julien  
26200 Montélimar  
Tél: 75.51.05.74

**27 LABYRINTH**

13, rue du Quai  
27400 Louviers  
Tél: 32.40.28.61

**CHIC CHIC VIDEO**

C.C La Rocade  
27500 Pont Audemer  
Tél: 32.41.36.08

**33 MEGASTORE**

Place Gambetta  
33000 Bordeaux  
Tél: 56.51.10.98

**34 COCONUT**

C.C Le Triangle Niveau bas  
34000 Montpellier  
Tél: 67.68.58.88

**SORO**

8/9, rue Fourrier  
34500 Beziers  
Tél: 67.28.40.56

**35 RALLYE RENNES**

route de St Malo  
35760 St Grégoire  
Tél: 99.59.21.51

**38 COCONUT**

8, Cours Berriat  
38000 Grenoble  
Tél: 76.50.99.41

**42 MICROSPOT**

56, rue du 11 novembre  
42100 Saint Etienne  
Tél: 77.33.12.52

**44 MICROMANIE**

C.C Le Sillon  
44800 St Herblain  
Tél: 40.63.07.22

**48 TROPIC**

06, rue Châpatal  
48000 Mende  
Tél: 66.65.05.41

**56 LA BOUQUINERIE**

7, rue du Port  
56100 Lorient  
Tél: 97.21.26.12

**59 CARREFOUR DOUAI**

Ancienne RN 43  
59128 Flers en Escrebieux  
Tél: 27.96.00.09

**CONTINENT**

59, Av. du Grand Cottigny  
59290 Wasquehal  
Tél: 20.72.44.21

**AUCHAN ENGLOS**

RN 352  
59320 Haubourdin  
Tél: 20.92.92.33

**AUCHAN ANZIN**

RN 45  
59410 Anzin Petite Forêt  
Tél: 27.46.86.54

**DIGIT CENTER**

C.C V2  
59650 Villeneuve D'Ascq  
Tél: 20.47.44.23

**60 MAJUSCULE**

20, rue St Pierre  
60000 Beauvais  
Tél: 44.45.50.50

**PIQUANT BURETIC**

Point PIBI Rue Arago  
ZAC Dether  
60000 Beauvais  
Tél: 44.05.28.28

**QUEBOUTTE**

22, rue de la République  
60105 Creil  
Tél: 44.25.04.26

**62 MAJUSCULE DUMINY**

48, rue Faidherbe  
62200 Boulogne s/ Mer  
Tél: 21.87.43.44

**AUCHAN NOVELLES**

GODAULT RN 43  
62950 Nouvelles Godault  
Tél: 21.20.36.36

**63 NEYRIAL**

1, Cours Sablon  
63800 Clermont Ferrand  
Tél: 73.93.94.38

**64 BASE 4**

11, rue Samonzet  
64000 Pau  
Tél: 59.83.78.78

**BASE 4**

43, Av. J.L Laporte  
64600 Anglet  
Tél: 59.52.47.51

**65 BASE 4**

57, Bd Lacausssade  
65000 Tarbes  
Tél: 62.51.36.13

**67 RADIO TELE PHILIPS**

100, Grande Rue  
67100 Saverne  
Tél: 88.91.14.39

**HYPERMEDIA**

34, Rte de Strasbourg  
67550 Vendenheim  
Tél: 88.31.91.19

**68 HYPERMEDIA**

17, rue Jean Monnet  
68100 Wittenheim  
Tél: 89.50.35.30

**CORA HYPERDORNACH**

258, rue de Belfort  
68200 Mulhouse  
Tél: 89.59.55.00

**69 GENERAL VIDEO**

39/41, rue Paul Chenavard  
69001 Lyon  
Tél: 72.00.96.96

**MAJUSCULE LYON**

7, Cours Gambetta  
69003 Lyon  
Tél: 78.60.33.60

**AUCHAN ST PRIEST**

ZAC du Champs du Port  
69800 St Priest  
Tél: 78.41.81.18

**74 NEURONES BOUTIQUE**

11, rue de la Préfecture  
74000 Annecy  
Tél: 50.51.58.70

**TEMPS X**

Galerie Royal Center  
74000 Annecy  
Tél: 50.45.46.19

**75 MEGASTORE**

52/60 Av. des Champs Elysées  
75008 Paris  
Tél: (1)40.74.06.48

**GENERAL VIDEO**

10, Bd de Strasbourg  
75010 Paris  
Tél: (1)42.06.50.50

**COCONUT**

13, Bd Voltaire  
75011 Paris  
Tél: (1)43.55.63.00

**COCONUT**

41, Av. de la Grande Armée  
75016 Paris  
Tél: (1)45.00.69.68

**SHOOT AGAIN**

145, rue des Flandres  
75019 Paris  
Tél: (1)40.38.02.38

**76 ALPHA 01**

8, rue Félix Faure  
76430 St Romain  
Tél: 35.55.73.60

**76 UNIVERS INFORMATIQUE**

21, rue de Verdun  
76600 Le Havre  
Tél: 35.24.20.93

**77 BD VIDEO**

Place du Vieux Marché  
77130 Montereau Fault Yon  
Tél: (1)64.32.22.10

**HYPERMEDIA**

C.C Les Villiers  
77195 Dammarie les Lys  
Tél: 64.87.64.87

**HIGH SCORE**

C.C Boissenart 13 rue du Fer  
77176 Mehuin Sénart  
Tél: (1)64.41.88.98

**CONTINENT TORCY**

Route de Croissy  
77200 Torcy  
Tél: (1)60.05.90.05

**78 CONTINENT**

RN 13  
78240 Chambourcy  
Tél: (1)39.65.56.66

**AUCHAN PLAISIR**

Chemin départemental 161  
78370 Plaisir  
Tél: (1)30.55.80.35

**84 AUCHAN AVIGNON**

RN 542 ZAC du St Tronquet  
84130 Le Pontet  
Tél: 90.23.20.20

**BOULANGER AVIGNON**

C.C Auchan  
84130 Le Pontet  
Tél: 90.31.46.38

**86 MAJUSCULE**

3 bis rue de l'Eperon  
86000 Poitiers  
Tél: 49.41.05.53

**91 MAJUSCULE**

C.C Art de Vivre  
rue J. Cocteau  
91100 Corbeil  
Tél: (1)64.96.94.62

**CONTINENT**

La croix St Jacques  
91620 La Ville Du Bois  
Tél: (1)69.01.20.04

**92 HAZARDOUS AREA**

6, rue d'Aguesseau  
92100 Boulogne Billancourt  
Tél: (1)48.25.39.83

**AUCHAN LA DEFENSE**

C.C Les 4 Temps  
92800 Puteaux  
Tél: (1)47.76.43.03

**94 AUCHAN FONTENAY**

Av. Charies Garcia  
94120 Fontenay sous Bois  
Tél: (1)43.94.84.0

**CONTINENT ORMESSON**

Route nationale 4  
94490 Ormesson  
Tél: (1)45.76.96.40

**95 MAJUSCULE**

C.C Art de Vivre  
rue du Bas Noyer  
95160 Eragny  
(ouverture novembre)

**CONTINENT ST BRICE**

Av. Robert Shuman  
95350 St Brice La Forêt  
Tél: 39.92.66.83

**CHAQUE JOUR DE NOUVELLES BOUTIQUES PC ENGINE CONTACTEZ LA HOT LINE AU (16)99.08.95.72  
POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE**

**IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: SODIPENG (16)99.08.89.41 DISTRIBUTEUR: GIS (16)99.08.90.88**

# GRAND CONCOURS //



**20.000 FRANCS**  
**PARTEZ À LA CONQUÊTE**

INFOGRAMES



**Infogrames et Joystick  
organisent un grand  
concours basé sur le jeu  
"Murders in Space" de  
Bertrand Brocard.  
Il y a plus de  
20.000 francs de lots à  
gagner, dont un séjour  
au Space Camp de  
Patrick Baudry. En tout,  
il y a plus de  
200 lots! Dépêchez-vous!**

## RÈGLEMENT DU CONCOURS

1. Le concours Murders in Space sera clos le 15 janvier 1991 à 22 heures 30, juste avant "Ciel mon mardi", le cachet de la poste faisant foi.
2. Il est ouvert à tout le monde, sauf au personnel d'Infogrames et de Joystick, à leurs familles et leurs animaux domestiques.
3. La participation implique l'acceptation du présent règlement, et l'envoi d'un bulletin de participation original, à découper dans Joystick n°11 ou 12.
4. Les deux gagnants du séjour au Space Camp seront annoncés dans le numéro 13 de Joystick, les suivants dans le numéro 14. Les perdants seront annoncés dans le Bottin.
5. Les bulletins biffés, raturés, repeints, illisibles, comportant la photo de Patrick Bruel ou celle d'Elsa seront impitoyablement éliminés.
6. Les ex-æquo seront départagés par la question subsidiaire. Si il y en a encore plusieurs, ils devront jouer à Light Corridor, et le gagnant sera celui qui tient le plus longtemps.
7. Le règlement se trouve sur les serveurs 3615 Infogrames et 3615 Joystick.

**GALAXY  
CONTACT**

# "MURDERS IN SPACE"

DE LOTS À GAGNER!  
JÈTE DE L'ESPACE AVEC  
ET joystick !



**1er prix: un séjour au Space Camp de Patrick Baudry (dates à fixer selon les disponibilités) offert par Infogrames**

**2ème au 31ème prix: un stylo de l'espace (Galaxy Contact)**

**32ème au 91ème prix: un coffret de nourriture spatiale, (Balème)**

**92ème au 151ème prix: badge, écusson ou casquette Nasa, Top Gun ou US Air Force (Galaxy Contact)**

**152ème au 181ème prix: une reproduction du message envoyé aux extra-terrestres dans la sonde Pioneer 10 et 11, et Voyager 1 et 2 (Galaxy Contact)**

**182ème au 211ème prix: un T-shirt Joystick**

**BALEME**  
DEVELOPPEMENT

## COMMENT JOUER?

C'est très simple: il suffit de découper le bon ci-contre, de le remplir et de le renvoyer avant le 15 janvier 1991 à: Joystick, 103 boulevard Mac Donald, 75019 Paris. N'oubliez pas vos coordonnées. Seuls les bulletins originaux seront pris en compte.

## LES QUESTIONS:

- 1) Quelle était la mission d'Apollo 11?
- 2) Quel est le nom de la première chienne envoyée dans l'espace?
- 3) Combien de fois est cité le mot "Murders" sur la boîte de "Murders in Space"?
- 4) Question subsidiaire: combien de bonnes réponses recevrons-nous?

## BON DE PARTICIPATION

(à compléter très lisiblement et à renvoyer à Joystick, "Concours de l'espaaaaaace", 103 boulevard Mac Donald, 75019 Paris)

NOM: ..... PRÉNOM: .....

ADRESSE: .....

CODE POSTAL: ..... VILLE: .....

AGE: ..... ORDINATEUR: .....

Réponse n°1: .....

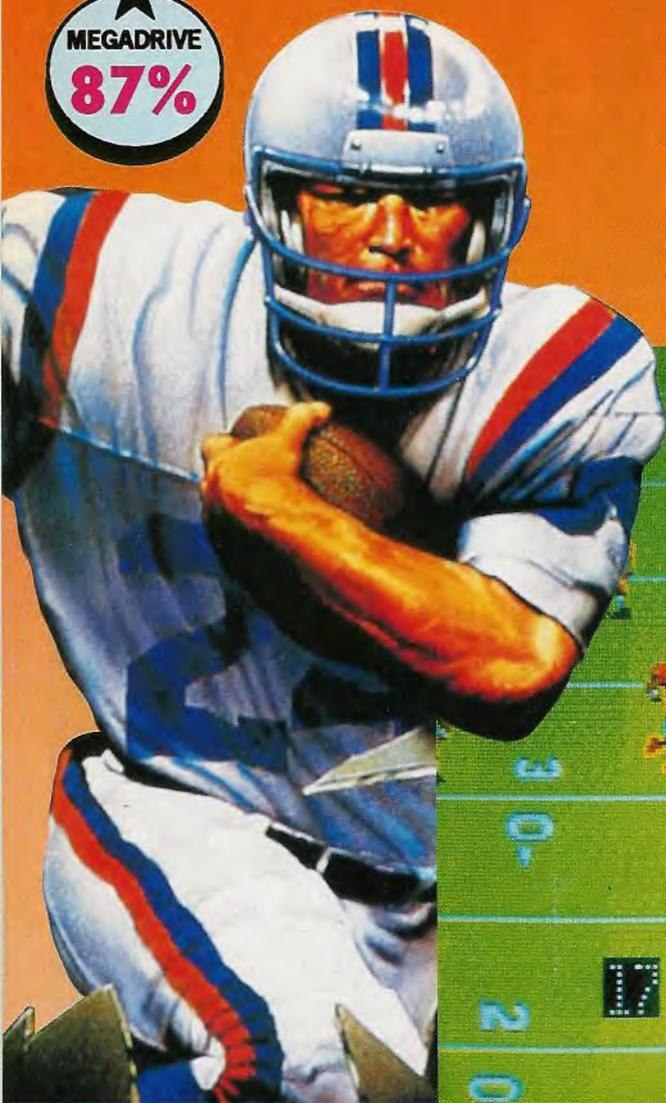
Réponse n°2: .....

Réponse n°3: .....

Réponse à la question subsidiaire: .....



# JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL



**P**our nous Français, le Football Américain n'a pas encore percé sur nos téléviseurs, à tort ou à raison, je vous en laisse seul juge. Bien que Canal Plus retransmette de temps en temps quelques matches importants, comme ceux du Super Bowl, rien ne laisse présager un avenir médiatique plus reluisant pour ce sport qui portant est l'un des sports - avec le baseball et le basket - number one outre-Atlantique. C'est d'ailleurs du pays du fast food que nous vient John Madden American Football. Bien que pour la majorité d'entre nous les règles de ce sport, que certains pourraient appeler à tort au Rugby, nous semblent encore bien lointaines, il faut bien reconnaître que les programmeurs d'Electronic Arts n'ont pas fait dans le détail, ce jeu étant tout simplement la meilleure et la plus complète des simulations de Football qu'il m'ait été permis de voir sur console ou sur micro-ordinateur. Je ne m'étalerai pas sur les règles de ce jeu barbare, Joystick entier n'y suffirait pas, et attaquons de suite par les possibilités que nous offre John Madden American Football. On retrouve dans cette simulation toutes les caractéristiques qui font de ce sport l'un des plus violents de notre époque. Avant commencer une partie et chacune des actions que vous serez amené à effectuer, il faudra choisir entre diverses formes d'attaque et

de défense, qui sont par essence la base même du jeu, chacune ayant bien évidemment des répercussions différentes sur le terrain. Vous pourrez ainsi, soit décider de partir seul à l'aventure et essayer d'éviter tous les tackles adverses, profiter de l'appui d'un partenaire en lui faisant une passe pour gagner du terrain et ainsi parvenir au prochain «down», ou encore essayer de contourner toute la défense adverse en envoyant par l'intermédiaire du Quarterback la balle le plus loin possible à un partenaire démarqué que vous pouvez ou non choisir de diriger, pour tenter le Touchdown, but ultime puisqu'il vous permet de marquer quatre points d'un seul coup. Evidemment toutes ces phases de jeu ne s'effectuent à l'aveuglette et le choix entre les diverses formes d'attaque et le positionnement des joueurs avant de début de chaque «Down» doit être mûrement réfléchi. Si pour un Européen et plus particulièrement pour un Français, le Football Américain est une rude affaire et demande un apprentissage fastidieux, la réalisation de John Madden American Football le rend tout de même bien plus facile. On ne peut qu'être séduit par la multitude de scrolling horizontaux, permettant au terrain d'atteindre un réalisme encore jamais vu, on a enfin l'impression de véritablement jouer sur un terrain en trois dimensions. Au niveau sonore et musical, rien là non plus n'a été laissé au hasard. La superbe musique digitalisée d'introduction

laisse place, au cours du jeu, aux commentaires de l'arbitre - et des joueurs! - qui vous mettent directement dans le feu de l'action, avec ses «Touchdowns», ses «Firstdowns», et ses «Set» pour savoir si vous êtes prêt. Doté de graphismes simples mais fort bien détaillés, John Madden American Football est un excellent jeu, qui ravira les amateurs et ceux d'entre vous qui auront le courage de lire l'épaisse documentation en français livrée avec le jeu.

J'm DESTROY

**EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**  
**DISTRIBUTEUR : VIRGIN**  
**GRAPHISME: 17**  
**ANIMATION: 18**  
**SON: 18**  
**REALISME: 19**  
**PRIX: 400 FRANCS ENVIRON**



# THE FINAL FANTASY LEGEND

Une légende antique contenait l'histoire d'une ancienne tour qui une fois trouvée et franchie mènerait dans un monde nouveau: le paradis. Des milliers d'aventuriers ont déjà essayé de franchir le pas, de sortir des pièges, de percer le mystère de cette tour, mais jusqu'à présent aucun d'entre eux n'est parvenu à venir à bout de cette fantastique quête à la recherche du bonheur. La planète dans laquelle se déroule cette aventure est peuplée par des créatures aussi étranges qu'habituelles lorsqu'il s'agit d'un jeu de rôle comme the Final Fantasy Legend. D'abord vous devrez construire votre équipe de quatre personnages, constituée par des humains, par des mutants, par des monstres divers ou encore par un panaché des trois races. Dans ce jeu de Square Soft, tous les ingrédients du parfait jeu de rôle sont ainsi présents. Pour avancer dans l'aventure, il faudra ainsi combattre les ennemis pour gagner des points d'énergie et de l'argent, lesquels permettant au fur et à mesure des diverses rencontres que vous pourrez effectuées, d'acheter plusieurs types d'armes et de potions magiques. Ces potions permettent par exemple de regagner des points de vie perdus au cours des combats, de ressusciter un ou plusieurs membres de votre

équipe ou encore d'échapper à des situations périlleuses. Tout le jeu se déroule selon un excellent scrolling multidirectionnel, la carte dans laquelle se déroule l'aventure est immense et remplie de ville dans lesquelles vous pouvez en fonction de votre richesse acheter ou vendre les objets nécessaires à l'accomplissement de votre quête. Mais attention, si The Final Fantasy Legend est d'un concept simple, il demeure cependant un jeu captivant d'autant plus qu'il est possible de sauvegarder la partie en cours, et de la reprendre là ou on l'avait laissée, et cela même lorsqu'on a éteint la console. Une brillante initiative pour un jeu passionnant.

J'm DESTROY

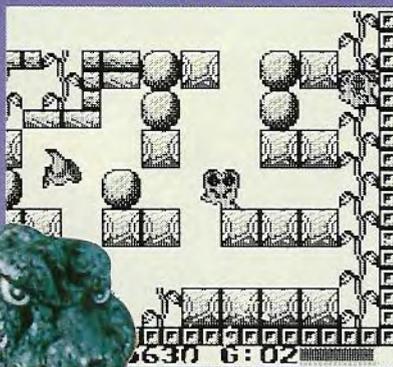
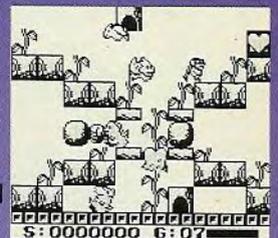


**EDITEUR: SQUARE SOFT**  
**GRAPHISME: 14**  
**ANIMATION: 16**  
**MANIABILITE: 17**  
**SON: 16**  
**PRIX: 245 FRANCS ENVIRON**



# GODZILLA I

**EDITEUR: TOHO CO; LTD**  
**GRAPHISME: 16**  
**ANIMATION: 16**  
**MANIABILITE: 18**  
**SON: 18**  
**PRIX: 245 FRANCS ENVIRON**

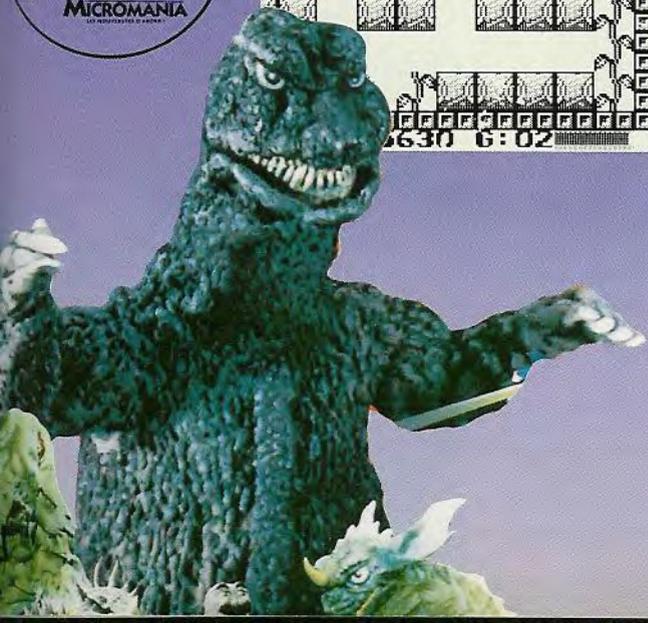


Seul perdu dans les marécages préhistoriques, un petit dinosaure s'ennuyait à mourir. C'est alors que les programmeurs de Toho apparurent et décidèrent de la mettre en scène dans un jeu sur Gameboy. Son nom: Godzilla. Fidèle à la tradition des jeux de plateformes/réflexion sur Gameboy, Godzilla vous transportera dans la peau d'un petit dinosaure, fortement embêté car pour parvenir à son but il devra franchir quatre-vingt niveaux, chacun plus difficile les uns que les autres. Pour passer au niveau supérieur, il n'y a pas quarante mille possibilités, il faut absolu-

ment détruire tous les rochers présents, grâce à de gros coups de poing. Des échelles formées par des plantes que je suppose vertes (l'écran de la Gameboy, pour la couleur c'est pas encore ça!), permettent à Godzillia d'escalader les diverses plateformes sur lesquelles ce jeu se déroule. Si le concept de Godzillia ressemble très franchement à celui de Pitman déjà testé dans le numéro 10 de Joystick, contrairement à ce dernier l'action ne se déroule pas de manière linéaire. J'entends par là qu'il est parfaitement possible de démarrer au niveau un, de passer au niveau trois avant de recommencer directement au niveau quinze, tout cela est envisageable à condition d'avoir auparavant sélectionné la flèche adéquate après avoir détruit tous les rochers d'un niveau. Des petits monstres lancés à votre poursuite, n'arrêteront pas de vous courir après, histoire de vous cassez les pieds et de rendre le jeu encore un peu plus difficile. Doté de très bon graphisme et d'une excellente musique, Godzillia brille par son originalité. Le parfait mélange entre action et réflexion.



J'm DESTROY



# MANEUVER CENTER Granada

クラナダ



fections que ce jeu comporte. Le très grand nombre de vaisseaux spatiaux présents simultanément à l'écran ralentit de beaucoup la vitesse de déroulement des opérations, ce qui nuit à une parfaite maîtrise des mouvements. Alors effectivement, si la Megadrive ne peut supporter autant de sprites pour quoi diable avoir voulu en mettre autant, d'autant plus que cela n'était pas nécessaire et n'apporte pas grand-chose à l'intérêt ou à la difficulté intrinsèque du jeu. Depuis FZ Axis, qui avait été annoncé au Japon à grand renfort de publicité, on a vraiment l'impression que les programmeurs de Wolf Team, passez-moi l'expression, pétent plus haut que leurs culs, car si leurs idées sont en générale excellentes, la conception et la réalisation, elles, manquent singulièrement de sérieux. Mais ne restons pas sur cette note très défavorable pour Granada, qui demeure tout de même un bon jeu original, loin bien sûr derrière les grands hits de cette fabuleuse console comme Strider ou Monaco GP, mais qui a le mérite d'ouvrir une nouvelle voie au Shoot'Em Up sur Megadrive.

J'M DESTROY

**S**i Granada est un jeu encore inédit, il n'est cependant pas très difficile de savoir ce qu'ont pensé les programmeurs de Wolf Team en créant ce nouveau Shoot'Em Up. Prenez une pincée de l'un des tous premiers succès d'arcade, Défender d'Atari pour ne pas le nommer, et repompez-lui l'idée du scanner. Ajoutez à cette pincée une cuillerée de Gauntlet pour le scrolling multidirectionnel et pour les labyrinthes, vous empêchant de mener votre quête comme vous le souhaitez, enfin mêlez à ce subtil mélange deux doigts de pensée japonaise et hop, vous aurez Granada. Comme quoi faire un jeu ce n'est pas toujours aussi difficile que ça, il suffit de savoir copier et de répéter ce que l'on a appris. Enfin, si maintenant vous avez une idée un peu plus précise de ce qu'est Granada, vous n'êtes pas encore au courant de tout ce qui se trame dans ce jeu. A l'écran, vous dirigez un tout petit vaisseau spatial, qui à travers un dédale de labyrinthes devra se débarrasser de tous les centres névralgiques de défense de la zone à envahir (planètes, avions en vol, zones sous haute turbulences, etc...). Ces zones sont symbolisées par des petits points rouges sur le scanner. Malheureusement pour nos affaires, alors que bien souvent ces centres semblent fort proches et très faciles d'accès, on s'aperçoit bien vite que leur approche est des plus pénibles. En



effet, des tonnes de petits vaisseaux guidés par votre seule présence et par l'envie de vous réduire en bouillie vous mèneront la vie dure. Pour vous en débarrasser, une seule solution, parvenir à amasser suffisamment d'options pour surarmer votre vaisseau. Une fois ces centres anéantis, il faudra encore affronter le monstre de fin, pour enfin savoir exactement ce qui vous attend au tableau suivant. Wolf Team, l'équipe à qui l'on doit déjà la piètre programmation de FZ Axis récidive avec leur second jeu. Si cette réalisation est nettement moins bâclée que la précédente, on y retrouve même des scrollings multidirectionnels sur plusieurs plans, on est toutefois encore étonné par les imper-



**EDITEUR:**  
WOLF TEAM  
**GRAPHISME:** 15  
**ANIMATION:** 14  
**MANIABILITE:** 14  
**SON:** 16  
**PRIX:** 399 FRANCS ENVIRON  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE  
**71%**



### RIVER RAID II

A bord de votre bombardier, détruisez toutes les bases de vos ennemis. Tous leurs chars. Tous leurs bateaux.



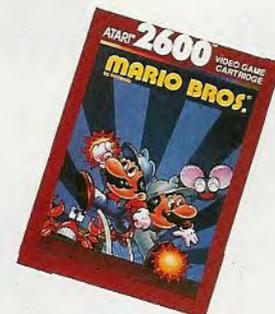
### POLE POSITION

Vous êtes à bord de votre F1. Vous êtes prêts : c'est à vous de battre le record du tour du circuit.



### BOXING

7 adversaires vous attendent sur le ring. Battez-les, et vous serez sacré champion.



### MARIO BROS

Des "insectes rampants" sont dans la maison. Partez au secours des frères Bros, ils sont en danger.



# "Video Games!"

*Ils sont prêts à vous livrer leurs secrets. Êtes-vous prêts?*



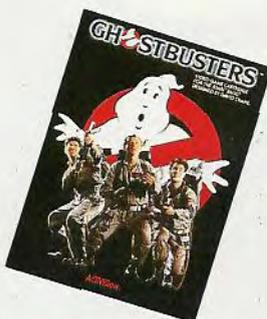
### KUNG FU MASTER

Votre ordre de mission est tombé : assassins, monstres et dragons ont envahi le temple des magiciens. A vous de les détruire.



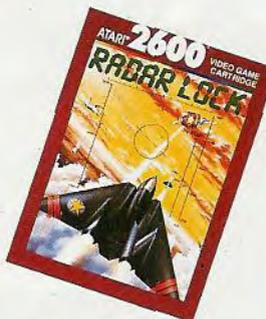
### COMMANDO

Arnold Schwarzeneger, c'est vous. Le temps d'une action-commando !



### GHOSTBUSTER

Les fantômes sont dans la ville. Détruisez-les avant qu'ils ne vous détruisent.



### RADAR LOCK

Vous êtes seul! Ils sont une escadrille. Ils sont armés. Vous ne l'êtes pas. Courage : le héros, c'est vous.



### DOUBLE DRAGON

Les "black warriors" ont kidnappé votre petite amie. Prenez votre courage à deux mains et avec votre jumeau, allez la délivrer.

Ces cartouches sont compatibles sur console ATARI 2600. Elles sont présentes dans la plupart des magasins. Liste et adresses : 36 15 Carrefour (rubrique Evénements et promotions). \*Jeux vidéo.

## Avec Carrefour je positive!



# JUNCTION

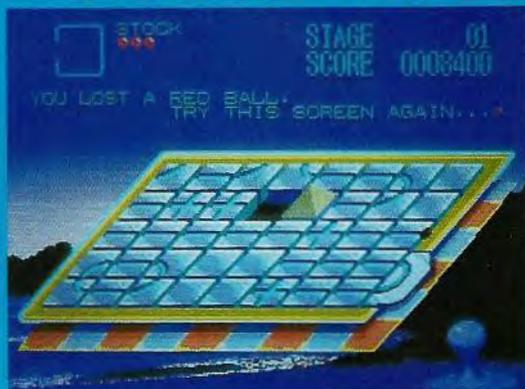
★  
MEGADRIVE  
70%

EDITEUR: MICRONET  
GRAPHISME: 17  
ANIMATION: 14  
ORIGINALITE: 14  
SON: 17  
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

**J**unction est précisément le seul et unique jeu de réflexion sur Megadrive. Basé autour du célèbre jeu de taquin ou de pousse-pousse, Junction est la transcription exacte du moins dans la stratégie de jeu de Blodius sur PC Engine. Cependant entre ces deux programmes plusieurs différences existent. Premièrement, et c'est une différence de taille, tout le jeu se déroule en pseudo trois dimensions, j'entends par là qu'au lieu d'être vu du dessus comme tous les jeux de ce style, Junction lui est vu de trois quarts haut, ce qui n'apporte pas grand chose en plus pour la maniabilité ou pour optimiser la vision du jeu, mais du côté esthétique ceci apporte un léger plus. On ne fait pas sur Megadrive sur ce qu'on fait sur les autres bécanes, non mais! Deuxièmement, une attention particulière a été apportée par Micronet à la beauté des dessins, durant la partie mais également pendant les différentes pages d'introduction annonçant l'arrivée prochaine de nouvelles difficultés. Le jeu, aucun problème là-dessus, lorsqu'on vous parle du principe du taquin vous savez de quoi il s'agit. Mais si certains ne le savent pas, je cours vous expliquer. A l'écran un rectangle rempli de carrés de dimensions identiques, mais différents par l'aspect. Sur chacun de ces carrés des

rails de chemins de fer comportant des croisements, des tournants, et des lignes droites. Le but de Junction étant de faire circuler une boule à travers ce réseau en déplaçant un par un tous les carrés, sans jamais oublier l'objectif: faire passer la boule par des points précis du parcours, en l'occurrence les bornes situées sur le pourtour du rectangle principal. Si vous aimez les casse-têtes chinois (euh, japonais, pardon!), Junction est le jeu qu'il vous faut, d'une part parce qu'il est extrêmement bien réalisé mais également parce qu'il est le seul de sa catégorie. Et puis, pour ne rien gâcher, pour en voir la fin, il faut vraiment être tenace et en vouloir à fond, car pas moins de cinquante niveaux vous tiendront la dragée haute. Bien que ce jeu de Micronet soit un peu gavant à la longue, entre deux Shoot'Em Up, Junction se révèle être un divertissement convenable.

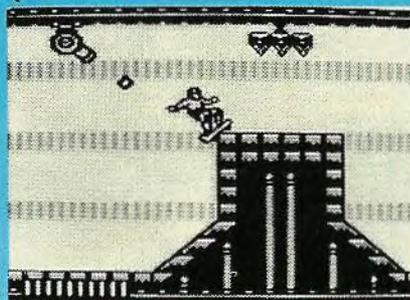
J'M DESTROY



# SKATE OR DIE BAD 'N' RAT

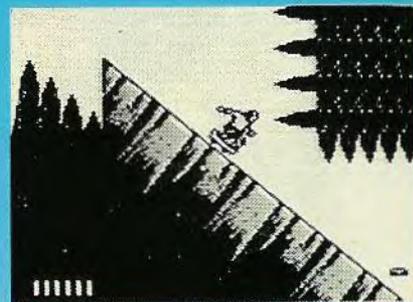


**L**a Californie, c'est l'empire des Skateboarders de tout poil, et c'est précisément dans cette région des Etats-Unis que se déroule toute l'action de Skate Or Die et plus particulièrement à Towntown, une ville à deux francs située à 150 km de Los Angeles. Fervent admirateur de la fille de Ben the Great, chef du gang des Skateboarders de la ville, vous vous retrouvez sur les genoux, lorsqu'on



vous apprend que votre amour secret se voit anéanti à cause d'un enlèvement sordide. Comme d'habitude, vous n'êtes plus que le seul espoir pour retrouver la dite gente demoiselle, dont je vous tairai le nom pour cause d'ignorance. Contrairement au Skate Or Die que l'on connaît sur console NES, cette version n'est absolument pas un jeu de simulation ou d'épreuves sportives, sur la Gameboy c'est un jeu de plateformes au scrolling multi-directionnel. Au départ, vous avez la possibilité de commencer dans l'un des quatre niveaux disponibles, mais pour finir Skate Or Die et ainsi être élevé au titre de Bad 'N' Rat, titre suprême chez les Skateboarders il faudra vous dé-

EDITEUR: KONAMI  
GRAPHISME: 17  
ANIMATION: 17  
MANIABILITE: 19  
SON: 15  
PRIX: 250 FRANCS ENVIRON



faire des sept niveaux que comporte ce jeu de Konami. Graphiquement très bon, puisque Skate Or Die est de la lignée de Teenage Mutant Ninja Turtles, autre hit de Konami à avoir été converti sur la Gameboy, ce soft demeure également très agréable à jouer, la maniabilité du skate ainsi qu'un scrolling impeccable étant impliqués pour une grande part dans cette réussite. Autre avantage de Skate Or Die c'est qu'il n'est pas nécessaire de bien savoir «skater» pour terminer dans les premiers.

J'M DESTROY

★  
GAMEBOY  
82%

# HAZARDOUS AREA

6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne - Métro : Jean Jaurès - Tél. : (1) 48 25 39 83 - Fax : (1) 46 05 75 09

## IVE ... MEGADRIVE ... MEGADRIVE ... MEGADR

MEGADRIVE JAPONAISE 60 HRz PLEIN ECRAN COMPATIBLE TOUTES CARTOUCHES

MEGADRIVE + 1 JEU AU CHOIX **1 690 F** MEGADRIVE + 1 JEU AU CHOIX + ARCADE POWER STICK **1 990 F**

### LISTE JEUX - PRIX 395 F

AFTERBURNER 2  
ALIEN STORM  
ALTERED BEAST  
BATMAN  
BUDOKAN 450 F  
COLUMNS  
CURSE  
CYBERBALL  
D J BOY  
E SWAT  
FATMAN  
FINAL BLOW  
FORGOTTEN WORLD

GHOSTBUSTERS  
GHOULS & GHOSTS  
GOLDEN AXE  
HELLFIRE  
HURRICANE  
INSECTOR X  
KLAX  
KUJAKUOH 2  
LAST BATTLE  
MOONWALKER  
NEW ZEALAN STORY  
PHANTASY STAR 2  
PHELIOS

### LISTE JEUX - PRIX 395 F

POPULOUS 450 F  
RAINBOW ISLAND  
RAMBO 3  
RASTAN SAGA 2  
REVENGE OF SHINOBI  
SHADOW DANCER 450 F  
S MONACO GRAND PRIX  
SPACE HARRIER  
STRIDER 450 F  
SUPER HANG ON  
SUPER HYDLIDE  
SUPER REAL BASKETBALL  
SUPER THUNDERBLADE

### LISTE JEUX - PRIX 395 F

TATSUJIN  
THUNDER FORCE 2  
THUNDER FORCE 3  
WORLD CUP SOCCER  
ZOOM

#### NOUVEAUTES

CRACK DOWN TEL.  
ELEMENTAL MASTER TEL.  
RING SIDE ANGEL TEL.  
ATOMIC ROBOT KID TEL.  
DARIUS II TEL.

## SFX SUPERFAMICOM ... SFX SUPERFAMICOM ... SFX SUPERFAMI

NOUVELLE CONSOLE SUPERFAMICOM EN DÉMONSTRATION PERMANENTE

**NEO.GEO**

3 500 F

MAGICIAN LORD... 1 790 F  
BASEBALL STARS... 1 790 F  
RIDING-HERO... 1 790 F  
NAM 75... 1 790 F  
NINJA COMBAT... 1 790 F  
GOLF... 2 000 F  
CYBER LIPP... TÉL.  
SUPER SPY... 1 790 F

CHANGEZ DE JEU POUR 100 F

MEGADRIVE/NEC

**NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC ... NEC**

CORE GRAFX + 1 jeu ..... 1 290 F  
SUPER GRAFX ..... 1 990 F  
C D ROM ..... 2 990 F  
ADAPTATEUR CD ..... 395 F  
JOYSTICK ..... 295 F  
DOUBLEUR ..... 199 F  
QUINTUPLEUR ..... 295 F

PLUS DE 100 TITRES

TEL

#### NOUVEAUTES

ST DRAGON ..... TÉL.  
LEGEND OF TONMA ..... TÉL.  
OUT RUN ..... TÉL.  
CADASH ..... TÉL.  
ZIPANG ..... TÉL.  
VALIS III ..... CD  
AUTRES ..... TEL

#### NOUVEAU

LYNX + 1 JEU : 1 490 F

GAME GEAR + 3 JEUX : 1 790 F

JOY JOY KID..... DÉC.  
BOWLING..... DÉC.  
ALIENS..... DÉC.  
BASEBALL STARS 2..... DÉC.

BRANCHEZ VOTRE MEGADRIVE OU VOTRE NEC SUR VOTRE  
MONITEUR AMSTRAD **ADAPTATEUR 249 F**

PERITEL MEGADRIVE 150 F

PERITEL ALIMENTE 12 V 199 F

### BON DE COMMANDE

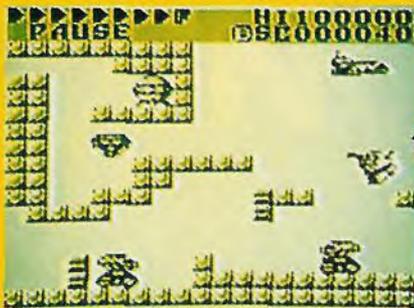
NOM ..... Adresse .....  
..... Tél. ....

DESIGNATION

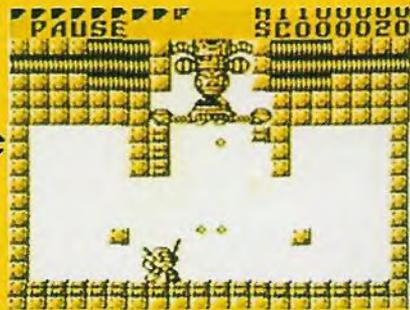
PRIX

QUANTITE

MONTANT



# AFTER BURST



un bon jeu qui sort des chemins battus du Shoot'Em Up ou du jeu de plateau que l'on a bien souvent trop tendance à exploiter à tout va. Une originalité donc pour ce jeu de NCS, qui malheureusement et malgré ses originalités ne devrait pas rester dans toutes les mémoires.

J'm DESTROY

**EDITEUR : NCS**  
**GRAPHISME: 14**  
**ANIMATION: 14**  
**MANIABILITE: 18**  
**SON: 15**  
**PRIX: 200 FRANCS ENVIRON**  
**VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA**

**A**fter Burst est le parfait mélange entre le jeu de tir traditionnel et le jeu de plateforme pur style arcade. Deux jeux différents mais qui suivent le même principe sont ainsi présents. Dans le premier vous dirigez un petit vaisseau spatial, qui doit retrouver sa base située un peu plus en avant dans le décor escarpé de la planète sur laquelle vous trouvez. Plusieurs obstacles vous barreront la route. Pour les éviter deux techniques sont envisageable, vous pourrez ainsi soit sauter plus ou moins haut en fonction de la pression sur la touche A, soit tirer sur les monstres lancés à votre poursuite. Au départ nos affaires sont assez simples, les obstacles étant assez dispersés, et les monstres pas très décidés à vous réduire en bouillie. Après une dizaine de niveaux on arrive vite à ne plus savoir vraiment quoi faire, et les réflexes prennent vite le pas sur la réflexion maîtresse de votre esprit (Waaaa). Dans le second jeu, toujours la même surface escarpée, mais ce coup-ci vous êtes seul face à un adversaire qui peut être la console la Gameboy précisément ou un ami (ennemi en l'occurrence). Cette option comme vous l'avez sans doute déjà compris permet de connecter deux Gameboy ensemble, ce qui n'est bien évidemment pas pour déplaire. Doté d'un graphisme somme toute assez simple mais qui demeure agréable, d'une musique sombre et efficace, After Burst est



★  
**GAMEBOY**  
**70%**

# AMIDA

**EDITEUR : COCONUTS**  
**GRAPHISME: 14**  
**ANIMATION: 14**  
**SON: 17**  
**MANIABILITE: 18**  
**PRIX: 245 FRANCS**  
**VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA**

★  
**GAMEBOY**  
**60%**

**C**e jeu de Coconut est, comme bien souvent sur Gameboy, un jeu de réflexion, mais ce coup-ci l'action est tellement simple et tellement monotone que cela ne vaut même pas le coup que je vous en parle pendant des pages. Alors en résumé, Amida c'est un petit bonhomme tellement borné que pour rentrer chez lui il ne peut que faire des détours et tourner à chaque embranchement de route. Et comme la plupart d'entre eux sont piégés, vous devrez à l'aide d'un embranchement transportable dérouter Amida, afin qu'il revienne sur le bon chemin et ainsi rentrer dans son domicile familial. Agrémenté par l'une des quatre musiques disponibles, ce jeu de Coconut laisse le joueur perplexe, tant la monotonie est latente.

J'm DESTROY





# COLUMNS™

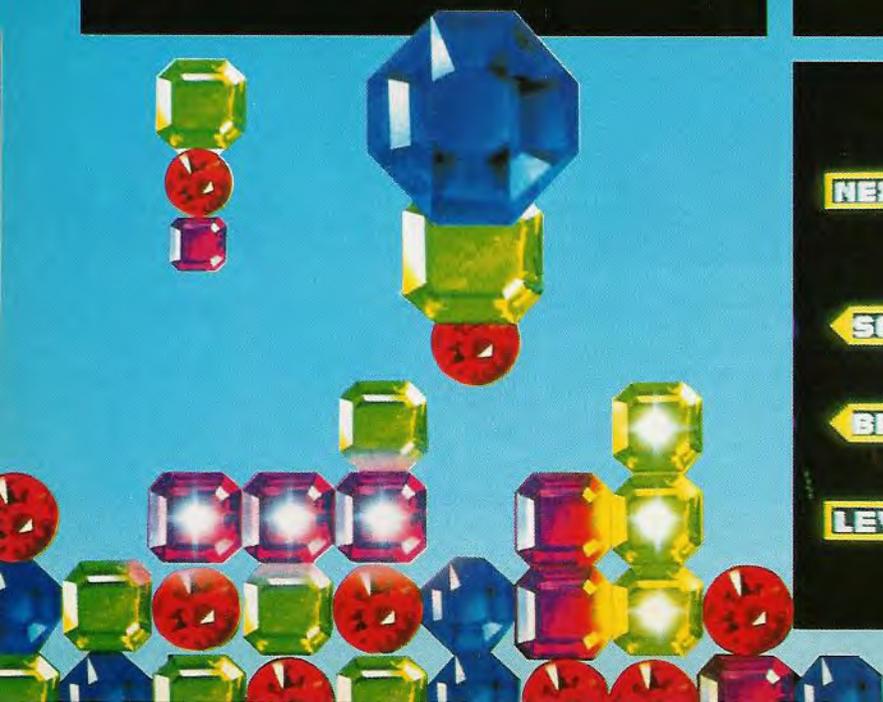
**D**éjà sorti sur de nombreuses machines dont l'énumération ne ferait qu'alourdir le débat, ce jeu n'a certainement pas fini une carrière fort bien commencée. La conversion Master Drive, et je ne connais pas les autres, est parmi les meilleures. Forcément, comme elle est très bonne, elle est donc parmi les meilleures, cela coule de source! Permettez-moi de rappeler à ceux qui n'auraient pas lu un de nos derniers numéros le but du jeu. D'aucuns le trouvent, à première vue, pompé sur Tetris. Je m'élève vigoureusement contre une telle affirmation certainement écrite par des testeurs pas trop sérieux. Pas question ici d'effacer des lignes remplies avec des formes variées. Des colonnes formées de blocs de diverses formes tombent toujours verticalement du haut de l'écran. Pour qu'elles s'effacent arrivées en bas, il faut aligner au moins trois formes identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Bien sur, dès que le haut de l'écran est atteint, la

partie est irrémédiablement perdue, et c'est en cela que l'on peut croire voir Tetris, mais c'est bien peu de chose en égard à la multitude de variantes que propose la cartouche. Asseyez-vous et accrochez-vous au joystick, j'en suis pas encore revenu, et pourtant on nous la fait pas, à nous! D'abord, on peut jouer à deux et de diverses manières. La première, chacun sur son tableau en essayant de faire perdre l'adversaire, en

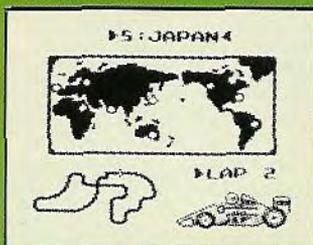
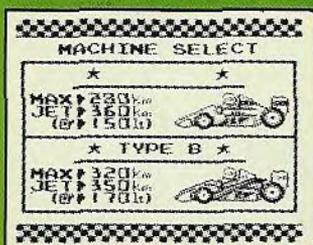
effaçant deux colonnes ou plus, un bloc horizontal apparaît en bas de l'écran adverse, raccourcissant son aire de jeu et l'obligeant à réagir de plus en plus vite. La seconde, le jeu flash, se joue sur le même terrain, mais chacun son tour. Le vainqueur est celui qui le premier arrive à faire disparaître l'objet clignotant. Si on joue seul, pas de problème, un chronomètre permet d'essayer de toujours améliorer ses performances, et c'est tout aussi passionnant. Franchement, j'aimerais bien trouver un défaut à ce jeu. J'ai beau chercher, j'ai pas encore trouvé, mais il ne faut jamais désespérer. Le problème principal des testeurs est la vitesse à laquelle il faut rendre son papier, et il n'est pas possible de juger un jeu sur une longue période, mais j'ai vraiment l'impression que la durée de vie de celui-ci sera exceptionnelle, au moins aussi longue qu'un jeu que certains voudraient comparer à celui-là. Ils ont tort, celui-ci est unique et génial et n'a besoin d'être comparé à personne. MISOJU



**EDITEUR: SEGA**  
**GRAPHISME: 16**  
**ANIMATION: 16**  
**SON: 17**  
**MANIABILITE: 18**  
**PRIX: 300 FRANCS ENVIRON**



# F1 RACE



Enfin une véritable course de Formule Un sur Gameboy. Certes on avait déjà vu Dead Head Scramble, une course de stock-car se déroulant dans un tunnel cylindrique, mais c'est la première fois sur cette petite console qu'on retrouve les sensations premières des pilotes de Formule Un, à savoir le stress, l'appréhension et la satisfaction d'avoir été le plus rapide au cours d'une course acharnée. Avant de s'installer dans le cockpit et de faire ronfler les moteurs, il faudra choisir entre plusieurs types de courses. Ainsi, vous pourrez participer au championnat du monde (il est vrai tronqué de plusieurs circuits, la Gameboy ayant des capacités mémoire moins importantes que ses concurrentes), à une course contre la montre vous permettant de battre et de rebattre le meilleur temps à chaque passage, et enfin, et c'est là que F1 Race fait très mal, il est tout à fait possible de jouer à quatre en même temps et cela sur le même circuit grâce à une interface vendue séparément. On savait déjà que la plupart des jeux sur Gameboy pouvaient se jouer à deux, mais à quatre c'est révolutionnaire comme on dit en Chine. A part cela, au niveau de la réalisation, c'est également du tout bon. Certes on est assez loin des courses de voitures que l'on connaît sur consoles de table seize bits, mais F1 Race surprend par sa rapidité, sa maniabilité et par la qualité de ses animations sonores. L'impression de vitesse est parfaitement bien rendue par le scrolling de la route et des quelques pancartes placées ça et là en guise de publicité. Bref, si vous aimez les courses de voitures, n'hésitez surtout pas, ce n'est pas F1 Race qui vous décevra.

J'm DESTROY

EDITEUR: NINTENDO  
 GRAPHISME: 15  
 ANIMATION: 18  
 MANIABILITE: 18  
 SON: 16  
 PRIX: 250 FRANCS ENVIRON



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.

<b>16 BITS</b> <b>S</b> ALEX KIDD BASEBALL BASKETBALL FORGOTTEN WORLD GHOSTBUSTERS GHOSTS GOLDEN AXE GOLF LAST BATTLE MISTIC DEFENDER MOONWALKER RAMBO 3 SPACE HARRIER 2 SUPER HANG ON SUPER SHINOBI SUPER THUNDERBLADE THUNDER FORCE 2 TRUXTON WORLD CUP SOCCER ZOOM	<b>8 BITS</b> <b>F</b> 285 F ALEX KIDD 1 CYBORG HUNTER GREAT VOLLEY WANTED WONDERBOY 1 WORLD SOCCER ZILLION 2 <b>F</b> 299 F ALEX KIDD 2 ALTERED BEAST AMERICAN FOOTBALL BOMBER RAID CALIFORNIA GAMES CAPTAIN SILVER CASINO GAMES DEAD ANGLE	<b>GOLFMANIA</b> KENSEIDEN RASTAN ROCKY SCRAMBLE SPIRITS TIME SOLDIERS WANTED WORLD GAMES <b>F</b> 329 F ALEX KIDD 4 ASSAULT CITY BASKETBALL KNIGHT BATTLE OUT RUN CHASE HQ DOUBLE DRAGON DYNAMITE DUX E SWAT FIRE & FORGET 2 FREEDOM FIGHTER GAIN GROUND	GALAXIE FORCE GOLDEN AXE GOLVELLIUS LORD OF SWORD OPERATION WOLF PSYCHOFOX R-TYPE RC GRAND PRIX RUNNING BATTLE SHINOBI SHINOBI 2 SLAPSHOT SPELLCASTER STRIDER SUBMARINE ATTACK SUPER MONACO GP TENNIS ACE ULTIMA 4 VIGILANTE WONDERBOY 3 WORLD CUP SOCCER
---	---	--	---

<b>NINTENDO</b>			
<b>F</b> 330 F GHOST&GABELINS GUNSMOKE TIGER HELI TROJAN	COBRA TRIANGLE CRISTAL MINES DRAGONBALL GALACTIC CRUSADER GOONIES 2 IKARI WARRIORS LIFE FORCE MAITRE CHU METAL FIGHTER METAL GEAR	METROID P' RADIKUP PUNCH OUT RAD RACER ROBOT WARRIOR ROBO DEMONS RYGAR SILENT ASSAULT SOLOMON'S KEY WIZARD WARRIOR	WRESTLEMANIA XEVIOUS <b>F</b> 350 F LEGEND OF ZELDA SIMON'S QUEST SUPER MARIO BROS 2 TRACK'n FIELD 2 ZELDA 2

<b>F</b> 299 F BEACH VOLLEY LODE RUNNER N RING VEIGS XEVIOUS	GONOGA SPEED KLAX MOMO SHOW OPERATION WOLF SUPER VOLLEYBAL <b>F</b> 399 F ARMED FORCE DEVIL CRUSH DOWN LOAD FORMATION SOCCER HELL EXPLORER IMAGE FIGHT	KING OF CASINO NAXAT OPEN NEW ZEALAND STORY NINJA SPIRIT PC KID PRO BASKET RASTAN SAGA 2 SPLATTER HOUSE STRANGE ZONE SUPER FOOLISH MAN SUPER STAR SOLDIER VIGILANTE VOLVIEV WORLD STADIUM	<b>F</b> 449 F ATOMIC ROBOT KID CHASE HQ FINAL LAP GUNHEAD KNIGHT RIDER MR HELI NINJA WARRIOR R TYPE SIDE ARMS SUPER DARIUS + TAITO MOTORBIKE TIGER ROAD
---	---	--	--

NEC TURBO EXPRESS (PORTABLE) ... NOUS CONSULTER

VENTE / ACHAT / ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM: .....

ADRESSE: .....

Ci-joint mon règlement	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
	.....	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> Chèque	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100F x nombre de titres)	TOTAL
<input type="checkbox"/> Mandat	frais de port +15 F (pour les achats seulement)		TELEPHONER POUR LES DISPONIBILITES	
<input type="checkbox"/> Contre-rembours.	( +30f )			

# ROBO-SQUASH

**N**ous sommes maintenant dans le 31ème siècle. Le président du monde, comme quoi les choses évoluent, est mort à l'âge de 281 ans, au terme de près de 200 ans de règne dans une paix fraternelle, et les ennemis du pouvoir tentent de diriger le monde à partir d'un jeu: le Robo-Squash. Si vous gagnez, le monde retrouvera son atmosphère de sérénité originale, mais si vous perdez, là c'est la catastrophe. Le monde retombera dans un chaos, que tout le monde croyait disparu à jamais. Le jeu. A l'écran vous dirigerez une palette vue de dos, les briques et autres adversaires l'u i

faisant face. Le but du jeu est de capturer le plus de balles possibles verticalement ou horizontalement, mais pour passer au niveau supérieur vous devez impérativement défaire l'araignée concluant le niveau. Lorsque vous touchez certaines briques, celles-ci pourront ou non en fonction de leur bonne humeur libérer des options, parmi lesquelles vous trouverez le shooter, qui permet de tirer et de détruire ainsi plus rapidement les briques restantes, si vous obtenez le holder, vous pourrez conserver la balle dans votre raquette et ainsi avoir une meilleure précision dans

les tirs. La gestion en trois dimensions de la balle est parfaite-

ment bien exécutée, son grossissement et son rétrécissement par exemple en fonction de sa distance par rapport au fond de l'écran, lui assurent une très grande souplesse dans son déplacement. Une période d'adaptation est cependant nécessaire, même pour les joueurs confirmés pour posséder la parfaite maîtrise de la raquette, tant celle-ci est

d'un contrôle difficile au départ. Robo-Squash est un excellent compromis entre le jeu de tir et le casse-brique.

J'm DESTROY

**EDITEUR:**  
ATARI CORP  
**GRAPHISME:** 14  
**ANIMATION:** 17  
**MANIABILITE:** 14  
**SON:** 15  
**PRIX:** 300 FRANCS  
ENVIRON

LYNX

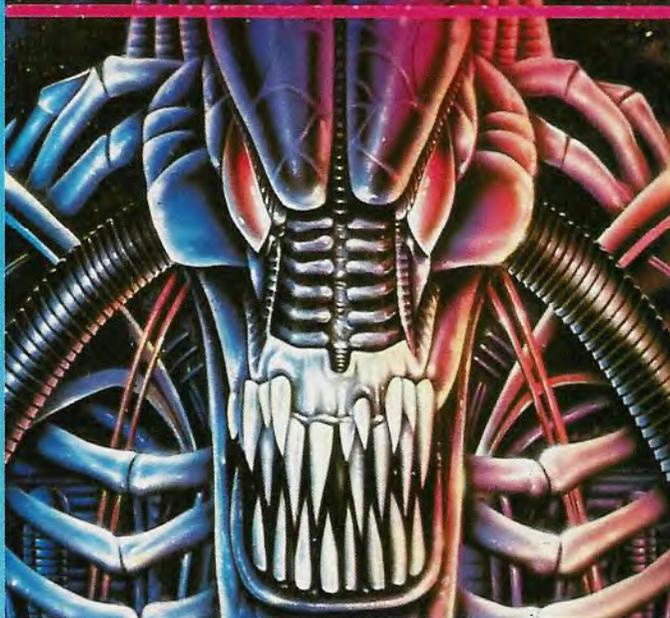
77%



**T**ous les radars sont en alerte, une station orbitale est envahie par des ordres d'extra-terrestres enragés.

Votre mission, si vous l'acceptez est d'anéantir toute vie étrangère et surtout de rendre à la station le calme et la prospérité qu'elle avait auparavant. Reprenant à peu près le scénario d'Alien, Xenophobe est un jeu d'action/aventure dans lequel vous dirigez un aventurier téméraire choisi par des mains de maître (les vôtres) parmi les neuf inconscients s'étant engagés. Inconscients? Oui, tout à fait car pour accepter une telle mission il faut vraiment être complètement barge. C'est simple, chaque salle que aurez à visiter contient au moins cinq monstres qui ne cherchent qu'à vous avoir pour leur quatre heures. Chaque espèce possède ainsi des caractéristiques qui lui sont propres, les Critters s'accrochent à leurs victimes et aspirent leur peau, jusqu'à ce que mort s'en suive. Pour vous en débarrasser il faut sauter et gesticuler dans tous les sens, de véritables sangsues. En tout, six types de monstres viennent vous prendre la tête au cours des 23 niveaux que comporte Xenophobe. Se déroulant entièrement selon un scrolling horizontal sur un plan, ce jeu de Bally (un

## XENOPHOBE®



nouveau sur Lynx) ne reste pas monotone, car si la première station est complètement linéaire, les salles étant situées dans le même plan, celles des stations suivantes deviennent de véritables labyrinthes presque inextricables, où les ascenseurs succèdent aux pièges mortels, bref, un véritable calvaire. Graphiquement excellent, Xenophobe vous fera passer de longues heures devant l'écran de la Lynx. Un dernier petit conseil, utilisez de préférence l'adaptateur secteur, l'autonomie de cette console n'étant pas son point fort.

J'm DESTROY

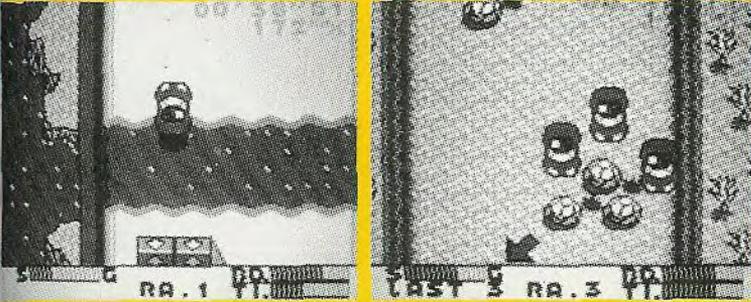
**EDITEUR:** BALLY  
**GRAPHISME:** 17  
**ANIMATION:** 16  
**MANIABILITE:** 16  
**SON:** 16  
**PRIX:** 300 FRANCS  
ENVIRON

LYNX

85%



# Roadster



**EDITEUR: TONKIN HOUSE**  
**GRAPHISME: 14**  
**ANIMATION: 13**  
**MANIABILITE: 16**  
**SON: 14**  
**PRIX: 250 FRANCS ENVIRON**  
**VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA**

**T**etris, vous connaissez? Oui? Parfait, donc ce n'est pas la peine la peine que je vous l'explique et puis de toutes façons, entre Tetris et Roadster, il n'y a strictement aucun point commun. D'une part parce que Tetris est un jeu de casse-tête/réflexion/action, et que d'autre part Roaster est un jeu de voiture, donc comme vous le voyez, ces deux programmes n'ont strictement rien à voir. Laissez tomber, plus je prends de l'âge, plus mon cerveau en prend un coup. Bref, revenons à nos moutons et plus précisément à Roadster. Avant de commencer la course proprement dite, il faut choisir l'un des neuf pilotes à même de piloter l'une des voitures que la console vous propose. Contrairement à F1 Race, testé également dans ce numéro, Roadster est entièrement vu du haut, un scrolling multi-directionnel permet alors de suivre les différentes difficultés du parcours: chicanes, virages à 90 degrés, flaques d'huile en plein milieu de la piste sont là pour ralentir votre progression. Les courses se déroulent sur plus de quinze circuits, tous différents par leur difficulté, ces circuits peuvent également comporter quelques originalités comme des montagnes par exemple, où les pistes en terre nuisent à une bonne adhérence de la voiture, qui part alors bien souvent en dérapage. Doté d'une bonne animation, bien qu'un peu lente pour rendre le jeu vraiment difficile, Roadster reste malgré tout un jeu plaisant mais qui souffre de la comparaison avec F1 Race qui pour l'instant n'a toujours pas trouvé d'adversaire à sa hauteur.

J'm DESTROY



**B  
O  
O  
M  
E  
R  
A  
N  
G**

**Par correspondance**

7 jours / 7 de 10 H à 20 H

49 • 79 • 05 • 09

**LES SPECIALISTES MEGADRIVE 60 HZ**

- EN DIRECT DU JAPON : des news
  - DES JOYS - des solutions câblages
  - MEGADRIVE JAPONNAISE
- COMPATIBLES CARTOUCHES  
 GENESIS FRANÇAISE - US -

**MEGADRIVE 1790 F+ 1 JEU AU CHOIX**

Prix des jeux 290 à 449 F

JOYPAD AUTOFIRE  
 XE 1 SG  
 AFTER BURNER II  
 AIR DRIVER  
 ALEX KIDD  
 ALTERED BEAST  
 ASSAULT SUIT LEYNOS  
 CURSE  
 DARWIN 4081  
 DJ BOY  
 FINAL  
 BLOWN  
 FORGOTTEN WORLD  
 GHOUL'S N GHOST  
 GOLDEN AXE  
 HERZOG SWEI  
 MAJHONG COP  
 NEW ZELAND STORY  
 NORTH KEN  
 OSMATUJIN  
 QUEEN OF THE PEACKO  
 "RAMBO III  
 SOKOBAN  
 SPACE HARRIER II  
 SUPER HANG ON  
 SUPER MASTER GOLF  
 SUPER REAL BASKET  
 SUPER SHINOBI

SUPER THUNDER BLADE  
 TASTUJIN  
 TETRIS  
 THUNDER FORCE II  
 THUNDER FORCE III  
 WORLD CUP SOCCER  
 WIP RUSH  
 ZOOM  
 THE REAL GHOSTBUSTER 375  
 TURRICAN  
 COOLUMS  
 GHOSTBUSTER  
 THE STRIDER  
 SHADOW DANCER

NEWS  
 PHELLIOS  
 E-SWAT  
 PHANTAZY STAR II ANGLAIS  
 SUPER MONACO GP  
 BATMAN  
 CYBER BALL  
 DEEMAJHAMAR  
 SHITEN MYOOH  
 MOONWALKER  
 NEWS A PARAITRE  
 HARD DRIVING, THE STRIDER,  
 POWER DRIFT, TURBO OUT  
 RUN, X INSECTOR

**ECHANGEZ VOS JEUX**

**CONTRE 100 F**

ou

**DEUX JEUX CONTRE UN**

**GAME GEAR**

autres titres



49•79•05•09

**CONSOLE LYNX : 1490 F**

LYNX + CABLE		ELECTROCOP	290
ALIMENTATION		GATE OF ZONDOCON	290
CALIFORNIA GAMES	1490	GAUNTLET	290
BLUE LIGHTING	290	RAMPAGE	290
CALIFORNIA GAMES	290	A VENIR :	
CHIP CHALLENGE	290	HARD DRIVING - KLAX	

**BON DE COMMANDE BOOMERANG**

130 Rue du Lt Petit Leroy • 94550 CHEVILLY - LARRUE

Nom \_\_\_\_\_ Titres \_\_\_\_\_ Prix \_\_\_\_\_

Rue \_\_\_\_\_

Ville \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_

Tél. \_\_\_\_\_ Port jeux 20 F Console 100 F

Mode règlement :

- CCP  chèque bancaire  mandat lettre

# Ms. PAC-MAN

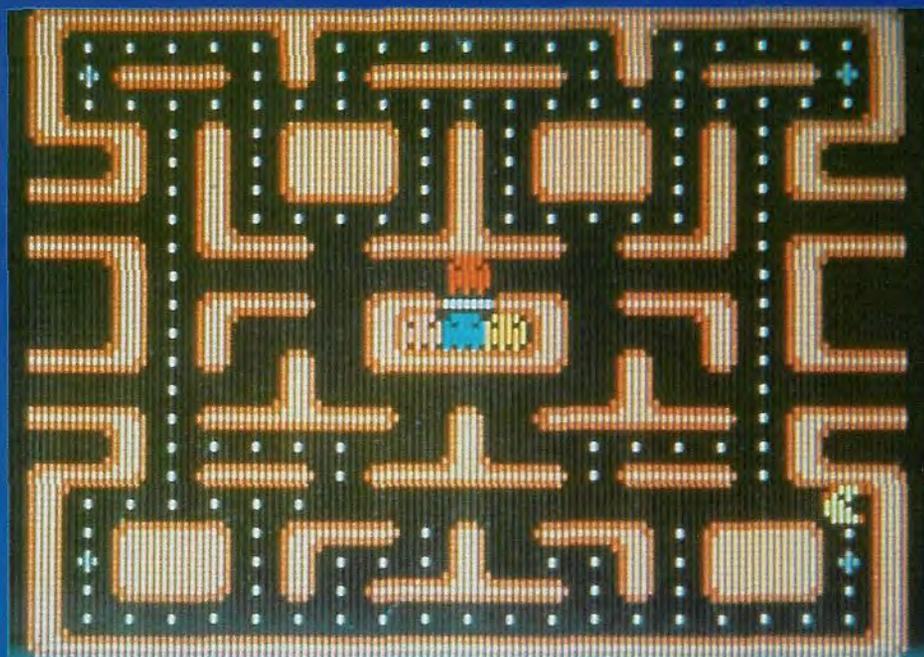
EDITEUR: ATARI CORP  
GRAPHISME: 10  
ANIMATION: 10  
MANIABILITE: 12  
SON: 14  
PRIX: 300 FRANCS  
ENVIRON

★  
LYNX  
60%

**C**'est vrai, que cela fait bien plaisir de retrouver sur la Lynx les premières amours d'Atari avec Ms Pac-Man. Sorti en 1982 en salles d'Arcade Ms Pac-Man est la suite de Pac-Man tout court. La seule différence entre ces deux programmes réside dans le fait que Ms Pac-Man comporte plusieurs types de labyrinthes alors que Pac-Man, premier du nom n'en comportait qu'un seul et unique. Alors évidemment que depuis huit presque neuf ans, les choses ont changé, les mentalités ont évolué, les exigences se sont affûtées, mais cela fait tout de même bien plaisir de redécouvrir un succès tel que Pac-Man. Même si cette conversion sur la Lynx n'est précisément pas exactement ce qu'on peut appeler une prouesse technique puisqu'entre le Ms Pac-Man 1982 et celui de 1990, aucune modification particulière n'a été apportée. Tout, absolument tout reste identique



à la version originale, les mouvements des fantômes lancés à votre poursuite, le nombre de points à becqueter. Dans Ms Pac-Man, on retrouve également les super-gommes aux mêmes endroits, bref, lorsqu'on vous



dit tout, c'est tout. Seule particularité, à la page de présentation, vous aurez la possibilité de commencer au niveau que vous voulez, et en plus on vous gâte, c'est pas super, ça, hein! Pour résumer, de deux choses l'une, soit Pac-Man vous ne pouvez

pas vous en passer dans ce cas, ce jeu est pour vous, soit vous trouvez ça nul chiant et con, et dans ce cas évitez-le car vous n'aurez absolument aucune surprise.

J'mDESTROY

# ZARLOR MERCENARY

**D**ans Zarlор Mercenary, une seule philosophie qui peut se résumer en ces quelques mots: si ça bouge, tirez. Et si ça ne bouge pas, tirez quand même. Alors effectivement avec une telle maxime, on ne s'étonnera pas de voir dans Zarlор Mercenary un jeu de tir bestial, ou la pitié et la raison sont loin d'être les expressions préférées des divers protagonistes de ce Shoot'Em Up. Avant de détruire le dernier vaisseau ennemi, source de tous vos ennuis, il faudra que vous passiez par tous les stages de la férocité. En tout, six missions différentes vous seront proposées chacune terminée par un monstre de fin, comme de bien entendu. Chacun de ces tableaux vous apporteront surprises et satisfaction, quant à la beauté des graphismes: Les décors que vous survolerez à bord de votre vaisseau inter-sidéral sont beaux et parfaitement variés, vous passerez ainsi allègrement d'une région désertique pétrolière ressemblant comme deux gouttes d'eau à l'empire de notre grand copain à tous l'ami Hussein, aux dangers créés par une mer déchaînée. A la fin de chaque

niveau achevé, vous aurez rendez-vous chez le marchand d'armes. Avec l'argent que vous aurez gagné en tirant sur les vaisseaux adverses, achetez de nouvelles armes. Du côté de la réalisation, mis à part le scrolling horizontal pour agrandir l'écran qui saccade bien comme il faut, Zarlор Mercenary est correct. Un bon jeu de tir, mais qui n'exploite pas toutes les possibilités de la machine, notamment en matière de zooms.

J'm DESTROY

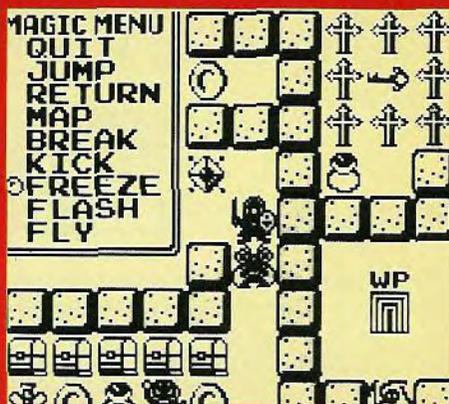
EDITEUR: EPYX  
GRAPHISME: 16  
ANIMATION: 15  
MANIABILITE: 13  
SON: 14  
PRIX: 300 FRANCS  
ENVIRON

★  
LYNX  
73%

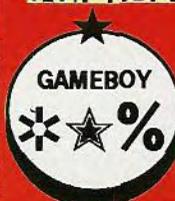
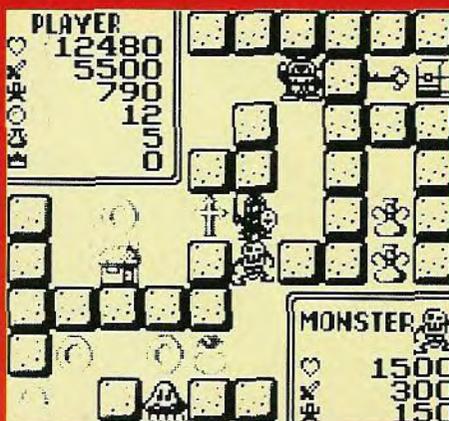




EDITEUR: EPOCH  
 GRAPHISME: 10  
 ANIMATION: 07  
 MANIABILITE: 10  
 DIFFICULTE: 20  
 PRIX: 250 FRANCS  
 ENVIRON  
 VU ET DISPO  
 CHEZ MICROMANIA



**L**a situation est assez critique, car, et la vous ne pourrez qu'être d'accord avec moi cher lecteur (un peu de cirage, ça ne fait pas de mal), il est assez difficile de juger un jeu lorsqu'on ne l'a absolument pas compris, c'est malheureusement exactement ce qui se passe avec Dragon Slayer d'Epoch. A cela plusieurs raisons, premièrement toutes les documentations actuellement fournies avec Dragon Slayer sont en japonais, ce qui limite déjà de beaucoup la connaissance ou du moins l'apprentissage du jeu. Deuxièmement, ce jeu est un jeu de rôle et sans documentation, sans règles précises, un jeu de rôle c'est comme une voiture sans permis de conduire, c'est inutilisable. Enfin, et vous pourriez peut-être dire que j'ai tort, et je ne vous en blâmerai certainement pas, puisque cela doit être la vérité, mais je n'ai pas cherché plus de dix minutes à comprendre ce jeu. Le graphisme était tellement pauvre, le scrolling multidirectionnel tellement saccadé (à chaque groupe de seize pixels, hop on s'arrête un dixième de seconde pour repartir et recommencer quelques dixièmes plus tard) et l'intérêt pratiquement inexistant. Et comme dans les combats qui plus est sont complètement inintéressants, on meurt toutes les deux minutes dans des combats,

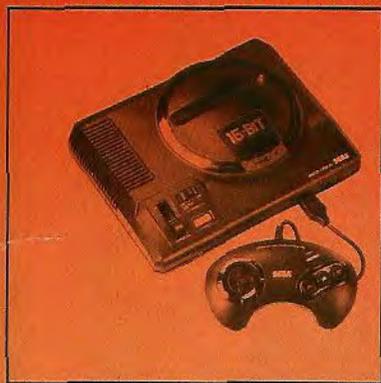


j'avoue ne pas avoir eu le courage de continuer un peu plus en avant. Alors, mille excuses pour ce faux test, indigne il est vrai, mais vraiment je n'ai absolument rien compris à cette catastrophe qu'est Dragon Slayer. Une petite chose, si vous avez été un peu plus loin que moi, c'est à dire après deux minutes de jeu, s'il vous plaît écrivez-moi, merci. Adresse: Testeur en détresse, Joystick, 103 Bd Mac Donald 75019 Paris.

J'm DESTROY



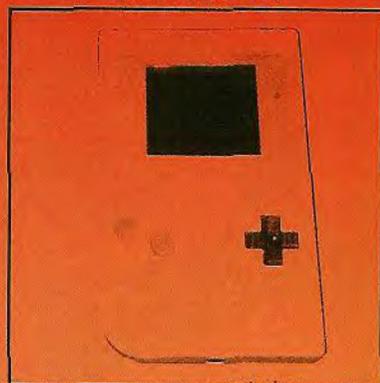
### MEGA DRIVE JAPONAISE



### GAME GEAR



### GAMEBOY



**VOUS LES CHERCHEZ?  
 NOUS LES AVONS  
 A DES PRIX INCROYABLES!**

# SOFTAGE

67 Rue des Fontinelles • 62100 CALAIS • Tel V.P.C. : 21 35 25 05  
 REVENDEURS contacter le : 21 36 37 71 • Fax : 21 35 13 90

Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par Sega Enterprise Ltd.  
 Game Boy est une marque déposée par Nintendo

# SHADOW DANCER

MEGADRIVE

90%

EDITEUR: SEGA  
GRAPHISME: 16  
ANIMATION: 17  
MANIABILITE: 19  
SON: 18  
PRIX: 400 FRANCS ENVIRON  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

**C**ela faisait déjà plusieurs semaines qu'on attendait Shadow Dancer, car si ce jeu est la suite de The Super Shinobi, c'est également une conversion d'un très grand succès d'arcade. Lors de sa sortie sur Megadrive, on avait été impressionné par la qualité et par l'intérêt de The Super Shinobi, qui avec des monstres gigantesques, souvenez-vous du dinosaure, sortait des sentiers battus des Beat'Em Ups de tout poil. Je vous rassure tout de suite, avec Shadow Dancer vous n'allez pas être déçu, c'est bel et bien la suite qu'on attendait.

Trêve de balivernes, ce coup-ci c'est pas pour de la fausse, le monde est véritablement en danger. Nous sommes à New York en 1997, alors que depuis quelques années la ville et ses citoyens vivaient en paix, l'armée du gang de Neo Zeed ayant été anéantie par vos soins, lors du précédent épisode. La situation des empereurs de la drogue devenaient de plus en plus intolérable, les affaires ne marchant plus aussi bien qu'avant. Reconnaissons que dans The Super Shinobi, vous y aviez vraiment mis le paquet, et que les méchants ne couraient plus vraiment les rues. Alors, que faire? Mettez-vous deux secondes dans

la peau de l'un des ces rois de la coke, qu'auriez vous bien pu faire pour retrouver un marché perdu? Si vous avez répondu un enlèvement, bravo vous avez gagné. Eh oui, un enlèvement à grande échelle, quelle brillante idée. C'est pas con, ça, comme idée, hein? Enfin, voilà que la situation est maintenant connue, et qu'elle n'arrange pas vraiment vos affaires. Une fois de plus il va falloir que

vous vous en mêliez, pour défaire le crime au cours des quinze niveaux et sous-niveaux que comporte ce nouveau jeu de Sega et pour reprendre la une des journaux, qui ne parlaient plus de vous que dans la rubrique des mœurs. Enfilez votre tenue de combat, placez vos shurikens dans vos poches, affûtez votre katana et partez pour une nouvelle aventure, que vous n'allez pas oublier de si tôt.

L'une des innovations de Shadow Dancer, par rapport à The Super Shinobi, c'est que partout où vous irez un loup fidèle (ne dit-on pas que le loup est le meilleur ami du shinobi?) vous suivra. Ce loup se révélera une arme redoutable lorsque vous saurez l'utiliser, mordant et se jetant sur tout ce qui bouge. Outre cet animal féroce, pour vous débarrasser des assaillants qui vous poursuivent, vous pourrez également utiliser de la magie (ninjutsu) détruisant tout à l'écran. D'un effet moins spectaculaire que dans The Super Shinobi, cet arme se révèle tout de même fort efficace. Graphiquement tout à fait acceptable, bien qu'une fois de plus légèrement inférieur à la première partie, Shadow Dancer surprend tout de même par la qualité et par l'originalité de ses scrolings. Le premier niveau par exemple montre un scrolling différentiel sinusoïdal dans le second plan tout à fait impressionnant. Grâce à un menu d'introduction, vous pourrez écouter les

dix-neuf musiques ne comportant que des sons digitalisés, choisir la configuration dans laquelle vous désirez installer les trois boutons du joystick, ainsi que l'un des trois niveaux de difficulté. Alors oui, si il est vrai que Shadow Dancer est un tout petit peu moins bien que The Super Shinobi, il aura à coup sûr sa place dans le top cinq des Beat'Em Ups sur Megadrive.

J'm DESTROY



**LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA.**

**MICROMANIA  
FORUM DES HALLES**

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux  
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, av. des Champs Elysées  
Métro George V.  
RER Charles de Gaulle / Etoile  
Tél. 42.56.04.13

**MICROMANIA  
LA DEFENSE**

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Ronde des Miroirs  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

**NOUVEAU**



**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTES D'ABORD!

**3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE**

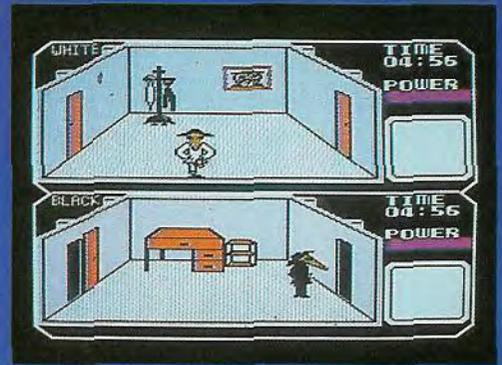
# SPY VS SPY

**S**py, tous les ignares que je connais le savent, veut dire espion. Alors spy versus spy veut donc dire espion contre espion. Logique et implacable, et spy vs spy est tiré d'une bande dessinée fort connue aux Etats-Unis que publie, depuis des dizaines d'années, la revue MAD.

Mais terminons là l'histoire de la B.D. dont vous n'avez finalement rien à cirer pour en venir à ce logiciel sorti il y a déjà, forcément, très longtemps sur Apple II. Le plus drôle, c'est qu'il n'a pas changé! Moisi, mais je l'ai

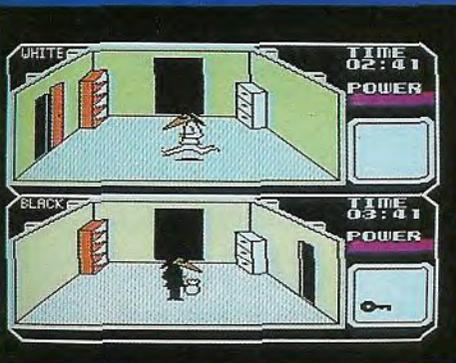
parfaitement reconnu: l'écran partagé en deux parts zégales, celle du haut pour le corbeau blanc, celle du bas pour le corbeau noir. Ne croyez pas que l'un est bon et l'autre méchant, les deux sont aussi bêtes et méchants que vous ou moi! Chaque espion circule d'une pièce à l'autre à la recherche d'objets qui lui permettront de mener à bien sa mission. Mais, à moins de posséder l'attaché-case, impossible de porter plus d'un objet d'une pièce à l'autre, ce qui complique singulièrement la tâche de chacun. Lorsque les deux espions, au cours de leurs pérégrinations, se retrouvent dans la même pièce, le combat est possible. Le vainqueur pourra fouiller la pièce et voler son malheureux adversaire tant que celui-ci est K.O. Il est possible, et recommandé, de piéger les pièces avec des seaux d'eau posés sur les portes, de cacher de la dynamite derrière les meubles et de poser des bombes à retardement. Tout

**EDITEUR: KEMCO**  
**GRAPHISME: 15**  
**SON: 14**  
**ANIMATION: 16**  
**MANIABILITE: 15**  
**PRIX: 330 FRANCS ENVIRON**



cela dans le but de retarder l'autre. Chaque piège comporte un remède et le premier à sortir de l'ambassade avec le dossier secret a gagné. Un jeu qui gagne à être connu et pratiqué, surtout à deux plus que contre la console. Finalement, je trouve qu'il a bien vieilli ce jeu... comme moi.

MISOJU



## INCROYABLE MAIS VRAI !!!

**31 JEUX VIDEO** parmi les MEILLEURS et les plus CELEBRES utilisables sur les consoles NINTENDO®

Tous les jeux sont dans leur VERSION COMPLETE.

**OFFRE EXCEPTIONNELLE DE LANCEMENT**

QUANTITES LIMITEES - SATISFAITS OU REMBOURSES

**699 F**

toutes taxes et transport compris

**OFFRE SPECIALE**

COMMANDEZ DEUX ET BENEFICIEZ D'UNE REDUCTION TOTALE DE 150 F

NINTENDO® est une marque déposée

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL VIDEO - 34, rue Penthièvre - 75 008 Paris - Tél : 16.1.42.89.58.26

Veuillez me faire parvenir :  1 cassette de 31 jeux vidéo au prix promotionnel de 699 F.  
 2 cassettes de 31 jeux vidéo au prix promotionnel de 1248 F.

Vous trouverez ci-joint mon règlement. Si je ne suis pas satisfait, je vous renverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les dix jours, et je serai remboursé aussitôt.

Nom \_\_\_\_\_ Prénoms \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Localité \_\_\_\_\_

Age \_\_\_\_\_ Téléphone \_\_\_\_\_

SIGNATURE  
 Pour les moins de 18 ans, signature  
 du représentant légal

Ne pas jeter sur la voie publique. R.C. 344 115 514 000 12

# BATTLE PINGPONG



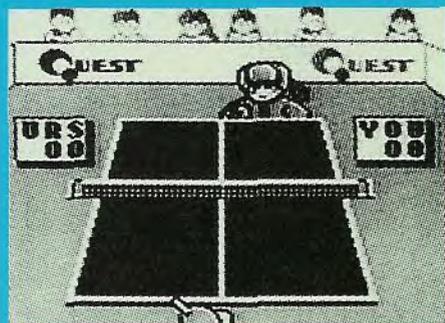
**C**onnaissiez-vous la différence entre le tennis et le Ping Pong? Non? Eh bien, c'est exactement la même chose mis à part que là, le tennis se joue sur la table. Enfin passons outre ces considérations distinguées et allons droit au bout. Tout d'abord, dans Battle Ping Pong, il est possible de jouer seul ou à deux à condition bien évidemment de posséder deux Gameboy, de sélectionner deux types de jeux différents; un jeu simple permettant de s'acclimater au maniement de la raquette et un jeu en tournoi dans lequel vous devrez affronter huit adversaires différents pour enfin arriver au titre de champion du monde tant espéré. Au niveau des matches propre-

ment dit, et lors des divers échanges, vous ne vous occuperez que des différents effet à mettre dans la balle, l'ordinateur (pardon, la console) se chargeant du déplacement et de la mise en place de la raquette sous la balle. Plusieurs effets sont ainsi envisageables, vous pouvez slicer, amortir, couper et smatcher la balle. Le fait de ne pas être totalement libre, au niveau des déplacements par exemple, diminue de beaucoup l'intérêt de Battle Ping Pong. Il est ainsi tout à fait possible de jouer sans regarder l'écran, le son vous indiquant quand frapper, et quel effet mettre dans la balle. Ce qui vous l'admettez est assez ennuyeux. Alors même si les graphismes sont sympathiques, même si la musique

GAME BOY  
69%

EDITEUR: QUEST  
GRAPHISME: 15  
ANIMATION: 12  
MANIABILITE: 17  
SON: 14  
PRIX: 200 FRANCS ENVIRON  
VU ET DISPONIBLE CHEZ  
MICROMANIA

que l'on peut ou non sélectionner est entraînante, on ne peut qu'être déçu par Battle Ping Pong, dont l'animation et la durée de vie ne sont pas les points forts.  
J'm DESTROY



# FISH WAR

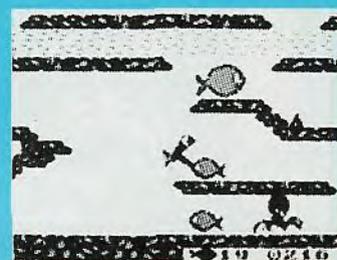
**L**a guerre des poissons, tout un programme? En connaissant mieux les goûts culinaires, et la puissance économique du Japon en matière de poissons, on comprend mieux pourquoi ces satanés nippons ont créé un tel jeu. Et pourtant lorsqu'on connaît le fin mot de l'histoire, on ne peut qu'être déçu et même catastrophé par cette production de cette société quasi inconnue, Towachiki. Mais ne mettons pas les charrues avant les boeufs et commençons pas le commencement. Que les choses soient claires, vous êtes maintenant dans la peau d'un poisson. Comme toutes les histoires d'animaux, espèce vivante n'obéissant qu'à la dure loi du plus fort, pour survivre et ainsi passer au niveau supérieur il faut que nos chers amis bouffent tous les poissons plus petits situés dans votre territoire de chasse. Seulement voilà, là où le bas blesse, c'est qu'il existe également des poissons plus gros que vous et qui n'ont comme ambition que de vous avoier comme plat principal pour leur repas du soir, et comme ces rascasses sont vraiment très coriaces il est quasiment impossible de faire deux mouvements sans se faire bouffer immédiate-

ment. A l'instant précis où vous commencez à vouloir jouer, hop c'est déjà fini plus personne ne peut plus rien pour vous, vous avez juste été gobé. Comme vous venez de le comprendre Fish War est bien trop injouable pour pouvoir espérer réaliser le moindre mouvement et comme le graphisme est carrément mauvais personne ne se sentira lésé, sauf ceux d'entre vous qui ne nous auront pas lu plus tôt. Une totale déconfiture pour Fish War qui est l'un des rares jeux sur Gameboy à nous faire regretter son achat. Désespérant...

J'm DESTROY

EDITEUR: TOWACHIKI  
GRAPHISME: 07  
ANIMATION: 09  
MANIABILITE: 16  
SON: 13  
PRIX: 245 FRANCS ENVIRON  
VU ET DISPONIBLE CHEZ  
MICROMANIA

GAME BOY  
31%

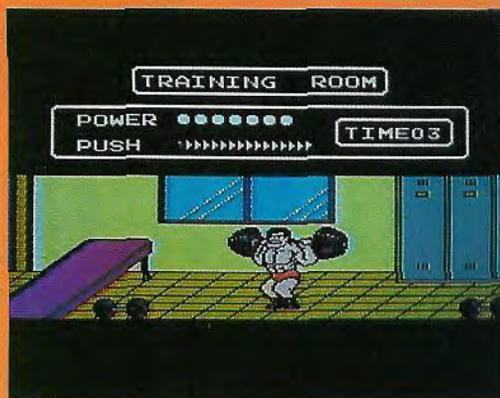


# WORLD WRESTLING



du joystick et les petites natures vont souffrir des doigts! Sinon, il est possible de combattre sans entraînement, avec tous les risques que cela comporte...Deuxième agréable surprise: les compteurs pleins, clairs et lisibles, le chronomètre qui décompte les secondes, le commentateur, tout est en place et le match commence. Les catcheurs semblent danser un formidable ballet, le nombre de mouvements semble infini, les prises si nombreuses que leur utilisation, avec une simple manette, demande une technique invraisemblable. Surtout que chaque concurrent possède ses coups personnels, par exemple Dr Guido est le seul à pratiquer le brise-reins et Dragon et Gomez adorent donner des coups de pied arrières sur la nuque. Bonjour les maux de tête! Surtout pour celui qui voudra connaître tous les coups... Bon, je résume. Ce jeu est ce qui se fait de mieux dans le genre, mais bon, hein, il vaut mieux aimer, et aimer vraiment, car ce jeu demande une réelle attention, et une maîtrise, sinon de lettres, du moins de soi. Mais ceux qui seront vraiment motivés ne regretteront pas leur achat, surtout s'ils parviennent à rencontrer le onzième combattant, celui qui a été disqualifié pour une mystérieuse raison... MISOJU

Cette nouvelle cartouche a été une agréable découverte. Il faut choisir un adversaire parmi dix catcheurs tous plus costauds les uns que les autres, mais avec chacun des caractéristiques diverses. Il vous faudra trouver pour chacun d'eux les meilleures prises qui vous permettront de les vaincre. Premier intérêt du jeu: avant chaque combat améliorez votre force en faisant un petit tour dans la salle de musculation, votre personnage y gagnera beaucoup. Un coup les abdominaux, l'autre les biceps, y a rien à jeter. Maintenant, il vaut mieux être costaud



EDITEUR: TECMO  
GRAPHISME: 14  
SON: 15  
ANIMATION: 17  
MANIABILITE: 14  
(0 SANS LIRE LA DOC)  
PRIX: 330 FRANCS  
ENVIRON



# ARKAID

HOME VIDÉO GAMES

VOTRE SPECIALISTE CONSOLES DANS L'EST DE LA FRANCE

8, RUE DES AUGUSTINS 57000 METZ

TEL : 87 36 36 05

## LES CONSOLES :

- SEGA . M . S
- NINTENDO . E . S
- CORE GRAFX
- SUPER GRAFX
- MEGADRIVE FRANC. ou JAP.
- NEO GEO
- SUPER FAMILCOM\*

## LES PORTABLES :

- GAMEBOY
- GAME GEAR
- TURBO EXPRESS\*
- LYNX

ECHANGEZ VOS JEUX CONTRE 100 Fr  
ou DEUX JEUX CONTRE UN.



\*Renseignements au 87 36 27 23

# World Cup Italia '90



**L**e foot, c'est ma passion, j'y joue encore malgré un âge où la plupart de mes copains courent plutôt les filles. Alors, les simulations de ce type de sport ont intérêt à être bonnes si elles ne veulent pas se retrouver vite fait bien fait à la poubelle. Un sort qui, soit dit en passant, était arrivé à World Soccer, la cartouche que Sega avait sorti il y a déjà quelques années. Mais passion et boulot aidant, bien que circonspect vu les capacités de la machine, j'ai essayé le jeu sur 8 bits, - c'est tout de même pas la Mega Drive, hein - j'avoue mon étonnement devant la prouesse technique du programme. Si le but du jeu est connu de tous, marquer un but de plus que l'adversaire, il ne faut pas oublier que 22 joueurs s'affrontent. Et cela en fait des sprites à l'écran qui, normalement, devraient se chevaucher joyeusement, clignoter à qui mieux mieux dans une symphonie de couleurs abominables. Eh bien, à ma plus grande stupeur, ici rien de tout cela. Le terrain, dont on voit toute la lar-



geur, ce qui est une très bonne chose, glisse facilement, sans à-coups. Les joueurs ne clignent jamais et se déplacent intelligemment. C'est drôle tout de même: c'est quand sort la Mega Drive que les programmeurs sortent des petites merveilles comme celle-là en huit bits! Entre parenthèses, le jeu sur Mega est le meilleur de tous les jeux de foot disponibles à ce jour, mais si vous n'avez «que» la Master, ne pleurez plus, World Cup Italia 90 est fait pour vous. En plus, il reste d'une actualité presque brûlante. La France, si elle n'avait pas réussi à se qualifier pour la vraie, peut, grâce à vous, carrément la gagner! Pour cela la route sera longue. 24 équipes s'affrontent dans un tournoi préliminaire en 6 groupes de quatre équipes. Pendant que vous affrontez les trois autres adversaires de votre groupe, les autres groupes jouent

et seulement 16 équipes se qualifieront. Même en terminant troisième, vous pouvez vous qualifier si votre goal-average est meilleur que celui des autres troisièmes. A partir de là, les matches sont à élimination directe. En cas de match nul - je parle du score - les tirs au but départageront les protagonistes. Franchement, c'est comme à Séville, il vaut mieux avoir des nerfs d'acier, et le poignet solide. Sept matches vous séparent du titre mondial. Si vous perdez 9 à 8 aux tirs au but en finale, après presque deux heures de matches de plus en plus durs, ne craquez pas, après tout ce n'est qu'un jeu, un vrai. Ici, pas de caisse noire, pas de dessous de table, pas de publicitaires avec des sociétés écran, ni de dirigeants bidons. Du foot, rien que du foot.

MISOJU



EDITEUR: SEGA  
GRAPHISME: 16  
ANIMATION: 17  
MANIABILITE: 17  
SON: 16  
PRIX: 300 FRANCS ENVIRON

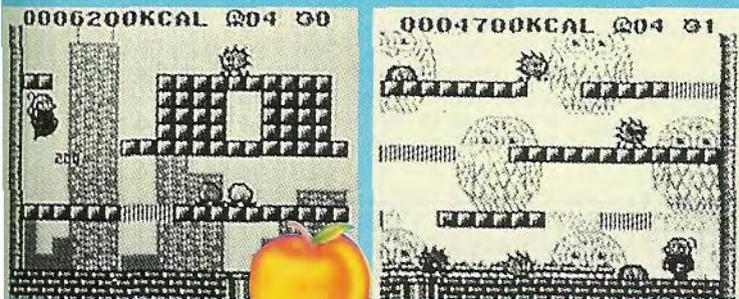
# MR. CHIN'S™

## GOURMET PARADISE

**S**i monsieur Chin est un gourmet mondialement connu, c'est également un type qui est super emmerdé, car pour réaliser son rêve gastronomique, il devra partir lui-même à la recherche des ingrédients de son plat préféré. Alors, je ne vous expliquerai même pas les galères dans lesquelles il s'est embarqué tellement les choses tournent mal pour lui. En effet, les poires, les pêches et autres courgettes de son plat se révoltent et ne veulent plus se laisser maltraiter et surtout ne veulent plus se laisser bouffer comme de vulgaires aliments de seconde zone. Décidément, avec les programmeurs japonais, on sera vraiment passé par tous les stades, de la débilité profonde à l'éclat de génie le plus astronomique du siècle, enfin les choses sont ce qu'elles sont et rien n'y changera. Pour avoir le grand honneur de courir après les légumes pris par une soudaine envie de révolte, Mr Chin, l'expert en la matière, est muni non seulement d'une tête casseuse de briques, un peu comme celle de Mario dans Super Mario Land, mais également d'une arme transformant les légumes rebelles en déréctions comestibles. Bref, le jeu se déroule selon un scrolling multidirectionnel, où l'action est menée bon train. En cassant des briques, notre expert pourra également découvrir de nouvelles armes lui permettant de faciliter sa tâche et d'assagir un petit peu ces pauvres légumes qui n'ont absolument rien demandé. Bien que Mr Chin soit grandement inspiré de Super Mario Land, l'intérêt de ce dernier est largement supérieur. Cependant on ne peut pas reprocher grand chose quant à la réalisation de ce jeu de Romstar, qui aussi bien au niveau de l'animation, du graphisme et du son reste très clean.



**EDITEUR: ROMSTAR**  
**GRAPHISME: 15**  
**ANIMATION: 18**  
**MANIABILITE: 16**  
**SON: 14**  
**PRIX: 250 FRANCS ENVIRON**  
**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 9H00 à 20H00

## MEGADRIVE

MEGADRIVE JAPONAISE + JOYPAD	1290	MICKY (FIN NOV)	360	BURNING FORCE	390	MOONWALKER	380
MEGADRIVE FRANCAISE + ALTERED BEAST	1890	MONSTER LAIR	390	COLUMNS	349	NEW ZEALAND STORY	375
CARTOUCHES FRANCAISES DISPONIBLES		STAR CRUISER	440	DJ BOY	349	NORTH KEN	365
APPELEZ LE 67 65 05 89		ADAPTEUR 8 BITS	450	ESWAT	375	PHANTASY STAR 2	435
NOUVEAU :		SHADOW DANCER	425	FATMAN	440	PHELIOS	349
DARIUS (FIN DEC)	450	POPULOUS	425	FINAL BLOW BOXE	395	RAINBOW ISLAND	440
DANGEROUS LAND (FIN DEC)	390	DYNAMITE DUKE	395	FORGOTTEN WORLDS	375	SHINOBI	395
FIRE SHARK (15 NOV)	390	SAME SAME SAME	395	GHOSTBUSTERS	375	STRIDER	440
GAIN GRAND	390	ARROW FLASH	395	GOLDEN AXE	375	SUPER MASTER GOLF	375
GRANADA (FIN NOV)	390	ALEX KID	299	GOULS N GHOSTS	365	THUNDERFORCE 3	395
BAT TURBO	390	ALTERED BEAST	340	HELLFIRE	440	TRUXTON	320
		AXIS	345	INSECTOR X	380	WORLD CUP SOCCER	340
		BASEBALL (JAP)	240	KLAX	420		
		BASKETBALL	375	MYSTIC DEFENDER	375		
		BATMAN	380	MONACO GP	420		

## NEC PC ENGINE

PC ENGINE + 1 JEU	990	BLUE BLINK	340	GUNHED	370	SHINOBI	390
SUPER GRAFX + 1 JEU	1890	CHASE HQ	370	HELL EXPLORER	340	SHOW MOMOTARO	340
CD ROM 2 + 1 JEU	2690	DEVIL CRASH	275	HONEY IN THE SKY 2	390	SPLATTER HOUSE	340
PROMO :		DIE HARD	290	IMAGE FIGHT	340	SUPERSTAR SOLDIER	270
RASTANSAGA 2	190	DRAGON SPIRIT	390	LODE RUNNER	240	SUPER VOLLEYBALL	340
DEEP BLUE	190	DOWNLOAD	340	NEW ZEALAND STORY	390	TIGER ROAD	340
WAREHOUSE GUY	190	DUNGEON EXPLORER	370	NINJA SPIRIT	295	VIGILANTE	390
BLODIA	190	FINAL BUSTER	340	NINJA WARRIOR	390	WORLD BEACH VOLLEY	290
SPACE INVADERS	190	FORMATION SOCCER	290	OPERATION WOLF	290	WORLD COURT TENNIS	290
SPACE HARRIER	190	F1 CIRCUS	290	PC KID	290	W RING	290
AFTER BURNER 2	340	F1 TRIPLE BATTLE	360	POWER DRIFT	390		
BATMAN	340	GONOLA SPEED	340	PUZNIC	340	JEUX SUPER GRAFX	
BIG MAN WORLD	190	GOLF NAXAT	390	RADIO LEPUS SPECIA	290	JEUX CD ROM	DISPO

## GAMEBOY

GAMEBOY + 2 JEUX	750	GHOSTBUSTERS 2	240	NEMESIS	195	SOLARSTRIKER	175
ALLEYWAY	175	KEN	240	NINJA ADVENTURE	240	SPACE INVADERS	195
BOXING	195	LEGEND	240	PACMAN	240	SUPERMARIOLAND	195
BATTLER BULL	240	MAKAIMURA	240	PWBALL	190	ROADSTAR	240
CADILLAC 2	240	MICKY	195	POPEYE	195	TENNIS	195
DOUBLE DRAGON	240	MONSTERTRUCK	240	QUIX	175	TRUMP BOY 2	240
F1 SPIRIT	240	MOTOR CROS	195	RADAR MISSION	190	TWIN BEE	240
F1 RACE	240	MUTANT TURTLES	240	SNOOPY	175	WORLD BOWLING	195
GREMLIN 2	240	NAVY BLUE	240	SOCCER BOY	195	WARS	240

## BON DE COMMANDE

à retourner à GNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

NOM _____	TITRES _____	CONSOLE _____	PRIX _____
ADRESSE _____			
VILLE _____			
CODE POSTAL _____			
Tél _____			
Frais de port et d'emballage: +15F			
N° Carte Bleue _____			
Date d'expiration _____ / _____			
Signature : _____			
* TOTAL à payer : _____			
Règlement : <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.)			
+ Frais de port consoles forfait de 100F			

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

# LE DIX GRANDS CRACKS NINTENDO

## NINTENDO

### WIZARDS AND WARRIORS

Pour obtenir la plume de la chute en vol, planer dès le 2ème tableau (glaces), il faut trouver la potion rouge, puis descendre en prenant à droite, on découvre alors une potion bleue. Il faut boire cette potion et remonter très rapidement où se trouvait la potion rouge; alors si vous continuez à sauter sur les rochers de droite, vous arriverez à mettre pied dans une petite cavité (mais pour cela, il faut avoir la potion bleue, et être donc très rapide) où se trouve un coffre dans lequel il y a la plume.

Lorsque vous avez pris le gourdin du pouvoir (dans la 2ème salle avec de la lave), essayez de le garder pour combattre les monstres du château: leurs points de vie descendront 2 fois plus vite. Enfin, pour le final contre Malhil, le sorcier, placez-vous en bas du tableau à gauche et attendez qu'il apparaisse pour lui tirer dessus. De plus, vous perdez des points de vie quand il vous touche avec ses 4 boules et à chaque fois qu'il vous touche, il regagne un point de vie.

(GROUD M.Laure)

### METAL FIGHTER

Quand l'écran de présentation apparaît, appuyez sur A et B simultanément. Au même moment appuyez deux fois sur Select pour le niveau deux, trois fois pour le niveau trois etc... Appuyez ensuite sur Start pour commencer.

(Yann)

### PUNCH OUT

Lors du combat contre Glass Joe, au bout de 41 secondes votre adversaire recule et fait la moue. Quand il se replace, frappez-le dans la tête ou dans le ventre, vous l'aurez battu en un coup de poing. Pour avoir une petite surprise, entrez ce code: 800 422 2602.

(Yann)

### NINJA TURTLES

Lors de l'épisode sous-marin de désamorçage des bombes, commencez par désamorcer les bombes les plus difficiles, même celles qui se trouvent derrière les algues électriques. Laissez ensuite votre tortue épuisée se faire capturer. A

la sortie du premier, vous trouverez une part de pizza. Prenez-la et sortez. Maintenant redescendez et vous trouverez encore de la pizza. Détruisez le soldat (sans bouger de l'échelle) et prenez la part. Répétez autant de fois que vous le désirez un truc.

(Yann)

### BUBBLE BOBBLE

Si vous finissez le jeu et que s'inscrit sur votre écran «Bad End», essayez ce qui suit afin de voir la vraie fin: dans la 99è chambre, allez rapidement chercher la boule de cristal qui apparaîtra alors, gardé par un ennemi. Laissez-vous tomber du milieu du haut de l'écran et tuez rapidement le garde. Touchez ensuite rapidement la porte avant qu'elle ne disparaisse. Vous parviendrez ainsi au niveau A-D qui est en fait le niveau 100. Lors du face à face avec le mignon Grumple Grommit, vous devez avant tout saisir la «Drug of Thunder Jor», en haut de l'écran, évitez les tirs de votre ennemi et tournez-vous vers un des coins inférieurs de l'écran. Ainsi tourné vers le mur, lancez des bulles. Ces bulles en touchant le mur enverront des éclairs et enlèveront un point de vie à Grommit à chaque fois.

(Yann)

### KID ICARUS

Ce code vous transporte au dernier niveau (combat contre Medusa) avec 9999999 points : AuW2e5 XcdF00 Mt000G.

(Yann)

### SLALOM

Quand le chronomètre arrive à zéro, mettez le turbo de votre joystick à fond et appuyez simultanément sur A et B. La plupart du temps, le skieur ne s'arrête pas.

(ANONYME)

### GRADIUS II

Il faut appuyer sur: haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et start. Vous aurez alors 30 vies, faites de même pour Gradius I, vous aurez les deux options, le champ protecteur et les missiles.

(DECAUX Yuma)

## SEGA

### SHINOBI

Au dernier niveau quand on arrive contre le ninja masked mais seulement contre le premier homme, (celui avec les éclairs), il faut sauter deux fois de suite quand il est à terre, à ce moment là quand il sautera il laissera son éclair en haut et n'aura plus de protection.

(GIRONCE Kevin)

constaterez en jetant un coup d'oeil sur votre fiche de personnage que vous pourrez en stocker un grand nombre. Ces deux sorts magiques vous seront très utiles lors de l'ultime combat contre le dragon. Dans les bass (les portes armées d'un verre) n'hésitez pas à acheter l'alcool le plus cher, votre niveau de vie remontera un peu. De plus, si vous entrez une deuxième fois dans le même hors le tenancier vous donnera quelques renseignements utiles pour la suite de votre quête. Lorsque vous tuez un monstre de fin de niveau, faites bien attention à vous emparer de la clé en dernier, sinon vous ne pourriez ramasser toutes les pièces qu'il portait sur lui.

(MAITRE Romuald)

### WONDERBOY IN MONSTER LAND

1)Quelques conseils:

Le jeu est truffé de pièces d'or, aussi il faut être curieux et ne pas hésiter à bondir dans les arbres. Lorsque l'on ressort d'une pièce ou l'on a affronté un monstre, il faut sauter sur le toit. Vous collecterez ainsi un sac d'or ou de une à trois pièces chaque fois que vous le pourrez, essayez d'atteindre un nuage et faites de petits bonds dessus, vous récupérerez également les pièces. Dès que vous en avez la possibilité, achetez des boules de feu (fireball) et des éclairs (thunderflash), vous

### WONDERBOY III SEGA

Pour commencer entrez le code : Y30V DD1 VYEP HV6, puis transformez-vous en homme-lion, faites pause et prenez l'épée muramasa, l'armure de Hadès et le bouclier Aqua. (Cela vous donnera des crédits infinis). Enfin, montez dans la tour du village, allez vers la droite et mettez-vous sous la flèche rouge. Appuyez sur la direction haut: vous voilà chez le dernier dragon.

(PIOVESAN Frédéric)

**GAGNEZ**

**JUSQU'A**

**1000F**

**EN ENVOYANT  
VOS TRUCS**

# GAMEBOY

## PUZZNIC

ITOH NIWA	RONI OJII	THAN KYOU	IAGE MASJ	SABU KITA
SAWA ITOH	SANT O-OB	MAID OOKA	NAO HAPP	JIMA JOJI
GOTA GOTO	AASA NGA	IAGE ITAD	YOWA WASS	YAMA MOTO
DON- DOKO	SUND EIMA	AKIM ASHI	OUWO MOTT	JIJA TATA
PUZZ NIC	SITA MARU	TEAR IGAT	EKAE SASE	JUNY A-N-
YUPO NTAN	NINT ENDO	OUGO ZAIM	TEIT ADAK	MOHI KAN
ZUN DOKO	GAME BOY	ASU KONG	IMAS U-DO	SAYO CHAN
ZUN TATA	CHAS E-HQ	DMOH IKIT	SHID OSMI	HARI KIRI
TAKA MINE	BAKA TONO	ATEN OHOD	OTAY ORI	FAMI COM
NISI YAMA	KODO MONI	O-YO ROSH	KUDA SAI	SAMU RAI
DARI US—	MAKE RUNA	IKYO NEGA	MOUS UKOS	OGEI CHAN
FLIP PULL	HATT ORI	IMOU SMIA	MIDE OWAR	KOGA YUJI
NAOM I-N-	MEIJ IN—	GEMA SU—	IDAK ARA-	HARU KUNN
YUYA NISI	DONT MAID	YONJ WME	GANB ATTE	NAO- SAN-
MOGU MOGU	UCHI MURA	NNO- SAIK	CHOD AINE	TERI YAKI
TOMO YO-H	NOGU NOGU	OUTO KUTE	INVA DER	SHOU TARO
TAKA SUZU	TENT SUKI	NWA NANT	YORO SIKU	KATU TATU
AKIT OSHI	PCNO SCI	ENDE SHOU	MOMI AGE	KORE NITE
HORI MOTO	KYOM O—	HAGA KIWO	FUTO MOMO	SAIS HUU-
BABU CHAN	ICHI NICH	OKUT TEKU	MIMI TABU	
DOKU GASU	IGAN BARO	DASA I-CH	HARA HORO	
SUGA PEE	PASS WORD	USEN DEJU	HIRE MARE	
INEM URI	MINA SAMA	UMEI SAMA	SUKI YAKI	
SEXY ITOH	NO-O KAGE	NI-T AITO	FUJI YAMA	
SERA HOSI	DEN ANTO	TOKU SEIN	TENP URA	
MUKA SHI	KASH IAGA	O-PR ESEN	HARA KIRI	
ARU TOKO	RIMA SITA	TWO SASH	DOMO DOMO	

(STARONIEWICZ Jean-Pierre)

## ASMIK WORLD

Pour accéder au monstre de niveau un, entrez le code: AXOLOTL, pour celui du niveau neuf, entrez le code: BLUTEN

(J'm DESTROY)

## GARGOYLE'S QUEST

Pour obtenir le maximum d'argent, de vie et d'armes pour le dernier niveau, entrez le code NPAN-RRXY.

(J'm DESTROY)

## MAKAIMURA

Cette astuce vous permet de savoir sur quel sigle japonais appuyer, pour avoir le mot de passe. Deux coordonnées donnent le sigle.

Pour les codes tableau de 7 sur 5 coordonnées:

1 2/5, 1/4, 5/1, 7/2	1/3, 2/4, 2/5, 4/4
2 5/1, 6/5, 6/1, 2/1	6/5, 7/1, 2/2, 2/4
3 6/3, 5/1, 4/4, 3/1	5/2, 1/2, 6/1, 5/4
4 2/5, 3/5, 1/2, 6/1	3/1, 3/1, 7/2, 1/2
5 2/3, 4/2, 3/1, 6/3	7/1, 5/1, 3/3, 1/5
6 4/5, 5/2, 5/5, 5/5	6/1, 1/3, 2/3, 5/1
7 2/3, 2/2, 6/4, 6/1	2/4, 6/1, 4/3, 1/2

(THILLET Laurent)

## TURTLES

Quand vous devez choisir les niveaux, si vous voulez accéder directement aux bonus, faites select, A et B en même temps.

(BRUNEAULT Cyril)

# PC ENGINE

## BATMAN

### 1er tableau: Gotham City

1° stage: Batman Batman Batman Batman  
Face Face Face Face  
2° stage: Joker Batman Joker Batman  
Droite Face Gauche Dos  
3° stage: Bat Jok Bat Jok  
4° stage: Jok Bat Bat Jok  
Gauche Gauche Gauche Dos  
5° stage: Jok Bat Bat Bat  
6° stage: Bat Bat Bat Bat  
Droite Face Gauche Dos  
7° stage: Jok Bat Bat Jok  
Dos Droite Dos Dos  
8° stage: Bat Bat Bat Bat  
Gauche Gauche Face Droite  
9° stage: Bat Bat Bat Jok  
Face Dos Dos Gauche  
10° stage: Jok Jok Bat Bat  
Droite Gauche Gauche Gauche  
11° stage: Bat Jok Jok Bat  
Gauche Face Dos Gauche  
12° stage: Jok Jok Bat Jok  
Face Face Gauche Gauche

### 2ème tableau: Le Musée

1° stage: Jok Bat Bat Jok  
Dos Face Dos Gauche  
2° stage: Jok Bat Bat Jok  
Face Dos Dos Face  
3° stage: Jok Jok Bat Jok  
Droite Face Droite Face

4° stage: Bat Bat Jok Jok  
Gauche Droite Dos Droite  
5° stage: Bat Bat Bat Jok  
Face Gauche Droite Droite  
6° stage: Jok Bat Bat Bat  
Dos Gauche Dos Droite  
7° stage: Bat Bat Jok Bat  
Gauche Gauche Face Dos  
8° stage: Bat Bat Bat Bat  
Droite Dos Gauche Droite  
9° stage: Bat Bat Bat Bat  
Dos Gauche Dos Dos  
10° stage: Bat Bat Jok Bat  
Face Gauche Droite Droite  
11° stage: Bat Jok Bat Bat  
Dos Gauche Face Droite  
12° stage: Jok Bat Jok Bat  
Gauche Gauche Droite Gauche

### 3ème tableau: l'Usine Toxic

1° stage: Jok Jok Bat Jok  
Face Droite Gauche Face  
2° stage: Bat Jok Jok Jok  
Dos Gauche Droite Droite  
3° stage: Jok Bat Jok Jok  
Face Droite Gauche Gauche  
4° stage: Jok Jok Bat Jok  
Dos Gauche Droite Droite  
5° stage: Jok Jok Bat Jok  
Face Droite Dos Dos  
6° stage: Bat Bat Bat Bat  
Dos Dos Droite Dos

7° stage: Jok Jok Jok Jok  
Face Gauche Gauche Droite  
8° stage: Jok Bat Bat Jok  
Dos Dos Dos Gauche  
9° stage: Jok Jok Bat Bat  
Face Gauche Gauche Droite  
10° stage: Bat Bat Jok Jok  
Dos Gauche Face Face  
11° stage: Bat Bat Bat Jok  
Droite Gauche Dos Face  
12° stage: Jok Bat Jok Face  
Gauche Gauche Face Face

### 4ème tableau: Gothain City II

1° stage: Bat Bat Bat Bat  
Dos Bat Bat Bat  
2° stage: Jok Jok Jok Jok  
Droite Face Face Gauche  
3° stage: Bat Jok Jok Bat  
Gauche Droite Dos Dos  
4° stage: Bat Jok Bat Jok  
Dos Gauche Face Gauche  
5° stage: Bat Bat Bat Jok  
Face Droite Dos Gauche  
6° stage: Jok Bat Jok Bat  
Gauche Droite Face Droite  
7° stage: Jok Bat Jok Jok  
Droite Dos Droite Dos  
8° stage: Bat Bat Bat Jok  
Face Dos Droite Gauche  
9° stage: Jok Bat Bat Bat  
Dos Face Gauche Face  
10° stage: Bat Bat Bat Jok  
Droite Face Gauche Droite  
11° stage: Jok Jok Bat Jok  
Face Face Droite Gauche  
(LEMAIRE Mathieu)

# MEGADRIVE

## POPULOUS

Sélectionnez «new game», ensuite tout en maintenant le bouton B appuyé, allez vers le bas ou vers le haut jusqu'à ce que vous voyiez des chiffres. Le

chiffre choisi correspondra au niveau, le dernier étant le numéro de stage est le 2269. (DESTROY)

## THE STRIDER

A la seconde page de présentation, lorsque vous voyez le magicien, appuyez sur les touches: A, C, B, C, A, vous aurez des continues supplémentaires.

(J'm DESTROY)

## PHELIOS

Lorsque vous verrez marqué sur l'écran Chapter 1, Devil in Diros, appuyez dans cet ordre sur les touches: C, A, B, A, C, A, B, A, vous aurez neuf crédits au lieu de trois.

(J'm DESTROY)

# SODIPENG PC ENGINE



**CORE GRAFX + 1 JEU** 1290 Frs\*  
**CD ROM** 2990 Frs\*  
**CD ROM + CORE GRAFX + 1 JEU** 3990 Frs\*



**PC ENGINE GT + 1 JEU**  
2490 Frs\*



**SUPER GRAFX + 1 JEU**  
1990 Frs\*

(16)99.08.89.41  
HOT LINE(16)99.08.95.72

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

# SODIPENG

Distributeurs:

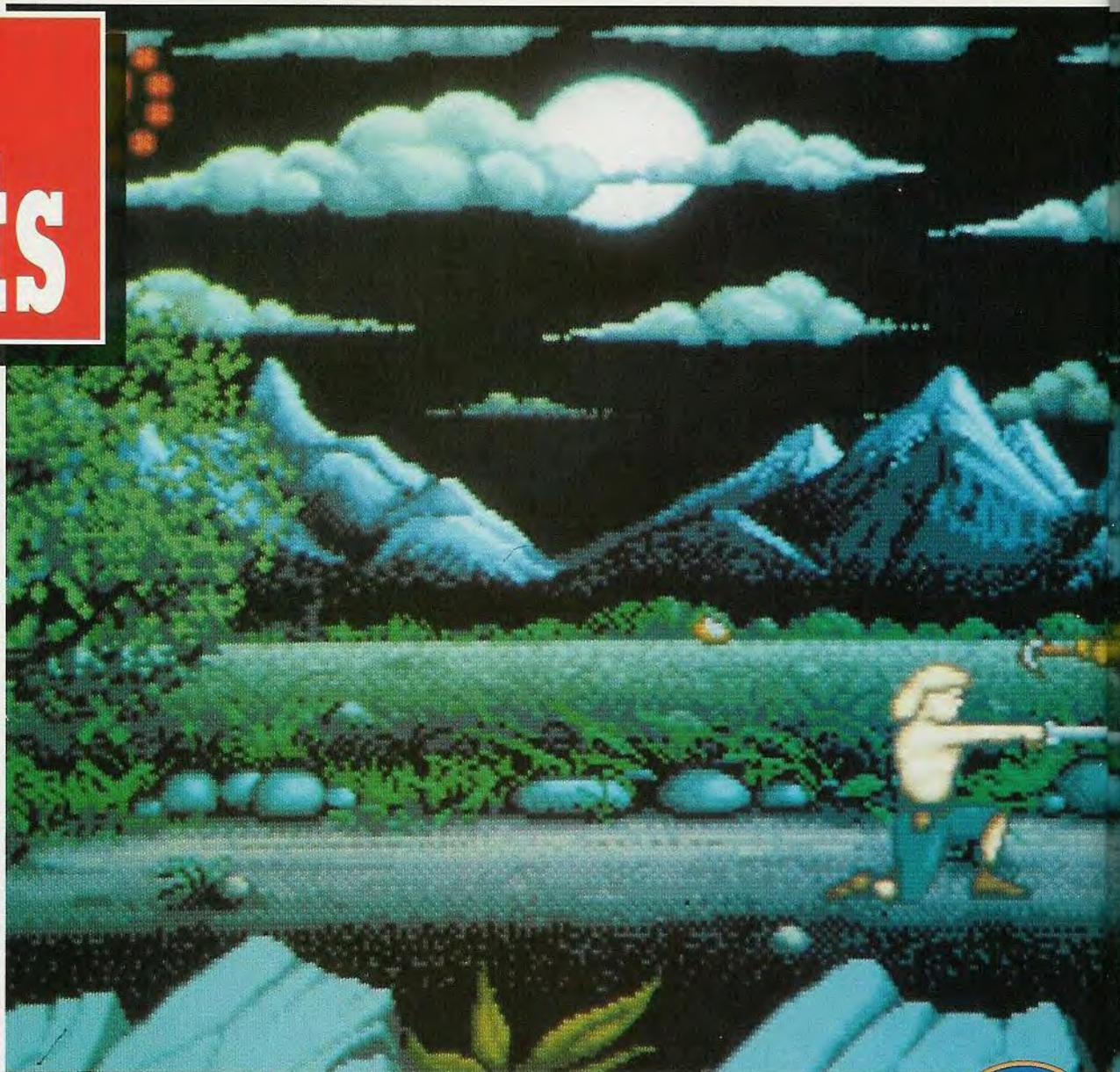
ESPAGNE: TOUR VISION SA 358 55 86 - BENELUX: J.P. ELECTRONICS (02)720 93 80 - SUISSE: LOGICOSOFTWARE 212 65 212.

Disponibles dans les meilleurs points de vente, AUCHAN, BOUL-ANGEB, CARREFOUR, CONTINUIT, PVA C, MAJUSCULE, PLEIN CIEL, VIRGIN MEGASTORE...

\*Prix publics conseillés



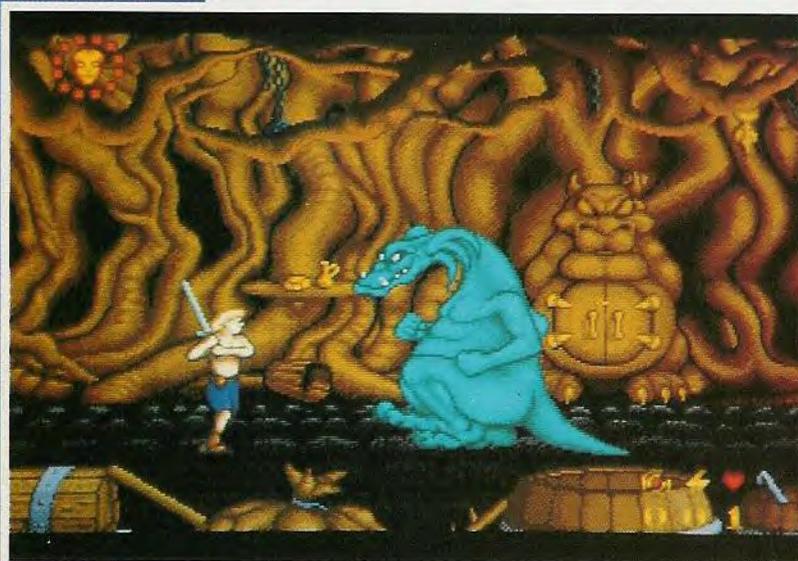
tests

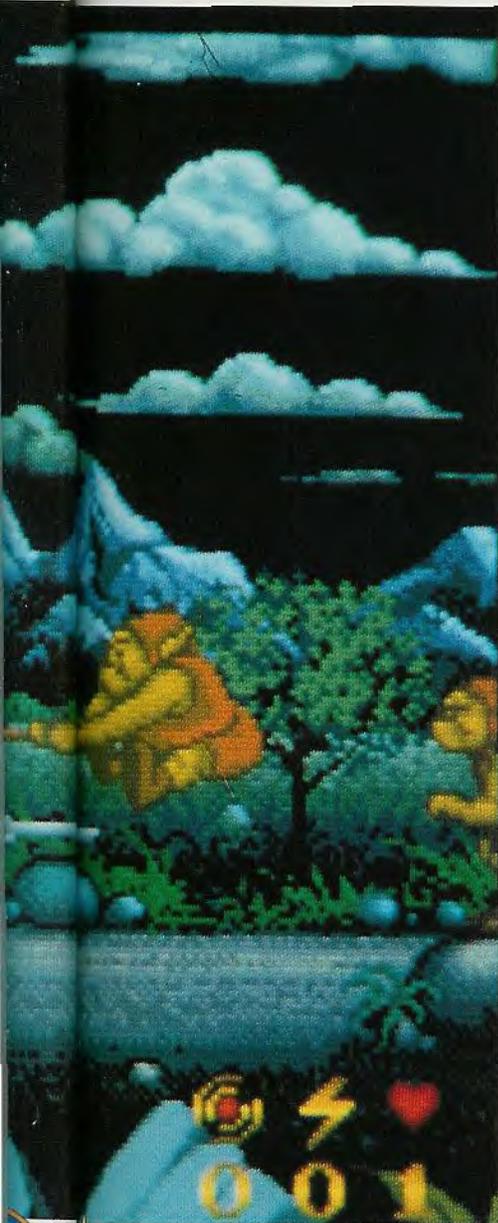


# Wrath of the Demon



ReadySoft emprunte le chemin tracé par Shadow Of The Beast pour nous offrir une aventure merveilleuse.





sert surtout à ramasser des potions magiques qui peuvent soit vous redonner le plein d'énergie, soit tuer tous les monstres à l'écran, soit encore vous rendre invincible pendant trois petites secondes. Attention tout de même, certaines potions vous retireront des points d'énergie, sachez donc les reconnaître. Le reste de l'aventure, découpée en quinze niveaux, vous fera affronter des monstres de toutes tailles et de toutes formes et trouver des clefs dans des labyrinthes. Impossible de ne pas comparer ce jeu à Shadow Of The Beast, parce que d'une part on a tous fait la même tête quand on l'a vu la

sieurs scrollings différentiels, aussi bien réalisés que dans Shadow si ce n'est mieux, les monstres se ressemblent et l'animation des sprites est comparable. Malgré un repompage évident de Shadow, Wrath Of The



**D**écidément, dès que vous posez les pieds quelque part, les forces du mal s'en emparent. Encore une fois, un démon venu de l'au-delà et réveillé par un mage ambitieux met votre pays à feu et à sang. Prévenu avant la catastrophe par une fée aux rêves prémonitoires, le roi envoie un message aux plus fiables de ses guerriers, pour sauver son royaume. Mais le coursier se fait tuer en chemin par un des sbires du démon, sous vos yeux ébahis. Connaissant votre sens de l'héroïsme, vous vous rendez tout droit au château du roi, pour lui proposer vos services. Aucun problème, vous êtes engagé, vu que vous êtes le seul homme courageux disponible. En échange, il vous accordera la main de sa fille si vous revenez vivant. L'aventure commence tout de suite, au moment où vous quittez le château à dos de cheval. Le premier niveau, durant lequel vous devrez sauter les obstacles (pour la princesse on verra plus tard) et écraser votre poing sur les bêtes volantes,

première fois (wouah!), et d'autre part, l'aventure elle-même est plus ou moins similaire. En effet, le décor est la plupart du temps animé avec plu-

Demon est excellent, et c'est assez rare d'arriver à briller dans ce cas. Pour Wrath, c'est réussi.

AMIGA

91%

*Voilà un grand produit qui va faire du bruit à sa sortie. Les grappis-mes sont tout bonnement superbes, avec des sprites prenant parfois un tiers de l'écran, restant parfaitement fluides. Une musique classique vous suit tout le temps, avec des bruitages digitalisés lorsque les coups pleuvent. En introduction, vous pourrez voir une séquence animée avec des sons digitalisés tout ce qu'il y a de plus classe, glauque et tout et tout. Seule la matérialité du personnage laisse un peu à désirer, surtout en contraste avec le reste du jeu,*

*parfaitement bien programmé. Pour finir, sachez que Wrath est une très belle réalisation dans le genre arcade, qu'on aimerait voir plus souvent, et que les quatre disquettes formant le jeu sont justifiées.*

Ka

GRAPHISME	18
SON	17
ANIMATION	19
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR AMIGA  
PRIX : 250 F ENVIRON

SUR ST



# The Sword and the Rose

Ancien fan de Ghost'N Goblins, Codemaster

reprend les mêmes ingrédients que ce dernier pour sortir son propre jeu.



SUR AMIGA

**P**reux chevalier, courageux garçon et brave bonhomme que vous êtes, une femme vous a tourné la tête et vous feriez n'importe quoi pour elle. D'ailleurs, votre décision va être mise à l'épreuve, puisqu'elle vient de se faire enlever par devinez qui? Sa propre frangine. Ils ne sont pas franchement sympa entre eux, dans cette famille. Elle est donc retenue prisonnière dans un château, et c'est vers lui justement que vous vous dirigez. Ce remake total de Ghost'N Goblins, autant dans les graphismes que dans les animations, a cependant quelques particularités appréciables. D'abord, il est rapide. Ensuite, vous aurez souvent l'occasion de vous promenez dans des passages souterrains, simplement décorés mais

abondamment variés. Les méchants monstres auxquels vous devrez faire face peuvent tout aussi bien être des « faucheurs de vie » que des squelettes ou des grosses têtes de pac-man cramoisies. Des options vous seront offertes si vous êtes toutefois capable de les trouver, comme des armes plus puissantes, mais aussi des potions magiques et maléfiques, qui pourront vous ralentir considérablement. Si vous aviez aimé Ghost'N Goblins, vous apprécierez Sword, si ça ne

vous dérange pas d'avoir deux fois le même jeu.



SUR ST

*Les graphismes, bien que pauvres dans la plupart des tableaux, sont d'une finesse agréable, mais colorisés sans trop de fantaisie. L'animation, plus rapide que dans Ghost..., lui ressemble pourtant considérablement, avec les mêmes gestes et les mêmes attitudes pour le personnage. Seule sa mort est véritablement personnalisée, avec un effondrement du chevalier avant une explosion sanglante de son crâne. Chouette, un peu de sang. Aucune musique ne vous ac-*

ST/AMIGA  
78%

*compagnera durant votre escapade, mais quelques petits bruits classiques viendront égayer vos combats. Amusant mais pas nouveau pour deux sous, Sword And The Rose reste tout de même un bon petit jeu d'arcade.*

Artemus

GRAPHISME	15
SON	12
ANIMATION	14
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA  
PRIX : 70 F ENVIRON

Des programmeurs de SILKWORM arrive SWIV, le shoot'em up des années 90.



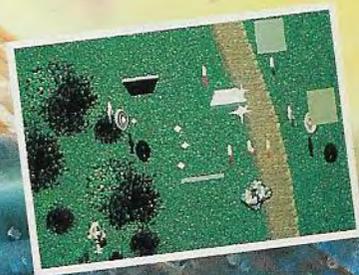
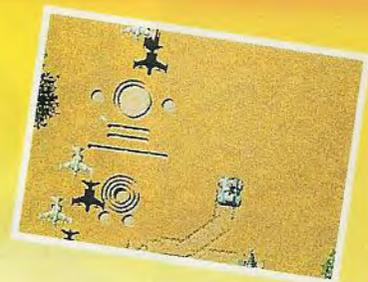
S  
T  
O  
R  
M

S

W

I

V



SWIV - Deux véhicules différents, possédant de puissants pouvoirs de dévastation et de destruction, se battent ensemble en formant une seule équipe. Choisissez soit l'hélicoptère de combat, soit la jeep blindée. Jouez seul ou avec un ami. Quelle que soit la façon dont vous jouerez, l'action sera rapide, furieuse et non stop. Le « dynamic loader system » de SALES CURVE permet de charger les décors et sprites, vous autorisant ainsi 30 minutes de jeu non stop.



SUR ST

# Helter Skelter

**Rebondissement dans l'affaire d'Audiogenic: les boules seraient les meurtrières des monstres.**



SUR AMIGA

**D**ans Helter Skelter, vous commandez une simple petite boule de couleur rouge surnommée Billy, ou bien bleue si vous êtes à deux sur l'affaire, appelée Bobby. Votre but est d'éliminer une bonne fois pour toute la horde de monstres divers

évoluant dans les quatre-vingt tableaux qui vous sont proposés. Une boule, en général, ça n'a pas d'autre particularité que de rebondir, et c'est grâce à cette manipulation, que vous pourrez détruire tous les monstres à l'écran, en prenant votre élan et en vous écrasant dessus. Mais attention,

il ne faut rebondir que sur le monstre surmonté d'une flèche; ce dernier disparaissant à votre contact. Car si vous touchez un autre sprite, il se divisera en deux, et vous aurez donc plus de monstres à éliminer. La difficulté n'étant pas le nombre d'ennemis à tracter, mais le temps imparti pour le faire. Hé oui, un vilain chronomètre réglé de façon à vous stresser au maximum vous obligera à réaliser votre but dans un temps record. Le jeu se présente sous forme de tableau, pourvu de plates-formes plus ou moins accessibles, avec une manipulation des boules intéressante, qui rebondissent grâce à une poussée gravitationnelle que vous leur donnez en appuyant sur «fire». C'est à dire que lorsque votre boule chute, elle rebondira plus fort si vous cliquez, alors qu'elle sera ralentie si vous le faites pendant son ascension. Quelques bonus vous offriront la possibilité d'alléger votre peine si vous les attrapez à temps: gain de temps ou de vie, vulnérabilité de tous les monstres en même temps ou passage direct au tableau suivant; ainsi que les lettres formant le mot EXTRA qui vous offriront une vie si vous les attrapez toutes. Le moins qu'on puisse dire, que Helter Skelter est amusant, même si le temps trop court pour terminer un tableau mettra vos petits nerfs fatigués à rude épreuve.



SUR PC



SUR PC

PC  
75%

Ce qui frappe véritablement, c'est la musique d'introduction. Eh, eh, comme quoi il tout à fait possible d'obtenir de bons résultats sur PC sans utiliser une carte spécifique. Remarquez, c'est pas étonnant puisque l'ensemble de ce logiciel est une réussite et de toute façon, comme c'est qu'on entend dès le débuts, c'est normal que ça frappe. Ceci dit, revenus à notre baballe: elle rebondit bien, vraiment. Les mouvements sont fluides et l'impression d'inertie très bien rendue. En ce qui concerne les commandes, là aussi, rien à redire: le jeu à l'aide d'un joystick est certes le plus agréable, toutefois, le contrôle au clavier est d'une redoutable efficacité. Il faut dire que les commandes sont d'une simplicité à toute épreuve puisqu'il s'agit d'aller à droite ou à gauche et de faire rebondir la chose. Simple, mais pas simple. C'est aussi pour ça que Helter Skelter est un bon jeu.

Moulinex

GRAPHISME EGA 13  
SON 14  
ANIMATION 14  
MANIABILITE 16

ST/AMIGA  
78%

C'est la manipulation particulière des boules qui fait de Helter un jeu difficile. Une manipulation que vous contrôlerez rapidement, mais qui vous obligera à vous concentrer plus qu'à l'accoutumé sur certains tableaux. Une code vous est donné tous les dix tableaux afin d'y accéder directement, ce qui veut dire que pour les tableaux finissant par le chiffre neuf, vous avez intérêt à assurer comme une bête. On peut y jouer seul ou à deux, cela ne modifiant pas les tableaux, le nombre de monstres ou le temps imparti, et en plus c'est vachement plus marrant, je vous conseille donc de débaucher un copain rapidement, et un éditeur de tableaux vous permet même de créer votre propre jeu.

La musique, présente durant les pages de présentation, est particulièrement réussie, ainsi que les bruitages, genre «boïng boïng» surmonté de quelques «klonk» quand l'ambiance est à son zénith. Marrant sans être d'une originalité foudroyante, Helter Skelter apporte cette naïveté nostalgique qu'on ne retrouve plus guère que dans quelques rares jeux, style Bumpy.

Ka

GRAPHISME 12  
SON 16  
ANIMATION 15  
MANIABILITE 15

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST ET PC  
PRIX : 230 F ENVIRON

# Carthage

**Psygnosis vous propose une fois de plus de changer l'histoire. Dans la peau d'un héros carthaginois, votre but est d'empêcher que votre chère ville soit prise et détruite par le tout puissant empire romain.**



**C**arthago delenda est... Vous vous appelez Diogène et vous avez été élevé avec les légendes des fiers guerriers d'Hannibal qui sont allés jusqu'en Italie et ont ébranlé le puissant empire romain. Vous avez grandi et tout naturellement vous vous êtes engagé dans l'armée carthaginoise, où votre talent vous a valu une rapide promotion jusqu'à un poste de commandant de garnison. Et votre talent n'est pas seulement de commander les hommes, car vous êtes aussi le meilleur conducteur de chars de tout Carthage. Un jour, la destinée vous

frappa sous la forme d'un rêve envoyé par la déesse Tanit: «Diogène, tu es celui que j'ai choisi pour protéger ma chère ville de Carthage contre l'envie et la peur des Romains. Sache que ceux-ci sont en train de monter une expédition militaire dont le seul but est de raser Carthage. Cela ne doit pas être. Mais ils sont puissants et riches et Carthage est affaiblie et criblée de dettes. Reçois donc mon présent, tu verras avec l'œil de l'esprit tous les mouvements qu'ils feront, toutes les troupes qu'ils auront, tu

verras également toutes nos villes, leurs hommes, leurs chevaux, leurs archers, leurs éléphants. Tu verras toutes nos armées où qu'elles soient. Va, et demande au grand général Hasdrubal de te donner pleine autorité sur toutes les armées et tous les trésors de Carthage, il acceptera car je t'inspirerai. Alors il te faudra voler de ville en ville pour enrôler des armées et bouler les romains hors de notre pays. Va maintenant, tu es béni des dieux.» A présent la destinée de Carthage est entre vos mains et il va vous falloir faire mentir l'histoire.

AMIGA  
78%

*Carthage est un croisement entre un wargame simple et un jeu d'arcade de conduite de char. Pour la partie wargame, il vous faut gérer les finances de Carthage en injectant de l'or où il le faut pour monter des armées, et il vous faut ensuite gérer ces armées pour détruire les forces romaines qui débarquent au fur et à mesure sur les côtes d'Afrique du nord. Pour aller monter une armée dans une ville, il faut vous y rendre avec l'or nécessaire, c'est là qu'intervient la partie arcade. Vous devez faire la route en char, en évitant au maximum de heurter les branches et les pierres qui traînent sur la route, car tout cabot vous fait perdre de l'or, et également en sortant*

*vainqueur des combats avec les autres chars de rencontre. Si par malchance vous perdez vos roues parce que votre char est trop endommagé vous devrez faire demi-tour à pied, sans pouvoir emporter le trésor. Une armée est composée de quatre types de forces, fantassins, archers, cavalerie, éléphants, vous devrez recruter chacune d'elles. Ce qui est le plus beau dans Carthage, c'est le mode de visualisation du terrain, tout en cartes fractales du plus bel effet, avec quatre niveaux de zoom possibles. Le jeu est superbement réalisé, il souffre seulement d'une vitesse assez lente sur les Amiga 512K qui ne disposent pas d'assez de mémoire*

*pour permettre une bonne optimisation. Le scénario est par contre un peu faible, la partie arcade n'est pas assez intéressante pour les fans d'arcade, et la partie wargame est trop simple pour les fans de wargames qui seront aussi rebutés par la partie arcade qui a trop d'effets sur le reste. Bref, un beau jeu, mais qui ne va pas assez loin.*

Duy Minh

GRAPHISME 18  
SON 12  
ANIMATION 15  
COMPLEXITE 14

DISPONIBLE SUR ST ET SUR AMIGA EN 91  
PRIX : 250 F ENVIRON.

# Narcopolice

Tien, un bâton de dinamic chez les narco-trafiquants



Nous sommes en 2003 et le devinez-vous, la terre est devenu une sorte de foutoir entre la foire du trône et les squats des quartiers en réhabilitation. Du coup, 1/5ème de la population se came, ce qui procure aux trafiquants une puissance inouïe. Afin de lutter contre ce fléau, les gens ayant apparemment choisi de dire «oui», n'en déplaise à Georgina, les polices de chaque pays ont décidé de créer la NP ou Narco Police, un corps d'élite anti-drogue formé de policiers hors-pair. Au terme d'un entraînement particulièrement poussé durant 5 ans, les gars du NP sont fin prêts. Ne reste plus qu'à trouver la main qui les guidera: vous. La mission commence... Après être passés à l'armurerie afin de s'équiper d'engins propres à percer un bloc de béton armé comme s'il s'agissait d'un vulgaire fromage blanc à la crème chantilly, et encore, le joueur se prépare à attaquer le Narco Processing Center, c'est-à-dire l'endroit où les narcos fabriquent leur substance de mort. C'est super bon, le fromage blanc à la crème chantilly. Dessus, je rajoute une cerise confite et un peu de cannelle. Sinon, j'aime aussi beaucoup la crème de marrons, mais avec de la crème fraîche parce que sinon, c'est trop sucré. Alors du coup, on ne sent plus trop bien le goût du marron, et c'est dommage pare que moi je l'aime beaucoup, comme genre de goût. Enfin moi je trouve personnellement. Mais je



m'égare. Ensuite, il faut choisir le tunnel dans lequel on souhaite commencer l'exploration. Pour les fainéants, il est possible de commencer à jouer tout de suite, auquel cas le programme expédie le joueur dans un tunnel «par défaut». Dans tous les cas, la chose doit se terminer par la destruction des narcos et de leur centre aussi, il s'agit de poser la dynamite que l'on transporte au bon endroit au bon moment. En général, c'est pas de la tarte mais heureusement, il suffit de switcher pour découvrir le véritable coup de génie, euh, la bonne idée, n'exagérons rien, du soft. Switcher? Vouï, car le joueur dirige une équipe complète de policiers. Du coup, on peut passer de l'un à l'autre et tendre des embuscades, élaborer des stratégies incroyables et surtout se soigner grâce à l'équipement médical. De même, un ordinateur (l'Unité d'Intercommunication Personnelle) informera le joueur en permanence de la progression du jeu et des mouvements de l'ennemi.

Moulinex Noriega

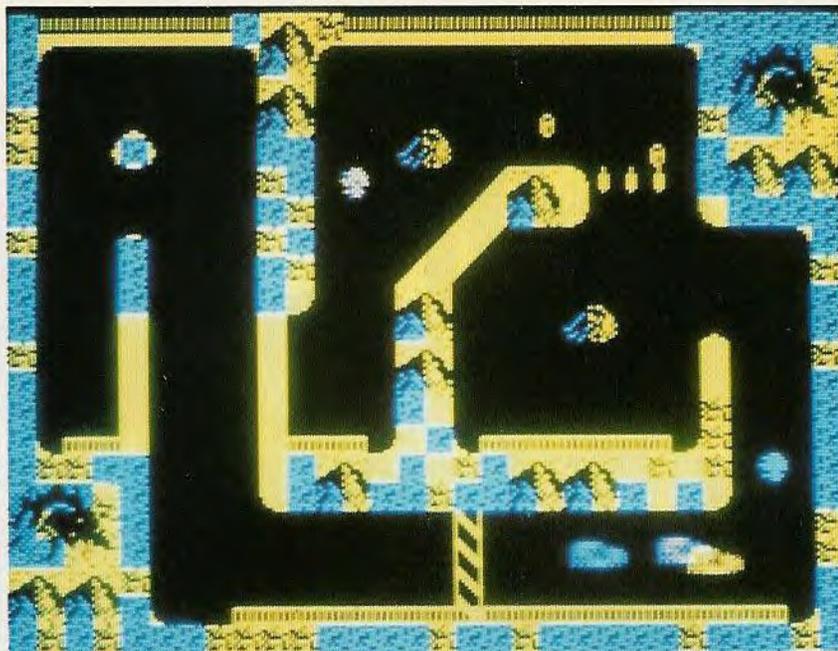
CPC  
70%

Beuh, c'est beau mais les déplacements sont un peu lents. De même, le son est pourri, aussi on se demande pourquoi la note est aussi élevée. La réponse est pourtant simple: parce que l'intérêt du jeu est avant tout stratégique et qu'il est évident que pour gérer tout ces déplacements de troupes, le pauvre CPC a du pain sur la planche.

Moulinex

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	12
MANIABILITE	14

DISPO SUR ST AMIGA CPC  
PRIX : 250 F ENVIRON

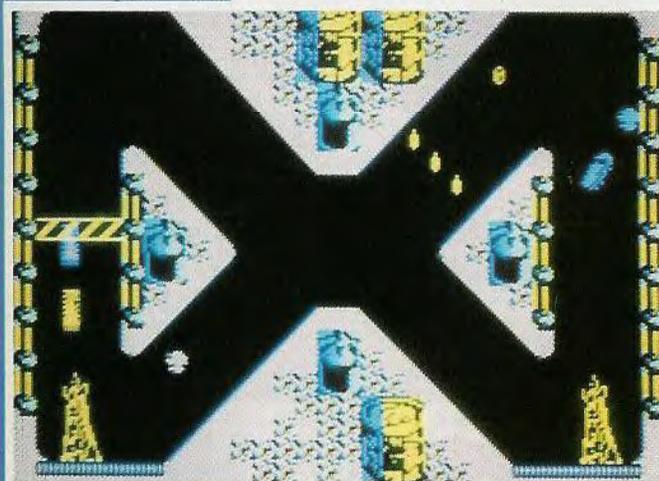
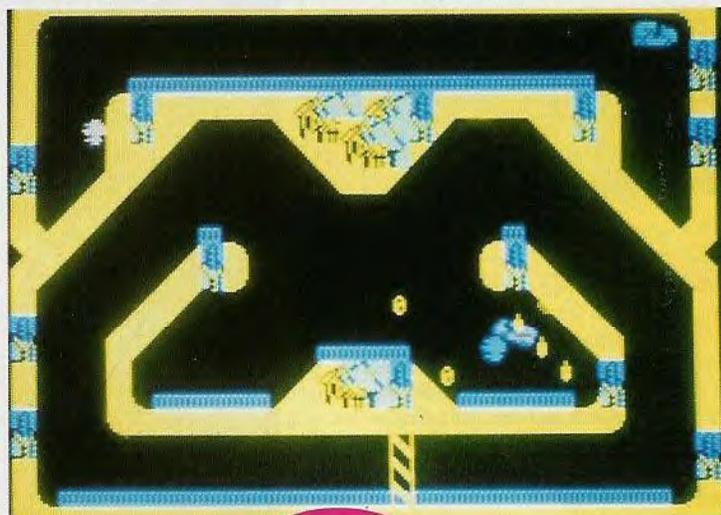


voitures sont équipées de missiles, ok. Tous les coups sont permis, bon, ok. Le public présent aux courses n'attend que la mort d'un concurrent pour applaudir, ok. Mais à part ça, ce sont des courses normales.

Il est vrai que les endroits choisis pour les spectacles sont un peu particuliers, cela va des volcans, aux prisons, en passant par les terrains vagues. Et dans tout ces lieux, vous retrouverez les barrières qui sortent de terre, les tremplins qui vous font décoller, et autres flaques d'huile ou bombes à retardement.

Ne ratez pas le départ, cette course s'avère particulièrement difficile, le speaker vient d'annoncer un super bonus au pilote qui aura votre peau. Bonne chance.

# Badlands



**A Domark, prêt, partez!**  
**L'éditeur Anglais**  
**organise des courses**  
**de voitures tout ce**  
**qu'il y a de plus**  
**meurtrières. Libre à**  
**vous de ne pas y**  
**participer.**

**L**e métier de pilote automobile est une façon comme une autre de gagner sa vie. On va au boulot, on pointe, à midi on va manger à la cantine, et le soir on rentre à la maison pour regarder la télé. Les pilotes automobile sont des gens comme les autres. Bon, il est vrai qu'il y a un risque. Bon, c'est vrai que dans Badlands les courses sont un peu plus dangereuses que les autres. Mais où est le problème? Les

*Brrr... Fait froid. Non? C'est l'hiver maintenant, he oui, fallait bien que ça arrive. Quoi? Vous voulez quelques infos sur Badlands. Bon, ok, je retire mes gants, mon écharpe, le bonnet en laine que ma mère m'a tricoté, et les quelques pulls que j'ai sur le dos puis je suis à vous.*

*Graphiquement Badlands n'est pas beau. Il n'y a pas beaucoup de couleurs, et les sprites ont tout ce qu'il faut pour rentrer au club de la monochromie. En plus, c'est pas très difficile, et on connaît déjà ce genre de jeu.*

*Que du mauvais alors? Bah non, désolé, car les voitures sont très maniables, et le jeu prend une autre dimension à deux joueurs. En cours de course, vous pouvez ramasser des bonus que vous échangerez contre des options permettant d'aller plus vite, d'avoir une meilleure tenue*

CPC  
**67%**

*de route, de gagner des turbos, bref, d'avoir un véhicule d'enfer.*

*L'organisation des tableaux est toujours à peu près la même, certains tableaux étant agencés différemment pour avoir plus de vitrages serrés, ou des combinaisons tremplins/vitrage difficiles à négocier.*

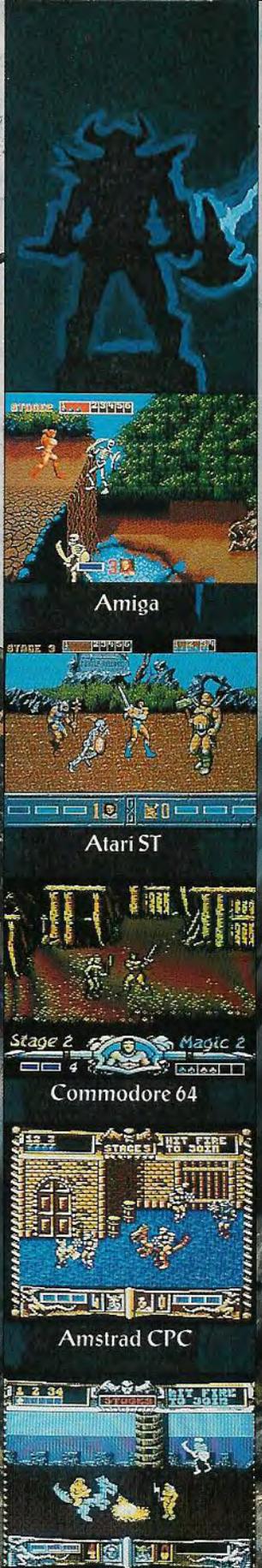
*Un dernier mot sur le son, pas de musique, mais des bruitages très crispants. Passons, et ne gardons que le côté «queue de poisson à l'adversaire» qui reste amusant.*

Seb

GRAPHISME	12
SON	12
ANIMATION	13
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR PC, ST, AMIGA ET CPC  
 PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST, AMIGA, PC ; 150 F ENVIRON  
 SUR CPC DISK ; 100 F ENVIRON SUR CPC K7

# GOLDEN AXE



Relevez le défi ! Le diabolique Death Adder a enlevé le Roi et sa fille, et se cache dans son repaire avec l'Epee D'Or. En sauvant le Roi de Yuria, vous pourrez libérez son peuple.  
Mais pourrez-vous vous battre pendant 6 niveaux au cours de cette quête remplie d'action et si fidèle au jeu d'arcade ? Utilisez la magie pour anéantir l'ennemi; Pourfendez l'adversaire grâce à vos armes - ou montez sur votre dragon cracheur de feu pour combattre la mort.  
De l'action et des combats vous attendent ...

Disponible sur Atari ST, Amiga et Amstrad cassette et disquette

# Great Courts II



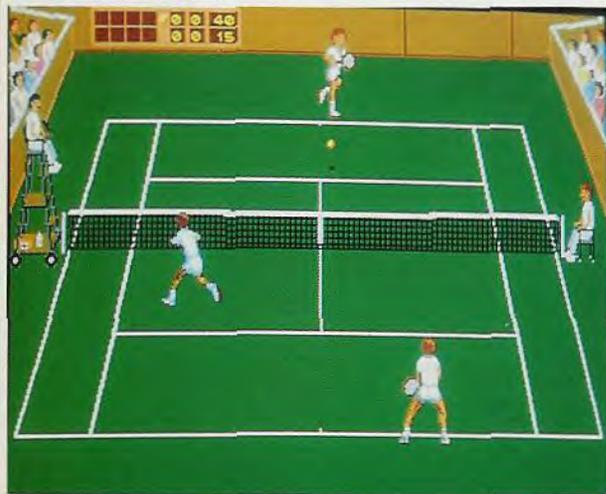
Revoilà le Grand Tennis, façon Ubi Soft, qui reprend le même décor que Great Courts, avec le nouveaux acteurs.

**F**aute, smatch, net, toutes les particularités du tennis sont réunies dans Great Courts II. Plus qu'une simple simulation, ce jeu est une véritable gestion sportive, dans laquelle vous pourrez vous occuper d'un joueur du début à la fin. La fin étant, je vous rappelle, l'acquisition du trophée de champion du monde, de la galaxie et de l'univers tout entier y compris les trous noirs. Les + de Great Courts II, par rapport à son prédécesseur, c'est d'abord l'arrivée des femmes sur le terrain.

Ça fait bien plaisir, surtout que le graphiste ne s'est pas gêné pour nous montrer l'adorable petite culotte des joueuses lorsqu'elles sont vues de dos. Ensuite, c'est la possibilité de créer son propre joueur, en dispatchant un nombre de points défini pour améliorer certaines caractéristiques.



Par la suite, en gagnant des matches, vous aurez de nouveaux points afin d'avoir un personnage plus balaise que la moyenne. Vous avez le choix évidemment entre l'entraînement et



le championnat, sur trois terrains différents (terre battue, herbe ou salle). Vous pourrez jouer en simple, en triple ou en double, avec à chaque fois toutes les combinaisons possibles des deux sexes (et je reste poli): femme contre homme, un homme et une femme contre une femme, etc. Mais attention, le face à face entre homme et femme n'est possible qu'avec une extension mémoire de 500K.

Sans cette extension, vous n'aurez pas non plus la voix digitalisée de l'arbitre comptant les points, mais seulement l'annonce des fautes. Vous pouvez aussi jouer jusqu'à quatre joueurs en même temps, si vous possédez un adaptateur de joysticks, ou faire gérer n'importe quel personnage par l'ordinateur. Si bien que vous pouvez même faire jouer l'ordinateur contre lui-même, et vous aurez l'impression saisissante d'être devant un match à la télé. L'engagement, partie la plus difficile à maîtriser, voit apparaître un viseur, que vous devrez placer à l'endroit exact désiré pour que votre balle y rebondisse. Avec quelques minutes d'entraînement, ça ne devrait plus être un problème.

L'entraînement, c'est aussi la machine à envoyer les balles, que vous pourrez programmer comme bon vous semble pour améliorer vos réflexes. Plus jouable et plus complet que son prédécesseur, Great Courts II est un soft incontournable pour les amateurs de bonne simulation sportive.

AMIGA  
92%

Les graphismes, plus fins que dans la première version, nous montrent avec réalisme le terrain classique, les joueurs bien dessinés et le public indispensable. Leur animation aussi est meilleure, ils ont plus de phases d'animation pendant les mouvements, même brusques, et arborent des positions parfaites dans toutes les situations. La voie digitalisée, à moitié éliminée si l'on ne possède pas d'extension mémoire, nous plonge immédiatement dans l'ambiance de Roland-Garros. La manipulation est évidente, avec la possibilité de réaliser tous les coups du tennis avec le joystick, du lob au revers en passant par la lorraine avec mes sabots. A joystick, on a fait un match à quatre, et je vous promets que l'ambiance s'est imposée d'elle-même: c'était un délire. Pour ceux qui veulent s'éclater vraiment, Great Courts II est parfait. Ka

GRAPHISME 17  
SON 16  
ANIMATION 15  
MANIABILITE 17

DISPO SUR ST AMIGA  
PRIX : 250 F ENVIRON

# Ninja Remix

ST  
86%

Programmé par Activision, Last Ninja II avait déçu tout le monde, y compris System 3. C'est pour ne pas recommencer les mêmes erreurs que ces derniers ont décidé de programmer eux-mêmes cette suite, et ils ont bien fait, vu le résultat. Toujours en vue isocèle, les décors de Ninja Remix sont clairs et ils apparaissent directement à l'écran (alors que dans Last Ninja II, ils se dessinaient devant nos yeux, c'était pas beau). Les scènes à l'extérieur sont dessinées finement, mais peintes avec des couleurs criardes qui choquent un peu notre sensibilité artistique. Toutefois, lorsque le héros évolue dans les montagnes ou dans le palace, c'est beaucoup plus appréciable. L'animation du personnage a aussi énormément

changé: il est rapide et fluide, il saute, il grimpe et se bat avec bien plus de réalisme que dans la précédente version. On le dirige au joystick, d'une façon logique puisqu'il doit faire un tour sur lui-même pour se retourner. En plus, ses sauts sont contrôlables. Les cinq armes se sélectionnent grâce à la barre d'espace. Ninja Remix ne prend que les bons côtés de Last Ninja II, en éliminant les imperfections, ce qui donne en définitive un bon jeu de combat, joli et efficace.

Artemus

GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	17
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST AMIGA CPC  
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST AMIGA  
110 F ENVIRON SUR CPC K7  
150 F ENVIRON SUR CPC DISK



...Vous revoilà transformé en Ninja, avec pour mission de venger votre frère lâchement assassiné. L'enquête que vous avez menée pour retrouver son meurtrier vous a emmené dans une île lointaine, dans laquelle vous allez vous battre pour éliminer un à un ses gardiens. Pour y parvenir, vous pourrez obtenir jusqu'à cinq armes différentes, dans six niveaux vous faisant découvrir des endroits complètement différents les uns des autres. Entre les jardins, les montagnes et le palace (pour n'en citer que trois) vous devrez taper dans tout ce qui bouge, jusqu'à ce que mort s'en suive. Vous allez devoir trouver plusieurs objets vous permettant de progresser dans votre quête. En effet, certains objets ramassés dans un niveau, ne vous serviront que le suivant. Mais aussi des passages secrets sont à trouver, pour parvenir, en fin de compte, à un face à face mortel entre vous et un énorme ennemi. Last Ninja II nous avait largement déçu, alors que Ninja Remix est intéressant et plus jouable que son petit frère.

Toujours présents pour la bonne cause, les Ninja de System 3 n'ont pas fini de se battre.

But du jeu: aspirer le plus de pétrole possible, c'est-à-dire le plus de pastilles blanches à l'aide d'un tuyau très «nibbler». Sauf que là, c'est le joueur qui allonge le tuyau en descendant de plus en plus dans les souterrains. Jusque là, tout va bien.

Hélas, c'est d'ailleurs à cause de cela que le jeu est indispensable, des trucs et des bidules se promènent sur l'écran en changeant de couleur. S'ils touchent le tuyau pendant qu'ils sont rouges, paf! ce dernier disparaît (sinon, ils se cassent les dents et tout va bien). Lorsqu'un écran est totalement

PC  
85%

Oldies oblige, pas de digit ni de graphisme tapageur dans ce logiciel: par souci du réalisme (et aussi sûrement par esprit mercantile) les gens de Sierra se sont bornés à adapter la chose sans trop s'en faire. Bref, le jeu est sympa comme tout, ce qui est la moindre des choses pour du VGA, mais n'attendez pas de miracles techniques. Adapté des premières consoles Atari (modèle Bushnell d'avant l'invention du PC), Oil's Well est surtout amusant par l'idée et non par la réalisation. Bref, plus collector que réelle nouveauté, le jeu est une adaptation fidèle. Point. On ne s'en plaint pas: imaginez que l'on vous fasse un Pac Man diffé-

rent du vrai, vous ne seriez pas contents. Ben voilà, là, c'est pareil. Seul changement, on peut jouer au joystick comme avant, mais aussi à la souris et au clavier. C'était pas la peine de changer ça, les gars; c'est de toute façon au joystick que ce jeu est le plus intéressant. N'empêche, ça fait tout drôle de voir évoluer une page d'histoire sur un PC à 3 bâtons.

Moulinex

GRAPHISME VGA	14
SON ADLIB	17
ANIMATION	15
MANIABILITE	18

DISPONIBLE SUR PC  
PRIX : 280 F ENVIRON

# Oil's Well

A force de creuser, on exhume parfois de véritables merveilles, tel ce collector de Sierra, pourtant peu connu pour ses jeux d'arcades.

vierge de pastilles, on a droit une séquence animée très marrante où l'on voit le pauvre pétrosaure (dinosaur se nourrissant de pétrole) subitement dérangé dans son sommeil par l'irruption des pipelines dans son gîte (cette scène n'existait pas dans le «vrai» Oil's Well sur console Atari et autres Apple II). Ensuite, on recommence avec un tableau encore plus com-pliqué. Bien qu'assez placide au naturel, le pétrosaure n'aime pas qu'on fasse des trous dans le plafond de son sweet home, aussi, on ne tarde pas à rencontrer dans les couloirs des mines. En revanche, il paraît qu'à certains endroits, on trouve des barils de pétrole «tout faits» qui rapportent 100 fois plus qu'une pastille.

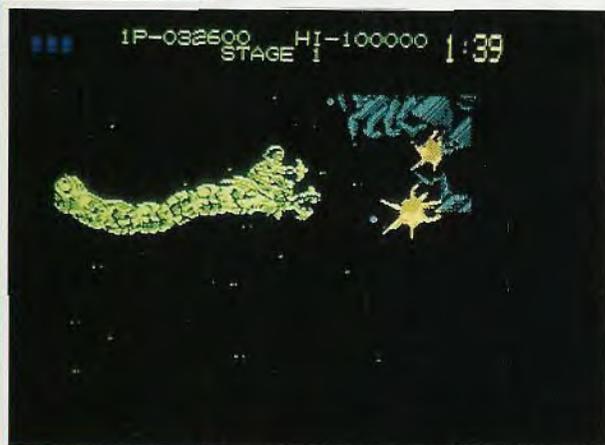


**Les vieilles histoires de Dragons ne font plus peur à personne. Maintenant, les héros d'Activision les chevauchent, allégrement, et se battent contre les forces du mal.**

L'empire Agamen a bien de la chance. Son roi, Karyus, est âgé de quinze ans, la politique qu'il applique est donc moderne, jeune, et surtout, fun. Loin des vieux croûtons dirigeants les royaumes frontaliers, le peuple du roi Karyus est heureux, tout est parfait, tout va pour le mieux. Sauf que...

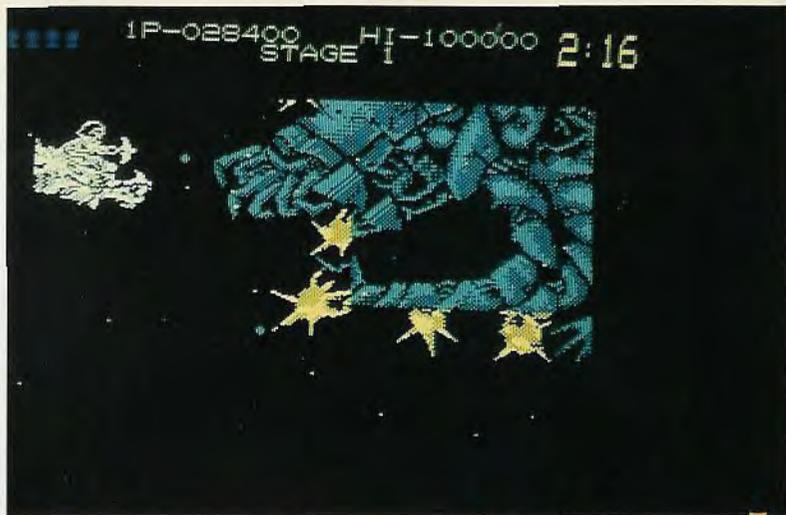
Sauf que cette joie de vivre dérange les conspirateurs qui aimeraient beaucoup faire revenir le roi des ténèbres sur le trône d'Agamen. Pour cela, ils ont envoyé des hordes de monstres, et de créatures toutes plus haineuses les unes que les autres dévaster les paisibles contrées d'Agamen.

En temps que roi, vous vous deviez de montrer l'exemple en allant combattre ces ennemis d'une méchanceté sans nom. Tout petit, votre père vous avait offert un dragon nommé Bahamoot. Maintenant, il a grandi, bien sûr, et il est même plutôt énorme. C'est sur son dos que vous allez combattre, combinant ainsi les tirs de votre arbalète magique à ses flammes meurtrières.

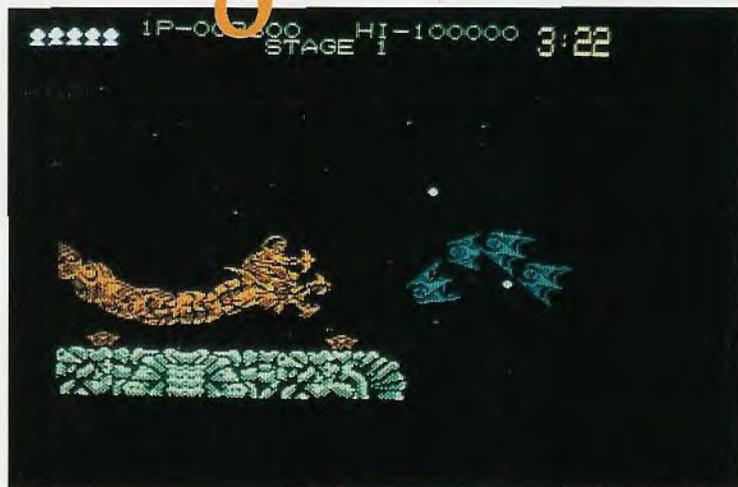


La guerre fera rage, aussi bien dans le ciel, que sur terre, pour mieux combattre, vous pourrez ramasser des capsules d'énergie. Celles-ci vous permettront d'augmenter votre puissance de tir.

Maniez votre dragon, qui vous obéit au doigt et à l'oeil, et orientez sa queue afin qu'elle explose la gueule de vos ennemis. Cette même queue pourra vous servir de bouclier pour les tirs ennemis un peu trop dangereux.



# Dragon Breed



Le Spectrum, de Lord Sinclair, vous connaissez? Bon, alors

vous connaissez aussi le style de graphismes qu'on a l'habitude de voir sur cette bécane: des sprites en une couleur, et les couleurs qui se mélangent quand ces lutins se rencontrent. Eh bien Dragon Breed sur CPC a tout des graphismes spectrumesques. Le problème, c'est que, normalement, le CPC est plus performant, surtout au niveau des couleurs. Dommage.

Hormis ce défaut, détaille je vous le concède, Dragon Breed se révèle assez prenant. Ca tire de tous les côtés, le dragon répond étonnamment bien, et les sprites se déplacent rapidement. Il faut dire que les programmeurs ont utilisé une feuille classique, il n'y a pas de décor qui scrolle, l'effet de vitesse et donné par des petits points représentant des étoiles. C'est tout

CPC  
82%

de même plus rapide à animer. Mais ce n'est pas grave, le joueur acharné

a son compte de massacre, et en plus il aura la joie de zapper des monstres prenant une bonne partie de l'écran. D'autant plus que toutes ces explosions lumineuses à souhait sont accompagnées de bruitages kroumcbikes et pataclaquesques.

Allez, un conseil, jouez à Dragon Breed avec des lunettes de soleil, ainsi, le défaut de couleurs paraîtra plus naturel, et vous aurez l'illusion d'avoir le jeu d'arcade du siècle entre les mains.

Seb

GRAPHISME 13  
SON 14  
ANIMATION 14  
MANIABILITE 15

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, CPC DISK ET CPC K7  
PRIX : 170 F environ sur CPC DISK, 130 F environ sur CPC K7,  
260 F environ sur ST

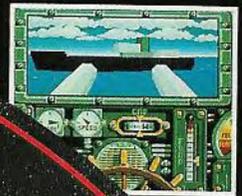


PC & COMPAT

AMSTRAD CPC et CPC+

ATARI

AMIGA



# A D S

ADVANCED DESTROYER SIMULATION



ECRANS ATARI



DISTRIBUE PAR



(1) 47 52 18 18

**E**n Méditerranée et dans l'Atlantique Nord, les forces belligères s'affrontent dans des combats acharnés.

Aux commandes de votre destroyer, réussissez en 15 missions différentes à anéantir les unités navales et aériennes ennemies. Pour vous y aider une multitude d'options sont à votre disposition : cartes détaillées, rapport des avaries, lance torpilles, poste de D.C.A, etc. Des mois de recherches historiques. Des algorithmes en 3D faces cachées temps réel. Des graphismes superbes, **FONT DE A.D.S UNE SIMULATION DE COMBATS MARITIMES EPOUSTOUFLANTE DE REALISME !!**

tests

# Crime Wave

Pour les étrennes, US Gold nous propose le plus beau jeu d'arcade du monde sur PC. Non, le plus beau jeu d'arcade du monde.



PC  
95%

*Ben voilà exactement l'antithèse de ce que je dis à propos de Bard's Tale (j'adore me citer). Ici, en effet, ce qui compte, c'est ce que l'on voit à l'écran et ce qu'on entend. Sortir un jeu d'arcade sur PC avant tout autre standard est une gageure, mais se débrouiller pour qu'il soit quasi-parfait laisse rêveur. Faut dire qu'en 8 disquettes, soit près de 3 Mo de données une fois installé, Crime Wave est monstrueusement fabuleux. Ah oui, c'est là un petit défaut, il vaut mieux posséder un disque dur pour profiter de la chose mais pas de panique, il est tou-*

*tefois possible de jouer à une version «minimale» prenant moins de place en mémoire. Dans tous les cas, faire un jeu d'action aussi rapide en 256 couleurs VGA touche au miracle. C'est d'autant plus miraculeux que la bande son, intégralement digitalisée selon une nouvelle méthode répondant au doux nom de RealSound, ne nécessite l'adjonction d'aucune carte. Bon plan, le manuel explique même comment brancher son PC sur une chaîne au moyen d'une petite bidouille. Hé hé, m'est avis qu'on entendra parler du*

*RealSound à l'occasion de la sortie des prochains logiciels du même éditeur.*

*On se surprend à imaginer la même chose sur CDI, le jour où il sortira des cartons. Tenez, et croyez bien que je pèse mes mots, Crime Wave fera date dans l'histoire du jeu sur micro.*

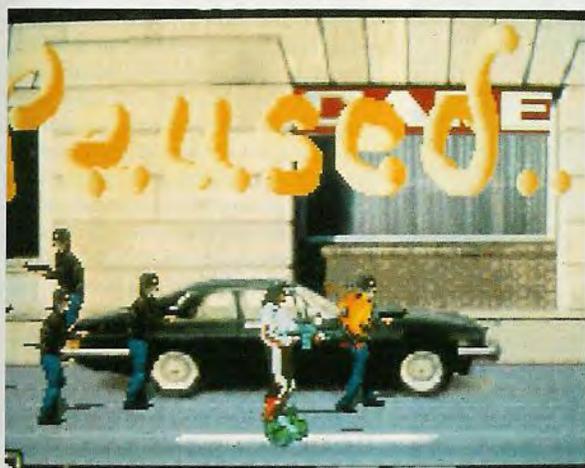
*Dirty Moul'nex*

GRAPHISME VGA 19  
SON PC 19<sup>(1)</sup>  
ANIMATION 18  
MANIABILITE 18

DISPONIBLE SUR PC  
PRIX : 300 F ENVIRON

MEGASTAR  
joystick

**A**rcade oblige, pas de prise de tête en ce qui concerne le scénario: les méchants ont une fois de plus frappé. Cette fois, ils ont enlevé la fille du président. Une bien belle plante, soit dit en passant. Bref, il va s'agir de secourir la pauvre enfant avant une issue qui pourrait bien être fatale. Chemin faisant, il faudra aussi en profiter pour nettoyer la ville de toute la pègre qui la vampirise: drogue, extorsion de fonds, menace et malversations en tout genre, va y avoir du boulot. Heureusement, au cours de la partie, il est possible de trouver des armes assez efficaces. Vous connaissez l'inspecteur Harry et son gros calibre? Laissez-moi rire, le lance-mâchin que vous pouvez utiliser, à condition de faire le plein de munitions, est un véritable engin de



mort à côté duquel n'importe quel 957 Magnum passerait pour un lance-pierres. Un appui discret sur la bonne touche et baoum, voilà l'adversaire transformé en pâte pour chien. Et encore, la pâte premier âge pour ceux qui n'ont pas encore de dents. Vous voyez le genre, bouillie sans grumeaux. Tenez, c'est pas compliqué, quelque soit le nombre d'adversaires se trouvant dans la ligne de mire, le résultat est le même: une roquette part et quelques instants plus tard, des bouts de bras et de jambes montent en l'air avant de retomber en poussière. «Dust to dust, ashes to ashes» comme disait l'autre (mon pote Willy, Shakespeare, quoi).

Ah ben oui, que voulez-vous, on ne sauve pas les starlettes sans casser des os.

En cours de partie donc, en plus de la collecte habituelle de munitions, potions de régénérescence et autres vies supplémentaires, on pourra aussi mettre la main sur un bon paquet de dollars. N'allez pas croire que ce fric pourra être dépensé sans regarder à la dépense de façon dispendieuse, il permet simplement de gagner des points supplémentaires. En revanche, les armes et munitions devront être utilisées sans compter. En effet, en plus de la sulfatuse dont je vous

disais tout le bien que j'en pense il y a de ça quelques lignes (de texte, pas de coke), on peut utiliser une mitrailleuse moins définitive, mais d'autant plus pratique que les munitions ne manquent pas. De temps en

temps, on trouvera aussi une super mitrailleuse permettant de tirer plusieurs coups en même temps. Ah... un bon jeu d'action bien saignant, ça fait du bien de temps à autre.

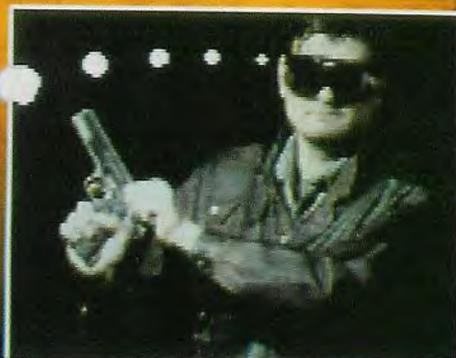


THE DAUGHTER OF U.S. PRESIDENT COLE WAS KIDNAPPED THIS EVENING BY ARMED GUNMEN WHILE ATTENDING A CHARITY FUND RAISER IN NEW YORK CITY.

THIS SOUNDS LIKE THE WORK OF KING PIN.

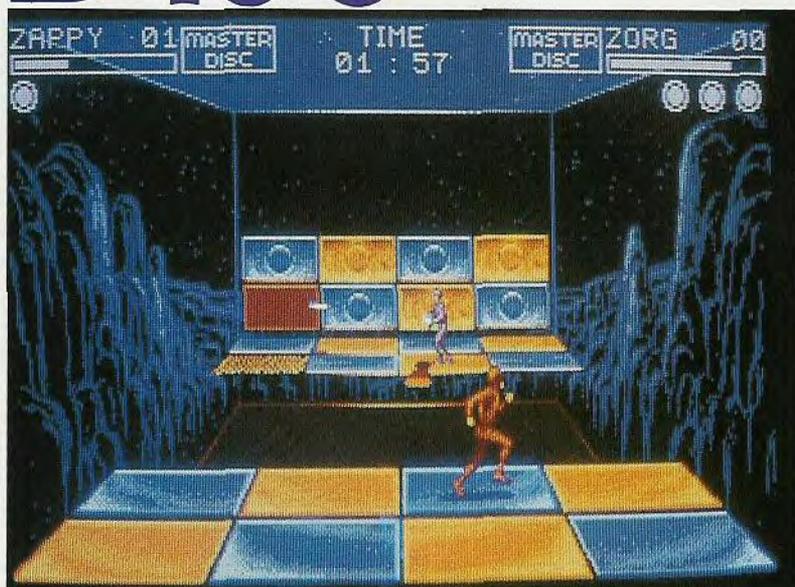
I WAS WONDERING WHEN HE WOULD CRAWL OUT FROM UNDER HIS ROCK?

PAUSED



# Disc

Avec Loricel, la  
séquence choc du film  
«Tron» devient un  
sport à part entière.



Les petites distractions de  
plage ont pris une  
énorme importance en  
ces temps futuristes,  
puisqu'il est devenu plus qu'un sport:  
une véritable religion.

Sur un terrain suspendu,  
vous allez affronter des adversaires  
de choix en vous lançant un ou  
plusieurs disques afin de faire disparaître  
les dalles formant votre aire de jeu  
pour éliminer votre adversaire. Vous  
pouvez gagner la partie de plusieurs  
façons: soit en faisant chuter le joueur  
par manque de dalles, soit en lui  
pompan toute son énergie à force de  
prendre des disques dans la tronche,  
soit aux points lorsque le timing se  
termine. Les terrains sont construits  
donc de huit dalles au sol, et du  
même nombre symétriquement dis-  
posé au fond. Lorsque votre disc  
frappe une dalle du fond, et selon le  
nombre de coups qu'elle peut emma-  
gasiner, elle disparaît en même temps  
que sa sœur au sol. Vous pouvez  
jouer seul contre l'ordinateur ou à  
deux dans un face à face torride,  
sachant que le joueur penant la place  
du fond se verra désavantagé vu qu'il  
n'a pas la vision du mur du fond, et  
qu'il devra calculer les dalles de l'ad-  
versaire par rapport aux siennes, par-  
faitement identiques.

Au début, vu votre manque d'expé-  
rience en la matière, vous serez placé  
dans le tableau des joueurs de disc  
comme novice. Au fur et à mesure de  
vos victoires, vous grimpez de ni-  
veau en acquérant une dextérité su-  
périeure. Pour y arriver, un mode  
entraînement vous donnera l'occasion  
de signoler vos réflexes, un mode  
challenge vous proposera l'affron-  
tement d'un adversaire au choix (es-  
sayez le Grand Maître Eagles pour  
voir combien de secondes vous tien-  
drez), le mode Tournoi vous fera  
jouer contre des adversaires tirés au  
sort, et le mode Championship vous  
les fera affronter du plus faible au  
plus fort, jusqu'à ce que vous per-  
diez.

Selon le niveau du joueur, vous pour-  
rez jouer avec un, deux, trois ou  
quatre disques, et vous verrez que la  
stratégie de jeu change complète-  
ment selon le nombre de projectiles.  
Question maniabilité, Disc est hyper-  
simple: lorsque vous lancez votre  
disc, il aura votre couleur. Tant que  
votre adversaire n'aura pas fait de  
parade ou ne l'aura pas rattrapé, il ne  
changera pas de couleur, et vous  
pourrez ainsi frapper plusieurs fois  
de suite sur son terrain. Pour le rattrap-  
per, il suffit d'attendre patiemment  
sans bouger qu'il revienne dans vos  
mains. Maintenant que vous avez  
bien compris le principe, il ne vous  
reste plus qu'à aiguïser votre disc  
avant de commencer une des parties  
les plus folles que vous n'avez jamais  
entamé.

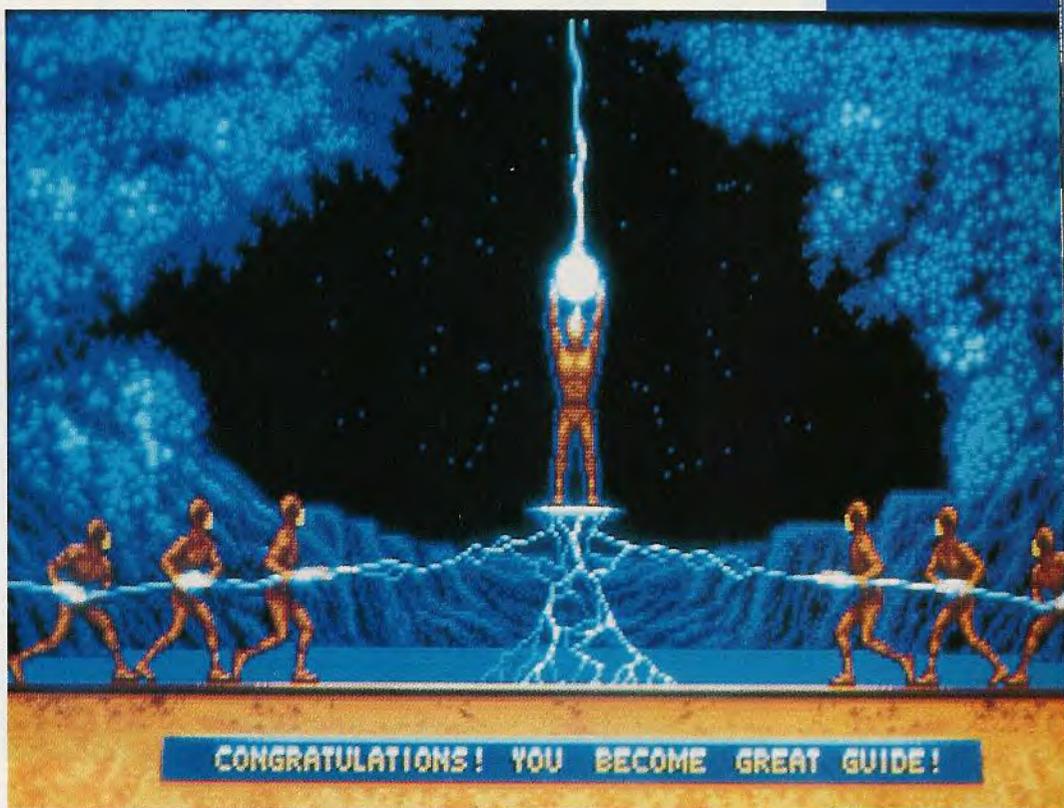
ST  
90%

Rien qu'au premier coup d'œil, on reconnaît la patte de Dominique «Maupiti Island» Sablon pour les graphismes. Ils sont fins et réalistes, les personnages étant parfaitement proportionnés et prenant des poses faisant penser à la fois à la danse classique et à la course à pied. Mais ce qui nous intéresse le plus dans ce jeu, c'est l'animation. Elle est rapide, même extrêmement rapide tout en restant dans les limites du réalisme, les joueurs faisant des sauts périlleux ou perdant l'équilibre au bord du terrain. Avec Disc, on n'a pas une seconde de répit, les points morts n'ayant pas leur place sur le terrain. Mais c'est incontestablement la jouabilité qui fait de Disc un excellent jeu, la maniabilité étant d'une simplicité enfantine et le répondant des joueurs étant quasiment parfait. Avec un peu d'entraînement vous arriverez à contrôler votre disc à la perfection, et c'est là que le jeu prend toute sa valeur, quand on se surprend à affronter les autres joueurs avec la même hargne qu'un combat réel. Pour terminer et juste avant de relancer le programme pour m'éclater un peu, parlons de la musique et des bruitages digitalisés, créant une parfaite ambiance futuriste et collant impeccablement avec le jeu.

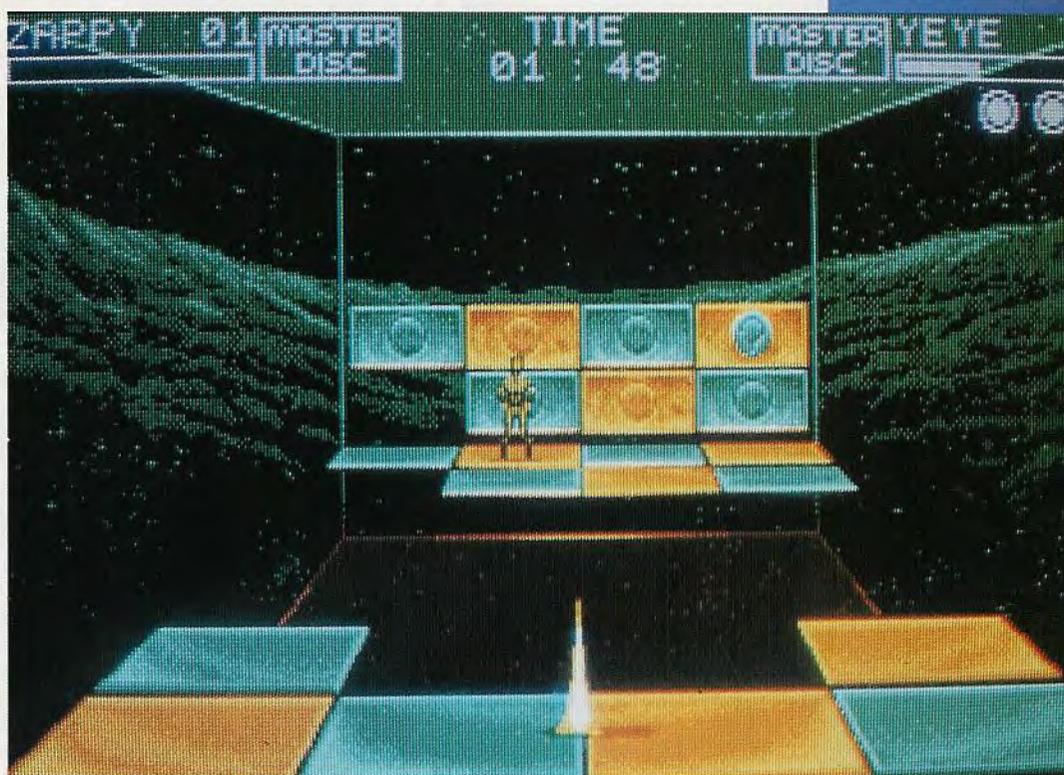
Ka

**GRAPHISME 16**  
**SON 17**  
**ANIMATION 16**  
**MANIABILITE 17**

DISPO SUR ST AMIGA CPC  
PRIX : 250 F ENVIRON POUR  
ST AMIGA  
200 F SUR CPC DISK  
UNIQUEMENT



CONGRATULATIONS! YOU BECOME GREAT GUIDE!



## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux  
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, av. des Champs Elysées  
Métro George V .  
RER Charles de Gaulle / Etoile  
Tél. 42.56.04.13

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Ronde des Miroirs  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

**NOUVEAU**



**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE**



# Carmen Sandiego

**Le gang de Carmen Sandiego a encore frappé. Votre commissaire divisionnaire, Mr Broderbund vous a chargé de l'enquête. Reste à prouver de quoi vous êtes capable.**

**C**ela fait déjà cinq ans que tous les flics d'Interpol courent après le gang Carmen Sandiego. Cinq longues années pendant lesquelles cette association de malfaiteurs a déjoué tous les pièges des super flics de la planète. Cinq longues années de vols en tous genres, d'effractions, au nez et à la barbe des Sherlock Holmes les plus perspicaces. Hier soir encore, un éléphant en ivoire d'une très grande valeur a été dérobé dans un musée du Caire. Les débuts de l'enquête tendent à prouver que c'est un coup de Sophie Stiquet, un des 10 membres du gang. C'est à vous de trouver les indices, d'obtenir un mandat d'arrêt, et de rattraper le suspect. Votre enquête vous fera parcourir le monde de long en large. De ville en ville, vous questionnerez les réceptionnistes des grands hôtels, les gardiens de musées, les ambassadeurs. Tous pourront vous aider à faire avancer l'enquête. Tout d'abord à identifier le voleur, puis, en étant perspicace, à deviner sa prochaine destination afin de l'intercepter.

En plus d'une bonne connaissance des manies du gang, vous devrez ressortir et utiliser vos acquis géographiques. Tout a son importance. C'est bien ça qu'on vous a appris à l'école de la police. Récupérer les informations, analyser, et procéder au recoupement.

*Carmen Sandiego est un jeu au concept intéressant. En fait, il se trouve à la frontière du jeu et du logiciel éducatif. Le but étant d'apprendre la géographie sans avoir l'impression d'étudier, en jouant. D'habitude, les tentatives dans ce domaine donnaient des softs chiants à mourir, où l'on ne voyait que le côté professoral du programme. Chiant.*

*Dans Carmen, chaque lieu est agrémenté d'un dessin bien réussi d'un lieu caractéristique de la ville où vous trouvez. Vous dirigez l'action à l'aide de menus et d'icônes, qui vous permettent de récolter des informations, et de voyager de ville en ville. Le voleur que vous recherchez ne passe jamais inaperçu. Dans chaque ville, quelqu'un l'a vu, et vous détêvre un indice. Cet indice fait souvent référence à des textes qui se trouvent dans l'atlas de poche, livré avec le logiciel, s'il vous plaît. c'est là que le côté éducatif entre en jeu, le joueur*

CPC  
85%

*est obligé de consulter des informations culturelles sur le pays, la ville, les coutumes du lieu où il se trouve. D'où apprentissage en douceur. Très efficace, et très réussi.*

*Pour le confort d'utilisation, quand vous jouez, l'ordinateur enregistre en permanence l'état de votre partie. Ainsi, vous pouvez y revenir à n'importe quel moment pour essayer de monter en grade en résolvant des enquêtes de plus en plus difficiles.*

*Carmen Sandiego est un bon jeu, mêlant analyse, connaissance et réflexion, qui pourra paraître un peu facile au début pour les plus âgés d'entre vous, mais patientez, le chef de gang, Carmen, est loin d'être facile à rattraper.*

Seb

GRAPHISME 16  
SON 13  
ANIMATION --  
MANIABILITE 18

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC, CPC DISK  
PRIX : 320 F ENVIRON

# BLUE MAX/DAS BOOT

## Blue Max

LE simulateur de combat aérien.

- Contrôlez un des huit meilleurs chasseurs de la 1<sup>ère</sup> Guerre Mondiale.
- Volez avec les plus grands pilotes (Richthofen, Fonch, Mannock, Rickenbacher) et apprenez leurs ruses et leurs techniques.

### GEN HIT

"Les graphismes sont superbes avec des formes en 3D formes pleines très détaillées, des tirs et des explosions en bitmap, rendant le jeu d'un réalisme incroyable".

### TILT HIT

"The Blue Max bénéficie d'une superbe réalisation qui ajoute encore au réalisme des combats".

"L'animation est particulièrement fluide. La première guerre mondiale comme si vous y étiez".

A 2000 mètres d'altitude, un seul objectif: Survivre.



Séquence de combat en VGA

Vue en mode stratégique



GRAPHIQUES EN 3D  
256 COULEURS EN VGA  
EFFETS SUR CARTES  
ADLIB SOUNDBLASTER

Distribué par UBI SOFT

## DAS BOOT

### HIVER 1941

Vous êtes le seul maître à bord de votre U BOOT dans les eaux glacées de l'Atlantique Nord.

### GEN HIT

"Un simulateur qui se caractérise par une grande jouabilité et des phases d'actions passionnantes".  
"La vue sous l'eau et légèrement trouble ce qui montre le réalisme de cette simulation et donne en même temps une atmosphère oppressante".

### TILT HIT

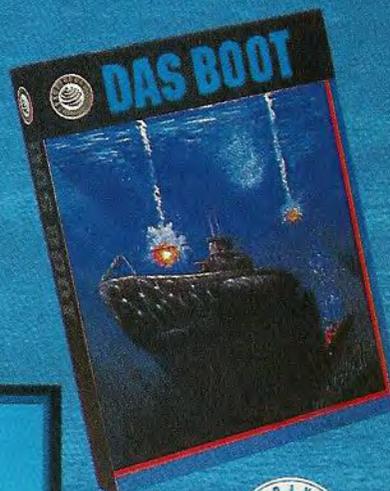
"Le programme présente des scènes vraiment magnifiques."  
"Les effets de couleurs de ces sous-marins sont extraordinaires toute la rédaction est restée muette d'admiration devant ce plan magnifique... c'est dire! DAS BOOT est sans aucun doute le simulateur de combat sous marin qui développe l'ambiance la plus réaliste."  
"DAS BOOT est un programme que vous devez posséder ne serait ce que pour ses graphismes et son animation, pour l'ambiance qu'il développe. Une grande première sur PC."

Vos nerfs sont mis à l'épreuve dans les profondeurs oppressantes de l'Atlantique Nord.



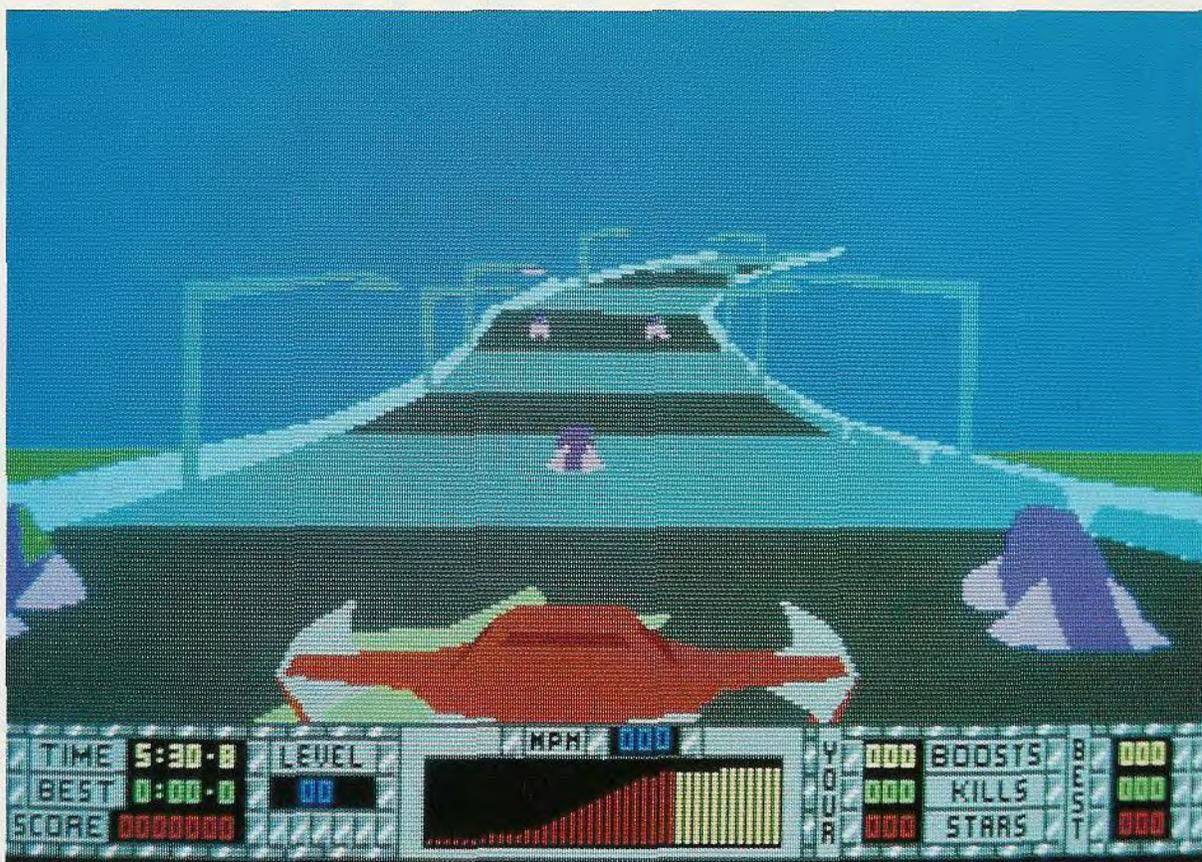
Vue au périscope des avions ennemis. Couleur VGA

Champs de mines dans l'Atlantique Nord. 256 couleurs VGA



M I N D S C A P E

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente



# Stun Runner

Domark se lance tête baissée dans une conversion d'un excellent jeu 3D, et se fracasse la tête sur des murs calculés.



afin d'arriver à la fin du parcours avant que le timing ne soit épuisé. Les quelques obstacles que vous pourrez rencontrer sont les engins ennemis, dans lesquels il faut tirer à grand coups de laser. Vous rencontrerez aussi les Stun Ship, qui sont des cases vous faisant passer à la vitesse de la lumière (en théorie) et vous rendant invincible pendant ce temps. Si vous êtes un amoureux fou de la 3D vous pourrez peut-être trouver votre compte dans Stun Runner, sinon vous



ne pourrez qu'être frustré par la lenteur et l'ennui du jeu.

**D**ans Stun Runner, vous êtes censé commander un des engins les plus rapides du monde, dans des tunnels en trois dimensions, sur des parcours sinueux et bourrés d'embûches. En réalité, vous dirigez effectivement un engin dans les dits tunnels, mais pour ce qui est de la vitesse, il faudrait revoir le programme. Ne vous attendez donc pas à être époustoufflé par une réalisation foudroyante, Stun Runner est jeu dans lequel il faut simplement manipuler de droite à gauche un engin futuriste, pour lui faire prendre le chemin le plus rapide

*Dieu que c'est saccadé. D'accord, la 3D calculée c'est pas facile à animer correctement, mais là, pour peu que trois sprites soient à l'écran en même temps, ça rame. A part aller de droite à gauche, suivre le parcours fléché sur les parois du tunnel pour aller plus vite à la façon des bobsleigh, le jeu n'a aucun intérêt. Vingt-quatre niveaux sont à franchir pour arriver à la fin, mais vous pourrez commencer dès le onzième, pour bien vous rendre compte que même plus*

AMIGA  
63%

*loin, ça ne change pas. Même si vous étiez un fou de Stun Runner en arcade, vous ne retrouverez rien de tout ce qui faisait l'intérêt de la première version. Décevant.*

Ka

GRAPHISME	13
SON	13
ANIMATION	12
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR PC, ST, AMIGA, AMSTRAD EN 91  
PRIX : 300 F ENVIRON SUR PC ; 250 F ENVIRON SUR ST ET AMIGA

Groupe Loriciel

P E R S E N N E



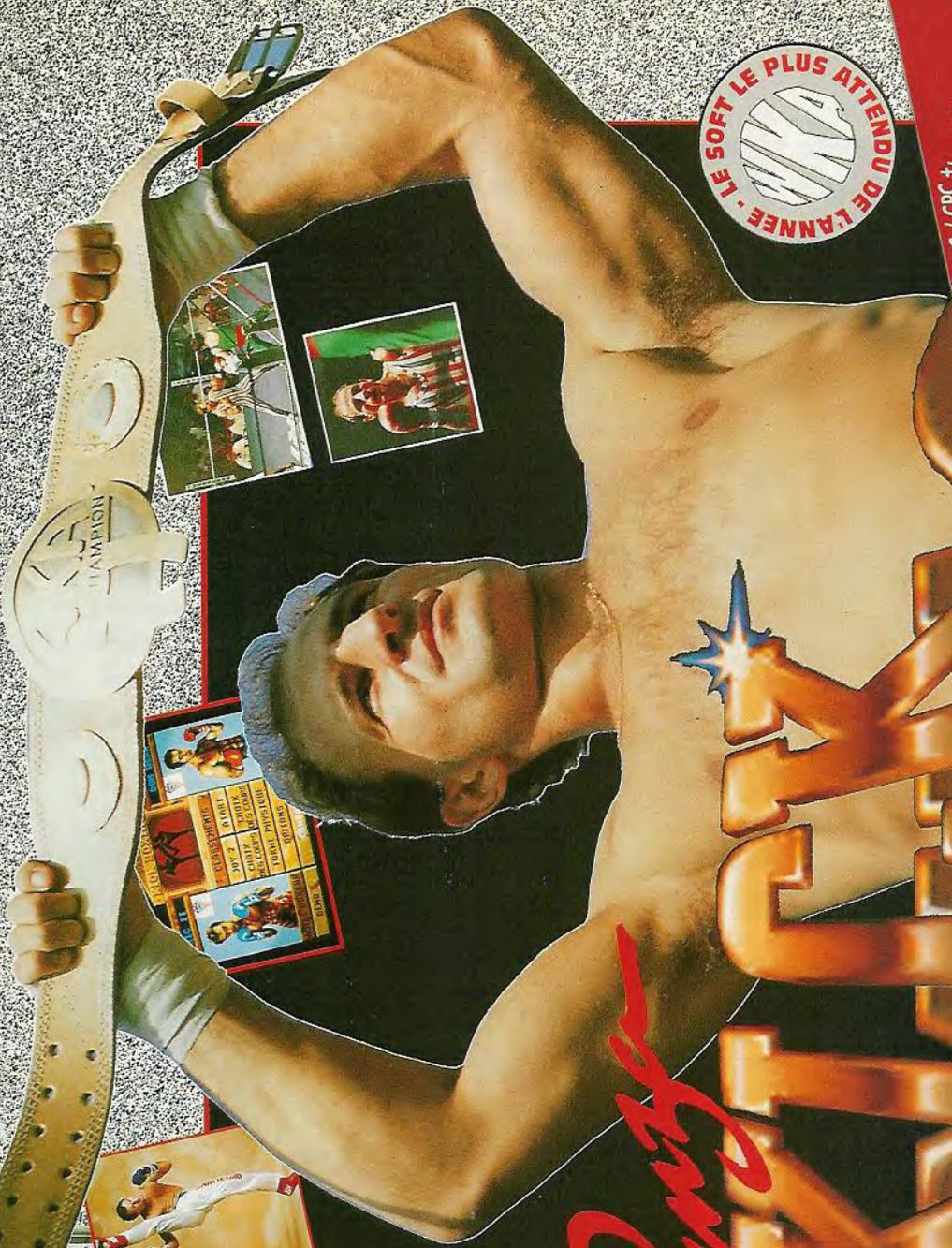
PHOTOS ATARI



**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
  - varié selon les machines.
- Grâce à la collaboration d'André Panza, cette simulation est  
exceptionnelle de réalisme.



LE SOFT LE PLUS ATTENDU DE L'ANNEE.

CPC / CPC+  
console GX 4000

IBM & COMP, CGA  
EGA / VGA.

AMIGA,  
ATARI

# Panza KICK BOXING



tests

# Metal Master



**Avez-vous déjà vu deux robots se foutre sur la gueule? Eh, eh, Infogrames vous donne l'occasion de le faire et d'y participer.**

**V**ous connaissez les jeux de karaté où tout le monde se frappe dessus? Ben là, c'est pareil, sauf que les japs sont remplacés par deux robots. Deux robots customisables, qui plus est. En effet, au début du jeu, une certaine somme d'argent qui vous est attribuée va servir à vous fabriquer un champion sur mesure. Pendant cette séquence, vous pouvez ainsi réparer, vendre des pièces qui ne servent plus ou acheter des bras, des jambes, des torsos et des têtes de plus en plus balaises. Ensuite, direction le centre d'assemblage et en route pour le Robotop ou l'atelier de César (le sculpteur qui fait des compressions de métal). Nous sommes maintenant dans l'arène. Les deux adversaires sortent du sol. Le combat commence. Waouw, super. Non seulement, les mouvements sont très nombreux et réalistes mais le combat se fait aussi dans le sens de la profondeur. Comprenez par là que les deux robots peuvent ne pas se trouver sur la même ligne. C'est de la 2D mais avec deux profondeurs, si vous préférez. C'est très pratique parce que certains coup de laser et autres missiles sont difficilement évitables si l'on ne s'est pas muni du bouclier plasmique adéquat. En bas de l'écran où se déroule le combat, des indicateurs représentant les différentes parties composant le robot se teignent de rouge au fur et à mesure des dégâts. Il est ainsi possible d'imaginer un robot en parfait état de combattre mais privé de l'usage de ses jambes. Bon plan, le mode deux joueurs est possible et là, ce qui était super devient carrément insensé.

Moulinex D2



ST  
92%

**Les graphismes sont à tel point splendides qu'on les**

croirait issus de dessins 3D en raytracing (et je suis prêt à mettre ma pince à couper que c'est le cas). Les couleurs, elles-mêmes, sont véritablement extraordinaires tant l'effet de brillance sur le métal des armures est bien rendu. En ce qui concerne les bruitages, de pures digitalisations, bravo également. Ces bzzz et ces pshhh-клик sont plus vrai que, euh, nature. Enfin, et pour un jeu aussi speed,

**c'est important, les mouvements sont très bien réalisés: voir un**

robot se retourner est absolument splendide. Voilà, le Tatou nous a encore pondu une merveille. Cette fois, ne changez plus d'équipe, vous tenez le bon bout.

Moulinex

GRAPHISME	17
SON	18
ANIMATION	17
MANIABILITE	15

DISPO SUR ST AMIGA ET PC  
PRIX : 250 F ENVIRON

C'est la mode en ce moment et Ocean ne se démarque pas en sortant un jeu dans lequel il faut tuer tous les dealers. A jouer avec sa haine.



# Narc

C'est pas la peine de vous le répéter, les médias le font suffisamment: la drogue c'est pas bien, ça fait bobo. Dans Narc, vous incarnez l'un des deux agents du D.E.A. (Drug Enforcement Agency), et vous allez directement dans les rues pour tirer sur tous les dealers et leur piquer leur marchandise (que vous devrez rendre à vos chefs, sans en goûter un grain). Les dealers sont faciles à repérer, ils ont des tronches de monstres débilisés à outrance, boitant et bavant comme Quasimodo ayant chopé le Sida. Comme ça on est sûr que c'est les méchants, et peut-être que les enfants apprendront le geste qui sauve la vie: leur jeter des pierres dans la rue. C'est avec un immense plaisir que vous allez donc vous défouler sur ceux qui attisent le fléau de notre société, en les mitraillant ou en les explosant avec des lance-roquettes. Narc est un gros Shoot'Em Up qui se rapproche énormément de Crime Wave avec les digits en moins, mais avec la même action. Dans le ghetto, dans le métro, dans des hôtels ou dans toutes sortes de lieux différents, votre but sera de détruire le plus de dealers possible, de ramasser l'argent, la drogue et les armes traînant par terre puis de vous échapper par la porte indiquée sur un scanner en haut de votre écran. Onze niveaux sont à franchir avant de rencontrer le gros pont de la drogue: Mr Big (mais non, pas Bouygues). De l'action en perspective.

AMIGA  
80%

Beaucoup d'animation au tableau de Narc, surtout lors des explosions en série des dealers. A côté de ça, des chiens galopent d'un bout à l'autre des écrans, dans des démarches tout à fait réalistes. La musique vous impressionnera surtout en page de présentation, puis elle sera remplacée par d'excellents bruitages durant le jeu. Vous pouvez jouer à deux en même temps, l'un prenant le personnage bleu, l'autre le rouge, grâce à un deuxième joystick. Malgré une morale un peu trop manichéenne, Narc reste un bon jeu dans lequel on tue pour le plaisir de jouer, et inversement.

Ka

GRAPHISME 15  
SON 16  
ANIMATION 16  
MANIABILITE 15

DISPO SUR ST AMIGA ET CPC  
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST  
ET AMIGA; 110 F SUR CPC K7;  
150 F ENVIRON SUR CPC  
DISK



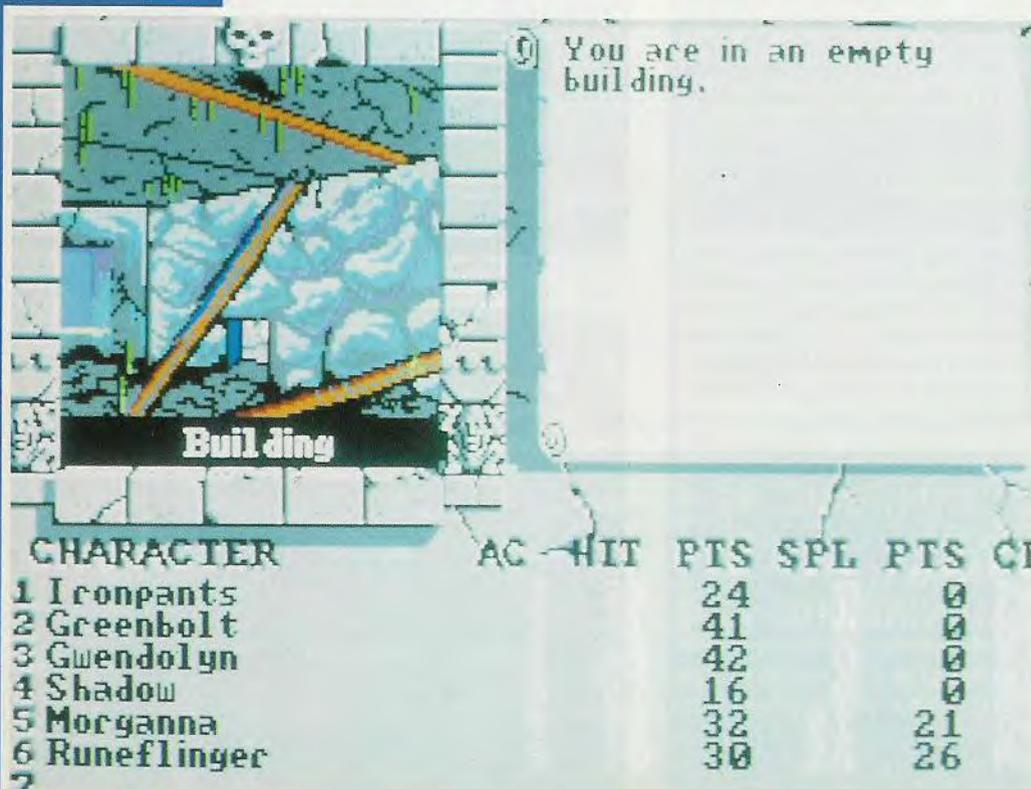


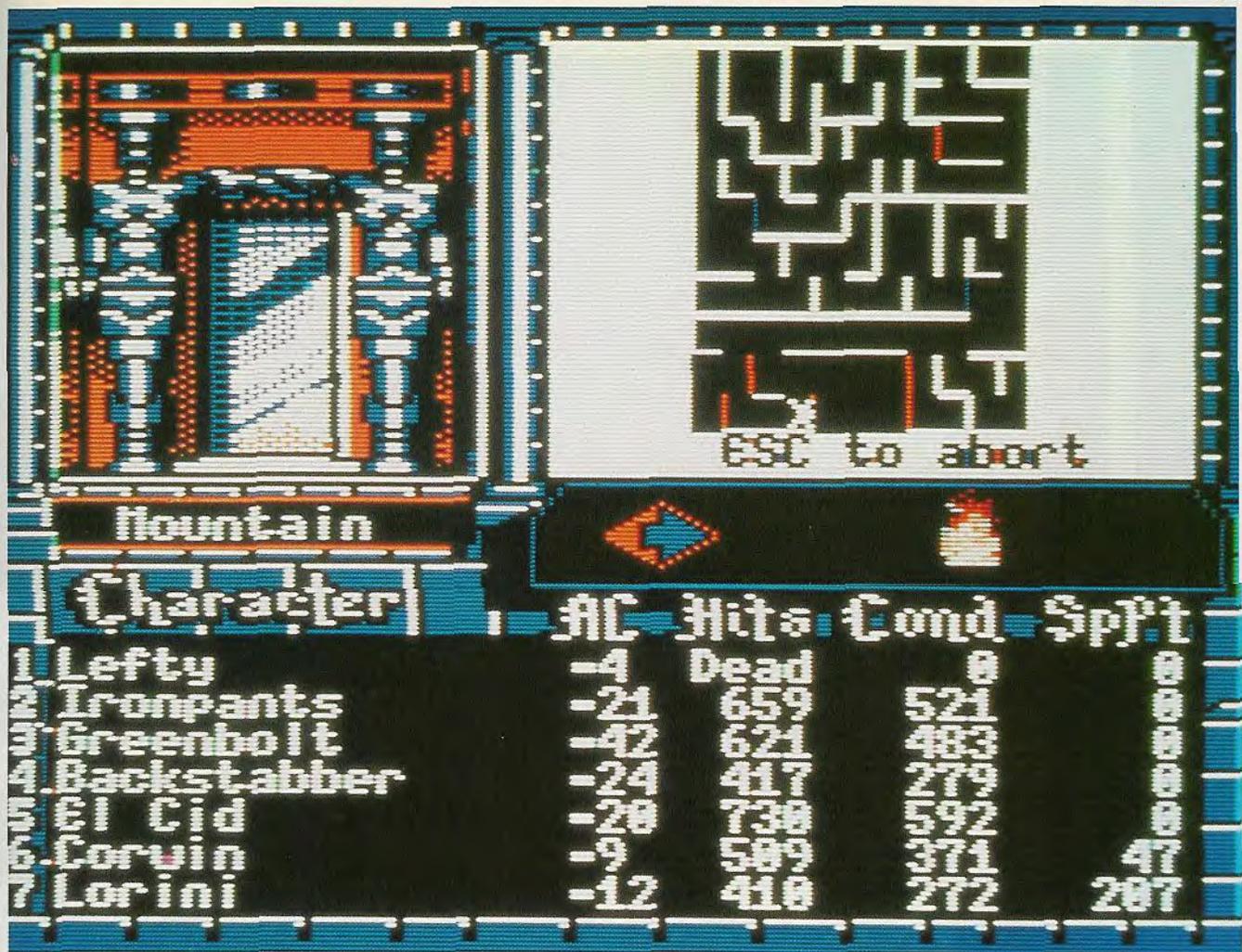
# Bard's Tales III

Electronic Arts s'est enfin décidé à porter sur PC le retour de la revanche du fils des contes du barde

III, et c'est une bonne chose.

**A** lors que le monde pensait être définitivement débarrassé de Mangar et de ses sinistres agissements, le revoici qui surgit en plein milieu de Skara Brae. Très vite, la fête destinée à célébrer la victoire du bien sur le mal se transforme en un épouvantable carnage. Bref, il va falloir une fois de plus combattre ce triste sire mais cette fois-ci, le combat devra se dérouler dans plusieurs parties du pays. Il faut dire que dans ce troisième volet, les gens d'Electronic Arts se sont littéralement surpassés. Ce ne sont pas moins de 7 dimensions comportant plus de 80 (!) labyrinthes qu'il va falloir explorer. En effet, pour réussir à défaire Mangar, les aventuriers vont devoir rassembler les mots et les objets magiques adéquats. Mais au fait, que veut dire 7 dimensions? O joie, sonnez trompettes et résonnez disquettes, les aventuriers ne sont désormais plus confinés à leur triste





monde souterrain: certes, il y a des couloirs, certes, les promenades en ville - Skara Brae ou autres - sont prévus, mais voyez-vous, et notez que la nouvelle risqué de vous plonger dans un état extatique proche de la béatitude, voyez-vous, donc, il est enfin possible d'explorer la campagne environnante. Mieux que ça, même, il existe des mondes de glace, des mondes de roc, des mondes marins, des jungles, des... Oula.

Bien entendu, j'en vois déjà en train de râler et de dire que pour cartographier tout ça, ce ne sera pas de la tarte. Qu'importe, le logiciel bénéficie d'une fonction de carte automatique pour les dungeons. Mieux encore, afin de ne pas trop user la semelle de ses chaussures et cothurnes, un sort de téléportation permet de se rendre à certains endroits comme par magie. Détail amusant, ce sort, qui est mis en œuvre au moyen d'une «roue à codes» bien connue des utilisateurs de jeux PC, fait office de protection. Naturellement, il ne s'agit pas de faire une promenade de santé et de rentrer chez soi; le danger est présent à tous les coins d'écrans et puisqu'on en parle, sachez que ce ne sont pas moins de 500 monstres différents qu'il faudra combattre. Du coup, en plus de nouvelles armes dont je vous laisse le plaisir de découvrir l'usage, le nombre de sorts utilisables se voit porté à 100. De même, grand changement par rap-

port aux épisodes précédents, l'équipe, qui peut comporter jusqu'à 8 membres, prend en compte les caractéristiques de deux fois treize classes (mâles et femelles), sans parler des monstres de rencontre qu'il est parfois possible d'enrôler dans l'équipe. A ce sujet, et c'est encore une bonne surprise, les persos supplémentaires sont sauvegardables sur disque et certains peuvent même être

soignés. Pour faire bonne mesure dans la démesure, sachez également qu'ils peuvent porter du matériel (mais pas l'utiliser, faut pas exagérer). En ce qui concerne les classes, deux nouveaux magos font leur entrée: le chronomancer et le geomancer. Tout ça pour vous dire que BT3 est une merveille et que celui qui dit le contraire se prenne un Mangar's Mallet à 800 points de dégâts, j'ai dit.

*Il est parfois difficile de se baser sur les critères habituels pour parler d'un tel jeu. Regardez les notes, c'est vrai qu'elles sont bonnes sans être tout à fait excellentes. Stop ! Ne commencez pas à dire que le pourcentage est trop élevé. C'est que BT3 ne peut se résumer à une suite de jolis dessins animés et mis en musique. On aura compris que la note globale prend en compte tous ce qui ne se voit pas à priori: la gestion des perso et des combats exemplaire, la complexité de l'énigme et surtout, la taille du monde à explorer, à tel point démesurée qu'on se demande comment les*

PC  
95%

*programmeurs ont-ils fait pour tout rentrer sur 3 disquettes. Ceci étant, le graphisme de certains monstres est cependant bien venu et les musiques, si elles n'exploitent pas encore assez les capacités de la carte AdLib, sont bien meilleures que ce qui s'entend d'habitude sur PC.*

Moulinex le Cantor

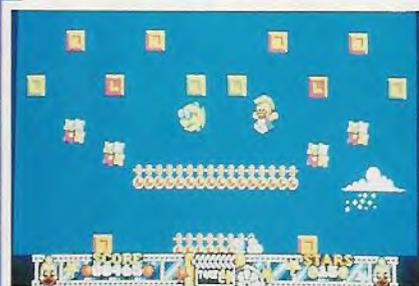
GRAPHISME EGA15  
SON ADLIB 16  
ANIMATION 15  
MANIABILITE 16

DISPONIBLE SUR PC, ST ET AMIGA  
PRIX : 250 F ENVIRON

Un canard vous offre des fleurs? C'est l'effet magique d'Impulze...



# Edd the Duck



**E**dd le canard est peut-être inconnu pour l'instant en Europe, mais en Grande-Bretagne, il devient un héros culte. Attention, les tortues Ninja américaines, car Edd l'européen est plus mignon que vous! C'est une marionnette qui apparaît de temps en temps dans les programmes pour les enfants sur la BBC, la télé anglaise. Il ne parle pas, mais il couine de façon attendrissante, si tant est que ce soit possible, est toujours habillé cool et rencontre des tas de stars. Bien sûr, sa célébrité devait amener ce qui nous intéresse aujourd'hui: un jeu basé sur son personnage. Edd est coincé dans les immeubles de la BBC et on lui a donné la tâche de rechercher 20 célébrités dans trois endroits différents, chacun représenté par trois niveaux.

Si il n'y parvient pas, la BBC ne peut plus filmer et c'est une catastrophe. Les différents tableaux reprennent les émissions télévisées: la météo, les effets spéciaux, les programmes pour mômes... Dans chaque tableau, il y a un tas d'objets divers et variés, et d'obstacles. Edd The Duck est un jeu de plateforme, un peu dans la lignée de Rainbow Islands, sans toutefois le "poli" graphique qui a fait la légende de ce dernier; mais après chaque partie, vous vous retrouverez avec les mains rouges et le joystick plein de sueur. Le tableau de la météo fait évoluer Edd vers le haut, alors qu'il saute de plateforme en falaise et de murs en nuages, en passant par diverses briques. A mesure de sa progression, il doit toucher des étoiles, et se balader de droite à gauche pour attrapper celles qui sont apparemment placées dans des endroits impossibles à atteindre. Les sauts sont faciles à exécuter, mais parfois les objets sur lesquels vous vous apprêtez à sauter disparaissent brusquement et vous retombez quelques écrans plus bas; il faut alors tout remonter. Edd doit éviter à tout prix les abeilles, les poissons, les mains baladeuses dont le contact est fatal. Edd est bien sûr armé, mais son arme est différente selon les niveaux; dans la météo, il tire des boules de neige

qui immobilisent les méchants pendant six secondes, ce qui lui permet d'aller récupérer des étoiles tranquillement. Dans le niveau des effets spéciaux, il y a des décors capricieux, des fusées et des avions se baladent sur des fonds surnaturels. Le dernier niveau est le plus beau, graphiquement: des masques de clown, des bonbons et des cornets de glace servent de plateforme.

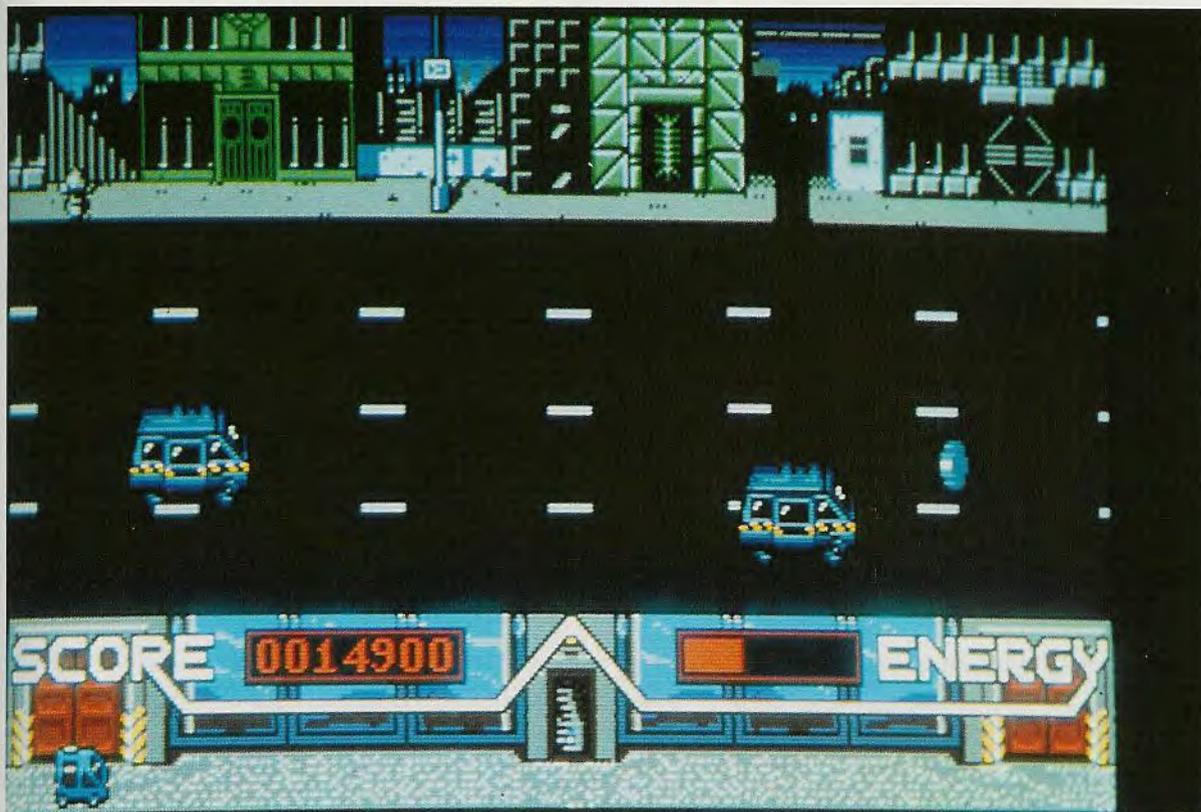
AMIGA  
72%

*Le concept de Edd the Duck est simple et le maniement est facile. Un bon joueur se lassera peut-être rapidement, à cause du niveau de difficulté peut-être un peu bas, mais un joueur moyen appréciera certainement beaucoup. La musique en fond sonore permanent est très agréable, et le jeu est tel qu'on peut très bien jouer sans connaître le personnage.*

Derek

GRAPHISME 15  
SON 15  
ANIMATION 14  
MANIABILITE 14

DISPONIBLE SUR AMIGA,  
SUR ST EN 91  
PRIX : 250 F ENVIRON



Ocean va faire un tour sur Mars, à la rencontre de Schwarzy. Ce sera l'ultime affrontement.

# Total Recall

Si vous avez vu le film, sachez que le jeu reprend les scènes-clé du scénario en les adaptant à la façon d'un bon gros jeu d'arcade. Si vous ne l'avez pas vu, voici le descriptif des cinq niveaux du jeu: dans le premier niveau, Doug Quaid, le personnage que vous dirigez et qui ressemble

étrangement à un acteur musclé et connu, doit retrouver le contenu de sa malette dispersé dans un niveau de plateformes, afin de retrouver son identité. Dans le second, c'est à bord d'un taxi qu'il va devoir semer d'ignobles méchants. Le troisième niveau ressemble au premier, sauf que ce sont des rebelles qu'il doit retrouver.

Le quatrième se passe également à bord d'un taxi, poursuite digne d'une grande production américaine. Dans le dernier niveau, Doug Quaid affrontera le plus dangereux des méchants, Coahaagen, dans le générateur de Mars. Ressemblant étrangement à Batman, Total Recall reprend les mêmes ingrédients avec des décors différents, recréant assez bien l'ambiance lourde et futuriste du film, tout de métal construit. Des coups de poing et des morts sont à prévoir, surtout si vous rentrez complètement dans le jeu et que vous vous prenez pour Schwarzenegger.

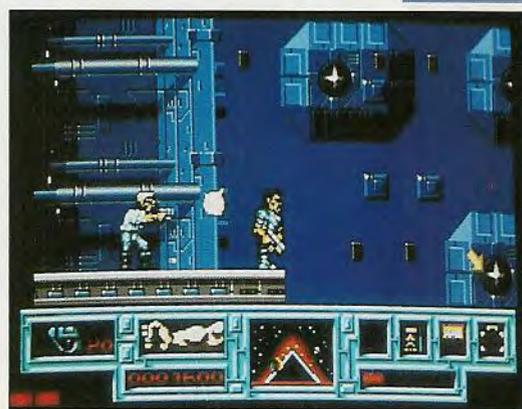
AMIGA  
78%

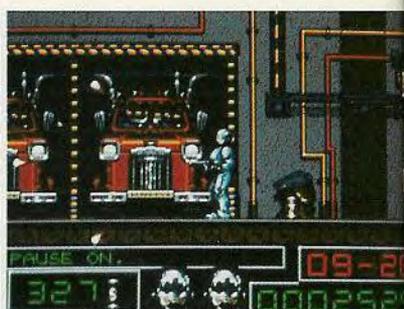
Notre héros aux gros muscles a deux façons de se battre, soit sur des plateformes sur lesquelles il courra dans une bonne animation, poursuivi par des méchants ayant tous les mêmes gueules; soit dans un taxi où l'animation en 3D du décor est suffisamment rapide pour s'y croire réellement. Les graphismes, souvent grisâtres mais c'est la couleur du métal, sont bien dessinés, classiques dans leur conception mais pleins de détails réalistes, donnant une bonne ambiance au

jeu. Vous aurez le choix entre une musique rapide pour vous éclater la tête ou uniquement les bruitages, qui sont rares mais digitalisés. Sans être un monstre d'originalité, Total Recall pourra tout de même vous éclater pendant un certain temps. Ka

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	14

DISPONIBLE SUR ST AMIGA CPC  
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST AMIGA  
110 F ENVIRON SUR CPC K7  
150 F SUR CPC DISK





# Robocop 2

Quand rien ne va plus, quand la drogue et le foutoir prennent le pas sur l'ordre et la tranquillité, Ocean envoie Robocop nettoyer les rues.



**D**étroit est malade. Cette ville, si paisible il n'y a pas si longtemps, est en proie à un chaos insupportable. Une nouvelle drogue, le Nuke, fait des ravages dans la population, une bande de vauriens dangereux et psychopathes sème la panique dans les boulevards et les habitants de la ville ne savent plus ce que veut dire le mot sécurité. En plus de tout ça, la police est en grève, ce qui tombe très mal vu le bordel qu'il y a dans les rues. Plus qu'une seule solution: Robocop, la bête en acier trempé, le flic indestructible et sans pitié qui revient une seconde fois pour remettre un peu d'ordre dans tout ce remue-ménage. Evidemment, c'est vous qui incarnez le keuf en métal, dans sept niveaux durant lesquels vous devrez descendre tous les hors-la-loi et sauver les innocents retenus prisonnier. Ce qui vous devez toujours avoir à l'esprit, c'est de trouver des bonus pour votre énergie, et éviter les projectiles pour votre santé. Lorsque la couleur grise et brillante de votre armure deviendra verte, c'est qu'il vous faut de l'énergie au plus vite. En sauvant tous les innocents d'un tableau vous gagnerez une vie supplémentaire, gracieu-

sément offerte par l'administration policière de la ville que vous défendez. Avant de vous laisser seul sur le terrain en face d'ennemis enragés et impitoyables, je vous préviens qu'à la fin, lorsque vous penserez avoir rempli votre besogne, Robocop 2 vous fera face et vous devrez le détruire. Je

rappelle que c'est une machine réalisée par la police pour remplacer Robocop (le seul, le vrai) et qui a été lancée dans la rue alors qu'elle était bourrée de bugs. Du coup, elle s'est mise avec les méchants et vous tire dedans. Donc, pas de pitié pour la machine.

*Voici de l'arcade avec un grand A, qui ravira tous les amoureux d'armes à répétition et de morts en pagaille. Ça tire de partout, avec des bruitages d'arme à feu parfaits, ça explose et ça tue à tout va, un vrai régal. L'animation des grand sprites est impeccable, on arrive même à ressentir la démarche lourde et pesante de Robocop, qui pèse un paquet de kilos. La manipulation est classique, vous pouvez faire tirer votre robot dans tous les sens, le faire sauter, se baisser, etc, avec une facilité sans reproche. Contrai-*

AMIGA  
84%

*rement à la plupart des reprises cinématographiques, Robocop 2 arrive à être un excellent jeu dans sa catégorie, tout en reprenant le scénario du film. Indispensable pour se défouler quotidiennement en décimant des tonnes de gens à la minute.*

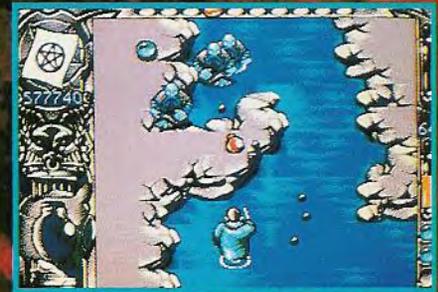
Ka

GRAPHISME 17  
SON 16  
ANIMATION 16  
MANIABILITE 15

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA  
PRIX : 250 F ENVIRON

# MYSTICAL

Qu'il est long le périple jusqu'au titre de Magicien Suprême ! Des Marais de l'Eternelle Puanteur aux Jardins d'Eden, affrontez danger et humour, et tâchez de survivre au déluge de monstres bien décidés à vous arrêter !!!



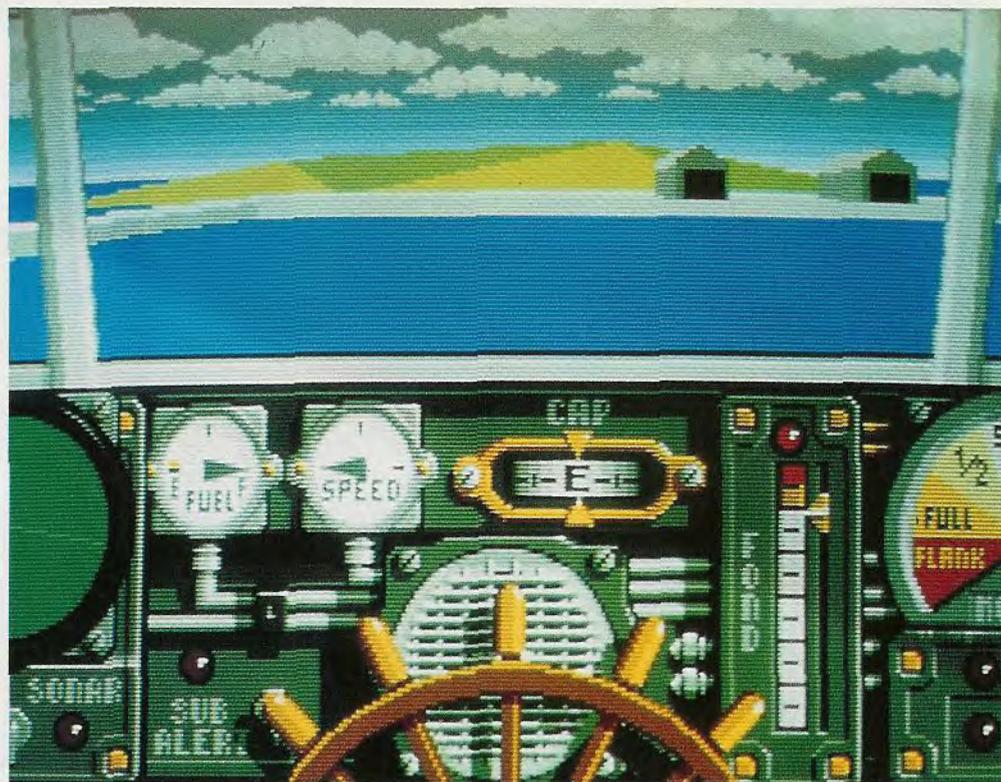
Pour ATARI ST-STE, AMIGA, PC & compatibles, AMSTRAD CPC

BLA BLA BLA

INFOGRAMES



Une bonne petite simulation de destroyer pas trop destroy, ça vous dit? Bon, merci Futura.



## ADS



**L'**ADS n'est pas un nouveau système de freinage anti-bloquage mais bel et bien un Advanced Destroyer Simulator. Vous savez ce que c'est, d'habitude, ce type de logiciels, passionnant je n'en disconviens pas, donne lieu à des modes d'emplois sidérants de complexité et à des jeux non moins casse-tête. Ici, c'est tout le contraire: écrans clairs, commandes simples, scénarios variés et faciles à jouer. Bref, amis du wargame et de la prise de pompon (de marin), ce jeu n'est pas fait pour vous. En revanche, si la perspective de livrer moult combats maritimes aux commandes d'un engin de guerre assez grand pour se défendre tout seul vous transporte de joie, foncez, vent debout

toute, ça va siffler dans les élingues. Ouai! moussaillon, plusieurs missions vous sont proposées: mer du nord, Méditerranée et manche. A chaque fois, 3 contrats à remplir au choix ou bout à bout. Il faut par exemple intercepter un avion ennemi abattu dans un fjord (pas le fromage blanc, mille sabords!) ou encore protéger un convoi allié des sous-marins de l'ennemi. Bref, de la routine, mais de la routine bien sympa. En début de jeu, un écran permet de configurer les options afin de rendre la partie plus ou moins difficile: munitions et carburant limités, temps de recharge des torpilles réel, affichage de l'ennemi et/ou de ses bases sur la carte. Tout est prévu pour transformer une croisière en voyage titanesque, c'est-à-dire se soldant par un

vous me voyez fort contrit d'être obligé de le répéter, la simulation de bateau. Avant que d'être interrompu par cette stupide histoire, je m'apprêtais à vous entretenir d'un passionnant sujet ayant pour thème: cartes et cartes en gros plan dans le logiciel ADS. Sujet vaste s'il en est puisqu'il est possible, en mode zoom, de scroller sur le territoire où le bateau évolue. Là, je vous vois venir, vous allez me sortir la sempiternelle remarque concernant la longueur de ces jeux. Ah, ah, ah. Je me gausse. Une option fort bien venue permet d'accélérer le temps lorsqu'aucun bâtiment n'apparaît au radar. Ah ben oui, y a un radar et un sonar, même. C'est utile pour les sous-marins. Voilà, je dis sans ambage ce que je pense du logiciel: il est simple mais agréable.

*C'est sûr que le produit n'a aucune chance de recevoir le prix du meilleur graphisme ou de la meilleur musique, tout du moins pas à joystick. Dans d'autres canards, c'est envisageable, vu qu'ils racontent absolument n'importe quoi. Trêve de balivernes, s'il est certain que le son est d'une pauvreté rare sur Amiga, ne critiquons pas trop son pauvre graphisme. Franchement, sans être une merveille, il a au moins l'avantage d'être clair et agréable. De même, les commandes qui peuvent se faire au clavier ou au joystick sont*

AMIGA  
68%

*très conviviales. Mieux encore, en plus des touches du clavier (T pour torpille et autres subtilités), les touches de fonction sont utilisables.*

*L'animation, enfin, en 3D, est relativement propre. Bref, voilà un jeu moyen mais bien amusant.*

Amiral Moulinex

GRAPHISME	14
SON	10
ANIMATION	14
DIFFICULTE	14

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, PC ET CPC  
PRIX : 290 F ENVIRON

# Vector Championship Run



**SUR AMIGA**

**E**t voici encore un jeu de course de voitures. Vector Championship Run a pris plus de 18 mois de développement, et comporte tous les détails qu'on a l'habitude d'avoir dans des jeux de ce type. Vous contrôlez une Formule 1 dans une série de courses basées sur six circuits connus - Silverstone, Imola, Monaco, Detroit, Tranwell et San Marino, sachant que vous pouvez commencer par celle que vous dési-

rez. Le but est bien sûr de finir en pole position, de terminer tous les circuits et de devenir le meilleur pilote du monde en vous battant contre dix adversaires gérés par l'ordinateur. Vu le nombre de jeux de course sur le marché, il devient de plus en plus dur de les différencier, et bien que Vector ressemble beaucoup graphiquement à la plupart de ses concurrents, il comprend nombre d'ingrédients qui ont été affinés de façon experte. La course est vue du pilote, c'est-à-dire que vous voyez le circuit en face,

ainsi que votre tableau de bord et vos roues avant. Rien là de bien original, d'au-

tant que le tableau de bord est un peu pauvre et que les roues ne tournent jamais. Ce n'est que lorsque la course commence que l'on réalise à quel point il a fallu de travail pour donner autant de réalisme et de fidélité à un jeu aussi pauvre en apparence. Maîtriser les différents paramètres est difficile, mais avec tant d'autres voitures, de chicanes, de tournants vicieux et de courbes à négocier, on se prend à changer de vitesse sans arrêt pour aller de plus en plus vite. Et c'est là qu'on se rend compte à quel point ce doit être frustrant d'être un vrai pilote: alors que vous commencez à prendre de la vitesse, vous vous retrouvez derrière un autre véhicule. Arriver à le dépasser est presque impossible, car il n'y a que très peu d'espace pour ça: à peine la largeur de votre voiture, justement. La meilleure chose à faire est d'attendre la ligne droite, et même là, c'est difficile, car les autres conducteurs ne sont pas plus idiots que vous, et que vous n'avez pas de "booster" ou autre fantaisie. C'est ça, la subtilité: vous devez vous comporter exactement de la même façon qu'un vrai pilote, avec les mêmes moyens. Voilà le truc pour dépasser un adversaire: restez dans sa roue, attendez une ligne droite et passez au dernier moment. Car l'effet aérodynamique qui résulte du fait que vous suivez un autre véhicule de très près est extrêmement bien rendu. Il y a d'autres détails, comme le fait que la voiture se contrôle mieux lorsque le réservoir commence à se vider. Et en plus, la claustrophobie et la frustration finissent par s'installer comme dans la réalité.

L'effet magique d'Impulze strikes again, en 3D cette fois...

AMIGA  
**82%**

*Un petit affichage radar du circuit vous permet de voir votre position relative à celle de vos concurrents. Parmi les options de jeu, il y a le choix entre une boîte de changement de vitesses automatique ou manuelle, et il est recommandé d'effectuer quelques tours de reconnaissance pour se familiariser avec les circuits et s'habituer aux accélérations et aux déccélérations dans les courbes - nécessaire si vous voulez gagner.*

*Vector Championship Run est une très bonne course qui vous mettra vraiment à l'épreuve, si toutefois vous n'êtes pas dérouter au début par ce qui semble être une réponse trop violente de la voiture. La seule critique sérieuse, c'est qu'autour de la piste ne se trouvent que des murs, mais on l'oublie très vite. Le tout est en 3D vectorielle, ce qui donne habituellement un look de pâte aux véhicules, mais ce n'est pas le cas dans Vector. Il est fluide et la détection des collisions est parfaite. Avec cependant un simple rugissement pendant la course et un bruit de choc pendant les accidents, le son a été un peu mis de côté. Vector Championship Run est techniquement une amélioration des programmes existants. Persévérez, vous ne le regretterez pas.*

*Derèk*

GRAPHISME	14
SON	14
ANIMATION	17
REALISME	17

ST  
**83%**

*Rien de particulièrement nouveau dans cette course de voiture, si ce n'est l'excellent rendu des mouvements et des chocs. Se jouant à la souris uniquement, vous mettrez quelque temps à contrôler parfaitement votre véhicule, les palissades présentes sur tous les circuits vous rencontreront souvent. Question son, Vector est un peu pauvre, puis que seul le vrombissement du moteur et les chocs se font entendre, mais bon, on n'a jamais vu d'auto-radio dans les Formule 1. L'animation est rapide, ce qui donne un très bon effet de réalisme, et deux rétroviseurs vous montrent les voitures arrivant derrière. Cette option, très utile, est parfaitement gérée. Se bornant à nous offrir le strict minimum au niveau des courses, tout l'intérêt de Vector se situe dans la précision des effets.*

*Ka*

GRAPHISME	15
SON	13
ANIMATION	17
REALISME	17

DISPONIBLE SUR AMIGA ET ST  
PRIX : 250 F ENVIRON



# Teenage Mutant Hero Turtles

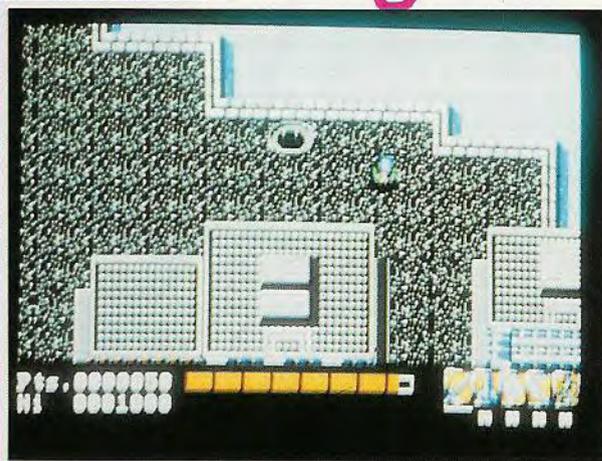
ST/AMIGA  
60%

Comme bon nombre de jeux mettant en scène des héros médiatiques, on est extrêmement déçu lorsqu'on voit ce qu'ils en font sur micro. Teenage Mutant Tralala ne trahit pas cette règle, et encore mieux, il la confirme solde-ment. Le jeu en lui-même n'est pas franchement intéressant: c'est de l'arcade simple et classique, sans aucune innovation ni trouvaille géniale. Mais là où on est en droit de râler, c'est quand on voit la réalisation technique du produit. L'animation est lamentable: sacca-dée au possible et insupporta-blement lente. Les graphismes sont laids, avec un minimum de couleurs choisies par un daltonien ayant mauvais goût au départ. Dommage, car les grenouilles Ninja je les trouve plutôt sympathiques, et comme beaucoup de monde, j'aurais aimé voir un voile d'humour envelopper ce soft, ou juste un peu d'originalité. Il n'en est rien, et on est franchement déçu.

Ka

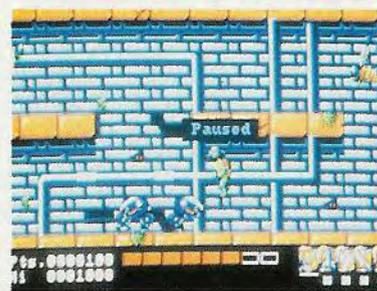
GRAPHISME	11
SON	12
ANIMATION	10
MANIABILITE	12

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC  
PRIX : 250 F ENVIRON ; 300 F ENVIRON SUR PC



SUR ST

Les Tortues Ninja, c'est devenu un réel fait de société. On en trouve partout, dans toutes les grandes surfaces à cause de Noël qui approche, sous toutes les formes et supports imaginables. Elles sont sympathiques, et avant de vous ruer dans les salles de cinoche pour voir le film, vous allez pouvoir voir éclater avec le jeu. En faisant un sacré effort de concentration, mais vous pourrez y arriver. L'histoire, c'est celle du kidnapping d'April O'Neil, une sympathique petite vendeuse de journaux, par l'ignoble Shredder, crapule infâme qui ne recule devant aucun sacrifice pour accaparer le pouvoir. A travers les rues et les égoûts de New-York, vous allez devoir la retrouver. Le jeu se divise en deux parties: dans les rues, où l'action est vue de haut, et à l'intérieur des égoûts. Vous pourrez vous battre



SUR ST

et éliminer des disciples de Shredder, mais surtout trouver les bonnes entrées d'égoûts. Durant ces phases, vous pourrez aussi rentrer dans des maisons, pour vous battre et pour récolter des pizzas (énergie) et des armes. Visuellement, les séquences d'intérieur sont identiques aux scènes d'intérieur des égoûts, ce qui me permet d'enchaîner donc sur cette deuxième partie. Vous voyez cette fois-ci votre tortue de profil, beaucoup plus grosse et plus détaillée qu'auparavant. Elle pourra sauter très haut pour franchir certains obstacles et se battre contre une flopée d'insectes et de monstres agressifs, et surtout, dans certains endroits, contre des gros balaises qui devront prendre plus d'un coup dans la mâchoire pour disparaître. Attention à votre énergie, et récoltez le plus de pizzas possible pour assurer.

On vous l'a déjà dit mais on vous le répète: planquez vos pizzas! Image Works a lâché ses tortues.

# SOYEZ...

# DINAMIC

LA MISSION  
VIENT DE COMMENCER.  
DANS QUELQUES SEMAINES  
VOUS SEREZ DANS  
LE FEU DE L'ACTION

**DESTINATION :**

UNE PETITE ILE  
COLOMBIENNE

**OBJECTIF :**

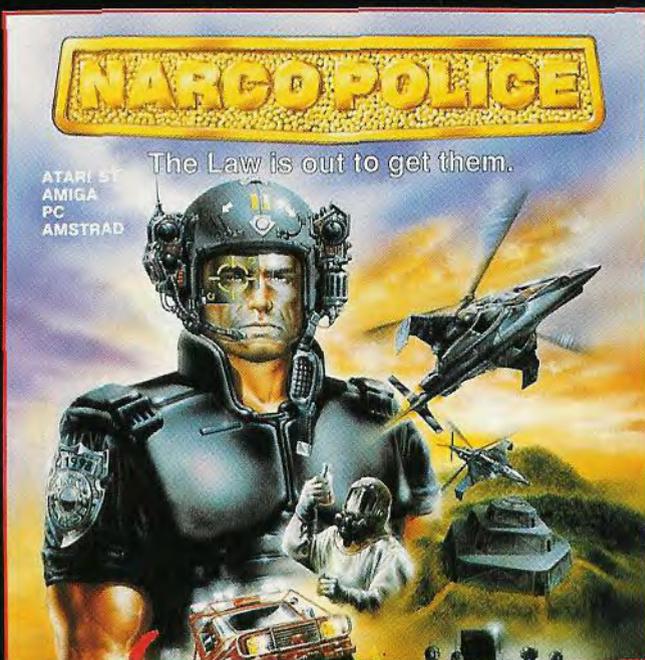
LE BUNKER  
DANS LEQUEL SE TROUVE  
LE LABORATOIRE  
DE FABRICATION  
LE PLUS IMPORTANT  
DU MOMENT.

**DANGER :**

UNE FORTERESSE  
IMPENETRABLE  
SURVEILLEE  
PAR UNE ARMEE  
DE NARCOTRAFICANTS

**EQUIPE :**

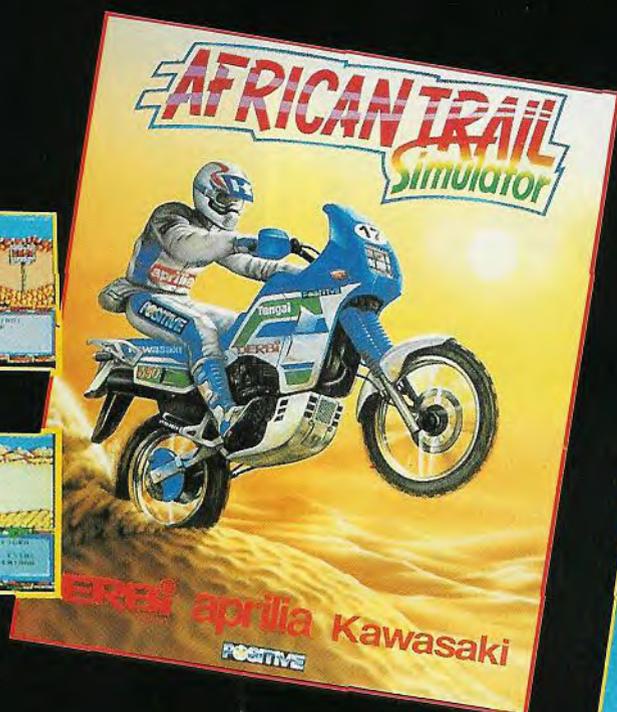
L'ARMEMENT  
LE PLUS SOPHISTIQUE  
DONT DISPOSE LA POLICE  
DU XXI<sup>e</sup> SIECLE.  
CECI EST UN JEU DANS  
LEQUEL PERSONNE NE VEUT  
PERDRE. ET VOUS ?  
VOUS ETES DANS QUEL CAMP ?



JEUX DISTRIBUES  
PAR

## UBI SOFT

8-10, rue de Valmy  
93100 MONTREUIL-s/-BOIS  
Tél. : (1) 48.57.65.52



PC EGA



AMSTRAD

VIVEZ UNE AVENTURE  
SANS LIMITES !

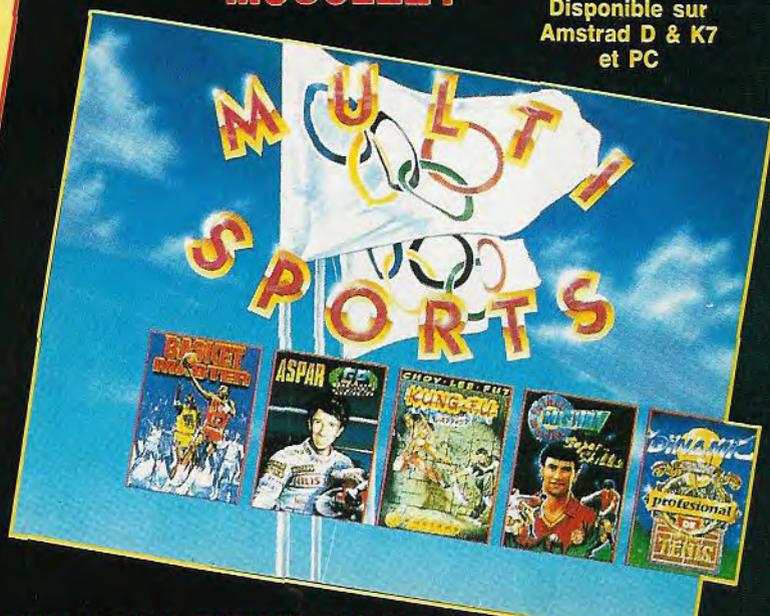
LA  
COMPILATION  
MUSCLEE !

Une nouvelle forme de  
dialogue :

- des news
- des jeux
- des cadeaux
- des infos ...

36 15 UBI

Disponible sur  
Amstrad D & K7  
et PC



NONOUBLER DANS LES ENLIG



ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



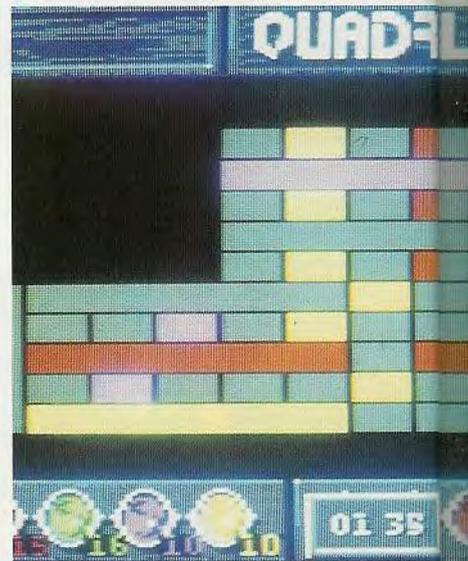
SUR PC

# Quadrel

Loricel vous dévoile le secret des grands peintres pour allier les couleurs entre elles. Il suffit de savoir compter.



SUR ST



un pinceau, que vous pouvez tremper dans l'un des quatre pots de peinture disponibles. Votre but, colorier l'intégralité du tableau sans jamais disposer la même couleur côte à côte. Facile? Oui, au début, dans le niveau 1, avec un nombre de coups de pinceau et un timing infini. Mais dès qu'il s'agit d'économiser ses couleurs pour ne pas se retrouver coincé,

**D**e la réflexion colorisée à la couleur réfléchie, Quadrel va vous repeindre l'esprit avec une logique impla-

cable. Devant vous, un tableau découpé de façon primaire à la manière d'un tangram, un puzzle parfaitement géométrique. Aux commandes,

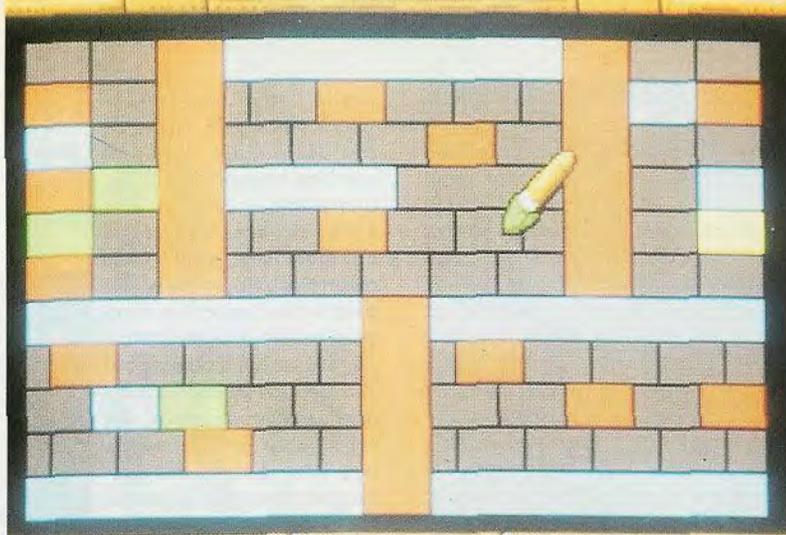
AMIGA  
74%

La version Amiga de Quadrel a une jouabilité impeccable, l'ordinateur est rapide et ne réfléchit pas un quart de seconde pour imposer ses couleurs. C'est agréable et ça permet de beaucoup mieux se concentrer. La musique, exactement pareille sur tous les standard et aussi joliment digitalisée ne tape pas sur les nerfs, et on est bien content pour eux. Il ne vous reste plus qu'à remplir vos petits carrés et à nous faire de belles mosaïques en quatre couleurs.

Artemus

GRAPHISME	14
SON	16
ANIMATION	--
REFLEXION	15

c'est moins fastoche. Plusieurs façons de jouer vous sont proposées: à deux, contre l'ordinateur, ou en solitaire. Cette dernière option vous permettra de tester votre sens de la logique en libre, c'est-à-dire en disposant vos couleurs où vous voulez dans le tableau de façon à le remplir complètement, ou en imposé, un curseur vous indique l'emplacement obligatoire à colorier. Ça se complique,



SUR AMIGA

ST  
75%

On ne peut pas dire grand chose sur la technique de Quadrel, ce dernier étant entièrement basé sur le principe du jeu. Les graphismes sont simples et l'animation quasi-inexistante, seule la musique digitalisée présente durant tout le jeu apporte un plus à ce jeu de réflexion. La manipulation à la souris est d'une simplicité enfantine, un poil hésitante lorsque vous installez une couleur. Sans être d'une originalité déconcertante, surtout en cette période de mode pour les jeux de réflexion, Quadrel est un jeu sympathique, mais tête de mort pour les daltoniens (on a fait le test sur Destroy, c'est indubitable).

Artemus

GRAPHISME	14
SON	17
ANIMATION	--
REFLEXION	15

CPC  
75%

Quadrel est décidément un bon petit logiciel comme en témoigne cette version CPC: les couleurs sont franches, les déplacements bien fluides et la musique, sans être vraiment indispensable, pas gênante pour la réflexion, ce qui n'est déjà pas si mal. Trêve de plaisanteries, il est agréable de voir un jeu aussi simple et en même temps aussi prenant. Simple? Pas si sûr. Disons que la règle se comprend en deux secondes mais que son application demande de nombreuses parties. Il s'agit de réfléchir avant tout et ça, c'est de toute façon une bonne chose.

Moulinex

GRAPHISME	15
SON	15
ANIMATION	--
REFLEXION	14

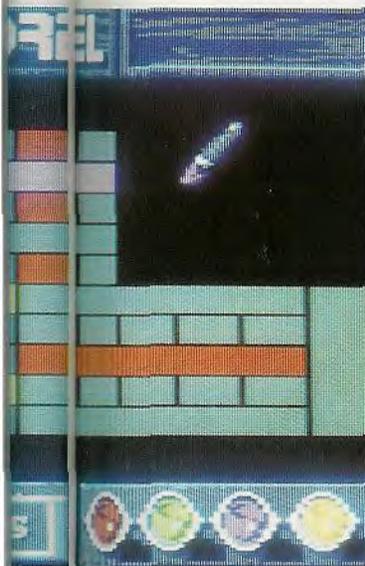
PC  
75%

Dans ce genre de jeu, l'idée prime avant toute chose. Ceci dit, la note technique est tout de même représentative de la qualité du logiciel. Les dessins des «labyrinthes» sont sympathiques et - tout du moins lorsqu'on ne joue pas contre la montre - on se surprend parfois à faire montre de vellétés artistiques. C'est vrai qu'une fois remplis, certains écrans ont fière allure. Petit défaut cependant, le déplacement du curseur est parfois un peu lent et tressautant. On regrette aussi qu'il ne soit pas possible de sauver une partie

en cours. C'est pas grand chose à faire et ça permet parfois de réfléchir calmement à un problème (celui que pose le dernier tableau, par exemple) sans laisser sa bécanne allumée pendant des nuits. Pas de quoi fouetter un petit chat noir jouant avec une balle rouge... Moulinex

GRAPHISME VGA	16
SON	--
ANIMATION	--
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC ET CPC  
PRIX : 250 F ENVIRON ; 200 F ENVIRON SUR CPC



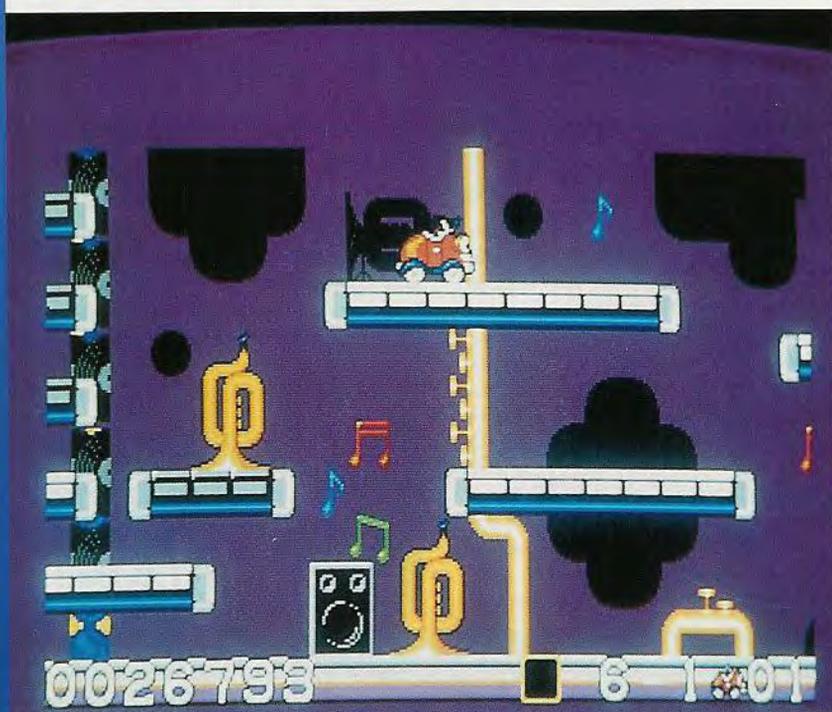
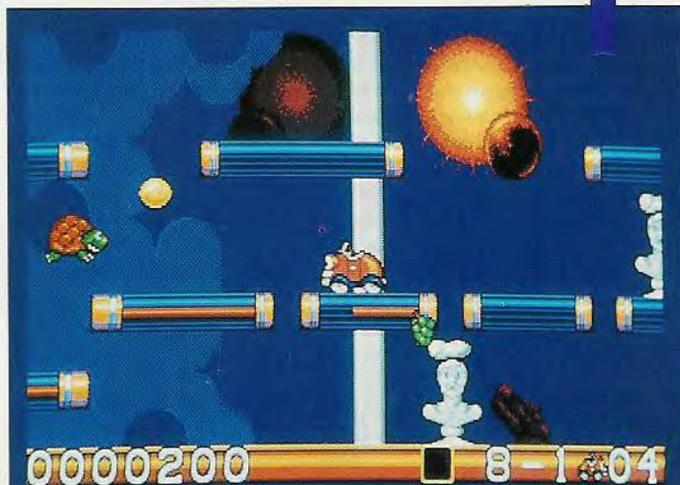
SUR CPC

hein? Différents tableaux vous sont proposés, plus ou moins complexes, ainsi que différentes images découpées lorsque vous jouez en solitaire (feuilles mortes, logo de Loriciel, etc.). Le nombre de façons d'aborder Quadrel donne à ce soft une liberté de jeu agréable, et accessible à tous.

**A**rnie aime les sucettes, mais elle ne peut pas en manger, vu que c'est une petite voiture. Dans Cartoonland, le monde où elle vit, un dessin est devenu complètement fou et s'est mis dans la tête de semer le mal dans le pays et de devenir un monstre de fin d'écran dans un jeu vidéo. C'est tout à fait réussi, et Arnie va devoir rétablir l'ordre dans les huit mondes infestés. Chaque niveau est construit selon un thème bien précis: le chantier, le niveau fantôme, le jardin, la préhistoire, le pays des jouets, le monde de la musique, le far west, et le dernier, complètement bizarre, vous fera rencontrer le monstre de fin de niveau. Votre but est de faire passer

Arnie sur toutes les plateformes à la façon de Pac-Man mais avec un scrolling horizontal. En tout, quarante-huit niveaux sont à franchir, avec un timing à chaque fois pour vous magner le train, et des bonus pour vous donner un coup de main. Vous pourrez ainsi récolter un tas d'objets pour détruire les monstres tournant autour de vous, ou même vous rendre invincible. Réalisé dans des graphismes tout à fait mignons, Car-Vup est pourvu d'un humour cartoonnesque tout à fait charmant.

# Car-vup



**Chez Ubi Soft, même les petites voitures vivent des aventures extraordinaires.**



AMIGA  
81%

Le décor défile horizontalement grâce à un double scrolling différentiel remarquable. Il est réalisé avec des graphismes surprenants, complètement différents de ce qu'on a l'habitude de voir, sobres et sympathiques. Les bruitages, complètement digitalisés, vous feront entendre des cris et des bruits de tôles fracassées lorsque vous rencontrerez un monstre, mais vous pourrez aussi avoir une musique très bien réalisée rythmant vos actions. Arrière-petit-fils de Pac-Man, Car-Vup est conçu avec suffisamment d'originalité pour séduire tout le monde. ka

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	14

DISPO SUR ST AMIGA  
PRIX : 250 F ENVIRON

# Golden Axe

Virgin fait encore une fois appel à vos talents pour sauver un roi et sa fille.

Attendez-vous à une pluie de coups contre une horde d'ennemis.



CPC  
76%

ST  
84%

Les décors de Golden Axe sont pourvu de beaucoup de couleurs, ce qui rend la page graphique jolie mais souvent trop fouillis pour repérer la position des personnages du premier coup d'œil. L'animation est rapide, le héros donnant des coups à répétition sur les ennemis à une vitesse respectable, mais étant bloqué trop longtemps lorsqu'il prend une baffe pour se relever et riposter. Ça veut dire que dès qu'il se fait toucher par une arme, trois autres coups suivront et il tombera par terre. A vous de taper le premier, donc. Les bruitages se bornent à un petit «scratch» typiquement amstradien lors des impacts, et un petit «bling» quand vous récoltez une potion. Un peu trop fouillis pour une compréhension claire du jeu, Golden Axe peu tout de même vous éclater si vous aimez taper sur tout ce qui bouge.

Artemus

GRAPHISME 16  
SON 12  
ANIMATION 14  
MANIABILITE 15

GRAPHISME 15  
SON 15  
ANIMATION 16  
MANIABILITE 17

DISPONIBLE SUR ST AMIGA CPC  
PRIX : 250 F ENVIRON CPC K7 110 F ENVIRON  
CPC D7 150 F ENVIRON

Décidément, les rois ne sont à l'abri d'aucun bandit dans les jeux sur micro, et un méchant plein de pouvoirs maléfiques l'a enlevé, lui et sa fille. Vous l'avez compris, c'est à vous de faire tout ce qui est en votre possession pour les retrouver, en affrontant tous les sbires de Death Adder, le méchant en question. En début de jeu, vous pourrez choisir d'incarner un guerrier, une guerrière ou un nain. Chacun ayant leur particularité, il faudra adapter votre façon de jouer selon le personnage choisi. Ensuite, vous voilà directement sur le terrain, en face de plusieurs ennemis n'hésitant pas à vous taper dessus, que vous pourrez éliminer en les frappant plusieurs fois de suite. L'action se passe dans un tableau, duquel vous ne pourrez pas vous échapper avant d'avoir abattu tous les ennemis. Une fois la place nettoyée, une flèche apparaîtra en haut de l'écran, vous indiquant la direction à suivre. Entre les tableaux, vous verrez souvent des petits elfes surmontés d'un gros sac à dos, que vous devrez brutalement secouer pour obtenir des potions d'énergie. Avec suffisamment de potion, vous pourrez lancer un sort de destruction tuant tous les ennemis à l'écran. Sur cinq niveaux, dans cinq endroit différents avec des ennemis nouveaux à chaque fois, vous n'avez pas fini de taper.

## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux  
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, av. des Champs Elysées  
Métro George V .  
RER Charles de Gaulle / Etoile  
Tél. 42.56.04.13

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Ronde des Miroirs  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

NOUVEAU



MICROMANIA  
LES NOUVEAUTES D'ABORD

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



# Jones in the Fast Lane

Avec cet ersatz de Monopoly revu et corrigé à l'américaine, sauce ketchup, Sierra vous propose de réussir votre vie dans tous les domaines, bonheur, carrière, argent et éducation.

**T**out juste sorti de la High School, votre diplôme en poche (équivalent du baccalauréat), vous voilà avec tout l'avenir devant vous et une vie à réussir. Mais la réussite, chacun la comprend à sa manière. L'un la voit comme le succès d'une grande carrière, l'autre comme la possession d'une grande fortune, le troisième comme la découverte de grandes connaissances scientifiques, enfin le quatrième comme simplement s'amuser et jouir de la vie (qu'on appelle "la manière normale"). De toutes manières, il y a toujours un peu de tout ce qu'on veut. Donc, fixez vos objectifs et lancez-vous. Tout d'abord il faut bien trouver un emploi, mais sans beaucoup d'éducation, que faire? Il vous faudra commencer par des boulots pas très reluisants, manier le balai et la serpillière, pour pouvoir vivre, payer votre loyer et accumuler un petit pécule. Celui-ci vous permettra de vous inscrire à l'université, afin de suivre les cours qui vous permettront de briguer de meilleurs postes. Ce sera dur évidemment, parce qu'il vous faudra à la fois travailler et suivre des cours. Ainsi passeront les semaines et les mois, mais heureusement il y a le week-end (attention: à la rentrée prochaine, ça s'orthographiera weekend)

qui vous permet de sortir et de vous amuser, si votre budget vous le permet évidemment. Ah, sacré budget, il y a quand même quelque chose qui vous pousse à avoir une meilleure situation et à mieux gagner votre vie, vous ne serez pas tous les jours obligé d'aller manger au fast food du coin, frites, hamburger et coke.



Pour une fois Sierra abandonne ses classiques (et superbes d'ailleurs) jeux d'aventure, pour nous pondre quoi: Jones in the fast lane, un jeu du style Monopoly, où on peut jouer jusqu'à quatre, et dont l'objectif est de réussir sa vie. Tout y est, la recherche du boulot à l'équivalent de l'ANPE, les heures de boulot qui défilent, la course vers l'université pour étudier après le travail, la bouffe au fast food, le petit appart minable, Sierra a réussi une superbe ambiance américaine, type film pour teenagers, avec de beaux graphismes, des animations pas piquées des vers et en prime une superbe musique pour les heu-

PC  
80%

reux propriétaires de cartes musicales. Attention, ce jeu ne supporte que EGA et VGA. Tout se dirige aisément à la souris. J'espère que vous apprécierez toutes les petites phrases des gens que vous rencontrerez à la banque, à la boîte de location d'apparts, surtout au fast food, du 100% US, une vraie étude de mœurs.

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	16
COMPLEXITE	13

DISPONIBLE SUR PC  
PRIX :300 F ENVIRON

# Builderland

Dans un univers typiquement japonais, Loriciel vous propose de résoudre un puzzle grandeur nature.



jusqu'à l'épuisement de ce dernier. Tout au long de sa balade, votre personnage pourra ramasser des objets lui servant éventuellement dans les tableaux suivants: une pio-

che pour creuser un flanc de montagne, un téléporteur, un casque pour se protéger des stalactites, etc. Bourré de pièges et d'énigmes, les six niveaux que devra franchir notre ami se terminent tous par un face à face avec un monstre balaise, contre lequel il devra utiliser des armes ramassées au préalable. Entre les nuages qui se déplacent, les rochers ne pouvant bouger qu'une seule fois et les différents ravins infranchissables sans un poil d'ingéniosité, votre matière aura de quoi travailler.

**B**uilderland est petit jeu réalisé dans le pur style «arcade japonais», avec des petits personnages enfantins et des décors «l'île aux enfants». Pourtant, ne vous méprenez pas, ça n'est pas le moins du monde réservé aux mômes, puisqu'il est spécialement compliqué à comprendre. Non pas pour le principe, mais pour la pratique. Je m'explique. Votre petit bonhomme marche toujours tout droit, et à l'aide d'un curseur, vous devez lui tailler la route devant lui. Pratiquement tous les objets se trouvant dans les tableaux se déplacent, et c'est à vous de placer les bons rochers aux bons endroits pour lui permettre de continuer sa promenade, et de bloquer ou d'explorer les monstres risquant de lui poser un problème. Beaucoup de réflexion est donc nécessaire pour comprendre et anticiper les risques de votre personnage. Un bonus time vous permet tout de même de le bloquer pendant quelques instants,

*Builderland est avant tout un jeu de réflexion, même si son apparence fait plutôt penser à tous les jeux d'arcades made in Japan que l'on peut trouver sur console, genre Alex Kidd. Le scrolling horizontal, plutôt fluide, défile lentement pour vous laisser le temps d'anticiper les événements, votre personnage marchant toujours à la même allure, d'un pas décidé. L'accompagnant tout au long de ses aventures, une musique joyeuse ressemblant également aux jeux japonais se fera entendre. A n'importe quel moment du jeu, vous pouvez accéder à votre sac afin de vous servir d'un objet, ce dernier disparaissant par la suite. Autant vous dire tout de suite que*

ST  
85%

*Builderland n'est pas un jeu facile, qui vous obligera à recommencer souvent les mêmes parties d'un niveau pour comprendre le parcours diabolique qu'il faut emprunter. Chaque niveau est formé de vingt tableaux, ce qui nous en donne cent vingt au total, chacun d'eux regorgeant de pièges et d'énigmes. Avec les heures que vous allez passer dessus, l'achat de Builderland sera rapidement amorti.*

Ka

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	15
REFLEXION	17
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC  
PRIX : 200 F ENVIRON



SUR CPC

AMIGA  
51%

*Difficile de dire du bien de ce jeu. D'abord, les graphismes sont d'une laideur rare, bâclés et pauvres en couleurs. Mais bon, on a déjà vu des jeux laids et intéressants. En plus, l'animation a rarement atteint un niveau pareil de médiocrité. C'est lent et saccadé, complètement indigne de mon Amiga. Là encore, on a déjà vu des jeux lents et intéressants. La maniabilité ne relève même pas le niveau, avec des personnages répondant extrêmement mal aux commandes et tirant des coups de feu de temps en temps, lorsque le cœur leur en dit. On ne peut pas dire que le son sauve l'affaire puisqu'il est nase. Même en cherchant bien, rien dans ce jeu ne vaut la peine de l'avoir dans sa logithèque, et je vous promets que je suis gentil.*

Artemus

GRAPHISME	11
SON	10
ANIMATION	10
MANIABILITE	12

# E-Swat

**Quand les flics décident de mettre fin à la pègre, US Gold est toujours présent pour fournir les armes.**

comptes avec eux. Dans E-Swat, vous êtes un policier faisant partie de l'escadron E-Swat, et c'est en descendant un max de malfrats que vous pourrez prendre du grade. Prendre du grade, dans Cyber City, la ville que vous aimez tant, ça veut dire avoir une armure pour vous protéger et des armes démentes pour détruire tout ce qui ne vous plaît pas. L'histoire est banale, reste à voir la réalisation, à cause de laquelle j'ai dû faire d'énormes efforts pour ne pas m'écraser la tête dans le moniteur en gueulant «nom de nom, qu'est-ce que c'est que cette daube!». Oui, en fait je l'ai fait, et c'est avec un mal de crâne torride que j'écris mon test. De toute façon, même si vous ne foutez pas un coup de boule à votre télé, vous aurez quand même mal au crâne en regardant E-Swat.



SUR ST

**V**ous en avez marre des punks, des skins et des voyous en tous genres traînant dans vos rues à la recherche d'un mauvais coup à faire? Eh bien voilà l'occasion rêvée de régler vos

ST  
47%

*Les graphismes d'E-Swat ressemblent plus à de l'Amstrad qu'à du ST. L'animation d'une lenteur insupportable nous montre des personnages hésitants, gauches et maladroits, qu'on aurait envie de biffer au lieu de les diriger. Même le décor est horrible: primitif et d'une laideur rare. Le principe du jeu d'arcade avec scrolling horizontal a déjà été vu des milliers de fois, et c'est étonnant qu'un éditeur sorte un jeu aussi mauvais dans le genre. Désolé pour les crises d'nerfs chez US Gold, mais il m'est impossible d'en dire du bien.*

Artemus

GRAPHISME	10
SON	08
ANIMATION	07
MANIABILITE	10

CPC  
63%

*Les graphismes d'Eswat CPC ont tout de la conversion non travaillée. Le résultat n'est pas vraiment vilain, mais les couleurs ne mettent pas en valeur les sprites ou les décors qui étaient plutôt réussis. Les sprites sont d'ailleurs de bonne taille, et même dans l'option deux joueurs, les personnages répondent au quart de tour. Non, le problème n'est pas là. L'ennui c'est tout simplement que l'action est ultra-répétitive, et, en plus, beaucoup trop facile. Vous arriverez à la fin du jeu en mode deux joueurs au bout d'une partie ou deux. C'est tout de même dommage.*

*Côté bruitages, rien de bien fabuleux non plus, du bip bip et poum plac habituel.*

*Eswat n'a pas grand chose à se reprocher techniquement, c'est du côté de la difficulté et du scénario ultra bateau qu'il faut se plaindre.*

Seb

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	13
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC  
PRIX : 250 F ENVIRON ; 100 F ENVIRON SUR CPC K7 ; 160 F ENVIRON SUR CPC DISK

**LA GUERRE DES ETOILES**  
Comme si vous y étiez

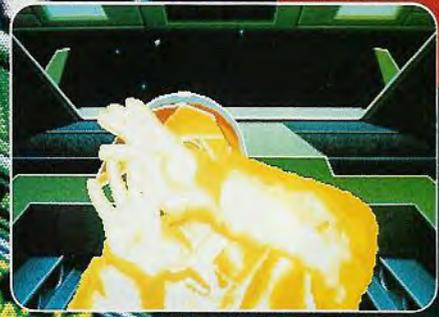


Navigation dans les champs d'astéroïdes



explosion d'un vaisseau

photos d'écran



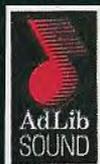
Mindscape vous offre la plus impressionnante simulation de combat intergalactique jamais effectuée. A vous de relever ce défi, alors crampez-vous sur votre manche à balai.

GEN D'OR 97% TILT HIT

"Ce jeu est l'égal du meilleur des films de science fiction (guerre des étoiles, startreck ...) le jeu de la décennie! Gen 4"

# WING COMMANDER

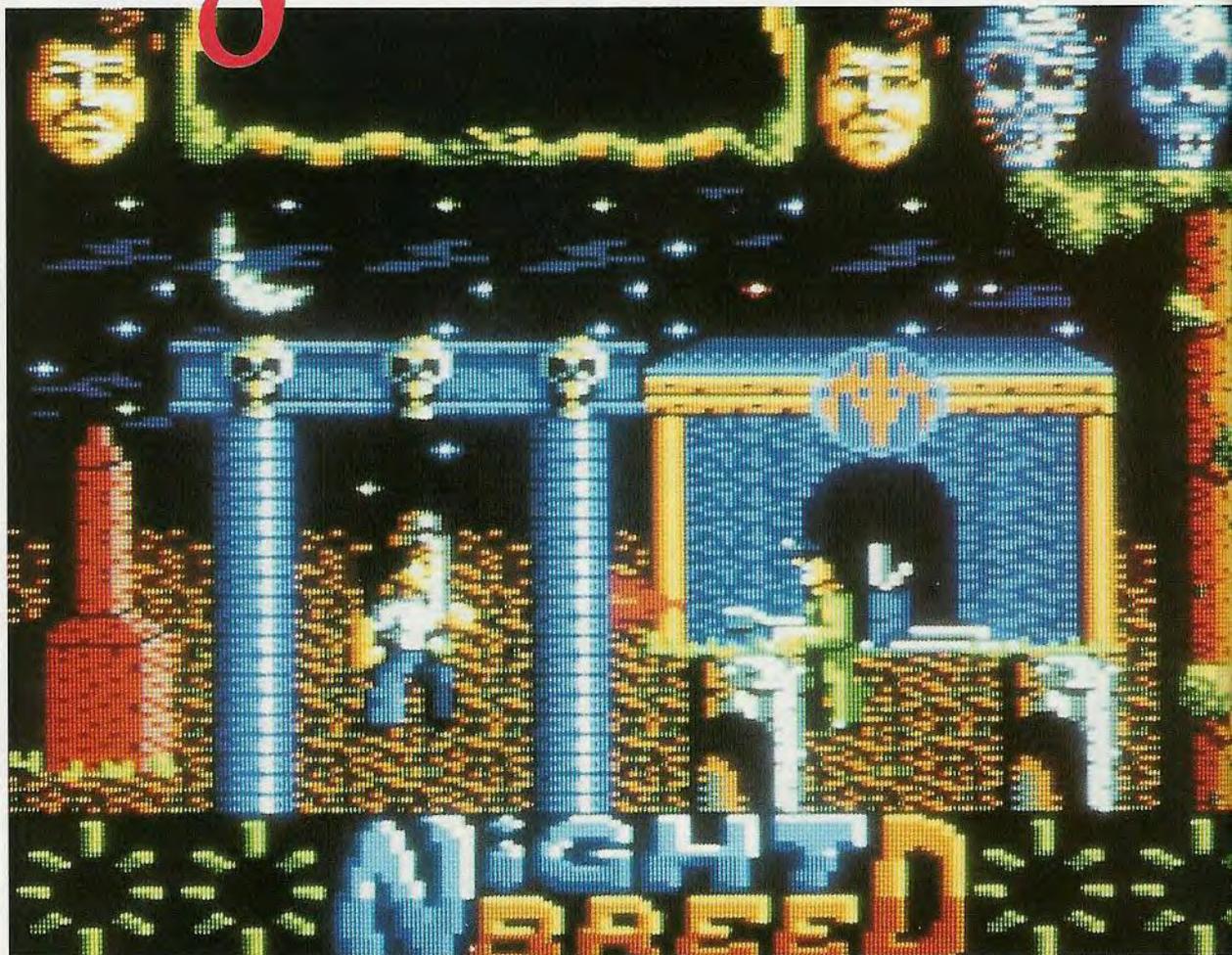
La plus incroyable simulation de combat en 3D



M I N D S C A P E

Disponible dans les FNAC  et les meilleurs points de vente

# Nightbreed



Les joueurs à l'esprit dérangé ont enfin un jeu à l'image de leurs pensées détruites: Nightbreed de chez Ocean.

**C**live Barker est fou, on le savait depuis longtemps, mais il confirme à chaque sortie de film qu'il réalise. Nightbreed, sur ordinateur, est une version pixelisée de son dernier film, Cabal. On y retrouve tout ce qui hante les nuits des amateurs de gore: les monstres délirants, les créatures hideuses, les ambiances malsaines, et autres flots de sang ou déchiquetage de membres.

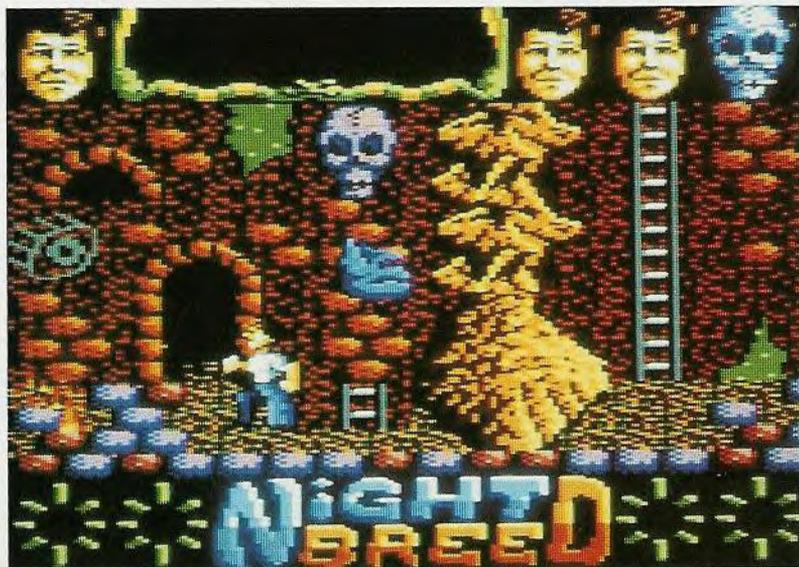
L'histoire est un peu complexe, esprit tordu oblige, et laisse une grande part à la découverte. Le personnage héros n'est pas certain lui-même de savoir qui il est.

Boone, c'est le nom que vous portez dans le jeu, est interné dans un asile psychiatrique (grande maison, très jolie, toute blanche, et remplie de Napoléons). D'après le Dr Decker, votre psychiatre attiré, vous êtes l'auteur de nombreux crimes horribles. N'acceptant pas cette idée, Boone tente de se suicider, tentative manquée. Transféré à l'hôpital, c'est là-

bas qu'on lui parlera de Midian, une contrée où tous les péchés sont pardonnés. Midian est peuplé de créatures extraordinaires. Boone s'échappe de l'hôpital, et se rend

dans cet endroit, seul lieu capable de le délivrer de son malheur.

Midian est en fait un cimetière recouvrant la cité disparue des morts, Necropolis. Cette cité est peuplée par



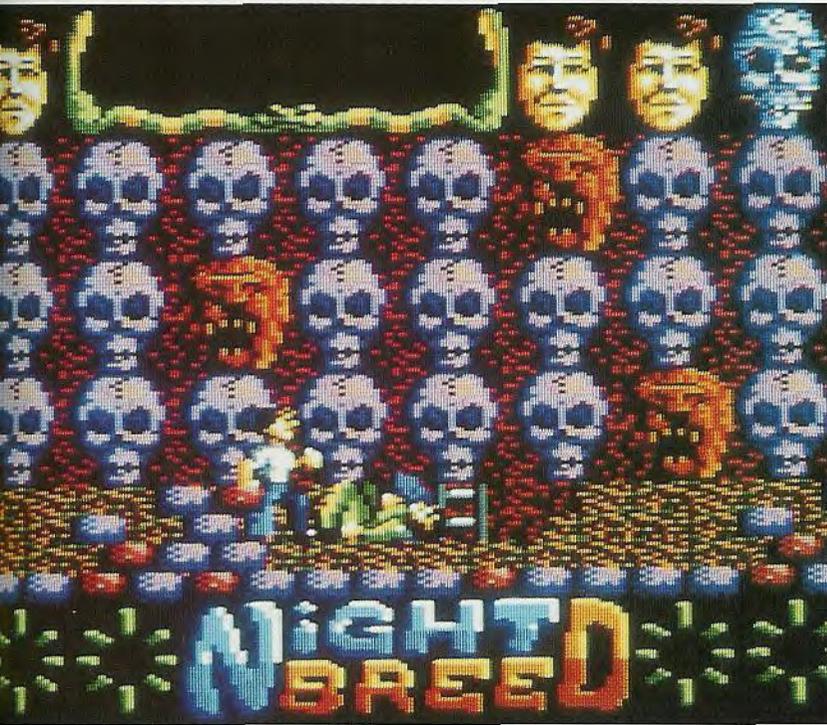
les Nightbreed, qui peuvent changer de forme. Les Nightbreed étaient présents sur la Terre bien avant l'homme, ils ont été pourchassés, massacrés, et les survivants de cette race ont rejoint Necropolis, la cité engoutlée.

Le Dieu des Nightbreed, Baphomet, a annoncé à son peuple qu'un jour un homme viendrait semer la mort à Necropolis, mais, paradoxalement, c'est lui qui fera revenir la race cachée sur terre. Fléau et messie.

Vous êtes cet homme d'exception,

et pour arriver à vos fins, vous devrez vous battre contre les Fils de la Liberté, organisation Néo-nazie s'étant jurée de détruire tous les Nightbreed.

Nombreux seront vos ennemis, et en plus, vous croiserez les créatures de la nuit, elles ne vous attaqueront pas, mais elles riposteront. Pour réussir, vous devrez détruire le Masque, l'alter Ego du Dr Decker, chef des Fils de la Liberté, car en fait, c'est lui qui commet les crimes dont vous êtes accusé.



*Le point marquant de ce soft, c'est l'ambiance qui réussit à transpirer à travers des pixels et des bits. Ambiance malsaine. Les graphismes de Nightbreed sont réussis, parfois fouillis, mais retenons que ce défaut est causé par la présence de nombreux sprites, et ça, c'est appréciable. Les personnages passent devant, derrière, entre les décors, Boone, que vous dirigez au joystick, peut donner des coups de poing, de pied, il peut se baisser pour ramasser des clés, un pistolet, ou des munitions.*

*Le passage d'un tableau à l'autre, et il y en a beaucoup, avec des chargements, ne se fait pas à l'aide d'un scrolling, mais en réaffichant toute l'image. Dommage. L'action est assez difficile, et l'élaboration d'un plan est obligatoire pour s'y retrouver. Les monstres sont*

CPC  
80%

*amusants, assez délectables, certains d'entre eux se battent contre vous en vous gérant sur la gueule.*

*Des musiques sont présentes sur la page de présentation, et pendant l'explication de l'histoire, tandis que des bruitages bofs accompagnent vos combats.*

*Sans être un jeu extraordinaire, Nightbreed peut séduire les possesseurs de CPC qui n'ont pas, il est vrai, l'habitude de charger des jeux d'arcades très souvent de qualité.*

Seb

GRAPHISME 15  
SON 13  
ANIMATION 14  
MANIABILITE 12

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC  
PRIX : 250 F ENVIRON ; 170 F ENVIRON SUR CPC DISK ;  
130 F ENVIRON SUR CPC K7

RA

PC / ST

EDITEUR RAINBOW ARTS

TESTE PAR KA ! DEJA TESTE DANS JOYSTICK N°9 SUR AMIGA. DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC. PRIX : 250 F ENVIRON.

De la logique, toujours de la logique, encore de la logique. Ra, c'est un jeu de réflexion, dans lequel vous devrez faire disparaître des paires de hiéroglyphes dans en les alignant et en leur passant sur le corps. Au début c'est simple, puis les tableaux de plus en plus compliqués, avec des énigmes folles à résoudre pour terminer un tableau sans rester coincé. Mais Ra est aussi un jeu d'arcade, où vous devrez faire le même schéma cité plus haut, avec des trucs qui vous foncent dessus et des cases pièges. Pourvu de graphismes splendides sentant bon l'Egypte antique et des musiques superbes et suffisamment cool pour vous permettre de réfléchir au mieux, Ra est un excellent exercice pour la matière grise et pour les nerfs.

GRAPHISME : 16 • SON : 17 • ANIMATION : N.R.

REFLEXION : 17 VERDICT : 86%

LOST PATROL

ST

EDITEUR: OCEAN

TESTE PAR KA ! DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°8. DISPONIBLE SUR ST AMIGA . PRIX: 250F ENVIRON

Le Vietnam. C'était une saloperie de guerre, on commence à le savoir. Dans Lost Patrol, vous incarnez le sergent-major Weaver (qui n'a rien à voir avec Sigourney Weaver, calmez-vous!) qui, avec sept hommes, s'est écrasé dans la forêt vietnamienne. La seule base américaine est à quatre-vingt dix kilomètres, et il vous faudra traverser la jungle, les champs, les rizières et les collines en évitant les pièges et les embuscades viets. Votre rôle est de gérer l'équipe (nourriture, repas, etc) et de vous battre face à l'ennemi. Pourvu de graphismes splendides, recréant l'ambiance chargée des meilleures scènes d'un "Apocalypse Now" ou d'un "Voyage au bout de l'enfer", Lost Patrol n'a néanmoins qu'un minuscule intérêt. Si les vétérans du Viet-



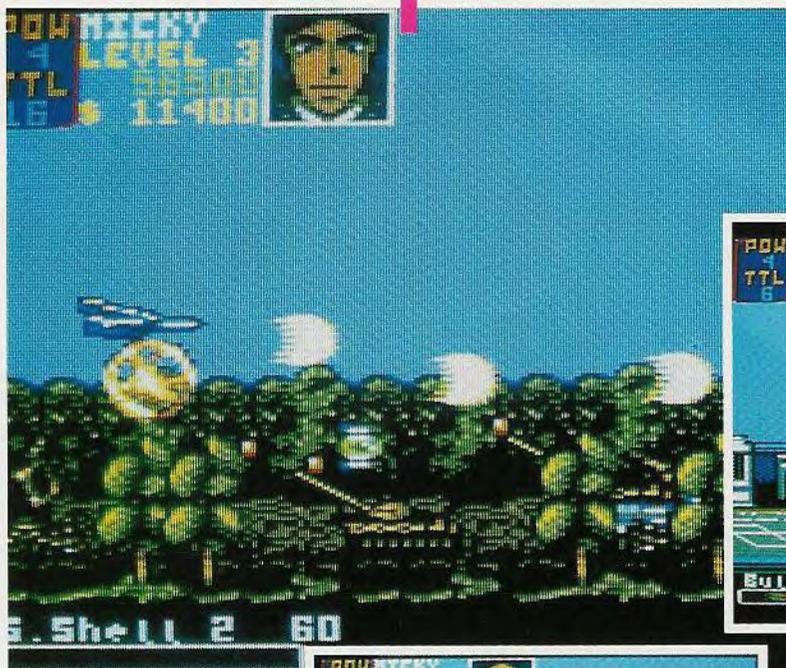
nam se sont fait autant chier que nous devant ce jeu, le ramdam autour de cette guerre est parfaitement injustifié. Je suis peut-être méchant, mais c'est hyper-frustrant de voir un jeu réalisé avec une somme importante de travail, qui en définitive n'apporte rien. A regarder, jouer.

GRAPHISME : 18 • SON : 14 • ANIMATION : 14 • COMPLEXITE : 13 • MANIABILITE : 12

VERDICT : 61 %

# U.N. Squadron

Si votre âme n'est pas encore vendue, voilà l'occasion de signer un pacte avec le diable. En personne. Du moins c'est le slogan de U.N. Squadron d'US Gold.



**V**ous allez encore voler pour sauver le monde. Cette fois, la menace ne vient pas de l'espace, mais comme l'actualité voudrait nous le prouver, elle vient du moyen-Orient. Des armateurs peu scrupuleux ont infiltré les gouvernements des pays concernés afin d'enclencher un mécanisme de guerre qui ne serait que bénéfique pour eux.

Le monde se lasse. Voir des bains de sang tous les jours à la télé commençait à excéder les dirigeants de



nos beaux pays occidentaux, et c'est pour cela qu'ils ont fondé l'U.N. Squadron, unité d'élite spécialisée dans les missions impossibles (mais

non, c'est pas paradoxal).

Vous faites partie de cette unité, je vous l'apprends, et je vous informe aussi que vous êtes en ce moment même en train de voler au dessus des installations ennemies. Hé ho, réveillez-vous! Une escadrille ennemie fonce sur vous, pendant que les tanks, au sol donc, vous balancent leurs missiles, et que des missiles à tête chercheuse vous foncent dessus, par derrière. Bon, heureusement, le F-14 que vous pilotez est ultra-équipé, et

après une légère impulsion sur le bouton de votre manche à balai, v'là que la moitié de vos ennemis part en fumée, une deuxième, et hop, à vous le paysage dégagé si charmant en ces soirées d'hiver où le soleil se couche dans le lointain.

Pour réussir votre mission, vous aurez plusieurs objectifs successifs à atteindre: détruire les radars, les lance-missiles géants, ou raser des régions entières. Beaucoup de bonheur meurtrier en perspective.

Pour vous aider, vous pourrez partir avec un collègue, qui aura son propre avion, différent du vôtre, et prendra une joie immense, lui aussi, à massacrer ces tas de païens.

CPC  
76%

*Commençons par le défaut majeur du jeu, c'est plus simple, le jeu est lent. Disons même qu'il est très lent. Remarquez, on peut pas vraiment se plaindre, car ce manque de rapidité est dû à la présence d'un très grand nombre de sprites à l'écran, en même temps qu'à un scrolling de bonne taille. Dans ces conditions il était difficile de faire un jeu rapide sur CPC.*

*Une fois oublié ce défaut, en fait, en jouant, on fait abstraction de la lenteur du jeu; une fois oublié, donc, UN Squadron devient rapidement amusant. Il y a vraiment beaucoup d'action, ça*

*tire de tous les côtés, les ennemis sont nombreux et variés, et en plus les décors changent complètement d'un niveau à l'autre. Les sprites sont assez mignons, bien faits, et toute l'intro du jeu est composée de nombreux dessins à la japonaise.*

*Les avions, différents selon le héros que vous avez choisi (il y en a 3), répondent très bien aux commandes, et sont, selon les gadgets que vous avez ramassés, armés de façon folle. Tirs, lasers, missiles, multi-tirs dans toutes les directions, ou combinaison de tout*

*cela. Côté son, toutes vos actions sont accompagnées de bruitage ET de musique. Grand luxe.*

*Allez, UN Squadron est un bon soft, qui ne portera pas le joueur en quête de satori au nirvana ludique à cause de sa lenteur, mais un bon soft, sympa, meurtrier, et pure arcade.*

Seb

GRAPHISME 15  
SON 16  
ANIMATION 11  
MANIABILITE 16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC  
PRIX : 250 F ENVIRON ; 160 F ENVIRON SUR CPC DISK ; 110 F ENVIRON SUR CPC K7

HE'S BACK! HE'S BACK! HE'S BACK!

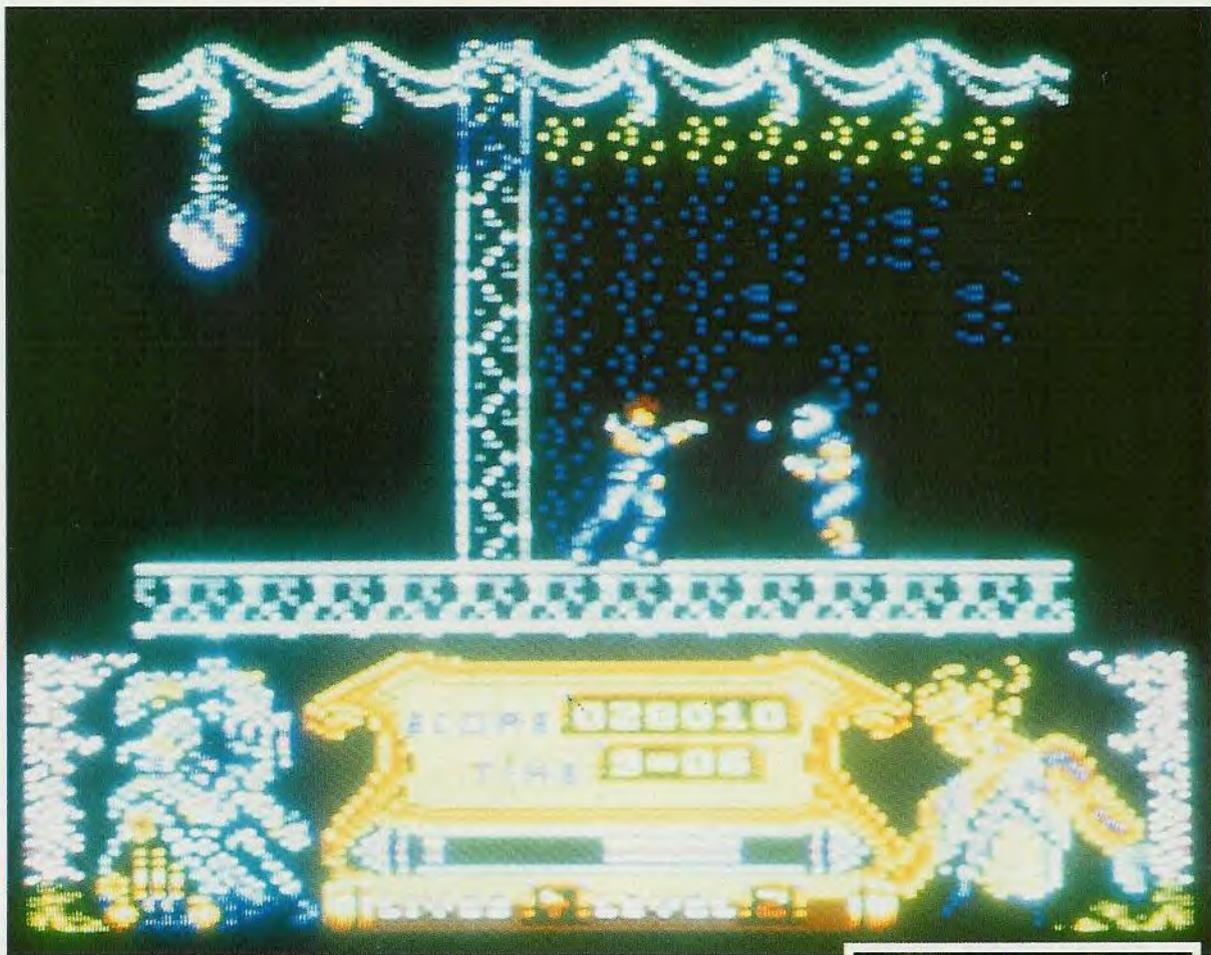
Micro  
Style

# RICK DANGEROUS

## 2



Rick Dangerous II.  
L'homme au chapeau revient...  
EN UN CLIN D'OEIL!



Les suites sont à la mode. En voici une autre proposée par US Gold, et qui remet le petit Strider en selle.

## Strider II



**J**e sais pas si c'est la pleine Lune ou quoi, mais en ce moment les extra-terrestres sont très excités. Tenez, ils viennent encore de faire une connerie, ils ont enlevé une femme d'état importante. Fallait bien trouver un pigeon pour aller se battre, et le gouvernement a choisi qui? Bah oui, c'est vous l'heureux élu pour en prendre plein la gueule, Strider. Faut dire que vous l'aviez bien cherché, z'aviez qu'à pas réussir les missions qui vous ont été confiées avant. Sans blague.

Toujours est-il que vous êtes parti vous battre, contre des ennemis que vous ne connaissez pas encore, mais qui ne vont pas tarder à venir vous

dire bonjour... A grand coup de laser dans la gueule.

Bon, je ne m'inquiète pas trop pour vous, vous êtes armé et entraîné, et en plus, vous avez la possibilité de vous transformer en robot énorme pour combattre les ennemis un peu trop coriaces.

De niveau en niveau, il y en a 5, de murs à escalader en ascenseurs, vous rencontrerez des méchants masqués, des oiseaux métalliques, vous éviterez des missiles à tête chercheuse, et de triple salto avant en



triple salto avant, vous franchirez les crevasses, vous passerez au dessus des tirs ennemis; bref, le trip habituel des héros de votre trempe.

*Ah, ça fait tout de même plaisir. Sur les tous les jeux que j'ai vu*

*ces jours-ci, aucun d'entre eux ne m'avait encore ébloui les yeux. Bon, Strider II n'est pas la révélation de l'année, mais il a l'avantage de proposer beaucoup d'action, et d'être agrémenté de sprites bien jobés.*

*En plus les animations des personnages sont bien faites, surtout les ennemis, et les scrollings multidirectionnels tout ce qu'il y a de réussi. Les sons ne sont pas crispants, les tableaux sont grands et vous obéiront à traîner longtemps*

CPC  
84%

*dans les zoulis décors avant de passer à la suite, et éclater les ennemis devient un vrai plaisir étant donné que les explosions que cela provoque sont très zoulies (la liberté, ça a du bon. Je viens de mettre le mot «zouli» qui n'existe même pas deux fois de suite dans la même phrase).*

Seb

GRAPHISME	17
SON	14
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR CPC, AMIGA ET ST  
PRIX : 110 F ENVIRON SUR CPC K7 ; 160 F ENVIRON SUR CPC DISK

# Exterminator

Alors qu'une horde d'insectes nuisibles a envahi les locaux d'Audiogenic, ce dernier a programmé un jeu pour leur rendre hommage.



Quelle poisse! Des moustiques, des rats, des abeilles, des coccinelles et même des tanks miniatures ont investi votre maison. Malheureusement, vous n'avez aucune arme pour les éliminer, et c'est à la force de votre main que vous allez devoir vous en débarrasser. Gros plan sur votre main, donc, que vous dirigez au joystick, en l'écrasant sur les insectes venant sur vous, en chassant les abeilles avant qu'elles ne vous piquent et en tirant des petits projectiles bleus sur le reste. Arrivant par vagues, les insectes et autres machins indésirables (vous pourrez écraser des tomates, des araignées, etc) parcourent les pièces du fond

jusque devant vous, sans se soucier le moins du monde de votre présence. Il faut les é-li-mi-ner! Et si vous arrivez à en détruire suffisamment, vous passerez aux niveaux supérieurs, dans lesquels des niveaux de bonus vous permettent de gagner des points, en

tirant sur des rats. Ensuite, un vaporisateur vous tiendra compagnie pour vous tirer dessus à n'importe quel moment. Complètement fou et hyper-jouable, Exterminator change radicalement de ce qu'on a l'habitude de voir, et ça fait bien plaisir.

ST  
84%

C'est vrai que ça fait plaisir d'écraser son poing sur des bestioles ou des tanks. Surtout qu'Audiogenic a programmé ça dans le détail, et vous pourrez voir des araignées s'aplatir dans un ignoble bruit d'écrabouillure (pardon, d'écrabouillasse). Les bruitages digitalisés sont excellents, aussi humoristiques que les graphismes, s'approchant plus de la BD que du jeu vidéo. L'animation des petits sprites arrivant par dizaines sur vous, que ce soit en rampant (baillon jaune), en volant (baillon vert) ou les deux (roméni il a un tout piti zizi) est aussi vraie que nature, et fera

frissonner d'horreur les insectophobes. La main que vous dirigez et elle aussi parfaitement animée, prenant des positions réalistes quand elle chasse les abeilles ou qu'elle s'écrase violemment par terre. Complètement original et surprenant, Exterminator se place dans les bons Shoot'Em Up même s'il n'en a pas l'allure.

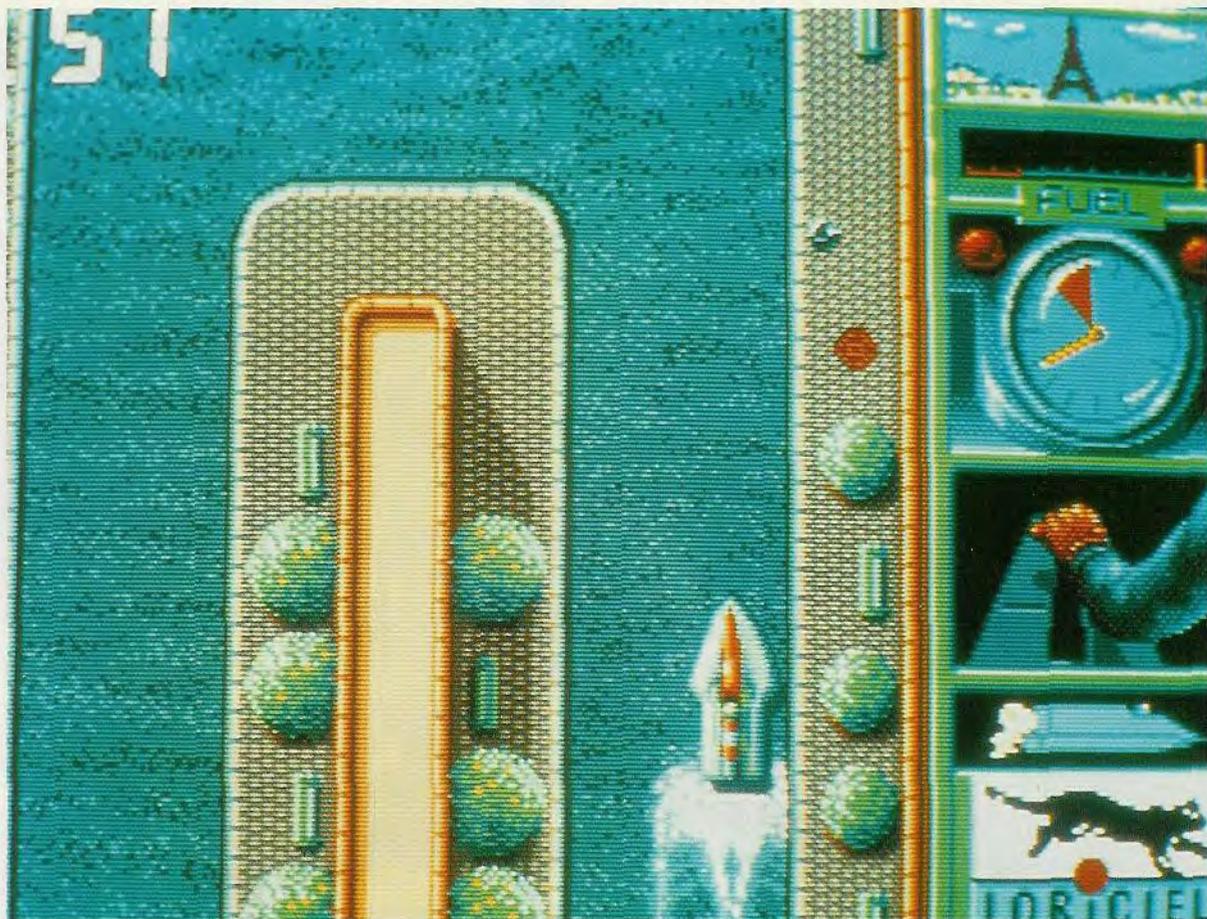
Ka

GRAPHISME	17
SON	16
ANIMATION	16
MANIABILITE	15

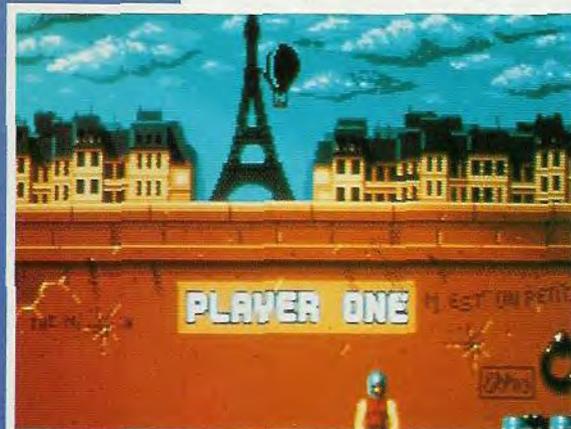


DISPO SUR ST AMIGA  
PRIX : 250 F ENVIRON

Toujours partant quand il s'agit de faire des courses (souvenez-vous d'Harricana), Loricel sponsorise votre superbe hors-bord.



# Out Board



**Q**u'y a-t-il de commun entre Paris, Londres, New-York, Venise, Amsterdam et Sydney? Eh bien, ce sont les canaux les traversant. C'est d'ailleurs sur ces derniers que vous allez vivre les heures les plus chaudes de votre existence de pilote nautique. Les parcours sont simples, il suffit de faire autant d'aller-retours que la ville l'exige, à savoir huit pour Paris et vingt pour Sydney. Les autres se trouvent entre les deux. Avant de participer aux courses, il faudra évi-

demment vous qualifier, en choisissant l'un des circuits disponibles et le terminer en un temps record. Ensuite, vous pourrez partir en championnat, en courant contre douze adversaires dans chaque ville. A la fin de chaque course, si vous êtes dans les trois premiers, votre sponsor vous

filera un chèque, qui vous servira à acheter une coque plus performante ou un moteur plus puissant. Pendant les courses, vous pourrez utiliser, autant de fois que votre niveau de carburant vous le permet, le booster. Mais attention, si ce dernier vous fait aller à une vitesse fulgurante pendant les lignes droites, il fera exploser votre bateau lors des demi-tours. Il ne vous reste plus qu'à zigzaguer entre les troncs d'arbres, les ponts et les autres bateaux pour arriver le premier, jusqu'à devenir le champion du monde d'Out-board.

*Out Board est parfaitement bien réalisé, avec des graphismes fins et bien dessinés et une animation rapide, pourvue de quelques détails humoristiques lorsque vous nagez dans l'eau après une explosion ou qu'une pin-up vient vous embrasser à la fin d'une course (attention, elle vous mettra une baffe si vous n'êtes pas qualifié. Elles sont pas commodes, ces meufs!). Le gros problème avec ce soft, c'est qu'il est un peu trop répétitif. Très bien réalisé et très amusant à jouer, certes, mais les aller-retours sur la*

ST  
**77%**

*flotte ne changent pratiquement pas d'une ville à l'autre, et on en a rapidement fait le tour. Néanmoins, ça vaut le coup d'y jouer au moins une fois pour s'éclater, et vous deviendrez, pourquoi pas, un mordu des courses sur l'eau, et Out Board deviendra votre jeu fétiche. Pourquoi pas.*

Ka

GRAPHISME	16
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	15

DISPONIBLE SUR AMIGA, ST ET CPC  
PRIX : 200 F ENVIRON

# GREAT COURTS

THE BEST JUST GOT BETTER

2

**GREAT COURTS  
REMET  
SON TITRE EN JEU!**

- GRAPHISMES et BRUITAGES encore plus réalistes
- CREER votre propre joueur, HOMME ou FEMME !
- Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)
- Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE
- TOUS les coups sont permis

**UBI SOFT**  
Entertainment Software





que quand vous avez un virage en épingle à cheveux, et que le bord de la route est parsemé de rochers ou de panneaux publicitaires.

Si les concurrents proposés par l'ordinateur ne vous donnent pas assez de fil à retordre, choisissez l'option deux joueurs. Vous pourrez ainsi courir contre un pote, et suivre l'évolution de votre bagnole sur la portion d'écran qui vous est réservée.

A noter qu'une licence Lotus est délivrée par l'éditeur à ceux qui termineront le jeu, en finissant toutes les courses, et envoyant le code

# Lotus Esprit Turbo Challenge



donnée pour être qualifié, et participer à l'épreuve suivante. C'est loin d'être évident, car si aller à toute vitesse dans une ligne droite est faisable les yeux fermés, ça se compli-

fournit par l'ordinateur. Plutôt qu'un bout de papier, j'aurais préféré une Lotus, même en Majorette.

Ce jeu n'est pas du tout un casse-briques, c'est une course de voitures. En plus, c'est édité par Gremlin, et pas du tout par un autre éditeur.

**L**e challenge que Gremlin vous propose consiste à affronter les meilleurs pilotes sur 9 circuits différents à travers le monde: Italie, Mexique, Islande, Espagne, Angleterre, Suède, Chine, Finlande et Thaïlande. Dans chacune de ces courses, vous devrez tirer parti du meilleur de votre voiture, et ce que vous avez entre les mains c'est pas de la daube puisque c'est une Lotus Esprit, doubler vos adversaires, négocier les virages avec souplesse, et éviter les coups foireux que vos adversaires ne manqueront pas de vous faire.

D'un circuit à l'autre, vous devrez adapter votre conduite aux conditions du terrain. Conditions climatiques, ou enchaînements particuliers de bosses et de virages. Au départ, il y a 16 concurrents en course. Vous devrez arriver à une position minimum

Les graphismes de Lotus Esprit Turbo Challenge sont assez fins, et réalistes. Dommage que les éléments soient tous en deux couleurs (deux pour les voitures, et toutes les voitures pareilles), on aurait aimé avoir une voiture différente de celle de son adversaire humain dans le jeu à deux par exemple. La route défile très vite, la voiture répond parfaitement bien, sachant que vous la dirigerez au joystick ou au clavier, et qu'une page de menu vous permet de déterminer le mode automatique ou manuel pour les vitesses et les accélérations. Le menu vous fera aussi choisir entre un des trois niveaux disponibles, et, c'est assez rare, entre trois musiques d'accompagnement

CPC  
83%

différentes.

Rapide, même le mode deux joueurs ne ralentit pas l'action, fluide, ce jeu a beaucoup de qualités, mais manque d'un petit quelque chose indéfinissable pour en faire un bit. Je sais pas, une invasion de martiens, une guerre nucléaire, ou quelques massacres bien sanglants n'auraient pas été de trop. Heu, si, on me dit que ça aurait été de trop.

Seb

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC  
PRIX : 110 F ENVIRON SUR CPC K7, 150 F ENVIRON SUR CPC DISK



# LES GUERRIERS NINJA

POUR:  
AMSTRAD DISQUE  
AMSTRAD CASSETTE  
ATARI ST  
AMIGA

3 GRANDS JEUX D'ARCADE/ACTION

DECOUVREZ LES SECRETS DES  
COMBATTANTS DE LA NUIT!



双龍  
DOUBLE DRAGON  
The Revenge

THE  
SHINOBI NINJA  
WARRIORS



"C'est ravageur ... Ce sera très vite votre jeu préféré", GENERATION 4

"Sans aucun doute un jeu très prenant", AMSTRAD 100%

"Une superbe conversion du jeu d'arcade, un travail absolument magnifique", TILT

Billy et Jimmy luttent contre le gang des "Guerriers Noirs"

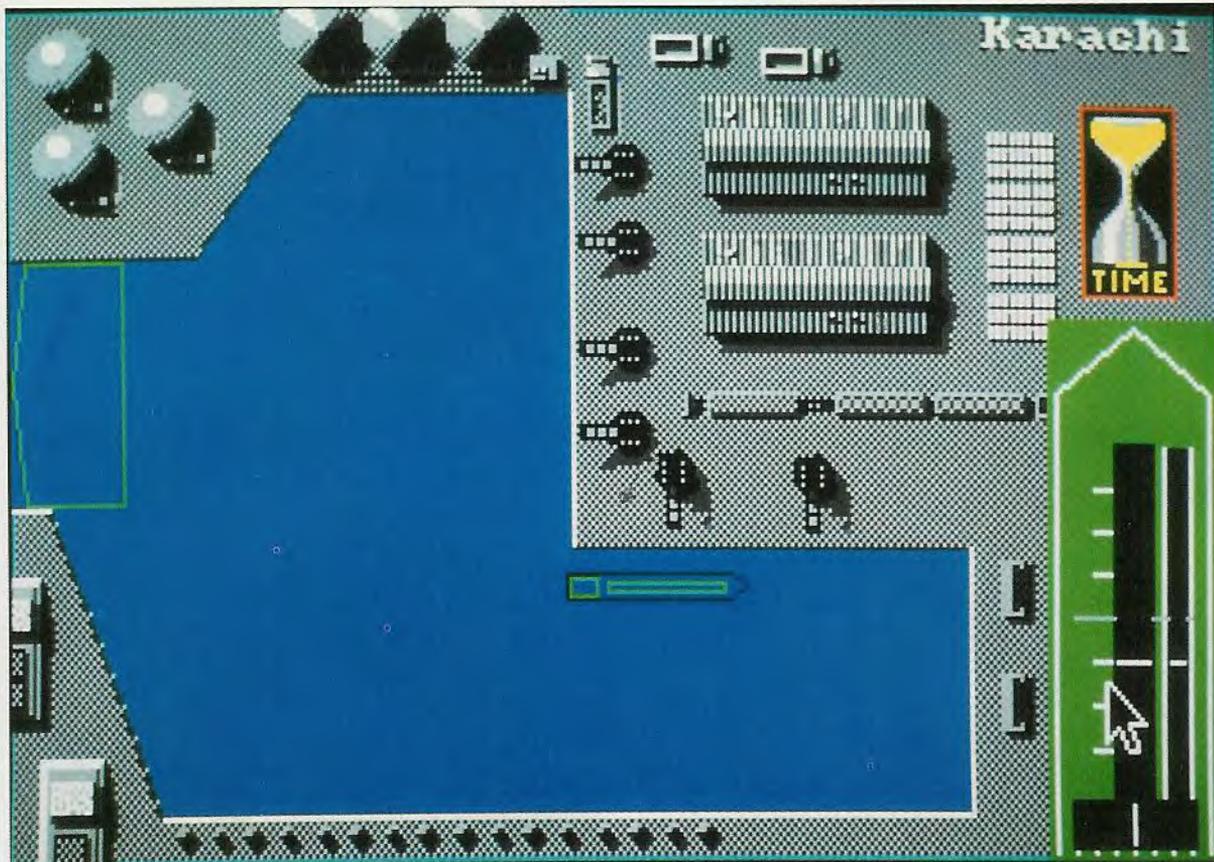
Le Maître Ninja libère les enfants enlevés par les gangs

2 Ninjas contre Bangler, le dictateur et son armée

# Ports of Call

lentes. Mais tout cela n'est que le B A BA du métier, ce que vous devrez faire au jour le jour, mais ce n'est absolument pas suffisant pour devenir milliardaire. Il vous faudra définir une stratégie, est-ce que ce sera une stratégie de prix et pas de qualité, que vous appliquerez en achetant de

Bonjour les requins de la finance, The Disc Company vous propose de devenir armateur et de construire votre fortune personnelle en spéculant sur le transport de marchandises par mer.



**E**tre riche et puissant, je pense que cela vous plairait? Je vois bien que vous êtes d'accord. Alors voilà 4 millions de dollars et ce n'est qu'un début. Ces quatre millions, il va falloir les faire fructifier, et cela en fondant votre propre compagnie de transport maritime. Tout d'abord il vous faut un bateau, allez vite en acheter un. Evidemment, au début vous ne pourrez pas vous offrir un superbe bateau neuf et devrez vous contenter d'une occasion, avec les risques que cela comporte. Ensuite il vous faudra sillonner les mers de port en port en transportant des marchandises, vos clients paieront ce transport suivant

le type de marchandise, l'état du marché, et aussi la vitesse avec laquelle vous pourrez amener le fret à bon port. Evidemment tout n'est pas que profit, il vous faudra acheter du carburant, effectuer les réparations nécessaires, à causes des dégradations normales d'un bateau, ou alors à cause de tempêtes un peu trop viru-

nombreux bateaux à bas prix et en asphyxiant vos concurrents en faisant baisser le prix du transport, en jonglant aussi allègrement sur le crédit, ou alors choisirez-vous une stratégie de qualité, avec des bateaux en bon état et un transport sûr quoique plus cher? A vous de voir selon votre inspiration et la concurrence.



*Ports of Call est un jeu de simulation maritime réussi avec un graphisme classique et une manipulation facile à la souris. Tout le plaisir du jeu réside dans la finesse avec laquelle vous manipulez les bateaux, les cargaisons, les crédits, auxquels d'ailleurs vous n'aurez droit que si votre réputation en tant que transporteur est assez bonne, sinon c'est la banqueroute assurée. A part cette partie financière il y a pour vous distraire une petite partie « arcade » pour entrer et sortir des ports, où il vous faudra manœuvrer votre*

PC  
83%

*bateau en faisant bien attention à sa grande inertie. Des rencontres en*

*mer sont aussi possibles, des tempêtes, des naufragés à secourir, etc. Pensez aussi à repasser de temps en temps à votre bureau à terre, il y a aussi des cambrioleurs qui rôdent.*

Duy Minh

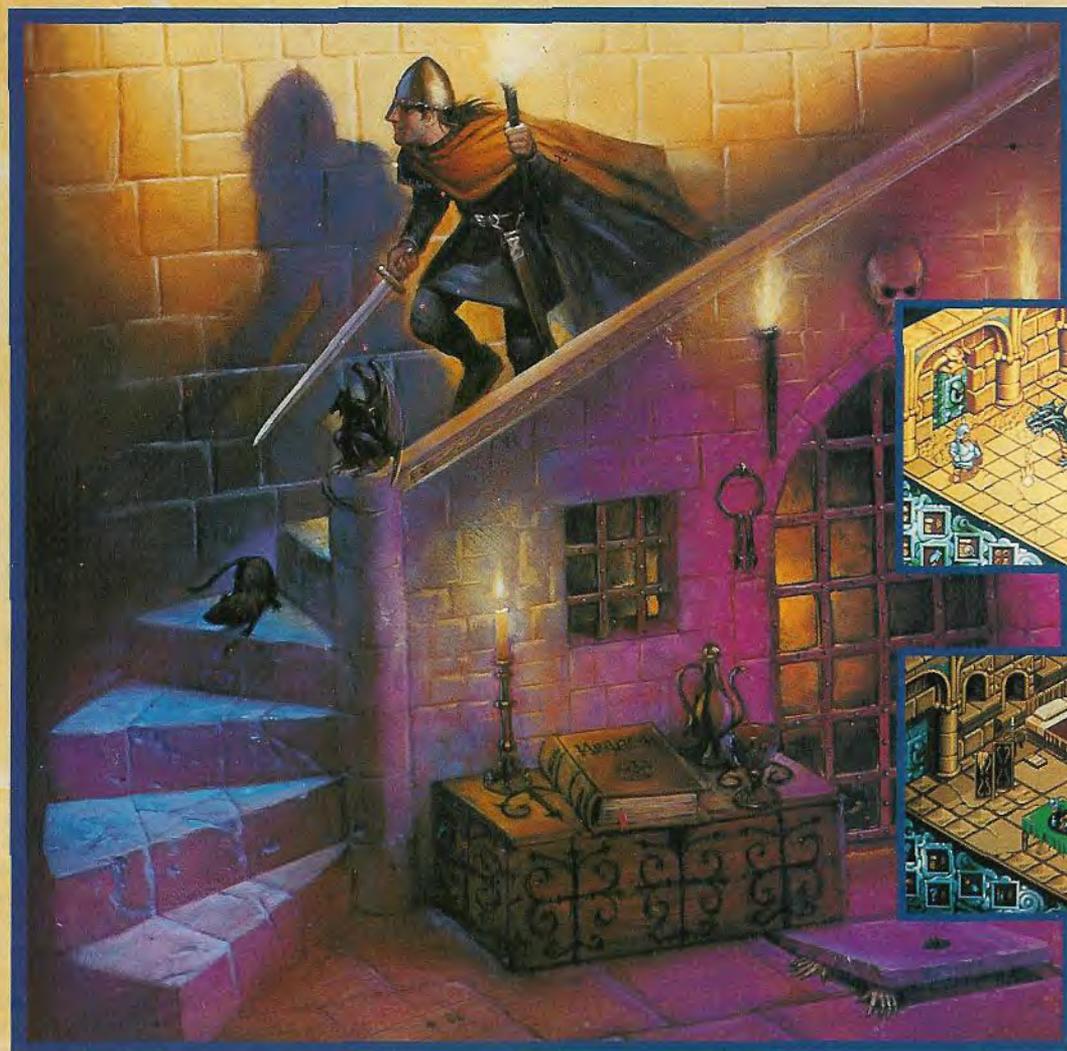
GRAPHISME	13
SON	10
ANIMATION	12
COMPLEXITE	15

DISPONIBLE SUR PC  
PRIX : NON COMMUNIQUE

# CADAVER™



Bientôt  
disponible  
sur Atari ST  
et Amiga



Photos d'écran  
sur Atari ST



Un marécage enfoui dans l'obscurité. Au milieu du marécage se trouve un château. Caché à l'intérieur, le Nécromancien attend.

Tout son passé se résume à du sang. Un fief hérité du royaume, une bataille gagnée comme par magie et un massacre si grand qu'il reste des tâches de sang sur les remparts. Certains aventuriers tentèrent d'éclaircir le mystère. Aucun d'entre eux n'en sortit en vie.

Cependant le destin a désigné un héros. Non pas un chevalier courageux ou un soldat basané mais un personnage menteur, mercenaire et voleur : Karadoc le nain. Sa mission : aller là où les humains ont échoué pour affronter le Nécromancien et enquêter sur le plus obscur mystère régnant dans le monde.

Quel est l'objet de ce mystère ? Non pas l'honneur ou l'amour, ni même un fief personnel ou une croisade contre le diable ou encore une profonde haine envers le Nécromancien. Mais un trésor ! Et Castle Wulf en est plein à craquer...

CADAVER est le jeu de rôle et d'aventure que vous attendiez depuis longtemps. Irébuchez à travers un labyrinthe. Explorez le contenu mystique des chambres secrètes de Wulf, battez vous à mort contre des monstres hideux, lutez contre des pièges surnaturels et réfléchissez sur les sorts énigmatiques du Nécromancien.

95 % dans GÉNÉRATION 4

Une nouvelle forme de  
dialogue :  
des news  
des jeux  
des cadeaux  
des infos ...

36 15 UBI

- Un jeu complexe et interactif avec des centaines de pièces et de lieux différents les uns des autres.
- Des énigmes difficiles.
- Une grande variété d'armes.
- Un nombre de sorts et de potions magiques impressionnant.
- Une armée de monstres, y compris de rats transformés, de lézards aquatiques de taille humaine et de gigantesques dragons cracheurs de feu.

Distribué par  
**UBI SOFT**

8-10, rue de Valmy  
93100 Montreuil-sous-Bois  
Tél. : 16 (1) 48.57.65.52

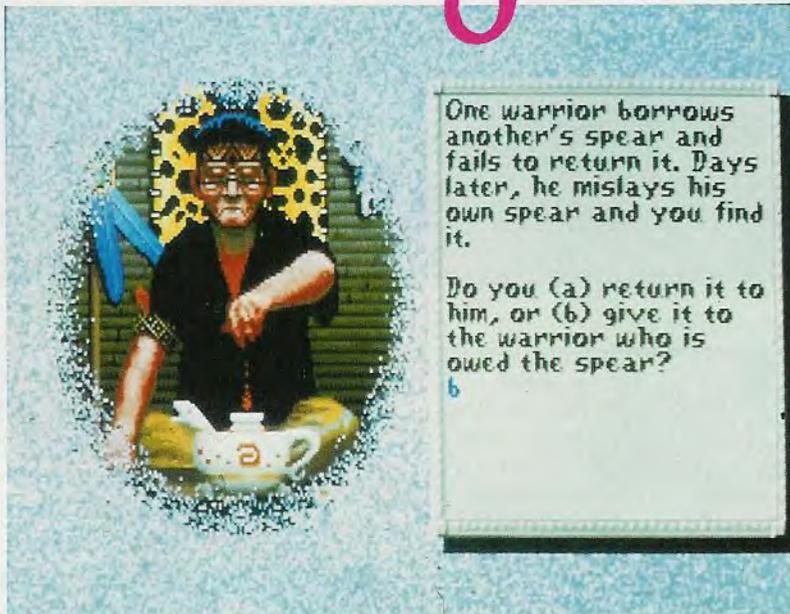
Disponible dans les FNAC  
et dans les meilleurs points de vente.





# The Savage Empire

Certains noms sont comme une clef. Prononcez-les et vous verrez soudain votre interlocuteur ouvrir des yeux ronds et se mettre à baver de joie. Par exemple, Lord British ou Origin System.



**S**avage Empire est le premier logiciel d'une nouvelle série présentée par Lord British himself. La chose appartient à un nouveau cycle intitulé: «World of Ultima» qui sort à l'occasion d'un anniversaire qui ne nous rajeunit pas, mon brave monsieur: Ultima I, c'était il y a dix ans! Fichtre, l'informatique ludique a déjà ses souvenirs.

Concept de la nouvelle série: puisque les aventuriers peuvent pas-

ser d'une dimension à une autre, quittons un instant la joyeuse bourgade de Britannia et en route pour de nouvelles aventures.

Sitôt dit, sitôt fait, voici notre Avatar qui se réveille en pleine jungle, affublé d'un mal de crâne terrible. A côté de lui, un ami qui souhaite garder l'anonymat et se fait appeler Triolo le suit comme une ombre...

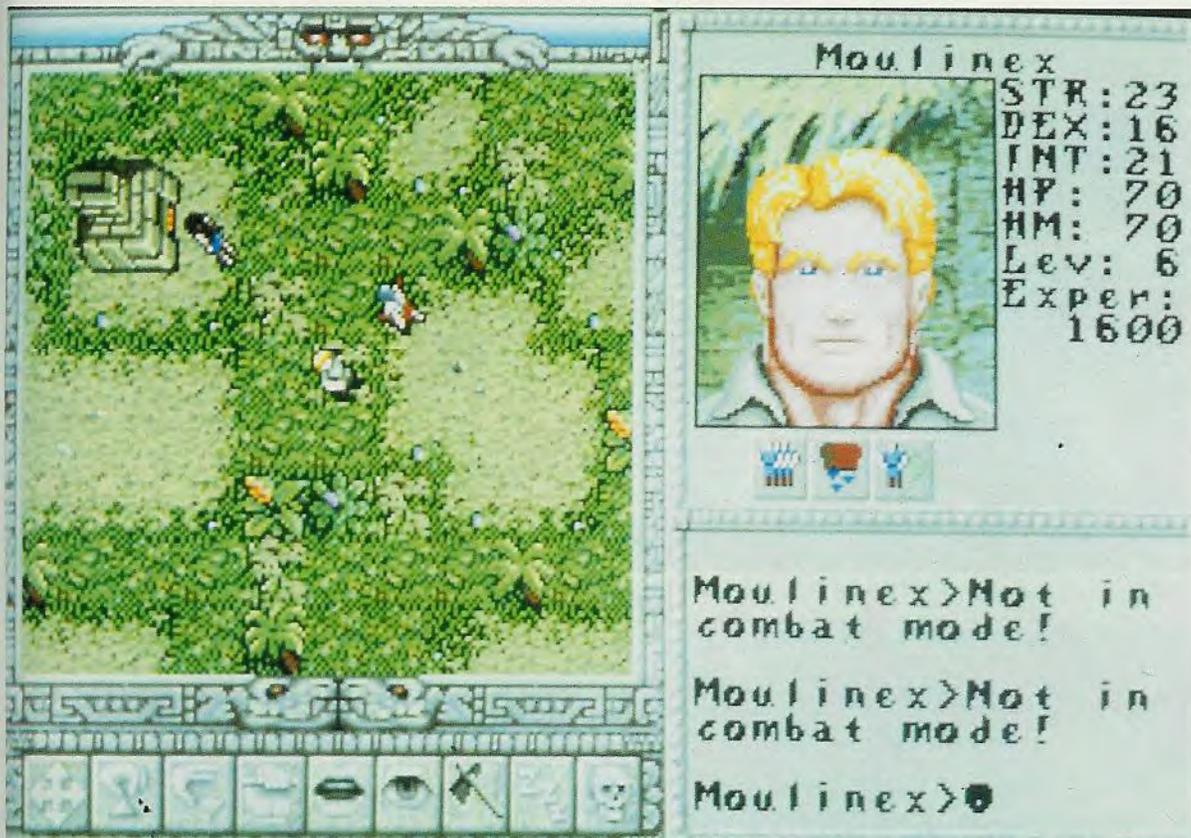
Il va falloir retrouver le reste de l'équipe, c'est-à-dire le professeur

Rafkin et Malone, un journaliste, sans parler des rencontres fortuites. Très-continent perdu, cette jungle se trouve dans la vallée d'Eodon, située, aux dires du professeur, près d'un autre endroit encore plus étrange et qu'il nomme «vallée des lézards du tonnerre». En fait de lézards, il semble que le coin soit infesté de dinosaures. Si seulement le héros pouvait se souvenir de la façon dont il a atterri ici. Seule vague réminiscence de son passé, le visage d'une belle indigène...

Au début de la partie, le héros peut se battre à mains nues. En revanche, Triolo - à condition qu'il fouille la case de bambou où commence l'aventure - peut utiliser la magie qui provient des totems.

A mi-chemin de Tarzan et de la mythologie précolombienne, Savage Empire permet au joueur de se mesurer à de nouveaux ennemis. Fini la chevalerie, les baguettes magiques et les épées; voici venu le temps du serpent à plume, de la magie sauvage et de la casse-têtes en obsidienne. A ce sujet, le nombre et la





variété d'adversaires rencontrés changera agréablement du lot habituel: Nahuatla équipés de lances, guerrières Barako qui vivent dans les grottes des ours qu'elles ont occis de leurs mains, Kurak armés d'arcs et autres joyusetés. Ca, c'est pour les humains mais n'allez pas croire que la région soit vide d'animaux. Apparemment, les sauriens ne les ont pas tous mangés! Jaguars, serpents, Alphadon (hybride de renard et de lézard datant du crétacé), tous les goûts sont dans la nature.

L'autre point relativement dépayasant de Savage Empire concerne la magie. En général, il faut utiliser un totem afin d'entrer en relation avec l'esprit qui y habite. En lieu et place des composants habituels (aïl et autres...), on utilise ici la graine de cacao ainsi que d'autres racines et plantes de la région. Ceci dit, les sorts restent sensiblement les mêmes, tout

du moins en ce qui concerne leur effet. En revanche, et c'est bien dommage que cette nouvelle saga ne s'inspire pas plus des emballages des Ultima habituels, adieux cartes en tissu et les nombreux manuels. Ici, la carte est en bête papier et le manuel, rédigé comme un fanzine des années 50, n'arrive pas à faire oublier le lourd papier auquel Lord British nous avait habitué. Certes, ce fanzine est très bien fait, avec ses fausses publicités, sa fausse affiche de film Empire Savage et son faux reportage sur une expédi-

tion à Eodon. Certes. Mais il domage que la description des sorts ne fasse pas l'objet d'un manuel séparé. Je vous rassure, c'est là le seul défaut de la chose et on attend la suite impatientement. Eh oui, la série comportera des aventures d'espionnage, de science-fiction, d'histoire, d'horreur. Bref, le cinéma de quartier au service du logiciel. Bien entendu, la série des Ultima continue également et Ultima VII est annoncé pour 91. A la même période devrait sortir World of Ultima qui se déroulera cette fois sur mars!



PC  
92%

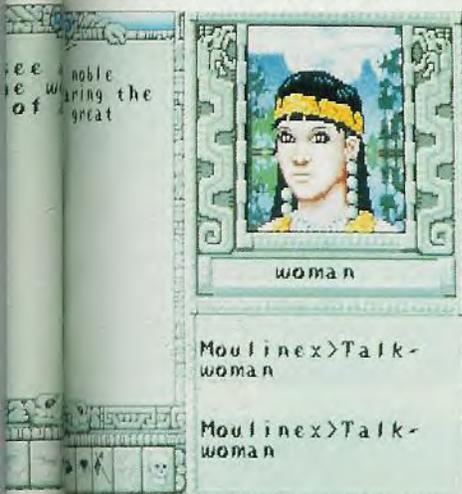
*La chose est maintenant bien rôdée, aussi, nous retrouvons la même présentation que dans Ultima VI, à savoir que toutes les scènes se déroulent en 3D vue de haut sur un seul niveau de vision: promenade ou combat, l'échelle reste la même. En revanche, grande nouveauté en ce qui concerne le son: le Ultima FX fait son entrée. Une entrée fracassante. Qu'est-ce au juste? Eh bien, une entrée fracassante est, comment dire... Pardon? Ah oui, le Ultima FX. Je n'avais pas compris la question. Le Ultima FX, c'est de la musique et des bruitages Adlib, Roland ou MT32 à tomber par terre. Seule ombre au tableau, il faut disposer d'une mémoire étendue, mais ça vaut le coup. Bon plan, le jeu se fait à*

*la souris ou au clavier, ce dernier restant de toute façon utilisable dans les deux cas de figure. C'est très pratique de jongler avec ces deux types de commandes d'autant qu'en cas de combats, il est parfois nécessaire de ne pas perdre de temps. A propos de temps, du reste, le jeu à l'air monstrueux. Je n'ose penser à celui qu'il faudra passer pour explorer cet étrange continent.*

Lord Moulinex

GRAPHISME VGA 16  
SON ADLIB 18  
ANIMATION 15  
DIFFICULTE 18

DISPONIBLE SUR PC  
PRIX : 350 F ENVIRON



tests



amicale, car abritant le régiment ami des Kell Hounds, vous êtes attaqué par une escadrille de vaisseaux de chasse Kurita qui ont tôt fait de descendre en flammes votre pauvre transporteur. Par miracle celui-ci arrive à se poser sans trop de dommages pour l'équipage au centre d'un petit lac. Mais les émotions ne sont pas finies, car, alors que vous vous extirpiez difficilement et surtout très lentement, vous, votre équipe et vos robots, de la carcasse du transporteur, voilà que se profile à l'horizon un robot de combat Kurita. Que faire alors que vos propres robots ne sont pas opérationnels? La situation semble désespérée mais un robot Kell Hound quelque peu endommagé vient au dernier instant se mettre sous vos ordres, ce sera votre premier

# Battletech 2

L'année 3029 sera le début de votre grande carrière, c'est ce que vous vous êtes juré. Vous, Jason Youngblood, vous allez montrer à tout le Lyran Commonwealth, et surtout à sa dirigeante Katrina Steiner, que vous êtes digne de commander des phalanges de robots de combat pour les mener à la victoire contre les Maisons ennemies. Mais depuis quelques jours c'est autre chose que l'ambition qui vous pousse, en effet la Maison Kurita qui dirige le Draconis Combine a enlevé votre père, Jeremiah Youngblood, un des meilleurs pilotes de robot de combat vivant. Au-

jourd'hui vous avez enfin l'autorisation de décoller avec votre patrouille de quatre robots vers la planète Lyons où vous pourrez glaner plus d'informations. Mais alors que vous approchez tranquillement à bord d'un vaisseau de transport de cette planète censée être

			<b>GRIFFIN</b> 1 PPC 1 LAM-10 ARMOR: HEAVY HEAT: WARM <b>YOUNGBLOOD</b>
LNG MODERATE MED MODERATE CLS MODERATE SPD AVERAGE J	MODERATE HEAVY HEAVY AVERAGE J	LIGHT MODERATE HEAVY FAST J	
			<b>PEARCE</b> <b>GRAHAM</b> <b>STEWART</b> <b>EXIT</b>
LNG LIGHT MED LIGHT CLS LIGHT SPD FAST	NONE MODERATE HEAVY FAST	NONE LIGHT LIGHT FAST J	

combat, diriger ce robot allié blessé assez bien pour détruire le robot Kurita. Que la Force soit avec vous, Jason, car ce n'est que le premier des multiples combats qui vous attendent.

**Infocom vous place à la tête d'une patrouille de robots de combat, type Goldorak. Votre objectif est simple: aller guerroyer aux quatre coins de la galaxie pour retrouver votre père, lâchement kidnappé.**

PC

86%

Faites bien attention, ce jeu n'est absolument pas un jeu d'arcade, en effet vous ne tirez pas vous-même, tout ce que vous faites c'est superviser ce que font les robots de votre patrouille et donner des ordres à d'autres patrouilles. L'articulation du jeu est très simple, c'est une suite de combats entre patrouilles de robots, liés par une histoire, la vôtre, Jason Youngblood, et pour peu que vous réussissiez à gagner les combats les uns après les autres, vous pourrez retrouver votre père, progresser dans la hiérarchie, commander de plus en plus de robots, des véhicules divers, et même des transporteurs galactiques. Au début d'une série de combats vous

devez choisir votre matériel, c'est-à-dire vos robots de combat, qui sont caractérisés par une puissance de feu, à longue, moyenne et courte distance, un niveau d'armure et une vitesse de déplacement. Une fois votre choix fait vous devrez passer la série de combats en utilisant ce matériel. Sur le champ de bataille donner les ordres n'est pas compliqué, le terrain est vu de dessus, il suffit de placer la souris sur un de vos robots et de sélectionner pour entrer en mode ordre. Les ordres possibles sont les suivants: mouvement, vous marquez le parcours à faire par le robot, vitesse de déplacement, type de tir, défensif ou offensif, la cible,

vous placez la souris sur la cible choisie. Une fois les ordres donnés il ne vous reste plus qu'à regarder quel est leur effet et à les corriger si nécessaire. Toutes les commandes se font à la souris de manière simple et rapide. A la fin de chaque combat vous pouvez le recommencer si vous l'avez perdu. Que dire de ce jeu, il est bien réalisé et bien pensé et vous fera passer de bons moments.

Duy Minh

GRAPHISME 16  
 SON 12  
 ANIMATION 16  
 COMPLEXITE 15

DISPONIBLE SUR PC  
 PRIX : NON COMMUNIQUE

Micro  
Style

## LA COMPETITION EST TERMINEE, VOICI LE VAINQUEUR

Andreas Brehme est la vedette de la Coupe du Monde, en juillet 1990.  
MicroStyle va présenter le vainqueur, en automne 1990.



Italia 90, Italie 1990, Coupe du Monde de Football 1990. Une année mémorable. Le plus grand jeu au monde, sur votre petit écran pendant un mois. Maintenant il est temps de sortir de la foule et de se précipiter sur le terrain - où a lieu l'action réelle.

Actual screen shot



Emparez-vous de la balle, pendant votre première mi-temps et faites une passe parfaite loin à l'ailier. Alors qu'il passe la balle à l'arrière vous courez jusqu'au milieu du terrain, hurlant de renvoyer la balle. La balle traverse, bien haut au-dessus de la défense, tandis que vous vous dégoûdisez les jambes jusqu'à la limite de leurs possibilités. Un bond et vous avez fait voler la balle avec votre pied alors que le goal surgit devant vous, faisant siffler la balle en l'envoyant vers le coin supérieur...

Le Challenge International de Football est présenté sous l'optique du joueur au niveau du terrain, vous fournissant une action rapide en trois dimensions que vous pouvez contrôler à votre guise.

- Jouez en tant que joueur avide de buts, milieu de terrain ou défenseur à toute épreuve, se délectant des passes des équipes assistées par des ordinateurs intelligents.

- Dicter le schéma du jeu, en utilisant à la perfection l'équipe et contrôlant les onze hommes.

- Faites attention aux mouvements compliqués des remises en jeu, corners et coups francs.

- Jouez en finale de la Coupe du Monde ou en tant que membre d'un des seize clubs de pointe dans le monde entier. Le football international est joué comme dans la réalité.

Challenge International de Football. Il fera crier Gascolgne de joie, excitera Maradonna et fera s'arracher les cheveux à, Hullt.

BIENTOT DISPONIBLE POUR VOTRE COMMODORE AMIGA, ATARI ST ET IBM COMPATIBLES DANS TOUS LES BONS

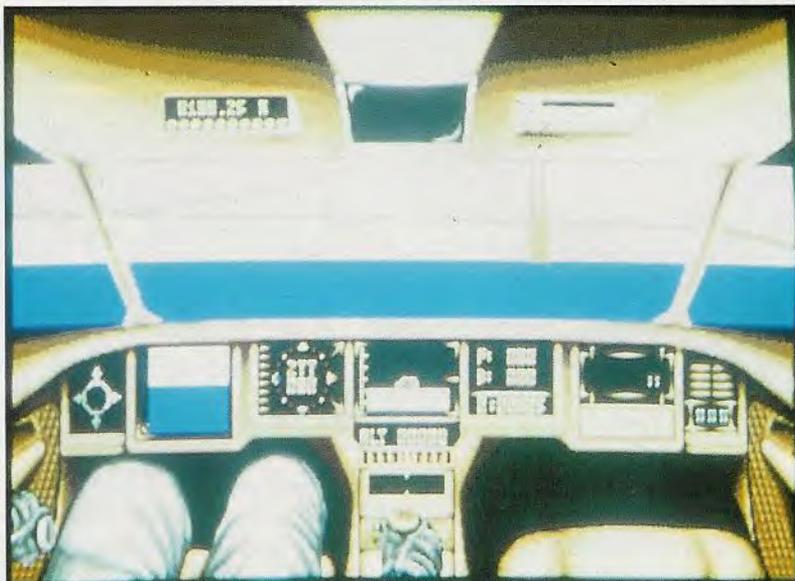
**LE CHALLENGE INTERNATIONAL DE FOOTBALL DE  
MICROSTYLE - UN JEU DE BALLON TOUT A FAIT DIFFERENT!**

Pour les amateurs d'aventure solide, US Gold sort un produit dans lequel enquête, combat et simulation sont réunis. On s'y croirait.

# Mean Streets

Nous sommes à San Francisco, en l'an de grâce 2033. Vous vous appelez Tex Murphy, détective privé, près à affronter tous les dangers pour mener à bien une enquête vous ayant été confiée. Justement, une belle blonde vous a envoyé un message de détresse: son père a été tué en tombant d'un building. Il était scientifique de son état, et vous allez vite découvrir qu'un diabolique complot est en train de se former dans le monde scientifique, où quelques personnes ont déjà mystérieusement disparu. Pour réaliser votre enquête, vous avez votre Lotus Speeder, un véhicule roulant et volant, pouvant vous emmener dans tous les coins de San Francisco grâce à un pilotage automatique. Il faut évidemment connaître les coordonnées de l'endroit désiré, et ce sera en

grande partie ceci que vous rechercherez. Vous pourrez dialoguer avec vingt-sept personnes différentes, certains ayant la voix digitalisée, afin de récolter des informations et comprendre l'organisation qui se trame au sein du monde scientifique. Je ne vous en dirai pas plus, ce serait gâcher votre plaisir, mais sachez que lorsqu'on commence à rentrer dans le jeu, on n'en sort plus. Impossible de se lasser avec Mean Streets vu que vous pourrez tout aussi bien vous battre avec des scènes d'arcade que fouiller dans des bureaux ou piloter votre engin avec des séquences en 3D calculée. Le scénario solide fait de Mean Streets un grand jeu d'aventure, aussi intelligent que distrayant.



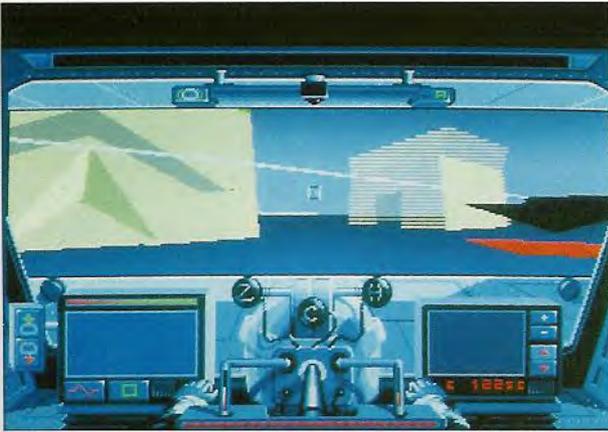
AMIGA  
90%

Les graphismes se divisent en deux parties: lorsque vous êtes dans votre véhicule avec une vue 3D de l'extérieur et votre tableau de bord devant vous; et lorsque vous dirigez votre personnage dans les combats ou dans les fouilles. La 3D est parfaitement réalisée sans être surprenante, alors que les autres graphismes sont un peu décevants. Mais on oublie rapidement les traits grossiers dont sont formés les décors pour entrer complètement dans le jeu, incroyablement passionnant. La manipulation se fait entièrement au joystick, avec un système de menus et de sous-menus apparaissant lorsque vous êtes devant des objets ayant une quelconque utilité. Vous pourrez transporter autant d'objets que vous le voulez, et piquer l'argent que vous trouvez pour acheter des renseignements. Mean Streets ne paye pas de mine, mais vous emportera au cœur d'une aventure que ne serez pas près d'oublier.

Ka

GRAPHISME	14
SON	16
ANIMATION	15
MANIABILITE	16
DIFFICULTE	18

DISPO SUR ST AMIGA ET PC  
PRIX : 250 F ENVIRON



De plus en plus souvent, les jeux de rôle quittent l'univers moyenâgeux et entraînent le joueur dans un monde futuriste. C'est le cas de ce nouveau Tomahawk.

# Galactic Empire

**A**dapté du premier JdR français (Robert Laffont, 1984), Galactic Empire propose au joueur d'enquêter dans un monde futuriste. En effet, un super vilain menace de foutre une pagaille monstre dans l'Empire. Le joueur, qui se fait passer pour Marcel Fastoche, un journaliste intergalactique - notre rêve à tous, mais si - se retrouve donc sur la planète Ether, déjà fortement éprouvée par la guerre civile. En fait de journalisme, Celmar est en réalité un agent envoyé par le SERSEC. Pour se déplacer, il utilise un appareil étanche, l'atmosphère d'Ether étant très pauvre en oxygène. Du reste, la recherche de ce précieux gaz va occuper le joueur une bonne partie de son temps. Au cours de ses déplacements, le joueur, Marcel, quoi, peut entrer en contact avec les personnages de rencontre. En général, les JdR sur micro abreuvent le joueur de renseignements plus ou moins superflus. Si je vous raconte ça, c'est pour que vous compreniez bien que chaque personnage rencontré dispose de sa personnalité et même si cela a l'air transparent pour le joueur, les réactions ne seront pas les mêmes. De plus, et ça c'est une nouveauté, ils mémorisent faits et gestes. Pas la peine d'essayer de faire ami-ami avec un soldat que vous avez estourbi il y a deux heures. Ce qui frappe le plus, c'est l'impression de liberté: on est sur la surface de la planète, on va à droite, à gauche, on discute ou non avec les autochtones, c'est comme on veut. A ce sujet, le programme pro-

pose une alternative intéressante à ceux qui détestent rentrer des tonnes

de textes dans un analyseur syntaxique en général crétin: en cliquant sur des masques semblables à ceux du théâtre grec, on fait apparaître des phrases que le programme choisit automatiquement. Où est le jeu me direz-vous? Toute la subtilité consiste à choisir le bon masque, donc le bon ton et à orienter la discussion dans la direction souhaitée: amical, froid, détaché ou carrément hostile, 9 «modes» sont utilisables à chaque fois. Bref, bien qu'assez simple d'utilisation, Galactic Empire est en réalité un jeu très fin et très complexe. Moulinex Fastoche.

PC  
75%

Outre la musique, très soignée dès lors qu'on est équipé d'une carte, le jeu constitue une agréable surprise en ce qui concerne le graphisme. Pas de doute, Tomahawk maîtrise de mieux en mieux la 3D face pleine. Bon point, les animations et déplacements, bien qu'un peu saccadés parfois, sont quand même assez rapides pour que le jeu reste agréable. En fait, Tomahawk vient de réussir le tour de force de créer un jeu de rôle «réaliste» agréable à utiliser.

Moulinex

GRAPHISME VGA 16  
SON ADLIB 16  
ANIMATION 15  
DIFFICULTE 18

DISPO SUR ST AMIGA PC  
PRIX : 350 F ENVIRON



## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux  
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, av. des Champs Elysées  
Métro George V .  
RER Charles de Gaulle / Etoile  
Tél. 42.56.04.13

**MICROMANIA LA DEFENSE**  
Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Ronde des Miroirs  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

**NOUVEAU**



**MICROMANIA**  
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

**3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE**



# Globulus

**Quand Innerprise envoie un personnage complètement fou dans un univers encore plus dément, il a peu de chance de s'en sortir indemne.**



explorer aisément. Il lui faudra donc bien choisir son itinéraire pour arriver vivant à la case final, représentée par une sorte de trou noir multicolore. Durant sa balade, il pourra à tout moment, selon le crédit qui lui reste, retourner complètement le décors, ce dernier apparaissant comme s'il était vu dans un miroir. Cette manipulation permet souvent de se sortir d'un mauvais pas, et de continuer sa promenade là où on était bloqué auparavant, d'autant que Globy est incapable de monter une côte, il ne se contente que de les descendre, ce fainéant. Deux autres options sont au menu: la dynamite, que vous pourrez poser sur une case, devant vous, pour faire disparaître des obstacles gênants, et les bombes sophistiquées, éliminant tous les ennemis à l'écran. Tout cela est à terminer dans un temps limité, largement suffisant mais qui peut vous surprendre quelquefois. Quelques détails sont encore à signaler: la possibilité de choisir son nombre de vie entre trois, quatre ou cinq, le nombre d'options (toujours dans une limite définie) et le niveau auquel vous voulez accéder entre le premier, le sixième ou le onzième. Ceci dit, des codes d'accès vous seront donnés au fur et à mesure de

**C**'est Globy que vous dirigez dans Globulus. Globy est un petit personnage tout vert, avec une tronche de débile profond en pleine crise de crétinerie. Son but, c'est d'atteindre une partie bien précise du tableau

dans lequel on l'a envoyé, en évitant autant que possible de mourir. Et ce n'est pas franchement dur de mourir dans les tableaux de Globulus, parce qu'entre les pointes surgissant du sol, les boules meurtrières, les bombes et autres cases déconseillées, il peut

EDITEUR: OCEAN

TESTE PAR ARTEMUS. DEJA TESTE SUR PC DANS JOYSTICK N°11. DISPONIBLE SUR AM/ST, BIENTOT SUR CPC. PRIX: 250F ENVIRON

Les courses folles vous attendent à bord de votre bolide fourni par l'administration policière. Avant chaque mission, une speakérine blondasse vous donnera les descriptions du bandit que vous devez arrêter, ainsi qu'une vision de son véhicule, sur une petite télé portable installée dans votre caisse. Elle ne parle pas, mais un texte apparaît en bas de l'écran. Ensuite, votre voiture étant devant vos yeux, vous n'avez plus qu'à prendre votre joystick et qu'à accélérer. La route défilera rapidement devant vous, surtout si

vous actionnez un des cinq turbos disponibles. Malgré une animation excellente, les décors font peine à voir, ils sont dépourvus de couleurs et de détails, ils sont pauvres et rares. Sans cela, le jeu est parfaitement jouable, rapide et prenant, mais un peu trop répétitif pour capter l'attention du joueur très longtemps. Toutes les missions se ressemblent, malgré le décor et le véhicule du truant qui changent. Il n'y a que les séquences d'entre-niveaux qui pourraient vous motiver suffisamment pour continuer.

GRAPHISME: 15 • SON: 13 • ANIMATION: 16  
MANIABILITE: 15 VERDICT: 78%



votre évolution, pour les autres niveaux. A la fin d'un tableau, des crédits vous sont offerts selon le temps qu'il vous reste et le nombre de bonus que vous aurez ramassés, vous permettent d'acheter des vies, des

bombes et des retournements de plateaux supplémentaires. Beaucoup de réflexion donc, un poil d'ingéniosité et une bonne dose de patience sont obligatoire pour tenir le coup devant les pièges de Globulus.



AMIGA  
87%

Les graphismes de Globulus sont fous et sympathiques, originaux et un tantinet BD. La musique, reprenant différents thèmes classiques connus, donne une présence à l'action, dont vous pourrez vous passer si vous y êtes allergique, tout en gardant les bruitages cartooniques et délectables. L'animation parfaitement fluide des petits sprites apporte, encore une fois, une impression de dessin animé dément, dans lequel tous les personnages seraient bugués de la

tête, et aborderaient des attitudes de nazes. Globulus est un jeu fou et intéressant, génial et surprenant. Indispensable pour ceux qui veulent changer d'air.

Ka

GRAPHISME 17  
SON 17  
ANIMATION 16  
MANIABILITE 15

DISPONIBLE SUR AMIGA  
PRIX : 300 F ENVIRON

## TOYOTA CELICA GT RALLYE

AMIGA

EDITEUR: GREMLIN

TESTE PAR KA ! DEJA TESTE DANS JOYSTICK N°11 SUR ST. DISPONIBLE SUR ST/AM/CPC PRIX: CPC K7 110F ENVIRON ; CPC DISK 150F ENVIRON ; 250F ENVIRON ST AM

Toujours partant pour faire la course? Si la réponse vous venant instinctivement est -oui, quand tu veux!, alors vous êtes prêt à jouer à Toyota Celica. Des courses dans trois pays différents ayant chacun leur particularité: l'Angleterre, avec ses campagnes verdoyantes et sa pluie; le Mexique avec ses dunes romantiques et ses tempêtes de sable; et la Finlande, avec ses forêts de sapin et sa neige. Dans

les trois cas, vous aurez besoin de ce qui fait l'originalité de ce jeu: les essuie-glaces. Vous êtes donc à l'intérieur de votre voiture, et vous voyez le volant tenu par vos mains gantées. Le décor, lui, est en 3D, sans trop de relief, mais avec une bonne fluidité même avec plusieurs sprites à l'écran. Un peu lassant mais quand même amusant à manipuler, ce rallye tiendra la route jusqu'à un virage un peu serré.

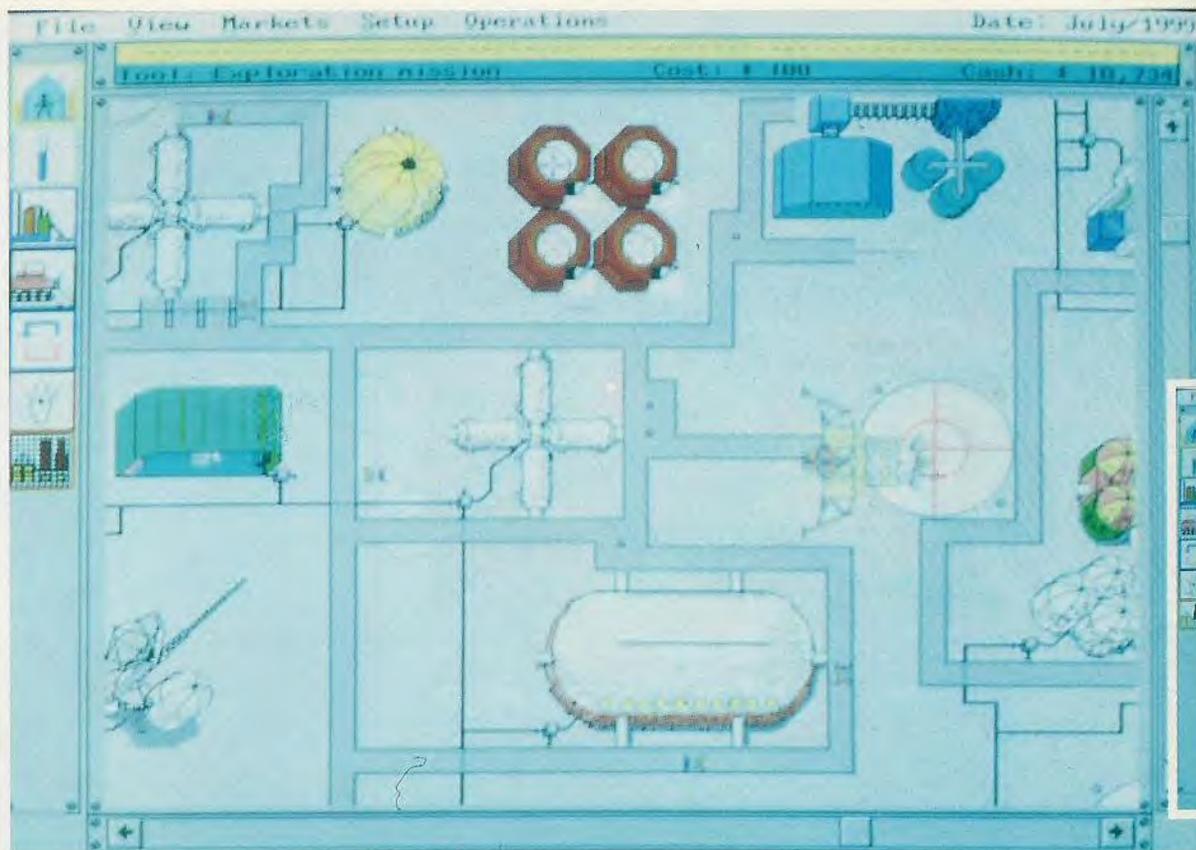
GRAPHISME: 15 • SON: 14 • ANIMATION: 15  
REALISME: 16 VERDICT: 77%



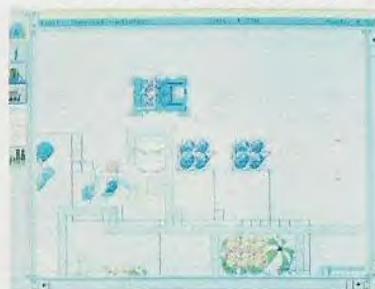
tests

Vous voilà nommé directeur d'une base lunaire par Wesson International.

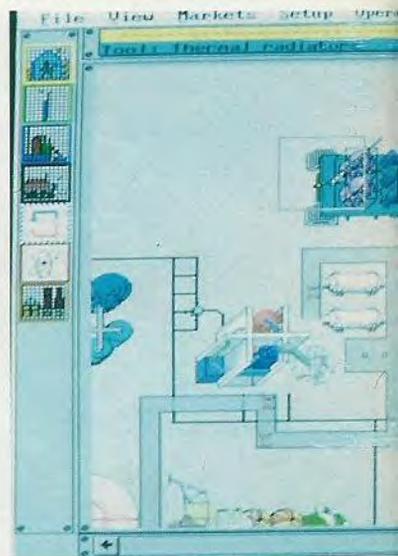
Votre but est simple, prouver qu'il est possible de construire sur la lune une communauté auto-suffisante qui ne soit pas qu'un fardeau pour la Terre.



# Moonbase Lunar Colony Simulator



Vous voilà donc, vous John Ronald Gariott, ex-exécutif de la NASA, responsable de la première base lunaire qui ne soit pas qu'un centre de recherche exclusivement financé par le gouvernement. Il va vous falloir



PC  
87%

*Moonbase est un très beau jeu de simulation économique qui frappe par deux points. Le premier est la qualité de la réalisation, l'ensemble de l'interface utilisateur ressemble comme deux gouttes d'eau à Windows 3.0 avec les menus, les boîtes de dialogue, les fenêtres. Tout se manipule à la souris. En plus de cela les graphismes sont fins et détaillés, et émaillés de petites animations superbes. Le deuxième point est l'originalité et la qualité du scénario, qui vous place dans un environne-*

*ment insolite, la Lune, pour une simulation économique détaillée et pourtant pas trop compliquée. Contrairement à d'autres simulations, le jeu ne se déroule pas par tours, mais de manière continue. Les choix d'actions sont nombreux, construction d'habitations ou d'hôtels, d'usines diverses, de labs, d'usines thermiques et électriques pour tout alimenter, de routes et de pipelines, exploration du site lunaire pour découvrir des gisements d'eau ou*

*des curiosités, enrôlement de personnel, vente des productions. Tous les ans un bilan est réalisé qui vous permet de voir où vous en êtes. Bref, un jeu à conseiller sans hésiter pour ceux qui aiment être dans la lune.*

Duy Minh

GRAPHISME	18
SON	12
ANIMATION	16
COMPLEXITE	17

DISPONIBLE SUR PC  
PRIX : 300 F ENVIRON

prouver qu'il est possible de créer sur la Lune une base autosuffisante qui soit viable économiquement. Pour cela il vous faut bien entendu penser au commerce, que diable pourrait donc produire une base lunaire? Eh bien, bien des choses, de l'électricité, de l'eau, de l'oxygène, il faut bien en produire pour les habitants, pourquoi ne pas en revendre? De la mécanique et de l'électronique évidemment, parce que, grâce aux conditions de gravité et de salubrité particulières

# Damoclès

## Mission Disk 1



**V**ous vous souvenez de Damoclès, ce superbe jeu d'aventure tout en 3D où vous deviez sauver en un peu plus de trois heures la planète Eris, menacée de destruction par une comète baladeuse. Vous y êtes parvenu difficilement, au prix de grands efforts. A peine remis de vos émotions, voici cinq nouveaux scénarios encore plus corsés qui vont vous permettre de montrer votre virtuosité.

Le premier est court, très court, 10 mn en tout. Le cher professeur détenteur de la bombe permettant de sauver Eris n'est pas content que vous ayez été recruté par le président, il a donc décidé de faire exploser sa bombe dans l'atmosphère d'Eris, entraînant une destruction encore plus rapide que celle qui viendra de la comète. Vous avez 10 mn pour acheter un vaisseau et aller chercher la bombe. Second scénario, pour les inconscients. Vous avez malheureusement perdu votre vaisseau au jeu sur une planète casino sur laquelle vous êtes coincé. Il va falloir vous en procurer un autre pour vous rendre sur Eris et y arriver... plus tard encore. Troisième scénario, la concurrence est là. Vous n'étiez pas le seul mercenaire embauché, mais l'autre est arrivé avant vous, a trouvé la bombe, mais n'a pas daigné sauver la planète. Il l'a vendu pour des millions et maintenant c'est à vous de la racheter, devenez donc millionnaire. Quatrième scénario, mais qui m'a donc foutu des scientifiques si incompetents? Vous êtes tranquillement en train de savourer votre victoire quand vous apprenez que l'endroit où vous avez fait exploser la bombe n'était pas le bon, erreur de calcul des scientifiques, il vous faut sauver Eris mais sans la bombe. Enfin le cinquième, laquelle des 16 millions de pyramides contient la solution permettant de sauver Eris, à déconseiller au joueur impatient.

**Voilà Novagen qui nous revient avec des scénarios encore plus difficiles pour Damoclès. Mais où s'arrêtera l'escalade?**

ST  
86%

*Que dire sur ces scénarios? On retrouve le monde de Damoclès, en 3D pleine, rapide, précis, superbe. Les aventures sont plus variées et on s'y plonge avec délice. A conseiller sans restrictions.*

Duy Minh

GRAPHISME 18  
SON 13  
ANIMATION 18  
COMPLEXITE 14

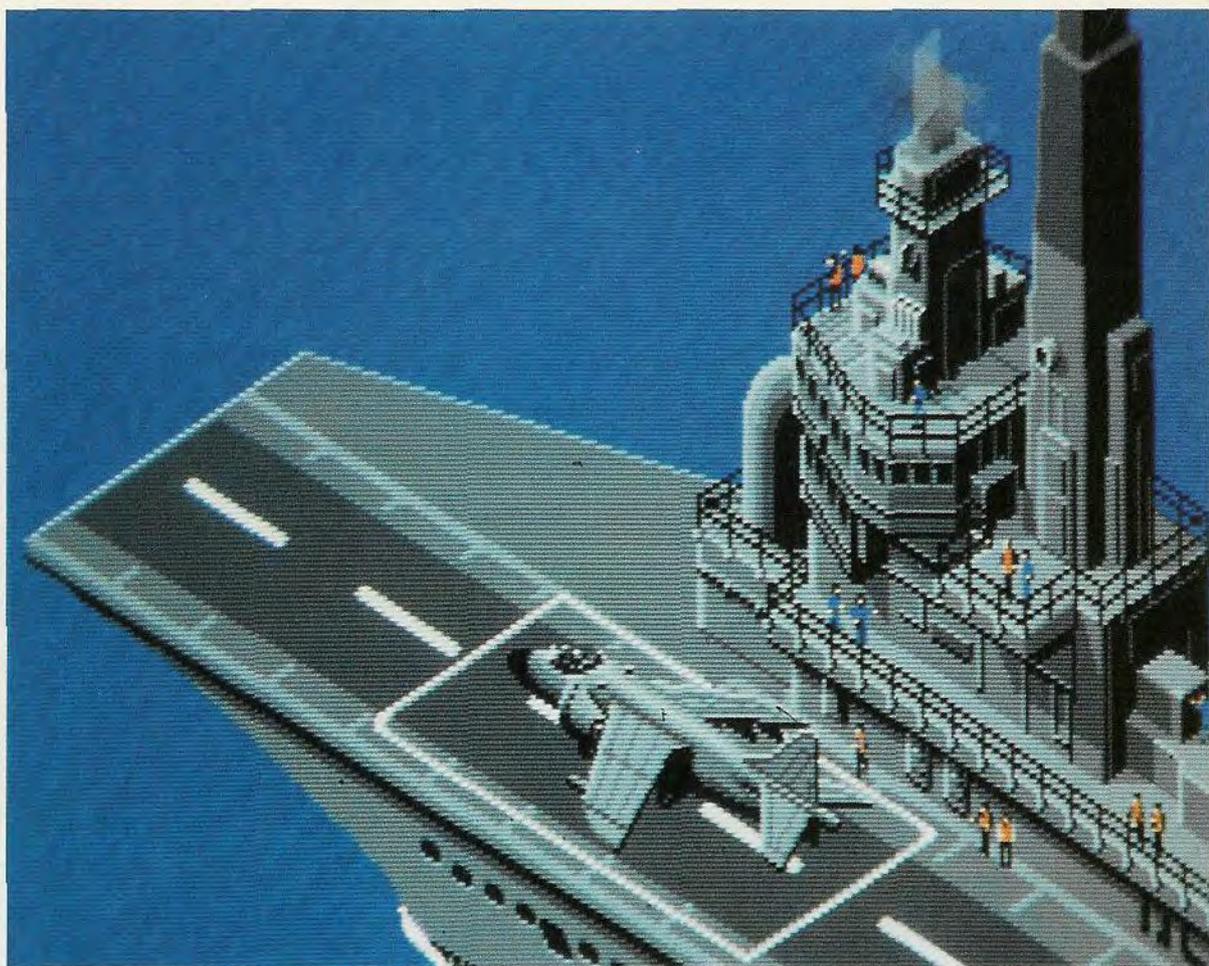
DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA  
PRIX : 100 F ENVIRON

de la Lune ils sont plus faciles à produire, pour moins cher. De l'Helium-3, ce nouveau carburant pour les réacteurs à fusion, qu'on trouve quasiment à profusion sur la Lune. Enfin du tourisme, pour les riches touristes blasés des plages ensoleillées et qui ont envie d'un voyage vraiment dépayssant.

Vous voyez, les perspectives ne sont pas mauvaises. Mais par contre il y a les problèmes, les nombreux problèmes qui peuvent se poser, le principal étant la main d'oeuvre. Vu le grand dénuement de l'environnement lunaire normal, il va falloir investir beaucoup pour que les gens vivent confortablement, arrivent à se distraire, et soient en sécurité, mais c'est bien ça le challenge.

**US Gold utilise la technique originale du Rotoscape pour un simulateur de combat décevant.**

SUR AMIGA



# Operation Harrier



**V**otre supérieur hiérarchique tape du poing sur son bureau en vous expliquant avec une fougue, digne de son grade, la mission de la plus haute importance que vous avez à remplir. Il est pas commode, votre supérieur, et plutôt que d'accepter l'ordre de tirer sur tous les ennemis volants de

la région, on a plutôt envie de lui envoyer une bonne rafale dans la tronche. Mais bon, si vous vous êtes engagé dans l'armée, ce n'est pas pour descendre le premier colonel à la grande gueule venue, c'est pour sauver votre patrie et éliminer tous les ennemis en vue. Une fois votre mission comprise, vous devrez installer différents projectiles sur votre avion. Cette manipulation est amusante la première fois, mais revient systématiquement à chaque nouveau départ, tout comme le sermon

**SUR ST**

de votre supérieur. A la longue, ces deux passages deviennent carrément insupportables. Après quelques pages écran d'une beauté rare, il faut bien le dire, vous voilà en pleine phase de combat, avec une vue de dessus de votre avion, selon le système du Rotoscape, déjà employé dans Rotox. Pour mémoire: lorsque

vous actionnez votre joystick, c'est le décor qui tourne autour de vous, alors que votre engin ne bouge pas du milieu de l'écran. Vous aurez neuf

ST  
**61%**

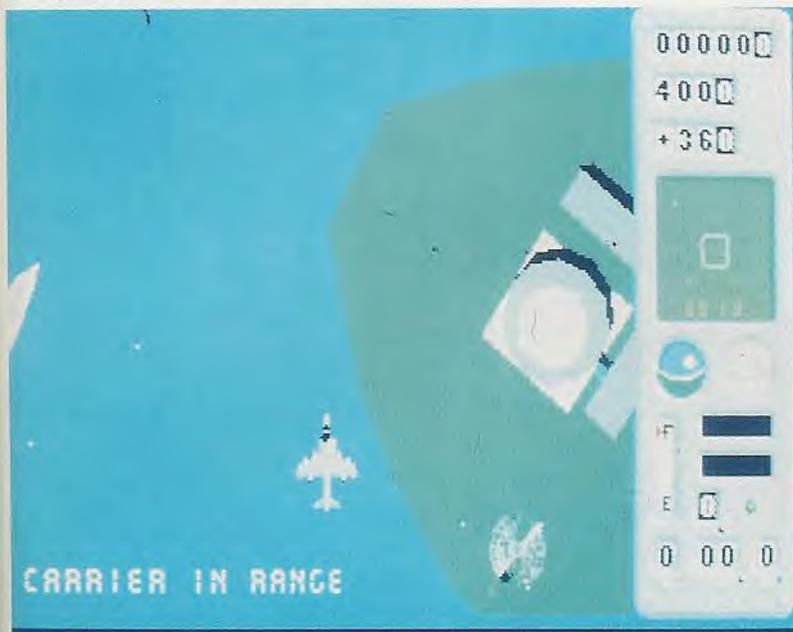
*Pour la beauté des yeux, les pages graphiques d'entremissions sont parfaitement réalisées. Le jeu en lui-même, est plutôt lent et ennuyeux, pourvu de quelques bruitages minables symbolisant les tirs de projectiles. Le système Rotoscape, original en lui-même, est complètement gâché par une réalisation et une maniabilité baclées.*

Ka

GRAPHISME	13
SON	12
ANIMATION	13
MANIABILITE	14

missions à remplir, partant des croiseurs ennemis à détruire en passant par le bombardement d'une piste d'atterrissage ou d'une usine d'armement. A chaque fois c'est avec le même système que vous jouez, mal réalisé pour l'occasion. Votre avion se déplace lentement au-dessus d'un

décor simplifié et dépourvu de belles couleurs et de détails pouvant le rendre un minimum réaliste. Operation Harrier n'est pas suffisamment travaillé pour ressembler à un simulateur, et trop lent pour être un Shoot'Em Up.



*Oh, le joli graphisme VGA que voilà. Tout du moins au début, parce qu'après, sans être véritablement la cata, les choses se gâtent. Mais, bon, pour le moment, nous en sommes à la présentation. Ah, ça pour sûr, on peut dire que les dessins sont vraiment superbes. C'est vrai que les psbtit du «haut» parleur sont un peu énervants, mais qu'importe, continuons. Des écrans permettent de choisir le matériel, rien à redire non plus. En revanche, la suite des opérations est moins amusante: alors que le décollage permet d'admirer une scène animée jolie comme tout, le jeu proprement dit n'est pas très*

PC  
**60%**

*beau. L'avion, vue de haut, évolue au dessus d'un décor morne comme c'est pas permis et les animations, saccadées, font qu'on s'interroge sur la présence du logo «Rotoscope» qui figure sur la jaquette. En fait de 3D, la perspective est assez restreinte compte tenue de ce survol permanent.*

Moulinex

GRAPHISME EGA14  
SON PC 12  
ANIMATION 13  
MANIABILITE 12

AMIGA  
**60%**

*Décevant, c'est le mot qui correspond le mieux à ce jeu. Après les pages graphiques prometteuses, assez jolies mais tout de même pas exceptionnelles pour de l'Amiga, on tombe sur un jeu ennuyeux et mal réalisé. Dommage. Le bla-bla onomatopéique du supérieur vous amusera la première fois (il est muet sur ST) et vous gonflera rapidement. En plus, ce jeu est pourvu d'une des protections les plus débiles que j'ai jamais vue: un disque*

*noir avec un système de coordonnées imprimées en... noir. C'est illisible, et ça ne sert à rien. Cette absurdité est commune aux deux versions. Affligeant.*

Ka

GRAPHISME 12  
SON 13  
ANIMATION 13  
MANIABILITE 14

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC  
PRIX : 250 F ENVIRON

## SPINDIZZY WORLDS

ST

EDITEUR : ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

TESTE PAR KA. DEJA TESTE SUR AMIGA DANS JOYSTICK N°11. DISPONIBLE SUR PC/AMIGA/ST. PRIX: 260F ENVIRON

Imaginez des mondes construits façon Populous, dans lesquels vous devez vous balader, à la recherche de diamants et de carburant. Chaque monde est constitué d'une quinzaine de niveaux, et dans chaque niveau vous aurez une sorte de mission à remplir. Les missions sont en général la simple traversée du niveau, en passant sur les cases clignotantes pour récolter du fuel, afin d'avoir suffisamment de force pour arriver jusqu'au bout. Spindizzy est un jeu de réflexion, dans lequel chaque faux pas vous sera fatal, ou en tous cas vous baissera votre niveau de fuel. Avec le joystick, vous devrez faire



avancer une toupie avec précision, passant parfois sur des ponts étroits, entourés de vide. Certains mondes sont pourvus d'un chronomètre, vous obligeant à foncer sans réfléchir vers la case finale pour passer au niveau suivant. Pour aller plus vite, le bouton de tir vous sert d'accélérateur, et la barre d'espace de frein. La toupie est pourvue d'une inertie. Intéressant, mignon et difficile, Spindizzy a tout pour plaire, pour peu que la réflexion ne vous fasse pas peur.

GRAPHISME: 16 • SON: 14 • ANIMATION: 16  
MANIABILITE: 14 VERDICT: 82%

## PANG

ST

EDITEUR: OCEA

TESTE PAR KA! DEJA TESTE DANS JOYSTICK N°10 SUR AMIGA. DISPONIBLE SUR ST/AM/CPC. PRIX: 300F

Elle arrive enfin sur nos ST, cette conversion du fameux jeu d'arcade. Pour ceux qui ne vont jamais traîner dans les salles de jeux et qui n'ont pas lu l'excellent test d'Artemus dans notre numéro dix, je rappelle que Pang est un jeu de tableau dans lequel vous devez tirer sur des boules rebondissantes pour les diviser, et tirer sur encore dessus jusqu'à les faire disparaître. Si une boule vous touche, vous êtes mort. Plusieurs options pourront tomber du ciel: des armes à répétition, des armures, des points, du temps, etc. Il y a dix-sept niveaux en tout, correspondant à dix-sept villes du monde entier, chacune d'elle étant divisée en trois tableaux avec un monument célèbre de la ville en décor de fond. Plus vous avancez dans le jeu plus il sera difficile de détruire les boules à cause des plates-formes et de la rapidité. Réalisé dans les mêmes graphismes que la version arcade, c'est-à-dire à la japonaise, Pang est une véritable réussite, qui vous passera forcément entre les mains un de ses quatre. Et ça m'étonnerait que vous ne le mettiez pas dans votre poche.



GRAPHISME: 16 • SON: 14 • ANIMATION: 16  
MANIABILITE: 15 VERDICT: 85%

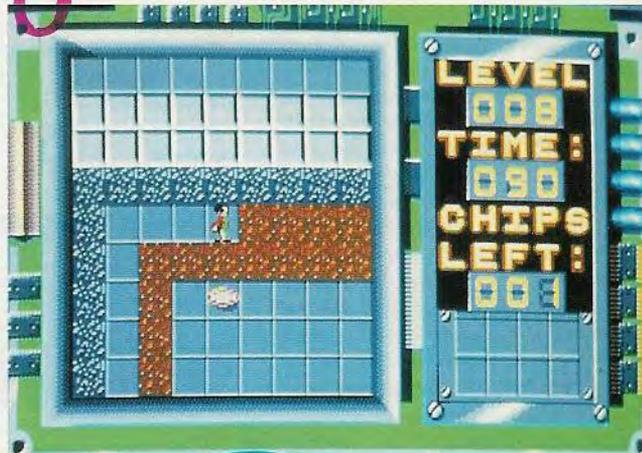
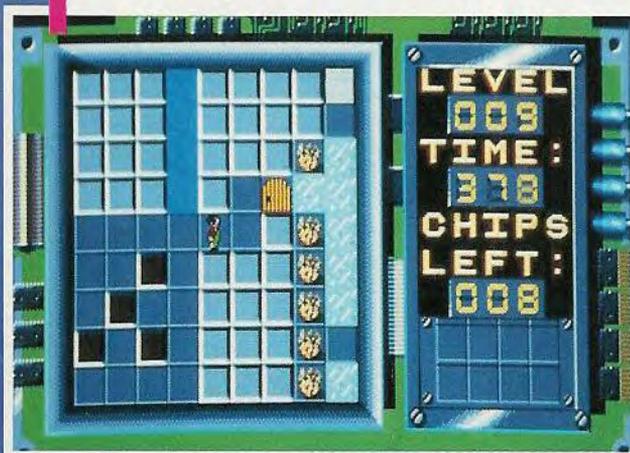
tests

US Gold s'adresse directement aux mordus de l'informatique, en sortant un jeu mettant en scène un mordu de l'informatique. Y en a qui se reconnaissent?



# Chip's Challenge

posants et passer au suivant. Un gros point d'interrogation vous expliquera, lorsque vous passerez dessus, les différentes caractéristiques du niveau. C'est amusant, c'est tout mignon et c'est pas con, et en plus, dans Chip's Challenge, il y a matière à réflexion.



**R**entrer dans le club très fermé des Bits Busters n'est pas une chose facile, mais vous feriez n'importe quoi pour y arriver. L'épreuve qu'on vous a donné pour accéder à ce foutu club est de récupérer des composants électroniques dans des niveaux demandant un minimum de réflexion. En effet, pour accéder aux composants, il faut souvent trouver le moyen de franchir des portes fermées à clef, d'emjamber des ruisseaux, des murs de feu ou encore des tapis magnétiques. Dans chaque niveau, qui sont cent quarante quatre au total, vous avez un temps limité pour comprendre le puzzle qui vous permettra de ramasser tous les com-

*Les graphismes simples de Chip's Challenge font inmanquablement penser aux jeux sur console huit bits. Mais tout l'intérêt se situant dans la réflexion, on peut facilement passer outre la faible réalisation technique. Pas d'animation extraordinaire puisque le personnage semble glisser sur le sol ainsi que les quelques monstres dispersés dans les niveaux. Très sympa*

AMIGA  
81%

*malgré son allure simple, Chip's Challenge est un de ces jeux dont on peut même tomber amoureux. Et je suis pas un pédé.*

Ka

GRAPHISME	12
SON	11
ANIMATION	13
REFLEXION	16

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA  
PRIX : 250 F ENVIRON

# “Juste ce qu'un jeu doit être: un bon look, de bons sons et un vrai rêve à jouer”

Chris Morley ACE, October 1990

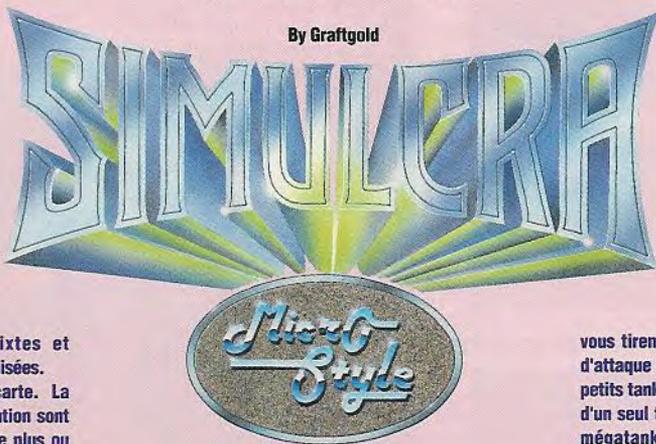


936

Le système graphique cavalier en 3 dimensions dans Simulcra apporte des graphismes tri-dimensionnels complets avec des surfaces ombrées et à intensité lumineuse. Le système permet aux surfaces pleines et découpées d'être mélangées librement. Des surfaces mixtes et transparentes/semi-transparentes sont aussi utilisées.

Le code de jeu va jusqu'à 252 objets sur la carte. La vitesse de cycle du jeu et le cycle de visualisation sont indépendants et la durée du jeu peut donc être plus ou moins constante même si la vitesse d'affichage est ralentie.

Des effets spéciaux d'explosion sont réalisés à l'aide d'un contrôleur à particules très efficace qui déplace jusqu'à 100 particules. C'est vraiment un jeu qui fait "bang!".



936

Pour ajouter de la variété à un jeu déjà sensationnel, Microstyle a incorporé de nombreux ennemis. Tout d'abord et plus communes, les tourelles de laser qui font un balayage en cercle jusqu'à ce qu'elles se verrouillent sur vous. Elles

vous tirent dessus de façon vicieuse. Divers appareils d'attaque terrestre et aérienne tels que les jeeps et les petits tanks roulent dans les environs. Dieu merci, il suffit d'un seul tir pour les éliminer. Vous atteignez ensuite les mégatanks qui ne peuvent être détruits qu'avec des missiles mais qui lorsque touchés, explosent de manière époustouflante en éjectant d'abord la tourelle du canon puis en tombant dans un bruit fantastique.

Pendant le jeu, vous pouvez aussi accéder à une carte pour préparer votre stratégie. Il y a aussi une fonction d'accélération qui vous apporte des facilités de cartographie/radar à courte portée pendant votre déplacement.

**MICROSTYLE vous précipite dans le monde de la guerre informatique du futur et vous offre un vrai "chaud" en 3 dimensions pour vous motiver.**

Le paysage cybernétique règne dans un futur lointain où même la guerre est jouée sur des simulateurs informatiques imposants. Un virus particulièrement désagréable a, cependant eu l'effet de projeter le combat dans le monde réel et en résultat, des hordes de pilotes en simulateurs assoiffés de sang chamboulent les lieux. Votre objectif est de pénétrer dans la "matrice du combat" et de détruire les autres appareils et la matrice elle-même.

Vous êtes aux commandes d'un Véhicule de reconnaissance terrestre sophistiqué (SRV) dont les ailes à géométrie variable lui donnent des performances de vol limitées. Vous conduisez votre SRV autour de la matrice et rencontrez de temps à autre une ligne rouge mince qui dénote la présence d'une barrière d'énergie que vous ne pouvez pas traverser.

Vous devez trouver le projecteur d'énergie correspondant et le détruire pour que la barrière se soulève et que vous puissiez continuer.



Le résultat est un jeu d'action rapide en 3 dimensions légèrement similaire à Resolution 101 en termes de déroulement du jeu mais avec des moments de Falcon et de Virus en plus. En plus de cela, la fonction de construction de grille présente un élément désorientant. Les effets sonores sont superbes et s'ajoutent à la sensation de vitesse. La séquence d'introduction est merveilleuse.



Simulcra est au bord de l'horreur lorsqu'il demande des comparaisons

immédiates avec le virus classique. Votre SRV fait une rotation de 360 degrés et peut voler ou rouler. La rotation et les jeux d'ombres sont excellents et le jeu vous donne une grande sensation de vitesse. La bataille est rapide et furieuse et vous pouvez augmenter la puissance du SRV avec des tonnes de gadgets tels qu'accélérateurs, radar, missiles à tête chercheuse, systèmes d'affichage de cibles, boucliers et vies supplémentaires.



**Microstyle ne voyait pas quoi rajouter à la critique de Chris Morley dans l'édition d'Octobre du magazine Ace.**

ATARI ST  
AMIGA

OCT 90  
OCT 90

Tous les passages sont utilisés sous l'aimable autorisation de Ace.

# Line of Fire

**A**h, ma bonne dame, la guerre c'est pas joli. Mais c'est indispensable. Et quand on a besoin d'hommes courageux et qui n'ont pas froid aux yeux, c'est à vous qu'on fait appel. Cette fois-ci, vous allez devoir

SUR AMIGA



SUR CPC



SUR AMIGA

Quand la guerre fait rage, US Gold a toujours des bons plans pour vous envoyer là où ça craint le plus. Mais on sait que vous aimez ça, bande de petits guerriers frustrés.

AMIGA  
**76%**

L'animation est rapide, c'est le moins qu'on puisse dire. Les décors, pas franchement travaillés, vous emmènent toutefois dans de belles contrées, où explosions en tous genres volent dans les quatre coins de l'écran. Ça bouge pas mal. Entre les bruitages d'impacts et les ennemis apparaissant devant votre nez, vous n'aurez pas une seconde à vous. Pour s'éclater sans réfléchir, LOF est impeccable, sans être un roi de la beauté. La preuve qu'avec un peu d'efforts, on peut faire des jeux amusants sans pour autant nous en mettre plein la vue.

Ka

GRAPHISME	14
SON	15
ANIMATION	16
MANIABILITE	16

CPC  
**60%**

Houla! Dans Line of Fire, vous n'avez pas de problème de montée de tension artérielle. On s'ennuie. C'est lent. C'est pas drôle. C'est du déjà vu. Bref, c'est inintéressant. Dommage, car les graphismes, malgré les couleurs mal choisies, étaient plutôt bien faits. Mais arriver au bout du deuxième tableau, par exemple, n'est pas difficile parce que vous perdez; non, c'est difficile parce qu'on a tendance à descendre votre des coups au café d'en bas en attendant que les sprites aient fini de bouger. En plus le viseur que vous dirigez doit être méchamment alcoolique pour rester aussi longtemps au café, car ça fait deux heures que je lui ai demandé de se placer sur

l'hélico en haut à gauche. Danboss qui est derrière mon dos, il a fait un stage aux R.G., alors il surveille tout ce qu'on fait, me hurle dans les oreilles qu'il a le cheat mode de ce jeu. Je m'en fous du cheat-mode. Je veux surtout pas voir la fin.  
Line of Fire est à conseiller aux sans-réflexes, aux mous du joystick, mais surtout pas aux acharnés destructeurs de high-score.

Seb

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	11
MANIABILITE	12

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET CPC  
PRIX : 250 F ENVIRON ; 160 F ENVIRON SUR CPC DISK ; 100 F ENVIRON SUR CPC K7

traverser la ligne de feu, là où sont agglutinés tous les ennemis du monde. Vous pouvez être seul ou à deux pour faire cette mission, mais pas plus. Pour y arriver, le plus simple c'est de tirer sur tout ce qui bouge, vu que tout ce qui bouge



dans les parages à une balaise arme à la main et n'hésite pas un quart de seconde à vous dégommer. Grâce à votre mitraillette hyper-puissante et aux quelques bombes que vous pouvez ramasser, frayez-vous un chemin jusqu'à la sortie, que vous n'êtes pas prêt de trouver, mais bon, je ne vais pas commencer à vous décourager. L'originalité de LOF, c'est la façon de voir les ennemis foncer sur vous. En fait, c'est plutôt vous qui foncez sur eux, mais on ne vous voit pas, c'est ce qu'on appelle la vision suggestive. En approchant des ennemis vous les verrez donc grossir, jusqu'à devenir un conglomérat de gros pixels, mais pas moins dangereux pour autant. Pour les avoir, il suffit de bien placer votre curseur et de tirer. Rien de plus simple, à part que les ennemis sont extrêmement nombreux et vachement bien armés. Dans des décors divers, à pied ou à bord d'un engin, vous allez traverser une bonne partie du pays avant de rentrer chez vous. Au moins, vous pourrez dire que vous aurez voyagé.

**S**i ce soft est annoncé comme un jeu de football, ne vous méprenez pas sur son compte car la réalité est tout autre. D'une approche complètement différente des autres jeux de foot sur ST, ce jeu d'illusions vous permet de participer à toutes les phases de jeu mais toujours indépendamment les unes des autres, sans jamais les mettre bout à bout pour en faire ce qu'il est réellement, c'est à dire un jeu où le collectif l'emporte sur l'individuel. Je m'explique. Dans Striker, ne vous attendez pas à voir le traditionnel terrain d'environ cent mètres de long, de voir vingt-deux joueurs sur le terrain, de vous faire remettre à votre place par un arbitre autoritaire, puisque Striker ne le permet pas. Par contre si vous voulez vous perfectionner aux courses de fond, aux tirs aux penalties, aux coups francs, aux contrôles de la balle dans tous les sens, aux remises en jeu, aux

# Striker

reprises de volées, et à toutes les autres actions qui font la richesse de ce sport aucun problème Striker est là. Alors que le football français est actuellement sous la menace de transaction financière plus que douteuse, ce jeu de foot lui, vous permettra de gagner honnêtement de l'argent. A la fin de chacune des épreuves votre manager se permettra de dire ce qu'il pense de vos progrès, et combien de buts vous auriez ou non pu marquer si vous aviez participé à une véritable partie, ainsi que le nombre de thunes que vous auriez pu gagner. Malheureusement tout cela, ce n'est que du vent car jamais, ô grand Dieu, jamais dans Striker vous ne prenez part à un vrai match.



Allez, un peu de foot pour se remonter le moral, du foot oui mais pas tout seul grâce à Impressions.

*Si le concept de Striker est pour le moins original: un jeu de foot dans lequel vous ne jouez jamais, fallait quand même y penser! La réalisation elle est carrément catastrophique, c'est à se demander ce que vient faire un tel jeu sur une machine comme le ST. Le CPC aurait à mon avis pu faire mieux (désolé mon cher Maubert, mais cette attaque ne te visait pas particulièrement). L'animation tout comme le scrolling horizontal lors des épreuves d'endurance, ou de saut de haies pour la mise en forme, sont saccadés, à un point qu'il est très difficile de savoir si l'on se situe devant ou derrière l'obstacle avant de sauter. Certes, personne n'a jamais dit que le processeur sonore du ST était une merveille*

ST  
52%

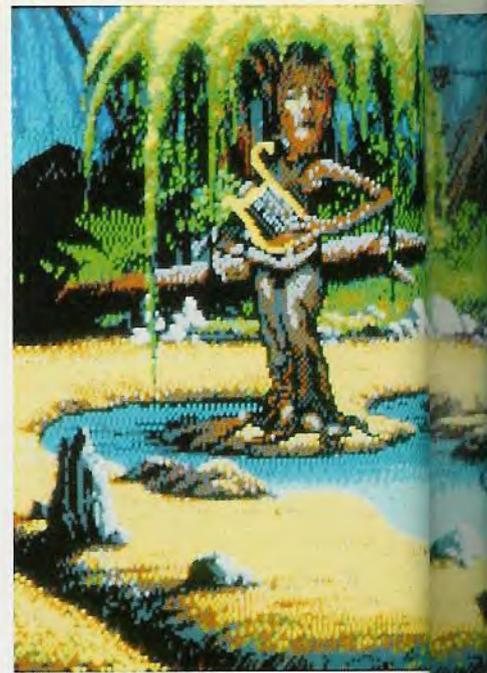
*du genre, mais de là à réaliser une bande sonore aussi mauvaise*

*que celle des tous premiers jeux de cette console, il y a quand même des limites qu'il ne faudrait pas franchir. Les graphismes pourraient un peu racheter le tout, mais ne vous attendez pas à voir de superbes images digitalisées, ou des dessins d'une finesse exemplaire, rien de tout cela n'est présent dans Striker. Un soft plutôt à éviter.*

*J'm Destroy*

GRAPHISME 10  
SON 08  
ANIMATION 07  
MANIABILITE 13

DISPONIBLE SUR ST  
PRIX : 250 F ENVIRON



# King Quest V

Décidément, les aventuriers sont à la fête ce mois-ci puisque Sierra revient dans nos pages avec le cinquième volet d'un jeu désormais légendaire: King's Quest.

**T**out comme Lord British, Sierra on Line fête ses dix ans. Belle occasion de récapituler les épisodes précédents.

Il y a de cela fort longtemps, les sujets du royaume de Daventry vivaient prospères et heureux grâce à

trois objets magiques. Ils ne se faisaient pas de souci pour l'avenir car un miroir magique leur permettait de tous prévoir. De même, la paix régnait dans la région puisque leur bouclier magique repoussait les éventuels envahisseurs tandis qu'un coffre assurait aux sujets une fortune éternelle. Las, un triste jour, les trésors furent dérobés et sans le courage de Graham, le royaume eût disparu. Voilà pour KQ1.

Ensuite, Graham, devenu roi, vit



PC  
92%

*Un peu confus au départ, le graphisme EGA est cependant assez clair pour que l'on se rende compte de tous les détails importants. Toutefois, il est à noter que ce logiciel existe en deux versions distinctes: EGA et VGA. Ça veut dire que la note concernant les notes ne s'applique pas à ce logiciel. C'est l'exception qui confirme la règle. Enfin qui l'infirmes. La confirme. Enfin voilà, quoi.*

*Ceci dit, tout dépend en fait de l'endroit où l'on se trouve: certains tableaux sont une pure merveille, d'autres sont moins bien. Comme entémoigne la note (celle des notations), pas de quoi en faire une jaumisse.*

*En revanche, le son Adlib est plus travaillé qu'avant. Les mélodies, simples mais belles, sont merveilleusement soutenues par des sons véritablement bien venus. En ce qui concerne les commandes, bravo pour le*

*menu apparaissant en haut de l'écran. PC ou pas, une bonne vieille icône est tout de même plus agréable à utiliser qu'une bête touche de fonction. Que les purs et durs de la touche soient rassurés, il est tout de même envisageable de jouer en se servant exclusivement du clavier. C'est au choix. Autre particularité, à propos de choix, justement, on peut configurer le niveau de détail des graphismes et animations ainsi que le volume sonore. Si cette dernière option reste très «gadget», la possibilité de choisir d'afficher les scènes avec une complexité graphique plus ou moins importante est une très bonne idée. On aura compris que cela permet d'accélérer les PC les moins rapides. C'est à tel point efficace qu'il est même prévu de pouvoir ralentir les animations.*

*Attention, ne confondons pas avec une option permettant de ralentir ou d'accélérer le déroulement de l'aventure. Ne confondons pas.*

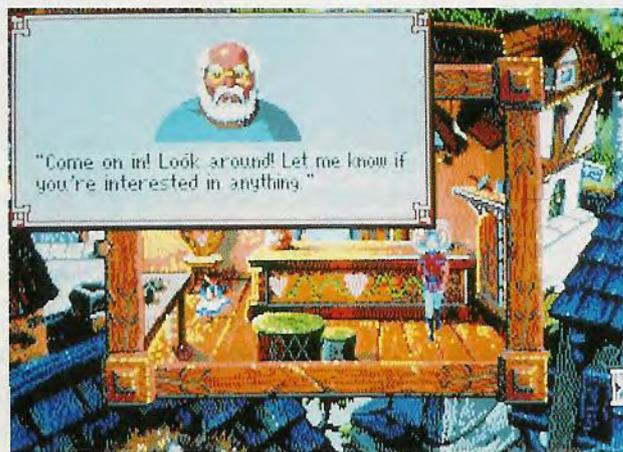
*Bref, puisqu'on en est à décrire les animations, disons que King's Quest V n'est ni plus ni moins bien animé que l'épisode précédent. Ceux qui ne le connaissent pas apprendront avec plaisir qu'il était très bien animé, justement.*

*Tout ça nous fait un bon jeu d'aventure du plus pure style «conte de fées», sans trop de violence ni de combats. Un soft soft, mais une aventure hard à résoudre, quoi...*

Moulinex

GRAPHISME EGA	16
SON ADLIB	17
ANIMATION	16
DIFFICULTE	17

DISPONIBLE SUR PC ET PS2 ET BIENTOT SUR AMIGA ET ST  
PRIX :450 F ENVIRON



un jour dans le miroir magique Valance, une superbe jeune fille retenue prisonnière. Il la délivra dans KQ2 et elle devint sa femme. Cependant, il advint qu'un terrible sorcier menace à nouveau la tranquillité de Daventry. Heureusement, l'un de ses serviteurs, après s'être retourné contre lui, vint en aide au royaume dans KQ3. Pendant ce temps, Rosella, qui était née de l'union de Graham et Valance devint une belle jeune fille à son tour. Elle était également pleine de courage comme elle le démontra dans KQ4 en guérissant le roi son père de la mort.

Cette famille aussi cruellement éprouvée par le sort que les héros de Dallas ou Falcon Crest croyait ses épreuves terminées mais alors qu'il revenait d'une promenade dans ses terres, quelle ne fut pas la surprise

du roi Graham de découvrir, alors qu'il achevait de graver la colline, que le château qui abritait sa femme, sa fille et tous ses trésors avait purement et simplement disparu. Au moment où commence le jeu, après l'introduction animée de rigueur, un hibou dit au roi: «hou, hou, j'ai tout vu, je peux tout vous raconter». Bref, voilà Graham obligé de repartir par monts et par vaux à la recherche de ses proches. Cette fois-ci, le héros ne sera cependant pas seul dans sa quête. En effet, tout au long de l'aventure, le hibou le suit - sauf cas de force majeure - et lui prodigue des conseils. Parfois, c'est du niveau «ne fais pas ça» lorsque le personnage s'approche de l'eau, par exemple; ailleurs, le volatile est de bon conseil. Par exemple, écoutez donc ce qu'il dit lorsque vous souhaitez aller là où un écriteau vous conseille de faire le contraire. Il sera toujours temps de revenir sur vos pas lorsque le moment sera venu. Bref, sans surprise mais toujours aussi mignon, King's Kest est décidément un cycle bien attachant.

## NOTE

Utilisateurs de PC, nous vous invitons à prendre connaissance de celle-ci en ce qui les concerne. J'aurais pu écrire «nous vous invitons à prendre bonne note de cette note concernant les notes», mais je trouvais ça un peu maladroit. Quoi qu'il en soit, les notations «graphisme» et «son» des jeux PC seront dorénavant celles de la version la plus évoluée utilisable. Par exemple, «GRAPHISME EGA: 21» voudra dire que le graphisme est au maximum en EGA et qu'il vaut 21 sur 20 dans cette configuration. C'est un exemple. Merci d'avoir pris note de ce.

# Gem Stone Legend

**A dos d'aigle ou à pied, Loriciel se débrouille toujours**

**pour sauver le monde sombrant dans le mal.**

Le diamant de feu, c'est en fait le but de votre quête. Cette pierre précieuse a un pouvoir exceptionnel, puisque justement, elle donne un pouvoir sans limite à son possesseur. Dans votre pays, trois mages sans vergogne ont décidé de s'en emparer et s'en servent à tort et à travers. Vous, plein de courage et le regard fier, vous allez vous battre pour récupérer le diamant et le faire disparaître à tout jamais. Ça ne va pas être si facile que ça, vu que dans les quatre niveaux que vous aurez à parcourir, vivent des monstres divers et dangereux, allant de la libellule meurtrière aux dragons cracheurs de flammes. Pour ne pas tomber dans la lassitude des aventures (à force de sauver le monde du mal vous commencez sûrement à trouver ça monotone), vous aurez une monture différente à chaque niveau. On commence par un aigle au dessus des montagnes, puis à pied dans la campagne, à dos d'un étrange mais efficace animal volant, et enfin, à dos d'un autre étrange animal, marchant sur deux pattes celui-ci. Seul ou à deux, vous allez devoir affronter vos ennemis dans un scrolling horizontal, un poil saccadé mais entouré de décors fins et joliment travaillés. Gem Stone Legend a tout pour donner un bon Shoot'Em Up, lui manque la rapidité et l'originalité, et finalement, on a plutôt tendance à s'endormir sur les épaules de sa fidèle monture que de vouloir continuer l'aventure à tout prix.



ST  
64%

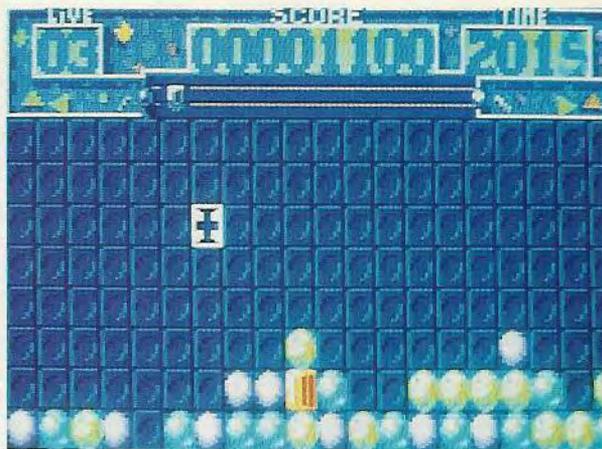
*Pourvu de belles couleurs et de graphismes agréables, Gem Stone Legend n'en est pas moins ennuyeux. Les ennemis vous arrivent dessus par vagues, les mêmes têtes revenant à intervalles réguliers, avec un temps d'attente insupportable entre leurs apparitions. Les quelques armes que vous pourrez ramasser n'ont rien d'exceptionnel, et vous aurez vite fait le tour de ce qui nous semblait un Shoot'Em Up au premier abord, et qui s'avère rapidement inconsistant.*

Ka

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	12
MANIABILITE	13

DISPONIBLE SUR ST ET AMIGA  
PRIX : 200 F ENVIRON

SUR CPC



# Pick'n Pile



SUR PC

SUR CPC

Ouvrez vos dicos d'anglais, cherchez les mots Pick et Pile, et vous aurez une idée de ce qu'Ubi Soft attend de vous.

**V**ous allez lutter contre le temps qui passe. Non content de vous faire avancer à grands pas de secondes

vers la mort, inutile de se leurrer, vous y passerez un jour, le temps vient vous stresser dans les jeux sur ordinateurs. Cette fois, c'est avec des boules que vous êtes plus fort que le sablier qui s'écoule. De tableau en tableau, vous devrez empiler des boules, de même couleur, de façon qu'il n'y ait qu'un type de boule sur une même colonne. Ce qui aura pour effet de faire disparaître cette colonne, le but étant, bien sûr, d'obtenir un tableau complètement vide. Pour cela vous dirigez un cur-

seur, avec lequel vous pointez une boule, et ensuite vous indiquez où vous voulez la placer: au dessus d'autres boules, ou à la place d'une autre, la nouvelle allant alors à la place de la première. Mais si, c'est clair.

Il faut vous dépêcher, comme nous vous le disions en introduction, si vous avez déjà oublié le début du texte allez le relire, ne recevez pas 20000 francs, le temps s'écoule inexorablement vers le quadruple zéro synonyme de perte de vie, de désespoir du joueur, et de vas-y-que-je-recommence-le-tableau.

Au cours du jeu, des bonus traînent de-ci de-là, vous permettant de gagner du temps, de faire disparaître n'importe quelle pièce, ou de faire exploser plusieurs boules.

Pick'n Pile est amusant, le concept du jeu est intéressant, et les nombreux tableaux présents vous tiendront en haleine de cheval assez longtemps.

PC  
82%

Les boules changent de graphisme avec les niveaux, et seront beaucoup plus belles après le cinquantième tableau. Le jeu est un peu trop facile à mon goût, et l'on peut rester des heures à jouer sans perdre, pour peu qu'on se soit entraîné avant. Les sons, égaux dans toutes les versions, est bien réalisté, digitalisé pour l'occasion. Pick'n Pile est un très bon jeu de réflexion et de rapidité, avec un principe génial même s'il n'est pas nouveau. Ka

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	14
MANIABILITE	15

CPC  
82%

Bab voilà un jeu simple et rigolo. Les graphismes sont nets et clairs, malgré des couleurs tristes, le jeu est très maniable, même dans les moments de speed, quand le compteur est quasiment à zéro, et qu'il ne vous reste plus qu'à empiler la dernière boule, le joueur en sueur réussira à placer ce qu'il faut où il faut. En fait, plus qu'un jeu de réflexion, Pick'n Pile est un jeu de rapidité visuelle, et de précision. C'est pas spécialement courant.

D'un tableau à l'autre le fond reste identique, mais les boules changent, deviennent des ballons de foot, par exemple, et sont accompagnées d'autres éléments que vous ne pouvez déplacer, telles des flammes, des

briques, ou les têtes d'Elbaz animées. Fait étrange, le graphiste du jeu ne connaît pas Elbaz, qu'il apprécie sa chance, et pourtant il le dessine, fort bien, dans son jeu. Après un rapide coup de fil, pour élucider ce mystère, il nous a été répondu: «ah, mais non, j'ai juste dessiné un monstre. J'le connais pas vot' Elbaz». Incroyable, quelle coïncidence, une telle ressemblance. Quand même, des fois. Seb

GRAPHISME	14
SON	13
ANIMATION	15
MANIABILITE	16

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA, PC ET CPC  
PRIX : 250 F ENVIRON SUR ST, AMIGA, PC ; 110 F ENVIRON SUR CPC K7 ; 160 F ENVIRON SUR CPC DISK

# BAT

## Grand classique du jeu d'aventure/rôle spatiale, Bat, le grand hit d'Ubisoft, arrive sur PC et AMIGA.

Est-il nécessaire de vous rappeler l'argument de cette saga -blade runnerienne? Oui. Vous incarnez un agent du BAT, le bureau des affaires temporelles, chargé de déjouer les plans du méchant local: Vrangor. Ce dernier, aidé d'un autre super-vilain répondant au doux nom de Mérido, menace de faire sauter Terrapolis au moyen de bombes nocturo-énergétiques dont le nom laisse augurer du pire.

Du coup, le joueur se retrouve sur Terrapolis et doit, pour réussir, visiter plus de 1000 endroits différents. En cours de jeu, il est possible d'interroger les personnages de rencontre et de se connecter sur différents appareils électroniques disséminés dans la ville.



**SUR AMIGA**

environnement 3D. De boîtes de nuit louches en quartier chauds, de combats rapides en discussions permettant de communiquer avec plus de 7 races extra-terrestres, BAT est un jeu très attachant qui change des «moyenne-âgeries» habituelles.

différents appareils électroniques disséminés dans la ville. Au terme de son enquête, pour quitter le désert de Séléria où ses pas ne vont pas manquer de le conduire, le joueur pourra même piloter un appareil volant dans un

PC  
**88%**

*Le graphisme de ce logiciel, bien qu'un peu décevant par rapport aux précédentes versions, est cependant superbe. Le son, Adlib ou autre, est véritablement splendide. Ce qui est le plus remarquable, outre l'invention dont ont fait preuve les programmeurs, est l'interface utilisateur: tout se joue en cliquant sur l'écran. A ce moment, un menu s'ouvre qui permet de choisir différentes options (parler, prendre, regarder, etc.).*

Moulinex

GRAPHISME VGA 15  
SON ADLIB 16  
ANIMATION 16  
DIFFICULTE 17

AMIGA  
**88%**

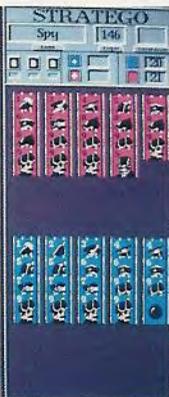
*Bat se joue entièrement à la souris avec un système de sous-menus tout ce qu'il y a de plus clair. Notons que les dialogues, parties extrêmement importantes du jeu, sont en français. La superbe musique que vous pourrez entendre pendant la présentation du jeu n'a d'égale que les graphismes, fins, réalistes et surtout très nombreux. Bat est une aventure complète qu'il faut découvrir sans attendre.*

Ka

GRAPHISME 15  
SON 16  
ANIMATION 16  
DIFFICULTE 17

DISPONIBLE SUR ST, AMIGA ET PC  
PRIX : 250 F ENVIRON

Après Ishido, Accolade nous propose avec Stratego une nouvelle adaptation de jeu de plateau, qui s'adresse cette fois aux stratèges en herbe et à tous ceux qui aiment induire en erreur leur adversaire.



quand une pièce en attaque une autre, les deux pièces sont alors dévoilées et la pièce de valeur la plus importante prend l'autre. Si les deux pièces sont de la même valeur elles sont toutes les deux enlevées du plateau. Une fois la prise effectuée la pièce gagnante, si il y en a, retourne à l'anonymat. Il y a en tout 33 pièces mouvantes

et 7 pièces fixes. Chaque pièce mouvante se déplace d'une case à la fois, horizontalement ou verticalement, sauf le scout qui peut se déplacer de plusieurs cases pour attaquer une pièce adverse, mais dévoile alors automatiquement son identité. La partie la plus importante du jeu est certainement le choix initial du placement de votre armée, qui est entièrement libre. A vous de placer le drapeau là où votre adversaire ne le cherchera pas au premier abord, les bombes en protection du drapeau

par exemple, ou alors en leurre, les pièces mobiles en protection ou en dispositif d'attaque forcené. C'est ce placement qui conditionnera principalement la partie.

PC  
**73%**

*Accolade a fait une jolie adaptation bien léchée de Stratego. L'esthétique tout d'abord, divers plateaux de jeu sont proposés, ainsi que divers types de pièces, tout cela superbement fait. En mode tournoi, il y a cinq parties de suite dont les règles varient à chaque fois. De nombreuses configurations type sont incluses, ce qui facilite beaucoup le placement. Le niveau de l'ordinateur contre lequel vous jouez est bien sûr réglable et il n'est pas trop dur à battre au niveau de base, ce qui ne découragera pas les débutants.*

Duy Minh

GRAPHISME 18  
SON 12  
ANIMATION 14  
COMPLEXITE 14

DISPONIBLE SUR PC  
PRIX : NON COMMUNIQUE

Stratego est au départ un jeu de plateau original, qui fait s'opposer sur un damier 10x10 deux armées de force égale, dont l'objectif pour gagner est de capturer le drapeau de l'adversaire. Tiens, ça me rappelle un jeu bien connu qui s'appelle les échecs, me direz-vous. Evidemment, le thème est le même mais la différence la plus importante est qu'un joueur ne voit pas la valeur des pièces de son adversaire, une pièce n'est dévoilée que lorsqu'il y a conflit sur une case



# Crash Course

**Une course de voiture 3D faces pleines rapide et délirante. C'est ce propose Mirrorsoft, mais attention au crash.**



**B**ienvenue à l'école de pilotage et de haute voltige de Big All. Avant de prendre le volant et de vous éclater

- littéralement - au volant de votre Shelby's 66 et de vous faire des bangs en Ford Mustang, jetez un coup d'œil à la doc. Bravo, c'est traduit en français. Mis à part un style assez osé et la puissance du moteur exprimée en «pouces cube», rien de notable dans la doc, encore bravo. Faut dire qu'en dépit de la relative simplicité du concept, Crash Course est un jeu plutôt compliqué. Enfin, pas compliqué, mais difficile à mettre en œuvre. En effet, le nombre d'options utilisables est pour le moins sidérant. Joie. Il existe cinq circuits dont le décor de fond peut être changé. Ainsi, tandis que la route en 3D se déroule devant vos yeux comme un long ruban, le fond scrolle gentiment. Au choix, Paris, Frisco, Londres, New York,

Tokyo, ainsi qu'un paysage forestier. Mon préféré, c'est Frisco, à cause du pont en ferraille. Marrant, pour un peu, on se croirait presque en train de piloter une voiture dans le décor de Flight Simulator! Ceci étant, rien ne vous interdit de fabriquer votre propre circuit. Enfin, pour le moment, passons par la phase la moins amusante du jeu, ou tout du moins la plus éprouvante pour les nerfs: celle de l'entraînement. Avant de pouvoir faire de la haute voltige sur les circuits comportant des loopings et autres tremplins, va falloir se familiariser avec la conduite de l'engin. C'est d'autant plus important que la partie course met le joueur en prise avec des adversaires très balaises ayant chacun leur personnalité. Dompter un mustang sans partir dans le décor n'est pas à la portée du premier venu.

*Bon, pas de problème, Crash Course est un merveilleux logiciel techniquement parlant: la 3D y est excellente et la vitesse, même en VGA, absolument décoiffante d'autant qu'il est encore possible d'accélérer les choses. En effet, et saluons cette initiative trop rare sur PC, le son est entièrement digitalisé. Ça veut dire que sans employer une carte Adlib ou autre, il est tout de même envisageable de jouer dans les meilleures conditions de réalisme. Ça veut dire aussi que si l'on choisit l'option jeu sans son, la machine est encore plus rapide. A ce sujet, parlons des options: le pilotage peut se faire à la souris, clavier et joystick. Point noir - qui explique la faible note - le pilotage sans joystick est plus que problématique. Vraiment dom-*

PC  
80%

*mage. Ceci étant, il faut tout de même admirer la qualité du jeu. Outre la sacro-sainte fonction magnétoscope (sauvegardable sur disque) sans laquelle un jeu 3D ne serait pas tout à fait complet, il est possible de voir le décor sous différents angles: vue de la voiture, bien sûr, mais aussi vues de haut (près ou loin), vues de côté, poursuite caméra. Hum, au train où les accidents se produisent, c'est un véritable plaisir de se voir entrain de rentrer dans la tribune, cueillant au passage quelques grappes de spectateurs comme un bouquet sanglant. Pas étonnant que la mort soit connue sous le nom de «grande faucheuse». Mais qu'importe le lyrisme et revenons à nos chevaux*

*(vapeur) sauvages. L'option la plus épatante de ce logiciel concerne le jeu à deux. Eh oui, il est possible de jouer contre un autre ordinateur en se servant d'un câble null modem. Dès lors, la course devient un véritable plaisir, l'adversaire (copain, petit frère ou autre) étant en général aussi nul que vous. Ça équilibre les forces et permet de se marquer comme des Bossuet, heu, bossus*

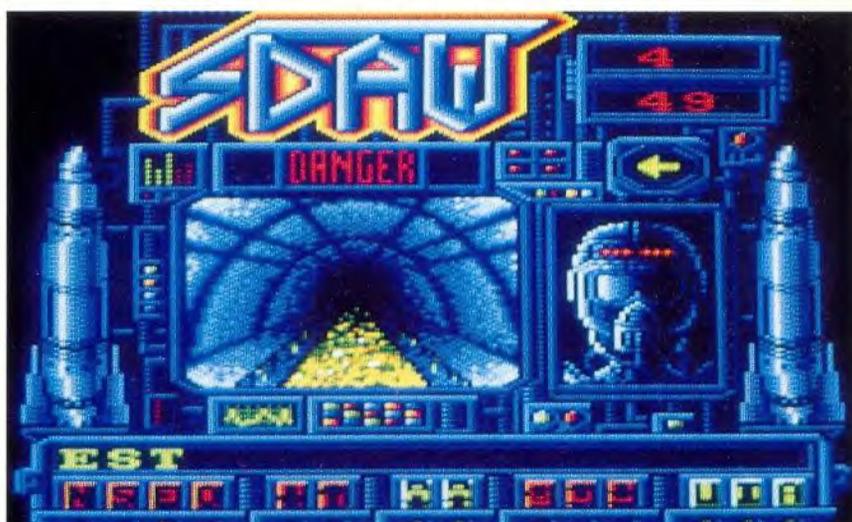
Stunt Moulinex.

GRAPHISME VGA 16  
SON PC 18  
SON ADLIB 17  
ANIMATION 17  
MANIABILITE 15

DISPONIBLE SUR PC 3 1/2  
PRIX : 350 F ENVIRON

# Sdaw

Une fois de plus, la terre a été détruite et une fois de plus, le combat continue pour s'approprier le seul endroit restant encore viable: les égouts. Heureusement, grâce à SDAW, votre super-robot, il subsiste une petite chance de vaincre les hordes de mutants qui infestent les lieux à condition de ne pas traîner en route, chaque déplacement réduisant d'autant le capital de points alloué au robot. Hélas, comme un malheur n'arrive jamais seul en cet an de grâce 2194, les mutants ont en leur possession une arme terrible susceptible de changer l'issue du combat. Bref, il s'agit de remplir sa mission en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Par malchance - comprenez pour le plaisir du joueur avide de ce genre de péripéties - le robot, pour être tout à fait efficace, doit lui aussi trouver ses armes. De plus, certains couloirs sont bouchés par des grilles et autres obstacles. Le seul moyen de passer est donc de trouver la bonne clef; le seul moyen de vaincre est de trouver la bonne arme; le seul moyen de gagner est de faire un plan; le seul moyen d'arrêter d'écrire des bêtises est de mettre un point final. Là.



CPC  
60%

Pas de lézard, le graphisme 16 couleurs est propre et en dépit de la lenteur des chargements d'un décor qui survient à chaque déplacement, SDAW est un bon petit logiciel de labyrinthe, suffisamment retors pour qu'on y passe des heures (on peut sauvegarder une partie). De même, les commandes, qui se font entièrement au clavier (choix de l'option par les flèches, validation par espace), sont rapides et claires. Un petit défaut cependant concerne l'analyseur de syntaxe un peu

lourdingue comme d'habitude. Lorsqu'on trouve «Une vieille clé», pas question d'espérer ramasser la «clé» et encore moins la «clef». Nan! le jeu veut la «vieille clé». Allez, ne soyons pas plus royaliste que le roi, SDAW est bien sympa.

Moulinex

GRAPHISME	15
SON	16
ANIMATION	--
DIFFICULTE	16

DISPO SUR CPC  
PRIX : 150 F ENVIRON

Qui n'a jamais rêvé de faire une promenade dans les égouts? Ah, je savais bien que cette idée vous avait déjà traversé l'esprit. Ok, suivez Lankhor.

# Rorke's Drift

Houla, pas facile d'être Anglais lorsque les Zoulous se révoltent, d'autant que l'ennemi a la force et la raison pour lui. Dans ce wargame, pas question d'espérer vaincre qui que ce soit. Comme dans la bataille de Rorke, le principal est de survivre. Le jeu se compose de deux parties distinctes liées à l'heure: avant 16h 30, il va s'agir de donner des ordres afin de manœuvrer ses soldats; après (soit une heure avant la véritable rencontre), il sera trop tard pour rectifier le tir. Ceci dit, une heure est en général amplement suffisante pour déplier ses hommes, aussi, la première partie de ce logiciel s'achève en général plus rapidement, les programmeurs ayant eu la bonne idée de permettre au joueur d'avancer la pendule. L'armée est repliée dans un camp de fortune, aussi, autant profiter au maximum du terrain. De toute façon, les zoulous sont en surnombre. Heureusement, il est possible, en plus des corps d'armée habituels, de commander les plus utiles des combattants: les médecins. Ensuite, une fois que le combat est commencé,

s'agit de tirer à bon escient en respectant les limitations du logiciel: un coup par tour et par soldat, pas de tir à genoux derrière un sac de sable. De même, pour être certain de toucher, visez la cible suffisamment longtemps.



PC  
65%

Bravo pour le graphisme: en général, les wargames brillent par l'absence de dessins dignes de ce nom. Ici, c'est tout le contraire mais hélas, le revers de la médaille s'en voit plus que terni: c'est lent comme tout. Attention, je ne parle pas du jeu lui-même qui se déroule comme un honnête wargame. Non, lorsque je parle de lent, c'est l'animation que je critique. Franchement, la carte sur laquelle il est possible de scroller est une riche idée mais la prochaine fois, arrangez-vous pour que ce soit plus rapide siouplait.

Et pendant qu'on y est, débrouillez-vous également pour que le curseur de la souris se déplace sans à-coups parce que les commandes par icônes, c'est sympa mais quand on met 3 heures, on regrette les bonnes vieilles touches de fonction.

Moulinex

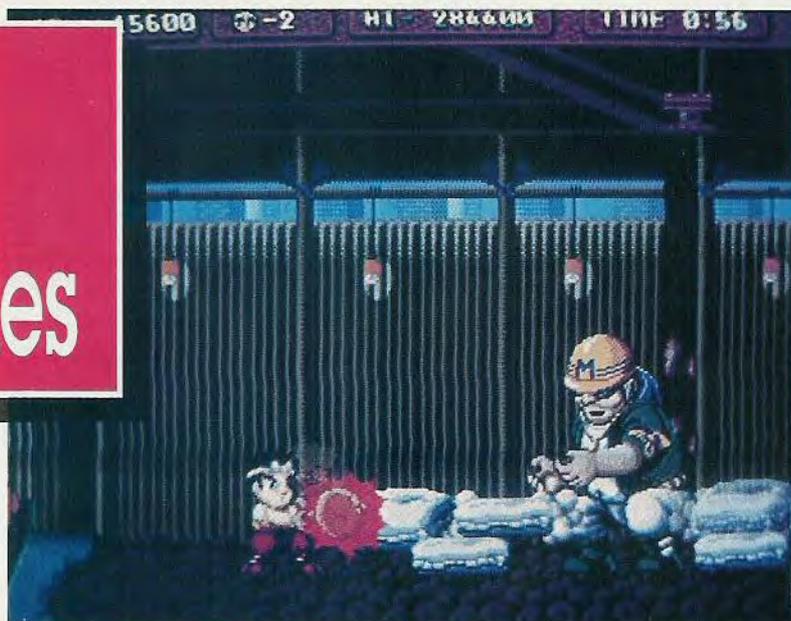
GRAPHISME	14
SON	--
ANIMATION	12
DIFFICULTE	16

DISPO SUR PC  
PRIX : 250 F ENVIRON

Impressions vous propose de bouter le Zoulou hors de chez lui. On appelle ça un «jeu de guerre».

# arcades

Pas beaucoup de nouveaux jeux ce mois-ci. Patience, l'avalanche se prépare pour le mois prochain avec Amusexpo!



## HAMMERIN' HARRY de Irem

Avec le succès de Legend Of Hero Tonma, Irem s'est rendu compte que le style plus créatif des cutegames (ces jeux japonais au graphisme si mignons) pouvait être aussi rentable que les Shoot'em Ups. Hammerin' Harry en est une brillante démonstration. Dans ce nouveau jeu de plateformes, vous allez aider le pauvre petit Harry qui a bien des pro-

aussi se protéger la tête de ce qui peut lui tomber dessus en agitant son arme au dessus de lui. En frappant le sol, il peut le faire trembler pour étourdir ses ennemis un moment, pour les ralentir. Il dispose aussi d'un moyen d'augmenter l'efficacité de son arme: en sautant en l'air tout en maintenant la manette vers le bas et en appuyant sur le bouton une fois arrivé au sol (c'est compliqué à expliquer mais c'est facile à faire), vous déclenchez un choc tellement violent que des décharges d'énergie partant de votre maillet et suivant le sol iront toucher vos ennemis.

Le maillet est une arme redoutable à plus d'un titre puisqu'il peut d'un coup envoyer les divers objets qui peuplent le décor sur les ouvriers (barrières, conduits métalliques, caisses...). Et parmi ces objets, des caisses qui peuvent être soit balancées sur les ouvriers, soit détruites pour y laisser découvrir de temps en temps des objets bien utiles. Ne vous acharnez pas sur toutes, il n'y a que les vertes et les jaunes qui sont sus-

ceptibles de contenir quelque chose: un paquet cadeau qui vous donnera quelques points bonus, un jean de bronze qui lui permettra de sauter plus haut, un casque protecteur qui vous protégera d'un coup adverse, un flacon de sauce au poivre et au chili qui vous rendra plus rapide (pour le maniement du marteau comme le déplacement du héros), et enfin une pierre de puissance (grâce de signes japonais) qui doublera la taille de votre maillet. Un Harry miniature vous donnera quant à lui une vie en plus. Attention, il y a certaines caisses où sont dissimulés de petits bonhommes bien embêtants qu'il vaut mieux ne pas approcher de trop près. Soyez aux aguets. Le but de votre aventure est de parcourir les divers chantiers d'immeubles en construction pour retrouver le boss. Et votre périple est loin d'être rendu facile par les nombreux acolytes de

ce dernier. Qu'ils surgissent des égouts en vous envoyant la plaque (d'égout) dessus ou qu'ils déversent sur vous leur chargement de briques, ils sont assez vicieux. Les gros costauds, les chefs de chantier sûrement, surgissent ça et là et vous bombardent de sacs de ciment. Seule défense; retour à l'envoyer. Mais lorsqu'on atteint le port, les choses se compliquent: les crochets des grues géantes vous foncent dessus en plus des ouvriers qui vous mitraillent à coup de pistolet fixateur (c'est ce truc qui sert à enfoncer des clous pour maintenir les fixations des grands buildings sans les faire une par une manuellement). Plus loin, perché sur une poutre montée par une grue vers le haut d'un immeuble, on essaiera de vous griller au gros fer à souder. Une vie de tout repos, que je vous dis! Question jouabilité, le jeu a de quoi plaire à toutes les tranches d'âge. Mignon, marrant et rapide il est surtout facile d'accès et l'on a tôt fait de maîtriser les combinaisons de coups possibles. Le principe de base ne date pas d'hier

blèmes: il doit se battre contre les employés d'un entrepreneur peu scrupuleux qui, ayant racheté à bas prix toutes les habitations de sa ville, veut réaliser d'intéressantes plus-values en construisant des immeubles à leur place. Mais Harry est un propriétaire obstiné: il ne veut pas vendre. Le jour où pendant son absence sa maison est saccagée par les hommes de main de la Rusty Nailers (c'est le nom de l'entreprise de construction), Harry se révolte et faisant fi de sa peur il s'arme d'un maillet et part affronter seul sur leur terrain les méchants ouvriers. Tout un programme! Avec son maillet, Harry peut frapper ses adversaires de front et envoyer promener tout ce qu'ils lui lancent dans la gueule. Harry peut



mais la réalisation soignée dans ses moindres détails fait honneur à Irem. Le temps alloué par tableau n'est peut-être pas bien dosé dans les niveaux un peu avancés mais cet handicap est surmonté en rajoutant quelques crédits.

# BLOOD BROS de Tad



On revient toujours à ses premières créations. Avec le succès que Tad s'est forgé grâce à ses deux premières productions, Cabal et Toki, la société - qui avait débuté dans le piratage - s'est donné un nom. Mais pour son troisième produit, ce nom aurait pu être mieux utilisé. Vous voici renvoyé aux temps héroïques du Far West et des cowboys, ces périodes mouvementées de l'histoire américaine. Figurez-vous que vous, valeureux Cowboy, êtes frère de sang avec un Indien! Mais voilà, ni les Indiens ni les blancs ne semblent apprécier cet état de fait. C'est pour cela que, sans



personnages qui viennent à passer par là: des dames de compagnie (vous savez, avec leur immense robe rose), des cochons, un indien tout petit tout recroquevillé qui laisse même de temps en temps une vie en bonus. Pour récupérer des bâtons de dynamite en plus grande quantité par exemple, il suffit de tirer sur les bombes qu'on vous envoie dessus avant qu'elles ne touchent le sol. Du coup elles se transforment en bâtons de dynamite qu'il ne vous reste plus qu'à ramasser. Pour les tireurs d'élite, il existe aussi un autre type de bonus, plus amusant mais plus difficile à obtenir. En effet dans le décor de chaque tableau se dissimule une boîte



de conserve vide que nos deux frères peuvent s'amuser à faire rebondir de plus en plus haut pour gagner des points puis des bâtons de dynamite. Disons que Blood Bros est un jeu sans grande originalité qui se révèle tout de même plaisant. Certains décors de tableaux sont particulièrement beaux, dans la lignée de Toki. Mais ne vous attendez pas à être frappé par le génie en pleine partie. C'est pas vraiment intello (c'est pas un reproche, c'est une constatation) et c'est loin de faire dans la dentelle. Côté technique, à part quelques changements mineurs, les routines sont restées identiques à celles utilisées dans Cabal. Donc, si Ocean décide d'adapter ce jeu sur micro comme ils l'avaient fait pour Cabal, ils n'auront qu'à reprendre les mêmes routines et il ne leur restera qu'à recréer les graphismes. Eh Tad, pourquoi tu nous fais pas plutôt Toki II, tant que t'y es? Ça va venir? D'accord.

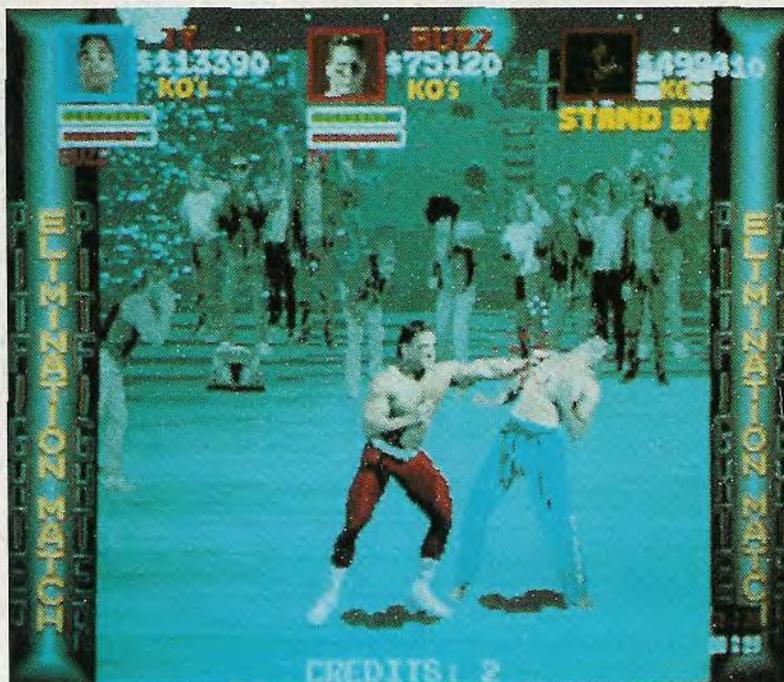
dynamite, limités en nombre comme pour Cabal. Les joueurs peuvent aussi effectuer des sauts en l'air ou des cabrioles au sol pour éviter les tirs adverses. Chacun à leur manière, que ce soient les blancs ou les indiens, vos ennemis disposent d'un arsenal complet et complémentaire qui va des carabines aux montgolfières en passant par les mitraillettes et les bombes. Mais aussi des adversaires dissimulés dans des tonneaux, des caravanes qui se transforment en redoutables canons, des trains qui dévalent les vallées à toute vitesse (avec des intentions meurtrières évidentes), tous plus armés les uns que les autres. Surtout que si les Indiens n'ont pas la technologie pour eux, ils ont leurs chevaux, leurs canoés, leurs arcs avec leur flèches enflammées et leurs braves armés de quelques fusils dont ils ont dû se fournir chez les blancs. Mais les humains ne sont pas les seules créatures qui en veulent à nos deux compagnons. Quand des aigles passent sortant leurs griffes pour essayer de vous griffer, que des oiseaux géants vous submergent de leurs rejets en plus de vous balancer des gerbes de feu, que des serpents géants vous immobilisent dans des grottes... On pourrait regretter les humains après tout. A chaque endroit l'on retrouve toujours les éléments du décor que l'on peut détruire petit à petit, les bâtiments qui finissent par s'effondrer tellement leurs fondations sont criblées de balles. Toujours aussi spectaculaire. Tout ça dévoile bien la variété du jeu et de ses situations, situations qui vous amènent à augmenter votre armement pour faire face. Différents types de fusils - mitrailleurs ou non - qu'il vous faut ramasser comme dans Cabal. Pour les avoir, il suffit de tirer sur certains



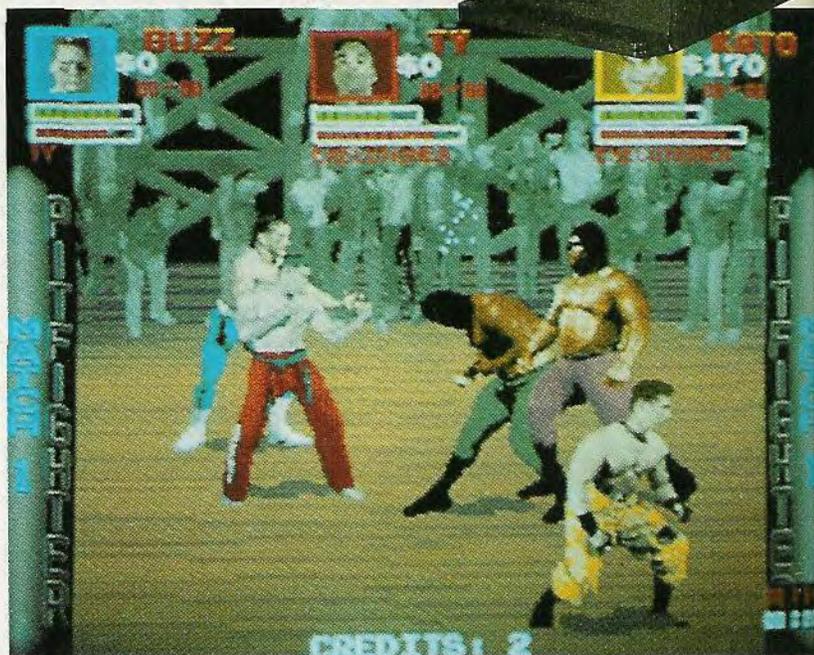
doute pour la première fois de l'histoire, les Indiens et les blancs s'allient pour une cause commune: vous faire la peau! On va pas tourner autour du pot éternellement, Blood Bros, c'est Cabal revu et transformé. Armé de deux pistolets pour le Cowboy et d'un fusil pour l'Indien, nos deux compagnons vont devoir faire le ménage tout au long des villes et des montagnes qu'ils croiseront au cours de leur long voyage. L'action vous emmènera entre les vallées rocheuses, les forêts de tous types, une mine d'or, des cavemes souterraines. Vingt-cinq tableaux en tout. Chacun des deux joueurs peut tirer partout à l'écran avec son arme. (munitions infinies) et balancer des bâtons de

# PIT-FIGHTER de Atari

arcades



Atari a décidé de se lancer à fond dans ce qui marche le mieux actuellement: les jeux de combat. Pour sa première production, afin de concurrencer les Japonais, Atari n'a pas lésiné sur les moyens et a utilisé de véritables acteurs qui ont été filmés pendant des combats simulés. Ils ont ensuite été digitalisés pour servir dans le jeu. Tout commence par une superbe présentation, digne des meilleurs films, où l'on voit les trois personnages en plein entraînement s'animer. Le jeu permet en effet le jeu à trois simultanément. Vous pouvez choisir entre Buzz, ancien catcheur qui passe son temps à faire du body building. Vient ensuite Ty, champion de kick boxing (c'est lui dont les coups sont les plus puissants). Puis il y a Kato, maître du Dragon Volant, un style de combat proche du Karaté (il est très agile). Tous donnent des coups de poing, de pied, coup de pied sauté latéral et peuvent prendre leur adversaire et le balancer. Ils ont aussi chacun un super-mouvement très dévastateur et qui diffère suivant



le joueur. Dans certains cas, vous pourrez même ramasser des armes dispersées dans l'aire de jeu: couteaux, barres de métal, shurikens et autres que vous pourrez balancer. Le but ultime, combattre le plus d'adversaires possible tout en restant le champion afin de pouvoir affronter le Guerrier Masqué, considéré comme le plus fort d'Amérique. Les sons et les images digits confèrent à l'action une certaine vérité. Mais l'autre aspect intéressant du jeu, outre son réalisme, c'est le mouvement de caméra. En effet pendant les combats, lorsque les adversaires ne sont pas sur le même plan, la caméra "zoome" de l'un à l'autre. L'effet de perspective est alors saisissant. Et puis la foule en

extase qui hue les combattants, le connard au couteau qui sort de temps en temps de sa planque et qui essaye de saigner dans le dos un des joueurs. L'ambiance y est, quoi. Un vrai combat de rue. Avec cette super-production Atari nous prouve sa maîtrise des technologies de la digitalisation, mais pas celles de l'animation. Tous les déplacements, pourtant issus d'images animées, sont saccadés. Il n'y a pas assez d'images intermédiaires entre chaque mouvement. Bref c'est un bon jeu, basé sur une bonne idée, mais dont la réalisation n'est pas aboutie. Heureusement que lorsqu'on joue à plusieurs simultanément, on oublie ces petites imperfections.

YVAN ELBAZ

**SELECT YOUR FIGHTER**

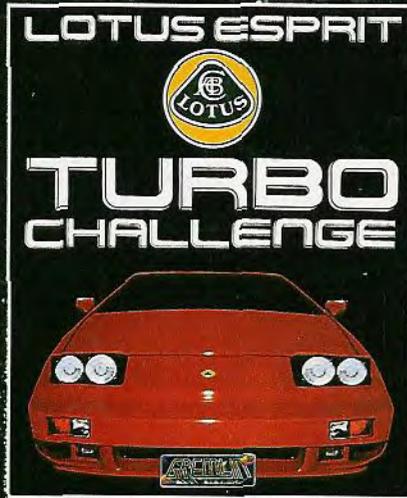
		
<b>BUZZ</b> AGE: 23 HT: 6'1" WT: 215 WRESTLING BEARING CHOKES	<b>TY</b> AGE: 28 HT: 6'2" WT: 198 KICKBOXING BACK KICK COMBOS	<b>KATO</b> AGE: 25 HT: 5'7" WT: 166 KARATE JUMP KICK ROUNDHOUSE

CREDITS: 2

# ONLY GREMLIN CAN DO THIS

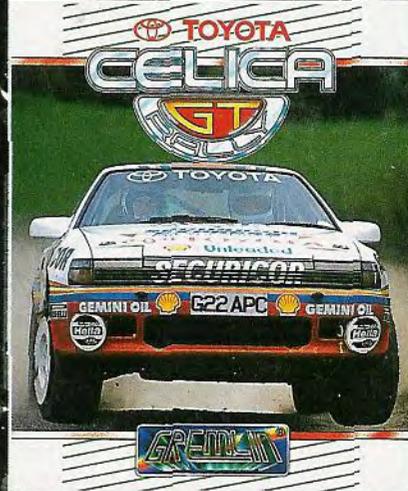


PRODUIT DU GROUPE LOTUS PLC APPROUVÉ ET AUTORISÉ



"Une simulation éclatante" HIT dans TILT. GEN D'OR dans GENERATION 4. MEGASTAR dans JOYSTICK

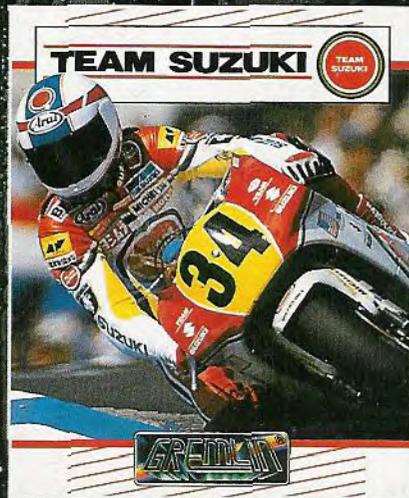
APPROUVÉ PAR TOYOTA (GB) LTD.



HIT dans TILT "Le rallye comme si vous y étiez..." JOYSTICK



"La meilleure gestion 3D jamais réalisée pour un jeu de moto." GENERATION 4



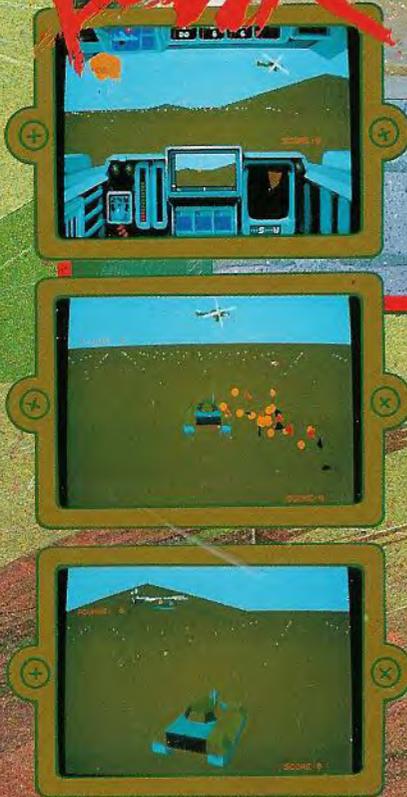
APPROUVÉ PAR SUZUKI GRAND PRIX TEAM





Battle

ATARI ST/STE  
CBM AMIGA  
IBM PC &  
COMPATIBLES



L'action de ce jeu d'arcade/stratégie se déroule dans un futur proche. Vous contrôlez un char d'assaut "Mauler" dans une des 16 missions de guerre qui vous sont proposées. La dernière phase de la guerre Nord/Sud a commencé il y a 10 ans. Le conflit semble être au point mort car les armées se neutralisent sur un front de bataille figé. En effet les capacités défensives de chaque armée sont telles que toute attaque frontale ou toute offensive d'envergure deviennent suicidaires. Aussi la seule solution pour percer le front ennemi est d'envoyer des blindés ultra-modernes dans des opérations commandos. Le Mauler est le blindé le plus moderne et il a été confié à des troupes d'élite. Il peut être hélicopté derrière les lignes ennemies et son armement est à la pointe de la technologie développée par les scientifiques des territoires du Nord.



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