

Joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



**Les Superstars
du catch
envahissent la micro**

276 PAGES

TOUJOURS PLUS :

**Tests - News - Previews
Astuces - Plans - Méga dossier
Concours - Consoles**

DÉLECTATION GARANTIE !



E.S.S. MEGA

le 1^{er} jeu

CD ROM sur PC !

T 2788 - 9110 - 25.00 F



WRESTLEMANIA

**RETROUVEZ
HULK HOGAN™
ET LES SUPERSTARS
DU CATCH ET
DEVENEZ
L'INCONTESTABLE
CHAMPION
DU MONDE DE
CATCH!!!**



**AMSTARD . ATARI ST . AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES**

© 1991 TitanSports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania™, and Hulkster™ are Trademarks of the Marvel Entertainment Group Inc. licensed exclusively to TitanSports, Inc. All character likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. All rights reserved.

**OCEAN SOFTWARE LTD, 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE.
TEL: 47663326 FAX: 42279573**



WRESTLING MANIA™

WWE™
Trademark of TitanSports, Inc.



courrier

■ Chère équipe de Joystick, voici ma millième lettre sans pour autant avoir reçu quelques remerciements de mon dévouement ou quelques réponses. Après m'avoir fait rêver pendant un mois à la possibilité de travailler chez Joystick je dénonce, vous êtes des menteurs, des petits fils à papa qui font mumuse toute la journée pendant que moi maintenant j'me casse le cul à bosser en tant que manoeuvre, mais ça vous pas connaître travail physique, vous pépère fauteuil avec deux Joysticks dans la main, celui du micro et le vôte.

Maintenant parlons du tout dernier Joystick qui vient de paraître chez tous les libraires malintentionnés, couverture impeccable, très claire, c'est très bien au moins vous faites une chose de parfaite, bon tournons la page, publicité, fric oblige, tournons encore, courrier, ah le courrier entre le vrai et le faux il faut pouvoir lire entre les lignes. Tiens il y a un couillon qui a oublié son nom mais on ne dit pas quel est le couillon qui répond et qui a oublié son nom, petite bite non? Republicité, fric is money, enfin le sommaire, rhâââ que vois-je encore! Les consoles ont une fois de plus leur sommaire détaillé, tiens regardons 1941 sur Supergraph à la page 155, alors que pour le micro, quequette, niet, pougnette, je vous rappelle que Joystick s'adresse avant tout aux micromaniaques avant les consoleux. Encore la pub des pin's limités de Joystick 3ème édition, les pin's ça rapporte un paquet ou plutôt ça rapportait un paquet alors soit votre tirage n'est pas si limité que vous le dites soit vous faites un bidé; et la famille des Joy's n'en parlons pas de ces enlures, capitalistes jusqu'au bout de leur idée, vous vendrez votre mère contre le tout dernier CD Rom, des gens qui se cachent derrière un écran et qui vous envoient chier pour leur bon plaisir, des pirates à gogo sur votre serveur, des paumés qui ont cru à un serveur rose, etc...

Les news et previews, très très bien, des photos, quelques explications, une autre pub qu'on glisse, le pouvoir de l'argent. Le petit zoo, allez à Vincennes, les animaux sont plus bavards, encore deux pubs de plus, tiens le Konix Navigator, intéressant, il sera à tester dans le nouveau Joystick, les pubs de Psynosis sont toujours les bienvenues, il faudra interviewer l'équipe pour Noël, étant donné que c'est la boîte la plus soignée, il n'y a que des raisons pour la privilégier, ah le pied une deuxième entrée au salon de la micro tiens j'irai le lundi, j'espère qu'il ne sera pas aussi insignifiant que le dernier. Enfin 20 francs au lieu de 50 c'est cool car 50 francs c'est encore du vol, mais on en organise du truc pour ceux qui ont du péze à quoi sert qu'un ouvrier de Renault ayant deux enfants vienne admirer les nouveaux softs sous les yeux émerveillés de ses enfants, donc imaginons que la femme veut sortir aussi 4x50=200 francs, alors 200 francs la sortie avec les mômes pour tomber dans la foule, voir ce que l'on peut se permettre, c'est un monde! Revalorisez les salaires, halte aux magouilles politiques, nous sommes l'individu indépendant en tant qu'être et qu'animal, de quel droit devons-nous suivre les règles sans broncher, de quel droit faut-il s'aliéner pour s'échapper de la triste réalité, l'Etat a besoin d'un renouveau, de quelqu'un de jeune, de quelqu'un d'ambitieux mais au plan collectif et non individuel car l'Etat c'est le peuple et non pas le peuple c'est l'Etat, bref j'en étais à la page 37, ah Psynosis my love. Repub sur la page suivante et la page d'après, le ramadan c'est quand? Enfin, le dossier CES, Riders of Rohan à l'air dément ainsi que les graphismes d'Apocalypse, nouvelle pub à la page 51, Fate, vous savez qui a servi de modèle pour la femme de droite sur la jaquette?

Agony aussi je l'attends, The Chaos Engine aussi, enfin un vrai jeu de beat'em all, après c'est les consoles et là j'en ai rien à foutre d'une machine à gaga, les consoles vont tuer les jeux micro. Enfin, à la page 170 de mon magazine j'arrive aux tests, le portrait des testeurs, insignifiant, dans le genre d'humour débile j' préfère encore les anglais. J'ai mon sommaire, classique, bref votre revue n'est pas si mal que ça, non non non ne croyez pas qu'elle est parfaite elle en est encore très loin. Déjà la première chose à faire, virer les consoles, maintenant que Joypad est arrivé, donc il vous faut tout d'abord avertir vos lecteurs, possesseurs de micros abonnez-vous à Joystick, possesseurs de consoles abonnez-vous à Joypad, possesseurs des deux abonnez-vous aux deux revues, hé hé hé, money is business and business is money. Achetez un livre d'humour pour voir ce que c'est l'humour, arrêtez vos conneries en bas de page car c'est à se demander s'il y a des gens intelligents chez vous, essayez de créer un cahier détachable sur les cracks, c'est plus pratique après que de feuilleter tous les Joystick, interrogez tous vos lecteurs sous forme de test pour permettre aux lecteurs de se sentir plus proches de vous, enfin il y a plein de trucs que vous pouvez rajouter pour renouveler votre revue, arrêtez de penser à vous et le lecteur mais plutôt à nous, ensemble, et enfin engagez-moi chez les testeurs malgré ma Nième candidature, je suis prêt à bosser pour des cacahuètes tant que je reste dans l'univers de la micro, car je ne suis pas

maître de mon destin, mon destin pour l'instant est entre vos mains.

Avec mes sincères salutations les plus dévouées.
Alexandre Hégo, Ragga Dub et Ninjaman.

Eh bien voilà quelqu'un qui ne cache pas ce qu'il pense. Je vais donc te répondre plus ou moins dans l'ordre.

Tout d'abord, comme tu le constates, on ne répond pas souvent au courrier. On lit tout, mais on ne peut pas répondre à chacun, ça nous prendrait trop de temps. On reçoit des milliers de lettres! Donc, tu fais partie du lot, pas de parano, tout le monde est au même régime.

Je ne vois pas de quoi tu parles quant à la déception que tu éprouves de ne pas travailler avec nous: qui t'a fait miroiter quoi que ce soit? Tu n'es pas très explicite. En revanche, je peux t'affirmer que tous ceux qui bossent à Joystick et qui ont plus de vingt ans ont tous fait divers boulots avant, pas toujours très drôles. Il est vrai que le but de la vie, c'est un peu d'améliorer ses conditions de vie; dans la mesure où rester assis sur un fauteuil avec deux joysticks dans la main nous permet de vivre, on va pas se gêner, hein? Si on te le proposait, tu refuserais? Non? Alors ne nous le reproche pas. Je vais revenir sur la pub tout à l'heure. Le courrier, le couillon qui répond sans signer, c'est moi: Michel Desangles. Tu n'es pas un vrai fidèle, parce que je t'avais déjà dit une fois. Je ne suis pas particulièrement mégalô, je préfère qu'on parle de ce que je fais plutôt que de moi, je ne signe que très rarement, mais ce n'est pas pour me cacher ou quoi que ce soit. De toutes façons, il faut bien avoir conscience que dans trois mois, quelqu'un qui n'a pas lu ceci va écrire et demander: pourquoi on ne sait pas qui répond au courrier? Mais comme je ne suis pas mégalô, je ne passe pas mon temps à dire: eh, les mecs, regardez, c'est moi qui fais le courrier, et puis je fais aussi ceci, et cela... (tu vois, je suis modeste, je ne dis même pas quoi!).

La pub, maintenant. Là encore, c'est l'éternelle mise au point. Tu dis que c'est pour le fric... Oui, il y a une certaine manière: c'est ce qui permet de vendre Joystick à 25 balles. Sans la pub, il coûterait 60 balles. Tu sais quoi? Tu as une calculatrice, chez toi? Alors fais quelques calculs. Quand on vend le journal 25 francs, on ne touche que la moitié, parce qu'il faut bien payer les libraires, les kiosquiers, les camions qui acheminent le journal à travers toute la France, etc. On tire environ 120.000 exemplaires de Joystick chaque mois. Pèse ton exemplaire et fais la multiplication: tu obtiens le nombre de tonnes de papier qu'il faut. Déjà, tu vas voir, c'est pas triste. On continue. Essai de compter le nombre de gens qui travaillent à Joystick (regarde dans l'ourse, à la fin du journal: c'est le "pavé administratif"). Prends un salaire moyen, ajoute 50% de charges sociales, multiplie par le nombre d'employés, et tu obtiens ce qu'on appelle la masse salariale. Ensuite, compte la location des bureaux, le matériel (des ordinateurs en pagaille pour taper les textes, des moniteurs, des consoles, des imprimantes...), le téléphone, l'électricité... Et puis c'est pas fini. Faut compter l'imprimeur, qui ne bosse pas pour des primes. Et puis les repros photo, et puis tout ça... Bon, je ne suis pas comptable, c'est juste pour te donner une idée du truc. Ça coûte très cher. Donc, s'il n'y avait pas la pub, le magazine coûterait beaucoup, beaucoup plus cher... Je t'ai déjà dit, ici même je crois: chaque page de publicité permet de financer deux pages de rédactionnel. Le problème est le même pour tous les journaux. Dernier truc: il faut qu'on bouffe, nous aussi. On ne peut pas être bénévoles. Donc, oui, la pub permet de nous nourrir, au passage. Et c'est tant mieux, parce que sans ça, on ne ferait pas de magazine. Les pin's: oui, la série est limitée, et non, ce n'est pas un bidé. Limitée, ça ne signifie pas forcément qu'on n'en a tiré que 5. Il y en a 2000 en tout. Ils sont presque épuisés... Et ça ne rapporte pas tant que ça, quand même. Tiens, je t'ai fait un calcul hyper-simple. Admettons qu'on gagne 20 francs par pin's (ce qui est très très largement exagéré, mais je rentre volontairement dans ton jeu). Multipliés par 2000, ça fait 40.000 francs. C'est même pas le prix du Mac qu'on va acheter pour essayer d'améliorer les photos d'écran (avec un système de capture vidéo)... Il est où, le bénéfice? Elle est où, la marge fabuleuse qu'on se fait sur le dos des lecteurs? Tu sais, si on gagnait tant de fric que ça, ça fait longtemps qu'on se serait cassé aux Bahamas et qu'on aurait laissé tomber Joystick... On jouerait toute la journée sur la plage! Je ne comprends pas ta diatribe contre le serveur. Je n'y vois pas beaucoup de pirates, et encore moins de gens égarés à la recherche d'un mintel rose. Et puis personne ne l'oblige à y aller. Encore une fois, le serveur sert à financer le journal. Tu veux savoir si c'est une opération à but lucratif? C'est une opération à but lucratif. Voilà. Si tu veux, faire du fric avec le serveur en disant qu'on n'en fait pas et qu'on fait ça pour rendre service, ce serait malhonnête. Ça n'est pas le cas: on le fait pour rendre service et pour gagner du fric. Et donc financer le journal.

Tu remarque sur le petit zoo est amusante. Avant, on faisait

des grandes interviews. On a fait un sondage, la majorité des lecteurs n'aime pas les interviews trop grandes, du coup on en fait des petites. Je vais revenir sur le sondage tout à l'heure, tu vas voir.

Vient ensuite le chapitre sur le salon de la micro, qui est parsemé de remarques politico-sociales. Tu dis: "de quel droit devons-nous suivre toutes les règles sans broncher"? Très simple: du droit des autres à ne pas se faire emmerder. Et "les autres", c'est nous tous, toi et moi compris. Ça n'embête un peu de répondre à ça ici, parce que ce n'est pas vraiment le lieu, mais en deux mots, à partir du moment où toi tu exiges que Joystick change, les autres ont le droit d'en faire autant, et chaque voix a le même poids. Du coup, on est obligé de faire une moyenne, parce qu'on ne peut pas faire 120.000 exemplaires différents, "à la carte". Dans la vie (!), c'est pareil: pourquoi on fait des salons à Paris et pas ailleurs? C'est dégueulasse, non? Mais c'est là que se trouve la plus grande concentration de population en France, donc c'est un moyen terme. Moi, j'aimerais que les conditions climatiques soient meilleures chez moi, et que le festival de Cannes se déroule en face de chez moi, et je voudrais être libre d'aller en Tchecoslovaquie sans me faire lasser la gueule, et en Chine, aussi, et au Liban. De quel droit on me l'interdit? Tu vois, le débat est un peu compliqué.

Je sais que le salon de la micro est en général un peu triste, mais c'est pas de notre faute. Nous, on vient, on se casse le tronç pour faire un beau stand en mettant des machines d'arcade et tout, on est là pour répondre aux questions, certains éditeurs ou certains fabricants choisissent de ne pas venir, on n'y peut rien.

Puisque tu le demandes, voici le nom et l'adresse de la nane qui a servi de modèle pour la pub de Fate: Johanna Strüde, Wienerstrasse 21, D4200 Wurtenberg, Allemagne (elle est allemande). Tu peux peut-être essayer de lui écrire.

Tu n'aimes pas le portrait des testeurs? Tu veux qu'on le supprime? Ok, on le supprime. Mais comme il y a un mec (possesseur de console) qui nous a demandé de supprimer la partie micro, on va la supprimer. Et un autre mec nous a demandé de virer les Jeux Crack, on va les enlever aussi. Et puis le courrier, qui ne plaît pas à certaines personnes. E puis... Et puis tu sais quoi? On va laisser les portraits, et toi, tu vas simplement ne pas les lire. En échange, on laisse tout le reste. Ok?

Pour ce qui est des consoles, oui, c'est clair: possesseurs de micros, achetez Joystick, possesseurs de consoles, achetez Joypad, possesseurs des deux, achetez les deux. Et rassure-toi: ça ne nous rapportera pas plus de fric, parce que vous le savez, ça demande deux fois plus de boulot qu'une seule deux fois plus de gens, deux fois plus de données...

Pour l'humour, désolé, on n'est pas matador. Nous, ça nous fait bien rire, les conneries qui parsèment les pages. En plus c'est à un endroit qui est normalement vide, alors tu ne peux pas dire qu'on pourrait mettre autre chose à la place. C'est ce plus, quoi. Un petit cadeau. S'il ne te plaît pas, ne le lis pas! Pour détacher les Jeux... Crack, c'est très simple: tu prends le journal de la main gauche, les pages bleues de l'autre, tu tires, et hop, tu as détaché. Super, non? Faire des pointillés ou des trucs comme ça coûterait trop cher, et faudrait augmenter le prix du journal. Et tu sais quoi? Tu râlerais! Et voilà enfin le truc qui m'amuse: le coup du test de lecteurs pour qu'ils se sentent plus proches du journal... Et ben ça existe, figure-toi, ça s'appelle même un sondage, et on en fait un tous les ans, et on a même donné les résultats du dernier sondage dans le dernier numéro, dans le courrier dernière lettre... C'est présenté sous forme primairesnaire mais les chiffres sont tout ce qu'il y a de plus sérieux! Quant à l'engager comme testeur, il n'en est pas question pour l'instant. Tu oublies une chose. Pour tester des jeux dans des magazines, il faut deux talents: savoir jouer (je n'ai pas de doute que tu saches le faire), et savoir écrire, ce qui est nettement plus dur... Même si ça semble facile, vas-y, essaye...

Une toute dernière chose et je rends le micro à la région. Quand ce numéro sera sorti, les gens qui me connaissent et qui vont lire cette réponse vont venir me voir et me dire "Ah ouais, super, le courrier, tu l'as vraiment cassé, le mec, que con". On me fait ça à chaque fois. Alors je tiens à préciser une bonne fois pour toutes que je ne suis pas là pour "casser les lecteurs qui ont fait l'effort de nous écrire; qu'en l'occurrence, je remercie Alexandre: 1) de sa franchise; 2) de son humour; 3) d'avoir donné son nom et son adresse, ce qui ne font pas la plupart des gens qui font des critiques (alors que franchement, on ne va pas débarquer chez eux pour leur foutre des coups de barre-à-mine dans le bidé); 4) de ses remarques qui, même si la plupart sont un peu inondées, sont constructives et en tous cas intéressantes; et 5) de sa fidélité.

Si le ton de mes réponses est parfois un peu emporté, il faut l'attribuer plus à l'humour à froid qu'à la véchanceté... L'Alexandre, tu viens boire des coups quand tu meux. A bientôt!

Les Top NAZA

TOP 8 bits

COMPIL SUPER SEGA
 US GOLD, AMSTRAD CPC, CPC +
TERMINATOR 2
 OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
LES SIMPSONS
 OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL GRANDSTAND
 DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL LE TEMPS DES HEROS
 LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
GRAND PRIX 500 II
 MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +
HEROS QUEST
 GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +
VIRTUAL WORLDS
 DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC +
SUCCESS STORY
 LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL.13
 CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +
SPECIAL HIT
 TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
TORTUES NINJA
 MIRROR SOFT, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL TOP NASA
 AMSTRAD CPC, CPC +
LES 10 HITS FANTASTIQUES
 TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL.1
 CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +

NAZA



LE JEU DU MOIS

COMPIL SUPER SEGA

TOP 16 bits

COMPIL SUPER SEGA
 US GOLD, ATARI, ST/STE, AMIGA
BLUES BROTHERS
 TITUS, ATARI, ST/STE, AMIGA, IBM PC
CROISIERE POUR UN CADAVRE
 DELPHINE, ATARI, ST/STE, AMIGA, IBM PC
TERMINATOR 2
 OCEAN, ATARI, ST/STE, AMIGA, IBM PC
LES SIMPSONS
 OCEAN, ATARI, ST/STE, AMIGA, IBM PC
ESS MEGA
 TOMAHAWK, IBM PC
ATP
 SUBLOGIQUE, IBM PC
PREHISTORIK
 TITUS, ATARI, ST/STE, AMIGA, IBM PC
GUNSHIP 2000
 MICROPROSE, IBM PC
COMPIL GRANDSTAND
 DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL LE TEMPS DES HEROS
 LORICIEL, ATARI, ST/STE, AMIGA, IBM PC
LOTUS ESPRIT II
 GREMLIN, ATARI, ST/STE, AMIGA
HEROS QUEST
 GREMLIN, ATARI, ST/STE, AMIGA
GRAND PRIX 500 II
 MICROID, ATARI, ST/STE, AMIGA, IBM PC
SUCCESS STORY
 LORICIEL, ATARI, ST/STE, AMIGA, IBM PC

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35.66.93.99
 49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41.86.11.00
 54600 ANGLÉT C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69
 74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50.51.47.22
 06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93.74.18.06
 13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T. 90.96.11.02
 84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10
 90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84.28.38.21
 25000 BESANCON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81.52.26.03
 62400 BETHUNE C. Cial La Ronde T. 21.56.98.10
 62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21.83.14.15
 13480 CARRIÉS C. Cial Barneoud, Bât. B T. 42.02.54.45
 14000 CAEN 87/91, rue de Bernières T. 31.86.65.30
 62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21.34.90.77
 06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93.38.82.83
 73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79.70.08.03
 37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47.28.21.30
 28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37.21.28.28
 50100 CHERBOURG 12, av. de Paris T. 33.20.52.52
 63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blatin T. 73.34.09.77
 60200 COMPIÈGNE 25, rue des 3 Barbeaux T. 44.86.00.02

71680 CRECHES/SADNE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55
 76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35.82.99.84
 38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76.33.34.81
 69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78.33.68.01
 27000 EVREUX 17, rue Isambard
 83600 FREJUS 805, av. de Lattre de Tassigny T. 94.53.32.02
 72000 LE MANS C. Cial Beauregard - route 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, av. de la République T. 34.78.64.40
 13006 MARSEILLE 39, av. Cantini T. 91.78.00.61
 14120 MONDEVILLE C. Cial Supermonde T. 31.34.20.30
 42000 MONTHEIU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77.34.19.85
 68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89.32.29.52
 54000 NANCY C. Cial St Sebastien 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 122, bd Gambetta T. 93.88.57.57
 06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93.62.56.59
 30000 NIMES Boulevard Salvador Allende T. 66.29.87.99
 64000 PAU 1, bd Commandant R. Mouchotte T. 59.30.64.66
 34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67.50.02.49

66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarquel T. 68.34.07.62
 59494 PETITE FORET C. Cial Petite Forêt T. 27.29.36.90
 86000 POITIERS Place du Marche N. Dame la Grande T. 49.41.63.40
 17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46.67.24.56
 21000 QUETIGNY 11, av. de Bourgogne T. 80.46.58.88
 42300 ROANNE 21, rue C. 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
 38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76.75.45.50
 42000 ST ETIENNE 17, rue du President Wilson T. 77.41.75.69
 69230 ST GENIS LAVAL C. Cial StGenis2, les B. Barolles T. 78.56.43.35
 45140 ST JEAN DE LA RUE C. Cial Auchan T. 38.43.51.20
 67000 STRASBOURG Place de l'Homme de Fer T. 88.22.34.00
 65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62.51.21.21
 31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61.62.90.36
 31000 TOULOUSE 7/9, Bd Lascrosse T. 61.23.90.94
 10000 TROYES 7, rue de la République T. 25.73.73.89
 26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75.55.98.92
 69120 VAULX EN VELIN C. Cial Grand Vire 1, av. G. Peri T. 72.04.54.14
 59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85
 01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambièrre T. 74.23.48.82

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

NATHAN
 LOGICIELS

Sommaire

JOYSTICK n°21
novembre 1991

COURRIER DU LECTEUR	4
NEWS PREVIEWS	10
COMPILE	78

JEUX CRACK 87

CPC	88
ATARI	95
AMIGA	104
PC	110
PLAN : HERO QUEST	102
SECOURS	118
ABONNEMENT	268
PETITES	
ANNONCES	270
CONCOURS :	
SIMPSONS	120

CONSOLES NEWS 121

GAME BOY

BILL & TED'S EXCELLENT	
ADVENTURE	145
BLADES OF STEEL	169
CRYSTAL QUEST	159
GAUNTLET II	145
SUPER RC PRO-AM	135

GX 4000

COPTER 271	166
PINBALL MAGIC	166

LYNX

BILL & TED'S EXCELLENT	
ADVENTURE	140
CHECKERED FLAG	147
HARD DRIVIN'	177
SCRAPYARD DOG	161
THE VIKING CHILD	147
TURBO SUB	140

SEGA MASTER SYSTEM

HEROES	
OF THE LANCE	160
SHADOW	
OF THE BEAST	148
STRIDER	169
WORLD CLASS	
LEADER BOARD	170

MEGADRIVE

DARK CASTLE	150
DECAP ATTACK	128
DEVIL CRASH	172
EL VIENTO	144
FATAL REWIND	180
GALAXY FORCE II	188
MASTER OF WEAPON	132
MERCS	142
ROAD RASH	146
SPACE GOMOLA	129

PC ENGINE

DRAGON EGG	173
HIT THE ICE	152
NEUTOPIA II	174
POWER LEAGUE IV	158
WORLD JOCKEY	176

NEO GEO

ALPHA MISSION II	133
BLUE'S JOURNEY	134
KING OF MONSTERS	139
SENGOKU	184

NES

CALIFORNIA GAMES	151
DIGGER	178
ISOLATED WARRIOR	168
LES CHEVALERS DU	
ZODIAQUE	164
RAD GRAVITY	156
SUPER MARIO 3	126
TIME LORD	162

SUPER FAMICOM

HYPHER ZONE	138
JERRY BOY	182
PRO SOCCER	181
SUPER	
GHOULS'N GHOSTS	136
SUPER TENNIS	189

TESTS MICRO 190

AMIGA

ADRENALYNN	198
ANOTHER WORLD	192
CELTIC LEGENDS	246
FACE OFF	230

FIRTS SAMURAI	250
HUDSON HAWK	248
JAMES POND II	216
KICK OFF II (DATA :	
RETURN TO EUROPE)	207
KNIGHTS OF THE SKY	260
OUT RUN EUROPA	252
PITFIGHTER	200
RISE OF THE DRAGON	258
ROBIN HOOD	258
ROLLING RONNY	242
STARFLIGHT 2	244
SUPAPLEX	234
SUPER SPACE	
INVADERS	256
THUNDER JAWS	236
TILT	196

CPC

BACK	
TO THE GOLDEN AGE	220
LA MALEDICTION	221
XYPHOES FANTASY	210

PC

7 COLORS	194
E.S.S MEGA	224
FASCINATION	202
IMMORTAL	258
MAC ARTHUR'S WAR	207
MAD TV	204
MARTIAN	
MEMORANDUM	254
MEGAFORTRESS	226
MIGHT AND MAGIC III	212
POLICE QUEST III	222
POOLS OF DARKNESS	209
RIDERS OF ROHAN	218
STRIKE II	228

ST

CROISIERE	
POUR UN CADAVRE	260
FACE OFF	230
GUARDIANS	239
JIMMY WHITE'S	
SNOOKER	232
LAST NINJA III	240
ROLLING RONNY	242
SECRETS WEAPONS	
OF THE LUFTWAFFE	260

EDITO

On vient d'apprendre que depuis le mois de mars, Joystick est le journal de jeux vidéo le plus vendu en France. Grâce à qui? A vous. Ça nous fait plaisir, chaud au cœur, merci de votre fidélité, de votre soutien. Ne vous inquiétez pas, on ne va pas s'endormir sur nos lauriers, on vous prépare plein de trucs nouveaux.

Ça vous plaît, les blagues qu'on met un peu partout? Les définitions ce mois-ci, les proverbes le mois dernier, les "Attention" le mois d'avant? On aimerait bien savoir ce que vous en pensez, savoir si on continue ou pas. De toutes façons, c'est en plus, ça ne prend pas la place d'autre chose. Enfin, dites-nous, quoi. A l'heure où nous écrivons ces lignes, une partie de l'équipe est en train de monter le stand au salon Micro&Co, on ne sait donc pas si ça s'est bien passé.

On vous le dira le mois prochain.

Vous pouvez commencer à économiser du fric dès maintenant, parce qu'avec les tonnes de jeux qui sortent d'ici février (en comptant ceux qui sont prévus pour Noël et qui seront en retard), vous allez avoir besoin de toutes vos ressources.

Pour finir, une petite définition. Editorial (n.m): Texte passe-partout en début de journal, qui sert à insister sur les points forts du magazine, à revenir sur des points obscurs, à communiquer directement avec le lecteur, et à annoncer les prochains numéros. Exemple: "Ce mois-ci, tout est fort. Rien n'est obscur. J'envoie le bonjour aux lecteurs. Les prochains numéros sont pour bientôt. Au revoir".

1^{er} SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDEO ET ELECTRONIQUES

DU 6 AU 9 DECEMBRE 91

ESPACE CHAMPERRET - PARIS

**METRO:
PORTE DE CHAMPERRET**

**SUPERGAMES
SHOW 91**

AVEC



**OFFRE EXCEPTIONNELLE POUR UNE ENTREE PERMANENTE
AU SUPERGAMES SHOW 91 - VALABLE POUR TOUTE LA DUREE DU SALON**

Renvoyez ce coupon accompagné de votre règlement de 20 F avant le 15 novembre 91 à:

Eurexpect 181, avenue Jean Lolive - 93500 Pantin

Ci-joint 20 F par Chèque Mandat

Vous recevrez par retour votre carte d'entrée pour le SUPERGAMES SHOW 91

Nom:

Prénom:

Age:

Activité:

Adresse:

Ville:

Code Postal:

~~120 F~~ 20 F

VOUS CROIREZ PAS



ACCOLADE PRESENTE... LE

Photos d'écran de divers formats



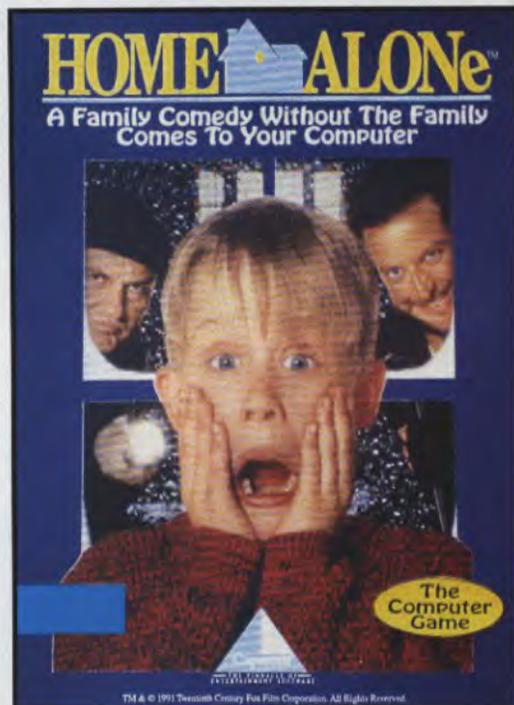
**UN ENORME SUCCES AU BOX OFFICE-ET MAINTENANT
SUR LE POINT DE FAIRE LE MEME SCORE SUR ORDINATEUR**

HOME ALONE™ (MAMAN, J'AI RATÉ L'AVION!)

Vous pouvez maintenant prétendre être Kevin, le petit garçon de huit ans qui essaie de déjouer les plans de ces deux cambrioleurs idiots que sont Harry et Marv. Armé de votre imagination et d'un pistolet BB, vous pouvez inventer tout un tas de trucs, mais votre temps est limité. Serez-vous prêt pour le gang des Wet Bandits ?

Logiciel © copyright 1991 Intacorp, Inc. Tous droits réservés. Home Alone™ et © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous Droits Réservés. Toutes autres marques déposées reconnues.

**Version Amiga et PC Duel
disponible en Novembre 1991**



Accolade Europe Ltd; Bowling House, Point Pleasant

N'EN VOS YEUX



CASSE-COU, ET LA TENTATRICE



photos d'écran de divers formats

IL NE PEUT PAS Y EN AVOIR DE PLUS GRANDIOSE QU'ELVIRA, A MOINS QUE CE NE SOIT ELVIRA II.

ELVIRA II: THE JAWS OF CERBERUS™

L'incroyable suite d'Elvira: Mistress of the Dark™ - le méga succès de l'année dernière, Maintenant, en version cinq fois plus grande, vous devez délivrer la Reine des Ténèbres elle-même des griffes de l'affreux Cerbère, le démon à trois têtes de dix-huit mètres de haut, qui la retient prisonnière dans les profondeurs d'un immense studio d'Hollywood.

Et souvenez - vous, il n'y a rien de plus grandiose qu'Elvira!

Elvira image ©1991 Queen "B" Productions. Elvira et Mistress of the Dark sont des marques déposées de Queen "B" Productions. The Jaws of Cerberus est une marque déposée d'Accolade, Inc. Toutes les autres marques et marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

**Version Amiga et PC disponible
en Novembre 1991**

ACCOLADE™
The best in entertainment software.

Wandsworth, London SW18 1PE. Tel: 081-877 0880.

LES SUPERSTARS

Alors bon, voilà, je suis le seul du journal à être fan de catch et du coup c'est moi qui m'y colle pour vous causer de la chose, ce qui, en toute franchise, me gonfle un peu, parce que ça fait dix ans que je me tue à expliquer à tout le monde pourquoi le catch est en fait un truc génial et que je commence à en avoir marre, c'est trop facile. Donc, pour la dernière fois, en direct des concerts parisiens, je vais expliquer pourquoi j'aime ça.

JE M'ENERVE TOUT SEUL

On dit: le catch, c'est nul, c'est truqué.

Ben oui. Le théâtre aussi, c'est truqué. Les acteurs, ils savent exactement comment va se terminer la pièce. C'est truqué. Le patinage sur glace aussi, c'est truqué. Les Duchesnay, vous croyez qu'ils ne savent pas sur quelle figure ils vont finir? Vous croyez qu'ils improvisent et que le jury est là pour faire des paris? Cinq contre un qu'Isabelle bat Paul? Allons, allons.

Le truc, justement, c'est que l'issue d'un match de catch, on s'en fout complètement, ça n'a aucune importance, puisque c'est prévu à l'avance de toute façon. D'ailleurs, c'est un des rares sports dans lequel on ne prend plus de paris depuis bien longtemps. A cela, une bonne raison: ce n'est presque pas un sport. D'ailleurs, les Superstars du Catch sont diffusés sur Canal Plus sous le titre de Spectacle et non pas de Sport.

Si vous le voulez bien, je vais faire une comparaison avec le cinéma. Il y a des films (par exemple, des trucs tirés d'Agatha Christie) dans lesquels l'intérêt du film est d'essayer de deviner qui est l'assassin. On se fout un peu de savoir si c'est bien filmé, bien monté, bien joué, ce qui importe, c'est la fin. Il y en a d'autres, en revanche (tenez, au hasard, Barry Lyndon, de Kubrick), dans lesquels l'issue du film n'a aucune importance, puisqu'en plus, dans cet exemple précis, un narrateur en voix off explique ce qui va se passer avant que ça n'arrive. Du coup, on prête attention aux détails, aux lumières, au jeu des acteurs, au montage, etc. Eh ben la boxe, c'est Agatha Christie; le catch, c'est

Stanley Kubrick. La comparaison est osée, mais je vais pas me gêner.

Un grand nombre de gens, n'ayant pas compris cette différence essentielle, s'attendent à voir de vrais "matches" qui serviraient à déterminer lequel des deux lutteurs en présence est le plus fort. Et très rapidement, ils s'insurgent: "Mais c'est bidon, ils ne se tapent pas vraiment dessus! Chiqué! Et l'arbitre, il fait semblant de ne pas voir!". Heureusement, qu'ils ne se ta-

carrément mis en scène, avec des vrais scénarios et tout. Pour vous dire: tous les combats sont planifiés plusieurs mois à l'avance, et les organisateurs connaissent le nom des champions du monde un an avant. Ça prouve bien qu'on s'en fout. Tiens, encore une preuve: comme les Superstars du Catch font des tournées, et qu'en principe (dans le scénario du spectacle) il est prévu que chaque match compte dans le classement, les rencontres qui sont jouées plusieurs fois de suite ont toujours la même issue.

Ce qu'on admire, dans le catch, c'est d'une part l'agilité des mecs, parce que ce sont quand même de sacrés athlètes, et d'autre part l'humour des scénaristes, qui inventent toutes sortes de situations loufoques pour justifier la logique des matches, et qui créent des personnages typés.

C'est presque une version sportive de Dallas: par exemple, Tugboat était l'ami de Hulk Hogan (le blond avec une moustache gauloise), parce qu'il l'avait aidé dans un combat contre Earthquake. Depuis, ils étaient inséparables, et Tugboat était du côté des gentils (le catch est assez manichéen). Or, à Bercy, Tugboat était habillé de noir (ce qui, dans la mythologie catchesque, signifie qu'on est du côté des méchants), et avait même changé de nom: il s'appelle maintenant Typhoon, et on aura probablement l'occasion de le voir combattre Hogan. Pourquoi a-t-il changé de camp, Tugboat? Eh bien justement, je ne sais pas, parce que j'ai raté deux émissions de suite, dans lesquelles il a probablement fait un coup de vache à telle ou telle star. Je vous dis: c'est exactement comme Dallas, mais au second degré.

Sachant tout ça, vous pouvez peut-être essayer d'en regarder un épisode d'un œil neuf...



JAKE "THE SNAKE" ROBERTS TENTE D'ETRANGLER MR PERFECT AVEC SON PYTHON - PHOTO WWF

pent pas dessus pour de vrai, dis donc. Vu la masse de muscles qu'ils se trimballent, ils se tueraient! Et puis, encore une fois, ce n'est pas le but.

Quel est le but, alors? Tout simplement se régaler en voyant un beau spectacle de gymnastique et d'acrobatie, pimenté de touches humoristiques. Parce que l'air de rien, non seulement c'est pas improvisé, mais c'est même

DU CATCH

LES PRINCIPAUX PROTAGONISTES

Hulk Hogan est la star incontestée de la WWF. C'est le seul à avoir réussi à soulever de terre le géant Jean Ferret. Il tire sur surnom ("Hulk") d'une part du fait que lorsqu'il arrive en scène, il déchire son tee-shirt à la manière de Hulk (le géant vert), et d'autre part, que tous ses combats se déroulent de la même manière: il se bat normalement, puis commence à perdre, à se faire rouer de coups, au grand désespoir de ses fans; mais au bout de quelques minutes, tout d'un coup, il fait comme si il arrivait au second souffle, comme si il se transformait en Hulk, et il devient insensible aux coups. Hulk a été le grand ami de Randy "Macho Man" Savage, mais ils se sont fâchés le jour où Hulk a préféré venir en aide à Elizabeth, la copine de Savage, plutôt qu'à Savage lui-même qui était en mauvaise posture. Du coup, Savage s'est séparé d'Elizabeth qui s'est acquiescée avec Hulk. C'est compliqué, hein?

Big Boss Man est l'image de l'américain intègre, qui fait régner la loi et l'ordre: il est habillé comme un flic, avec une matraque. De ce fait, il est un héros (un "gentil"), car les Américains, un peu cons, ont besoin de symboles clairs et explicites. Il fait partie des "masses". Les catcheurs, en effet, se divisent en deux groupes: les masses, qui ont pour avantage d'être très lourds, mais pas très musclés; et les musclés, qui sont plutôt des acrobates. Un match entre un musclé et une masse est souvent intéressant, car c'est l'agilité contre la force.

Ultimate Warrior est le musclé suprême, mais malheureusement, il ne fait plus partie de la WWF. Il est pourtant présent sur les jaquettes des jeux vidéo, mais vous ne le verrez plus dans les émissions.

Davey Boy Smith est l'un des deux membres de l'équipe des British Bulldog, qui comprenait également Brutus Beefcake. Les deux sont anglais et entrent dans le ring au son du God Save The Queen. Brutus Beefcake, qu'on n'a pas vu depuis longtemps mais qui d'après les

rumeurs devrait revenir bientôt, jouait le rôle d'un coiffeur qui a pour habitude d'endormir ses adversaires avec la Prise du Sommeil, puis de leur tailler les cheveux ensuite. Ce sont tous les deux des gentils (au match qui a eu lieu à Bercy il y a deux semaines, Davey Boy Smith a remporté la Bataille Royale) et des musclés.

The Undertaker est un nouveau venu. Il joue le rôle d'un croque-mort, il entre sur scène avec une musique d'église, il est habillé de noir, il est froid comme la mort et la caméra le film toujours en contre-plongée. C'est un musclé.

Jim "Hacksaw" Duggan est l'américain de base, travailleur, obtus, mais généreux et fidèle à son pays: il se balade avec un drapeau américain et fait scander "U.S.A! U.S.A!" à la foule. C'est une masse, et bien évidemment un gentil.

The Million Dollar Man, alias Ted DiBiase, n'est ni une masse ni véritablement un musclé, mais c'est en tous cas un salaud: la légende veut que ce soit un milliardaire qui fait du catch pour se reposer de ses affaires. Il passe son temps à acheter les autres catcheurs et à filer des backshishes aux arbitres, ce qui le place du côté des méchants. Il était jusqu'à présent épaulé de Virgil, qu'il a humilié récemment, et qui l'a quitté depuis (ce qui fait qu'il est passé du côté des gentils).

Et je m'aperçois que si je continue, je vais faire 80 pages sur les héros de la WWF, ce qui n'est pas véritablement le but. Il y a encore les équipes (Legion of Doom (gentils), Rockers (gentils), Bad Boys (méchants), les frères Rougeaud (méchants, séparés depuis, Raymond Rougeaud continue sa carrière en solo sous le nom de "Mountie", méchant), Power and Glory (méchants), Rythm and Blues (méchants), etc), et d'autres catcheurs comme Sgt Slaughter (méchant), Texas Tornado (gentil), Jake Roberts (gentil), Mr Perfect (gentil ou méchant, c'est selon), Earthquake (méchant), Dino Bravo (méchant), etc.

COCONUT

LES HITS, LES NOUVEAUTÉS DISPONIBLES ET MOINS CHERS

MONTPELLIER C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier	Tel 67 58 58 88
GRENOBLE 8, cours Berriat 38000 Grenoble	Tel 76 50 99 41
PARIS ETOILE 41, avenue de la grande armée 75016 Paris / Metro Argentine	Tel (1) 45 00 69 68
PARIS REPUBLIQUE 13, bd Voltaire 75011 Paris / Metro Oberkampf	Tel (1) 43 55 63 00
MARSEILLE 4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille	Tel 91 33 69 83

LES CONSOLES

La console de tes rêves au meilleur prix ?
Appelle vite le 16.(1).43.38.79.65.

SEGA GAMEGEAR	SEGA MEGA DRIVE japonaise	COREGAFX II +1 jeu + 2 manettes +Quintupleur	SEGA MASTER SYSTEM II
990 F	1190 F	1290 F	490 F

MEGADRIVE	NEC	GAMEBOY
ALIEN STORM 399	1941 SGX 449	CASTLEVANIA 2 269
NHL HOCKEY 490	F1 CIRCUS 91 390	DOUBLE DRAGON 195
OUTRIN 445	FINAL MATCH TENNIS 340	DRAGON'S LAIR 269
PHANTASY STAR III 599	FINAL SOLDIER 340	DUCK TALES 269
ROAD RASH 490	HIT THE ICE 390	GREMLINS 2 269
SONIC 389	PC KID 2 340	MEGAMAN 269
STORMLORD 499	SKWEEK 390	NAVY SEALS 269
STREET OF RAGE 395	SUPER LONG NOSE GOBLIN 390	NEMESIS 2 269
TOE JAM AND EARL 449	WORLD JOCKEY 390	SUPERMARIO LAND 195
WRESTLE WAR 445	QUINTUPLEUR 190	THE SIMPSONS 269

LES TOUTES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS DISPONIBLES A DE SUPERS PRIX
AU 16.(1).43.38.79.65.

LES MICROS

ATARI ST	AMIGA	IBM PC
3D CONSTRUCTIONKIT 325	3D CONSTRUCTIONKIT 395	ANNIERS EXTRAORDINAIRES 349
CROBBER FOUR UN CADAVRE 285	BATTLE ISLE 295	EYE OF THE BEHOLDER 295
FRANLIGHT 245	CROBBER FOUR UN CADAVRE 285	F117 ANDERHAWK 395
GOOS 245	DELIBROS 285	GARG P.2000 395
MAGIC POCKETS 249	EYE OF THE BEHOLDER 285	LEBURE SUI LARRY SVGA 395
RAILROAD TYCOON 295	GOOS 245	MIG 29 SUPER RIGIDUM 379
SECRET OF MONKEY ISLAND VF 285	MAGIC POCKETS 249	PLANET ANNIVERS 345
TERMINATOR 2 239	SECRET OF MONKEY ISLAND VF 285	SECRET OF MONKEY ISLAND VF 295
THE SIMONS 239	SUBIF SPACE II 325	THE IMMORTAL 249
VICOM 235	THUNDERHAWK 295	WING COMMANDER 2 AT VGA 395

AMIGA 500 + , 1 MEGA RAM NOUVEAU WORKBENCH 2990 F

TOUT LE CATALOGUE MICRO DISPONIBLE AU 16.(1).43.38.79.65.
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H À 12 H 30 ET DE 13 H 30 À 19 H.

Nom : (en majuscules)	BON À DÉCOUPER ET À ADRESSER À : COCONUT VPC 13, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS
Adresse :	
Code Postal :	
Ville :	
Tel :	
Votre machine :	
NOVEMBRE 91	

TITRES	PRIX
Frais de port cheque contre remboursement Console (forfait de 100 F)	+ 20 F + 30 F

DEVENEZ
GENTLEMAN ET CAMBRIOLEUR
AVEC



BRUCE WILLIS HUDSON HAWK

RETROUVEZ
LE MEILLEUR CAMBRIOLEUR
DU MONDE DANS UNE AVENTURE
PASSIONNANTE, AMUSANTE ET
ULTRA-RAPIDE!



© 1991 TRI-STAR PICTURES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED

LES SUPERSTARS DU CATCH

LA WWF

La WWF, ou World Wrestling Federation, est un organisme américain qui organise des spectacles de catch. Ce n'est pas le seul (on peut notamment suivre des émissions de catch diverses sur certaines chaînes câblées comme TV Sport, dans lesquelles il y a du catch féminin, japonais, etc), mais c'est en tout cas le plus important

et celui qui le fait le mieux: il existe des magazines, des agendas, des poupées, des tee-shirts, des pin's et des gadgets divers (le doigt de Hulk Hogan en mousse, le madrier de Jim "Hacksaw" Duggan, les lunettes de Brett Hart, le serpent de Jake "The Snake" Roberts, etc). C'est la WWF qui a vendu la licence d'exploitation des personnages aux éditeurs de jeux vidéo.

Le mot français "catch" vient de l'anglais "Catch as catch can", qui signifie "attrape comme tu peux". En anglais, on dit "Wrestling", qui signifie "lutte". Mais c'est la même chose. La mauvaise réputation du catch en France vient probablement de ce qui se passait peu après la guerre: il s'agissait alors d'un véritable sport, avec de véritables combats, sur lesquels on pariait. Bien en-

tendu, lorsqu'il y a du fric en jeu, le trucage n'est pas loin, et en effet, les organisateurs ont commencé à bidonner les combats. Très rapidement, le catch est tombé en désuétude. On se souvient avec émotion des derniers lutteurs français: le Bourreau de Béthune, l'Ange Blanc, le Boucher, et même Eddy Viex qui aujourd'hui est l'un des deux commentateurs de la WWF.

LES SUPERSTARS DU CATCH SUR MICRO ET CONSOLES

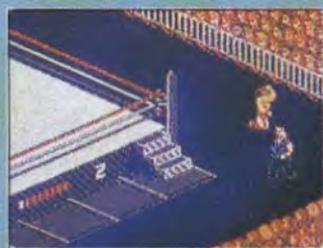
Le jeu officiel du catch américain arrive sur Gameboy, NES et Amiga: WWF Superstars. Les joueurs pourront diriger les plus célèbres catcheurs: Ultimate Warrior, Macho King, Randy Savage et bien sûr Hulk Hogan.

Le ring est vu en 3D isométrique, et les combattants évoluent aussi bien sur la piste, qu'en dehors, autour. De nombreux coups sont intégrés dans le jeu, parmi les plus spectaculaires. Les catcheurs peuvent courir, sauter, écraser leurs adversaires, le but étant de les plaquer épaules à terre pendant trois secondes. Il est bien sûr possible de jouer à deux en même temps, l'un contre l'autre.

Les versions NES et Gameboy sont terminées et devraient bientôt arriver en version française, la version micro devrait, quant à elle, être terminée le mois prochain. Rendez-vous est

donc pris pour le test. En attendant, commencez à faire des pompes, des roulades et des sauts partout pour être suffisamment entraînés.

Photo Nintendo



LES BATAILLES

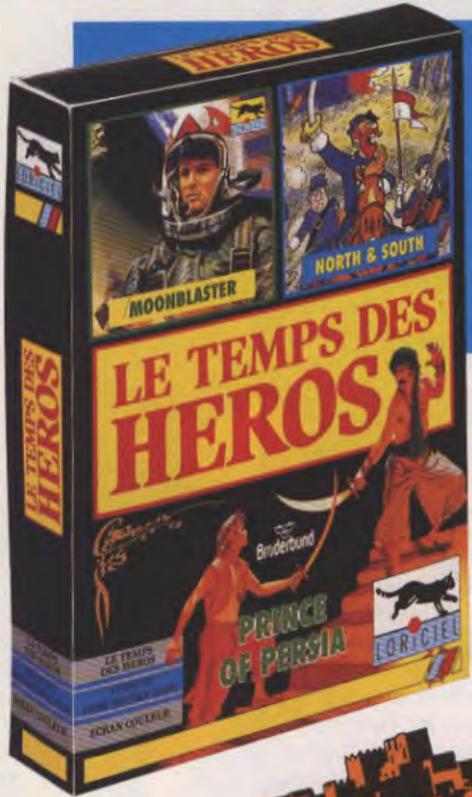
Il existe différentes formes de combats. D'abord, le match simple, dans lequel deux catcheurs s'affrontent; le combat s'arrête soit au bout de vingt minutes, soit quand l'un des deux catcheurs a les deux épaules à terre pendant plus de trois secondes. Il y a ensuite le catch à quatre: il ne peut y avoir que deux joueurs à la fois sur le ring. Bien entendu, cette règle est très largement transgressée, et l'arbitre est complètement complice, ce qui le fait huer par le public. Il y a la bataille royale (en anglais, Royal Rumble): une vingtaine de catcheurs sont sur le ring, et ils doivent s'éliminer petit à petit, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un à la fin, sachant que le seul moyen d'éliminer un catcheur est de le faire passer au-dessus des cordes. Il y a le catch à six, qui est très rare, car les équipes de trois sont rares, tout simplement. Les règles sont les mêmes que pour le catch à quatre, mais les joueurs trichent deux fois plus. Et ce con d'arbitre qui s'obstine à regarder ailleurs! Il y a aussi des personnages dont il faudrait parler (mais je ne le ferai pas, faute de place), ce sont les managers, ou coaches. Ils jouent bien souvent un rôle actif dans les combats, en retenant les joueurs adverses qui s'apprêtent à porter une prise, en donnant à leurs propres joueurs des instruments contondants, en distrayant l'arbitre, etc.



Photo Gameboy

Photo Amiga

A Confo, c'est le temps des héros !



COMPILATION DE 3 JEUX

Pour
AMSTRAD CPC,
ATARI ST,
AMIGA,
PC 5"25 et 3"5

● MOONBLASTER

● NORTH & SOUTH

● PRINCE OF PERSIA

A l'occasion de cette sortie,

GRAND JEU*

CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère.



1^{er} PRIX :

1 SEMAINE AU MAROC

POUR DEUX PERSONNES
En Hôtel-Club de MARRAKECH

PENSION COMPLÈTE
au cœur même

Du 2^{ème} au 11^{ème} PRIX :

1 CASSETTE VIDÉO
"RETOUR VERS LE FUTUR" II
de Robert Zemeckis

Du 12^{ème} au 31^{ème} PRIX :

1 ALBUM-BD
"XIII - LE JOUR DU SOLEIL NOIR"
Bande dessinée des
ÉDITIONS DARGAUD

BULLETIN DE PARTICIPATION

à remplir en lettres majuscules

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

_____ VILLE _____

DATE DE NAISSANCE _____ TÉLÉPHONE _____

TYPE D'ORDINATEUR _____

OU AVEZ-VOUS ACHETÉ VOTRE LOGICIEL ? _____

QUEL(S) MAGAZINE(S) LISEZ-VOUS ? _____

OUI je désire participer au Grand Jeu
CONFORAMA/LORICIEL et en accepte le règlement.

Date : _____ Signature : _____

Comment participer :
Remplir le bulletin ci-contre ou le recopier sur papier libre et l'adresser à :
LORICIEL / Grand Jeu CONFORAMA
81, rue de la Procession
92500 - RUEIL-MALMAISON
avant le 31 Juillet 1992.
Le cachet de la Poste faisant foi.
Les gagnants seront désignés par tirage au sort, au cours de la 1^{ère} semaine de Septembre 1992.
Le fait de participer à ce Jeu implique l'acceptation du règlement qui, déposé en l'Étude de Maître LLOUQUET à Paris, peut être obtenu sur simple demande à LORICIEL / Grand Jeu CONFORAMA (Adresse ci-dessus)

* Aucune obligation d'achat.
Une seule participation par personne et par foyer.

CONFORAMA
Le pays où la vie est moins chère.

Signature des parents obligatoire pour les mineurs.



SIERRA

Ce qui est éternel, avec la progression des machines, c'est que les hits passés se prennent un tel coup de vieux qu'on les oublie dans un coin. Du coup, tous les hits Sierra PC sont en cours de sortie en VGA 256 couleurs. J'ai

donc rejoué à Leisure Suit Larry 1 et Space Quest 1. Comme on le voit, c'est superbe. De plus, les cartes sonores sont gérées et surtout, plus la peine de taper son texte à la main puisque tout se fait à la souris comme sur les derniers produits de la gamme.

Voyage dans le temps oblige, Space Quest 1 tient dorénavant compte de l'existence de Space Quest 4, ce qui permet, à l'endroit commun aux deux jeux (le bar, le vendeur de fusées) de voir le vaisseau de Space Quest 4 se matérialiser à l'instant où vous quittez la planète!



LE PSIKOPAT EN VENTE PARTOUT



On vous reparle encore du Psikopat, parce que ce sont des potes à nous, que Ka! (que, d'après votre courrier, vous n'avez pas oublié) y écrit des histoires, que c'est le journal de Carali (un ancien de la micro-informatique), et que c'est un très bon journal. En plus, il est passé grand format il y a quelques temps, et il vient de doubler son tirage, ce qui fait qu'il devrait être plus facile à trouver. Si vous aimez la BD pas con, lisez le Psikopat, en vente partout, 20 francs.

LORICIEL VA TRES TRES BIEN

Pour célébrer dignement ses huit années d'existence, Loricel vient d'annoncer que le Crédit National (des gens très sérieux et bourrés de fric), la Caisse des Dépôts (des gens très sérieux et bourrés de fric) et la Financière

Wagram-Poncelet (des gens très sérieux et bourrés de fric) viennent, à eux trois, d'entrer dans le capital de Loricel à hauteur de 31%. Ce qui devrait assurer à Loricel un avenir des plus roses. Nous reviendrons ample-

ment sur cette information dans notre prochain numéro, car Loricel a beaucoup de nouveautés dans sa manche: de nouveaux jeux, de nouveaux projets, de nouveaux associés, etc. On vous en reparlera.

MEGASTAR

De plus en plus, je vous propose chaque mois sur PC des kilos de Mégastars alléchants et vous ne savez plus lequel acheter.

Ben oui, le PC est une machine qui bénéficie de caractéristiques techniques pro, aussi, ses jeux sont en général "haut de gamme" (simulations 3D sidérantes, jeux d'aventures monstrueux). Il en résulte donc que les notes oscillent toutes autour de 90%.

Croyez bien que ça m'ennuie beaucoup, mais figurez-vous qu'on ne peut pas acheter tous les bons jeux (ni même avoir le temps d'y jouer à moins d'en faire son métier), pas plus qu'on ne peut connaître tous les terriens sympas, lire tous les bouquins intéressants, ni goûter à tous les plats de tous les restaurants du monde. Comme dit ma boulangère (dont je ne peux jamais acheter toutes les pâtisseries): Tantales obstinés, nous ne portons les yeux. Que sur ce qui nous est interdit par les dieux. Une expression plus claire résume parfaitement la situation: embarras du choix. Pour ma part, je préfère me réjouir de "choix" et me passer de considérer l'aspect "embarras" afin de ne pas devenir un éternel insatisfait; question de choix...

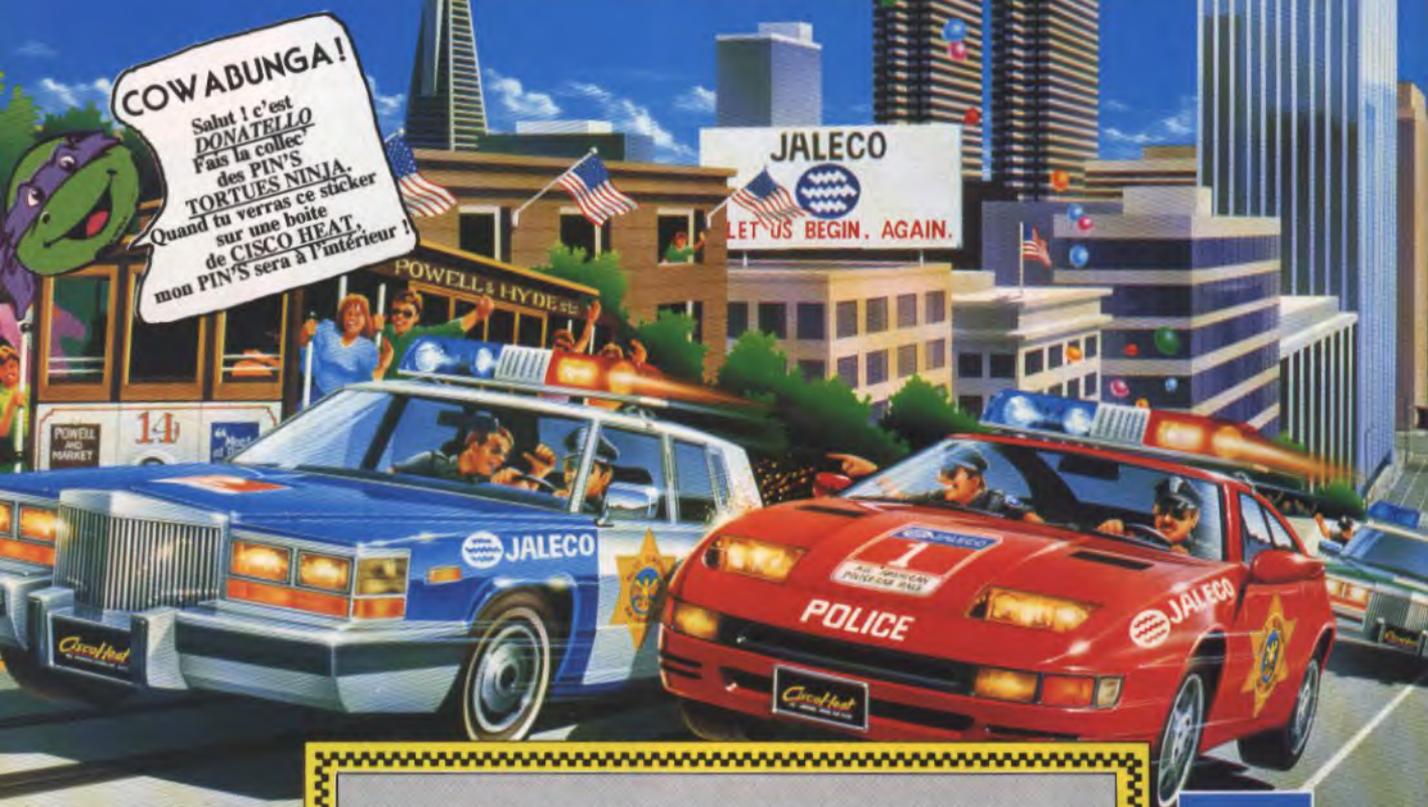
Moulinex

ANOTHER WORLD

Un monde où le danger surgira à chaque instant

Cisco Heat

TOUTES LES VOITURES POLICE D'AMERIQUE Y PARTICIPENT



Comme tous les ans, voilà que l'accès au centre-ville de San-Francisco est interdit pour la course annuelle des voitures de police.

Prenez le volant de votre super puissante voiture dans les rues de la célèbre ville de San Francisco. La ville a été recréée avec précision sur une carte qui respecte les tours et les détours, les montées, les descentes.

Avec 5 niveaux de difficulté, seuls les meilleurs conducteurs pourront réussir - alors appuyez à fond sur le champignon et foncez vers la gloire !



ST
AC
PC
CPC
CPC



Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071-928 1454. Fax: 071-583 3494

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

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/B
tel (1) 48.57.65.52

36 15 UBI

LANKHOR

Yep! Maupiti Island, le hit mérité de Lankhor débarque sur PC. On pourra retrouver l'ambiance toute particulière de ce jeu avec, bien entendu, le graphisme VGA (et EGA, CGA et Hercules et Tandy et

PC 1512 mais c'est moins beau), mais aussi la synthèse vocale (50 minutes de dialogue), et ce aussi bien en Soundblaster que sans carte! Courage, Marie, j'arrive.

Toujours chez Lankhor, tou-



"A vos souhaits!"



Lankhor

jours sur PC et toujours aussi bien réalisé. Troubadour, le super éducatif vraiment pédagogique parce que pas chiant, sort également. Offrez-le donc à votre petit frère. Il pourra ainsi vivre une aventure pouettique et musicale; il se pourrait même que vous jouiez avec lui.

BIZZY BROS

Le vieux Jack est mort. C'est au tour de ses cinq fils de prendre le relais, dans la mine, c'est à eux de continuer ce que Jack avait entrepris, ils doivent en trouver de l'or, c'est pas possible autrement, Jack n'a pas pu mourir pour rien. Les cinq frères se répartiront les tâches ainsi: Tom creusera, Willy s'occupera des rails, Ronald des explosifs,

James consolidera les galeries, et Scotty sera ingénieur en chef. A eux cinq, ils devraient venir à bout des chauve-souris, des rats géants et des fantômes, non?

Loricel prépare donc Bizzy Bros, qui devrait sortir sur ST, Amiga et CPC en décembre. C'est une sorte de Lemmings épuré où le joueur dirige les 5 personnages séparément.



FUZZBALL



Qu'on se s'y trompe pas. Ce jeu de plate-formes est plus complexe qu'il n'y paraît. Fuzzball doit descendre les monstres de chaque niveau et récupérer tous les bonus avant de passer au suivant. Mais attention, plusieurs tirs sont nécessaires pour tuer un vilain et chaque coup porté lui fait changer de couleur (ce qui le rend très agressif). La version finale aura une centaine de niveaux. Sortie prévue début 92 sur Amiga sous le label System 3.

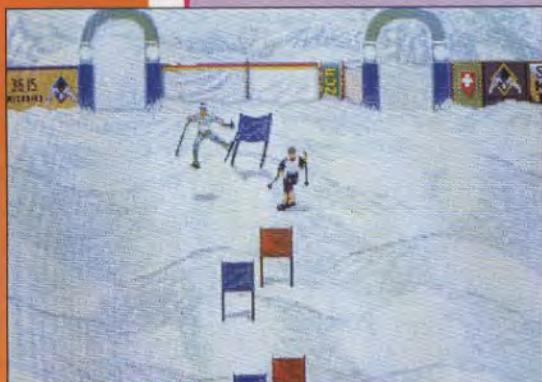
ANOTHER WORLD

Un monde où vous retrouverez le vrai sens d'une liberté reconquise de haute lutte

SUPER SKI 2 SUPER

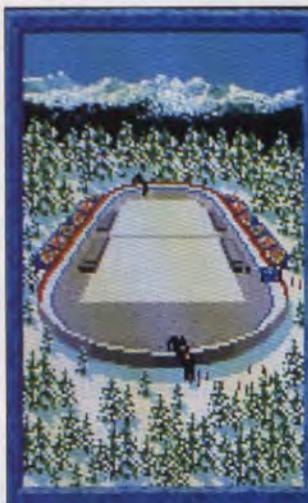
Microïds vient d'entamer la grande descente qui transforme un projet en produit fini. Super Ski 2 devrait arriver en version finale très

bientôt, avec les traces des lunettes sur les yeux, et les gerçures aux lèvres. Pour l'instant, un petit bout de soft tourne sur ST (voir photo), et même s'il n'y a que la descente, il y aura le géant, le slalom spécial, le hot-dog, le saut à skis, le bobsleigh et le ski artistique. Tout ce qu'il faut pour s'entraîner sérieusement aux J.O. d'Albertville.



THE GAMES: WINTER CHALLENGE

Les jeux Olympiques d'Albertville approchent et Accolade marque l'évènement avec la sortie d'une simulation sportive qui propose huit épreuves vedettes des jeux. Bobsled, Luge, Cross Country à ski, Patinage (courses), Saut, Slalom, Biathlon et descente. Tout un programme pour les longues soirées hivernales. Sortie prévue cet automne sur PC.





SKI JUMP
Tournament Record: 104,9m



Jerry
Dist: 100
Speed: 38,40m/s





GIANT SLALOM
Tournament Record: 1:41,75s



Andrew M.
Time: 1:41,43
Speed: 52,92m/s



SEGA MANGE DES CEREALES

En Grande-Bretagne, Sega s'associe à Kellogg's pour promouvoir la marque: sur 15 millions de pa-

quets de Rice Krispies, on trouvera des points à collectionner pour recevoir une sorte de petit gadget

qui fait des bruits électroniques, et on pourra participer à un concours dont le thème est: "trouvez le titre

PARAPLANE POUR MOI

Le premier simulateur de parapente devrait sortir très prochainement, et ce sera l'œuvre des programmeurs de Loricel. Plusieurs modes de jeu seront disponibles:

l'entraînement, les balades, les compétitions et le championnat. Vous évoluerez au milieu de quatre décors différents: les Alpes, l'Himalaya, le grand canyon et les Andes, tout en évi-

tant divers obstacles comme les montagnes, les maisons, les avions, les deltaplanes, les oiseaux.

Paraplane, photo sur PC, prévu en décembre sur St, Amiga, PC et CPC.



DES DONJONS ET DES DRAGONS

Vous aimez les jeux de rôle? Vous le pratiquez sur micro ou avec des potes? Alors voici, un rendez-vous qui vous intéresse: le samedi 16 novembre, la Fnac organise avec Dragon Magazine des parties de jeux de rôle sur micro. Ça se passe à la Fnac Parly2 (de 11h à 20h). Que les dieux soient avec vous.

ATARI PREPARE NOEL

Notre confrère Atari Magazine, journal de la marque, vient de sortir un hors-série intitulé "Guide de la micro créative". Il coûte 40 francs, il sera filé gratis avec les STE et pour ceux ont déjà un Atari ST il est disponible en kiosque. On y trouve des dossiers sur le graphisme, les jeux, l'éducation, la musique, l'initiation de base et les périphériques, ainsi que des tonnes d'adresses et de conseils divers. Ecco.



ANOTHER WORLD

Un monde où chaque aube qui se lèvera
sera pour vous une nouvelle victoire



Pour l'introduction du jeu, vous assistez au banquet du roi. Tous les personnages sont animés, ils boivent, ils mangent. En incrustation, apparaît une petite poupée du roi dans des mains malhonnêtes. S'ensuivent alors des tortues variées qui déclenchent cris de douleurs et grimaces du roi.

Voici la salle principale de la maison du sorcier. Comme dans tous les lieux, il y a des petites animations un peu partout: yeux qui sortent des bouteilles, mouvements des plantes carnivores, en plus des animations des goblins qui s'ennuient et s'impatientent quand vous ne leur donnez pas d'ordre.



Oups le technicien

Oups peut prendre un objet, un seul à la fois, les déplacer, les poser, et surtout les utiliser.



Ignatius le magicien

Le vieillard Ignatius peut lancer des sorts sur les objets. Seulement, il ne contrôle pas vraiment ses actions, et ne sait jamais parfaitement les effets de ses sorts.



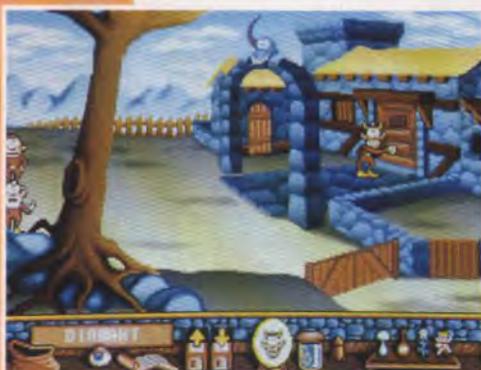
Asgard le guerrier

En tant que guerrier, Asgard aime frapper, cogner, sur tout ce qui lui passe sous la main. Parfois, c'est un petit peu douloureux...



GOBLIINS

preview sur **PC** Editeur : TOMAHAWK



Voici la maison de Niak le sorcier. Les Goblins sont des individus très polis, et Asgard le sorcier se charge de frapper à la porte, avant d'entrer, si Niak accepte. Le mode de déplacement des goblins est très simple: le bouton de droite de la souris pour choisir l'action (déplacement, prendre, utiliser, frapper, magie), selon le joueur, et le bouton de gauche indique l'endroit d'exécution de l'action.



Après de multiples manipulations, avec les trois goblins, qui doivent s'entraider pour réussir, Oups réussit à atteindre le diamant, à l'aide de la pioche. Ce diamant servira à payer les services du sorcier.

ARMOIRE (architec.) n. f. Donne tout son sens à l'existence des escaliers.

Le roi Angoulafre règne depuis de nombreuses années sur le peuple Goblins. Ses sujets sont très heureux de sa présence à leur tête, Angoulafre est bon, calme et joyeux. Seulement, ce matin, lors d'un banquet bien garni comme toujours à la cour, le roi Angoulafre est devenu subitement fou. Les médecins du royaume se sont penchés sur son cas, et ont dû avouer leur incapacité à résoudre cette énigme: ils ne savent pas de quel mal est atteint leur roi. Une solution s'offre au peuple Goblins pour récupérer un roi sain d'esprit, aller rendre visite au sorcier Niark. Trois Goblins ont été choisis pour accomplir cette mission: Oups le technicien, Asgard le guerrier et Ignatius

le magicien. C'est la première fois qu'ils quittent le royaume, et les périls qui les attendent sont nombreux. Goblins est un superbe jeu de plateformes-réflexion. Les graphismes en VGA sont tout simplement magnifiques, mais, ce qui frappe le plus, ce sont les animations des personnages. Tout d'abord elles sont nombreuses, mais surtout très bien faites et hilarantes. Les personnages font des tronches fabuleuses quand ils prennent des objets sur la tête, quand ils ont peur, ou quand ils attendent que vous leur donniez des ordres. En effet, le joueur dirige les trois personnages pour résoudre les tableaux, combinant les capacités de chacun. Goblins, preview sur PC VGA, sortie le mois prochain.

ANOTHER WORLD



Le nouveau Delphine Software



Disponible sur Atari ST/STE, Amiga, PC compatibles

Delphine Software

150, Bd Haussmann 75008 Paris

☎ (1) 49 53 00 03

LES MEILLEURES COMPILATIONS

LA PLUS GROSSE DES COMPILS:

TOP 25

UN CANON DE 25 HITS!

AMSTRAD PC
AMSTRAD CPC
JOUER SUR

Simulation (Hélico, avion, football...)
Arcade, Aventure et Stratégie

UBI SOFT
Entertainment Software

EXCLUSIF : UN PIN'S DANS CHAQUE
COMPILATION AIR SEA SUPREMACY
AIR COMBAT ACES

AIR COMBAT ACES

GUNSHIP
FALCON
BOMBER

ATARI ST

UBI SOFT
Entertainment Software

AVENTURE

MARQUE MANAGER
LINDY
LES POUX DU TEMPS

28 75 USA

UBI SOFT
Entertainment Software

AVENTURES EXTRAORDINAIRES

IRON FORD
MORTAL KOMBAT
MORTALITY II

UBI SOFT
Entertainment Software

10 MEGA HITS Vol.3

STUNT CAR RACER
LAST NINJA 2
RANK
DEFENDER OF THE CROWN
FOOTBALL MANAGER 2
THE THREE STOOGES
TETRIS
HIGHWAY PATROL
TRIVIAL PURSUIT
APB

ATARI

UBI SOFT
Entertainment Software

LES BATTANTS II

PERMIS DE TUER
DOUBLE DRAGON 2
SATAN
RICH DANGEROUS

ATARI

UBI SOFT
Entertainment Software

LES COSTOS

FLIMBOS

UBI SOFT
Entertainment Software

LA COMPIL MICRO

FUN

Radio

GREMLINS
LES TORTUES NINJA
A L'AFFICHE: LES JEUX GEANTS!

ATARI

TOP 20

UBI SOFT
Entertainment Software

EN VENTE
PRES DE
CHEZ VOUS

LES TITRES DES COMPILATIONS
PEUVENT CHANGER SELON LES
MACHINES
offre valable dans la limite des stocks
disponibles

BOULANGER

22 ST BRIEUC
29 BREST
31 TOULOUSE PORTET
33 BORDEAUX LE LAC
33 MÉRIGNAC
33 ST EMILION
38 ECHIROLLES
38 SAINT EGREVE
42 ROANNE
44 NANTES REZE
44 ST HERBLAIN
56 VANNES PLOEREN
59 ARMENTIERES
59 CAMBRAI
59 DOUAI
59 ENGLOS
59 GRANDE SYNTHE
59 LEERS
59 LILLE
59 MONS EN PABELLUN

LANGUEUX - 7 RUE JULES VERNE
L'HERMITAGE-RTE DE GUESNOU
C.C. SECTEUR ENGLOS-BLD EUROPE
C.C. DU LAC
RTE DE L'AEROPORT
LE BOIS DE L'OR-ESPACE VERGNE
ESPACE COMBOIRE-RTE DE SISTERON
CAP 38 - RUE DE LA TREMOUILLE
RUE SALENGRO-PKG HALLES DIDEROT
C.C. ATOUT SUD - RTE DE PORNIC
ZAC DU MOULIN NEUF - ATLANTIS
C.C. DE LUSCANEN
RUE ALBERT DE MUN
20 RUE ALSACE LORRAINE
359 BLD DE LIEGE/RUE MOREL
C.C. ENGLOS LES GEANTS
DUNKERQUE C.C. AUCHAN - RN40
90 RUE PIERRE CATTEAU
253/265 RUE LEON GAMBETTA
1 RUE VOLTAIRE

96 61 57 08
98 42 32 73
61 76 47 61
56 43 14 61
56 47 66 16
57 25 20 10
76 33 35 12
76 56 11 22
77 72 42 42
40 04 15 63
40 92 00 82
97 40 76 40
20 77 92 00
27 81 25 52
27 88 92 43
20 93 47 47
28 21 25 26
20 83 37 84
20 54 98 75
20 56 46 46

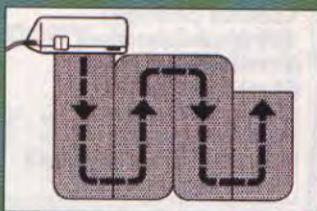
59 PETITE FORET
59 RONCO
59 SAINT ANDRE
59 VILLENEUVE D'ASCO
62 BETHUNE
62 CALAIS
62 LENS
62 NOYELLES GODAULT
62 ST MARTIN BOULOGNE
63 CLERMONT FERRAND
69 LIMONEST
69 ST PRIEST
72 LE MANS
73 CHAMBERY
77 CESSON
78 PLAISIR
79 NIORT
84 LE PONTET
93 AULNAY SOUS BOIS
94 FONTENAY SOUS BOIS

ANZIN - Z.A.C. AUCHAN
C.C. BOULEVARD D'HALLOIN
77 RUE DU GENERAL LECLERC
C.C. V2 - 1 BLD DE VALMY
ZAC LA ROTONDE-RUE DR DHENIN
PLACE DE L'HOTEL DE VILLE
C.C. LENS 2
C.C. AUCHAN - RN 43
C.C. DE L'INQUETERIE - RN 42
PLACE GALLIENI-QUARTIER SALINS
RN 6 - LE PUY D'OR
C.C. AUCHAN ZAC CHAMP DU PONT
3 RUE A. BECCOUREL - ZI SUD
C.C. CHAMNORD-AV DES LANDIERS
C.C. BOISSENART - RN 6
C.C. AUCHAN - C.D. 161
600 AVENUE DE PARIS
C.C. AVIGNON NORD
C.C. PARINOR - LE HAUT DE GALY
C.C. VAL DE FONTENAY

27 30 33
20 03 45
20 51 79
20 47 48
21 56 21
21 34 31
21 28 70
21 75 62
21 92 08
73 93 14
78 35 85
72 37 01
43 84 60
79 62 67
64 41 16
30 55 25
49 33 02
90 31 44
48 65 44
48 77 33

UN SCANNER PAS CON POUR PC

Un constructeur a enfin eu l'idée qu'on attendait tous: faire un scanner à main qui permette de scanner un document de n'importe quelle taille en balayant simplement toute la surface en zigzagant, comme le montre le schéma ci-contre. Je ne sais pas si vous utilisez un scanner à main, mais moi, oui, et je vous promets que c'est une véritable galère d'assembler des bouts d'image quand on a des bandes de 10 cm de large, surtout qu'en général les bandes en question sont déformées à cause du fait qu'on ne peut pas avoir une vitesse de déplacement constante, à moins d'être zen et de contrôler complètement ses mouvements. Bref, ce scanner s'appelle Golden Image Magic 64, il dispose de 256 niveaux de gris, scanne en 200 ou 400 points



par pouce (dpi) et n'existe pour l'instant que sur PC, mais on peut raisonnablement penser que des versions ST et Amiga sortiront d'ici peu. Il coûte dans les 3500 balles, ce qui est un prix normal pour ce genre de chose, et le distributeur s'appelle Golden Image. Voilà.

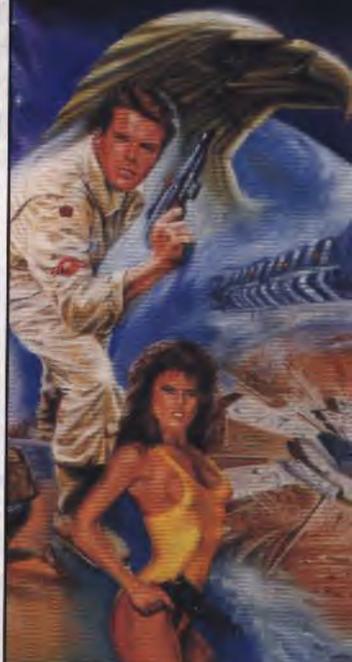
Le jeu de l'année



L'AIGLE D'OR Le retour

L'aventure sur grand écran!!

Héros de tous les dangers, partez à la conquête de l'Aigle d'Or.



Dès le 20 novembre vivez une fantastique épopée grâce à ce grand jeu d'Arcade/Aventure aux animations exceptionnelles...



De 249 FF à 289 FF selon ordinateurs.

DISPONIBLE SUR CPC/CPC+, AMIGA - ATARI - IBM PC et Comp.

CATALOGUE GRATUIT SUR SIMPLE DEMANDE CONTRE 2 TIMBRES A 2,50 FF

Loricel 81, rue de la Procession 92500 Rueil.

COMMODORE NE TIENT PLUS EN PLACE

Commodore est décidément très agité, en ce moment. D'abord, ils parrainent (sponsorisent) partiellement l'équipe du PSG, et entièrement l'équipe d'Auxerre. C'est du football, doit-on préciser pour ceux qui ne savent pas. L'avantage, c'est que dans les stades sont posés des logos Commodore sur les côtés du terrain, ce qui permet, lorsque le match est retransmis, de voir la marque à la télé pendant près de deux heures, et c'est un facteur d'accroissement de la notoriété non négligeable. D'ailleurs, Commodore UK parraine l'équipe de Chelsea et Commodore Allemagne a parrainé le Bayern de Munich (Schumacher, salaud) pendant cinq ans. Et puis il y a le lancement de l'Amiga 500 Plus. Celui-ci est une version améliorée de l'Amiga 500 qui comporte 1 Mo de Ram en standard, extensible à 2 Mo, une nouvelle version des chips Agnus et Denise, de nouveaux modes graphiques et une horloge en temps réel. Il va coûter 3390 francs, mais on peut aussi prendre la version pack qui s'appelle "Amiga Advantage", qui comprend, outre l'Amiga 500 Plus, un tableur (Maxiplan Plus 2.0) un gestionnaire

de fichiers (Infofile), un soft de dessin (Fusion Paint) et cinq jeux (Shanghai, Spindizzy, Cadaver, Kick Off II et Bomber, des bons trucs, donc). Et tout ça pour 200 petits francs de plus que la machine toute seule: il faudrait être fou, etc. Du coup, forcément, l'Amiga 500 Pas Plus baisse de prix et passe à 2990 francs. Mais on peut aussi acheter celui-ci dans sa version Kit Amiga PSG, qui comprend, outre l'Amiga 500 Tout Court, Kick Off 2.1 et Player Manager, un T-Shirt du PSG, un ballon, un pin's Commodore/PSG et un poster de toute l'équipe du PSG, pour 3290 francs. Enfin, on notera que le chiffre d'affaires mondial de Commodore pour l'année 90-91 est d'un peu plus d'un milliard de dollars, et que les bénéfices pour la même période sont de 57,4 millions de dollars, alors qu'ils n'étaient que de 1,5 millions de dollars l'an dernier à la même période. Voici les réactions des dirigeants: "Oh, nous sommes très contents" (le chef). "Oh, nous sommes vraiment très contents" (le sous-chef). "Vraiment, nous sommes hyper-contents" (l'assistant du sous-chef). "Ça nous remplit de joie" (le cousin du sous-chef).

SALON DE L'INFORMATIQUE D'OCCASION

L'association Mac'AO organise le 21 décembre à la salle St Nicolas, à Compiègne (60200), un salon de l'informatique d'occasion. Comme son nom l'indique, on y trouvera divers matériels, invendus, fins de séries, occasions, etc, que l'on pourra acheter, vendre ou échanger. C'est une bonne initiative, comme on dit. Il est vrai que quand on veut acheter du matos, il vaut mieux s'adresser à des passionnés qui connaissent leur bécane sur le bout des doigts. Les organisateurs espèrent y voir des ordinateurs, des consoles, des imprimantes, des disques durs, des scanners, des logiciels (originaux), des cartouches, des câbles, etc. L'adresse pour vous renseigner (attention: pour vendre du matos, il faut s'inscrire d'avance): Mac'AO, 12 avenue A. Chovet, 60200 Compiègne, tel: 44 83 14 56.

NOUVEAU

949F

La CONSOLE MEGADRIVE

(française) avec 1 manette de jeux



VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

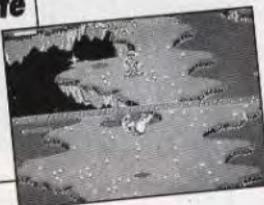
LA CONSOLE MEGADRIVE (française) + le jeu Altered Beast + 1 manette de jeux 1 290F

- TOP 20 MEGADRIVE**
- Sonic Hedgehog (Plateforme) 395F
 - Street of Rage (Arcade) 395F
 - Fantasia (Plateforme) 449F
 - Super Monaco GP (Course F1) 395F
 - Mickey Mouse (Plateforme) 425F
 - Alien Storm (Arcade) 395F
 - Out Run (Course Auto) 449F
 - Turrican (Arcade) 395F
 - Revenge of Shinobi (Kung Fu) 395F
 - World Cup Italia 90 (Sim. Foot) 315F
 - Spiderman (Arcade) 425F
 - Lakers VS Celtics (Basket ball) 449F
 - Centurion (Stratégie) 475F
 - 688 Attack Submarine 475F
 - Wrestler War (Sim. Catch) 449F
 - Street Smart (Arcade) 449F
 - J Buster Boxing (Sim.) 449F
 - Populous (Stratégie) 475F
 - J. Madden Foot. (Foot Amér.) 475F
 - Thunderforce 3 (Arcade) 449F

- Gain Ground (Arcade) 389
- Ghostbusters (Action) 395
- Golden Axe (Arcade) 395
- Golf (Sim.) 475
- Ghoul's n' Ghosts (Plateforme) 475
- Harball (Baseball) 449
- Hard Drivin (Course Auto) 449
- James Pond (Plateforme) 475
- Joe Montana Football (Foot. Amér.) 395
- Kings Bounty (Jeu de Rôle) 425
- Last Battle (Arcade) 395
- Might and Magic 599
- Midnight Resistance (Arcade) 449
- Moonwalker (Arcade) 395
- Musha (Arcade) 449
- Mystic Defender (Arcade) 395
- PGA Tour Golf (Sim. Golf) 475
- Powerball (Arcade) 449
- Rai-den (Arcade) 449
- Rambo 3 (Action) 315
- Saint Sword (Arcade) 449
- Shadow Dancer (Arcade) 449
- Shining and Darkness (Dungeons) 475
- Super Basketball (Sim.) 395
- Super Hang On (Sim. Moto) 395
- Stormlord (Action) 449
- Strider (Arcade) 475
- Super Baseball (Sim.) 395
- Super Thunderblade (Arcade) 395
- Super Volleyball (Sim.) 449
- Sword of Vermillion (Arcade) 599
- Valis 3 (Arcade) 449
- Wardner Forest (Plateforme) 449
- Wings of Wor/Gynoug (Arc.) 449
- Wonderboy 3 (Plateforme) 395



La nouveauté délirante TOE JAM & EARL 449F



ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE 329F
 ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 379F
 ADAPTATEUR CARTOUCHES JAPONAISES 99F

DEMENT !!!

CONTROL PAD PRO 1 195F
 CONTROL PAD PRO 2 125F

TITRES A VENIR

Road Rash (Moto) 449F
 Bonanza Brothers (Arcade) 449F
 Killing Game Show (Platef.) 449F
 Mercs (Arcade) 449F
 Shadow of the Beast (Action) 449F
 Speedball 2 (Arcade) 449F

3615 MICROMANIA 2 MEGADRIVE A GAGNER



LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG ! et 30 nouveautés présentées sur cassette vidéo !

99F ou GRATUITE pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid + 1 Manette de Jeux

490F



NOUVEAUTES

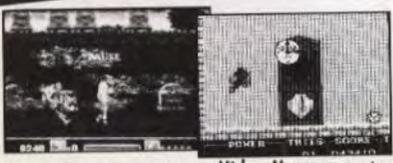
- Speedball 215F
- Spiderman 345F
- Strider 345F
- Pacmania 305F
- Summer Games 315F
- Ace of Aces 345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS

(+ pistolet) + Alex Kidd + Opération Wolf 890F

PISTOLET SEGA 265F
 CONTROL STICK SEGA 139F
 RAPID FIRE SEGA 109F
 MANETTE SPECIALE (QUICK JOY) 199F
 CONTROL PAD SEGA 99F
 ADAPTATEUR SECTEUR 175F

Fantasy Zone 2
 Forgotten Worlds
 Ghostbusters
 Ghoul's n' Ghost
 Golden Axe
 Golfa Mania
 Golvellius
 Great Basketball
 Impossible Mission 2
 Indiana Jones (Action)



Moonwalker. Incarnez Jackson Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable.

OFFRE SPECIALE

- Action Fighter 99F
- Aztec Adventure 99F
- Enduro Racer 99F
- Fantasy Zone 1 99F
- Global Defense 99F
- Ninja 99F
- Rescue Mission 99F
- Secret Command 99F
- Super Hang On 99F
- Super Tennis 99F
- Teddy Boy 99F
- Transbot 99F
- World Grand Prix 99F

TOP 15 SEGA

- Mickey Mouse Castle. 345F
- Moonwalker 345F
- World Cup Italia 90 285F
- Wonderboy 3 345F
- Golden Axe Warrior 345F
- Super Monaco GP 345F
- Double Dragon 345F
- Cyber Shinobi 345F
- World Soccer 285F
- Heavy Weight Champ. 345F
- Tennis Ace 325F
- Submarine Attack 285F
- Danan 285F
- Gauntlet 345F

- After Burner 325F
- Alex Kidd in Shin. World 345F
- Alex Kid Last Star 295F
- Alex Kid H.T.V. 255F
- Altered Beast 345F
- American Pro Football 295F
- Basketball Nightmare 295F
- Battle Out Run 345F
- Black Belt 285F
- California Games 295F
- Casino Games 295F
- Chase HQ 325F
- Cloud Master 295F
- Cyborg Hunter 285F
- Dick Tracy 345F
- Double Hawk 285F
- Dynamite Duke 345F
- E Swat 295F
- Joe Montana Football
- Lord of the Sword
- Out Run 30
- Paperboy
- Phantazy Star
- Psychic World
- Psycho Fox
- Rambo 3
- Rampage
- Rastan Saga
- Rocky
- R Type
- Thunderblade
- Time Soldiers
- Vigilante
- Wonderboy
- Wonderboy M.L.

**LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !**



MICROMANIA

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07 **NOUVEAU**

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Avenue des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
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)
14, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
4, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

L'EVENEMENT DE LA FIN DE L'ANNEE !!

Le 25 octobre, Micromania ouvre l'espace
de jeux le plus délirant de Paris.



70, av. des Champs-Élysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Le 16 novembre, Micromania ouvre
un autre espace de jeux d'enfer ...



93, rue du Commerce
75015 Paris . Tél. 45 31 37 61
Métro Commerce

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/AMIGA
Barbarian 2	199/199F
Beast 2	199F/ND
Pegasus	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F
Lemmings	149/149F
Utopia	199/199F
Lotus Turbo Challenge N° 2	199/199F
Fate/Gates of Dawn	249/249F

Chaque mercredi vers 18h sur FR3
MICROMANIA vous
dévoile tout sur les
jeux dans l'émission



2 Megadrives à gagner chaque semaine

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

(Attention! Depuis Paris composez
le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA **NOUVEAU**

FORMULAIRE DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**
OUVERT DE 8 HEURES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI

TITRES	PRIX
Copie aux frais de port et d'emballage (Attention! Consoles 50 F)	
Cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer=	20 F
F	

Nom
Adresse

Code postal Ville Tel.

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration/..... Signature:

**Commandez
par Minitel
3615 MICROMANIA**

Paiement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24 F**) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif) _____

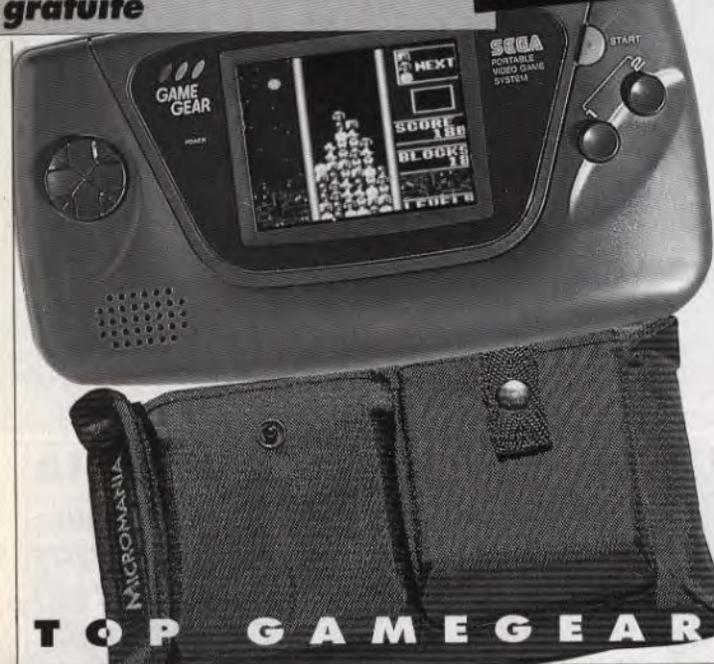
Choisissez votre ordinateur de jeux: Séga PC COMP. Atari ST Amiga Nec Lynx Gameboy Megadrive Gamegear

* Dans le limite des stocks disponibles

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania
gratuite

990^F



MICROMANIA

LES
NOUVEAUX
D'ABON

Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215

Titres disponibles

Chas HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sqweek	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Woody pop	215F

Titres à venir

Ninja Gaiden (Arcade)	245
Donald Duck (Plateforme)	245
Golden Axe (Arcade)	245
Shinkinyo (Cartes)	245
Rainbow Island (Plateforme)	245
Crackdown (Arcade)	245
Dynamite Duke (Arcade)	245
US Mahjong (Réflexion)	245
W.C. Leaderboard (Golf)	245

NOUVEAU
Utilisez tous les jeux
Master System sur votre
console Gamegear

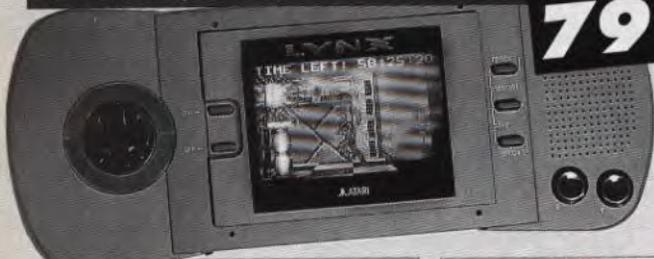
TOP GAMEGEAR

Out Run 295F	Rastan Saga 325F	G Loc 245F	Wonderboy 245F	Super Monaco GP 215F
Frogger 245F	Pac Man 245F	Halley Wars	Mickey Mouse 245F	Shinobi 245F

195^F
Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM / GAMEGEAR

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

790^F



Les Nouveautés

Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
Block Out (Réflexion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightning (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Réflexion)	290F

ACCESSOIRES LYNX

SACOCHÉ LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

La Turbo GT de NEC
Un graphisme époustouflant

2390^F
+ 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponible
partir de 299 F



Les Nouveautés

Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Codash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F

NOUVEAUTES A VENIR

- Teenage Mutant Turtles 2 275F
- Days of Thunder (Auto) 275F
- Dick Tracy (Arcade) 275F
- Double Dragon 2 (Arcade) 275F
- Jordan VS Birds (Basket) 275F
- Popeye 2 (Plateforme) 275F
- Soccermania (Football) 275F
- Marble Madness (Arcade) 275F
- Who Framed R. Rabbit 275F

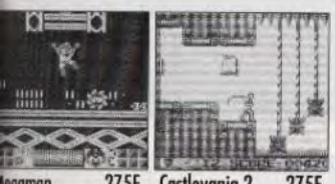
**MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !**

**CHEZ
MICROMANIA
+ DE 100 TITRES
DISPONIBLES A
PARTIR DE 145F**



Teenage Mutant Turtles 2 275 F

The Simpsons 275F



Megaman 275F Castlevania 2 275F



Punisher 275F Choplifter N°2 275F



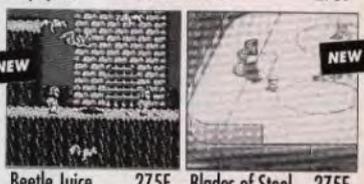
Mickey Dang 275F Rescue of Princess 275F



Dragon's Lair 275F Nemesis 2 245F



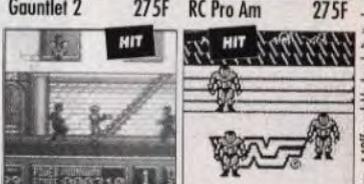
Popeye 2 275F Nascar 275F



Beetle Juice 275F Blades of Steel 275F



Gauntlet 2 275F RC Pro Am 275F



Robocop 275F WWF Superstars 275F

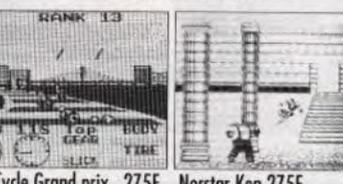


**OFFRE SPECIALE
MICROMANIA 590F**

**La Console Gameboy
+ Super Marioland
ou F1 Race ou Tetris (*)
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo**



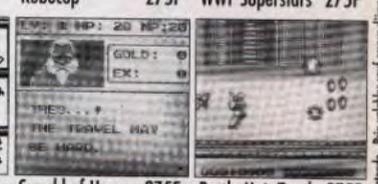
Navy Seals 275F F1 Race 195F



Cycle Grand prix 275F Norstar Ken 275F



Contra/Oper. C 275F F1 Spirit 275F



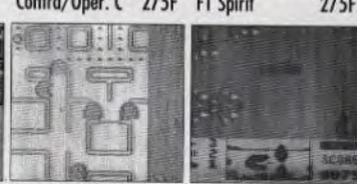
World of Hope 275F Battle Unit Zeoth 275F



Key Mouse N°2 275F Gremlins 2 275F



Teenage Mutant 225F NBA All Star Chal. 275F



Pacman 245F Hunt for Red Oct. 245F



Soccerboy 175F R Type 175F

LE CATALOGUE GAMEBOY N°3 EST DISPONIBLE !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

**3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE**

la boutique du Game Boy

NOUVEAU

SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide

ETUI PLAY & GO 190F
Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.

NOUVEAU

LIGHT PLAYER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

NOUVEAU

**Chaque mercredi vers 18h
sur FR3 MICROMANIA vous
dévoile tout
sur les jeux
dans
l'émission**

**2 MEGADRIVES A GAGNER
PAR SEMAINE**

Game Boy est une marque déposée de Nintendo - Prix variables - Prix variables - Offre valable dans la limite des stocks disponibles



MASTURBATION n. f. Activité très répandue dans la race humaine, surtout dans les professions dites intellectuelles: publicité, philosophie, politique, etc...



news • previews

A.G.E.

preview sur **PC** Editeur : TOMAHAWK



A mi-chemin de l'aventure et de la simulation spatiale, A.G.E., le nouveau logiciel de Tomahawk, va vous permettre de visiter de nombreux mondes aux commandes de votre appareil. Evoluant dans un décor 3D bénéficiant d'animations extrêmement rapides, vous pourrez communiquer avec les autochtones,

les combattre, trouver des objets et virevolter dans d'étranges lieux.

Mêlant habilement stratégie et réflexe, le jeu sortira prochainement Amiga, ST et PC. Une version PC CD-ROM est également annoncée. En attendant de jouer, regardez donc.

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	259/259F
Deuteros	299/299F
Gauntlet 3D	249/249F
Grand Prix	349/349F
Out Run Europa	259/259F
Master Golf	349/349F
Megalomania	309/309F
Powermonger Data Disk	149/149F
Tip Off	249/249F
The Simpson's	249/249F
WWF Super stars	259/259F

AUTRES NOUVEAUTES

3D Master Golf	ST/Amiga 349/349F
ADS+ Sherman M4	289/289F
Avantage Tennis	249/249F
Baby Jo	289/289F
Beast Buster	259/259F
Bonanza Bros	259/259F
Centurion	259/259F
Double Dragon 3	259/259F
Elvira 2	349/349F
G Loc	259/259F
Hudson Hawk	259/259F
Leisure Suit Larry V	ND/399F
Mad TV	249/249F
Nascar	349/349F
Obitus	259F/ND
Ork	ND/259F
Pitfighter	249/249F
Race Drivin'	249/249F
R Type 2	259/259F
Robozone	259/259F
Rugby World Cup	249/249F
Smash TV	259/259F
Shadow Sorcerer	279/279F
UMS 2	ND/299F
U.M.S. 2 Planet Edit.	159/159F

NOUVEAU LES JUSTICIERS 3

299/299F
+SHADOW WARRIORS + ROBOCOP 2
+BATMAN LE FILM

LES MAITRES DE L'AVENTURE

299/299F
+ Maupiti Island + Les Voyageurs du Temps + Operation Stealth

PROMOTIONS MICROMANIA

Turrican 2	ST/Amiga 99F/ND	Switchblade 2	ST/Amiga 179/179F	Monkey Islands	ST/Amiga 179/179F
Masterblazer	ND/99F	Great Courts 2	179/179F	Matrix Marauders	ND/99F
Armour-Geddon	179/179F	Heroe Quest	179/179F	Monthly Python	99/99F
Super Cars 2	179/179F	Lemmings	149/149F	Spellbound	99F/ND

TOP 20 ST/AMIGA

Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Space Quest 4	ND/399F
Eli	249/249F
Thunderhawk	299/299F
Flight of Intruder	349/349F
Taki	249/249F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Hunter	299/299F
Terminator 2	249/249F
Thunderjaws	249/249F
Final Whistle	129/129F
Vroom	249/249F
Mildwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F
3D Construction Kit	399/499F
Railroad Tycoon	349/349F
Klick Off 2	249/249F
Winning Tactics	79/79F
Spirit of Excalibur	299/299F

PROMOTION SPECIALE MANETTE SPEED KING 75F

Amos Compiler	ND/299F	F 15 Desert Storm Sec. Disc	159/159F	Return to Europa	ST/Amiga 79/79F
Architecture 1	ND/199F	F19 Stealth Fighter	289/289F	Return of Witch Lord	149/149F
Architecture 2	ND/199F	F29 Retaliator	249/249F	Rise of the Dragon	ND/399F
Bard's Tale 3	ND/249F	Final Fight	259/259F	Robin Hood	259/259F
Battle of Brit. Miss. Disc.	159/159F	Life and Death	259/259F	Roadlands	259/259F
Battlechess 2	ND/259F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Sim City + Populous	299/299F
Billiard Sim. 2	249/249F	Magic Pockets	259/259F	Snooker	299/299F
Blues Brothers	299/299F	Manchester Un. Europe	259/259F	Super Manaco GP	249/249F
Cadaver	249/249F	Megatraveller 1	349/349F	Ultima V	ND/299F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Mig 29 M Fulcrum	399/399F	Wild Wheels	249/249F
Chuck Rock	249/249F	PGA Golf	ND/249F	Wings (1 Meg)	ND/299F
De Luxe Paint Francois	599F/ND	Powermonger	299/299F	Wolf Pack	299/299F
De Luxe Paint IV franc.	ND/899F	Prehistorik	269/269F	Zone Warrior	259/259F
15 Strike Eagle 2	349/349F	RBI 2	299/299F		

AMSTRAD 464/6128

LES JUSTICIERS 3 169/199F + Shadow Warriors + Robocop 2 + Batman le Film	JAMES BOND 007 149/249F + L'espion qui m'aimait + Vivre et laisser mourir + Permis de tuer	NRJ 2 ND/249F + Mystical + Light Corridor + Crazy Cars 2+ Shufflepuck + Café + Pinball Magic
--	---	--

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Cadaver	299F
Captive	299F
Dungeon Master	399F
Elvira 2	399F
Lord of the Rings 2	349F
Speedball 2	299F
Star Trek	349F
Thunderhawk	349F

PC Compatible

AUTRES NOUVEAUTES

ADS+ Sherman M4	289F
Avantage Tennis	299F
Baby Jo	289F
Bard's Construction Set	299F
Battlechess 2	359F
Bloodwych	299F
Brainies	269F
Castles Data Disk	149F
ESS Mega	349F
Falcon V 3.0	499F
Heimdall	349F
Heroe Quest	299F
Lemmings data disk	149F
Magic Candle 2	299F
Obitus	349F
Overlord	259F
PGA Course Disk	149F
Pitfighter	299F
Police 3	449F
Race Drivin	299F
Robozone	259F
Shangai 2	359F
Super Space Invaders	299F
Team Suzuki	299F
Terminator 2	299F
Tip Off	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
Timequest	349F
TV Sport Boxing	349F
UMS 2 Planet Editor	159F
WWF Super Stars	299F

AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
ADS + Sherman M4	199/249F
Baby Jo	199/249F
Disc	149/199F
Metal Masters	149/199F
NightShift	109/159F
Pitfighter	109/179F
Prehistorik	140/180F
Roadland	119/159F
Robozone	109/159F
Super Space Invaders	109/179F
Thunderburner	199/229F
Tresor d'Alligator	ND/149F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Bonanza Brothers	119/159F
Brainies	140/180F
Final Fight	119/169F
Gauntlet 3D	109/159F
G Loc	109/159F
Hudson Hawk	109/159F
Out Run Europa	119/169F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
The Simpsons	109/159F
Turrican 2	109/159F
Ultimate Golf	149/179F
WWF Super Stars	109/159F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

TOP 10 AMSTRAD

Terminator 2	109/159F
Manchester United European	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Klick Off 2	139/179F
Total Recall	109/159F
Fl 6 Combat Pilot	99/149F
Ninja Turtles	109/159F
Fugitif	ND/229F
Pirates	ND/145F

Alive	ND/199F	Mercs	119/169F	Skull and Crossbones	99/149F
Art de Guerre	ND/249F	Mokowe	ND/199F	Supercars	109/149F
Adv. Destroyer Sim.	169/229F	Mystical	149/199F	Super Sweek	149/199F
Darkman	109/159F	Panza Kick Boxing	199/249F	Swap	ND/199F
Gazza 2	140/180F	Prince of Persia	149/199F	Switchblade	109/159F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Return of Witch Lord	59/79F	Targhon	ND/199F
Heroe Quest	109/159F	RBI 2	109/159F	Tetris	ND/149F
La Secte Noire	ND/179F	Saga	ND/199F		
Le Manoir de Marteville.	ND/199F	Sdaw	ND/149F		

OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

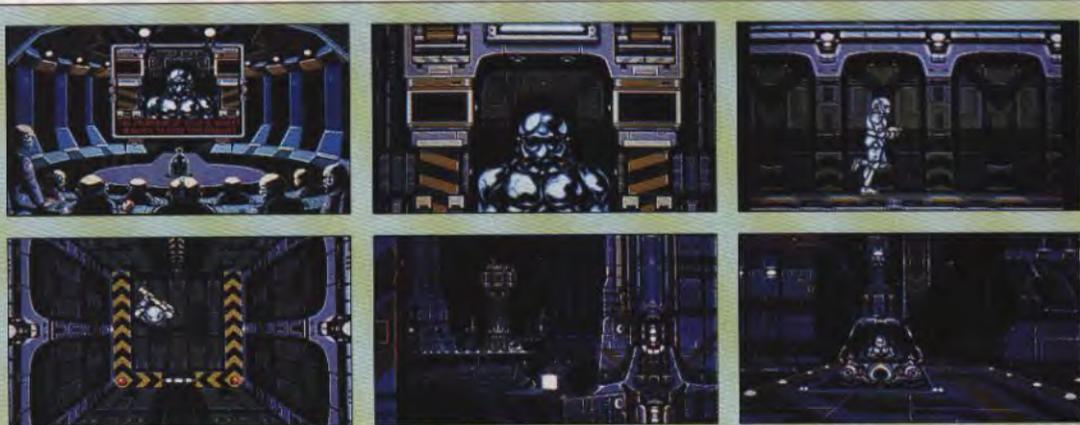
FT6 COMBAT PILOT	99/149F	LES INCORRUPTIBLES	59F/ND	DEMENT DEMENT	59F/ND
CRACKDOWN	ND/99F	THE ELIMINATOR	59F/ND	CHASE HQ + NARC	59F/ND
CABAL	59F/ND	NIGHTBREED	ND/99F	GHOULS'N GHOST+ NARC	ND/99F

LA COLLECTION ND/175F Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad !	LES 100% A D'OR 59/99F + Operation Wolf + Afterburner + R Type + Titan
--	--

3D Construction Kit	499F	F19 Stealth Fighter	385F	Might and magic 3	399F
40 Sport Boxing	299F	F29 RETALIATOR	299F	Mig 29 M Fulcrum	449F
40 Sport Driving	299F	Final Battle	249F	Nascar	359F
Battle Master	299F	Gateway to Savage Front	299F	RBI 2	299F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F	Golden Axe	299F	Rick Dangerous 2	249F
Betrayal	349F	Impérium	299F	Rise of the Dragon	399F
Billard Sim. N2	299F	Kick off 2	299F	Silent Service 2	349F
Blues Brothers	299F	Killing Cloud	299F	Sim Earth	399F
Badokan	249F	Leisure Suit Larry 1 (VGA)	399F	Sorcerers	299F
Chuck Yeager	349F	Leisure Suit Larry V	399F	Space Quest IV	399F
Command HQ	349F	Life and Death 2	299F	Spirit of Excalibur	349F
Countdown	299F	Links Bayhill Course	159F	Ultima VI	299F
De Luxe Paint 2 Français	985F	Links Boutifull	159F	UMS 2	349F
F14 Tomcat	359F	Links Firestone	159F	Wing Commander Miss Disk 1	149F
F15 Strike Eagle N2	349F	M1 Tank Platoon	399F	Wolf Pack	349F
F15 N2 Scenario Disk	159F	Megafortress	359F		

LES VAINQUEURS ND/99F

+ Forgotten Worlds + Thunderblade + Tiger Road + Last Duel + Blasteroids

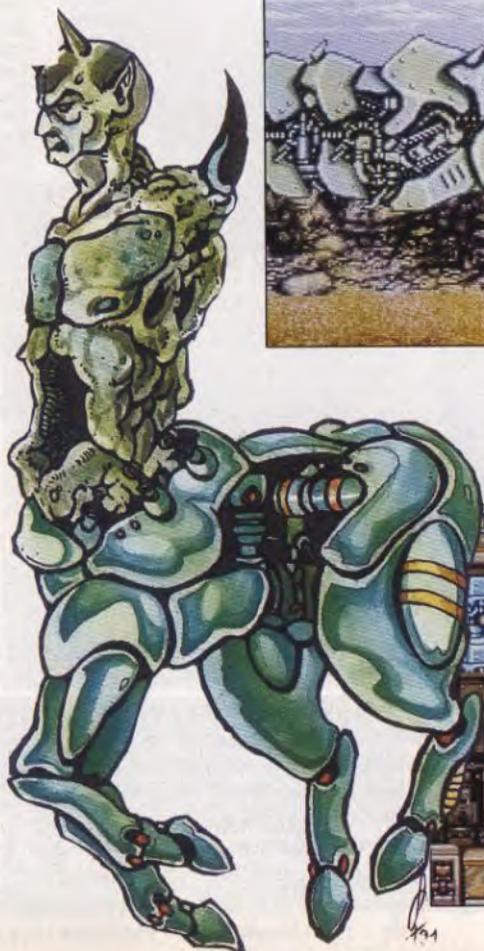


Le jeu commence avec une introduction entièrement animée où l'on voit le conseil de scientifiques se réunir, puis prendre la décision d'envoyer un androïde de type Starush-3. Celui-ci est alerté, et se déplace dans les couloirs de sa base, dans les ascenseurs, pour rejoindre son vaisseau de combat, pour enfin se diriger sur la première des planètes à laminer. Les images sont superbes, les animations rapides et fluides, les séquences ayant été pensées en termes quasi-cinématographiques. Ce genre d'introduction est toujours du plus bel effet, et celle de Starush ne fait pas exception à cette règle qui est une Règle, qui répond à la norme, qui entre en terre connue, prévue, calculée, sans faille, nickel, c'est bien.



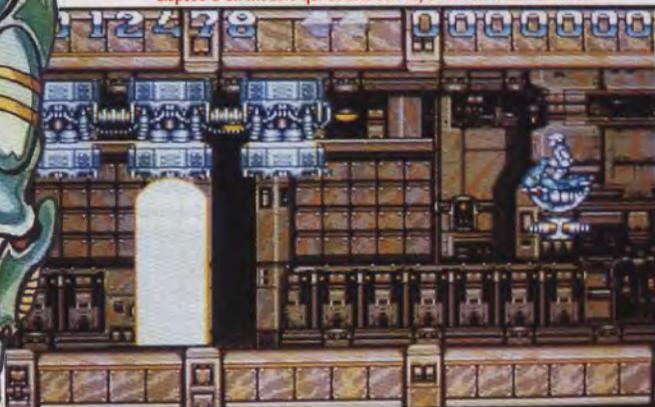
STARUSH

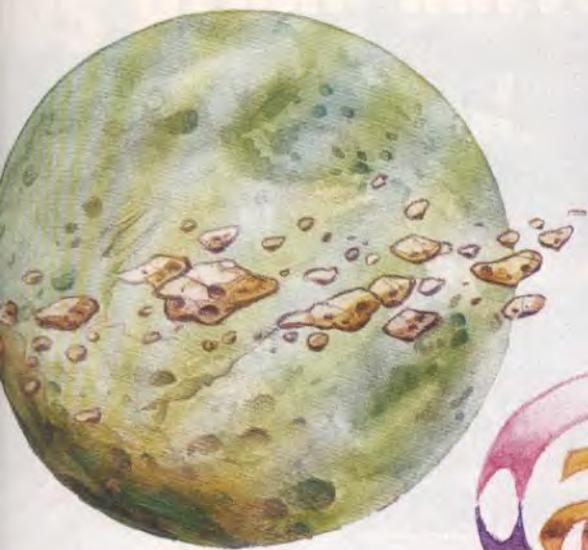
preview sur **AMIGA** Editeur : UBI SOFT



Sur la planète Dante, vous irez affronter le bélier. Starush est divisé en quatre planètes, quatre éléments: le feu, la terre, l'air et l'eau. Sur chaque planète, trois niveaux, tous terminés par l'affrontement avec un des signes du zodiaque.

Pour affronter des monstres énormes comme celui-là, il convient d'être bien armé. Heureusement, les options d'équipement sont nombreuses. Cela va des différents tirs aux capsules de protections, aux satellites tournoyants, et aux divers lasers. Ici, le joueur dispose d'un module qui double son tir, sous son mini-vaisseau.





Les combats ont généralement lieu dans les airs, à bord d'un transporteur individuel ultra-rapide. Malheureusement les joueurs pourront perdre leur engin par suite de chocs trop nombreux. Il faudra alors évoluer à pied, jusqu'à récupérer une option qui vous fournisse un nouveau véhicule.



Comme si ce n'était pas suffisant, vous trouverez en plus d'autres gros monstres au milieu des niveaux. Ici, dans l'élément eau, sur la planète Crysalia, vous lutterez contre un poulpe géant. Il vous envoie de grosses boules d'encre, de pétrole, faites attention, d'autant plus que vous ne pouvez détruire ses tirs.



L'histoire n'a retenu que cette phrase: "Ça craint!". C'est ce que le responsable de l'Ordre Galactique a déclaré quand on est venu lui apprendre que la position des constellations avait changé. Les hautes autorités scientifiques se sont réunies, et après des discussions interminables, des parties de cartes acharnées, des concours d'osselets, et des litres de jus de kiwi, ils ont conclu que c'était dû à un déplacement du point vernal, que ce changement n'était pas naturel, qu'il y avait de l'extra-terrestre là-dessous, et qu'il fallait envoyer des androïdes régler ce bordel. Puis les scientifiques sont montés sur les tables, ils ont entonné des chants bulgares. La réunion était finie.

Dans Starush, vous allez bien sûr être l'androïde chargé de régler ce petit problème galactique. Ou l'un des androïdes, puisqu'il est possible de jouer à deux. Encore au stade de la preview, il ne manque plus grand-chose à Starush pour entrer dans la cour des tests. Peut-être des petits réglages, car, pour l'instant, le jeu est vraiment très difficile. Par contre, le reste est quasi-parfait: les scrollings horizontaux sont très rapides, les graphismes de fond ainsi que les sprites sont superbes, et l'action dense et puissante. Déjà un très bon jeu d'arcade. Starush, Ubi Soft, preview sur Amiga, sortie prévue également sur ST et PC.



Les aliens sont de plusieurs types, plus ou moins dangereux. Certains passent plusieurs fois dans le fond avant d'avancer vers vous, d'autres, comme celui-ci, s'approchent, le sprite grossit, et viennent vous frapper.



Space Gun étant divisé en niveaux, il convenait de venir araser le jeu de monstres de fin de niveaux. En voici un, au corps reptilien, et à la tronche d'Alien comme on les imagine depuis le film du même nom.



On nage en plein cauchemar. Vous voilà dans un couloir dont les murs et le plafond sont couverts d'œufs d'aliens; ils sortent de partout. Eux aussi peuvent vous tirer dessus, mais ils n'envoient ni balles, ni lasers, mais des petites boules vivantes armées de mâchoires.



SPACE GUN

preview sur **ST** Editeur : OCEAN

news • previews

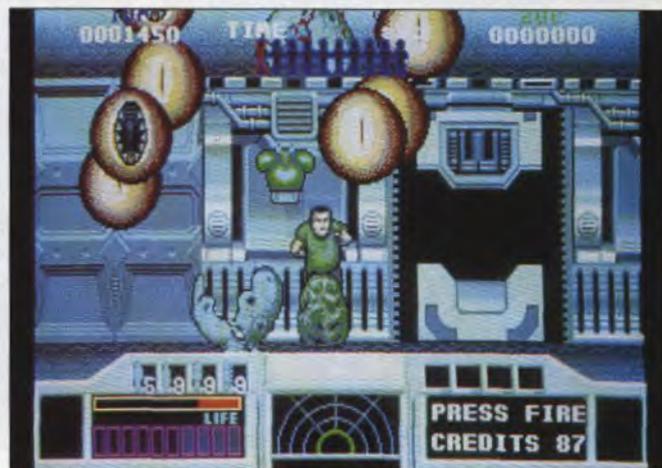


Les séquences sont variées, ce n'est pas toujours un scrolling latéral dans des couloirs. Ici, vous vous déplacez en extérieur, à bord d'une jeep de l'espace, pour rejoindre une autre base, elle aussi envahie par les aliens. Bien sûr, pendant votre petit voyage, vous serez attaqué par des monstres volants et canardeurs.

TÔT (Seb, 1991) adv. Avant midi si tout va bien.



Les aliens sont dégueulasses, ils ne sont vraiment pas présentables. Quand vous leur tirez dessus, bon, ils explosent, normal, mais leurs boyaux gicent dans tous les sens. Et des boyaux sales.



Comme dans les épisodes précédents, des otages traînent au milieu des combats. Attention de ne pas les allumer avec votre laser, essayez plutôt de les libérer.

Après Operation Wolf, et Operation Thunderbolt, voilà Space Gun de chez Ocean. Utilisant le même principe plaçant les joueurs directement dans l'action, en montrant ce qu'ils verraient s'ils étaient vraiment dans le jeu, Space Gun se déplace tout de même dans le temps puisqu'on se retrouve en pleine lutte contre des aliens hideux.

Les scrollings défilent sur le côté, ou vers l'avant, suivant la direction des couloirs. Les aliens apparais-

sent devant vous, viennent de tous les côtés, alors que vous manipulez votre canon laser pour les exploser. Il ne manque que les bruitages, les musiques, ainsi que la visualisation des viseurs (on peut effectivement jouer à deux en même temps), mais, déjà, Space Gun promet beaucoup d'action et de massacre tant les sprites sont nombreux à l'écran.

Space Gun, Ocean, preview sur ST.

VOS HEROS PREFERES SONT DE RETOUR!
LES CRIMINELS TREMBLENT DEJA

JUSTICIERS

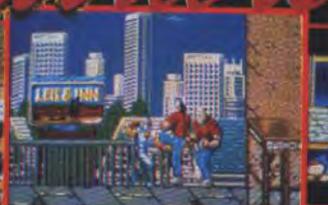


ROBOCOP 2

BATMAN

**SHADOW
Warriors**

TM & © 1990 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.



ATTENTION
LA VERSION AMSTRAD DES
JUSTICIERS 3
COMPREND TOTAL RECALL
A LA PLACE DE ROBOCOP 2.

ocean

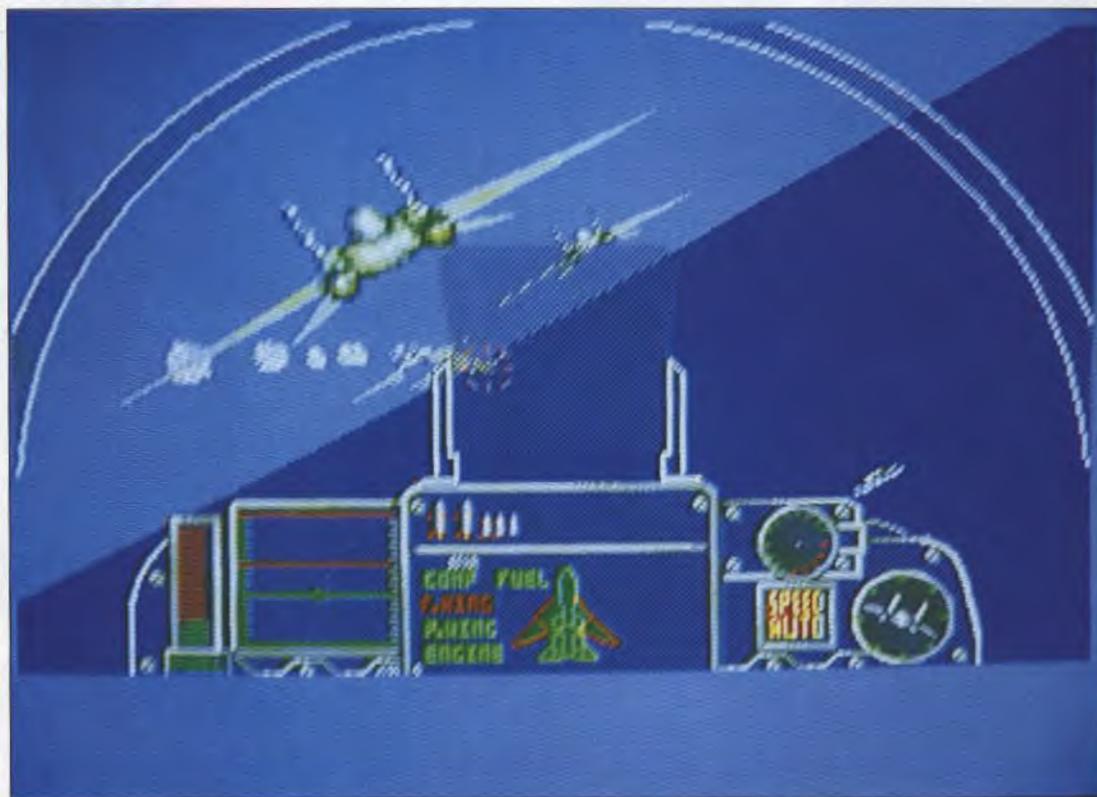
**ATARI ST
CBM AMIGA
AMSTRAD**

OCEAN SOFTWARE LTD., 25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS, FRANCE. TEL: 47663326 FAX: 42279573



G-LOC

preview sur **AMIGA** Editeur : US GOLD



Un pari peut être parfois très difficile à relever. US Gold vient de s'engager dans une adaptation qui peut figurer parmi les plus difficiles qui soient: G-Loc. Le jeu d'arcade était monté sur vérin hydraulique, et le joueur tournait dans tous les sens pendant une partie. C'était, d'ailleurs tout l'intérêt de ce jeu, parceque pour le reste, c'est une sorte d'Afterburner, voilà tout. Et Afterburner, déjà, c'est pas réellement passionnant. Alors adapter G-Loc sur micro, moi je dis bravo s'ils

réussissent à faire quelque chose de génial, ou même de très bon.

La preview, pour l'instant est honnête, rien d'exceptionnel, mais ça bouge bien, ça va vite. Il faut dire qu'il n'y a pas encore grand chose à l'écran. Allez, tiens, zou, on verra bien le mois prochain, pour le test.

G-Loc, US Gold, preview sur amiga. Sera disponible sur ST, amiga et CPC.

FIRST SAMURAI



Il y a longtemps dans un petit village de l'Ancien Japon...



un Jeune Samouraï habitait et étudiait en paix avec son maître Lord Akira, Jusqu'à ce que...



un Roi démon descend de ses montagnes pour détruire le village et tous ses habitants...



Il tua Lord Akira mais épargna notre Jeune Samouraï.



Ce dernier se rendit chez le Sorcier Magicien qui força le Démon à partir dans le futur laissant le pays en paix.



Malgré cela, le Samouraï jura qu'il ne serait plus en paix tant qu'il n'aurait pas vengé la mort de son maître grâce à l'aide du Magicien.



Ainsi, armé d'une épée magique, notre héros suivit le Démon à travers le temps Jusqu'en l'an 2323 et...

ST
AG
PC

36 15 URS

distribué par
UBI SOFT
8/10 rue de Valmy
93100
Montreuil/Bois

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



Le tableau de bord multi-fonctions



Animations 3D et Bit-map parfaitement intégrées



En mission secrète, sur la planète Kaiser, vous êtes rapidement impliqué dans les conflits tortueux qui s'y déroulent: kidnapping du chef religieux rachnouiste, révolte des technorobots, guerre possible entre des factions de l'armée. Pour couronner le tout, Dale a disparu...



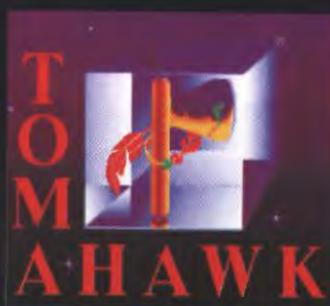
Le bar des Centauriens: repaire des aventuriers et de la faune exotique des confins de l'univers.



Des pièges, des émotions fortes, des séquences de vol et de combat, des mystères vous attendent à chaque carrefour de la planète...



Mise en scène cinématographique, mouvements de caméra : scrolling, travelling...



The multimedia generation

C.V.S

Parc tertiaire de meudon
5, rue J. Braconnier
92366 Meudon la forêt

Disponible sur PC 5", 3.5", Amiga, Atari ST, PC disque dur...
...et prochainement sur CD ROM et CD TV

N'hésitez pas à consulter notre
serveur minitel : 36 15 COKTEL.
Catalogue sur simple demande à :



Aux frontières de l'univers
LE CHAOS
*étend
son
ombre*

LE CARNAGE EN DIRECT

SMASH

LE JEU LE PLUS MEURTRIER DE TOUS LES TEMPS

TV



Plus de 2 millions en 1999 et le jeu le plus populaire, celui qui bat tous les records de ventes à ce jour. Le SMASH TV vous caresse les nerfs inspire du "PRINCE OF DARKNESS", vous pouvez devenir millionnaire en deux secondes. Vous avez envie d'être riche ? Alors où vos amis vous attendent pour un duel à la mort. Jouez à SMASH TV, votre ennemi préféré, il faudra essayer de survivre. Des millions de récompenses vous attendent de ce jeu de hasard. OCEAN, DISTRIBUTEUR. Ils bondissent sur votre écran, au rythme de vos capricés. Vous êtes à l'extrême limite entre la vie et la mort. **BONNE CHANCE, VOUS EN AVEZ BESOIN.**

AMSTRAD
ATARI ST
32X

© WILLIAMS ELECTRONICS GAMES, INC.

Acclaim™

ocean

SPIRIT OF ADVENTURE

preview sur **AMIGA** Editeur : STARBYTE



PATAQUES n. m. 1. Liaison dangereuse. 2. Situation confuse découlant d'une méprise. Ex: "Enlève tes sales pattes de ma Peugeot, c'est pas ta caisse".

FIGISTE (presse) n. m. Personne ayant pigé qu'on est mieux chez soit lorsqu'il n'y a pas de boulot.



Ça arrive souvent dans les jeux micro, le monde de lamarge a été abandonné par ses Dieux et comme les gens ont besoin d'être pris par la main, l'équipe d'aventuriers que vous dirigez se retrouve dans une véritable zone. Cela étant, des zones aussi jolies sur Amiga, ça vaut le déplacement. Présenté comme

Dungeon Master mais beaucoup plus fin, ce jeu de rôle de Starbyte vous amènera à retrouver 3 morceaux de parchemin comportant les runes sacrées qui redonneront au pays ses Dieux et sa tranquillité. Ils ne se sont pas foulé pour le scénario mais ça promet d'être superbe.



IL EST ARRIVÉ





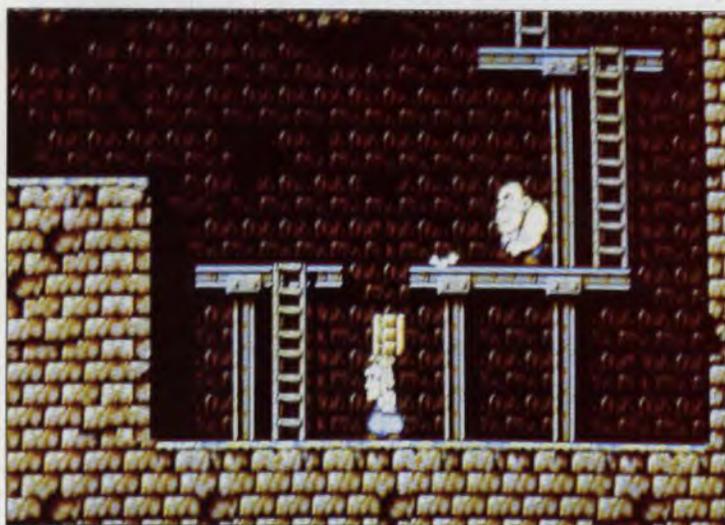
Le personnage peut, par exemple, prendre un tapis, le lancer en l'air, celui-ci s'avère être un tapis volant, et Moktar saute dessus pour planer un peu à l'écran. Ce genre d'interactions seront courantes dans le jeu.



LES AVENTURES DE MOKTAR

preview sur **PC** Editeur : TITUS

news • previews



Moktar porte une caisse à bout de bras. S'il monte à l'échelle, l'ordinateur en tient compte, et Moktar monte avec une main, tandis qu'il tient toujours la caisse de l'autre main. Très pratique pour monter aux échelles, se placer au même niveau que les ennemis, et leur lancer des objets dans la tête.



MERQUEZ n. f. Nourriture islamo-communiste.

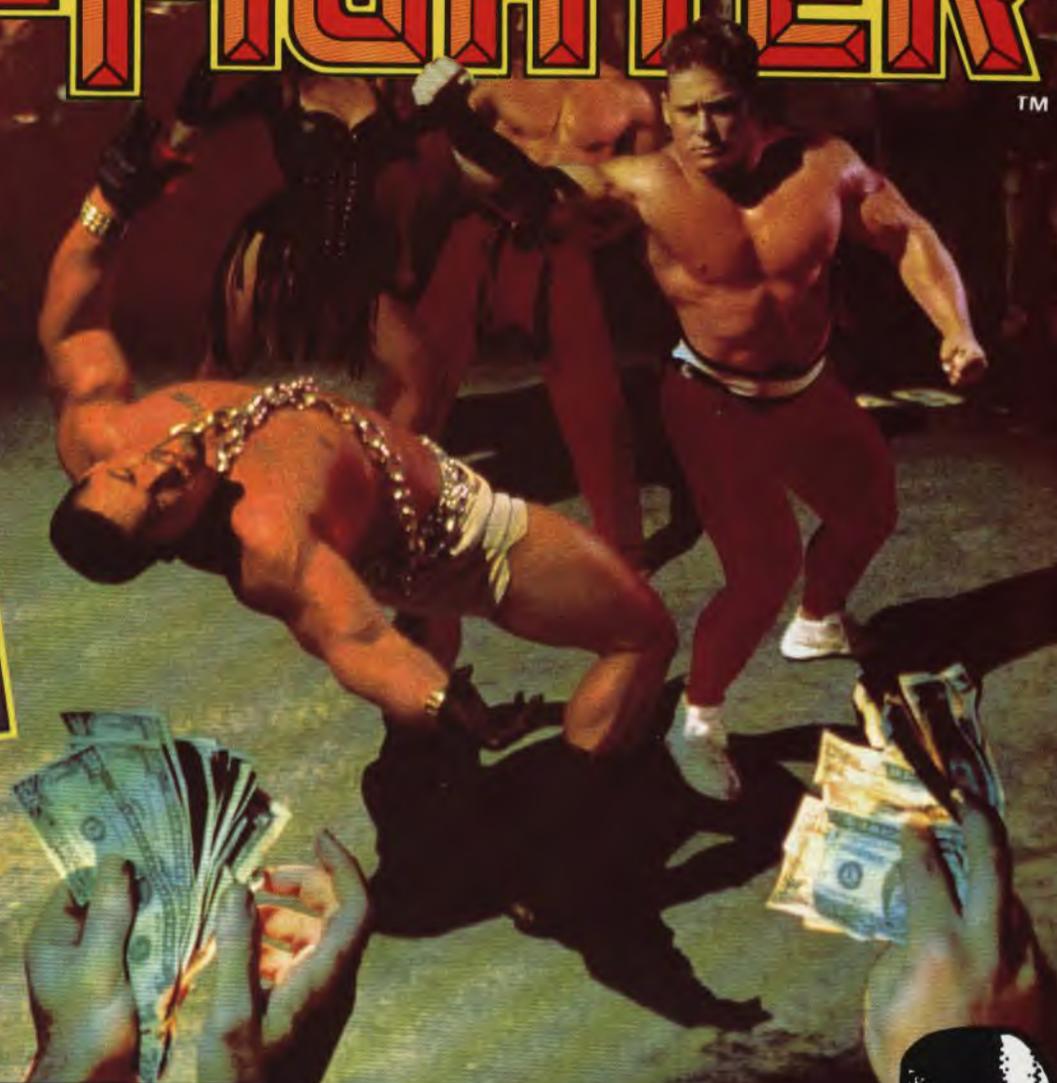
On avait déjà l'habitude que les films à succès soient adaptés sur micros ou consoles. Mais là, c'est une nouveauté. Les Aventures de Moktar est un jeu tiré d'une chanson de Lagaf. Je ne vais pas m'étendre sur la médiocrité du personnage précédemment cité, je ne vais pas vous faire l'affront de vous rappeler le penchant minable de ce comique(?) pour les blagues lourdes et vulgaires, et pour les gags faciles et clichés au possible. Non, ça risquerait de m'énerver. Par contre, je peux vous parler du jeu qui va sortir chez Titus, reprenant les personnages principaux de la chanson(?) de Lagaf(?), la Zoubida.

Les Aventures de Moktar est un jeu de plates-formes où le joueur, dans la peau de Moktar, doit retrouver la Zoubida détenue prisonnière dans une cage en haut d'un minaret à Marrakech. Moktar commence à Paris, dix niveaux le séparent de sa bien-aimée. Les graphismes de cette preview sont déjà très réussis, et les quelques animations en place dans le jeu promettent de bien jolies choses. Le héros peut prendre des objets, les utiliser, les empiler, mais aussi les lancer sur ses ennemis. Les Aventures de Moktar, Titus, preview sur PC, test le mois prochain.

LE JEU ARCADE NO. 1.

PIT-FIGHTER

TM



Nous sommes heureux de vous présenter le moyen le plus méchant, le plus rude de gagner votre vie!
Entrez dans le monde de Pitfighting - combattez pour de l'argent.
Pensez-vous que vous avez vos chances dans un combat libre, où tous les coups sont permis mais à mains nues?

Vous devez faire face à des brutes telles que The Executioner, Heavy Metal et Chain Man Eddie.

Utilisez tous les types de combat - pratiquez les arts martiaux, la boxe américaine, donnez des coups de couteau, lancez des tabourets de bar, des barils de bière et tout ce que vous aurez sous la main.

N'oubliez pas que vous n'êtes jamais en sécurité - même dans la foule - si vous y êtes jeté, il est probable que vous n'en sortirez pas vivant.

Des graphiques fantastiques, établis à partir de combats réels et les incroyables, mouvements du combattant en temps réel, vous apportent la transformation parfaite du jeu d'Arcade Atari No. 1.

Un jeu violent dont vous ne vous fatiguerez jamais; et dont vous ne pourrez vous passer!!

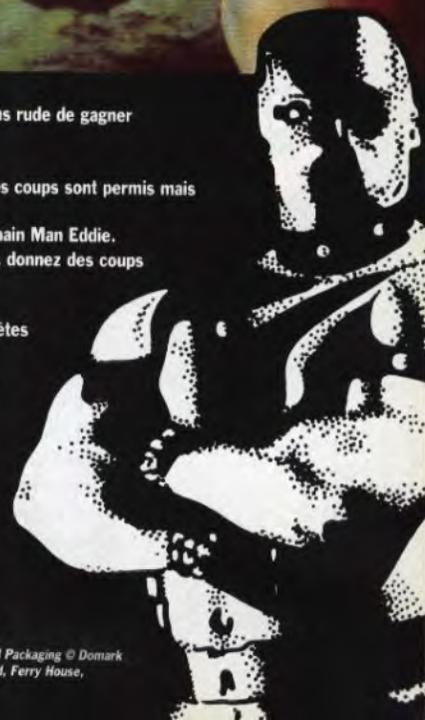
DOMARK

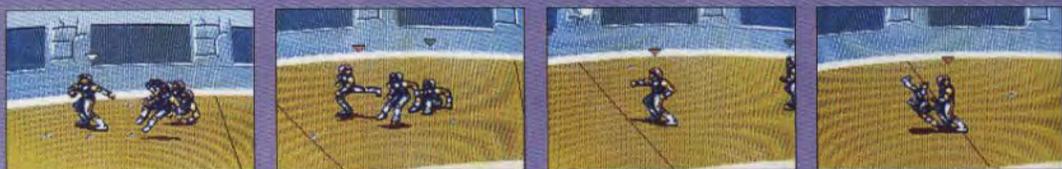
TENGEN

© 1991 Tengen Inc. Tous droits réservés.

™ Atari Games Corporation.

Programme par TEQUE Londres. Artwork and Packaging © Domark Group Ltd, Published by Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR





LES COUPS

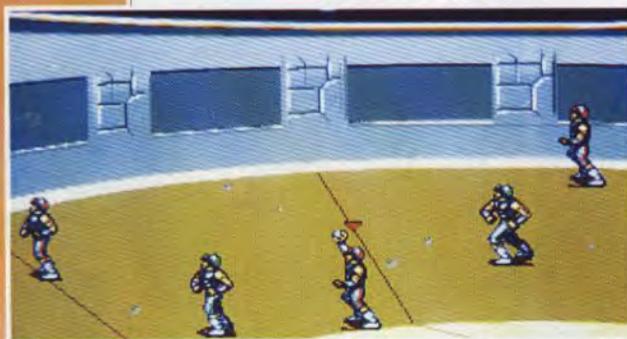
Killerball étant un jeu violent, il est possible, et conseillé, de frapper ses adversaires. Vous disposerez ainsi de différents coups de poings, de coups de pieds, et vous pourrez renverser vos adversaires en leur fonçant dedans. Le résultat du choc dépend des forces respectives des protagonistes.

KILLERBALL

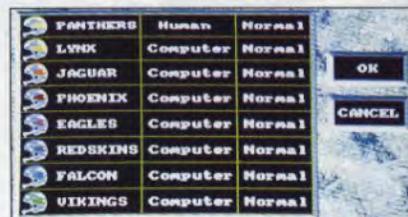
preview sur **AMIGA** Editeur : MICROIDS



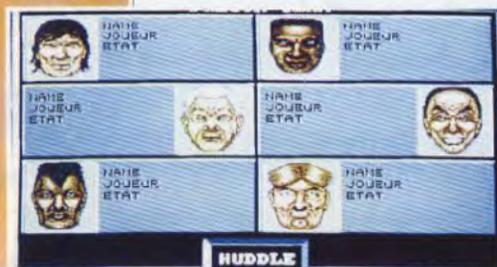
TAGGER n.m. Artiste de la fin du vingtième siècle au style très dépouillé, peignant sur les murs, et ne mettant que sa signature parce que "nnhhhhh, nique ta reum, les tromés et les villes c'est déjà des œuvres d'art. Je mets qu'ma signature. Ta race!"



Le joueur que vous dirigez est indiqué par un petit triangle rouge qui le suit partout. Le mode de défilement de Killerball, le scrolling, est tout à fait réussi, et rend parfaitement l'effet de rotation autour de la piste. Dans la version finale, les panneaux autour de la piste seront moins ternes, ils indiqueront les scores, ou les interventions spéciales.



L'écran de sélection des équipes permet aussi d'indiquer le nombre de joueurs humains, et le nombre d'équipes dirigées par l'ordinateur. Il est ainsi possible d'organiser des tournois de huit joueurs.



Au début du jeu, vous pouvez choisir votre équipe. Les différentes tranches des joueurs apparaissent, avec leurs caractéristiques. Les équipes sont équilibrées, chaque joueur a sa spécialité, chaque joueur a son importance pour le bon déroulement du match.



En haut à gauche de l'écran: le but adverse. Il faut s'approcher et placer la boule d'acier à l'intérieur. S'enclenchera alors une animation où l'on voit le joueur en gros plan mettre le but.

Vous allez enfin pouvoir entrer dans une équipe de Rollerball, grâce aux programmeurs de Microïds. La piste circulaire vous attend, les joueurs de l'équipe d'en face aussi, avec leurs poings gantés et doutés, et toutes les intentions meurtrières qu'ils ont dans la tête. Au début, il ne sera pas difficile de rester en piste, puisque vous participez à un tournoi de la Minor League où les coups trop violents sont interdits, ainsi que ceux portés sur des joueurs non-porteurs de la balle. Plus tard, vous passerez aux ligues suivantes, pour arriver

(vivant?) à l'Elite, où tous les coups sont permis. Dans cette preview, on voit déjà la qualité des animations des personnages, ainsi que le souci des détails: les coups portés, et leurs séquences d'animation, dépendent de la distance qui vous sépare de votre adversaire. Il sera possible de diriger le joueur le plus proche de la balle, ou un même joueur tout au long d'une partie, histoire de bien se mettre dans l'ambiance d'un match. Preview sur Amiga, test le mois prochain.

En 1979, un étrange phénomène bouleversa le Monde - les Envahisseurs atterrirent - ce qui allait changer la vie à tout jamais.

AUJOURD'HUI ILS REVIENNENT ... POUR SE VENGER!

Plus grands, plus méchants, plus intelligents, plus audacieux et meilleurs, Super Space Invaders présente le jeu qui en a lancé des milliers d'autres, vous propulsant ainsi dans le 21ème siècle avec une foule de personnages incroyables:

 Niveau après niveau des envahisseurs de plus en plus bizarres et hostiles

 Des écrans de jeu incroyables qui se déroulent dans tous les directions

 Des méga-monstres énormes à la fin de chaque niveau

 Des niveaux secrets, cachés, que seuls les meilleurs trouveront.

C'est une suite sans comparaison possible!!



© 1997 Taito
Programming by Taito America
Artwork and Packaging by Taito Corporation
Published by Taito Corporation Ltd.
Taito, Inc.
3155 Lucky Road
San Jose, CA 95128

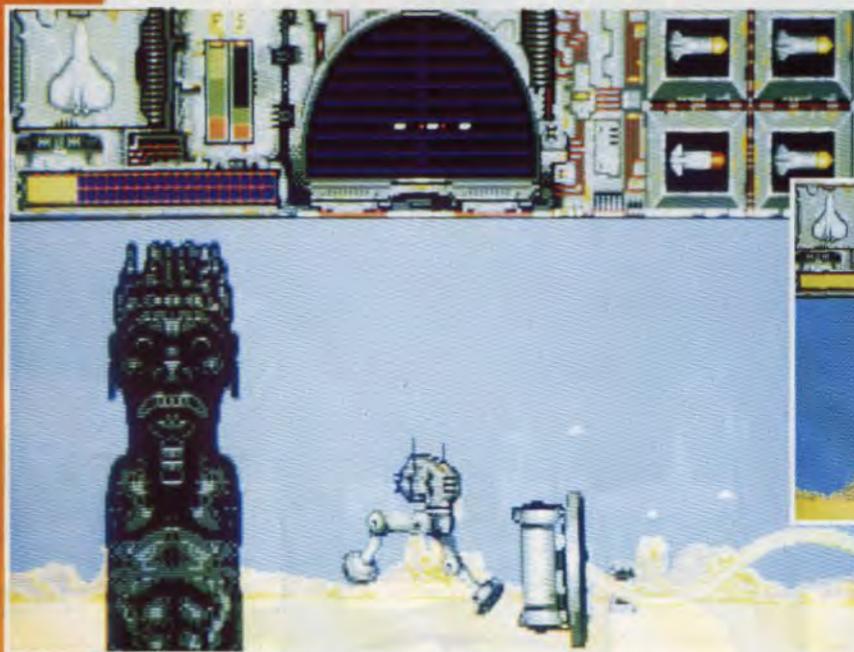
TAITO

DOMARK

Super Space Invaders

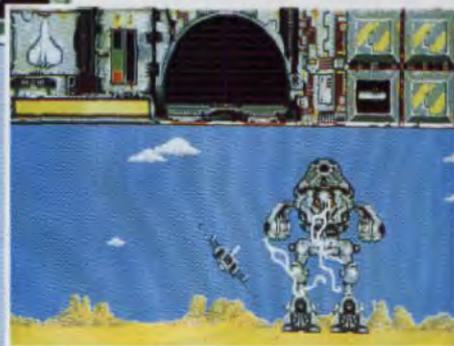


TM



MÉMOIRE n. f. Euh, attendez, ça va me revenir.

Il est pas beau le robot, quand il court comme ça ? Belles jambes, non ? Le joueur contrôle les déplacements sur les côtés, et les tirs. Il est aussi possible de décoller, par l'intermédiaire d'une transformation en avion.



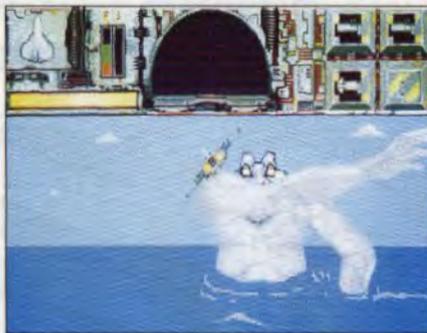
Voici le monstre de fin de niveau dans le désert. Il envoie des éclairs que vous devez éviter tout en le canardant au maximum. Les monstres de fin sont tous de bonne taille, et ils sont animés.



Voici le monstre de fin de niveau dans la forêt. Pas très charmant. Raison de plus pour le massacrer.

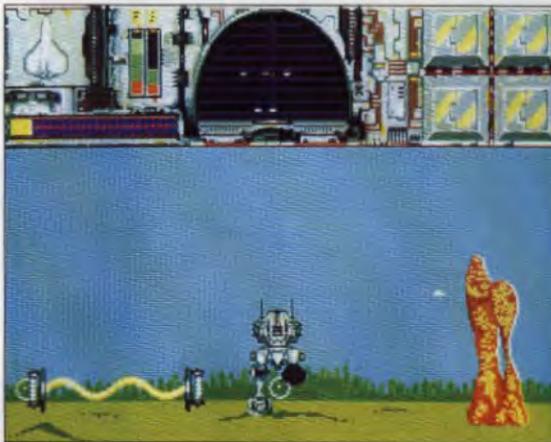
THUNDER BURNER

preview sur **ST** Editeur : LORICIEL



A la fin du niveau où vous aurez combattu au-dessus de la mer, vous affronterez un monstre à moitié plongé dans l'eau. Il tentera de vous balayer avec la main.

Les éléments de décor approchent en grossissant alors que Thunder Burner continue à courir. Tout au long du jeu, il faut récupérer de l'énergie, en passant dans les lasers sinusoidaux.



La guerre mécanique fait rage depuis de nombreuses années. Les machines de guerre sont de plus en plus sophistiquées, de plus en plus puissantes. Vos services d'espionnage indiquent que l'ennemi est en train d'achever la construction d'une énorme base militaire, surpuissante, et spécialisée dans la recherche. S'ils venaient à bout de leurs projets, cela pourrait bien changer la tournure du conflit en leur faveur. Il faut contrer leurs plans, et envoyer un Thunder Burner: le top des robots transformeurs que vos ingénieurs viennent tout juste de mettre au point.

Divisé en 12 niveaux composés de trois décors différents, la forêt, le désert, et la mer, Thunder Burner met en scène un robot bipède capable de se transformer en avion pour mieux combattre contre les vagues d'ennemis qui lui foncent dessus. Les décors défilent en scrolling avant, faisant apparaître les ennemis, les décors, les bunkers, les champs de lasers. A la fin de chaque décor, vous devez détruire un monstre de grande taille, alors que le scrolling s'arrête, et que vous concentrez vos forces sur lui.

RUGBY

The World Cup

Tous les quatre ans, les principales nations joueuses de Rugby se rencontrent pendant quatre semaines pour déterminer quelle équipe remportera le Trophée le plus prestigieux du Rugby.

Cette simulation vous fait vivre la passion et l'émotion du moment:

- La sueur et la bousculade pour vous emparer du ballon dans la mêlée .
- La tension quand vous attendez la remise en jeu sur la touche.
- Les minutes éprouvantes juste avant de tirer un pénalty.
- L'adresse et les réflexes nécessaires à un jeu de passes très rapides.
- La jubilation quand vous marquez l'essai gagnant du match.
- La précision des détails et l'intensité du jeu font de cette simulation une adaptation réaliste de l'un des plus grands sports d'équipe.

Jouez contre les plus grands et amenez votre équipe nationale au titre de Champion du Monde.

DOMARK

Software, Artwork and Packaging
© 1991 Domark Group Ltd. Published by
Domark Software Ltd, Ferry House,
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Programmed by



AMIGA SCREENSHOTS





FIREFORCE

preview sur **AMIGA** Editeur : ELECTRONIC ZOO



MIDI n. m. Roi des étés.



Soldat exemplaire pendant des années, vous venez de quitter l'armée régulière pour entrer, dans le plus grand secret, dans les Forces d'Unités Spéciales. Les missions qui vous seront données maintenant seront de la plus haute importance. Seulement, si vous êtes fait prisonnier, tout le monde se mettra à ignorer votre existence. Vous travaillez dans l'ombre, pour la gloire de votre patrie.

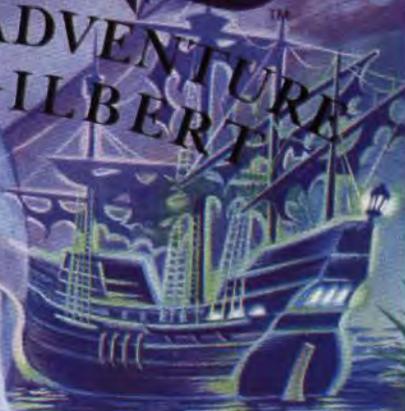
Les objectifs des missions sont variés: détruire un ennemi donné, faire sauter un convoi, s'infiltrer dans

un bâtiment; pour chaque mission réussie, vous recevrez des médailles, et vous continuerez à grimper dans la hiérarchie.

Tous les terrains seront abordés, et, entre autres, les combats auront lieu en pleine ville, mais aussi dans la jungle ou dans le désert. Vos armes sont variées elles aussi, couteau, flingue, mitraillette, fusil d'assaut, lance-roquettes, grenades, bombes à retardement, ne vous inquiétez pas, vous serez équipé. Fireforce, photos sur Amiga, sortie en décembre sur ST et Amiga.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

A GRAPHIC ADVENTURE
BY RON GILBERT



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Je n'ai vraiment pas de chance, pensais-je tout en glissant dans la gorge du Singe. Mes rêves de grôg et de vaisseaux pirates seraient-ils réduits à cela ?

"Trois petites épreuves et vous serez un Pirate, comme nous !", me dirent-ils. Cela me parut juste. Si seulement je pouvais saquer les mixtures que ces misérables pirates avalent à longueur de journée, tout serait plus simple !

Comment aurais-je pu imaginer que je rencontrerais une puissante et magnifique femme avec un prétendant jaloux et trop bête pour réaliser que cela fait longtemps qu'il est mort. Et pourquoi ramper à travers cet énorme singe en roche pour y trouver un fantôme qui se déplace à 3 centimètres au-dessus du sol et brûle sa barbe tous les matins ?

Extrait de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les Années de l'Île du Singe"

Version française ATARI ST AMIGA PC



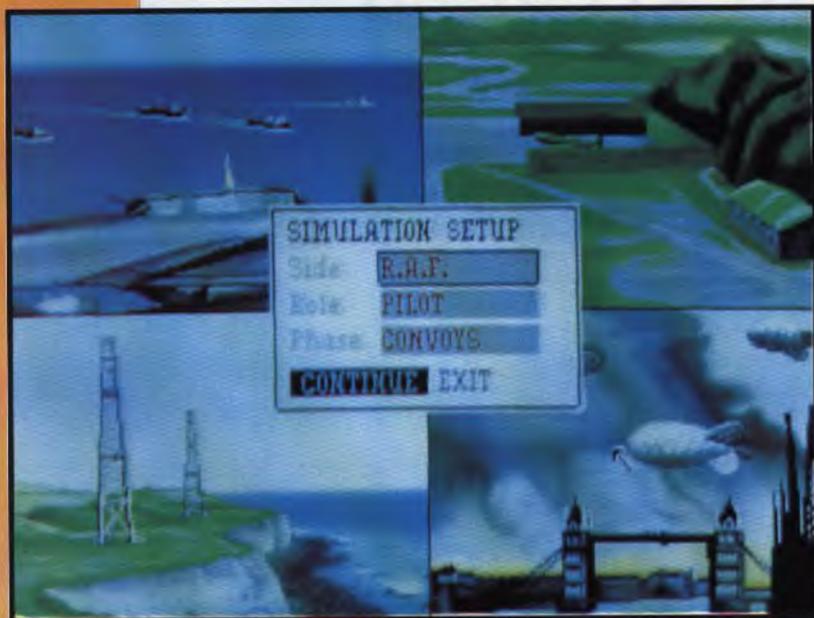
LUCASFILM™
GAMES

Une nouvelle forme de dialogue:
• des sons
• des jeux
• des cadeaux
• des infos

36 15 001

UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-S/-BOIS
FRANCE
Tél. (16-1) 48 57 65 52
Fax (16-1) 48 57 07 41

DISPONIBLE DANS LES FNAC  ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



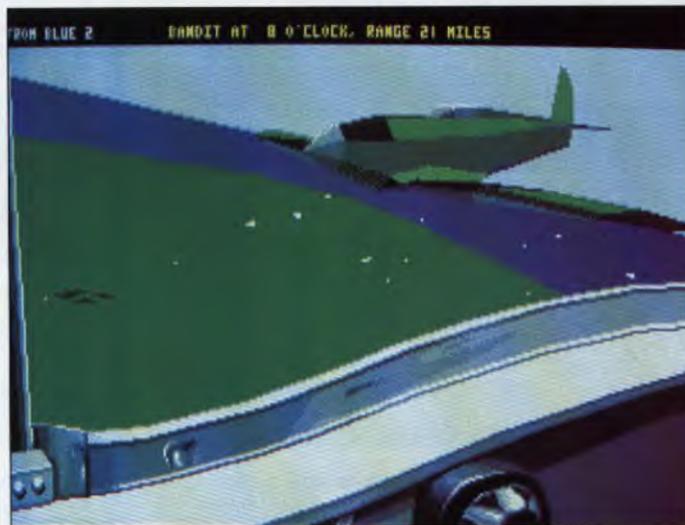
REACH FOR THE SKIES

preview sur **PC** Editeur : MIRRORSOFT



MATIN n. m. Période difficile à situer mais de toute façon très perturbante pour un organisme normalement constitué.

KROMALIN n. m. Photographe particulièrement connu pour son accent alsacien. Voir KROSSMALINE (peu usité).



CRÉEZ VOS PROPRES LOGOS ET DESSINS !
TAPEZ * MM

J 3615 K
JOYSTIC

En toute simplicité, *Reach for the Skies*, édité par Mirrorsoft, s'annonce comme un jeu génial sur PC simulant la bataille d'Angleterre. La preview que nous avons testé est en effet assez impressionnante: vous pouvez, dans ce jeu, piloter en 3D un Spitfire, un Hurricane, un Junker 87 (un Stuka, quoi), des Messerschmidt Bf109 et 110 ainsi que prendre place

dans la tourelle de tir d'un Heinkel 111, d'un Dornier 17 et d'un Junker 88. Bien entendu, le graphisme est superbe, les animations sont rapides, il y a de la musique, des bruitages et des voix, y compris en Adlib, les voix (pas terrible, bon, mais ça cause). Naturellement, chaque engin dispose de son tableau de bord et on peut voir l'appareil sous tous les angles. On en reparlera.

FACE-OFF



ICE HOCKEY



Suite au grand succès Manchester United Europe, Krisalis vous présente "Face Off, Hokey sur glace". Caractéristiques du jeu : Une option de management à quatre joueurs, des remplacements (pour les possesseurs d'un méga sur amiga), le nom du joueur en possession du palet, une action complète sur tout l'écran, possibilité d'abattre l'arbitre, 30 pays différents avec leurs drapeaux et leurs managers, 5 niveaux de difficulté, des ralentis, chargements et sauvegardes, entraînement avant le match, votre propre docteur pour l'équipe, la possibilité de connaître les forces et faiblesses de chacun de vos joueurs, entraînement de l'équipe avec trois autres disciplines, des voix (sur Atari ST) des tactiques d'équipe (et même la possibilité d'être très méchant !), de la lutte, des statistiques d'équipe, des marques sur glace (amiga), une option pour l'arcade seulement (basé sur la logique du jeu Manchester United Europe), une option pour le management seulement, ou une option de simulation seulement.



distribué par
CBI SOFT
110 Rue de Valmy
93100 MONTREUIL/BOIS

36 15 URS



Disponible
sur
ST
AG



Krisalis Software Ltd, Teque House, Masons Yard,
Downs Row, Moorgate, Rotherham, S60 2HD
Tel: 0709 372290

distribué dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

Les meilleurs jeux sur consoles et micros



MegaDrive + 1 manette
+Moonwalker : **1290 F !**

GameGear
+ 1 jeu 990Frs



GAMEBOY
+ 1 jeu : 590 F



Toute la gamme NEC :
Core grafx puissance 5 :
1 jeu + 2 manettes
+ adaptateur 5 joueurs : 1290 F



Streets of rage
399 F



Shinning in the
darkness 449 F



EA Hockey
480 F



Road rash
429 F

TOP MEGADRIVE

Sonic	395 F
Shinning / darkness (US)	449 F
Phantasy star III	599 F
John Madden Football	459 F
Gynoug	429 F
Mystic defender	495 F
Might and Magic	549 F
Alien Storm	395 F
Starflight	599 F
BlockOut	425 F
Donald Duck	NC

Autres titres : appelez nous !

TOP NEC

Dead Moon	345 F
Adventure Island	345 F
CD Rayxamber	395 F
Final Soldier	395 F
R-Type II	395 F
Formation Soccer	395 F
Final Match Tennis	345 F
Jackie Chan	395 F
CD spriggan	395 F
SGX 1941	395 F
Superstar soldier	395 F

Autres titres : appelez nous !

MASTER SYSTEM

Adapt.Gamegear	195F
MoonWalker	350 F
Populous	350 F
Rastan Saga	299 F
Land / sword	299 F
R-Type	329 F

NEO-GEO
+ Magician Lord 3490
Burning fight 1490
Alpha mission II 1490
Sangoku 1490
Ghost Pilot 1490

NEO-GEO
+ 1 jeu 790 F
Liste sur demande

GAMEBOY

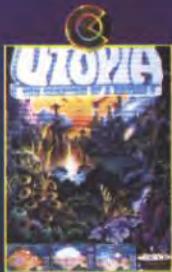
F1 Race	245
Nemesis II	275
Dragon's Lair	275
Castlevania II	275
Chess	245
Liste sur demande	

NES

Liste sur demande

LYNX

+ 1 jeu 790 F
Liste sur demande



Utopia
ST - Amiga : 239 F



L'événement micro :
Another World
de Delphine Software
PC - Amiga - ST
Disponible le 15 novembre !

Le visuel de
Dungeon Master
L'intérêt d'Ultima



Le choc du jeu de rôle :
Might & Magic III
PC version française !
dispo le 8 novembre

Les simulations !
Les jeux de rôles !
L'aventure !
Les wargames !
Les jeux de réflexion !
Les TOP action !
C'est :
PC - Amiga - ST

A PARTIR DE DECEMBRE

3615
COMPUSTORE

Croisiere pour un cadavre
ST - AMIGA : 239 Frs

Des NEWS chaque semaine !



COMPUSTORE

Games

C'est le top!

UN ÉVÈNEMENT DANS LE MONDE DU JEU VIDEO

COMPUSTORE INNOVE POUR VOUS:



SAMEDI 9 NOVEMBRE DE 14h A 17h :

LES NEWS DE JOYSTICK AVEC

DANY BOOLAUCK !



LES DERNIERES NOUVEAUTES EN DIRECT LIVE!

...ET BIEN D'AUTRES SURPRISES LES SEMAINES SUIVANTES EN EXCLUSIVITE CHEZ

COMPUSTORE !

LA SELECTION **COMPUSTORE**

NOTRE LONGUE EXPERIENCE DES JEUX VIDEO, AUSSI BIEN SUR MICRO, CONSOLES ET ARCADE NOUS A PERMIS DE SELECTIONNER POUR VOUS LES MEILLEURS JEUX !

ROLE, ACTION, AVENTURE, WARGAMES, SIMULATIONS, NOUS VOUS RESERVONS LES TOPS !

TOUS LES JEUX DE CETTE SELECTION SONT MARQUES D'UN SCEAU DE QUALITE:



APPELEZ NOUS POUR TOUTE INFORMATION, CONSEIL OU POUR COMMANDER LE JEU INTROUVABLE QUE VOUS CHERCHEZ DEPUIS SI LONGTEMPS!

Metro et RER JAVEL

Du lundi au samedi
De 10h à 19h30
43, rue de la convention
75015 Paris
Tel : (16 1) 45 78 67 30
Fax: (16 1) 40 59 40 03

**PROFITEZ DE NOS PRIX D'OUVERTURE TOUT LE MOIS DE NOVEMBRE !
APPELEZ AU (16 - 1) 45 78 67 30**

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50F)	+ 20 F
Disk 3.1/2 <input type="checkbox"/> 5.1/4 <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total a payer	F

Mode de paiement : Je joins Chèque bancaire Mandat-lettre CCP Contre remboursement (+25F)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Signature

Date d'expiration : /

Banque :

NOM

Adresse

Code Postal Ville

Je joue sur :

<input type="checkbox"/> SEGA	<input type="checkbox"/> MegaDrive	<input type="checkbox"/> MasterSystem	<input type="checkbox"/> GameGear
<input type="checkbox"/> NEC	<input type="checkbox"/> CoreGrafx	<input type="checkbox"/> SuperGrafx	<input type="checkbox"/> TurboGrafx
<input type="checkbox"/> SNK	<input type="checkbox"/> NeoGeo		<input type="checkbox"/> CD-ROM
<input type="checkbox"/> Nintendo	<input type="checkbox"/> NES	<input type="checkbox"/> GameBoy	
<input type="checkbox"/> Micro	<input type="checkbox"/> Atari ST	<input type="checkbox"/> Amiga	<input type="checkbox"/> PC et Comp.
			<input type="checkbox"/> CPC



Comme on ne va pas le répéter à chaque image, sachez une fois pour toutes que le graphisme de BAT 2 est véritablement beau comme tout.



CRETIN n. m. Voir PERSONNE À DÉVELOPPEMENT CERVICAL LIMITÉ.

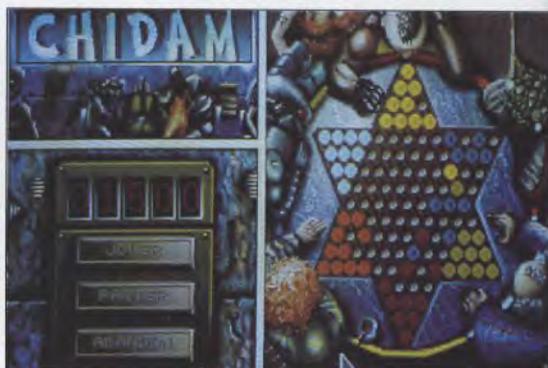
BAT 2

preview sur **PC** Editeur : UBI SOFT

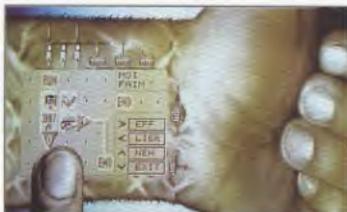
Dans BAT 2, le temps est géré et c'est très beau car la palette de couleur des décors baisse lorsque la nuit tombe. En revanche, les lumières, elles (néons, feux, etc.), gardent la même intensité, ce qui renforce le réalisme.

A ce sujet, les possesseurs de cartes sonores seront à la fête car de nombreuses ambiances se font entendre pendant le jeu. Là aussi, beaucoup de réalisme puisque le niveau baisse lorsqu'on s'éloigne.

news • previews



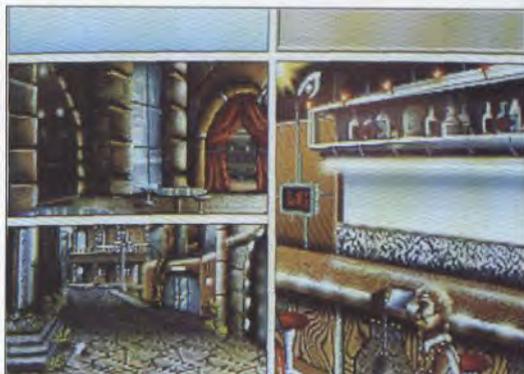
Pendant vos balades en ville, vous pourrez jouer à 3 jeux alors que BAT 1 n'en comprenait qu'un. Mon préféré, les dames chinoises (nuits de chine...). Remarquez, le casse-brique est rigolo aussi.



BOB, l'ordinateur, est beaucoup plus puissant que le précédent. Vous pouvez maintenant créer des applications au moyen d'icônes liées entre elles.



Combat de gladiateurs? Oui, puisque la ville de BAT 2 est une sorte de néoclassique décadent, qui mélange la Rome antique et le terrain vague post-nucléaire. En prime, ça bouge et c'est vous qui combattez.



Les fenêtres sont en général animées. Mieux encore, il est maintenant possible de les faire scroller afin de découvrir un élément de décor, un objet ou encore un personnage caché dans l'ombre.

Ce qui est super, c'est que le "2" à l'air approximativement 12432, 06 fois plus réussi que le "1". Je parle de BAT 2, prochainement édité par

Ubi Soft sur ST et Amiga. La version PC que nous vous présentons sortira probablement un peu après.

BABY JO

le super
Héros!

ENFIN
SUR VOS
ECRANS



Disponible sur AMSTRAD CPC/CPC+ AMIGA-ATARI ST-IBM PC et Compatibles

ATARI ST

" GOING HOME "

Prix public
conseillé :
de 199 F à 289 F.

**UNE EXPLOSION
D'ARCADE, D'HUMOUR ET D'ACTION !**

**UN SCENARIO DESOPILANT A LA
MESURE DE CE NOUVEAU HEROS !**



CHEZ TOUS LES REVENDEURS A PARTIR DU 30 OCTOBRE 91

Pour recevoir en avant-première le Pin's BABY JO et son Poster, retournez le bon de commande ci-dessous, accompagné de votre chèque à l'ordre de LORICIEL à : LORICIEL - Dépt. V.P.C. - 81, rue de la Procession, 92500 Rueil
 OUI je commande 1 ou Pin's Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).
 OUI je commande 1 ou Poster Baby Jo au prix unitaire de 25,00 FF TTC (Port compris).
 Nom : _____
 Prénom : _____
 Adresse : _____
 CP : _____ Ville : _____
 Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.

TERMINATOR JUDGMENT

L' HEURE DU JUGEMENT
DERNIER VA BIENTÔT SONNER



ocean[®]

l.j.n.[®]
LTD.

L.J.N. is a registered trademark of L.J.N. Ltd. All rights reserved.
© 1991 Carolco International N.V. All rights reserved.

TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

TM

DE SORTIE DU FILM
16 OCTOBRE

OCEAN SOFTWARE LTD. 25 BOULEVARD BERTHIER 75013 PARIS FRANCE
TEL: (33) 1 47663925 FAX: (33) 1 42219573

T2

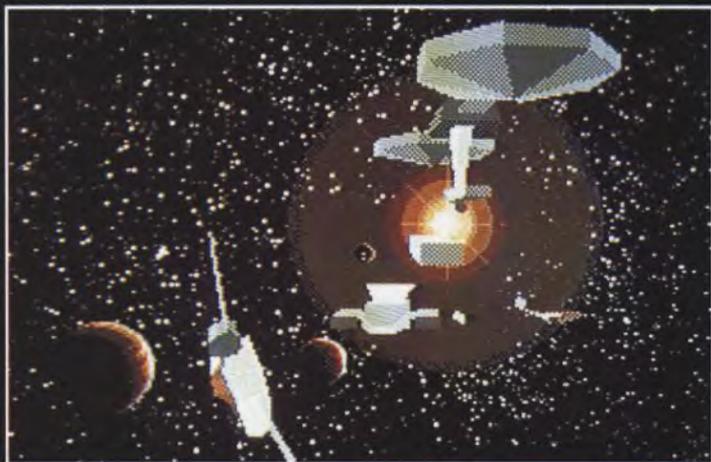
JUDGMENT DAY



EPIC

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

An 6014, notre galaxie s'apprête à vivre ses derniers instants. Maganellic, le soleil orange va bientôt se transformer en supernova, ce qui signifie la destruction de toutes les planètes dans un rayon de 260 années-lumière! A l'échelle humaine, cette catastrophe n'aura lieu que dans 20 ou 30 ans... le temps presse. Les recherches pour un système capable d'accueillir les ressortissants de la Fédération Humaine aboutissent rapidement. Ulysses 7,



carburant, etc. Le temps estimé pour atteindre cette terre promise est de 4,25 ans. Des émissaires sont envoyés dans tous les coins de la galaxie afin de donner l'alerte à toutes les races du système. Tous répondent à l'appel sauf le puissant empire Rexxonien. Depuis sa défaite contre la Fédération Humaine, il y 300 ans, l'empire Rexxon a fermé ses frontières. Race guerrière les Rexxonien ignorent la peur de la mort. Pas étonnant donc, que les humains finissent par découvrir que les Rexxonien ont passé toutes ces années de silence à développer une formidable armada. Fortement armés, ils se sont mis à envahir les territoires voisins. Au fil de leur conquêtes, ils sont devenus les êtres les plus puissants de la galaxie. Seule l'énorme distance qui les séparent de la Terre a mis, temporairement, les humains à l'abri de toute attaque. Mais le péril Rexxonien ne se-

convoi pacifique, sont exécutés! Les chefs Rexxons prétendent que la supernova est un leurre qui cache, en fait, une véritable invasion humaine. Le message est clair: Toute présence de vaisseau humain dans la zone neutre de Rexxon sera considéré comme un acte de guerre. Epic, le premier volet d'une longue saga spatiale est sur le point de commencer. D'un côté vous avez les Rexxonien qui sont sûrs de leur puissance et trouvent dans cette



rait que peu de choses par rapport au danger que représente la supernova si... la route vers Ulysses 7 ne passait pas la zone neutre Rexxonienne. Les émissaires envoyés par la Fédération pour avertir les Rexxonien du passage de ce



convoi pacifique, sont exécutés! Les chefs Rexxons prétendent que la supernova est un leurre qui cache, en fait, une véritable invasion humaine. Le message est clair: Toute présence de vaisseau humain dans la zone neutre de Rexxon sera considéré comme un acte de guerre. Epic, le premier volet d'une longue saga spatiale est sur le point de commencer. D'un côté vous avez les Rexxonien qui sont sûrs de leur puissance et trouvent dans cette



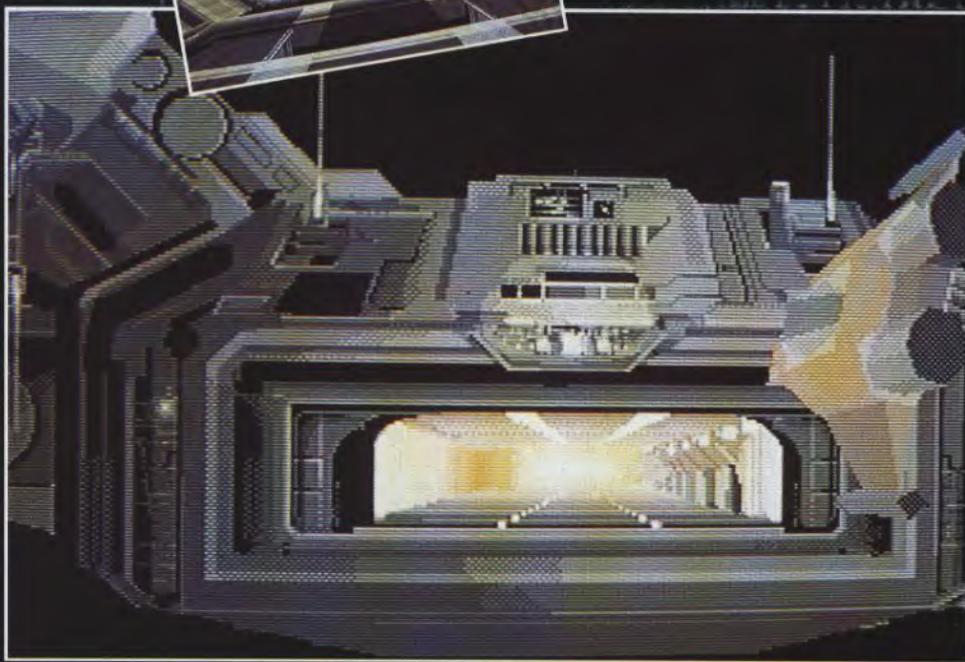
ocean



qui un jeu d'action / aventure en 3D est un des produits les plus ambitieux de Digital Image Design. Le jeu est découpé en une série de missions interdépendantes que vous devez réussir à tout prix pour permettre au convoi de passer. Nous n'avons vu qu'une démo du jeu et elle est impressionnante. Au point qu'on

affaire une occasion de venger l'affront vieux de 300 ans. De l'autre, les humains qui connaissent les dangers d'une telle entreprise telle que la traversée de la zone neutre Rexxon. Mais ils n'ont pas le choix et c'est avec la détermination d'un fauve acculé contre un mur qu'ils vont se battre. Leurs armes ne sont pas aussi puissantes que celles des Rexxonniens à moins que...

chent dans les murs du vieux monastère. Les responsables la Fédération dépêchent immédiatement des experts afin de vérifier la véracité des archives. Le résultat des recherches arrivent rapidement. Le métal existe! Des ingénieurs se



racontent une étrange histoire. Des moines découvrent, il y a des siècles de cela, un métal d'une grande rareté. Son aspect extérieur se rapproche étonnamment de l'or. Mais l'étude de sa structure moléculaire le désigne comme étant un métal quasiment indestructible! Les moines passent des années à récupérer le minerai de Luther, l'unique matière première contenant ce métal jaune. Ils parviennent à extraire 60 tonnes de ce précieux métal et le ca-

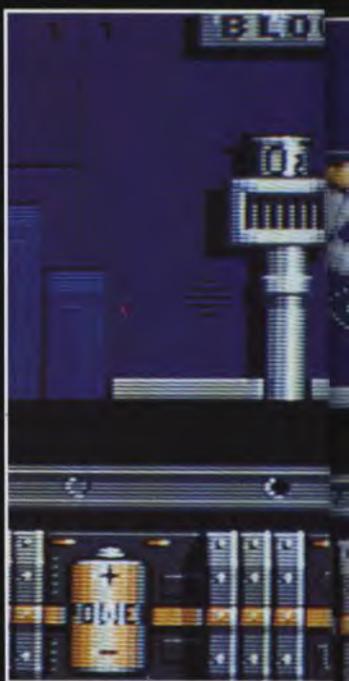
mettent aussitôt au travail sur un projet: la conception d'un vaisseau de combat construit avec le métal jaune. Les 60 tonnes ne permettent que la fabrication de trois vaisseaux. Est-ce suffisant pour combattre les Rexxonniens? La réponse vous appartient car vous êtes le pilote de ce fabuleux engin qui bénéficie de tous les gadgets hi-tech. Il faut neuf ans pour fabriquer un seul de ses vaisseaux, alors, soignez-le! Epic

assiège le téléphone de DID pour obtenir une version finale du jeu. Il est annoncé pour janvier 92 sur ST, Amiga et PC (label Ocean).



L'AIGLE D'OR

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK



En 1984 sort sur Oric un jeu Loriciel nommé l'Aigle d'Or. Ce jeu d'action/aventure connaît un franc succès au point que, paraît-il, il y a encore de nos jours des nostalgiques de l'Aigle d'Or. En avril 1986 sort la version CPC qui le fait que renforcer le succès du jeu. Eh bien, il est de retour, ce fameux Aigle d'Or! Dans le premier épisode, le joueur devait explorer un château afin de découvrir des objets précieux et doués de pouvoirs magiques. Parmi ces objets, il y avait une statuette d'un aigle en or censé vous apporter la puissance. Dans le deuxième volet, l'Aigle d'Or est toujours une statuette mythique douée de pouvoirs immenses. Elle traverse le temps, provoquant autour d'elle adoration, convoitise et affrontements. L'aventure commence à une époque inconnue de nous puisqu'elle fait partie de notre proche futur. Nahmur, grand prêtre d'une secte, envoie ses disciples à la recherche de la statuette. Après maints efforts et combats coûteux en vie, les disciples

reviennent à Nahmur avec l'Aigle d'Or! Retranché dans sa cité avec ses disciples, le grand prêtre tente de contrôler la puissance de la statuette, sans succès. Le geste rageur, Nahmur ordonne alors qu'on morcèle l'aigle d'or et qu'on les dissémine dans toute la cité. Sa soudaine colère n'est pas qu'un simple mouvement d'humeur car son échec lui a brutalement révélé qu'il n'est pas l'Elu.

Revient à son esprit comme une lancinante litanie, les mots de la prophétie: "Un Etre venu d'horizons lointains réveillera l'Aigle d'Or et dictera l'avenir". "Personne ne sera donc l'Elu" pense Nahmur et cette statuette morcelée est sa garantie. La prophétie ne se réalisera pas. Le destin de notre héros (vous) est étroitement lié à celui de l'Aigle d'Or. Gardien de la statuette, il est fait prisonnier au moment du vol et devient un esclave de la secte. Un jour, des mutants qui hantent les sous-sols de la cité vous libèrent pour

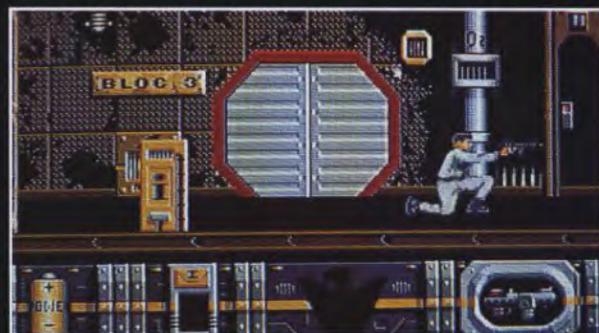
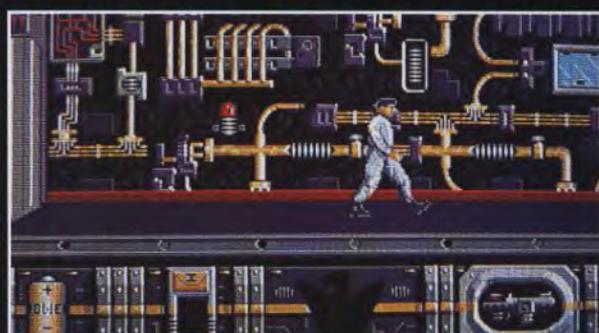
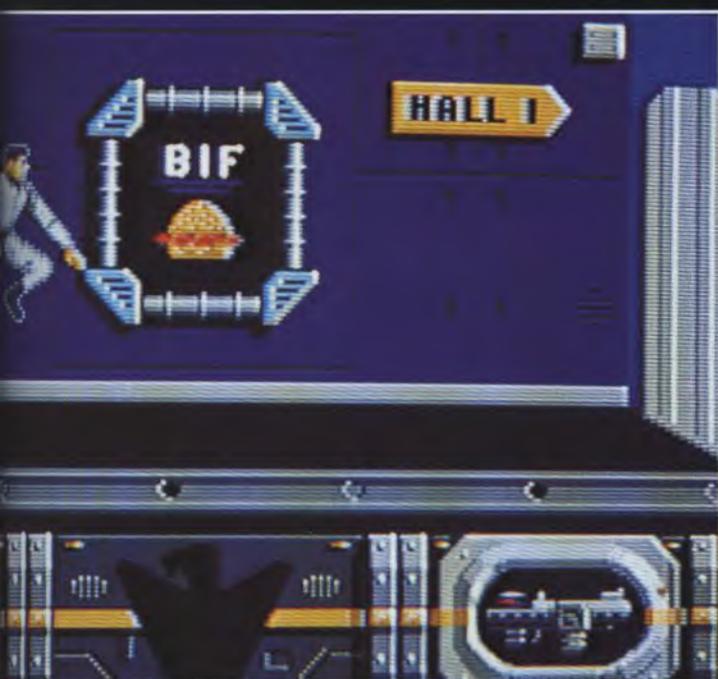
de basses raisons. Vous profitez de cette occasion inespérée pour retrouver l'Aigle d'Or. Chacun des cinq morceaux de la statuette se trouve dans un coffre qui a soigneusement été caché par les disciples de la secte. Une méticuleuse exploration s'impose. Au cours de cette recherche,



news • previews



LE RETOUR



vous découvrirez des coffres vides, d'autres ne s'ouvrent qu'à l'aide d'un code. Bref, vous avez de quoi y passer des heures. Entretemps, vous êtes traqué par les soldats de la cité. Dans les sous-sols, l'ennemi change mais le danger reste tout aussi intense. Le contact des mutants est mortel. D'autres obstacles sont également à surmonter. Vous aurez à éviter des robots, les plaques électrifiées, les stalactites qui tombent et des explosifs. Votre unique arme: un pistolet-laser mais libre à vous d'en chercher d'autres plus puissantes. Le joueur contrôle directement son personnage

qui peut marcher, sauter, ramper, s'agenouiller (pour tirer) et s'accrocher à une barre (par exemple). Voilà voilà, c'est tout ce que je sais sur l'Aigle d'Or: Le Retour. Il faut dire que je n'ai vu qu'une démo très succincte du jeu sur ST: bonne animation, bonne taille des sprites. Bref, ça se présente bien! Sortie prévue sur ST, Amiga, CPC et PC en novembre.

**PRE
VIEW**

SHADOWLANDS

Surtout connu pour ses conversions de coins et ses simulations, Domark fait une première tentative dans le jeu de rôle. Shadowlands, c'est le nom du jeu, se démarque des autres jeux de rôle d'une manière tout à fait surprenante. Commençons par fixer le décor de Shadowlands qui mérite une certaine attention. Le système de jeu est doté d'une vue aérienne en 3D isométrique, à la Cadaver. Or le jeu se déroule la plupart du temps dans des donjons avec tout plein de couloirs et de murs. La vue aérienne vous autorise une vue d'ensemble intéressante du niveau

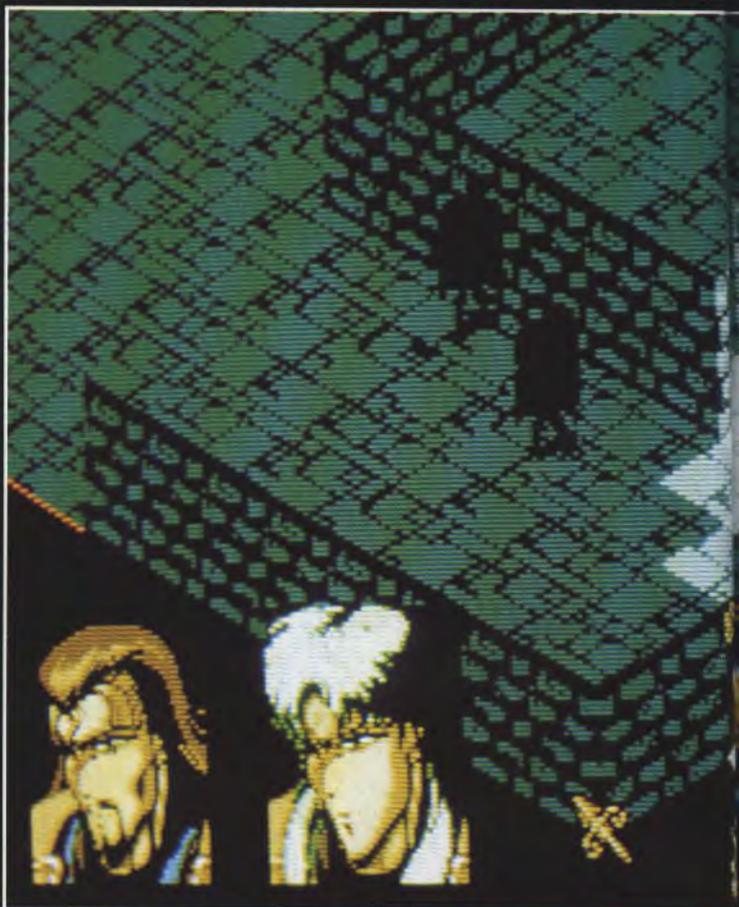
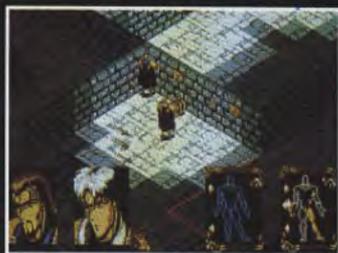


de votre équipe et les faire agir en divers endroits du donjon! Observez bien sur les photos d'écran les quatre icônes représentant chacun des personnages. Quand vous voyez un visage, cela signifie que ce personnage n'est pas visible sur l'écran ou alors il est trop éloigné par rapport au personnage actif. Vous ne pouvez agir sur un personnage qu'à partir du moment où son icône représente la silhouette d'un

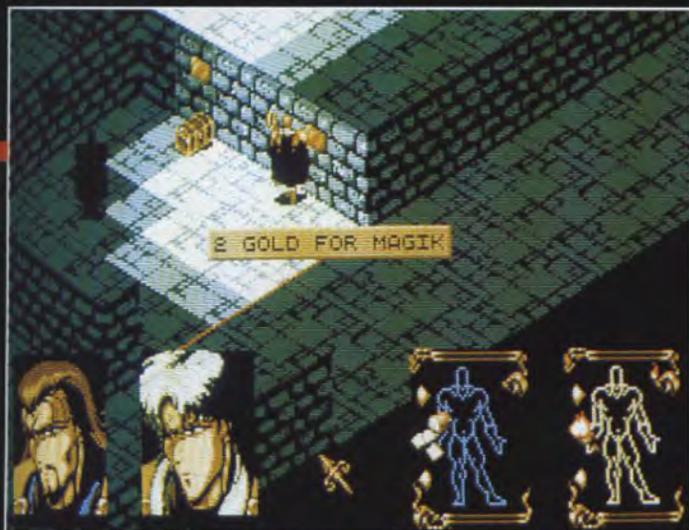
homme. Dans ce cas, il suffit de cliquer sur l'icône/visage pour faire apparaître la silhouette (l'écran principal se centre automatiquement sur le personnage en question). Les gestes que peuvent exécuter vos hommes sont simples: marcher, se baisser, prendre, déposer, tirer (sur un levier), pousser, lancer, regarder, frapper, tourner une clé, lancer un sort, etc. Cliquez sur la tête (de



où se trouve vos personnages. En revanche, le jeu étant en 3D, cela pose un petit problème. Si un de vos personnages passe derrière un mur, vous ne le voyez plus et si il y a un monstre derrière ce mur, il se fait proprement descendre sans que vous puissiez bouger le petit doigt. Les auteurs de Shadowlands ont contourné le problème de la manière suivante: tous les murs qui se trouvent entre vous et vos personnages deviennent invisibles à l'approche de ces derniers. Une fine ligne rouge démarque alors l'endroit où se trouve le mur invisible qui, bien évidemment, réapparaît dès que vos personnages s'éloignent. Les personnages que vous devez créer sont au nombre de quatre et vous disposez d'un ingénieux système de commandes par icônes pour les diriger ensemble ou séparément! Autrement dit, vous pouvez séparer les membres



DOMARK



la silhouette, pas le personnage lui-même) et sur une pancarte et vous pouvez lire l'inscription. Cliquez sur sa jambe droite, puis à un endroit (pas trop éloigné) du donjon et le personnage s'y dirige. Un cliquage sur son bras, puis sur une épée ordonnera à votre personnage de prendre l'arme. Dernier exemple, un clic sur la jambe gauche du personnage et le reste de l'équipe le rejoint. Une fois regroupé, un deuxième clic sur la jambe gauche,

d'un personnage (au choix), puis sur un endroit du donjon et tout votre petit monde s'y dirige! La lumière joue un rôle important dans Shadowlands. Sachez qu'il fait tout noir dans un donjon et veillez à ce que chaque personnage ou chaque groupe de personnage possède sa torche. Vous pou-

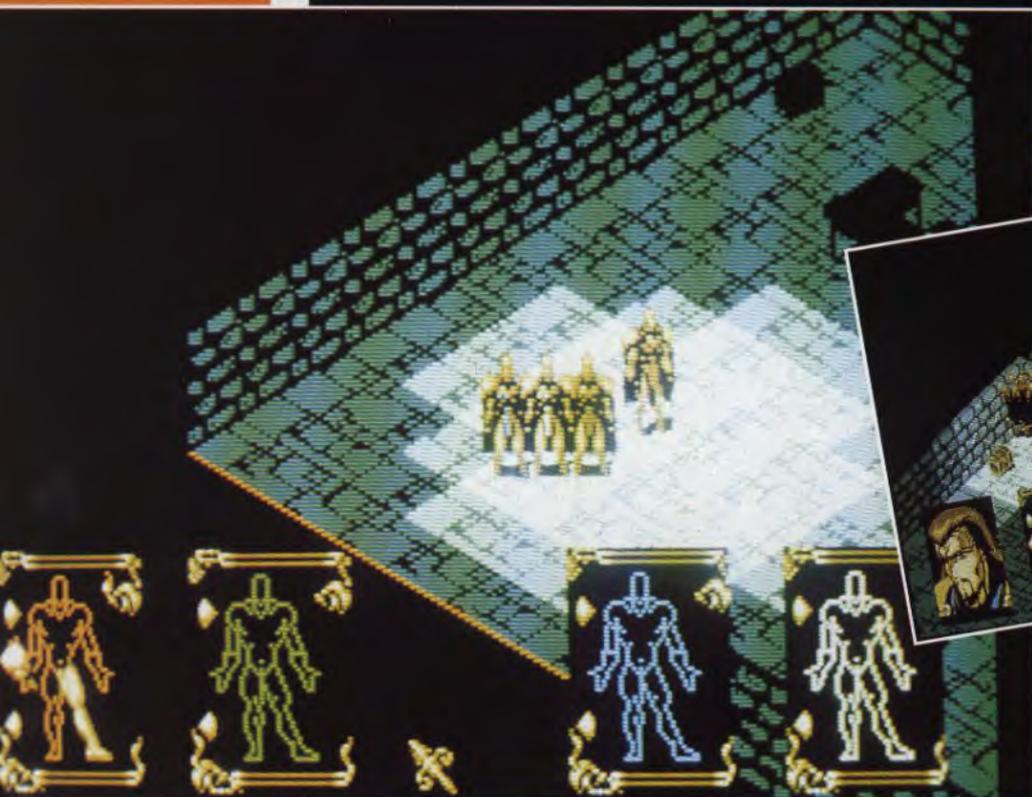


COMBAT LVL:	03	
MAGIK LVL:	00	
STRENGTH:	20/20	
HP:	200/200	
ARMOUR:	00/00	
ENERGY		
FOOD		
WATER		

vez ainsi voir la disposition de chaque salle et les pièges ou puzzles qui s'y trouvent. Par contre, la lumière attire les monstres ou, tout au moins, les aide à déceler votre présence. Les monstres attaquent dès qu'ils vous voient. Dans Shadowlands, vous pouvez ordonner à deux personnages d'attaquer les monstres pendant que les

PREVIEW

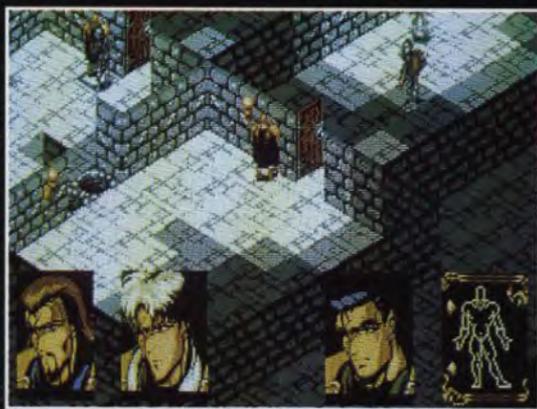




Shadowlands sur ST et j'ai apprécié l'ingéniosité des pièges qui exploitent admirablement les innovations du jeu. Je sais peu de choses sur le scénario: Shadowlands sera un gigantesque jeu de rôle comportant un donjon, une pyramide égyptienne et

une ville et ses extérieurs. Chaque donjon est aussi grand que Dungeon Master en taille. Encore un jeu qui va se faire désirer! Une chose est sûre, je reviendrai sur Shadowlands (en previews). Sortie prévue sur ST et Amiga en mars. Une version PC est prévue.

deux autres vident un coffre, par exemple. Les combats se font à l'arme blanche ou par la magie. Chaque type de sort correspond à un scroll chargé d'une quantité d'énergie donnée. Cette énergie épuisée vous devez recharger le scroll afin de pouvoir relancer des sorts! Or, dans Shadowlands, chaque objet possède une dose d'énergie (une torche, une pomme, n'importe quoi ou presque). Vous pouvez pomper cette énergie et recharger vos scrolls! Et selon le niveau de votre personnage cette énergie se décuple. Exemple, un personnage de niveau 1 qui pompe de sa torche un point d'énergie ne pourra même pas lancer un sort de lumière. Par contre, un mage de niveau 15 pourra lancer une vingtaine de fireballs à partir d'un point d'énergie! Les pièges et les puzzles du jeu sont conçus de façon que votre équipe ne s'en sortira qu'en utilisant la possibilité de se séparer. Je n'en dis pas plus sur ce sujet car il me faudra encore plusieurs pages pour tout vous décrire. J'ai pu jouer à



news • previews

PREVIEW

DOMARK

présent à Micro & Co

TIP OFF

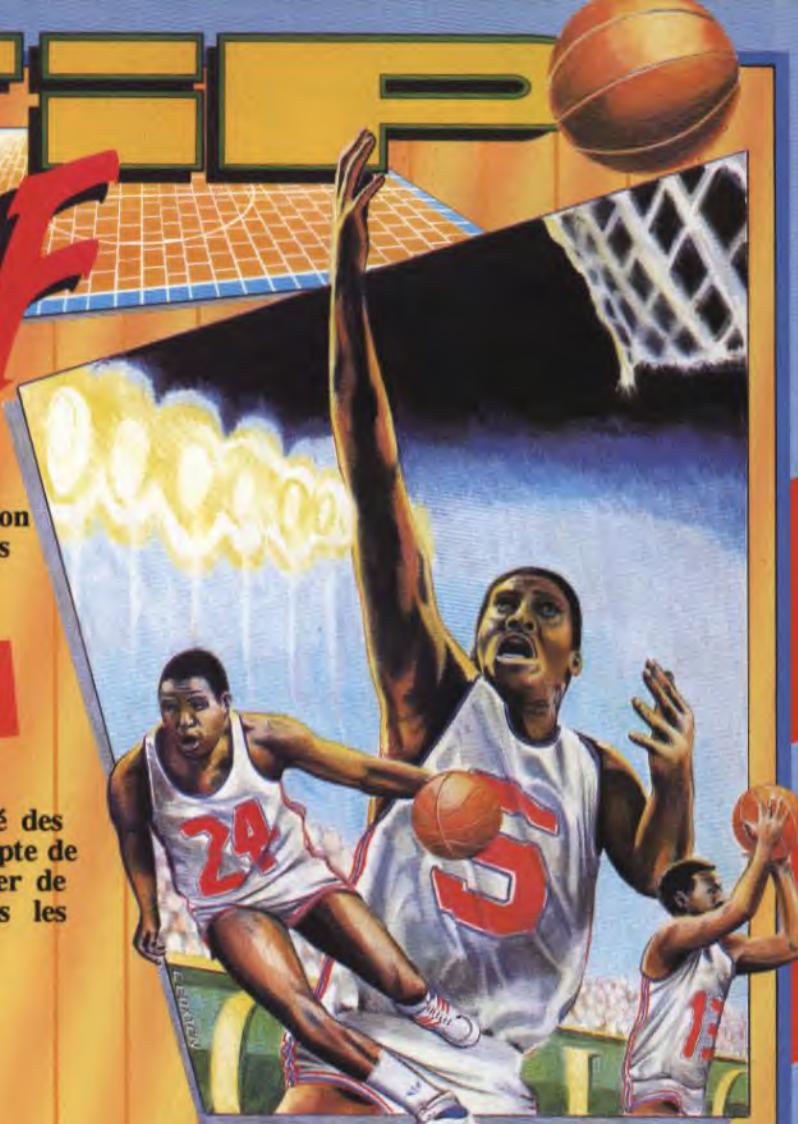
Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP OFF".

LA MEILLEURE SIMULATION DE BASKET

Si vous savez apprécier la qualité des joueurs, leurs attributs, tenir compte de leur condition physique et changer de style de jeu, vous aurez toutes les chances de réussir dans ce sport!

Ses principales caractéristiques sont:

- * un scrolling multi directionnel
- * 5 niveaux d'aptitude. Vous déterminerez indépendamment les niveaux de chaque équipe
- * une option de 1 à 4 joueurs. Vous pourrez jouer contre l'ordinateur ou contre un autre joueur, vous associer à un autre joueur: contre l'ordinateur, contre un ou contre deux autres joueurs.
- * la possibilité de vous entraîner pour améliorer l'équipe et les tactiques.
- * la possibilité à tous les niveaux de qualification, de créer des équipes et d'élaborer des tactiques.
- * des contrôles joysticks instinctifs pour dribbler, passer, tirer et cinq types de tir (le tir en extension, le bras roulé, le bras roulé en extension, tir en extension en course, smash).
- * des joueurs sur le terrain aux caractéristiques propres (l'âge, la taille, le style de jeu, le rythme, la vitalité et la maîtrise de soi!).
- * deux types de ligue, trois vitesses de ralenti.
- * la possibilité d'avoir des mouvements supplémentaires avec des joysticks à deux boutons indépendants.



distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL

3615 UBI

AMIGA ATARI ST -
IBM PC & COMPATIBLES



Amiga Screenshot's Shown

© 1991 Anco Games

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

ANCO Software Ltd



disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

FLAG

Derek de la Fuente a rencontré Ian Harling, l'auteur de Flag, le futur jeu de stratégie/action qui sort sous le label Gremlin. Le volubile Ian ne s'est pas fait prier pour nous parler de son jeu.

REPORTAGE : DEREK DE LA FUENTE

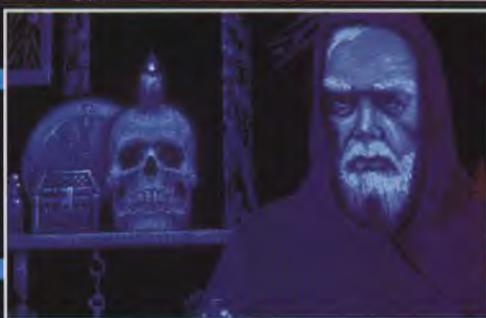


Joy: Est-ce que le scénario...

I.H.: A vrai dire, nous avons changé le scénario plusieurs fois. Pour l'instant, le joueur campe le rôle d'un mage maléfique qui défie régulièrement un autre mage de la même trempe. Les deux sorciers livrent régulièrement un combat. Le vainqueur aura le privilège de pouvoir piller et asservir les paysans qui vivent dans la région pendant cinq ans. Donc, tous les cinq ans, c'est le Flag. Chaque joueur doit choisir un village qui est censé le représenter pendant ce combat. En début de partie, il place son drapeau où bon lui semble pourvu qu'il soit sur son territoire. Les villageois se mettent à vos ordres et sont placés sous le commandement du chef du village. Avant de désigner un village pour le grand combat, sachez que chaque chef de village utilise sa propre stratégie d'attaque et de dé-

fense. Néanmoins, vos ordres sont prioritaires et seront exécutés à la lettre. L'objectif est incroyablement simple. Dès qu'un vos hommes touche le drapeau ennemi, c'est terminé. Le vil mage que vous êtes peut donner quelques sérieux coups de pouce à ses hommes. Par exemple, certains sorts peuvent leur donner plus de force ou plus de vitesse. D'autres sorts peuvent aider à clairsemer les rangs ennemis. Vous pouvez également protéger votre drapeau en construisant des murs autour de lui. Seuls des béliers pourraient alors détruire cette protection. Un autre endroit du village qu'il faut protéger à tout prix: la taverne, où vos hommes peuvent se restaurer. Sans taverne, vos hommes perdent rapidement leurs forces. Méfiez-vous des espions et des saboteurs envoyés par l'adversaire et plus particulièrement un ninja qui place des bombes un peu





partout dans le village! Naturellement toutes les actions précitées sont exécutables par les deux camps.

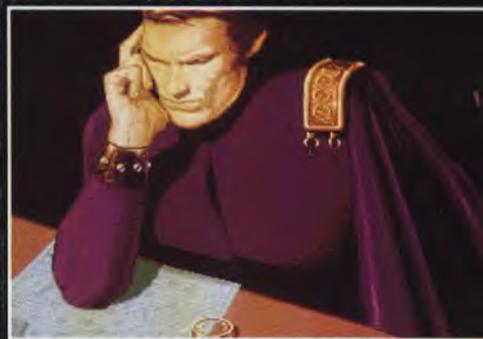
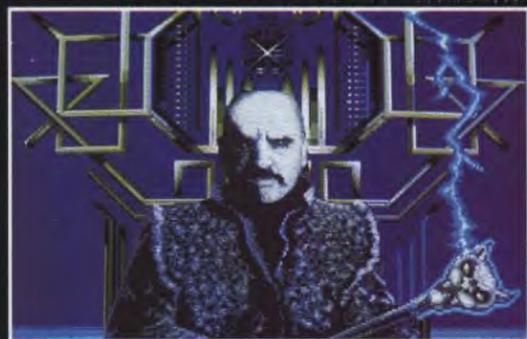
Joy: Et...

I.H.: Evidemment, et ce n'est pas nouveau, le nerf de la guerre est l'argent. L'or vous permet d'acheter des armes, des sorts magiques et du matériel. Il y a 40 niveaux dans Flag ayant chacun des décors différents et des armes appropriées au terrain d'action. Voilà en gros ce qu'est Flag. Pour l'instant on s'attache à donner au jeu une "intelligence artificielle" qui permet aux personnages du jeu d'être relativement autonomes et surtout être capables de prendre certaines initiatives. Ensuite, on tient à ce que le jeu soit d'une simplicité désarmante dans son maniement. Pas de gros manuel à se farcir, on met la disquette et on joue dans les minutes qui suivent. Que puis-je dire d'autre? Ah oui, si tout se passe bien Flag sortira sur Amiga, ST et PC (VGA) début 92.

Joy: Bon, ben... merci!



PREVIEW



TWILIGHT 2000

REPORTAGE : DEREK DE LA FUENTE



L'éditeur américain Paragon, s'apprête à commercialiser un jeu de rôle nommé Twilight 2000. L'aventure a pour cadre une Terre qui a subi la troisième guerre mondiale. La particularité de ce jeu: Il combine les éléments d'un jeu de rôle et à celui d'un jeu d'action. Première phase: création d'un groupe de huit personnages avec la traditionnelle détermination des attributs et des aptitudes. En outre, des séances d'entraînements permettent à vos personnages de se spécialiser dans certaines disciplines (la médecine par exemple).

L'objectif du jeu, devenir le maître d'une Pologne dévastée par la famine, l'épidémie et la corruption en battant le Baron Zarny. Curieusement, la partie se termine si le leader de votre groupe meurt ce qui est rare dans un jeu de rôle. Un total de 52 missions

aventuriers doivent manger et dormir. Les combats sont gérables (au choix) par l'ordinateur (mode rapide) ou par vous-même. Les phases d'explorations permettent de mieux armer (grâce à la récupération ou l'achat d'armes) et de vous procurer des véhicules tels que des jeeps ou des tanks. Sortie prévue sur PC en novembre/décembre sous le label Empire



vous sont proposés au fur et à mesure du déroulement de la partie. Au début, l'acquisition de nouveaux territoires est une priorité, ensuite, c'est la guerre! Le monde de Twilight connaît l'alternance du jour et de la nuit et vos



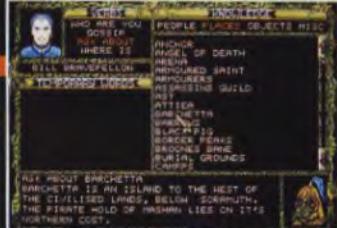
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Cette simulation sportive comporte six disciplines à savoir: la natation, l'équitation, le cyclisme, le tir, le marathons. L'ensemble de ses disciplines regroupe 21 épreuves. Par exemple, la natation comprend le 100 mètres nage libre, 100m brasse, 100m papillon, et le 400m quatre nages. Le joueur contrôle les mouvements du nageur, sa respiration ainsi que les virages. Le cyclisme vous propose le 1000 et 2000 mètres. Ici, vous devez maîtriser, l'équilibre, le pilotage et la vitesse de votre bécane. En saut d'obstacles (équitation), quatre parcours sont à tenter avec un sans fautes, si vous êtes un crack. En diving, vous exécutez des plongeurs avec des figures imposées. Le tir, lui, se fait au pistolet et au fusil. Quant au marathon, nous possédons peu de renseignements sur la manière dont se déroule cette épreuve...sur micro. Sortie prévue en décembre sur ST, Amiga et PC.



**PRE
VIEW**

DAEMONSGATE



REPORTAGE : DEREK DE LA FUENTE

Ce produit Imagitec/Gremlin est le premier volet d'une série de jeux de rôle. Vous jouez le rôle de Gustavus, capitaine des gardes de Tormis, la cité assiégée. Une armée de démons espère bien faire capituler la ville de cette manière. Vous devez recruter un groupe d'aventuriers qui ne redoute pas la mort. D'ailleurs vous ne trouverez des volontaires que dans d'infâmes endroits tels que les prisons ou les cloaques de la ville. Avec votre équipe vous devez quitter Tormis par les égouts et vous infiltrer à travers les lignes ennemies. Une fois hors de la zone dangereuse vous avez pour mission de trouver l'endroit d'où viennent ces démons et le moyen de les neutraliser. Daemonsgate sera paraît-il un gigantesque jeu de rôle doté de multiples trouvailles intéressantes. Le programme gère les actions de plusieurs milliers de personnages et dispose d'une "intelligence artificielle" utilisée surtout pour la gestion des sé-



quences de combats. Comme tous les bons jeux de rôle, les éléments principaux de Daemonsgate sont l'exploration des contrées, les villes, les combats, les dialogues et la magie. Vous contrôlez un groupe de huit aventuriers ayant chacun leurs propres

attributs et aptitudes. Quelques chiffres pour vous donner une idée de la taille du jeu: les contrées représentent 3000 écrans, les villes 10000 écrans et il y a plus de 5000 personnages dans le jeu. Sortie prévue en décembre sur Amiga, ST et PC.

PACIFIC ISLANDS



Les programmeurs d'Empire ont failli appeler ce logiciel Team Yankee 2! Mais le titre de Pacific Islands lui va beaucoup

mieux étant donné qu'il ne s'agit pas d'une suite de Team Yankee 1 mais plutôt d'un remake très amélioré incluant plusieurs nouvelles options. La conquête de six îles constitue l'objectif primaire de cette simulation de tank. Chaque île comporte, entre 5 et 9 zones de guerre. Contrairement à Team Yankee où le joueur devait progresser de zone en zone, il peut maintenant choisir une mission et le lieu de combat. L'aspect stratégique et tactique a été renforcé dans Pacific Islands. La clé

du succès passe par des attaques des moyens de communications de l'ennemi. Ce dernier ne peut, ainsi, déterminer votre position exacte. La vitesse de déplacements et d'attaques et également facteur déterminant car plus le temps passe, plus l'ennemi devient puissant. Une contrainte, toutefois, une fois que le joueur a choisi sa zone et sa mission, il ne peut progresser qu'en attaquant les zones adjacentes. L'argent est le nerf de la guerre. Vous avez constamment besoin de réparer votre matériel, d'acheter des tanks et de l'équipement. Votre maigre capital initial ne suffit, évidemment pas, mais l'argent octroyé pour toute mission réussie est un excellent moyen de se renflouer. Interdiction de détruire, les bâtiments civils, les arbres, les panneaux, bref, tout ce qui fait pas partie de la zone de guerre. Etant donné la variété des terrains sur lesquelles vous vous battez (prairies, sol rocailleux, etc.), il est fortement recommandé de posséder plusieurs types de tanks utilisables en fonction de la nature du terrain. Jeu de stratégie très réaliste Pacific Islands tient compte du moral de soldats, des temps de déplacements et de réparations des blindés, de l'alternance jour/nuit etc. Un jeu très prometteur sur le papier et qui nous rend bien curieux. Sortie prévue sur Amiga, ST et PC.



distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 MONTREUIL/BOIS

3615 UBI

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES

THE COIN-OP!



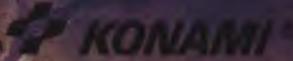
COWABUNGA!
Salut ! c'est **RAPHAEL**
Fais la collec'
des PIN'S
TORTUES NINJA.
Quand tu verras ce sticker
sur une boîte de jeu
micro **TORTUES 2,**
mon PIN'S sera à l'intérieur !

TM



**COWABUNGA !!!
NOS QUATRE HEROS
SONT DE RETOUR !**

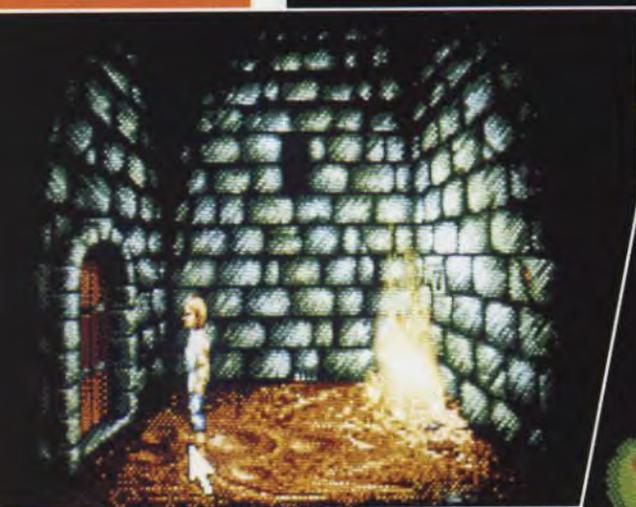
Venez combattre le
méchant **Shredder**
et son équipe pour sauver
April et Splinter.
Contrôlez votre tortue
préférée dans cette
superbe conversion
du jeu d'arcade
KONAMI



disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

Teenage Mutant Hero Turtles™ is a registered trademark of Mirage Studios, USA. Splinter™, Shredder™, April O'Neil™, Bebop™, Rocksteady™ are trademarks of Mirage Studios USA. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios. All rights reserved. Used with permission. Published by Mirrosoft Ltd under license from Konami® and under sub license from Mirage Studios.

LURE OF THE



news • previews

Imaginez un jeu d'aventure où prime le réalisme et où les événements se déroulent de manière très logique. Ça a l'air complètement bateau ce que je dis mais n'avez vous jamais tiqué sur certains aspects que l'on rencontre habituellement dans les jeux d'aventures? Un exemple tout récent: Dans Police Quest 3, se trouve au troisième étage de la station de police, un technicien. Ce type ne décolle jamais de son siège quelque soit l'heure du jour! Chaque qu'on s'y rend (au troisième étage), il est là et il ne fera rien d'autre tant que vous n'aurez pas accompli la bonne interaction dans laquelle il est impliqué. C'est évidemment aberrant. Le plus drôle c'est que nous sommes tellement habitués à ce type de situation qu'on y fait même plus attention. Dans Lure of the Temptress (LOT), chaque personnage vit sa propre vie. Si par curiosité, vous suivez un des personnages du jeu, vous constaterez qu'il va au boulot, sort pour boire un coup ou faire des achats et rentre chez lui le soir! Autre cas typique dans un jeu d'aventure



TEMPTRESS

PREVIEW

classique, vous êtes dans un chambre comportant deux sorties. Un garde déambule dans une pièce à votre gauche. Afin de l'éviter vous décidez de prendre la direction opposée. Allez, Banzai! On fonce vers la pièce située à droite et... Tudieu! vous tombez nez-à-nez sur le méchant garde et ce, dans la seconde qui suit votre action! Par où est-il passé? Mystère et boules de gomme! Selon les programmeurs de LOT ce cas n'existe pas dans leur jeu car il tient compte du temps que prend un personnage pour se déplacer et surtout du chemin qu'il logiquement emprunter pour arriver à un endroit donné. Impressionnant! Mieux encore, si un personnage vous prend en sympathie et vous suit, vous pouvez réellement communiquer avec lui. Un exemple bidon, vous pouvez lui demander d'aller chez le boulanger, d'acheter un pain, de se rendre chez votre concierge pour prendre le courrier et de venir, ensuite, vous rejoindre au château! Même si les

actes que je viens de vous décrire n'ont aucun rapport avec l'aventure, ils seront exécutés par votre ami dans la mesure des ses capacités. Bref, le héros évolue dans un monde bien vivant où les événements se déroulent indépendamment de la présence du héros et même des interactions du joueur. En fait, vous déclenchez pas les événe-



ments, vous ne faites que les modifier. Entièrement gérable à la souris, le système de commandes autorise des interactions beaucoup plus précises et sophistiquées que dans Croisière pour un Cadavre, par exemple. Ca vous en bouche un coin tout ça, hein! Et pourtant je ne fais que survoler le sujet because ce n'est qu'une preview et la préversion ST que je possède est tellement bridée que je préfère attendre une version plus avancée. Je terminerai donc

par le scénario, classique mais efficace du prince renversé par un seigneur peut scrupuleux, Skorf. Vous êtes ce fameux prince qui se déguise en paysan inoffensif et tente de reprendre son bien. Produit par Revolution software, Lure of the Temptress va tenter de damer le pion aux grands du jeu d'aventures que sont Sierra, Lucas et Delphine. Les débuts sont prometteurs en tous cas. Sortie prévue en 92 sur ST, Amiga et PC.

APOCALYPSE

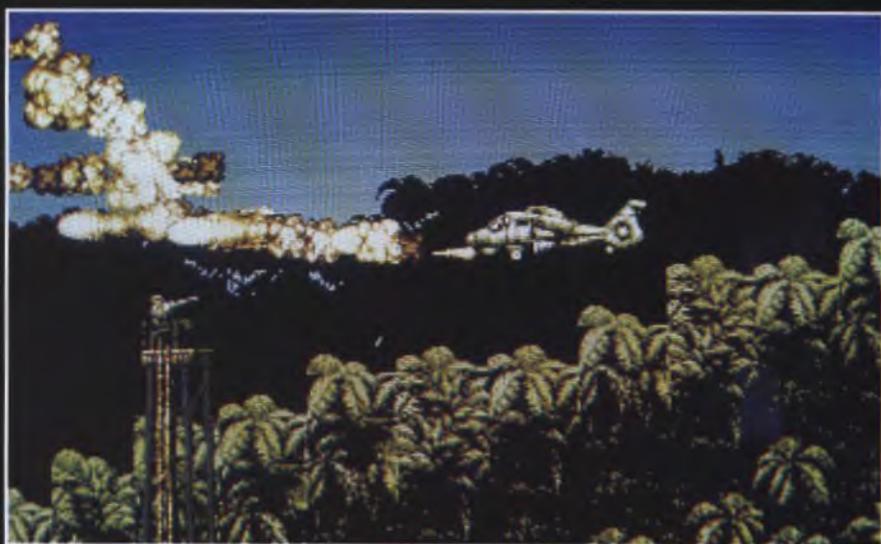


Décor exotique, qui suggère la chaleur étouffante de l'Asie du sud-est, pour un jeu d'action dont le titre évoque le Viet-nâm depuis le triomphe du film de Francis Ford Coppola. Apocalypse n'est rien d'autre qu'un remake, une copie de Choplifter de Broderbund. Le principe: vous contrôlez un hélicoptère de combat et de transport, chargé d'attaquer les

postes avancés ennemis, de libérer les prisonniers et les ramener en lieu sûr. Il n'y avait pas grand chose dans la préversion (Amiga), volontairement bridée d'ailleurs. On y voit quelques soldats armés de mitrailleuses ou de lance-roquettes qui vous canardent copieusement. Vous

pouvez tirer à la mitrailleuse ou au lance-flammes sur les soldats ou les bâtisses. Ces dernières prennent feu et libèrent des prisonniers que vous devez récupérer. La version finale possèdera des vagues d'ennemis armés différemment. Les points forts les plus frappants d'Apocalypse

sont l'animation, les graphismes et ce fameux décor tellement gigantesque qu'il a fallu doter le jeu d'un scrolling multi-directionnel. Autrement dit, le jeu devrait normalement être uniquement doté d'un scrolling horizontal. Mais le fait que le décor ait une certaine profondeur, il fait trois écrans en hauteur, explique le scrolling vertical (c'est rare dans ce type de jeu).



TIME 78.3
 POSITION 5TH
 SPEED 162
 STAGE 1 HIGH SCORE



TIME 124
 POSITION 1ST
 SPEED 170
 STAGE 1 HIGH SCORE



TIME 68.6
 POSITION 3RD
 SPEED 170
 STAGE 1 HIGH SCORE



TIME 77.3
 POSITION 4TH
 SPEED 170
 STAGE 1 HIGH SCORE



CISCO HEAT

Nous avons pu voir une pré-version ST de cette adaptation du coin-op de Jaleco. Ceux qui aiment Out Run ou Big Run vont peut-être adopter cette course de voitures de police à travers les rues de San Francisco, d'où son nom. Classique, on vous ressert tous les ingrédients

de la course en pleine ville. Vous devez éviter les camions et autres véhicules qui circulent paisiblement. La partie est rude car vos adversaires se fauillent admirablement

bien entre les voitures "civiles". En outre, le parcours n'est pas des plus simples. Les rues de Frisco sont connues pour leurs côtes et leurs pentes vertigineuses. Certains tournants sont pratiquement à 90° alors gare à la sortie de route! Tête-à-queue, tonneaux, dérapages sont les conséquences de la moindre erreur de pilotage et vous font perdre de précieuses secondes (le temps est limité). Une musique méchamment "house" ponctue les crissements de pneus et les chocs métalliques. Sortie prévue en novembre sur ST, Amiga, CPC, C64 et Spectrum (label Image Works).



PREVIEW

LES MANLEY 2: LOST IN L.A.

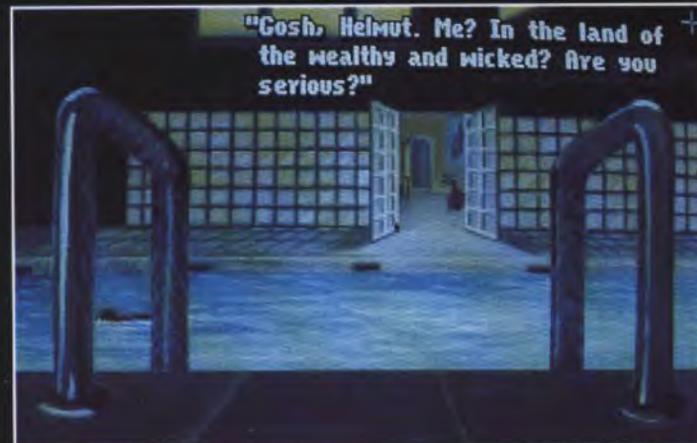
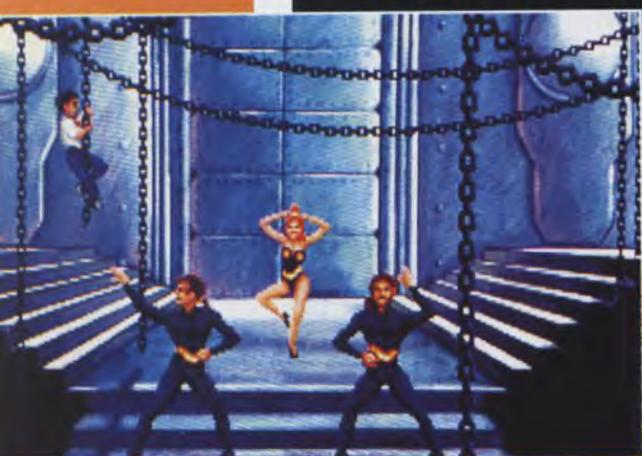
Déjà présenté en news (voir Joystick n° 20), Les Manley 2: Lost in L.A. revient faire un petit tour dans nos colonnes. La petite démo qu'Accolade nous a envoyé est fort alléchante. Mais c'est qu'ils deviennent



polissons ses puritains d'américains! Du sexe, juste ce qu'il faut, un kidnapping, une enquête... torride à la lecture suit Larry, voilà qui va plaire à certains... qui l'aiment chaud! Cette aven-

ture à la Sierra ou à la Lucasfilms sort cet automne sur PC.

NOMBRES PREMIERS loc. adv. "1", "3", etc.



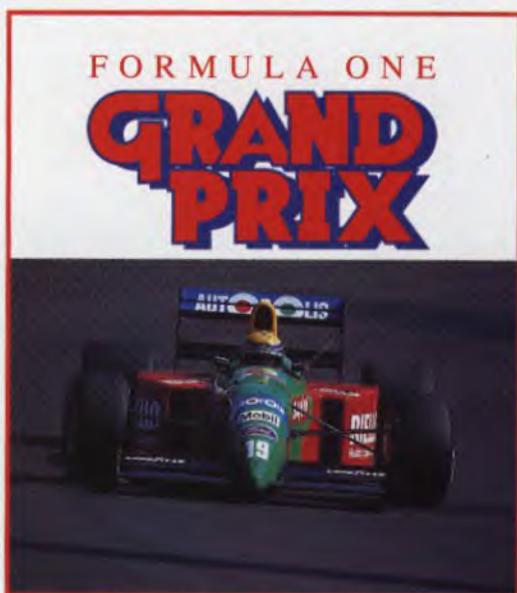
"Gosh, Helmut. Me? In the land of the wealthy and wicked? Are you serious?"

news • preview

PREVIEW

ACCOLADE

Formula One Grand Prix



Le plus grand défi dans l'histoire de la course automobile

Vous êtes-vous jamais demandé quel effet cela ferait d'être un des 26 pilotes qui font ronfler leur moteur sur la ligne départ et attendent le feu vert pour démarrer en trombe au milieu de la fumée, des ronflements de moteurs et des crissements de pneus et ouvrir ainsi la nouvelle saison de Grand Prix ? Eh bien, c'est le moment d'attacher votre ceinture ! MicroProse et Geoff Crammond, l'auteur de 'Revs' et 'Stunt Car Racer', ont uni leurs efforts pour produire la seule simulation intégrale de Formula One Grand Prix.

MicroProse Grand Prix foisonne de fonctions : 16 circuits 3-D vallonnés, des rues de Phoenix et d'Adelaide aux splendides calanques de Monaco et le choix de 26 voitures commandées indépendamment. Etudiez le circuit lors de l'entraînement, réglez votre voiture pour réaliser des performances record, puis démarrez en trombe en semant vos adversaires. Coriace, stimulante, excitante; telle est la simulation de Grand Prix la plus réaliste qu'on ait jamais vue.

- Commandes de l'habitacle authentiques avec radio et rétroviseurs réglables.
- Pneus et freins réalistes ; à vous de juger quand il convient de s'arrêter au garage.
- Vue de la course depuis des caméras de télévision placées sur chaque piste et répétition de vos plus grands triomphes et de vos pires déboires.
- Conditions météo imprévisibles ; la course peut commencer par temps sec, mais un nuage soudain peut éclater et vous obliger à changer vos pneus et votre style de conduite.
- Quatre niveaux de difficulté (du débutant au champion en puissance) font de la course une véritable gageure pour tous les pilotes.
- Depuis la ligne de départ jusqu'au championnat du monde, tout est dans MicroProse Formula One Grand Prix !

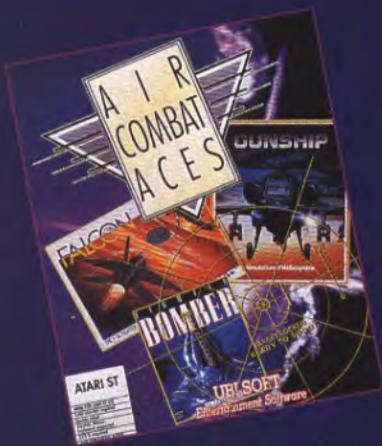
Formula One Grand Prix arrivera prochainement pleins gaz dans tous les bons magasins de logiciels pour les Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC et compatibles.



MICRO PROSETM
SIMULATION • SOFTWARE

MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA.

ACA, L'AS DES COMPILS ST AG PC CPC



FALCON © Mirrorsoft.



Simulation de vol (avion de chasse F-16). "2eme simulateur de vol 1989" vote des lecteurs et journalistes de GEN4.

GUNSHIP © Microprose.



Simulation de vol sur hélicoptère. "Un des plus fabuleux duos ludiques qui soient" Jeux et Stratégie.

FIGHTER BOMBER © Activision.



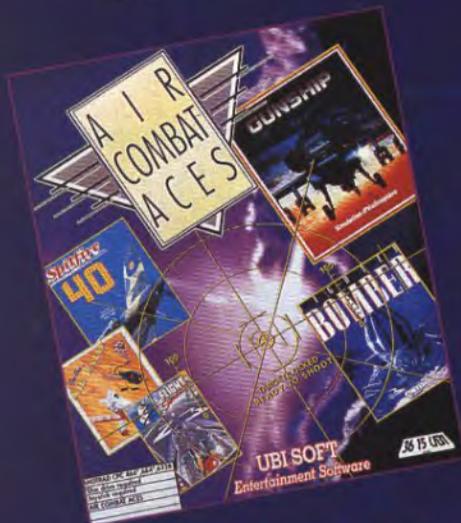
Simulation de vol sur bombardier. "La jouabilité est fantastique et si vous ne devez posséder qu'un seul simulateur de vol, c'est sans aucun doute celui-là que vous choisirez." Joystick

En plus sur la version Amstrad

SPITFIRE 40 © Alternative

GEE BEE AIR RALLY © Alternative

FLIGHT SIMULATOR © Alternative



KARATE ACES, LA COMPIL QUI CARTONNE ST AG PC CPC

LAST NINJA 2 © System 3.

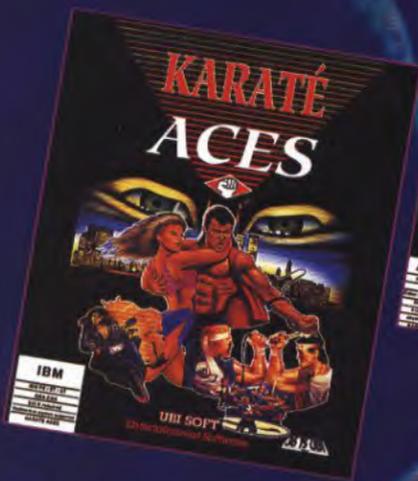


Les dieux envoient le Dernier Ninja prendre une revanche sur l'infâme Shogun Kunitoki.

DOUBLE DRAGON © Virgin.



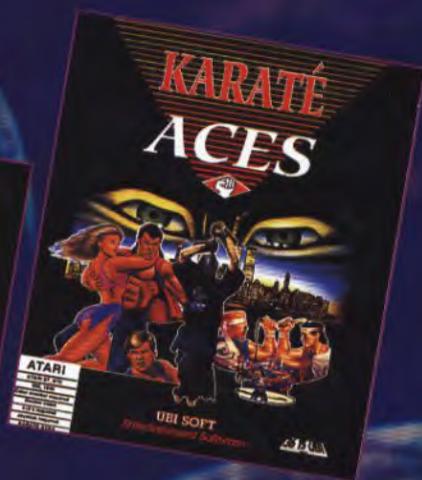
"Après son passage, rien ne fut pareil, il s'appelait Double Dragon." Tilt.



DOUBLE DRAGON 2 © Virgin.



Le retour des Jumeaux et des Blacks Warriors. Armes multiples et combats dans les bas-fonds.



SABOTEUR 2 © Microprose.

SABOTEUR 2 remplace ORIENTAL GAMES en version PC.

Disquette top-secret, évasion en delta-plane, combats contre des pumas, une grande arcade.

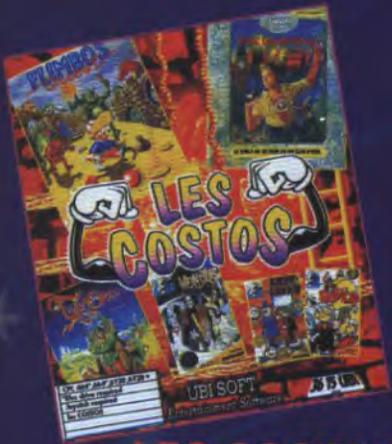
ORIENTAL GAMES © Microprose.

Le top niveaux des arts martiaux!

UBI SOFT
Entertainment Software

8/10 rue de Valmy, 93100 Montreuil sous bois

3615 UBI



LES COSTOS, LA COMPILATION DES PETITS HEROS MUSCLES ET RIGOLOS ST AG CPC.

RICK DANGEROUS 2 © Core © Microprose.



"Ce deuxième volet possède tout ce que l'on peut attendre d'un jeu de tableaux et demande autant de réflexion que de réflexes. Un MUST!" GEN4.

TWIN WORLD © UBI SOFT



"Un très bon jeu de tableaux, le graphisme est fantastique." GEN4

THE MUNSTERS © Alternative.

Une histoire à vous glacer le sang, frissons garantis!

FLIMBO'S QUEST © System 3



"Superbement réalisé, particulièrement mignon, disposant de tous les ingrédients pour faire un hit." GEN4.

Avec en plus dans la version Amstrad

ANDY CAPP © Alternative.

Andy a des dettes. Trouver de l'argent va lui demander toutes les astuces, toutes les ruses et toutes les combines.

POPEYE 2 © Alternative.

Combien de coeurs, de clés et de boites d'épinards faudra-t-il à Popey pour séduire Olive?

SILENT SERVICE © Microprose.



Simulation de sous marin. "Richesse et maniabilité" "c'est la logique et l'ambiance qui séduiront les amateurs." Tilt.

GUNSHIP © Microprose

Simulation d'hélicoptère. "Je vous garantis des missions ludiques à 100%." Tilt.

CARRIER COMMAND © Rainbird



Simulation de combat stratégie. "complexité et réalisme" Tilt.



P47 © Microprose.

En pleine 2nde guerre mondiale, aux commandes de l'avion le plus populaire de la US AIR FORCE

F15 STRIKE EAGLE

© Microprose.

F15 est remplacé par WINGS sur Amiga.

Aux commandes du chasseur le plus sophistiqué, faites face à des ennemis surentraînés.

WINGS © Cinemaware.

Revivez l'action, la gloire et l'audace d'un pilote de la 1ère guerre mondiale.

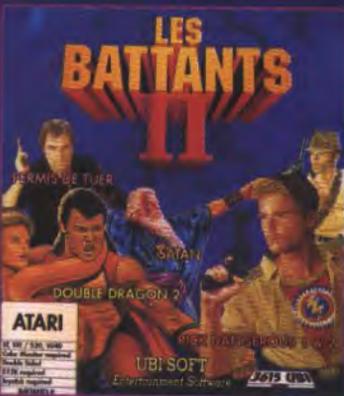
MAITRE DU CIEL ET DES MERS c'est AIR/SEA SUPREMACY ST AG PC CPC



UBI SOFT
Entertainment Software
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-bois

3615 UBI

BATTANTS 2, POUR LE COMBAT ET POUR LE PIRE. ST AG PC CPC



RICK DANGEROUS 2

© Core © Microprose.

Tout ce que l'on attend d'un jeu de tableaux, mais vraiment tout!" GEN4

DOUBLE DRAGON 2 © Virgin

Billy et Jimmy dans de nouvelles aventures musclées.



SATAN © Misoftsa Dinamic.

"Un excellent produit qui satisfera à la fois les dingues du bouton et les timbrés de recherche satanique." Joystick

PERMIS DE TUER © Domark

Une excellente adaptation des exploits de l'agent 007.

AMC © Misoftsa Dinamic.

Exceptionnel! Gratuit dans la version Amstrad!

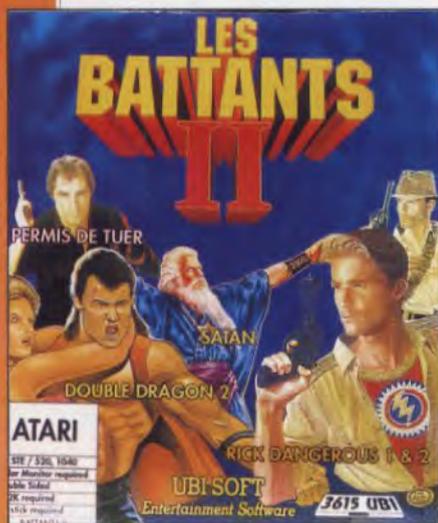
Poursuivez des hordes de criminels galactiques.

RICK DANGEROUS 1

© Core © Microprose.

"De l'humour et un bon équilibre entre la surprise, l'adresse et un sentiment de frustration." Atari Mag.

COMPILE OU FACE VI: DES COMPILES



UBI SOFT "BATTANTS 2"

A l'âge de 5 ans, mes parents m'ont abandonné dans un grand magasin, au rayon charcuterie. Je me suis nourri de longues années en mangeant des rillettes, et en suçant des saucisses de Frankfort. Plus tard, **Rick Dangerous** est arrivé, et il m'a emmené voir ses amis, au rayon apéritifs. Il y avait là de sacré rigolos: **Double Dragon II**, **Satan**, **Permis de Tuer**, et même **Rick Dangerous II**. Tout ça, c'était sur ST, Amiga et PC. Pour CPC, il y avait tout ce beau monde, mais avec **AMC** en plus.

UBI SOFT "10 MEGAHITS"

Le concours de lancé d'Objets édition 1991 vient de débiter. Les plus grands champions de tous les pays sont réunis dans cette cour d'école, qui fait office de gymnase. Dans les tribunes officielles, on a remarqué Mr Atari ST, en grande tenue, ainsi que Mr Amiga qui discute de façon fort gestuelle avec Mr PC. Mais, déjà les sportifs entrent sur le terrain. Il y a **Stunt Car Racer**, **Last Ninja II**, **Football Manager II**, **Highway Patrol II**, **Ranx**, **Trivial Pursuit**, **Defender of the Crown**, **APB**, **Tetris**, **3 Stooges** et **Nigel Mansell**. La compétition promet d'être acharnée. L'arbitre cherche son sifflet...il...il ne le trouve PAS...C'EST...LE TOURNOI EST ANNULÉ, JE RENDS L'ANTENNE.

DOMARK "THE JAMES BOND COLLECTION"

Ooooooh, mon Dieu!
The Spy Who Loved Me, **Live and Let Die**, et **Licence to Kill** sur Amiga, ST, CPC, C64 et Spectrum.

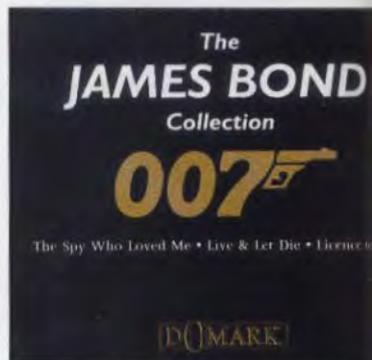
UBI SOFT "QUEST & GLORY"

Le camion de charbon bien rempli, le petit Glode était prêt à entamer sa tournée hebdomadaire. Ce matin là, il devait passer dans la famille ST, puis chez les Amiga, et enfin chez ses amis PC & compatibles. Oh, il avait de bien belles choses à livrer, **Cadaver**, de chez Mirrorsoft, **Midwinter**, de chez Microprose, **BAT** d'Ubi Soft, et **Bloodwych** de Mirrorsoft, encore une fois. Vraiment superbe.

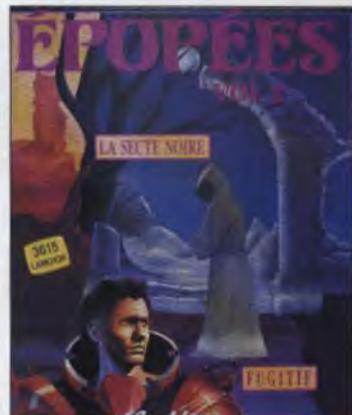


DOMARK "SUPER HEROES"

Les **Spy Who Loved Me** étaient très nerveux. Placés en bout de table, ils ne savaient trop à quelle conversation se mêler. Celle du flanc gauche, ou



celle du flanc droit? **Last Ninja 2**, lui, n'hésita pas une seconde, il participait à la conversation sur **Indiana Jones and the Last Crusade**. En face, on parlait déjà de **Robocop** depuis trois heures. Sur Amiga, ST, C64, CPC et Spectrum.



LANKHOR "EPOPEES"

Mortville Manor détestait la façon avec laquelle **Alive** le regardait. Il y avait dans ce regard comme une sorte de défi, un petit air qui disait: "tu sais, maintenant, tu es fini, il faut laisser la place aux jeunes". Son acolyte, **SDAW**, ne disait pas un mot, mais là aussi, les yeux étaient bien plus expressifs que des mots.

LES COMPILATIONS DE LA RENTRÉE !



**SORTIE
LE 30
SEPTEMBRE**

TOP 3

LE TEMPS DES HEROS



**SORTIE
LE 20 OCTOBRE**

**ARCADE-ACTION
STRATEGIE
3 GRANDS JEUX
3 GRANDES
AVENTURES !**

**LA COMPILATION EXTREME
2 GRANDES SIMULATIONS
1 GRAND JEU D'ARCADE**



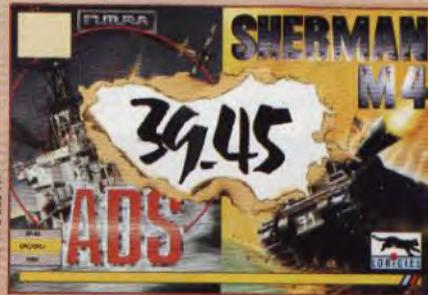
TENNIS CUP



PINBALL MAGIC MOONBLASTER

**AMSTRAD CPC/CPC+AMIGA
IBM PC ET COMP. ATARI ST.**

39/45



**TANKS CONTRE
DESTROYERS**

**SORTIE
LE 30 OCTOBRE**

A.D.S. SHERMAN M4



**AMSTRAD CPC/CPC+
AMIGA-ATARI ST-IBM PC
ET COMP.**

CADEAU : 1 maquette d'un SHERMAN M4 !

**TILT D'OR
CANAL+ 91**

**PRINCE OF PERSIA
(Broderbund)**

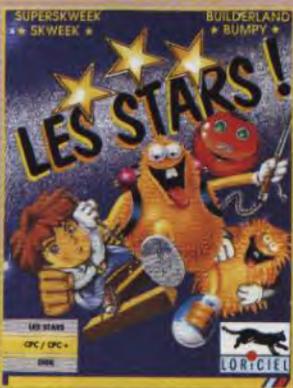
**4 D'OR 91
TILT 01/91**

**MOONBLASTER
(Loricel)**

**NORTH & SOUTH
(Infogrames)**

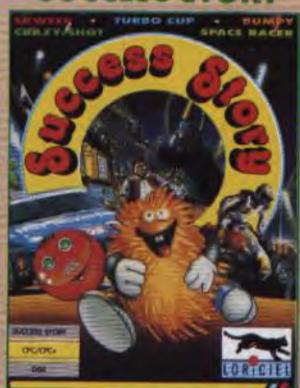
**TILT D'OR
CANAL+**

LES STARS



De 199 Fr. à 289 Fr.

SUCCESS STORY



De 169 Fr. à 229 Fr.

TOP ACTION



De 169 Fr. à 229 Fr.



**4 SUPER JEUX
D'ARCADE A VOUS
RENDRE MABOULE !**

**SORTIE
LE 30 SEPTEMBRE**



**TILT D'OR
CANAL+**

**LE MEILLEUR
DES JEUX
D'ACTION**

**MOONBLASTER
(Loricel)**



**LODE RUNNER
(Broderbund)**



**SKWEEK
(Loricel)**



TILT D'OR CANAL+

**AMSTRAD CPC/CPC+
ATARI ST-IBM PC ET COMP.**

DISPONIBLE !



**AMSTRAD CPC/CPC+
ATARI ST-IBM PC ET COMP.**

TILT D'OR CANAL+

LES PLUS GRANDS SUCCES !

* Prix public conseillé suivant les ordinateurs.

GÉNIAL ! TOUS LES BESTS ENFIN RÉUNIS !



LANKHOR
"EPOPEES VOL. 2"

- Allo? Roger? Ok, tu viens chercher "FUGITIF" quand tu veux. Le bateau est arrivé de Colombie ce matin. Pour "LA SECTE NOIRE", j'attends quelqu'un qui revient de Thaïlande, avec un camion. Un gros camion. Oui, bien sûr, comme d'habitude, c'est sur CPC.

STANDARD (info) n. m. Machine que tout le monde rêve de posséder avant sa sortie et dont les éditeurs promettent qu'ils y feront des étincelles.



LORICIEL
"39-45"

- Bien, nous allons maintenant faire un petit test, la routine, je vous rassure.
- je vous fais confiance Docteur, je n'ai pas peur, je vous fais confiance.
- Bien. Que voyez-vous sur CE dessin?
- Un tank, très vague, une sorte de... Oh, bon sang, mais oui! C'est un Sherman M4!
- Bien, bon, bien. Et maintenant, que voyez-vous donc, alors, ah!, ah!, ah!, sur CE dessin LA, ICI? HEIN?
- Je ne sais pas trop, on dirait comme un...oui...il semblerait bien que ce soit un, OoOOooh, mon Dieu, un ADS!
- Oui, parfait, et là, vous VOYEZ QUOI?
- un atari ST, et un amiga, et un PC, aussi, pis un CPC, ouais.

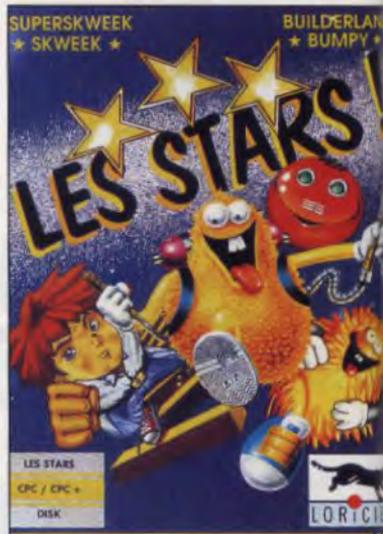
LORICIEL
"LES STARS"

Les 250 tonnes de **Builderland** commandées par la mairie de St Ouen, pour alimenter tout ses services administratifs sont arrivées à bon port. Les quelques badauds qui traînaient ont eu la chance de voir **Skweek** et **SuperSkweek**, ainsi que **Bumpy** qui affichait une mine radieuse. Les Atari ST, les Amiga et les CPC ont pu obtenir des orthographe de leurs stars.

LORICIEL
"TOP 3"

Tennis Cup, Pinball Magic, et Moonblaster. Sur ST, Amiga, PC et CPC. Et n'insistez pas, c'est inutile. Je refuse de dialoguer avec vous, vous êtes beaucoup trop chiant. D'ailleurs, tenez, à partir de maintenant, je me tais, je ne dis plus un mot, aucun son ne sortira de ma bouche, les vibrations en provenance de mes cordes vocales: fini, hop, plus rien. Et n'espérez pas un seul instant que je ferai un petit juste pour vous, aaaaaah non! Même pas avec le petit doigt, que dalle. Je préfère encore me foutre une balle dans la tête

que de vous parler ou vous faire un signe. La mort me serait plus douce, plus acceptable. Même tranché, découpé en rondelles, jeté en pature dans la cage des lions, au cirque Pinder, devant tous les enfants, un mercredi après-midi, même en direct. Sans blague. Combien?



compil



HOLLYWOODIEN!

6 NIVEAUX, PRES DE 70 MONSTRES AVEC POUR CHACUN D'ENTRE EUX DES CARACTERISTIQUES PARTICULIERES, SCROLLING DIFFERENTIEL EN 32 COULEURS, FULL-SCREEN ET 50 IMAGES SECONDE POUR LA VERSION AMIGA, DES SALLES DE BONUS, DES PASSAGES SECRETS, DES MAGASINS D'ARMES, D'ENORMES SPRITES, UNE MUSIQUE D'ENFER. SON SHU SI, UNE SUPERPRODUCTION EXPOSE SOFTWARE.



SON SHU SI



Depuis les génériques des superproductions hollywoodiennes, on n'avait jamais vu ça!. Sur votre Amiga ou votre ST, vous allez découvrir le grand jeu de cette fin d'année. Son Shu Si part délivrer son père, accrochez-vous, chaque dollar dépensé est visible à l'écran! Comme à hollywood!

EXPOSE
SOFTWARE

INVENTEUR DU CONCEPT:
UN ORDINATEUR DANS VOTRE MICRO.

UNE SUPERPRODUCTION EXPOSE SOFTWARE

En quoi voulez-vous vous divertir ?



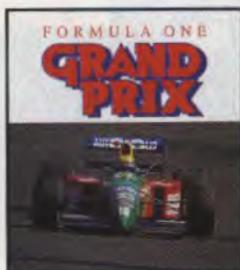
MicroProse Golf

Si précis que vous améliorerez votre jeu !

- Les greens et le fairway s'animent grâce à une technologie 3-D époustouflante avec

différents angles de caméra "TV".

- Changez de club, de position, de pied et de swing pour voir avec précision les résultats sur un des six parcours.



Formula One Grand Prix

Vitesses qui craquent, fumée, moteurs qui vrombissent et caoutchouc qui brûle

- Courez sur les 16 circuits de Grand Prix pour le

compte d'une des équipes actuelles et dans l'espoir de devenir champion de Formule Un.

- Etudiez la piste, réglez votre voiture et attachez votre ceinture pour la simulation de course la plus réaliste, faute de piloter une véritable voiture F1.



F-15 Strike Eagle II

Prenez les commandes du premier jet de combat et de raid de l'armée de l'air américaine.

- Les images 3-D au déroulement rapide, l'action permanente et les commandes

faciles à apprendre font de ce jeu la meilleure simulation de vol tant pour les débutants que pour les experts.

- Un rythme endiablé, des missions par centaines différentes à chaque fois et tous les gadgets high-tech des combats aériens vous tiendront en haleine des heures durant.



MicroProse Simulation Software

vous changer cette nuit?



MicroProse Designer Software.

Lorsqu'une armoire regorge de classiques, il est parfois difficile de faire un choix. On peut essayer quelque chose de différent tous les soirs.

Produit de haute qualité, d'une précision rigoureuse, la collection de logiciels MicroProse vous offre jour après jour de nouvelles expériences.

Soyez golfeur de classe internationale, champion de Formule Un, pilote d'élite. Mondes d'opportunités, d'aventures, et de sensations. Entrez dans le logiciel MicroProse et redonnez vie à votre ordinateur.

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

- C'est ce qui vous sied le mieux.

AU COEUR DE L'ACTION

LES COLLECTORS

LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE



JAMES POND



UNDERWATER AGENT
GHOULS 'N' GHOSTS

GRENDELIN

Compilation
tout à fait unique
de succès fabuleux
8 et 16 bits sur
ordinateur.

GRENDELIN

LES COLLECTORS – Action –
Simulation – Aventure, une
compilation d'enfer!

Disponible sur Amstrad disk et
Amstrad K7:
SUPERCARS, LOTUS ESPRIT TURBO
CHALLENGE, SWITCHBLADE,
SHADOW OF THE BEAST,
GHOULS 'N' GHOSTS.

Disponible sur Atari ST & Amiga:
LOTUS ESPRIT TURBO
CHALLENGE, GHOULS 'N' GHOSTS,
VENUS, JAMES POND

LES COLLECTORS



SUPERCARS

LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE

JAMES POND

GHOULS 'N' GHOSTS

LE TEMPLE DES COMPILS



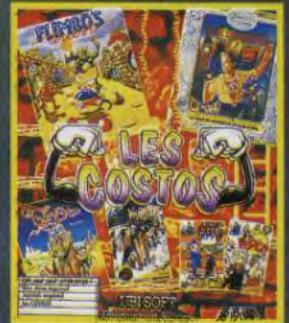
ST-AMIGA-PC



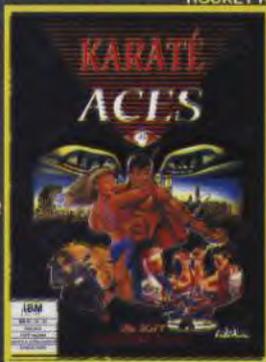
ST-AMIGA-PC
ZAC MC KRACKEN / MANOIR DE MORVILLE
ROCKET RANGER / IRON LORD



CPC* D/K7-ST-AMIGA-PC
CPC : + ASTRO MARIN CORPS



CPC D/K7-ST*-AMIGA*
(*Sauf ANDY CAPP et POPEYE 2



CPC D/K7-ST*
AMIGA*-PC*
(*ORIENTAL GAMES
remplace SABOTEUR 2

ET PLUS
DE 20 AUTRES TITRES
A DECOUVRIR



CPC* D/K7
ST-AMIGA-PC
TORTUES NINJA
GREMLINS 2
BACK TO THE FUTURE 2
DAYS OF THUNDER
*CPC: INDIANA JONES
LAST CRUSADE
remplace DAYS OF THUNDER

CPC* D/K7-ST-AMIGA-PC
CPC: GEE BEE AIR RALLYE+FLIGHT
SIMULATOR+SPITFIRE remplace FALCON

CPC D/K7-ST-AMIGA*-PC
*AMIGA : WINGS remplace F 15

ST-AMIGA-PC

CPC D/K7



- 02 ST QUENTIN : CORA Route de Bohal
- 06 NICE : SEQUENCE NEWS 4 rue de Lepante
- 08 CHARLEVILLE : INFORMATIQUE 8 rue du Petit Bois
- 08 VILLERS SEMEUSE : CORA RN 64
- 11 CARCASSONNE : IRONIC 12 rue J. MONETLECLERC
- 13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Gemenos
- 13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Ferréol
- 13 MARTIGUES : AUCHAN zac de Canto Perdrix
- 16 ANGOULEME : L'HOMME 5 rue Franfrelin
- 16 ANGOULEME : RALLYE CHAMPNIERS C.C. Grandes Chaumes RN 10
- 18 ST DOULCHARD : SELEX C.C. CONTINENT Route de Vierzon
- 20 BASTIA : TOP GAMES 5 Bld Giraud
- 28 CHARTRES : SEQUENCE NEWS 10 rue Noël BALAY
- 31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bld de l'Europe
- 33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 15/19 Place Gambetta
- 36 ST MAUR : CONFORAMA Les Aubrys RN 20
- 44 NANTES : SEQUENCE NEWS 21 Place Viarme
- 44 ST NAZAIRE : AUCHAN TRIGNAC ZAC de la Fontaine au Brun
- 50 CHERBOURG : AUCHAN LA GLACERIE C.C. du Cotentin
- 56 LORIENT : LA BOUQUINERIE 17 rue du Port
- 57 FORBACH : CORA Av. de l'Europe
- 57 MONDELANGE : CORA rue de Bousse
- 59 ANZIN : ZOOM 2000 zac Petite Forêt
- 59 HAUBOURDIN : AUCHAN ENGLOS C.C. Englos les Géants
- 60 BEAUVAIS : L'INFORMATIQUE FACILE 7 rue P. Jacoby
- 60 COMPIEGNE : CONFORAMA C.C. de Jaux
- 60 CREIL : CORA RN 16
- 60 CREIL : EUROMARCHE Av. de L'Europe

- 60 CREIL : QUENEUTTE 22 rue de la République
- 62 CALAIS : MAMMOUTH Route de Boulogne RN 1
- 62 NOYELLES GODAULT : AUCHAN RN 43
- 62 VENDIN LE VIEIL : CORA LENS II RN 347 Route de la Bassée
- 65 IBOS : LIBRAIRIE DU MERIDIEN C.C. Route de Pau
- 67 MUNDOLSHEIM : CORA STRASBOURG RN 83
- 67 STRASBOURG : AUCHAN C.C. Haute Pierre
- 68 COLMAR : CORA 12 rue Timken
- 68 WITTENHEIM : CORA 130 Route de Schultz
- 69 LYON : SEQUENCE NEWS 7 cours Gambetta
- 69 ST PRIEST : AUCHAN zac du Champ du Port
- 74 ANNEMASSE : PICA WORLD SYSTEM 1 rue du Parc
- 75 PARIS 4ème : B H V RIVOLI 52 rue de Rivoli
- 75 PARIS 8ème : VIRGIN MEGASTORE 52/60 Av. des Champs Elysées
- 76 GRAND QUEVILLY : ROND POINT C.C. du Bois Cany
- 76 MONTVILLIERS : MAMMOUTH C.C. La Lezarde
- 77 DAMMARIE LES LYS : CARREFOUR C.C. Villiers en Bière RN 7
- 77 DAMMARIE LES LYS : HYPERMEDIA C.C. Villiers en Bière RN 7
- 77 TORCY : CONTINENT RN 13
- 78 LES ESSARTS LE ROI : CONFORAMA RN 10 La Maison Neuve
- 78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13
- 78 PLAISIR LES CLAYES : AUCHAN Route départementale 161
- 80 ABBEVILLE : ESPACE MICRO C.C. Rond Point
- 80 AMIENS : CONFORAMA C.C. Route de Doullens
- 80 AMIENS : MAMMOUTH DURY Route de Paris
- 83 LA GARDE : LA BOUTIQUE S.I.A C.C. Grand Var Est
- 94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Av. Charles Garcia
- 95 ST BRICE : CONTINENT z.a. des Perruches Av.R.Shuman



- Possibilité de jouer seul ou à deux simultanément



- Jeu accessible aussi bien aux débutants qu'aux joueurs confirmés



- Une stratégie plus poussée que celle du jeu d'échecs
- Différentes unités allant du fantassin au porte-avion



- 32 niveaux de jeu: 16 cartes dans l'option 1 joueur et 16 autres cartes dans l'option 2 joueurs plus 2 missions secrètes



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

A I R - L A N D - S E A

BATTLE ISLE

S T R A T E G Y



Disponible sur AG-ST-PC



"L'utilisation est très simple, et le plaisir de jeu très grand. Battle Isle rentre dans cette catégorie de wargames / stratégie réussis et rares." - JOYSTICK

"Les graphismes sont parmi les meilleurs pour ce type de jeu et une excellente ambiance sonore accompagne le joueur... En bref, un logiciel qui tient toutes ses promesses." - GEN 4

"Jeu complexe, très visuel et facile à manier; Battle Isle place sous votre contrôle diverses unités terrestres, aériennes et navales pour un combat passionnant. C'est un petit bijou!" - TILT



UBI SOFT

Entertainment Software



UBI SOFT 8 & 10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL SOUS BOIS - Tel: (1) 48 57 65 52

DANBOSS

DANBISS



JEUX CRACK

VEINARDS!

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

Salut les lemmings,

Comme on vous l'avait promis on a gonflé la rubrique ce mois-ci en vous donnant des solutions démentes du genre Leisure Suit Larry V, Zak Mac Kracken (pas tout jeune celui-là, mais beaucoup d'entre vous n'ont jamais réussi à le terminer). Pour le mois prochain, on vous prépare un dossier béton sur Croisière pour un cadavre, ainsi qu'une suite monstrueuse de Cadaver II. Non, non, ne nous remerciez pas c'est tout naturel. Pour ceux qui on la chance d'être en vacances, éclatez vous sur vos jeux pour nous envoyer des tonnes de super astuces.

Message personnel : Merci à Mr Eric Chapron (Next Computer)

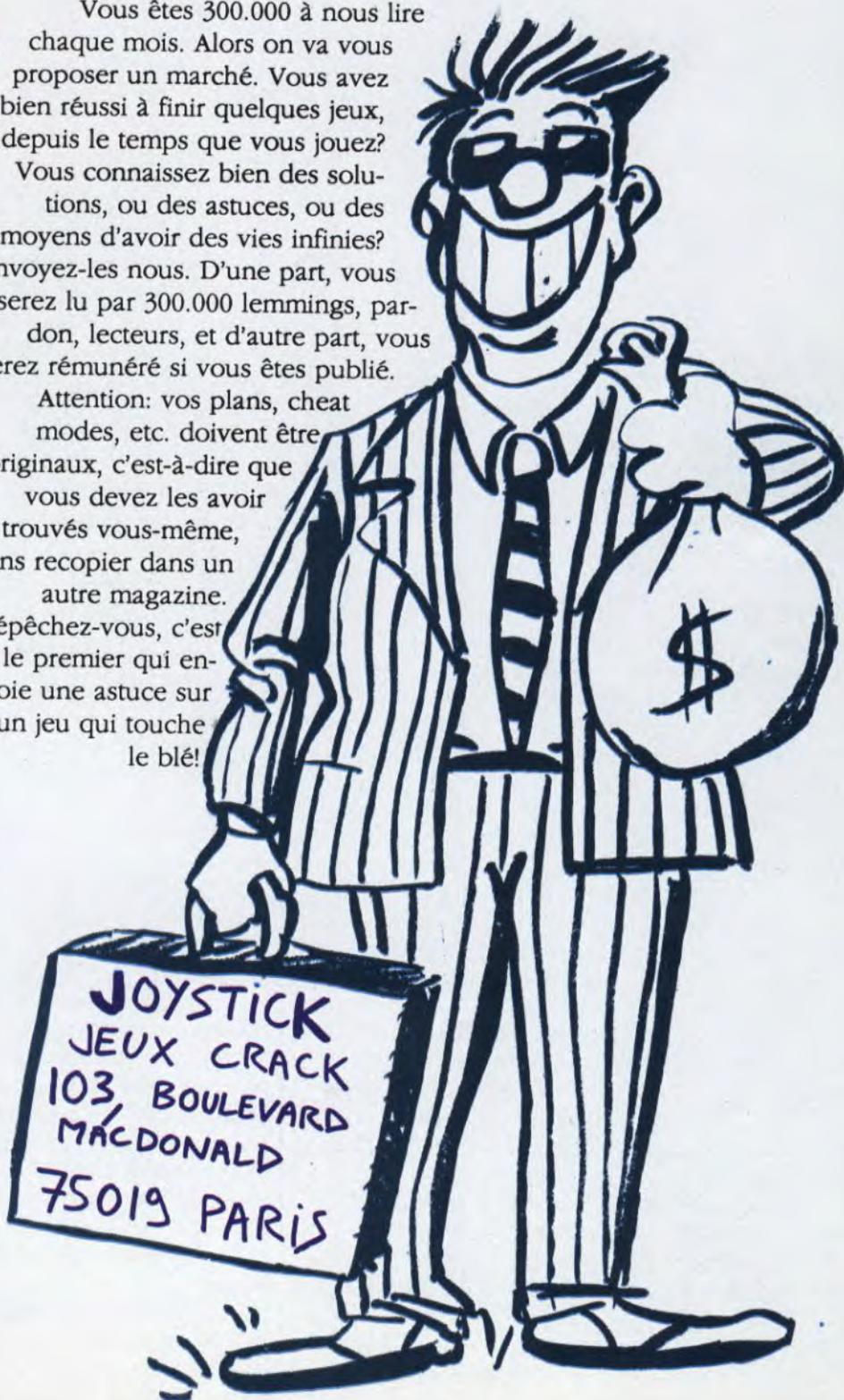
Danbiss & Danboss

CE MOIS-CI

UN SUPER JACK'S POKE
DE 11650F

Vous êtes 300.000 à nous lire chaque mois. Alors on va vous proposer un marché. Vous avez bien réussi à finir quelques jeux, depuis le temps que vous jouez? Vous connaissez bien des solutions, ou des astuces, ou des moyens d'avoir des vies infinies? Envoyez-les nous. D'une part, vous serez lu par 300.000 lemmings, pardon, lecteurs, et d'autre part, vous serez rémunéré si vous êtes publié.

Attention: vos plans, cheat modes, etc. doivent être originaux, c'est-à-dire que vous devez les avoir trouvés vous-même, sans recopier dans un autre magazine. Dépêchez-vous, c'est le premier qui envoie une astuce sur un jeu qui touche le blé!



JEUX... CRACK AMSTRAD

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

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

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

METHODE D'UTILISATION DES PATCHS

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

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

Voici la marche à suivre :

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

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

METHODE D'UTILISATION DES POKES

Un poke consiste à changer en mémoire le programme (pour qu'il vous procure les vies infinies), ceci **Après 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.

FISHER KING n. p. Film décevant, très décevant, oh, je regrette de l'avoir vu, vraiment, je suis très déçu.

JEUX... CRACK AMSTRAD

CORENTIN CARIOU loc. Le fait de rencontrer quelqu'un de connu dans la rue ou dans le métro. Ex: "Ce matin, j'ai eu un Corentin Cariou, j'ai croisé Jean-Paul II dans le métro. Tu me crois pas?"

VERAIFUGUE n. m. Quelqu'un qui ne croit pas les CORENTIN CARIOU des autres.

POWER BOAT SIMULATOR (COMPIL)

```
10 REM 100 vies sur POWER BOAT SIMULATOR
20 REM version DISK - compil QUATTRO SIX
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>&019 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,C6,41,3E,34,CD,7D
140 DATA 41,21,43,01,22,E0,01,F3,C3,70,01,AF,32,3C
150 DATA 88,C3,80,2A
```

RENEGADE (COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur RENEGADE version Disk
20 REM Pour la compil MICRO CLUB No.13
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A03C:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>6853 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 &A034,&D8
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A000
140 CLS:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
150 DATA 0E,07,CD,0F,B9,C5,21,00,C0,54,5D,01,00,40
160 DATA ED,B0,C1,CD,18,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
170 DATA 3E,49,32,4F,C6,21,00,90,16,0F,1E,00,0E,45
180 DATA E5,D5,C5,CD,66,C6,C1,D1,E1,3E,42,32,E2,91
190 DATA CD,4E,C6,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

SHADOW DANCER

```
10 REM Vies et magie infinies + choix niveau
20 REM Sur SHADOW DANCER version Disk
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &9000:FOR p=&A55F TO &A5A7
50 READ a$:a=VAL("&" + a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&1B95 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:INPUT"Niveau de départ (1 a 15) ";niv
100 IF niv<1 OR niv>15 THEN 90 ELSE MODE 1
110 POKE &A5A1,niv+1:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
120 PRINT"Insérer l'original de SHADOW DANCER..."
130 CALL &BB18:LOAD"disk",&9170:MODE 1:CALL &A55F
140 DATA 2A,0E,BC,22,80,BE,3A,10,BC,32,82,BE,3E,C3
150 DATA 32,0E,BC,00,21,83,A5,22,0F,BC,21,70,91,11
160 DATA 70,01,D5,06,06,ED,B0,C9,21,80,BE,11,0E,BC
170 DATA 01,03,00,ED,B0,21,99,A5,22,AF,A2,3E,01,C3
180 DATA 0E,BC,AF,32,46,07,32,C0,07,3E,00,32,EE,0E
190 DATA C3,3C,A0
```

PREDATOR II

```
10 REM Energie infinie et choix du level
20 REM Sur PREDATOR 2 (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &6FFF:FOR p=&7580 TO &75C8
50 READ a$:a=VAL("&" + a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&18CD THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 4) ";lv
100 IF lv>4 OR lv<1 THEN 90
110 POKE &75B6,lv:MODE 1
120 PRINT"Insérer l'original de PREDATOR 2..."
130 CALL &BB18:CALL &758F
140 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,75
150 DATA C9,CD,83,75,21,9B,75,22,0C,01,C3,00,01,21
160 DATA A4,75,22,92,70,C3,00,70,32,51,99,32,69,00
170 DATA 21,C1,75,11,0C,9A,01,08,00,ED,B0,3E,00,32
180 DATA 18,BA,32,83,B0,3D,C3,3B,00,87,21,98,85,85
190 DATA 6F,FB,00
```

NARC

```
10 REM Energie et munitions infinies
20 REM Et Choix de la mission de départ
30 REM sur NARC Version Disk
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A604
60 READ a$:a=VAL("&" + a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&433D THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Cheat mode":PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=2 THEN 150
140 POKE &A5F3,&3D:POKE &A5FB,&92
150 PRINT:INPUT"Mission de départ (1 a 7) ";miss
160 IF miss>7 OR miss<1 THEN 150
170 POKE &A600,miss-1:MODE 1
180 PRINT"Insérer face B de l'original de NARC"
190 PRINT"(Protection ouverte)..."
200 CALL &BB18:CALL &A586
210 MODE 1:PRINT"Insérer la face A de l'original"
220 PRINT"(Protection ouverte)..."
230 CALL &BB18:CALL &A5B2:POKE &A8A6,0
240 POKE &A8A7,0:RUN"disc"
250 DATA 66,C6,07,4E,C6,07,11,00,05,0E,84,21,00,90
260 DATA D5,C5,E5,DF,80,A5,11,00,07,0E,82,21,00,92
270 DATA D5,C5,E5,DF,80,A5,CD,F2,A5,E1,C1,D1,DF,83
280 DATA A5,E1,C1,D1,DF,83,A5,C9,11,00,11,0E,84,21
290 DATA 00,90,D5,C5,E5,DF,80,A5,11,00,13,0E,82,21
300 DATA 00,92,D5,C5,E5,DF,80,A5,11,00,16,0E,82,21
310 DATA 00,94,D5,C5,E5,DF,80,A5,CD,F2,A5,E1,C1,D1
320 DATA DF,83,A5,E1,C1,D1,DF,83,A5,E1,C1,D1,DF,83
330 DATA A5,C9,3E,00,32,6B,91,32,90,91,3E,00,32,5E
340 DATA 93,3E,00,32,CB,94,C9
```

FONCTIONNALITÉ n. f. Terme abusivement employé à la place de "fonction" par les crémins qui pensent que plus on utilise de mots longs, plus on est intelligent. Souvent employé par les vendeurs de matériel informatique.

JEUX... CRACK AMSTRAD

PROLOGOMÈNE n. m. Quelqu'un qui parle tout seul.

DOUBLE DRAGON (COMPIL)

```
10 REM Credits et temps infinis sur DOUBLE DRAGON
20 REM Pour la compil Disk LES MAITRES NINJA
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A553:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>7898 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0: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 40,16,23,CD,49,A5,21,00,47,11,40,00,01,00
130 DATA 11,ED,B0,EB,16,24,D5,CD,49,A5,D1,01,00,18
140 DATA 09,14,7A,FE,27,20,F1,AF,32,33,1E,32,6E,0C
150 DATA C3,40,00,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00
```

KICK OFF II (LIGUE)

```
10 REM Pas de buts pour l'ordinateur
20 REM Sur KICK OFF 2 Disk ligue (FACE A)
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A5A7:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM>15664 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0: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,C6,01,C4
120 DATA 7F,ED,49,21,00,40,16,09,CD,9D,A5,21,00,58
130 DATA 16,0A,CD,9D,A5,21,00,70,16,0B,CD,9D,A5,01
140 DATA C5,7F,ED,49,21,00,80,11,00,40,01,00,08,ED
150 DATA B0,EB,16,0C,CD,9D,A5,21,00,60,16,0D,CD,9D
160 DATA A5,21,00,78,16,0E,CD,9D,A5,01,C0,7F,ED,49
170 DATA 21,00,80,11,40,00,01,00,02,ED,B0,21,00,40
180 DATA 16,03,CD,9D,A5,21,00,50,11,00,02,01,00,08
190 DATA ED,B0,EB,16,04,D5,CD,9D,A5,D1,01,00,18,09
200 DATA 14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,02,69,F3,31,3F,00
210 DATA C3,91,00,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00
```

BUBBLE BOBBLE (COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur BUBBLE BOBBLE Disk
20 REM Pour la compil MICRO CLUB No.11
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A55C:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>9333 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 2:INK 0,0: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 40,16,01,CD,52,A5,11,00,AC,01,00,03,ED,B0
130 DATA 11,00,9E,01,00,03,ED,B0,21,47,A5,11,00,BF
140 DATA ED,53,A1,9E,01,40,00,ED,B0,CD,00,AC,C3,58
150 DATA 9E,3E,A7,32,24,6D,32,85,6D,C3,00,C0,1E,00
160 DATA 0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00,00,00,00
```

ADVANCED PINBALL SIMUL. (COMPIL)

```
10 REM balles infinies sur ADVANCED PINBALL SIMUL.
20 REM version DISK - compil QUATRO TWO
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &153:READ A$
50 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6352 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,54,01,0E,03,ED,B0,21,23,01,22,0F,BC,3E
120 DATA C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,54,01,11,0E,BC,01
130 DATA 03,00,ED,B0,3E,C9,32,98,41,3E,33,CD,4F,41
140 DATA 21,4D,01,11,E8,01,01,08,00,ED,B0,21,18,01
150 DATA 22,A9,01,F3,C3,70,01,AF,32,15,04,C3,31,01
```

NARC

```
10 REM crédits infinis , choix du niveau sur NARC
20 REM (C) MAX & JOYSTICK - version DISK
30 MODE 1:FOR A=&A100 TO &A12B:READ A$
40 B=VAL("&" + A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
50 IF C<>3772 THEN PRINT"DATA ERROR !!!":END
60 PRINT"1 - METTRE LA BIDOUILLE"
70 INPUT"2 - ENLEVER LA BIDOUILLE ? ",R
80 V=&27:IF R=2 THEN M=0:GOTO 110
90 INPUT"QUELLE MISSION (1-6) ? ",M
100 V=&3C:M=M-1:IF M<0 OR M>6 THEN 90
110 PRINT"insérez votre original DEPROTEGE"
120 PRINT"et appuyez sur une touche":CALL &BB06
130 POKE &A000,V:POKE &A001,M:CALL &A100:RUN"DISC
140 DATA 21,00,10,11,00,16,0E,82,DF,26,A1,3A,00,A0
150 DATA 32,26,11,3A,01,A0,32,CB,10,DF,29,A1,21,FF
160 DATA AB,11,40,00,0E,07,CD,CE,BC,C9,3C,C0,07,3F
170 DATA C0,07,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

KICK OFF II (COUPE)

```
10 REM Pas de buts pour l'ordinateur
20 REM Sur KICK OFF 2 Disk Coupe (FACE B)
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A5A7:READ A$:A=VAL("&" + A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>15662 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0: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,C6,01,C4
120 DATA 7F,ED,49,21,00,40,16,09,CD,9D,A5,21,00,58
130 DATA 16,0A,CD,9D,A5,21,00,70,16,0B,CD,9D,A5,01
140 DATA C5,7F,ED,49,21,00,80,11,00,40,01,00,08,ED
150 DATA B0,EB,16,0C,CD,9D,A5,21,00,60,16,0D,CD,9D
160 DATA A5,21,00,78,16,0E,CD,9D,A5,01,C0,7F,ED,49
170 DATA 21,00,80,11,40,00,01,00,02,ED,B0,21,00,40
180 DATA 16,03,CD,9D,A5,21,00,50,11,00,02,01,00,08
190 DATA ED,B0,EB,16,04,D5,CD,9D,A5,D1,01,00,18,09
200 DATA 14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,02,67,F3,31,3F,00
210 DATA C3,91,00,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00
```

FONCTIONNALITÉ n. f. Terme abusivement employé à la place de "fonction" par les créateurs qui pensent que plus on utilise de mots longs, plus on est intelligent. Souvent employé par les vendeurs de matériel informatique.

JEUX... CRACK AMSTRAD

GALIVAN COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 F2 D9 60 31 par 00 C3 D9 60 31. Ou allez en piste 32, secteur 41, adresse 00EC et remplacez le 35 F2 par 00 C3.

(Carine & Nicolas)

GREEN BERET COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D C8 32 39 par A7 C8 32 39. Ou allez en piste 19, secteur 43, adresse 0031 et remplacez le 3D par A7.

(Carine & Nicolas)

MAG MAX COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 CB 7E CC par 00 CB 7E CC. Ou allez à la piste 34, secteur 04, adresse 00F1, et remplacez le 35 par 00.

(Carine & Nicolas)

RAMBO COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets CD 37 5F 7E FE par 00 00 00 7E FE et les octets 2B 22 FA 91 par 00 22 FA 91. Ou allez en piste 10, secteur 44, adresse 00DC et remplacez le CD 37 5F par 00 00 00, et à l'adresse 00EB du même secteur remplacez le 2B par 00.

(Carine & Nicolas)

SORCERY COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 01 D8 27 FD par 00 D8 27 FD (2 fois). Ou allez à la piste 28, secteur 05, adresse 029F, et à la piste 29, secteur 03, adresse 00FF et remplacez le 01 par 00.

(Carine & Nicolas)

TOP GUN COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 04 04 22 66 par 03 04 22 66 et les octets 0D ED 53 FA par 00 ED 53 FA. Ou allez, en piste 32, secteur 42,

adresse 01A5 et remplacez le 04 par 03, et en piste 32, secteur 43, adresse 01B1 et remplacez le 0D par 00.

(Carine & Nicolas)

YIE AR KUNG-FU COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D 32 FA 88 par 00 32 FA 88. Ou allez à la piste 12, secteur 46, adresse 0098, et remplacez le 3D par 00.

(Carine & Nicolas)

SWIV

Pour avoir des hélicoptères infinis, remplacez les octets 21 5B 10 35 par 21 5B 10 00. Pour avoir des Jeeps infinis, remplacez les octets 21 5D 10 35 par 21 5D 10 00. Pour choisir la mission de départ, remplacez les octets 5D 10 3E 01 par 5D 10 3E LVL, avec LVL compris entre 1 et 4.

(Carine & Nicolas)

FIRE & FORGET II COMPIL ONE TWO de TITUS

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 82 B7 28 27 3D par 82 B7 28 27 00.

Pour avoir des missiles infinis, remplacez les octets D7 7E B7 C8 35 par D7 7E B7 C8 00.

Pour avoir du fuel infini, remplacez les octets 3A 3C D7 3D par 3A 3C D7 B7.

Pour avoir du kérosène infini, remplacez les octets 3A 3D D7 3D par 3A 3D D7 B7.

Pour choisir le level de départ, remplacez les octets 01 32 52 82 par LVL 32 52 82 (LVL entre 1 et 5).

(Carine & Nicolas)

FIRE & FORGET II COMPIL ONE TWO de TITUS

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &4425, 0.

Pour avoir des missiles infinis, faites POKE &45DF, 0.

Pour avoir du fuel infini, faites POKE &42BF, &B7.

Pour avoir du kérosène infini, faites POKE &42E6, &B7.

Pour choisir le level de départ, faites POKE &4114, LVL (entre 1 et 5).

(Carine & Nicolas)

ARRETEZ LES FRAIS !

**N'ACHETEZ PLUS A
N'IMPORTE QUEL PRIX VOS
LOGICIELS ACCESSOIRES ET
CONSOMMABLES**

**Au CLUB 25,
vous bénéficiez
systématiquement
de 25% de REMISE
sur les prix
habituellement
pratiqués!**

- une simple adhésion: 100 F/an
- aucune obligation d'achat
- plus de 3 000 références sur ST, AMIGA, PC, AMSTRAD et CONSOLES (jeux, éducatifs, professionnels, accessoires, consommables)
- des catalogues gratuits chez VOUS
- les toutes dernières nouveautés
- des livraisons rapides
- des remises supplémentaires (-5% sur la 1^{ère} commande)

**FAITES VOS COMPTES
ET REJOIGNEZ-NOUS!**



DEMANDE DE
RENSEIGNEMENTS OU
D'ADHESION AU CLUB 25

(à retourner à Logiciels Service - CLUB 25
33 Bd Maréchal Juin 06800 CAGNES/MER
Tél: 93 09 67 24)

Nom Prénom :

N° Rue

..... Code Postal

Ville

Ordinateur(s) utilisé(s) :

ST AMIGA AMSTRAD
 PC CONSOLE

Veuillez me faire parvenir les conditions générales du Club 25, un extrait de votre catalogue et un bulletin d'adhésion.

JEUX... CRACK AMSTRAD

MOTOCROSS SIMULATOR (COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur MOTOCROSS SIMULATOR
20 REM version DISK - compil QUATTRO NINE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &14C:READ A$
50 B=VAL("&" +A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>6018 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4D,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4D,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,90,41,3E,34,CD,47
140 DATA 41,21,43,01,22,E9,01,F3,C3,70,01,AF,32,C7
150 DATA 05,32,2B,0D,C3,90,04
```

FLYING SHARK (COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur FLYING SHARK Disk
20 REM Pour la compil MICRO CLUB No.11
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A556:READ A$:A=VAL("&" +A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FF
70 IF SUM<>8328 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0: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,4C,A5,21,00,50,11,90,08,01,00
130 DATA 08,ED,B0,EB,16,04,D5,CD,4C,A5,D1,01,00,18
140 DATA 09,14,7A,FE,09,20,F1,AF,32,80,24,32,81,24
150 DATA 32,82,24,C3,90,08,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6
160 DATA E1,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

ARKANOID (COMPIL)

```
10 REM Vies infinies sur ARKANOID version Disk
20 REM Pour la compil MICRO CLUB No.1
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1
50 FOR N=&A300 TO &A338:READ A$:A=VAL("&" +A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>5314 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 CLS:CALL &A300
100 DATA 06,08,21,30,A3,11,00,C0,CD,77,BC,21,40,00
110 DATA CD,83,BC,CD,7A,BC,21,40,00,11,C0,75,3E,55
120 DATA AE,77,23,1B,7A,B3,3E,55,20,F6,AF,32,F3,02
130 DATA 32,74,03,C3,52,46,47,41,4D,45,2E,53,42,46
```

PEPITO AU MEXIQUE

```
10 REM Choix tableau et Vies infinies
20 REM Sur PEPITO AU MEXIQUE (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &1FFF:MODE 1
50 INPUT"Niveau de départ (1 a 34)";niv
60 IF niv>34 OR niv<1 THEN 50
70 n=35-niv:MODE 1
80 PRINT"Insérer l'original de PEPITO..."
90 CALL &BB18:LOAD"PEP.BIN",&2000
100 FOR p=&A580 TO &A59C
110 READ a$:a=VAL("&" +a$)
120 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT:POKE &A58C,n
130 IF ck<>&7AB THEN 140 ELSE CALL &A580
140 PRINT"Erreur dans les datas !":END
150 DATA 21,00,20,11,00,03,01,00,84,ED,B0,3E,22,32
160 DATA CB,13,AF,32,77,08,32,6F,0D,32,70,0E,C3,40
170 DATA 03
```

SKULL & CROSSBONES

```
10 REM Energie et vies infinies
20 REM Et Choix du tableau de départ
30 REM Sur SKULL & CROSSBONES (Disk)
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5E9
60 READ a$:a=VAL("&" +a$)
70 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
80 IF ck<>&2E61 THEN 90 ELSE GOTO 100
90 PRINT"Erreur dans les datas !":END
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Cheat mode":PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN 150
140 POKE &A5B6,&B7:POKE &A5B7,&C9:POKE &A5BC,&C9
150 PRINT:INPUT"Tableau de départ (1 a 8) ";ta
160 IF ta>8 OR ta<1 THEN 150
170 POKE &A5B1,ta:MODE 1
180 PRINT"Insérer l'original de SKULL..."
190 PRINT"(Protection ouverte)..."
200 CALL &BB18:CALL &A586
210 DATA 66,C6,07,4E,C6,07,11,00,02,0E,83,21,00,90
220 DATA D5,C5,E5,DF,80,A5,11,00,04,0E,81,21,00,92
230 DATA D5,C5,E5,DF,80,A5,11,00,04,0E,84,21,00,94
240 DATA D5,C5,E5,DF,80,A5,3E,01,32,12,90,21,DD,35
250 DATA 22,8B,93,3E,93,32,B5,95,E1,C1,D1,DF,83,A5
260 DATA E1,C1,D1,DF,83,A5,E1,C1,D1,DF,83,A5,11,00
270 DATA 02,0E,81,21,00,01,E5,DF,80,A5,11,00,02,0E
280 DATA 82,21,00,03,DF,80,A5,C9
```

COMPLICITÉ n. m. Entente tacite. Ex:
lorsqu'un monsieur Dugland
rencontre un monsieur Duncéud, une
certaine complicité s'instaure entre
eux.

LITTLE PUFF (COMPIL)

```
10 REM invincibilité sur LITTLE PUFF
20 REM version DISK - compil QUATTRO ONE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &14B:READ A$
50 B=VAL("&" +A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5597 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4C,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4C,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,96,41,3E,34,CD,4D
140 DATA 41,21,43,01,22,13,02,F3,C3,70,01,21,18,07
150 DATA 22,52,21,C3,80,7C
```

JEUX... CRACK AMSTRAD

PERDIBLE adj. Se dit d'un objet qu'on perd très facilement. Ex: "Les disquettes, c'est vachement perdible, en ce moment" (Danboss).

BOOLY

Voici les codes d'accès au 150 niveaux:

001: FCVAU
002: DABEB
003: XACEC
004: GDDDA
005: NCEAE
006: PAFEP
007: JCGAG
008: PAHEH
009: SIDIA
010: RCJAJ
011: CKDKA
012: PCLAL
013: SMDMA
014: LBREN
015: HBBEO
016: VCPBC
017: ZCQBD
018: CEEUB
019: ZDBBF
020: ZDCBG
021: PBHFD
022: XBIFE
023: RDFBJ
024: DBKFG
025: WLEHB
026: JDIBM
027: ZDJCV
028: JDKGB
029: KCELC
030: LCDFM
031: ZDNCE
032: KFEOC
033: FDPFG
034: BDQCH
035: WIFYC
036: WJFBC
037: TCKGC
038: LCLGD
039: TCMGE
040: TDXGF
041: JEGDB
042: REHDC
043: LDDGI
044: XDEGJ
045: SFFKD
046: DDGGL
047: SHFMD
048: TDIGN
049: WJFOD
050: DDKGP
051: GLFQD
052: FFXDM
053: TEZHB
054: ZFCEB
055: WCGDE
056: VFEED
057: OEGFE
058: JFGEF
059: OGGHE
060: JFIEH
061: FFJEI

062: SJGKE
063: NFLEK
064: NFMEL
065: DEMHN
066: HFRHO
067: FFPFB
068: RFQFC
069: KDHFU
070: KEHBF
071: NGCFE
072: SGHDF
073: XFHEE
074: VGFFI
075: NGGFJ
076: TFKIH
077: OLIHF
078: PFMIJ
079: KHKG
080: GBHLG
081: DGCIM
082: ZGNGD
083: OEHOE
084: HGFIP
085: WGHQG
086: HGHJZ
087: XGIJB
088: SJICG
089: BHDGK
090: KLIEG
091: ZHFGM
092: LHNJG
093: NHHHB
094: GCIIE
095: HHDJJ
096: KEIKH
097: RHLHF
098: PHGJM
099: HHHJN
100: NHOHI
101: KJIPH
102: JHQHK
103: CLJUH
104: CMJBH
105: XIVKC
106: PIBKD
107: GCJEI
108: BIFID
109: OEJGI
110: BIHIF
111: RIIEG
112: OHJJI
113: VIKII
114: GJLI
115: TIKKM
116: FINIL
117: HIMKO
118: BIPJP
119: LJBKQ
120: JJRJC
121: BJBID
122: HJELC
123: CFKDJ
124: DJGLE
125: NJFJH
126: RJGJI
127: WJKHJ

128: JIJK
129: CLKJJ
130: VJKJM
131: GWKLL
132: SBKMK
133: LKCLN
134: GDKOK
135: PKELP
136: NJQKF
137: SGLJK
138: BKBKH
139: VKCKJ
140: FKDKJ
141: DKKME
142: OLLFK
143: RKGKM
144: BKHLR
145: XLBMI
146: HLCMJ
147: LLDMM
148: OELLL
149: DLFMM
150: PLGMN
(Carine & Nicolas)

BOOLY

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3A 78 A2 B7 C8 par 3A 78 A2 B7 C9.
Pour choisir le tableau de départ, remplacez les octets 00 00 22 74 99 par (TAB -1) 00 22 74 99.
(TAB compris entre 1 et 150).
(Carine & Nicolas)

DARKMAN

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3D FA par 00 FA (6 fois).
Pour avoir du temps infini dans la Partie 4, remplacez les octets 3A 77 44 3D par 3A 77 44 00.
Pour choisir la partie de départ, remplacez les octets AF 32 38 par AF 32 3A, et les octets CD 58 8F 26 00 par CD 58 8F 26 LVL -1 (Avec LVL entre 1 et 9).
(Carine & Nicolas)

CRAZY CARS COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3D 27 77 20 par 00 27 77 20. Ou allez en piste 11, secteur 04, adresse 01A5 et remplacez le 3D par 00.
(Carine & Nicolas)

DARKMAN

Pour avoir de l'énergie infinie, faites:
Partie 1: POKE &30FF, 0
Partie 3: POKE &3FB5, 0
Partie 4: POKE &2DDF, 0
Partie 6: POKE &3E84, 0
Partie 7: POKE &2216, 0
Partie 9: POKE &3E95, 0
Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &8E98, 0.
Pour choisir la partie de départ, faites POKE &0A38, LVL -1 (avec LVL entre 1 et 9) et POKE &0912, &3A.
(Carine & Nicolas)

ARKANOID COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 35 21 06 00 par 00 21 06 00. Ou allez en piste 3, secteur 02, adresse 02B3 et remplacez le 35 par 00.
(Carine & Nicolas)

BATMAN COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 D3 1B 7E D6 01 par 21 D3 1B 7E D6 00. Ou allez à la piste 4, secteur 03, adresse 0390, et remplacez le 01 par 00.
(Carine & Nicolas)

CAULDRON COMPIL LA COLLECTION

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3D 32 84 BA par 00 32 84 BA. Ou allez à la piste 23, secteur 05, adresse 024D, et remplacez le 3D par 00.
(Carine & Nicolas)

BOOLY

Pour avoir du temps infini, faites POKE &A260, &C9.
Pour choisir le tableau de départ, faites POKE &8EFE, TAB -1.
(TAB compris entre 1 et 150).
(Carine & Nicolas)

PAPIFORME adj. En forme de pape.
Ex: "Je n'ose pas manger cette religieuse au café, elle est papiforme".

JEUX... CRACK AMSTRAD

TOYOTA CELICA RALLY

```
10 REM Pas de penalite
20 REM Sur TOYOTA CELICA GT RALLY (Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5A2
50 READ a$:a=VAL("%"+a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&D2F THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de TOYOTA..."
100 CALL &BB18:CALL &A58F
110 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
120 DATA C9,CD,83,A5,21,9B,A5,22,A8,01,C3,00,01,3E
130 DATA C9,32,DD,6D,C3,80,02
```

STREET GANG FOOTBALL (COMPIL)

```
10 REM Tous les buts pour le joueur
20 REM Sur STREET GANG FOOTBALL pour QUATTRO No.8
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - version Disk
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
50 FOR N=&A000 TO &A04B:READ A$:A=VAL("%"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
70 IF SUM<>6703 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
90 MODE 1:LOAD"DISK",&8000:CALL &A000
100 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,80
110 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,3E,C3,21,2C
120 DATA A0,32,8D,41,22,8E,41,3E,C9,32,0E,BC,AF,C3
130 DATA 4B,41,21,43,A0,11,00,BF,01,40,00,ED,53,E4
140 DATA 01,ED,B0,3E,01,32,71,01,C3,70,01,3E,65,3
150 DATA 6F,0A,C3,19,05,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

TARGET RENEGADE (COMPIL)

```
10 REM Vies et temps infinis sur TARGET RENEGADE
20 REM Pour la compil Disk MICRO CLUB No.13
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &8FFF:MODE 1
50 FOR N=&A000 TO &A055:READ A$:A=VAL("%"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT
70 IF SUM<>8667 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 &A034,&1:POKE &A02F,&35
120 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL ET DEPROTEGEZ-LE"
130 CALL &BB06:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0:CALL &A000
140 CLS:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0:RUN"DISC"
150 DATA 0E,07,CD,0F,B9,C5,21,00,C0,54,5D,01,00,40
160 DATA ED,B0,C1,CD,18,B9,3E,46,32,6A,C6,32,DA,C6
170 DATA 3E,49,32,4F,C6,3E,03,32,A4,A8,CD,3C,A0,3E
180 DATA 4E,32,52,A0,3E,B6,32,CE,93,3E,00,32,3E,96
190 DATA CD,3C,A0,C9,21,00,90,0E,02,CD,4D,A0,21,00
200 DATA 94,0E,05,CD,4D,A0,C9,1E,00,16,06,CD,66,C6
210 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

SUPER MONACO GP

```
10 REM Damage infini sur SUPER MONACO GP Disk
20 REM (C) JOYSTICK 1991
30 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0
40 FOR N=&A000 TO &A03E:READ A$:A=VAL("%"+A$)
50 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &A8A7,0
60 IF SUM<>5462 THEN PRINT"DATAS ERROR":END
70 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL":CALL &BB06
80 MODE 0:LOAD"DISK",&9000:CALL &A000
90 DATA 3E,C3,21,18,A0,32,0E,BC,22,0F,BC,21,00,90
100 DATA 11,70,01,01,00,10,D5,ED,B0,C9,21,2D,A0,11
110 DATA 40,00,ED,53,AC,90,01,40,00,ED,B0,3E,C9,32
120 DATA 0E,BC,C9,21,49,00,22,A1,7F,C3,00,03,3E,18
130 DATA 32,B2,3D,C3,00,03,00,00,00,00,00,00,00,00
```

WEC LE MANS (COMPIL)

```
10 REM Temps infini sur WEC LE MANS version Disk
20 REM Pour la compil DOUBLE ACTION
30 REM (C) JOYSTICK 1991
40 MEMORY &7FFF:MODE 1:POKE &A8A4,6:POKE &BE66,1
50 FOR N=&A500 TO &A552:READ A$:A=VAL("%"+A$)
60 SUM=SUM+A:POKE N,A:NEXT:POKE &BE78,&FFF
70 IF SUM<>8190 THEN PRINT"DATAS ERROR !!!":END
80 PRINT"INSEREZ VOTRE ORIGINAL...":CALL &BB06
90 MODE 0:OUT &BC00,1:OUT &BD00,0: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 E0,16,1B,CD,48,A5,21,40,01,16,15,D5,CD,48
130 DATA A5,D1,01,00,18,09,14,7A,FE,1B,20,F1,21,00
140 DATA E0,11,40,91,01,00,0C,ED,B0,AF,32,45,13,C3
150 DATA 72,80,1E,00,0E,C1,E5,CD,66,C6,E1,C9,00,00
```

SUPER TANK (COMPIL)

```
10 REM vies infinies sur SUPER TANK
20 REM version DISK - compil QUATTRO FIVE
30 REM (C) JOYSTICK 1991 - by the PUNISHER
40 MODE 1:FOR A=&100 TO &149:READ A$
50 B=VAL("%"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>5999 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1FFF:LOAD"disk",&2000
90 CALL &100
100 DATA 21,00,20,11,70,01,01,00,10,ED,B0,21,0E,BC
110 DATA 11,4A,01,01,03,00,ED,B0,21,24,01,22,0F,BC
120 DATA 3E,C3,32,0E,BC,C3,70,01,21,4A,01,11,0E,BC
130 DATA 01,03,00,ED,B0,3E,C9,32,A4,41,3E,33,CD,5B
140 DATA 41,21,43,01,22,E9,01,F3,C3,70,01,AF,32,F6
150 DATA 37,C3,40,29
```

SWITCHBLADE (COMPIL)

```
10 ` Vies infinies sur SWITCHBLADE (Disk)
20 ` Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MEMORY &9C00:MODE 1
40 PRINT"Insérer l'original de SWITCHBLADE..."
50 CALL &BB18:MODE 1:LOAD"loader.bin",&9C40
60 POKE &9CA7,&A5:FOR p=&A580 TO &A586
70 READ a$:a=VAL("%"+a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&3C1 THEN 100 ELSE CALL &9C40
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA AF,32,AC,30,C3,80,C1
```

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

PAILLASSON n. m. Voir DESIRELLES,
NOUGARO.

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 le 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 (clic, clic avec la souris) dessus comme pour un programme normal. Le programme vous demandera tout seul, comme un grand, d'insérer la disquette de jeu originale...

METHODE POUR UTILISER NOS LISTINGS

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

LE GFA ne nécessite pas de numéro devant chaque ligne et chaque instruction est sur une ligne. Le ST BASIC nécessite des numéros de ligne. 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), 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...

LES EDITEURS DE SECTEURS

Lorsque vous avez fini de bidouiller une disquette, n'oubliez pas d'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.).

- LA RUSE DU GRAND PATCHEUR -

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)

- ULTIMATE RIPPER -

Mettez la disquette que vous voulez patcher dans le lecteur avant de rentrer dans l'option Editeur disque. L'option lire les informations du boot secteur s'exécutera automatiquement, appuyez sur 'F1' si les informations vous semblent correctes c'est-à-dire le nombre de

secteurs entre 9 et 11, et la piste de fin entre 79 et 81, appuyez sur 'return', si elles ne sont pas correctes, faites les modifications pour qu'elles le deviennent puis appuyez sur 'return'. Maintenant, appuyez sur 'F3' (recherche), 'H' (Hexa), tapez la chaîne à rechercher sans aucun espace et celle à remplacer. Lorsque la chaîne sera trouvée, appuyez sur 'F1' pour remplacer et sauvegarder.

- 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.

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 sélectionnez l'option "Recherche disque"... Vous verrez une jolie fenêtre apparaître dans laquelle vous trouverez le bouton 'Chaîne hexa'.

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

Cliquez sur le bouton 'Hexa'.

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

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

Allez dans le menu écriture.

Sélectionnez secteur et validez l'écriture.

- 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).

Cela 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'.

- 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".

MAJEUR n. m. Le doigt de la main gauche qui sert le moins quand on tape au clavier (l'annulaire et l'auriculaire ne servent jamais, eux).

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

MÉGAPAPERAI n. f. Grande plantation de papes.

SUPERSKWEK

Pour accéder directement aux deux dernières îles qui en temps normal ne sont accessibles qu'après avoir fini les 3 premières. Pendant le menu One player - Two players, appuyer sur les 2 touches shift en même temps et sans relâcher, appuyer sur le bouton reset.

THE BLUES BROTHERS

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'MAIN.PRG', les octets 532B 006B et remplacez-les par 6002 4E71.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez dans le même fichier les octets 532B 005A et remplacez les par 6002 4E71.

SARAKON

Voici quelques codes:

05 - HANUKKAH
10 - JOENK
15 - GENCON
20 - LUNKWILL
25 - OPAL
30 - TROLL
35 - VRANX

R-TYPE II

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 536E 00FC et remplacez-les par 4E71 4E71.

Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 4, offset \$06C.

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536E 0088 6B00 0096 6000 000A 536E 008A 6B00 008A et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71.

Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 6, offset D0.

Pour choisir son niveau de départ, recherchez les octets 3D7C 0001 00A6 et remplacez-les par 3D7C 000X 00A6. (X de 1 à 6).

Ou rendez-vous à la piste 1, secteur 8, offset \$158.

Pour avoir le bouclier haut dès le départ, recherchez les octets 1D7C 0000 00C2 et remplacez-les par 1D7C 0001 00C2.

Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 10, offset \$1C2.

Pour avoir le bouclier bas dès le départ, recherchez les octets 1D7C 0000 00CE et remplacez-les par 1D7C 0001 00CE.

Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 10, offset \$1C8.

Pour avoir le canon "force" dès le départ, recherchez les octets 1D7C 0000 00B4 et remplacez-les par 1D7C 0001 00B4.

Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 10, offset \$1A4.

Pour régler la puissance du canon "force", recherchez les octets 1D7C 0000 00B5 et remplacez-les par 1D7C 0001 00B5.

Ou rendez-vous à la piste 2, secteur 10, offset \$1AA.

Pour ne pas perdre ses armes (quand on perd une vie! (sauf les missiles)), recherchez les octets 1D7C 0000 00B4 1D7C 0000 00B5 et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71.

Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 1, offset \$167.

Toujours pour ne pas perdre la tête... recherchez les octets 1D7C 0000 00C2 1D7C 0000 00CE et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71 4E71.

Ou rendez-vous à la piste 3, secteur 1, offset \$184.

FALCON

Pour atterrir facilement quel que soit votre grade, lorsque vous arrivez au dessous de la piste, coupez les gaz et éteignez les moteurs. Montez à la verticale jusqu'à la perte de sustentation (stall). Appuyez ensuite sur 'Help' pour descendre lentement, la vitesse à 0 et les trains d'atterrissage toujours rentrés. Une fois au sol, faites 'end mission' et le tour est joué!

(JENVRIN Pascal)

TORTUES NINJA

A l'introduction des codes, écrivez 8859 et 1506 puis tapez ensuite le véritable code pour avoir les vies infinies. (DE CASTRO Manuel)

MIDNIGHT RESISTANCE

Chargez le jeu et mettez le en pause. Tapez au clavier "OPEN THE DOOR" pour avoir des vies infinies. (DE CASTRO Manuel)

CHARIOTS OF WRATH

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier principal les octets 33FC 0005 et remplacez les par 33FC 00FF. Attention, ne remplacez que le premier. (ANTUNES Martinho)

RUGBY SIMULATOR

Lorsque l'on marque un essai et que l'on vous demande d'appuyer sur feu pour le transformer, appuyez sur pause (F1) et vous reviendrez au jeu juste avant l'essai, ce qui permet d'en marquer pas mal. (GAUTHIER Olivier)

THE NEW ZEALAND STORY

Dans ce jeu il y a des passages secrets qui mènent à des endroits différents :

Niveau 1. 1 : Quand vous arrivez vers le kiwi à délivrer, montez jusqu'à la dernière plate-forme puis sautez et tirez. Alors, le passage s'ouvrira.

Niveau 1. 2 : Au début, montez sur les deux premières plates-formes et tirez.

Niveau 1. 3 : Prenez le ballon d'un ours puis montez et allez à droite. Se laisser tomber en longeant le mur et en tirant. Alors, s'ouvrira un passage.

Niveau 1. 4 : Après avoir pris le passage du 1. 1, vous arrivez aux lettres N et D. Allez vers la gauche et tirez.

Niveau 2. 1 : Après avoir pris un ballon, descendez jusqu'au kiwi et remontez juste avant, prenez les escaliers, il y aura deux fruits. Tirez dans ces fruits.

Niveau 2. 2 : Montez puis allez jusqu'à la porte d'où sortent les ours, tuez-les puis tirez vers la droite.

Niveau 2. 3 : Quand vous êtes dans l'eau, allez vers la caisse qui contient des pointes et tirez dedans. Il y aura un passage.

Niveau 4. 1 : Arrivé aux lettres, il faut absolument une autre arme que les flèches, montez au-dessus des lettres et tirez. Il y aura un passage.

Niveau 4. 4 : Avant d'arriver, délivrez le kiwi. Dessous il y a une petite planque, tirez et le passage s'ouvrira. (MEGE Vincent)

EDEN BLUES

Au début, quand on choisit ses points de coeur, de laser et de force, mettre les points de coeur à zéro. Augmentez le laser et la force comme d'habitude. Quand vous rencontrerez un robot vos points de coeur remonteront vers 250. C'est magique! (GONZALES Benjamin)

STORM TROOPER

Au troisième niveau, prendre l'échelle qui est juste à côté de soit au début, et hop! directement au quatrième niveau avec 1 400 points de bonus. (ABRIC Christophe)

CABAL

Pendant le jeu, tapez 'SCHLIKA' (pour les royalties, contactez Mr. CARALI!) l'écran flashera, ensuite pressez la touche 'F2' pour passer au niveau suivant. (Michel HO FONG FAT (Loic!!!))

**LIVRAISON PAR
CHRONOPOST SOUS 24H
DEPART TOULOUSE**



BASE
La micro facile



TOULOUSE 31000
35, rue du Taur
Demander Nicole
62.27.04.38

11, rue Samonzet - 64000 PAU	59.83.78.78
Centre Cial. BAB2 - 64100 BAYONNE	59.52.92.83
43 Av. J.L. Laporte - 64600 ANGLET	59.52.47.51
57 Bd. Lacaussade - 65000 TARBES	62.51.36.13

COMMODORE AMIGA 500

+ 4 jeux **2490 F**

Garantie 2 Ans LIVRAISON CHRONOPOST 100F

Avec moniteur 1083S **4190 F**

LIVRAISON CHRONOPOST 200F

COMMODORE AMIGA 500 PLUS

+1 Mo ram Extensible à 2Mo

+Workbench 2.04 **2990 F**

LIVRAISON CHRONOPOST 100 F

ATARI 520 STE

Sans moniteur **2490 F**

Avec monit coul SC 1224 **3990 F**

AMSTRAD 6128

CPC 6128 avec moniteur couleur

+ 10 jeux sur disquettes

+ 1 câble minitel 3615 **1990 F**

LIVRAISON CHRONOPOST 150 F

SCOOP PROMO
Super offre limitée à 100 pièces

CITIZEN SWIFT 24 COULEUR

Imprimante 24 aiguilles couleur, 80 col,
64/192 cps, IBM / EPSON 5 polices de
caractère; fonction parking

4990 F LIVRAISON CHRONOPOST 100 F **2990 F**

Autres modèles CITIZEN 120 D **1290 F**

CITIZEN 124 D **1990 F**

PHILIPS PC D 204 C

AT 286 VGA couleur 12 MHz, 1 Moram, DD
40 Mo (28 MS), 1 lecteur 3,5" 1,44 Mo, 2
Slots libres + emplacement 2ème lecteur
fourni avec WORKS II, MS DOS 4.01, PC
SHELL+ 2 jeux déjà installés sur le disque
dur, souris, manuels, garantie 2 ans .

Avec l'imprimante PHILIPS NMS 1433 200
CPS, fonction parking (valeur **1790 F**)

8990 F

LIVRAISON CHRONOPOST 200F

AMSTRAD 464 COULEUR

Unité centrale avec clavier QWERTY
+ lecteur K7+ Moniteur couleur CTM 644

livré avec 4 jeux **999 F**

LIVRAISON CHRONOPOST 150 F.

OPTION : Cable permettant la connection du moniteur
couleur à tout micro ou console en péritel SEGA,
NINTENDO, ATARI, COMMODORE etc. **190 F..**

✂

NOM : _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CP : _____ VILLE : _____

TEL : _____

BON DE COMMANDE	PRIX
.....
.....
.....
*frais de port & d'emballage.....
FRAIS DE PORT :	Total

• EN COLISSIMO 48 H : 50,00 frs Ci-joint mon règlement

• EN CHRONOPOST 24 H : 100,00frs par:

Chèque Mandat

Contre Remboursement + 50F.

Signature: _____
(des parents pour les mineurs)

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30/11/91 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

R-TYPE

Si vous avez perdu trop de vies (sans toutefois perdre un crédit), quand vous êtes au monstre, appuyez sur F10. Vous recommencerez depuis le début d'accord, mais vous aurez regagné toutes les vies perdues et en plus, vous aurez des missiles à têtes chercheuses dès le début.
(ABRIC Christophe)

PRISON

Après le premier niveau, une fois le robot tué, quand on trouve la fiche code, il faut cliquer sur la phrase en vert pour sortir, même si elle ne veut rien dire.

Au second niveau, dans les rues, quand on va complètement à droite, que l'on monte, puis qu'on va à gauche, avant de fouiller le meuble il faut couper le fil rouge de la bombe qui est placée totalement à gauche.

Toujours au second niveau, il faut penser à prendre la cravate dans la pièce où il y a un lit et deux garde-robes. Pour sortir de ce niveau, il faut aller tout à gauche, entrer dans la maison, déposer les explosifs devant la porte bouchée et décamper d'un saut bien ajusté.

Au troisième niveau, en suivant le chemin qui va à gauche, on arrive devant un club. On attend 21 heures pour rentrer et on trouve un morceau de planche qui doit être déposé au bord du trou (trop grand pour être sauté) totalement à droite, après la fontaine et les mines.
(BAUDINO Philippe)

DRAGON'S LAIR II

Pendant la présentation appuyez sur le touche 'RETURN' et ensuite tapez 'GET MORDROC DIRK' (avec les espaces), vous voilà avec les vies infinies.
Mais si vous tapez 'MORDROC' dès que vous voyez Dirk, vous assisterez à un dessin animé.
(Loïc SIVAUT (Michel!!!))

CARRIER COMMAND

Pour détruire le CARRIER ennemi :

- commencez une partie "action" (ACTION GAME),

- détruisez l'installation ennemie et installez un ACCB sur l'île,

- en mettant la vitesse du CARRIER, laissez-vous dériver jusqu'à être hors portée de l'île (ici THERMOPYLAE),

- bourrez les 4 avions de missiles puis attendez le CARRIER ennemi (il prendra "medusa" puis "isolus" pour enfin arriver à THERMOPYLAE). Il attaquera...

Pour détruire le CARRIER (à vous de le chercher! Il va aussi sur terre), n'hésitez pas à jeter vos avions sur lui, s'il le faut,

Après cela, c'est la conquête tranquille.
(POUPEAU Bertrand)

RAMPAGE

Laissez seul debout le plus gros des immeubles, montez en haut de la façade (en étant bien sûr contre la façade), tournez-vous vers cette façade et appuyez sur FIRE. Quand votre immeuble s'écroulera, vous aurez une grande surprise. Pour une autre surprise, ne lâchez pas prise et quand vous changerez de tableau, allez en haut et appuyez trois fois. Lorsque la nouvelle ville apparaîtra, allez vers le haut et alors, SURPRISE!
(BATAILLOU Benoît et FLO Simon)

ADDICTABALL

Avant d'appuyer sur la barre d'espace, tapez IJC et l'écran deviendra noir. Ensuite utilisez les touches de fonction pour les niveaux.
(Michel HO FONG FAT (Loïc!!!))

ARMY MOVES

Dans la première partie, appuyez sur les touches 'Alternate', '1', et 'D' pour être invincible.

Dans la deuxième partie, appuyez sur les touches 'Alternate', '2', 'J',

Pendant que l'on y est le code de la seconde partie est : 101069.
(Michel HO FONG FAT (Loïc!!!))

RICK DANGEROUS II

Légende : G = gauche / D = droite / H = haut / B = bas / S = sauter / AM = actionner le mécanisme / PV = plat ventre

A. HYDE PARK

- 1) D sans s'arrêter.
- 2) Tuer le robot qui descend de l'échelle. Poser une bombe à D pour prendre les bonus. H sans s'arrêter. Eviter le courant. Rester à PV, G, AM, D.
- 3) Tuer les robots, D, H, AM, G, monter sur le plateau en restant à PV, D, S et prendre le bonus, prendre l'échelle et AM de G, tuer le robot, monter, placer 2 bombes, D, prendre les bonus, G, monter, placer 2 bombes, D, prendre les bonus, G, prendre le tuyau de droite et sauter sur celui de G, AM

DOMINATOR

Pour les vies infinies tapez 'SHAFT' dans les High-Scores. Pour accéder au jeu caché en plein écran tapez dans les High-Scores ZAE of NeXt.
(Loïc SIVAUT (Michel!!!))

BATTLE VALLEY

Pour avoir des vies infinies, tapez 'ROGER MELLIE THE MAN ON THE TELE'.
(Michel HO FONG FAT (Loïc!!!))

DEFENDER II

Tapez 'GOATY' pour être invincible. Essayez les codes : LEMAC, ZIPPO, LAZER, MAMOG, FUNKY&DONKY.
(Loïc SIVAUT (Michel!!!))

DEATH TRAP

Allez dans les High-Scores même si vous êtes le dernier dans la liste tapez 'GHRLS' ensuite frappez sur les touches T6, P7 et P8 et votre énergie remontera doucement mais sûrement.
(Loïc SIVAUT (Michel!!!))

INTERNATIONAL CHAMPIONSHIP ATHLETICS

Pour gagner les courses du 100, 200 et 400 mètres, il suffit de mettre le joystick en auto-fire (si vous en avez un!) et de bouger la manette de gauche à droite et vice-versa. Vous arriverez toujours premier.

Pour le saut en hauteur, placez la barre à 5,30m et allez-y. Courrez en bougeant de gauche à droite et quand vous serez au niveau de l'homme avant le sautoir branchez l'auto-fire, vous battez tous les records.

Même tactique pour le saut en longueur et le triple saut (auto-fire sur l'homme avant la ligne). Pour le 110 mètres haies et le steeplechase il suffit d'enfoncer la manette à droite et de presser fire pour sauter.
NDL: 'Avec cela j'ai fini la saison avec 7 médailles d'or, 7 d'argent et 2 de bronze (92 points et 1er du classement) qui dit mieux?'.
(Yannick CORIFON)

DARKMAN

Pour réussir l'interpolation (photos) placez l'objectif sur une fenêtre au hasard et dès que l'homme passera, branchez l'auto-fire et vous aurez réussi tout une série de belles photos.
(Yannick CORIFON)

DOUBLE DRAGON II

Jouez à deux, et appuyez sur les deux boutons de feu en même temps, puis sur la touche 'ESC' pour les crédits infinies.
(Loïc SIVAUT (Michel!!!))



MICRO SWEET

Tous ces prix sont TTC

AMIGA

AMIGA 500 PLUS
1 Mo Chip RAM - ROM 2.0
Workbench 2.4
2.990 F NOUVEAU

AMIGA 500

- + Périfel 2.790 F
- + Périfel + Extension 2.990 F
- + Moniteur Couleur 4.490 F
- + Moniteur Couleur + Extension 4.690 F

PROMO AMIGA:

Amiga 500 + Moniteur Couleur + Extension
 + Lecteur 3" 1/2 + Joystick + Souris
 + 50 disk 3" 1/2 : 5.190 F

AMIGA 2000

- + Joystick 5.290 F
- + Moniteur Couleur + Joystick 6.790 F
- A2000 + 2ème lecteur interne 3"1/2 + Joyst. 5.590 F
- A2000+Monit. Coul.+2ème Lect. int.+joyst. 7.090 F
- Moniteur Couleur Stéréo 1083S 1.990 F
- Moniteur Couleur Stéréo 1084S 2.190 F

AMIGA 3000 : Nous consulter

IMPRIMANTES

- PANASONIC**
 9 Aiguilles : 1.590 F
 24 Aiguilles : 2.590 F
- COMMODORE**
 MPS 1270
 Jet d'encre : .. 1.790 F
 STAR LC 200
 Couleur : 2.590 F

MICRO SWEET

171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Méto : Louis Aragon (Terminus)

Tel (1) 46 77 14 00 Fax (1) 46 77 86 24

MICRO-CONSOLES-JEUX

AT 386SX 20 Mhz
 Mini Tower 1 Mo Ram
 Disque Dur 40 Mo
 Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
 Carte VGA Couleur - Carte son Sound Blaster
 Moniteur couleur VGA
 Clavier 102 touches, Souris, Joystick,
 MS DOS 5.0 - 1 jeux VGA au choix
 Tapis souris, Log. dessin, Log. musique
10.990 F

AT 386 1 Mo RAM
 Disque Dur 40 Mo - Mini Tower
 Carte + Moniteur Couleur VGA
 Lecteur 5"1/4 1.2 Mo ou Lecteur 3"1/2 1.44 Mo
 Controleur 2 FD / 2 HD - Clavier 102 touches
 SX 16 Mhz 7.900 F DX 33 Mhz 10.990 F
 SX 20 Mhz 8.300 F 486 DX 25 Mhz ..16.900 F
 DX 25 Mhz 9.990 F 486 DX 33 Mhz ..17.800 F
 Avec montage 1 Mo supplémentaire : + 390 F
 1 lecteur supplémentaire : + 450 F

CONSOMMABLES

- Lecteur interne Amiga 2000 570 F
- Disque Dur Amiga 2000 45 Mo 2.990 F
- Lecteur interne Amiga 500 570 F
- Disque Dur Amiga 500 42 Mo 2.990 F
- Lecteur interne PC 3"1/2-5"1/4 500 F
- Lecteur externe Amiga 570 F
- Souris Amiga 185 F
- Tapis Souris 35 F
- Souris optique Amiga 370 F
- Paint Brush Stylo Amiga 570 F
- Blitz Turbo Amiga 250 F
- Interface Midi Amiga 450 F
- Digitaliseur Son Stéréo 590 F
- Sound Blaster (carte son PC) 1.290 F
- Sound Blaster Pro 1.990 F
- CMS (composants Sound Blaster) 290 F
- Adaptateur Rom Kickstart 250 F
- Free Boot 150 F
- Extension mémoire 512 Ko + Horloge . 330 F
- Extension mémoire 512 Ko 249 F
- Deluxe Paint 4 790 F
- Genlock 1.150 F
- Joystick Amiga /Atari (à partir de) 70 F
- Capot de Protection Amiga 500 100 F
- Boîte Posso (Rangement 150 disk 3"1/2) ... 149 F

PROMO

Disque Dur Amiga 500 52 Mo
 extensible à 8 Mo 3.590 F
Sauvegardez vos originaux !
 Lecteur Amiga 3"1/2 + Antivirus
 + Blitz Turbo 710 F

Commodore
CDTV
 + 5 CD
6.590 F

CONSOLES

NEO-GEO : 2.790 F
 avec 1 jeux : 3.290 F
SEGA MEGADRIVE FR :
 1.090 F
 Nomb. Jeux Mégadrive

DISQUETTES

5"1/4
 par 10 2.60 F
 par 100 ... 2.50 F
 par 300 ... 2.30 F

3"1/2
 par 10 3.20 F
 par 100 ... 3.00 F
 par 300 ... 2.80 F

Yeahhh... !
 J'ai finiiii...!!!

Ouvert : lundi 14 h. à 19 h.30 -
 mardi au samedi 10 h. à 19 h.30

Crédit Gratuit 4 mois
 Après acceptation du dossier

BON DE COMMANDE : à envoyer avec votre règlement à : MICRO SWEET 171 Bld Maxime Gorki 94800 VILLEJUIF

Nom : Prénom : Adresse :
 Code Postal : Ville :

Désignation	Quant.	Prix. Unit.	Montant
Frais de port : Accessoires : 50 Frs / Chronoposte 24 h. : 200 F Contre-Remboursement : Ajouter 35 F			
Offre valable jusqu'au 30/11/91			TOTAL TTC

Tél.:
 Règlement : Chèque Mandat
 Contre rembours^t Carte Banc.
 N° :
 Date Expir.
 Chèque libellé à l'ordre de MICRO SWEET
Crédit personnalisé : nous consulter
 Date : Signature

JEUX... CRACK ATARI ST/STE

DAMOCLES

Après que le vaisseau se soit posé, entrer dans le bâtiment qui se trouve à droite. Prendre la clé de la voiture. Sortir et monter dans la voiture qui se trouve devant le bâtiment. Suivre la seule route qui se trouve là jusqu'à atteindre une grande bâtisse sur la droite. Entrer et se rendre dans le bureau du Président au 2ème étage. Là, attendre qu'il demande si on désire l'aider à sauver sa planète puis répondre positivement en pressant "O". Maintenant, prendre l'ascenseur et descendre au sous-sol en pressant "B" ou "O". Prendre la clé qui s'y trouve. Voilà!

Ressortir de la bâtisse, remonter dans la voiture et suivre la route qui se trouve juste en face de la porte de sortie du bâtiment jusqu'à atteindre un nouveau bâtiment sur la droite (coordonnées 09/09). Sortir de la voiture puis entrer dans le vaisseau qui se trouve là. Mettre les gaz à fond et se diriger vers l'île de coordonnées 626/126. Entrer dans le bâtiment qui se trouve aux coordonnées 07/07 et prendre l'ANTIGRAV (au sous-sol). Ressortir et monter dans le vaisseau. Cap sur l'île de coordonnées 750/375. Entrer dans le bâtiment qui se trouve au 06/05 et prendre la clé "B" (au sous-sol). Ressortir et remonter dans le vaisseau. Maintenant, cap sur SNOW ISLAND, l'île toute blanche de coordonnées 010/507 et prendre le CUPBOARD qui est en fait le détonateur NOVA n° 2 qui a été

camouflé et qui se trouve dans une des pièces du bâtiment situé aux coordonnées 03/00.

Retour au vaisseau et retour à CAPITAL CITY (l'île de coordonnées 017/284). Se poser à côté du bâtiment situé au 11/08. Sortir du vaisseau et prendre le vaisseau! C'est possible grâce à l'ANTIGRAV! Maintenant que l'on a notre vaisseau dans la poche, entrer dans le bâtiment et descendre au sous-sol (touche "B"). Surprise! Un cube noir! C'est une borne de téléportation. Se mettre face à la flèche montante dessinée sur une des faces du cube et entrer dedans! Paf! On se retrouve dans un bâtiment (coordonnées 08/08) sur une île (coordonnées 065/439) sur la planète GAEA. Sortir du bâtiment. Poser le vaisseau par terre et y entrer. On va braquer une banque au 06/06. Entrer dans la banque et y prendre, pour ne pas dire voler, le LINGOT D'OR qui se trouve au sous-sol. Ressortir, remonter dans le vaisseau et cap sur le magasin (coordonnées 04/06). Entrer dans le magasin et déposer le LINGOT D'OR dans la salle de marchandage (la grande salle avec une baie vitrée). Chouette! On possède maintenant 54 000 Ecus. Bon, ressortir du magasin, remonter dans le vaisseau et cap sur un autre magasin (coordonnées 05/06) pour y acheter une chaîne HI-FI (j'adore la musique...). Entrer dans le magasin, aller dans la salle de marchandage et prendre la

chaîne HI-FI qui est en fait le 3ème détonateur NOVA. Ressortir du magasin, remonter dans le vaisseau et cap sur l'île de coordonnées 125/687. Maintenant, il faut se rendre au 09/02. Là se trouve un bâtiment, y entrer et prendre la NOVA BOMB qui se trouve au sous-sol (presser "B" pour descendre). Ressortir et remonter dans le vaisseau pour maintenant se rendre dans la maison du Professeur HANTZ (coordonnées 07/01). Une fois arrivé, prendre le vaisseau et le mettre dans sa poche (très important). Entrer dans la maison et prendre le SIDEBORD qui se trouve dans une des pièces. Le détonateur NOVA n° 1 qui était camouflé en SIDEBORD est à nous.

Maintenant, on va se faire téléporter à nouveau grâce au cube qui se trouve dans une des salles de la maison. Ca y est, on a trouvé le fameux cube noir? OK. Comme tout à l'heure, se mettre face à la flèche montante se trouvant sur une des faces du cube et entrer dans le cube. On se retrouve sur la planète ERIS. C'est pas grave. Se remettre face à la flèche montante de ce nouveau cube et y entrer. Nouvelle planète, c'est DION. On ne va pas s'éterniser ici... On se remet encore une fois face à la flèche montante du cube et on entre. Voilà! On est enfin sur la planète METIS, plus précisément dans un bâtiment au 00/06. Sortir du bâtiment.

Vite! Sortir le vaisseau de la poche et le poser par terre. Y entrer avant de mourir par suffocation à cause du manque d'air. Ouf! Maintenant, entrer dans le grand bâtiment qui se trouve au 05/06. On y est. Au fond de la salle, il y a une table. Se diriger droit dessus et se cogner au mur. Rester là sans bouger...

Miracle! Un passage secret s'ouvre dans le mur et une nouvelle pièce apparaît. Y entrer. A l'intérieur se trouve un WASHBASIN qui est le 4ème (et dernier) détonateur NOVA, toujours aussi bien camouflé. Le prendre.

Ressortir du bâtiment, remonter dans le vaisseau et cap sur les étoiles. Et oui, allons faire un tour dans l'espace... Ca y est, on est dans l'espace. Parfait! Dirigeons nous maintenant vers la comète DAMOCLES et posons nous à sa surface. C'est un peu triste comme lieu n'est ce pas? Ca ne fait rien. Poser la NOVA BOMB au sol. Retourner dans l'espace.

Voilà! Maintenant, il suffit d'activer les 4 détonateurs NOVA pour faire éclater un beau feu d'artifice... Sélectionner la chaîne HI-FI dans le sélecteur d'objets et presser ENTER puis activer le détonateur en pressant "+". Faire de même avec le WASHBASIN, le CUPBOARD et le SIDEBORD. BOOOUMMM! !! Eris est sauvé et on empoche 10 000 000 Ecus (on va pouvoir enfin partir en vacances! !! FIN. (SABATINO Laurent)

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent!"

COMPILATIONS

Table listing compilation titles and prices, including ADDICTED TO FUN, LES JUSTICIERS 3, OCEAN 3D, OCEAN SPORT, FULL BLAST, J.BOND COLLECTION, SUPER HEROES, LES STARS, LES TEMPS DES HEROS, LES COSTOS, AVENTURES EXTRA, LES BATTANTS 2, RAPP KACAP, QUEST AND GLORY, TOP LEAGUE, FUN RADIO, CAPCOM COLLECTION, MAGNETIC SCROLL V.1, VIRTUAL REALITY 1, VIRTUAL REALITY 2, GRAND STAND, VIRTUAL REALITY 3, COMPIL TEST DRIVE, COMPIL FALCON, VIRTUAL REALITY 4, VIRTUAL REALITY 5, SUPER SIM PACK, GEANTS DU SPORT, LES FOUS DU FOOT, MEGAMIX, MEGAMIX 2, MEGAMIX 3.

LOGICIELS JEUX

Table listing individual game titles and prices, including 3D CONSTRUCTION KIT, 4 WHEEL DRIVE, BARBARIAN 2, BATTLE OF BRITAIN, BATTLE OF BRITAIN M.S, BEST BUSTERS, BLUE BROTHERS, CADEVER DATA DISK, CAPTAIN PLANET, CHART ATTACK, CHUCK ROCK, CHUCKER, CHASSE HQ, CYBERGUN 3, DARK OR GLORY, DEUTEROS, DOUBLE DRAGON 3, DUCK TALES, F19 STEALTH FIGHTER, F15 STRIKE EAGLE 2, FINAL FIGHT, FIREBALL, FIRST SAMOURAI, FIGHT & INTRUDER, GANTLET 3, HARLEQUIN, HEROQUEST DATA DISK, HUNTER, J.WHITE SNOOKER, KICK OFF 2 + SCENARIO 2, KO 2 FINAL WHISTLE, KO 2 RETURN TO EUROPE, KO 2 SUPER LEAGUE, KO 2 WINNING TACTIC, LAST NINJA 3, LEMMINGS Constr kit, LEMMINGS DATA DISK, LIFE AND DEATH, M1 TANK PLATOON, MAGIC POCKETS, MANCHESTER U EUROPE, MEGALOMANIA, MEGA TWINS, MIDWINTER 2, MIGNON SUPERFULCRUM, MURPHY ISLAND, N.A.S.K.A.R., NAPOLEON 1, N.A.S.K.A.R. 2, N.A.S.K.A.R. 3, ORK, OUTRUN EUROPA, PANZA KICK BOXING, PEGASUS, PILOT IN PARADISE, PITFIGHTER, POWERMONGER D.DISK 1, RAGE DRIVEN, RAMPAGE 2, REALMS, RENDS OF ROHAN, R-TYPE, ROBIN HOOD, ROBOPOP 3, ROBOPOP 4, ROBOPOP 5, ROLLING RONNY, ROTATOR, RUGBY-WORLD CUP, SARIKON, SHADOW DANCER, SHUTTLE, SILENT SERVICE 2, SIM CITY - POPULUS, SIM EARTH, SNOW BRIGGS, SPACE CRUSADE, SPIRIT OF EXCALIBUR, SPOT, STRATFOG, STORMBALL, SUMMER CAMP, SUPER MONACO GP, SUPER SPACE INVAD, SWORD OF SAMURAI, TENTACLE, TERMINATOR 2, THE BLUE MAX, THE SHOE PEOPLE, THE SIMPSONS, THUNDERBOLTS, THUNDERBOLTS AH-7M, THUNDERJAWS, TIP OFF, TORTUES NINJA 2, TRACKSUIT MANAGER 2, ULTIMA VI, VENGEANCE OF EXCALIBUR, VIDEO KID, VIKING CHILD, VROOM, WALKER, WARLORDS, WARLOCK THE AVENGER, WARZONE, WILD WHEELS, WOLF COMMANDER 2, WOLF PACK, WONDERLAND, WRECKERS.

GAMEBOY

Table listing Game Boy titles and prices, including GAMEBOY CARRY CASE, GAMEBOY ILLUMINATOR, GAMEBOY GAME LIGHT, GAMEBOY LIGHTBOY, GAMEBOY AMPLIFIER, GAMEBOY KIT NETTOYAGE, BATTLESHIP, BARBARIAN (PAL), BARBARIAN (PSY), BOMBER BOY, BO JACKSON, BUBBLE BOBBLE, BUGS BUNNY 2, BURGER TIME DELUXE, CADILLAC 2, CASTELIAN, CASTELVANIA 2, CHASE HQ, CHOPFLIFTER 2, CONTRA, CYCLE GRAND PRIX, DAYS OF THUNDER, DEMONIAQ, DICK TRACY, DOUBLE DRAGON 2, DRAGON'S LAIR, DUCK TALES, ELEVATOR ACTION, F1 SPIRIT, FINAL FANTASY 2, FUNNY FISH, GHOST N GOBLINS, GHOSTBUSTERS 2, GREMLINS 2, IN YOUR FACE, ISHIDO, JORDAN VS BIRDS, KAWI, KURIBI, MALIBU BEACH VOLLEY, MARIU'S MISSION, MEGAMAN, MICKY MOUSE 2, MYSTERIUM, NAVY SEALS, NBA ALL STAR, RADAR MISSION, OPERATION C, PACMAN, PUNISHER, PUZZNIC, RADAR MISSION 2, RESCUE FR BOBLETTE, R-TYPE, ROCKMAN WORLD, SKATE OR DIE, SMOOPY, SOCCERMANIA, TAIL GATOR, TENNAGE M TURTLE NINJA, TERMINATOR 2, THE SIMPSONS, TOUR DE TRASH, TURBO RACING, WHO FRAMED R NIGHT, WOLF, WWF SUPERSTARS.

ATARI LYNX

Table listing Atari Lynx titles and prices, including CONSOLE LYNX + 1 JEU, BLOCK OUT, BLUE LIGHTNING, CHIP CHALLENGE, ELECTROPOP, GATES OF ZENODOON, GANTLET, KLAX, MS PACMAN, NINJA GARDEN, PACMANIA, PAPER BOY, RAMPAGE, RAMPAGE 2, ROBO SQUASH, RYGAR, SHANGAI, XENOPHOB, ZANLOR MERCENARY, WARBIRDS.

PRIX BUDGET

Table listing budget-priced titles and prices, including ADVANCED Rugby simulation, ARKANOID 2, AT 2, AUSTERLITZ, BATTLESIPS, BARBARIAN (PAL), BARBARIAN (PSY), BATMAN, BEACH VOLLEY, BLOODWYCH, CAOTRINA GAMES, CAPTAIN BLOOD, CONFLICT EUROPE, DEFENDER OF THE CROWN, DOBLE DRAGON 2, DRAGON SPIRIT, FOOTBALL MANAGER, FORMULA 1 GP, GAUNTLET 2, GOLD RUNNER 2, IRON LORD, ITALIA 1990, KARTING GRAND PRIX, LOMBARDO RAC RALLY, MIG 23 CODEMASTERS, MOONWALKER, NORTH MANSELL, NERGL AND SOUTH, PLOTTING AND OPTIMIZATION, POADBLASTER, ROCK STAR, ROGUE, SHERMAN M 4, SHINOBU, SHUFFLEPUCK CAFE, SHERMAN OLYMPIAD, SUPER GRAND PRIX, TARGHAN, TENNIS CUP, TRACKSUIT MANAGER, TV SPORTS FOOTBALL, TYPHON THOMPSON, VECTORBIRD, VILGIANTE, WATERLOO, WINGS OF FURY, WRITER OF YMPIAD, WRESTLING LIGHT BOXING, WORLD SOCCER, XENON 2, XYBOTS, ZANY GOLF.

ST. PC AMIGA

Table listing titles for ST, PC, and Amiga, including ACE OF ACES, AERIAL ASSAULT, AFTER BURNER, ALIEN ASSAULT, ALIEN STORM, ALIEN SYNDROME, ALTERED BEAST, ANIMATED RAC RALLY, ASTRO WARRIOR, BACK TO THE FUTURE 2, BASKETBALL NIGHTMARE, BANANZA BROTHERS, BUBBLE BOBBLE, CAPTAIN SILVER, CHASE HQ, CLOUD MASTER, COLUMS, CYBORG HUNTER, DEMONIAQ, DRAGON CRYSTAL, DRAGON CRYSTAL II, FIRE AND FORGET II, FLINTSTONES, GLOC, FORGOTTEN WORLDS, GAUNTLET, GHOSTBUSTERS, GHOLLS AND GHOSTS, GOLDEN AXE, HEAVYWEIGHT BOXING, HERDES OF THE LONK, INDIANA JONES, LASER GHOST, LEADERBOARD, LINE OF FIRE, MICKY MOUSE CASTLE, MOONWALKER, PACMANIA, PAPER BOY, POPULUS, RAMPAGE, RAMPAGE 2, RASTAN SAGA, RUNNING BATTLE, SONYC THE HEDGEHOG, SHADOW OF THE BEAST, SHINOBU, SONIC THE HEDGEHOG, SPEEDBALL, SPIDERMAN, SPIDERMAN 2, SUPER MONACO GP, TIME SOLDIERS, WOLF OF ITALIA, WONDERBOY 3, XENON 2.

SEGA MASTER

Table listing Sega Master titles and prices, including CONSOLE MASTER II-JEU, ACE OF ACES, AERIAL ASSAULT, AFTER BURNER, ALIEN ASSAULT, ALIEN STORM, ALIEN SYNDROME, ALTERED BEAST, ANIMATED RAC RALLY, ASTRO WARRIOR, BACK TO THE FUTURE 2, BASKETBALL NIGHTMARE, BANANZA BROTHERS, BUBBLE BOBBLE, CAPTAIN SILVER, CHASE HQ, CLOUD MASTER, COLUMS, CYBORG HUNTER, DEMONIAQ, DRAGON CRYSTAL, DRAGON CRYSTAL II, FIRE AND FORGET II, FLINTSTONES, GLOC, FORGOTTEN WORLDS, GAUNTLET, GHOSTBUSTERS, GHOLLS AND GHOSTS, GOLDEN AXE, HEAVYWEIGHT BOXING, HERDES OF THE LONK, INDIANA JONES, LASER GHOST, LEADERBOARD, LINE OF FIRE, MICKY MOUSE CASTLE, MOONWALKER, PACMANIA, PAPER BOY, POPULUS, RAMPAGE, RAMPAGE 2, RASTAN SAGA, RUNNING BATTLE, SONYC THE HEDGEHOG, SHADOW OF THE BEAST, SHINOBU, SONIC THE HEDGEHOG, SPEEDBALL, SPIDERMAN, SPIDERMAN 2, SUPER MONACO GP, TIME SOLDIERS, WOLF OF ITALIA, WONDERBOY 3, XENON 2.

GAME GEAR

Table listing Game Gear titles and prices, including GAMEGEAR + 1 JEU, AFTERBURNER 2, BASEBALL, CHASE HQ, COLUMNS, DEVILISH, DRAGON CRYSTAL, FACTORY PANIC, FROGGER, GOLDEN AXE, MAGICAL GUY, MICKY MOUSE CASTLE, NINJA GAIDEN, OUT RUN, PACMAN, PENGO, PRO BASEBALL, PSYCHIC WORLD, PUTTER GOLF, RIU KYU, SHANGAI 2, SHINOBU, SOKOBAN, SOLITAR POKER, SONIC THE HEDGEHOG, SPACE HARRIER, SPIDERMAN, SUPER GOLF, SUPER MONACO.

ATARI LYNX

Table listing Atari Lynx titles and prices, including PHASOR ONE (1-MONTE), COMPETITION PRO, PRO SUBA, QUICKJOY JUNIOR, QUICKJOY 2, QUICKJOY 2 TURBO, QUICKJOY 3 SUPERCHAR, QUICKJOY 5 SUPERBOARD, QUICKJOY IR INFRAROUGE, QUICKJOY GOLF FIGHTER, QUICKJOY TOPSTAR, QUICKJOY NI-5 MINTABOND, QUICKJOY NI-6 NINTENDO, KONIX SPEEDING, KONIX SPEEDING Autofire, KONIX THE NAVIGATOR, STING-RAY, MANTA-RAY.

AMIGA ACTION REPLAY MK II

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES (AUCUNE CONNAISSANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDE UN JEU SANS LA CARTOUCHE
- RIPPER IMAGES PLUS SONS
- AUTO-LOAD
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR, FORWARD, COPY
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION
- SAUVAGEGARDE MEMOIRE VERS DISK
AMIGA 500 / 1000 595
AMIGA 2000 695

DIGITALISEUR VIDI

DIGITALISEUR AU 1/600S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL - CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2

COPIE DE DISQUETTES EN MOINS DE 30 SECONDES
SYNCHRO EXPRESS NECESSITE UN 2EME LECTEUR
SELECTION PAR MENU DES DEBUTS ET FINS DE PISTES
(JUSQU'A 85 PISTES), UNE OU DEUX FACES, AUTOSELEC
DUPLICATION D'AUTRES FORMATS TEL IBM, MAC, ETC

PROBLEMATIQUE LE MEILLEUR COPIEUR !

Table listing copiers and prices: SYNCHRO EXPRESS ST (395 F), SYNCHRO EXPRESS AMIGA (395 F), SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 (450 F).

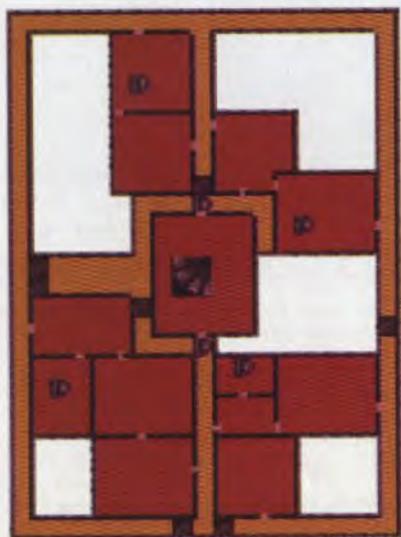
NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS BON DE COMMANDE EXPRESS à retourner à JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par 93.51.61.30 - 93.97.22.00 PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

Form with fields for TITRES (garantie échange immédiat), Qte, Prix, Montant, Je joins un chèque ou mandat lettre, Je paie à réception au facteur + 25 F, Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous, carte bleue, date d'expiration, NOM, PRENOM, N° ET RUE, VILLE, CODE POSTAL, SIGNATURE OBLIGATOIRE, S/TOTAL, PORT 25, TOTAL, BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER, précisez votre ordinateur [] DISC [] K7 []

PAIEMENT ETANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

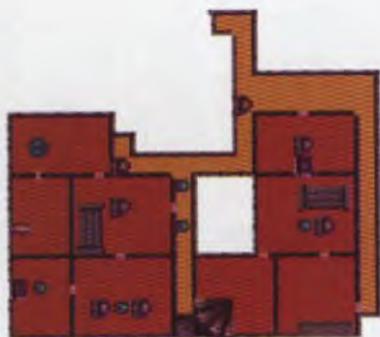
HEROQUEST



Niveau 01



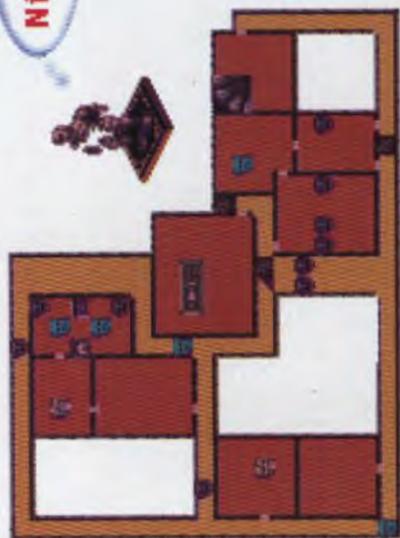
Niveau 13



Niveau 02



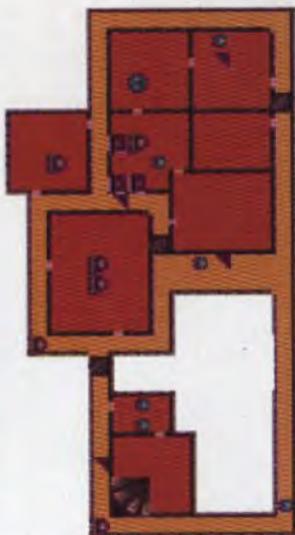
Niveau 04



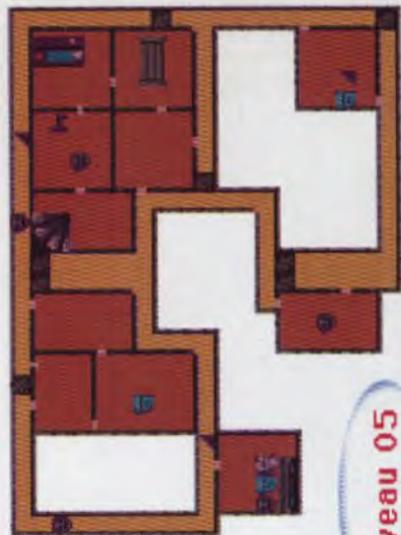
Niveau 14



Niveau 03



Niveau 05

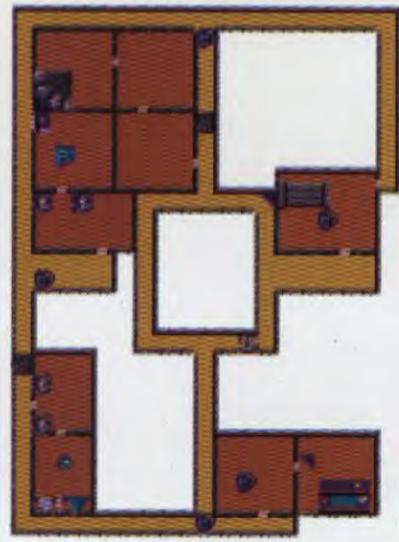
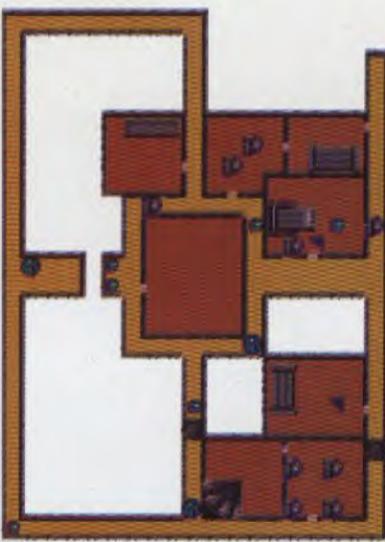
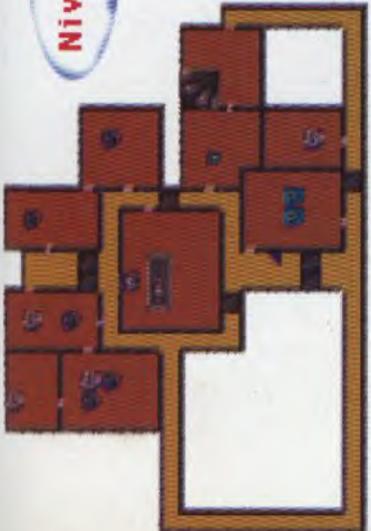


PLAN PAA FRAMT



Niveau 07

	ROI
	ORC
	PORTE
	PORTE SECRETE
	ESCALIER
	ROCHER
	LUTIN
	FIMIR
	FOSSE
	SQUELETTE
	MUMMIE
	ZOMBI
	GUERRIER DU CHROS DE PIERRE



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 détenez 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
io1=MALLOC(1120,sh10002)
bu1=MALLOC(1024,sh10002)
task=0
my=FindTask(task)
LPOKE io1+80+6H10,my
error=AddPort(io1+80)
LPOKE io1+14,io1+80
n1="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n1,0,io1,0)
READ check,titre$,n1
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer par C.PARIS"
DIM crack$(n1)
FOR i=1 TO n1
  READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n1
  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$)
    ERASE s_octet$(i),d_octet$(i)
    ERASE s_octet(i),d_octet(i)
    DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
    DIM s_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
    FOR joy=1 TO nbr_oct
      READ s_octet$(joy)
      s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
    NEXT joy
    FOR joy=1 TO nbr_oct
      READ d_octet$(joy)
      d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
    NEXT joy
    gotblock(2,1024,block)
    IF PEEK(bu1+decal)=d_octet(1)
      test=0
      GOTO ok
    ENDIF
    IF PEEK(bu1+decal)=s_octet(1)
      SWAP s_octet(i),d_octet(i)
      test=1

```

```

ELSE
  PRINT " ...ERREUR DE DISK !!!..."
  init fin
  END
ENDIF
ok:
FOR joy=0 TO nbr_oct-1
  POKE (bu1+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
  for=CloseDevice(io1)
  error=RemPort(io1+80)
  error=MFREE(io1,1120)
  error=MFREE(bu1,1024)
  RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
  DPOKE io1+28,opera
  LPOKE io1+40,bu1
  LPOKE io1+36,long
  LPOKE io1+44,offset
  error=DoIO(io1)
  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

```

FAITES VOS ACHATS INFORMATIQUES EN ANGLETERRE sans sortir de chez vous...

24 HEURES SUR 24 ET 7 JOURS SUR 7 AVEC VOTRE MINITEL

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Des milliers de logiciels ludiques, wargames, jeux de réflexion, utilitaires, digitaliseurs de son ou d'images, extensions, câbles, amplis stéréo, pièces détachées, interfaces pour copier, programmer et bidouiller, extensions mémoire, dernières nouveautés Anglaises.

**Pour AMIGA - ATARI STE - PC et COMPATIBLES - AMSTRAD CPC -
SPECTRUM - COMMODORE 64**

Consultez notre serveur et effectuez vos achats tout simplement :

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Notre serveur étant constamment remis à jour, vous saurez immédiatement ce qui est disponible et... pas de panique : c'est affiché en Français !

DES PROMOS...DES OFFRES SPECIALES...

3616 AZERTY RUBRIQUE DUCHET

Si vous ne possédez pas de Minitel (ou s'il est cassé !), Téléphonez en Français au
(+44) 291 625 780 du lundi au samedi de 8 h à 19 h,
ou écrivez-nous EN FRANÇAIS pour recevoir un catalogue GRATUIT.

AMIGA ou ATARI STE ou PC ou SPECTRUM ou COMMODORE 64.

N'oubliez pas de préciser le modèle exact de votre ordinateur.

(SVP, un seul catalogue gratuit par demande et par personne)

AMSTRAD CPC : énorme catalogue contre 20 FF en timbres poste.

DUCHET COMPUTERS

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

Téléphone : International + 44 291 625 780

Minitel 3616 AZERTY rubrique DUCHET

Expéditions immédiates PAR AVION dans le MONDE ENTIER (DOM/TOM bienvenus !)

Nous acceptons les règlements par : Chèques personnels bancaires Français,
Chèques La Poste, Mandats Internationaux et Cartes de crédit internationales
VISA, EUROCARD, MASTERCARD.

Nous acceptons les commandes téléphonées par cartes de crédit internationales.

JEUX... CRACK AMIGA

PROFESSEUR n. m. Instrument de torture. Voir DENTISTE.

PREHISTORIK

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3239 0000 097E 5341 et remplacez-les par 3239 0000 097E 4E71. Recalculez le checksum.

Ou rendez-vous à l'offset \$028, du block 1399.

Toujours pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 3239 0000 097E 5341 et remplacez-les par 3239 0000 097E 4E71. Recalculez le checksum.

Ou rendez-vous à l'offset \$166, du block 0369.

Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 3039 0000 0980 906D 000A et remplacez-les par 3039 0000 0980 4E71 4E71. Recalculez le checksum.

Ou rendez-vous à l'offset \$0C2, du block 0368.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 3039 0000 0982 5340 et remplacez-les par 3039 0000 0982 4E71. La recherche, le remplacement et le calcul de checksum sont à faire 5 fois! Recalculez le checksum.

Ou rendez-vous à l'offset \$154, du block 1372, puis à l'offset \$01C, du block 1384, puis à l'offset \$1B8, du block 1394, puis à l'offset \$07C, du block 1416, puis à l'offset \$080, du block 1426.

CONTINENTAL CIRCUS

(Compil Grand Stand)

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 5339 0000 5DE3 et remplacez-les par 6004 4E71 4E71. Ne recalculez pas le checksum.

Ou rendez-vous à l'offset \$1EA, du block 0063.

Pour recommencer au circuit ou l'on a perdu, recherchez les octets 4239 0000 3E2E et remplacez-les par 6004 4E71 4E71. Ne pas recalculez le checksum.

Ou rendez-vous à l'offset \$03A, du block 0057.

Pour avoir du temps infini, recherchez les octets 303A DBF6 6700 et remplacez-les par 303A DBF6 6002. Ne pas recalculez le checksum.

Ou rendez-vous à l'offset \$048, du block 0071.

Toujours pour avoir du temps infini, recherchez les octets 4A56 6700 001C et remplacez-les par 4A56 4E71 4E71. Ne pas recalculez le checksum.

Ou rendez-vous à l'offset \$1D8, du block 0033.

Pour être qualifié à tous les coups, recherchez les octets 323A EDD0 et remplacez-les par 7201 7201. Ne pas recalculez le checksum.

Ou rendez-vous à l'offset \$070, du block 0062.

SUPERSKWEK

Pour accéder directement aux deux dernières îles qui en temps normal ne sont accessibles qu'après avoir fini les 3 premières. Dans le menu option sur main menu appuyer en même temps sur les 2 shifts et, sans les relâcher, sur la barre d'espace.

F-29 RETALIATOR

Au début du jeu, introduisez 'CIARAN' comme nom de pilote et vous disposerez ainsi de munitions infinies.

(DE CASTRO Manuel)

CHASE HQ II

Tapez au clavier 'IN A GARDENIN' pendant le jeu puis pressez les touches :

'T' pour rajouter du temps.

'N' pour changer de niveau.

'Z' pour avoir le Bazooka quand on le souhaite.

Les touches de 1 à 6 sur le pavé numérique pour accéder au niveau voulu.

(EMILE Baptiste)

WINGS OF FURY

Pour activer le cheat mode, tapez à n'importe quel moment 'COLIN WAS HERE'. Maintenant pendant le jeu vous pouvez utiliser les touches:

'P' pour avoir un maximum d'avions

'C' pour changer d'armes

'M' pour avoir un maximum d'armes

'D' pour devenir indestructible

'F' pour faire le plein de kérosène

TURRICAN II

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur la touche 'Help' pour accéder au menu des musiques et appuyez sur '1', '1', '4', '2' et 2 fois la touche 'Esc'.

SWIV

Pour avoir des vies infinies, mettez le jeu en mode pause puis activez la touche 'Caps Lock' et tapez 'NCC-1701-D' désactivez la touche 'Caps Lock', et enfin, enlevez la pause.

NARC

Pour avoir des vies infinies, au premier écran de jeu tuez le monstre d'en bas et avant qu'il clignote en bleu, rentrez lui dedans!

SCI

Pour avoir du temps infini, pausez le jeu puis tapez 'IN A GARDENIN' maintenant il vous suffira de presser la touche 'T'.

STRIDER II

Pour avoir de l'énergie infinie tapez 'SWIFT' un logo 'Cheat'. Maintenant pendant le jeu appuyez sur 'E' pour faire le plein d'énergie de Strider et 'D' pour faire le plein du robot.

TREASURE ISLAND DIZZY

Pour décoller!!!! Il vous suffit de taper 'ICANFLY'.

THE KILLING GAME SHOW

Pour visualiser la carte complète du niveau, tapez 'Help' lorsque la phrase 'Good

Luck.' apparaît.

RUFF 'N' REDDY

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant la présentation 'EVIL NEVER DIES'.

SUPER CARS II

Pour être toujours qualifié, tapez à la place du nom du joueur 1 'WONDERLAND' et pour avoir plus d'armes tapez à la place du nom de joueur 2 'THE SEER'.

PREDATOR II

Pour avoir de l'énergie infinie, tapez pendant le jeu (en mode pause) 'YOU'RE ONE UGLY MOTHER'.

SHADOW DANCER

Pour avoir des vies infinies, tapez pendant le jeu (en mode pause) 'GIVE ME INFINITY'.

TOKI

Pendant l'intro, appuyez sur la touche 'ESC' puis tapez 'POORTOKI'. Appuyez sur 'ESC' lorsque le plan disparaît. Utilisez les touches de fonctions pour changer de niveau.

LINE OF FIRE

Dès que le jeu est chargé, appuyez sur la touche 'HELP' un message secret apparaîtra. Tapez 'WHAT A BUMMER' vous aurez alors des crédits infinis et pourrez changer de tableau en appuyant sur le chiffre correspondant au niveau désiré.

ADVANCED SEB SIMUL.

Pour pouvoir faire 3 nuits blanches d'affilées, réservez 6 couscous à l'Oasis Géode (le couscouzman du coin!), 12 litres de coca (pour faire passer les brochettes) et 2 kilo de café noir moulu. Seul inconvénient se munir de masques à gaz!!!! (Un testeur!)

JEUX... CRACK AMIGA

PAILLASSON n. m. Voir DESBRIENS,
NOUGARD.

LOUTARD n. m. 1. Récipient ovale en métal. 2. Pièce non usinée d'un moteur. 3. Bifurcation génétique. 4. Ancien nom de l'éléphant d'Asie. 5. Insigne d'un vice-président. 6. Crème à base d'œufs, de sucre, d'avoine et d'épinards, assez semblable au blanc-mange, sans les épinards. 7. Nom donné pendant le moyen-âge à la corde qui pendait d'un mâchicoulis. 8. Tramage irrégulier d'un tissu. 9. Qui a rapport à la loutre. 10. Sans mouvement apparent. 11. Autre nom de l'acide iodhydrique. 12. Donné ou pris à bail. 13. Carrière d'où l'on tire le marbre. 14. Espèce de pélican.

THE BALL GAME

(BLOCKEDITOR V1.0)

```
' THE BALL GAME trainer
DATA 244650,"The ball game",1,"un max de transfère "
sum:
DATA 0001,0,3ba00,96,01,ff,13,*
```

BLADE WARRIOR

(BLOCKEDITOR V1.0)

```
' BLADE WARRIOR trainer
DATA 164161,"Blade Warrior",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA 0001,0,28000,a2,01,4a,53,*
```

CABAL (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

```
' CABAL (compil LES JUSTICIERS N°2)
DATA 3191824,"CABAL",3,"l'énergie illimitée","les crédits illimités"
DATA "un max de grenades"
sum:
DATA 0001,0,000CD000,00000056,0004,4E,71,4e,71,53,28,00,0e
DATA 0001,0,000CD000,00000062,0004,4E,71,4E,71,53,28,00,20
DATA 0002,0,000B8400,0000017e,0002,ff,ff,00,0c
DATA 0,000B8400,00000196,0002,ff,ff,00,0c,*
```

CENTURION

(BLOCKEDITOR V1.0)

```
' CENTURION trainer (DISK I)
DATA 379469,"Centurion",1,"Super Armée"
sum:
DATA 0002,0,2e000,138,0c,27,0f,27,0f,03,e8,03,e8,03,e8,10,68,10,68,17,70,00,00,01,2c,02,58
DATA 0,2e000,014,04,2a,88,b1,31,53,8a,cd,50,*
```

CLOUD KINGDOMS (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

```
' CLOUD KINGDOMS (compil GHB)
DATA 76258,"Cloud Kingdoms",1,"NRJ illimitée"
sum:
DATA 0001,0,12800,a6,02,60,04,13,c2,*
```

DISCOVERY (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

```
' DISCOVERY trainer
DATA 177590,"Discovery",1,"un max de vie"
sum:
DATA 0001,0,2b400,a2,01,ff,13,*
```

HAGAR DUNOR

(BLOCKEDITOR V1.0)

```
' HAGAR DUNOR Le viking trainer (DISK I)
DATA 3094,"HAGAR",1,"un max de vie"
sum:
DATA 0001,0,a00,111,01,ff,04,*
```

HUNTER

(BLOCKEDITOR V1.0)

```
' HUNTER trainer
DATA 102570,"HUNTER",1,"vie illimitée"
sum:
DATA 0001,0,18e00,b0,04,30,3c,00,20,d0,6d,02,2a,*
```

JEUX... CRACK AMIGA

ZORRO n. p. Un cavalier, qui surgit hors de la nuit, et qui court vers l'aventure au galop. Son nom, il le signe à la pointe de l'épée, d'un Z qui veut dire Zorro (voir PARAFFE), MONOGRAMME, INITIALE, SYMBOLE.

MEAN STREETS

Voici donc les codes :

STANFORD DEMILLO	NC 5199
BASH DAGOT	NC 4657
CARL LINSKY	NC 4660
PETER DULL	NC 4674
SANDRA LARSEN	NC 4599
CARL DAVIS	NC 3720
SONNY FLETCHER	NC 5170
SMILEY MONROE	NC 3614
AARON STERNWOOD	NC 0439
WANDA PECK	NC 4621
LARRY HAMMOND	NC 4935
RON MEAT	NC 4525
BLAZA WIENER	NC 1715
JOHN KLAUS	NC 7012
MAURICE GRIBBLE	NC 8231
DAVID POPE	NC 6211
TOM GRIFFITH	NC 4590
GIDEON ENTREPRISES	NC 4650

J. SAINT GIDEON	NC 3891
JEROME MILBOURNE	NC 4623
ED BRADLEY	NC 7312
ARNOLD DWEEB	NC 4610
RON MORGAN	NC 1998
JORGE VALDEZ	NC 4931
BRENDA PERRY	NC 4577
BAZIL MALLOY	NC 2713
GREG CALL	NC 4753
BIG JIM SLADE	NC 4921
BOSWORTH CLARK	NC 9932
DELLA LANG	NC 2111
SAM JONES	NC 0021
UNIVERSITE DE SAN FRANCISCO	NC 4663
SYLVIA LINSKY	NC 4421
JOHN RICHARDS	NC 4670
DOLORES LIGHTBODY	NC 4920
STEVE CLAMENTS	NC 4680

ENTREPOT	
LOUE PAR C.LINSKY	NC 4675
LABORATOIRE	
DE GREG CALL	NC 8911
MINE DE DIAMANTS	NC 1700
MAISON BORD DE MER	
DE RON MORGAN	NC 6470
TERRAIN HERBEUX	NC 1710
LOLA LOVETOY	NC 4603
CHAMBRE	
DE LOLA LOVETOY	NC 4605
GARE DE LOS ANGELES	NC 5194
LOI ET ORDRE	NC 5037
HARRY RICE	NC 1231
ROBERT KNOTT	NC 0132
HOTEL BIG SURF	NC 5162
SCENE FINALE:	
PRISON D'ALCATRAZ	NC 4550

CHERCHEURS

MOTS DE PASSE

CARTES D ACCES

CARL DAVIS	ECHEC ET MAT	Dans la cage d'un gorille.
CARL LINSKY	FOU	Dans un entrepôt (NC 4675) carte d'accès bleue.
LARRY HAMMOND	ROI	Carte d'accès grise.
GREG CALL	CAVALIER	Bouger la vigne dans une grotte à l'aide de gants (NC 9932); carte d'accès violette.
RON MORGAN	PAT	Dans un bocal à poissons, dans une maison au bord de la mer; carte d'accès rouge.
JOHN KLAUS	PION	Carte d'accès verte. (lui demander sa carte).
BOSWORTH CLARK	TOUR	Dans la gare (NC 5194); carte d'accès noire.

(Nicolas GRANDEMANGE)

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret ☎ (1) 42 27 16 00

Ouvert : Mardi au Samedi de 10 h à 19 h30, Lundi 14 h à 19 h Dimanche 14h à 18h

7 rue Raoux (Bd Renouvier) 34000 MONTPELLIER ☎ 67 58 39 20 de 9h30 à 12h30, 14h à 19h30

*BUY TWO, GET ONE FREE

* Une cartouche gratuite pour deux achetées, offre valable pour jeux Nec et Megadrive sur une sélection de jeux à 300F pièce (100 titres différents) dont la liste peut être obtenue sur demande.

520STE + 10 Disquettes	2490F
520STE 1M° Ram + 10 Disquettes	2790F
520STE 2M° Ram	3490F
520STE 4M° Ram	4290F
1040STE + Tapis 10 Disquettes	3290F
1040STE + SM124	4290F
AMIGA 500	NC
AMIGA 500 1M° Ram	2990F
AMIGA+ & 50 Disquettes	3290F
MON. SC1435 ST	1990F
MON. 1083S Commodore	1990F

NEC DUO

Console + CD Rom Intégré
+ 1 CD au choix

3490F

Disquettes Konica

200F les 5 Boîtes
(3,5P DF DD
Marque + Etiquettes)

LYNX II	SEGAGEAR
+ Alimentation	+ 1 jeu
790F	990F
S. FAMICOM	MEGADRIVE
+ 1 jeu	+1 jeu +1 joy
NC	1290F
NEC GT	NEO GEO
+ 1 jeu	+ 1 jeu
2490F	3490F

LOCATION JEUX
NEC & MEGADRIVE
50F le Week End
100F la Semaine

PETUX n. m. Se dit des gens qui emploient des expressions telles que *Passage obligé, Ceci dit, En moto (ou En vélo), Vous les jeunes, Vous les vieux, C'est vrai ce mensonge, Comment ça va bien, Arrivée d'air chaud.*

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

METHODE D'UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont PCTOOLS avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must) et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout Patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni PCTOOLS ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débogueur.

Pour utiliser les patches avec:

- PC Tools 4.3 -

Sous DOS, tapez PCTOOLS. Quand le programme est chargé, faites 2 fois F3, positionnez le curseur sur le fichier à éditer, tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN, tapez e, entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O, lancez le jeu normalement.

- Norton Utilities 4.5 -

Sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son extension, faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN, tapez RETURN, et faites les modifications voulues, faites 4 fois RETURN, lancez le jeu normalement.

- DEBUG -

Sous DOS, tapez DEBUG, quand le tiret apparaît, tapez n suivit immédiatement du nom du programme a, éditer puis RETURN, faites L. La ça se complique: si le programme à éditer ne dépasse pas les 65535, fatidiques octets (\$FFFF), pas de problème passez à la prochaine étape. Par contre, si le programme est plus gros, il va falloir effectuer la recherche en 2 étapes: en effet il va falloir tout d'abord inspecter

le premier, segment puis le second. Pour changer de segment, tapez rdx suivit de RETURN puis ajoutez 1 à la valeur donnée. Tapez scs:IOØ 'la taille du fichier la chaîne à rechercher'. 'La chaîne à rechercher' est une suite d'octets séparés par des blancs. Tapez RETURN. Le programme vous donne une adresse. Relevez là et faites FL'adresse relevée La nouvelle chaîne.

La nouvelle chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs. Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN, tapez la taille du programme, RETURN et w, tapez q RETURN pour sortir, lancez le jeu normalement.

WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombres hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier, chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16.

METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

Le langage de programmation le plus répandu sur nos PC adonnés est sans aucun doute le BASIC puisqu'il est fourni avec le DOS et est extrêmement simple à utiliser. Les deux principaux BASIC sont le BASICA d'IBM et le GW-BASIC de MICROSOFT. Les nouveaux QuickBASIC, Turbo BASIC, PowerBasic... ne nécessitent pas toujours des numéros de ligne. Les programmes donnés ne sont pas pour ces BASIC évolués mais pour le bon vieux GW-BASIC qui est toujours aussi lent mais tellement pratique. La majorité des programmes fournis génèrent un exécutable qui lorsque il est appelé sous DOS modifie le jeu pour y mettre des vies, fuel, munitions infinies suivant le jeu.

La disquette ne doit surtout pas être l'originale car les modifications effectuées sont irréversibles. Insérez dans le lecteur une disquette vierge, sous DOS tapez GWBASIC ou BASICA suivant votre machine. Entrez le programme donné, faites SAVE"nom du programme", insérez la copie de sauvegarde du jeu, faites RUN, lancez le programme généré, lancez le jeu. Le programme basic est sauvegardé sur la disquette vierge.

CYBERNETIC RANGER

(GWBASIC/BASICA)

```
10 'Armes et vies au max pour la sauvegarde cyber
15 'de CYBERGENIC RANGER
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O", #1, "CYBERGENI.COM"
40 FOR I=1 TO 50
50 READ A$:B=VAL("&H"+A$)
60 PRINT #1, CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C=4891 THEN 100
95 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":CLOSE #1:KILL"CYBERGENI.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA EB,ØD,ØØ,63,79,62,65,72,2E,ØØ,FF,ØØ,FF,ØØ,FF,B8
120 DATA Ø1,3D,BA,Ø3,Ø1,CD,21,89,C3,B8,ØØ,42,31,C9,BA,Ø2
130 DATA ØØ,CD,21,B4,4Ø,BA,ØA,Ø1,B9,Ø5,ØØ,CD,21,B8,ØØ,4C
140 DATA CD,21
```

F14 TOMCAT

Pour avoir les guns infinis dans le fichier TC.EXE recherchez 83 2E 9Ø 8C 19 et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Guillaume PERNOT)

ROCK'N'ROLL

Après avoir tapé votre nom, au lieu de taper RETURN faites TAB et entrez le code VBWSH4U47MSRWU7.
(Guillaume PERNOT)

LOMBARD RALLY

Pour avoir un max d'argent, dans la sauvegarde, mettez FF 7F à l'offset 6.
(Guillaume PERNOT)

CYBERGENIC RANGER

Pour arriver facilement à la fin, éditez votre sauvegarde et mettez FF aux offset 2,4 et 6.
(Guillaume PERNOT)

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

PSEUDONYME n. m. Nom d'emprunt.
Ex: le vrai nom de Patrick Sabatier est en fait Jean-Pierre Foucault. Et le vrai nom de Jean-Pierre Foucault est en fait Patrick Sabatier. A noter que ces deux exemples orthographient pseudonyme de la manière suivante: psedonim.

MARIO ANDRETTI'S RACING CHALLENGE

Rentrez dans le jeu.

Obtenez un sponsor.

Choisissez une carrière.

Durant cette carrière, vous devez gagner le maximum possible (au moins 1000 dollars) (et si vous arrivez à avoir assez d'argent pour modifier les voitures, allez-y; c'est plus facile encore).

A la fin de la carrière, Mario doit vous laisser en faire une autre (de carrière...).

Pendant la course de Nazareth Speedway (c'est la plus facile car on va plus vite; le terrain est goudronné. Mais si vous voulez vous pouvez faire ça avec n'importe quel circuit), vous devez détruire votre voiture (c'est assez difficile avec les sprint cars, mais avec les autres voitures, vous verrez, c'est très facile (avec les indy ou les F1 on explose très facilement)). Voici comment détruire l'automobile (ne rentrez pas dans une autre automobile, car le bug ne marcherait pas (sauf à partir des modifies):

Au départ, rangez vous sur le coté vert.

Laissez passer les autres puis rentrez à vitesse maximale dans les murs dans un virage en tournant dans le sens contraire du virage (allez-y a fond).

Si vous n'y arrivez pas en 5 tours, qualifiez-vous, vous aurez 10 tours pour le faire. Je répète, c'est 10 fois plus facile avec des voitures plus rapides. Après avoir anéanti la voiture, vous allez dans l'Instant Replay.

Quittez l'Instant Replay. Voilà, Mario vous houspille, c'est bien fait pour ta pomme. Non, c'est une blague... (houspiller: gronder très, très fort; un peu comme quand AHL crie parce

que Moulinex lui a volé sa Super Famicom). Il doit vous dire que une faute comme ça, ça coûte un max de fric.

Vous voilà revenu au Menu des courses. Appuyez sur Esc: vous voilà dans le Menu Principal.

Vous devez avoir un score négatif (quelquefois, Mario vous houspille, mais ce n'est pas important).

Maintenant, sélectionnez à nouveau une carrière. Acceptez d'abandonner l'ancienne partie. Et oh miracle, vous pouvez choisir toutes les sortes de voitures car vous avez plus de 65 millions de dollars de crédit (mais attention, je suis pas le Bon Dieu, vous avez toujours votre score négatif hors du tableau de sélection de voitures, mais vous pouvez toujours regagner de l'argent pour avoir un score positif. Il n'y a qu'à attendre qu'un petit lemming trouve un poke, si l'on est pas doué...).

(Matthieu Chareyre (le cousin germain de Moulinex))

DYNASTY WARS

Pour perdre un minimum, restez toujours en bas.

ULTIMA V

Pour avoir environ 20000 pièces d'or et même plus avec disk doctor aller au secteur 313 du play undergrounder du jeux (c'est le 3ème) et changer la chaîne d'héxadécimale qui se trouve aux coordonnées en x 4 et 5 et en y 0 la remplacer par 4D20 et sauvegarder ce changement. Ne ramassez surtout pas d'argent.

Pour avoir ensuite 255 points de vie, d'intelligence, de dextérité et de force. Toujours avec disk doctor, sur le même disk, secteur 312, changer les chaînes hexadécimales aux coordonnées:

en x 14, 15, 16, 17, 19, 21; y en 0

en x 16, 17, 18, 19, 21, 23; y en 30

en x 18, 19, 20, 21, 23, 25; y en 60

en x 20, 21, 22, 23, 25, 27; en y 90

en x 24, 25, 26, 27, 29; en 150

en x 1; en y 150

remplacer tous ces points par FF.

(Jean-Philippe CAO)

GOLDEN AXE

Sur le tableau de sélection des personnages, tapez les touches

1-8 pour

choisir le level de départ.

(Guillaume PERNOT)

PIN'S n. m. Nouvelle unité monétaire. Son succès est très largement sujet à caution, en raison de l'extrême complexité du système: un Total vaut deux Esso, un Bercy vaut deux Zénith, trois TFI valent un A2, le tirage de tête multiplie la valeur par 1,15, la série limitée par 1,3 x nombre d'exemplaires fabriqués. On notera en outre qu'une carte téléphonique encore pleine vaut cinq pin's, sauf si ce sont des tirages limités, auquel cas une carte ne vaut plus que trois pin's, sauf si la carte est elle-même un tirage limité, auquel cas elle vaut huit pin's (normaux). On peut déceimment penser que d'ici un an, ce système monétaire sera totalement abandonné en faveur des flash pin's, qui sont comme des pin's mais avec des louplotes qui clignotent avec des couleurs différentes, avec lesquels on nous gonflera pendant deux bonnes années.

Le 25 octobre, Micromania ouvre l'espace de jeux le plus délirant de Paris

L'événement de la fin de l'année



70, avenue des Champs Elysées . Tél. 45 62 76 18

Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Le 16 novembre, Micromania ouvre un autre espace de jeux complètement d'enfer !!

93, rue du Commerce

Tél. 45 31 37 61

Métro Commerce

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs, 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Ronde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

LEISURE SUIV LARRY U

PREMIERE ÉTAPE: LARRY À LA PORN PROD CORP

Regardez le trophée sur la table en bas à droite, puis buvez un peu d'eau fraîche au distributeur. Allez dans la pièce au fond à gauche. Désinfectez vous les mains avec le baril qui se trouve en haut à droite. Prenez les cassettes vidéo près du moniteur en bas à droite. Passez chacune des trois cassettes dans l'appareil, situé au bout à droite du bureau, pour les effacer. Ouvrez le premier tiroir en partant de la gauche et prenez le chargeur. Allumez le radio-K7 et vous pourrez ainsi écouter toutes les musiques de Larry V. Sortez et ouvrez la porte qui se trouve près de l'affiche. Entrez et prenez la carte de crédit "Aerodork Airline Gold Card" qui se trouve sur le bureau. Ouvrez le tiroir du haut du premier casier en partant de la droite et prenez les dossiers des trois gagnantes. Sortez et branchez le chargeur dans la prise près du meuble à café. Introduisez votre caméra dans le chargeur et attendez que la batterie indique 100%. En attendant, regardez les trois dossiers, vous découvrirez alors trois indices vous permettant de vous rendre dans chacune des villes où se trouvent les gagnantes. Reprenez le chargeur et la caméra. Sortez par la droite de l'écran. Dehors regardez la statue puis montez dans la limousine. Direction l'aéroport.

Prenez un billet d'avion pour New York grâce au distributeur situé à gauche de l'entrée. Entrez dans l'aéroport et utilisez votre "Aerodork Airline Gold Card" sur la caméra de surveillance. Entrez dans la salle d'attente et pour passer le temps, essayez de vous asseoir sur la chaise. Lorsque le

message d'embarquement apparaît, utilisez le billet dans la fente située à droite de la porte.

Une fois à bord de l'avion, prenez le magazine qui se trouve sur le siège devant vous. Regardez le magazine et faites donc une petite sieste.

SECONDE ÉTAPE: PATTI AU FBI

Après la séquence animée vous vous retrouvez dans le laboratoire du FBI. Regardez tous les techniciens. Allez à droite et notez le numéro de téléphone de l'inspecteur. Regardez encore le technicien et ouvrez ensuite la porte de droite. Après cette visite médicale un peu spéciale, sortez et prenez la cassette et le lecteur qui se trouve sur le bureau à gauche de l'ordinateur. Placez la cassette dans le lecteur et vous obtiendrez alors des informations sur Reverse Diaz. Allez à gauche et prenez le soutien gorge sur le bureau et regardez le de plus près puis mettez le, il vous servira plus tard. Sortez par la porte du fond à gauche et entrez dans la limousine. Prenez la bouteille de champagne et téléphonez à l'inspecteur: 556-2779 pour lui demander des renseignements sur PC-Hammer. Prenez le fax et regardez le. Montrez le lecteur au chauffeur pour vous rendre chez Reverse Diaz.

Pendant le trajet vous en profitez pour faire une petite sieste pour vous retrouvez à nouveau dans la peau de Larry.

TROISIEME ÉTAPE: LARRY À NEW YORK

Dans l'aéroport de New York, Regardez les pubs jusqu'à ce que vous tombiez sur celle qui vous permettra de louer une

limousine pour vous rendre au Hard Disk Cafe. Prenez une pièce dans la caisse qui se trouve sous la caméra de surveillance. Allez à droite et trouvez le téléphone qui marche pour pouvoir appeler le: 552-4668.

Sortez de l'aéroport et entrez dans la limousine. Montrez la serviette du Hard Disk Cafe au chauffeur pour qu'il puisse vous y conduire. Prenez le portefeuille qui se trouve à votre gauche sur le siège. Une fois votre destination atteinte sortez et regardez le portefeuille, vous découvrirez alors des cartes de crédits et du liquide. Mettez ensuite une cassette dans votre caméra de poche et entrez. Une fois à l'intérieur allez écouter un peu de musique grâce à la boîte à musique située à gauche des ordinateurs. Parlez au maître d'hôtel qui ne vous est pas inconnu. Donnez lui 100\$ pour obtenir une place. Prenez le ruban à trou qui sort de la machine et entrez dans la salle à manger. Faites un sitting jusqu'à ce que Michelle Milken, votre première candidate arrive. Malheureusement vous ne pourrez pas la suivre. Retournez voir le maître d'hôtel et donnez lui les cartes de crédits. Il vous donnera alors un nouveau ruban qui vous permettra d'entrer dans le salon Hermann. Utilisez le ruban sur la machine qui cette fois ci ne vous le rendra pas. Entrez dans le salon et engagez la conversation avec Michelle jusqu'à ce qu'elle vous invite à sa table. Mettez votre caméra en marche et parlez lui un moment. Puis donnez lui les relevés de comptes qui se trouvaient dans le portefeuille. Elle vous remerciera alors d'une agréable manière. Après cette séquence d'une incroyable intensité, vous vous retrouvez dans l'entrée du Hard Disk

Cafe. Arrêtez votre caméra puis téléphonez au 552-1668 pour louer une limousine. Sortez et entrez dans la limousine, direction l'aéroport. Prenez un billet pour Atlantic City et agissez de la même manière que précédemment. Vous allez encore plonger dans un sommeil profond.

QUATRIEME ÉTAPE: PATTI CHEZ REVERSE DIAZ

Entrez dans l'immeuble et regardez l'affiche à gauche de l'ascenseur et notez l'étage du studio de Reverse Diaz. Réveille le gardien et montrez lui le lecteur. Il vous enverra l'ascenseur. Une fois en haut, dirigez vous vers le disque d'or et la platine disque. Prenez le disque d'or et placez le sur la platine. Choisissez la vitesse 33 tours et mettez en marche. Écoutez un moment et arrêtez la platine, reprenez le disque. Allez à la porte du fond et entrez. Dans le studio d'enregistrement allez jouer du clavier jusqu'à ce que le morceau soit correctement interprété. Ensuite parlez à Reverse Diaz et donnez lui la bouteille de champagne. Une fois saoul, il vous donnera une cassette. De retour dans la limousine, montrez le fax au chauffeur et direction PC-Hammer.

CINQUIEME ÉTAPE: LARRY À ATLANTIC CITY

Dans l'aéroport, regardez les pubs et notez le numéro de téléphone pour pouvoir louer une limousine. Allez jusqu'aux machines à sous et utilisez les pour trouver une pièce. Mettez une nouvelle cassette dans votre caméra et branchez le chargeur sur la prise pour pouvoir la recharger.



FUNWARE

GAMEBOY

BATMAN	225F
BLADES OF STEEL	250F
CASTELVANIA 2	245F
CATRAP	160F
CHASE HQ	195F
CHOP LIFTER 2	175F
CONTRA / OP. C	240F
DICK TRACY	250F
DRAGON'S LAIR	250F
DOUBLE DRAGON	225F
DUCK TALES	250F
F1 RACE	245F
GREMLINS 2	240F
HAL WRESTLING	190F
MEGAMAN	225F
MICKY MOUSE 1	195F
MICKY DANGEROUS	260F
NEMESIS 2	240F
PACMAN	225F
ROBOCOP	225F
SKATE OR DIE	225F
SUPER MARIOLAND	190F
TORTUES NINJA	215F

TESTEZ
VOTRE VOLONTE :

LISEZ CETTE

PAGE ET

ATTENDEZ

10 SECONDES ...

.....

AVANT DE

REPLIR

LE BON DE

COMMANDE

MEGADRIVE

688 ATTACK SUBMARINE	520F
AFTER BURNER 2	360F
ALIEN STORM	390F
BATMAN	380F
COLUMNS	285F
FANTASIA	380F
FAERY TALE	410F
GHOULS'N'GOSTS	395F
J.B. DOUGLAS BOXING	405F
JEWEL MASTER	360F
LAKER VS CELTICS	390F
MICKY MOUSE CASTLE	330F
MIGHT AND MAGIC	500F
MOONWALKER	330F
NHL HOCKEY	410F
OUT RUN	415F
REVENGE OF SHINOBI	330F
ROAD RASH	440F
SHADOW DANCER	385F
SONIC THE HEDGEHOG	370F
STREET OF RAGE	390F
STRIDER	405F
SUPER MONACO GP	345F
TOE JAM AND EARL	420F

PC ET COMPATIBLES

NOUVEAUTES

WING COMMANDER 2	345F
GUNSHIP 2000	340F
LEASER SUIT LARRY 5	350F
ROBIN HOOD	270F
TERMINATOR 2	270F
F-117 A	350F
THE IMMORTAL	260F

LES TOPS

HEART OF CHINA	360F
LINKS	370F
SECRET WEAPONS	350F
SPIRIT OF EXCALIBUR	320F
3D CONSTRUCTION KIT	400F
UMS 2	320F
EYE OF THE BEHOLDER	280F

COMPILATION

310F

AVENTURES
EXTRAORDINAIRES
IRON LORD
MORTEVILLE MANOR
ZAC Mc KRACKEN
ROCKET RANGER

Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. (16.1) 45.22.29.23

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 448.08 - 75366 PARIS CEDEX

QTES	J01	TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT <i>Expédition colissimo</i>			+ 25 F
TOTAL A REGLER			

NOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

TEL (facultatif) _____

REGLEMENT : Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-Lettre
Je paierai à réception Contre remboursement (+ 35 F)

MATERIEL DE JEUX : MEGADRIVE
 GAMEBOY
 PC et COMPATIBLES
 EGA VGA 3,5 5,25

JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

CACATOES n. m. Un cascadeur qui annonce qu'il va faire la cascade la plus dangereuse du monde, et qui se tue en la faisant.

LEISURE SUIT LARRY V (suite)

Reprenez le tout et allez téléphoner: 553-4468. Sortez et entrez dans la limousine. Montrez la pochette d'allumettes au chauffeur. Une fois arrivé au casino, parlez à l'hôtesse d'accueil, donnez lui quatre chiffres au hasard et vous gagnerez 10\$. Entrez dans le casino et jouez au poker électronique jusqu'à ce que vous ayez à peu près 1000\$. Allez ensuite dans la salle du fond et donnez 25\$ au garde. Regardez alors Jennifer, la gagnante du concours de maillots. Sortez du casino et allez à droite jusqu'à ce que vous aperceviez un magasin de location de roller-skates. Entrez et approchez vous du comptoir. Donnez 250\$ de caution pour pouvoir louer des rollers. Sortez et chaussez les rollers sur le banc. Baladez vous jusqu'à ce que vous rencontriez Lana Luscious. Mettez alors votre caméra en marche et engagez la conversation jusqu'à ce qu'elle vous invite à venir combattre contre elle lors d'une rencontre de catch dans la boue. Arrêtez votre caméra et retournez rendre les rollers. Vous récupérez alors une partie de votre caution.

Retournez ensuite dans la salle du fond du casino et mettez à nouveau votre caméra en marche, puis donnez 500\$ au garde pour pouvoir monter sur le ring. Touchez ensuite les différentes parties du corps de Lana jusqu'à ce que vous tombiez tous les deux par terre. Malheureusement vous ne pourrez pas aller jusqu'au bout. Après avoir mis en boîte cette triste mésaventure, arrêtez votre caméra et sortez du casino. Parlez au portier pour qu'il vous appelle une limousine. Direction l'aéroport. Prenez un billet pour Miami, et entrez.

SIXIEME ÉTAPE: PAFFI CHEZ PC- HAMMER

Entrez dans l'immeuble et utilisez le code trouvé sur le fax pour ouvrir la porte de gauche: 28667. Vous vous trouvez alors dans le bureau. Fouillez dans la terre de la plante dans l'angle en haut à droite, vous trouverez alors une clef. Prenez ensuite le coupe papier qui se trouve sur le bureau. Ouvrez le bureau avec la clef et fouillez dans les tiroirs. Vous trouverez un dossier et un papier bleu avec un numéro. Notez le numéro: 51402.

Photocopiez ensuite le dossier. Mais après avoir touché un mauvais bouton, la photocopieuse vous explose en pleine figure, vous vous retrouvez alors couvert d'encre. Remettez le dossier dans le tiroir et refermez le. Replacez la clef dans la terre et le coupe papier sur le bureau. Ouvrez la porte de gauche et entrez. Vous vous retrouvez maintenant dans la salle de bains. Utilisez la douche pour vous nettoyer. Mais une fois dans la douche, celle-ci s'enfonce dans le sol et vous vous retrouvez alors, après un passage remarqué devant les fenêtres des différents étages, au sous-sol. Prenez les vêtements qui se trouvent à côté de la douche et allez ensuite à droite. Utilisez le code trouvé dans le bureau pour ouvrir la porte du studio. Entrez et utilisez les commandes de la table d'enregistrement jusqu'à ce que vous captiez la conversation des deux individus. Prenez alors une bande magnétique qui se trouve dans le placard du fond. Mettez la bande sur le magnéto en bas à gauche et enregistrez la conversation. Malheureusement, Vous vous faites repérer et enfermer dans

la pièce. Arrêtez le magnéto et rebobinez la bande avant de la reprendre.

Ensuite ajustez les commandes de la table jusqu'à ce que vous parveniez à régler le son pour pouvoir casser la vitre. Parler dans le micro et lorsque la vitre sera brisée, échappez vous. Vous vous retrouvez alors dans votre limousine et vous prenez la direction du FBI.

SEPTIEME ÉTAPE: LARRY À MIAMI

Dans l'aéroport regardez les pubs jusqu'à ce que vous en trouviez deux cette fois ci qui vont vous permettre de louer des limousines. Allez jusqu'au distributeur de cigarettes et prenez les deux pièces. Placez une nouvelle cassette dans votre caméra et rechargez la batterie. Allez ensuite téléphoner: 554-1272. Sortez de l'aéroport et montez dans la limousine. Montrez la carte du docteur Pulliam au chauffeur. Une fois sur place, montez les escaliers et ouvrez la porte. Vous vous trouvez alors dans la salle d'attente. Prenez la nappe qui se trouve sur la table en bas à droite. Allez frapper à la vitre du fond pour pouvoir prendre un rendez-vous. Répétez l'opération une seconde fois et répondez aux questions de la façon suivante: Y-Y-N-N-Y-Y-Y-Y-Y-N-N-N. Pas de chance votre rendez-vous n'est pas avant six mois. Allez téléphonez au numéro trouvé sur la carte du docteur Pulliam: 554-3627. Utilisez ensuite la nappe autour de votre tête et frappez à nouveau à la vitre. La secrétaire voyant alors votre état vous fera pénétrer dans le cabinet du docteur. Mettez en marche votre caméra et regardez Chi Chi Lambada de plus près. Essayez de déboutonner sa

blouse plusieurs fois de suite (environ 6 à 7 fois) jusqu'à ce que vous y parveniez. Parlez lui ensuite jusqu'à ce qu'elle se mette à danser. Elle vous emmènera alors dans la salle de gymnastique située au dessous où vous devrez réaliser quelques acrobaties infructueuses pour séduire la belle. Après ces exploits vous vous retrouvez à nouveau dans la salle d'attente. Arrêtez votre caméra et téléphonez au second numéro pour louer une limousine: 554-8544. Sortez et montez dans la limousine, et direction l'aéroport. Prenez un billet pour Los Angeles et entrez dans l'aéroport.

HUITIEME ET DERNIERE ÉTAPE: SÉQUENCE ANIMÉE

Patti fait son rapport à l'inspecteur qui lui propose alors de se retrouver à la maison blanche. Pendant ce temps l'avion de Larry a un léger problème: il n'y a plus de pilote. Vous vous portez volontaire pour essayer de redresser l'avion. Après avoir touché plusieurs commandes, vous parvenez à prendre en main l'avion et à le faire atterrir. Vous êtes alors considéré comme un héros et le président des états unis vous invite à une réception à la maison blanche. Là, vous retrouverez Patti qui devra, après avoir démasqué monsieur Big, utiliser son soutien-gorge pour l'empêcher de s'enfuir. Finalement tout finit bien et vous partez tous les deux pour Camp David en hélicoptère. Si vous possédez un carte sonore avec une sortie DAC, vous aurez droit à tous les sons digitalisés du jeu.

The End

(GUILLAUD Laurent)

PINPON expr. 1. Terme enfantin pour désigner une sirène de pompiers. 2. Caractéristique du visage de Destroy quand il vient de se lever. Ex: "Putain, c'est lui, Destroy? Il est vraiment pinpon, de tronche, non?" (un lecteur).

JEUX... CRACK MICRO 16BITS

BISTROGYPRE adj. Qui a nettement tendance à se tourner vers les cafés et les brasseries.

ZAK MAC KRACKEN

SFO :

Tirez papier déchiré - Utilisez papier déchiré avec carte plastique Ouvrez tiroir - Ramassez Kazoo - Allumez répondeur automatique Ouvrez tiroir (à côté du lit) - Ramassez facture téléphone - Ramassez bocal à Sushi - Ouvrez porte - Ramassez coin de tapis - Allez porte Ramassez coussin - Poussez coussin (de gauche) - Ramassez télécommande Utilisez cordon d'énergie dans issue d'énergie - Utilisez télécommande Ramassez couteau à beurre - Ouvrez cabinet - Ramassez boîte de crayons Utilisez crayon jaune sur papier déchiré - Ouvrez réfrigérateur Ramassez oeuf - Fermez réfrigérateur - Ramassez petite clé - Ouvrez porte - Allez porte - Allez sonnette (à gauche) - Poussez sonnette (3X) Ramassez pain rassis - Allez 14ème avenue - Ouvrez porte (Lou's Loans) Allez porte - Achetez guitare - Achetez combinaison - Achetez lunettes de nez - Achetez chapeau - Mettez lunettes de nez - Mettez chapeau Achetez boîte à outils - Achetez crosse de golf - Allez porte - Ouvrez boîte à outils - Utilisez cisailles sur pince à cheveux - Allez 13ème avenue - Allez porte (PTT) - Ouvrez porte - Allez - Allez bulletin lisez bulletin - Utilisez crayon jaune sur bulletin - Ouvrez porte du comptoir - Utilisez terminal d'ordinateur - Lisez téléphone public Allez porte - Allez boîte aux lettres - Utilisez boîte aux lettres avec petite clé - Utilisez bulletin avec boîte aux lettres - Allez escalier Utilisez clé anglaise sur pipe (sous Pévier) - Utilisez pain rassis dans évier - Allumez interrupteur - Eteignez interrupteur - Ramassez miettes de pain - Utilisez clé anglaise sur pipe - Utilisez bocal à Sushi avec évier - Allez porte (de la chambre) - Utilisez répondeur automatique Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Utilisez clé anglaise sur bus - Allez vers le fervent - Donnez Cashcard à fervent - Allez passage aux avions -

AVION :

Ouvrez porte (à gauche) - Allez porte - Utilisez papier hygiénique dans évier - Allumez évier - Poussez sonnette d'alarme - Allez (à l'avant de l'appareil) - Ramassez coussin (du premier siège) -

Ramassez briquet - (Ouvrir TOUS LES COFFRES DU DESSUS POUR TROUVER LA RESERVE D'OXYGENE) - (APPUYER SUR LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS POUR ABREGER LE SERMON DE L'HOTESSE ET RECOMMENCER JUSQU'A TROUVER LE BON) - RECOMMENCER LE COUP DE L'EVIER - Allez (à droite) - Ouvrez four à micro-ondes - Utilisez oeuf dans four à micro-ondes - Fermez four - Allumez four - Allez au bon coffre - Ouvrez coffre - Ramassez tank à oxygène - Fermez coffre - (BOULTON DROIT DE LA SOURIS POUR ABREGER LE VOYAGE)

SEATTLE :

Allez porte - Tirez branche d'arbre - Donnez cacahuètes à écureuil à 2 têtes - Utilisez branche d'arbre avec terre en vrac - Allez entrée de la caverne - Utilisez branche d'arbre avec fosse à feu (au milieu de l'écran) - Utilisez cisailles sur nid d'oiseau abandonné - Utilisez nid d'oiseau avec branche (dans fosse à feu) - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur nid et branche - Eteignez briquet - Utilisez crayon jaune sur marques étranges - Allez - Utilisez télécommande - Ramassez cristal bleu - Allez porte (à gauche) - Allez sortie de la caverne - Allez aéroport - Utilisez terminal aux réservations -

DESTINATION : SAN FRANCISCO - Allez passage aux avions

SFO :

Allez porte - Allez 14ème avenue - Allez porte (la 2ème) - Utilisez cristal bleu sur fente - ATTENDRE UN PEU - Ramassez buvard - Changez à Annie - Ramassez Cashcard - Changez à Zak - Allez porte - Allez 13ème avenue - Allez boîte aux lettres - Utilisez boîte aux lettres avec petite clé - Ramassez lettre - Lisez carte de fan club - Fermez boîte aux lettres - Allez escalier - Allez porte - Utilisez répondeur automatique - Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Utilisez clé anglaise sur bus - Utilisez Cashcard dans compteur de Cashcard - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Utilisez terminal - DESTINATION : KATMANDU -

Allez passage aux avions -

KATMANDU :

Allez dehors - Allez paille (à droite) - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur paille - Eteignez briquet - Allez (à gauche) - Ramassez drapeau - Allez porte - Ramassez clé de la prison - Allez porte - Allez porte (à droite) - Mettez lunettes de nez - Donnez livre à garde - Allez porte - Allez à droite - Allez porte (à gauche) - Allez Yak - Utilisez Cashcard dans plaque d'immatriculation - Utilisez terminal - DESTINATION : KINSHASA - Allez passage aux avions -

KINSHASA :

Allez dehors - JUNGLE:D-D-D-D-G - Allez à gauche - Allez porte - Donnez crosse de golf à Shaman - RELEVER LE CODE - Allez jungle - G-G-G-G-D -

MARS :

Changez à Leslie - Ouvrez porte (du van) - Allez - Ouvrez boîte à gants - Ramassez Cashcard - Ramassez fusible - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Lisez Cashcard - Donnez Cashcard à Mélissa (la sienne) - Changez à Mélissa - Allez porte - Utilisez valve à oxygène - Ramassez cassette audio digitale - Ramassez boîte à boom - Changez à Leslie - Allez monolithe (à gauche) - Utilisez Cashcard dans fente - Allez porte (du foyer) - Utilisez jeton dans plaque métallique - Ramassez fusible brûlé - Utilisez fusible dans boîte à fusibles - Poussez bouton - Poussez bouton (à droite) - Allez porte du foyer - Allez coffre - Ramassez ruban adhésif - Ouvrez coffre - Ramassez torche - Ramassez couvertures - Ramassez balai et - Ramassez échelle (à droite, Allez porte - Poussez bouton (de droite) - Poussez bouton (de gauche) - Allez porte vers Mars - Allez sable - Utilisez sable avec balai et Donnez ruban adhésif à Mélissa - Donnez échelle à Mélissa - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Mélissa - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Utilisez ruban adhésif sur cassette audio digitale - Utilisez cassette audio digitale avec boîte à boom - Allez porte - Allez visage énorme (à droite) - Utilisez échelle sur porte - Poussez

boutons SELON LE CODE DE KINSHASA - Ramassez échelle - Allez grande chambre Allez statue immense (la 2ème) - Lisez marques étranges - EN FAIRE UN DESSIN - Allez porte énorme (la 3ème, à droite) - Utilisez piédestal avec échelle - Allumez boîte à boom - Enregistrer - Allumez sphère en cristal - Ramassez échelle - Allez grande chambre - Allez porte énorme (la 2ème) - Allumez boîte à boom - Jouer - Allez grande chambre - Allez porte énorme (la 1ère) - Allumez boîte à boom - Jouer - Allez grande chambre - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Leslie Utilisez valve à oxygène - Changez à Zak - Utilisez terminal - DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Utilisez terminal - DESTINATION : MEXICO - Allez passage aux avions

MEXICO :

Allez porte - JUNGLE : D-D-G-D - Allez entrée du temple (celle de gauche) - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur flambeau - Eteignez briquet allumé - Allez passage (juste au-dessus de Zak) - Allumez briquet... - Allez tunnel tout à droite - Allumez briquet... Allez porte de droite - Allumez briquet... - Allez porte de droite - Allumez briquet... - Allez 2ème porte (celle du milieu) - Utilisez crayon jaune sur marques étranges - DESSINER LES MARQUES DE MARS - Dessin achevé - Ramassez fragment de cristal - Allez porte (à gauche) - Allez passage de gauche - Allez passage de gauche - Allez 2ème porte (du milieu) - Allez passage tout à gauche - Allez à droite - Allez jungle (à gauche) - G-G-G-D - Utilisez terminal - DESTINATION : LIMA - Allez passage aux avions -

LIMA :

Allez dehors - JUNGLE : D-D-D - Utilisez miettes de pain dans mangeoire -

FAIRE VITE :

Utilisez cristal bleu sur oiseau - Volez sculpture énorme - Volez oeil (celui de gauche) - Ramassez manuscrit - Volez

JEUX... CRACK MICRO 16BITS

ZAK MAC KRACKEN

fenêtre - Volez vallée (en bas) - Volez (à gauche) - Donnez manuscrit à Zak - A Zak - Allez jungle (à gauche) - G-G-G - Utilisez terminal - DESTINATION : SAN FRANCISCO - Allez passage aux avions - Allez porte - Allez escalier - Allez porte (à gauche) - Utilisez répondeur automatique - Allez porte - Allez porte (à droite) - Allez bus - Changez à Annie - Allez porte - Allez bus - Changez à Zak - Utilisez clé anglaise sur bus - Utilisez Cashcard dans compteur de Cashcard - Changez à Annie - Utilisez Cashcard dans compteur de Cashcard - Changez à Zak - Donnez manuscrit à Annie - Donnez cisailles à Annie - Donnez fragment de cristal à Annie (2X) - Donnez drapeau à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : MIAMI - Allez passage aux avions - Donnez livre à clochard - Utilisez ruban adhésif sur bocal à Sushi - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Changez à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : LONDRES - Allez passage aux avions - Changez à Zak - Donnez whisky à Annie - Changez à Annie - Allez porte - Donnez whisky à sentinelle - Eteignez interrupteur - Utilisez cisailles sur grille - Allez Stonehenge - Allez pierre d'autel - Utilisez pierre d'autel avec drapeau - Utilisez fragment de cristal sur pierre d'autel (2X) - Lisez manuscrit - Ramassez cristal jaune - Allez cabane des gardes - Allez aéroport - Donnez cristal jaune à Zak - Donnez cisailles à Zak - Changez à Zak - Utilisez terminal - DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Utilisez terminal - DESTINATION : KINSHASA - Allez passage aux avions - Allez dehors - Allez à gauche - Allez porte - Donnez cristal jaune à Shaman - Changez à Leslie -

MARS :

Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez visage énorme - Allez grande chambre - Allez passage (le 1er) - Allez passage - Allumez torche - Allez passage tout à droite - Allez passage tout à droite - Allez passage rose (à droite) - Lisez jauge - Allumez interrupteur - Allumez interrupteur - Lisez jauge - Enlevez casque - Allez dédale - Allez passage bleu (à gauche) - Allez passage tout à droite - Lisez carte - Lisez sculpture - Lisez marques

étranges (EN FAIRE UN DESSIN) - Allez dédale - Allez passage rose - Allez passage jaune (à gauche) - Allez tout à gauche - Allez grande chambre - Allez 2ème passage - Allez passage - Allez passage bleu (à droite) - Ramassez Ankh - Allez porte - Allez passage tout à gauche - Allez grande chambre - Allez 3ème passage - Allez passage - Allez passage jaune (à droite) - Eteignez torche allumée - Utilisez Ankh dans panneau - Poussez bouton - Ramassez clé d'or - Ramassez clé grande - Allez porte - Allez passage tout à gauche - Allez grande chambre - Mettez casque - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage - Allez porte (du van) - Changez à Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Lima (en bas à gauche) - Ramassez candélabre - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Mexico (à gauche au milieu) - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Seattle (en haut à gauche) - Allez porte (à gauche) - Allez sortie de la caverne - Allez aéroport - Utilisez terminal - DESTINATION : MIAMI - Allez passage aux avions -

MIAMI :

Utilisez terminal - DESTINATION : TRIANGLE DES BERMUDES - Allez passage aux avions - ATTENDRE - NOTER LA COMBINAISON - Poussez bouton - Donnez carte de fan club à Le Roi - NOTER LA COMBINAISON - Allez à droite - Lisez dicteur du Lotto - NOTER LES CHIFFRES - Allez à gauche - UTILISER LA PREMIERE COMBINAISON - Allez à gauche - Utilisez parachute - Utilisez Kazoo - Utilisez cristal bleu sur dauphin - FAIRE VITE - Nagez sous l'eau - Nagez à droite - Tirez goémon (ce lui qui bouche l'entrée) - Ramassez objet brillant - Nagez surface - Donnez objet brillant à Zak - A Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à LE CAIRE (à droite) -

LE CAIRE:

Utilisez objet brillant sur base - Utilisez candélabre avec objet brillant - Allez à gauche - Tirez levier - Allez escalier - Allez à droite - Allumez briquet - Utilisez briquet allumé sur flambeau - Eteignez briquet - Allez porte - Allez passage (à gauche) - Allez désert - Allez jambe (celle du bas) - Utilisez marques étranges avec crayon jaune - DESSINER LA FIGURE DE MARS - Dessin achevé -

Changez à Annie - Utilisez terminal - DESTINATION : LE CAIRE - Allez passage aux avions - Allez dehors - Allez porte secrète - Allez porte à droite - Allez passage tout à droite - Allez passage à droite - Allez passage à gauche - Allez passage à gauche - Allez passage tout à gauche - Allez passage à gauche - Allez passage à gauche - Changez à Zak - MEME PARCOURS - Changez à Annie - Lisez hiéroglyphes - FAIRE COMME INDIQUE - Changez à Zak - Utilisez crayon jaune sur carte de papier - Lisez marques étranges - EN FAIRE UN DESSIN - Allez porte - Allez passage tout à droite (4X) - Allez 2ème passage en partant de la gauche - Allez tout à gauche (3X) - Changez à Annie - MEME PARCOURS - Allez désert - Allez porte de la pyramide - Allez porte - Allez passage (à droite) - Allez escalier - Changez à Zak - Allez désert - Allez porte de la pyramide - Allez porte - Allez passage (à droite) - Allez escalier - Poussez levier - Mettez combinaison - Utilisez cristal jaune - Téléportez à Visage Martien -

SI LESLIE ET MELISSA N'ONT PLUS D'OXYGENE :

Changez à Leslie - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Changez à Mélissa - Allez porte - Allez porte (du van) - Utilisez valve à oxygène - Changez à Zak ou Annie -

Utilisez crayon jaune sur marques étranges - DESSINER LA FIGURE DU SPHY - Dessin achevé - Allez tunnel de droite - Allumez briquet - Allez passage vert à gauche - Allez passage à gauche (3X) - Allez grande chambre - Mettez tank à oxygène - Mettez bocal attaché (bocal à Sushi + ruban adhésif) - Allez sortie - Allez piste d'atterrissage - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez monolithe - Utilisez monolithe avec Cashcard (2X) - Changez à Leslie - Allez porte - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez tramway - Changez à Mélissa - Utilisez valve à oxygène - Allez porte - Allez monolithe - Utilisez monolithe avec Cashcard (4X) - Donnez jeton à Leslie (2X) - Changez à Zak -

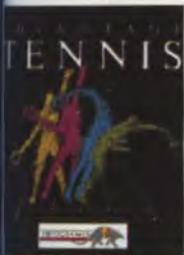
FAIRE VITE :

Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Utilisez jeton

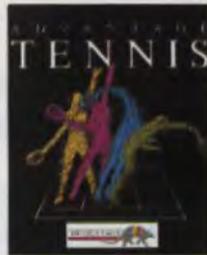
dans tramway - Changez à Mélissa - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Allez pyramide - Utilisez balai et sur tas de sable - Changez à Zak - Allez pyramide - Utilisez pin à cheville avec trou de serrure - Allez porte - Allez passage (à droite) - Changez à Mélissa - Allez pyramide - Allez porte - Allez passage à droite - Changez à Leslie - Allez porte - Allumez torche - Allez passage à droite - Donnez clé d'or à Zak - Poussez pieds du sarcophage - Changez à Zak - Allez escalier (à gauche) - Changez à Mélissa - Allez escalier - Changez à Leslie - Allez un peu à droite (pour débloquer le passage) - Changez à Zak - Allez boîte - Utilisez boîte avec clé d'or - Changez à Mélissa - Allez bouton - Changez à Zak - Allez cristal blanc - Changez à Mélissa - Poussez bouton - Changez à Zak - Ramassez cristal blanc (VITE !!) - Allez tout à gauche - Changez à Mélissa - Allez tout à gauche - Changez à Leslie - Poussez pieds du sarcophage - Changez à Mélissa - Allez escalier - Allez porte à droite - Allez passage à gauche - Changez à Zak - Utilisez cristal jaune - Téléportez à pyramide égyptienne - Changez à Leslie - Allez porte - Allez passage à gauche - Allez station de tramway - Eteignez torche allumée - Changez à Mélissa - Allez station de tramway - Utilisez jeton dans tramway - Changez à Leslie - Utilisez jeton dans tramway - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène - Changez à Mélissa - Allez porte du van - Utilisez valve à oxygène - Fermez porte - Enlevez casque - Changez à Leslie - Enlevez casque - Changez à Zak - Enlevez bocal attaché - Enlevez tank à oxygène - Utilisez cristalabre avec cristal jaune - Utilisez cristalabre avec cristal bleu - Utilisez cristalabre avec cristal blanc - Poussez interrupteur - Changez à Annie - Poussez interrupteur -

NOTES CONCERNANT LES AEROPORTS :

- Il existe un vol Seattle-Miami, mais pas de Miami-Seattle.
- A Miami, il existe un vol touristique, le survol du Triangle des Bermudes, avec retour à Miami (peut-être).
- A Miami, il n'y a pas de ville, juste l'aéroport.
- Les codes de sortie visa ne sont demandés que lorsque l'on quitte le territoire des Etats-Unis (Bermudes y compris).
(Alexandre DI MASCIÒ)



ADVANTAGE TENNIS



Lundi 3 novembre 1991

LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS.

★ 1^{ère} ANNEE N° 00001

TOUJOURS GAGNANT!

Encore une victoire écrasante d'ADVANTAGE TENNIS sur ses adversaires. Sa supériorité technique incontestable a été démontrée sur tous les terrains lors de la précédente saison. Comme nous, le Tennis Mondial se demande s'il y aura cette année un joueur suffisamment entraîné pour réussir l'exploit de ravir son titre à ADVANTAGE TENNIS et devenir Numéro 1.



GAGNEZ VOTRE PIN'S N° 1 MONDIAL

Bravo! Vous n'avez pas renoncé, vos qualités techniques et votre mental de battant vous ont hissé au rang de N°1 mondial. Tout gagnant mérite sa médaille. Si vous êtes parmi les 200 premiers à nous envoyer la photo d'écran représentant la première page de votre "Press-book" sur laquelle nous pourrons constater que vous avez triomphé d'ADVANTAGE TENNIS, vous recevrez le pin's ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.

PROFIL D'UN CHAMPION

- ◆ 1 à 2 joueurs simultanés.
- ◆ Des coups nombreux et spectaculaires: plongeon, smash de revers...
- ◆ Visualisation au ralenti du dernier échange.
- ◆ 3 types de jeu: entraînement, saison ou exhibition.
- ◆ Comptabilisation des points ATP et progression des adversaires dans le classement géré par l'ordinateur.
- ◆ Différents angles de vue du joueur.



Magnifique smash haut en extension sur le gazon de Wimbledon.



Superbe coup entre les jambes sur la surface synthétique de Tokyo.



Splendide smash de revers au filet sur la terre battue de Roland Garros.



PC & COMPATIBLES
ATARI ST & STE - AMIGA

QUESTIONS

Mission impossible..?

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

GOLDEN AXE WARRIOR

J. Paul Q.21001

Pouvez-vous m'indiquer où se trouvent toutes les magies (sur Sega).

OBITUS

Christian Q.21002

Une fois sorti de la mine, on arrive dans un château, dans une des pièces, il y a un homme avec une couronne. Que faut-il lui donner pour l'avoir? Dans la mine, il y a un endroit où mettre la pierre du "Green Man", cela découvre un passage secret gardé. Le garde tué, on arrive vers un guerrier avec un bouclier et une épée. Quelle arme, ou quel talisman faut-il utiliser pour le tuer? Une fois retourné à la tour de départ, après avoir ouvert une porte et traversé la forêt, j'arrive au deuxième château, une fois arrivé à la bibliothèque, combien faut-il donner de morceaux de manuscrits (sur Amiga).

MANIAC MANSION

Mickaël Q.21003

J'attends de l'aide dans Maniac Mansion. Je voudrais savoir comment accéder au 2ème, 3ème, 4ème et 5ème étage? Quel est le code la porte blindée? Dans la bibliothèque, comment monter à l'escalier? Comment ouvrir le garage?

INDIANA JONES

Matthew Q.21004

Je suis coincé dans le temple. Après que Donovan ait blessé Henry, Indy doit aller chercher le Graal. Comment doit-il faire pour aller le chercher (3 épreuves?) Qu'est-ce qu'Indy doit posséder dans le temple?

LAST NINJA II

Renaud Q.21005

Comment fait-on pour passer la rivière après avoir passé les abeilles du niveau 1. S'il y a un autre chemin, où se trouve-t-il? Je

n'arrive pas à sauter dans l'eau. Avant de prendre la perche, (dont je n'arrive pas à me servir comme arme), je ramasse un morceau de papier par terre, à quoi sert-il?

MURDER IN SPACE

Mickaël Q.21006

Comment faire pour sauver l'équipage? Quels mélanges doit-on faire avec le bras manipulateur? Quelles sont les BALS de chacun? Où se trouve le coffre?

ZELDA II

Selim Q.21007

Où trouve-t-on le sortilège, le tonnerre, la clef magique et la croix?

MORTEVIELLE MANOR

Cécile Q.21008

Je suis parvenue à découvrir seulement 30% des indices, je suis allé dans le puits, à la cave, au grenier, j'ai fouillé toutes les pièces. Maintenant je suis bloquée que faire?

AWESOME

Christophe Q.21009

Sur la planète après avoir récupéré les disques, que faire? J'arrive à l'aire d'atterrissage, et il ne se passe rien.

IT CAME FROM THE DESERT

Christophe Q.21010

Comment tuer les fourmis géantes et autres insectoïdes. J'ai déjà tiré dans la tête et les yeux des insectoïdes, mais sans top de succès. Comment sauver le monde, en abattant ces monstres?

LA SECTE NOIRE

Florent Q.21011

Où trouver des indices, pour pénétrer dans le repère de la secte? Je n'en trouve aucun.

GREMLINS II

Renaud Q.21012

Je n'arrive pas à tuer la chauve-souris Gremlins du 2ème niveau. Comment faire pour l'abattre? (sur Gameboy).

MORTEVIELLE MANOR

Bruno et Vincent Q.21013

Pourquoi ne peut-on pas rentrer dans la chambre de Julia? (1ère porte à droite dans le couloir).

MEGA MAN II

Un lecteur Q.21014

Au niveau du Dr Willy dans la zone 1, lorsqu'on arrive à une grande échelle avec un grand trou à côté. En haut à gauche il y a l'échelle à rejoindre. J'ai essayé toutes les armes (1, 2 et 3) et ça ne marche pas, comment faut-il faire?

ELVIRA

Fanfan Q.21015

Comment peut-on se débarrasser de l'horrible femme dans la cuisine? J'ai beau lui jeter du sel, rien ne se passe. Comment se débarrasser du loup-garou de l'étable? Comment peut-on utiliser le vieux pistolet? Est-il normal, que je ne puisse prendre aucune plante dans le jardin?

POLICE QUEST I

Eric Q.21016

Comment arrêter les dealers?

LA CHOSE DE GROTEMBURG

Daniel Q.21017

Après être passé par la décharge, je me trouve à l'intérieur de la maison abandonnée. Je suis monté au grenier, et j'ai jeté le matelas par la fenêtre et moi aussi par la même occasion. Sous mes pieds, je trouve un pigeon, je le donne au chasseur, qui me donne une grenade en échange que dois-je en faire? Comment ouvrir la bouche d'égout?

OPERATION STEALTH

Aurélien Q.21018

Comment John doit-il faire pour s'échapper de la cage au dessus des piranhas? Où se trouve le stylo rougeur?

ELVIRA

Jérôme Q.21019

Comment faire pour qu'Elvira donne la potion qu'on lui demande? A quel moment faut-il lancer la flèche d'argent sur le loup-garou? Comment tuer le vampire?

FINAL FANTASY LEGEND

Un lecteur Q.21020

J'arrive à passer le 1er niveau mais une fois au 2ème monde, après avoir trouvé l'île flottante je suis bloqué, que faire?

MORTEVIELLE MANOR

Hallyday Q.21021

Qu'il y a-t-il à découvrir à la chapelle? Est-ce qu'il y a une issue dans le puits? Avec quoi ouvrir la porte de la 1ère chambre?

CAPTIVE

Philippe Q.21022

Comment utilise-t-on l'argent dans ce jeu?

DUNGEON MASTER

Philippe Q.21023

Comment utilise-t-on les pouvoirs magiques, et à quoi servent ils?

INDIANA JONES

Julie Q.21024

Dans la salle de sport, comment détacher le maillet? Dans la chambre du père d'Indy, comment ouvrir la commode? Dans les souterrains comment enlever la torche? Comment ouvrir la dalle? Comment ouvrir la grille de la bouche d'égout? Je n'arrive pas à dépasser la place de Venise.

LES VOYAGEURS DU TEMPS

Luongo Q.21025

Dans la base Crughon, à la sortie du vaisseau lorsque je suis invisible, faut-il aller à la porte du fond? Sinon où faut-il aller?

ELVIRA

Olivier Q.21026

J'ai déjà les 6 clefs, mais j'aimerais savoir comment battre le monstre de pierre dans les catacombes. Comment ouvrir les pincettes dans la chambre des tortures?

GOONIES II

Deux inconnus Q.21027

Nous avons un problème, nous n'arrivons pas à passer le 4ème level, que faut-il faire?

MORTEVIELLE MANOR

Nicolas Q.21028

Je prends le couteau dans la chambre, je vais dans la cave, mais je ne sais pas où mettre le couteau. Pouvez-vous me le dire?

TREASURE DIZZY ISLAND

Luc Q.21029

Comment faire pour prendre le "Solid gold egg"?

CADAVER

Jimmy Q.21030

Je suis bloqué au niveau 1, que faut-il donner comme sacrifice au tombeau Glouton?

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

MANIAC MANSION

Joystick R.19003
Si tu avais l'original de Maniac Mansion, tu aurais le code de la porte blindée et tu saurais, qu'il n'y a que deux étages à la maison.

LES VOYAGEURS DU TEMPS

Christophe R.18001
Tout d'abord, il faut avoir la liasse de papier qui se trouve dans le tiroir du bureau. Une fois dans la salle, il faut introduire la liasse dans l'ouverture de la photocopieuse et actionner le bouton vert, puis le bouton rouge. L'alarme se déclenche, il faut immédiatement récupérer la liasse et se placer sur le cercle blanc à droite. Vous serez transporté au Moyen - âge.

CADAVER

Christophe R.18009
Vous vous trouvez dans la cour royale, N, E, E, E, E, E, N, O, N, O, E, E, O, appuyez sur le premier bouton en arrivant, la première gemme apparaît. Au départ, lorsque l'on actionne le levier, intercalez - vous entre les grilles, lorsqu'elles se referment. Depuis le départ, ramassez toutes les pièces, ensuite la deuxième, puis troisième Gemme. Dans la salle où il faut placer les gemmes, vous devez ouvrir le coffre pour obtenir la quatrième gemme.

LES VOYAGEURS DU TEMPS

Christophe R.18015
Il faut prendre le seau sur l'échafaudage, le sac plastique qui se trouve dans la poubelle, l'insecticide dans le placard. Ouvrir la porte des WC et prendre le petit drapeau qui est à vos pieds. Utilisez le seau sur le robinet, puis utilisez - le sur la porte. Ensuite, actionner le tapis pour trouver la clef. Actionner la porte de droite, le patron vous laisse tranquille.

INDIANA JONES

Christophe R.18017
Dans la maison d'Henry, il y a deux objets importants (peinture au mur, carnet du Graal). Pour l'avoir, il faut pousser la bibliothèque et prendre le morceau de scotch. Retourner à l'université et faire dissoudre le scotch dans le dissolvant, prendre la clef, celle - ci ouvre le coffre. Mais d'abord, il faut déplacer la plante et tirer la nappe.

RYGAR

Un lecteur R.14002
Pour tuer le monstre du palais de Dorado, il y a une technique à apprendre. Il faut se placer de façon que tu puisses toucher l'ennemi en sautant au dessus de ses tirs. Une fois arrivé à la fin du saut vers la gauche, tu refais le même mouvement des dizaines de fois, et n'oublie pas en sautant de gauche à droite le plus loin et le plus haut possible.

GEISHA

Hervé R.14014
Avant de rencontrer Oko, il faut que tu consultes l'affichage publicitaire qui se trouve derrière la porte de l'armoire. Puis il faut cliquer une des deux flèches jusqu'à l'apparition du mot : "OSTRAEDE", avec en face le code la zone. La belle pêcheuse plongera et te ramassera bien vite les deux perles noires (si tu la protèges!)

CADAVER

Un lecteur R.14018
Quand tu as trouvé l'urne contenant les cendres de Carolus, dépose-les sur son autel et un parchemin inconnu (puissance 200) apparaîtra. Emploie le sortilège lire la magie sur ce parchemin qui s'appelle en fait "massacre". Jette ce sort sur le dragon qui mourra puis fouille-le. Pour passer au niveau 2, va dans la salle aux 4 boutons, appuie dans l'ordre 1, 4, 2, 3, le 1 étant le plus à gauche. Va dans la salle au dragon, appuie sur le bouton, passe dans la salle suivante, actionne le levier, te voilà au niveau 2.

MURDER IN SPACE

Un lecteur R.14021
En bas à gauche, sur l'écran du laboratoire de chimie, il y a une croix formée de 5 boutons. Appuie haut, bas, gauche, droite, le bras se met à bouger, tu peux l'utiliser.

INDIANA JONES

Matthieu R.14009
Il suffit de donner au troisième garde, la peinture trouvée chez Henry. Si on veut, on peut éviter de tuer le gros garde, pour cela il faut être habillé en domestique et lui dire "Je fais des courses

pour un de vos camarades", "des bottes à cirer", "au 2 ème étage" et enfin "Il est de garde comme vous".

GHOSTBUSTERS II

Cyril R.13008
C'est simple, au deuxième niveau, dès que tu as tué un monstre, appuie sur la barre d'espace. Les petits bonsbommes (les ghostbusters) qui sont au pied de la statue vont chercher le slime.

INDIANA JONES (ACTION)

Cyril R.13033
Après avoir pris la Croix de Coronado, reviens à la dernière corde (celle où il y avait la lanterne), grimpe jusqu'à la corde de gauche, et saute à droite. Monte un peu, saute dans le passage, puis avance jusqu'à un trou, saute par-dessus, avance et tu arrives au train.

STRIDER

Thomas R.13019
On ne peut pas partir de l'endroit où il y a le mille-pattes car c'est la fin du niveau 1, et il faut le tuer. Pour le tuer, il faut rester en haut du trou et attendre qu'il monte. Petit truc, il faut de préférence avoir le robot bonus, il t'aidera à le tuer.

MORTEVIELLE MANOR

Matthieu R.14025
Quand tu te trouves dans le grenier, tu dois posséder une sorte de clef mais qui n'en n'est pas une, elle a un trou situé en son milieu. Puis, place la dans le trou qui est au dessus du meuble. Tu as dû remarquer un trou dans la boule inférieure droite, place la baguette dans le trou, puis tourne la, un tiroir secret s'ouvrira. Fouille le, tu dois y trouver des manuscrits ou des lettres, lis-les, un type arrivera et il t'avouera sa culpabilité. Il y a sûrement des objets à prendre dans la chapelle, mais ils ne te seront pas utiles.

MONKEY ISLAND

Marc R.14001
Pour trouver le "helmet", tu dois aller à la cuisine du "Scumm Bar", et sous la table où il y a le morceau de viande, tu trouves un pot sers t'en comme "helmet". Pour aller sur la petite île, il faut aller dans le tableau où il y a le "Citizen of Melee", à côté de lui une porte, rentres-y et prends sur la table un poulet, regarde le c'est un "rubber chicken". Retourne sur l'île, puis utilise-le sur le câble.

INDIANA JONES (ACTION)

Marc Q.14001
Après avoir trouvé la Croix de Coronado, il faut remonter jusqu'au type qui monte et qui descend à la corde. Quand il descend, va sur sa corde, puis sur celle d'à côté, grimpe et à droite, tu arrives au train.

ZELDA II

Denis R.16018
Pour passer la rivière dans le village de Saria, il faut trouver Bagu. Pour le trouver il faut suivre ces indications. Dès que vous sortez de la grotte, allez tout droit jusqu'à la rivière. Ensuite, allez à droite jusqu'à la forêt, dès que vous y êtes, avancez 7 écrans d'arbres, puis remontez d'un écran, vous arrivez à Bagu. Retournez au village de Saria, rentrez dans la maison du village, et interrogez le chevalier. Ressortez, un pont se construira tout seul, et vous pourrez trouver le marteau dans une des grottes à côté de la rivière.

DUNGEON MASTER

Eric R.14015
Au niveau 1, tu dois juste tuer le dragon et ensuite assembler le "Firestaff" (bâton de feu). Retourne au niveau 13 et tue les monstres poilus (sortes de poissons, etc...), ensuite va dans la petite salle en haut à droite et tue le monstre poilu. Attire le magicien noir, ouvre une porte, met toi en face et dès qu'il est devant toi, lance-lui un "flux cage" puis décale toi. Renouvelle l'opération 4 fois (il doit être emprisonné dans 4 flux cage), puis lance un "fuse" et voilà tu viens de terminer Dungeon Master.

MANIAC MANSION

Un lecteur R.14011
Pour aller au laboratoire du Docteur Fred, il faut d'abord aller en prison et ouvrir la porte de gauche, avec la clef lumineuse. Puis faire un des codes suivants: 8640, 3300, 7572, 0032, 5858, 1594, mais d'abord il faut laisser le Docteur Fred aller à la salle de jeux vidéo. On ne peut pas ouvrir la porte de la pharmacie. Dans le coffre d'Edna il y a une enveloppe et à l'intérieur de celle-ci se trouve des jetons que tu devras utiliser dans les jeux vidéo.

L'AIGLE D'OR

Jean R.13034
Les bonnes cheminées sont reconnaissable au trou qu'elles ont dans le pied gauche.

CONCOURS SIMPSONS

OCEAN / ACCLAIM / JOYSTICK

**GRACE A OCEAN,
GAGNEZ UNE NES,
UNE GAMEBOY,
DES JEUX EN PAGAILLE,
DES TEE-SHIRTS,
DES PIN'S ET DES
POSTERS!**



QUESTIONS

- 1 Quel est le prénom du héros du jeu?
- 2 Sur quelle chaîne de télévision est diffusé le dessin animé "Les Simpsons"?
- 3 Parmi les jeux d'arcade suivants, il y en a un qui n'a jamais été adapté par Ocean sur ordinateur. Lequel? - Midnight Resistance - Dragon Ninja - Space Harrier - Toki - Combat School
- 4 Donnez le nom et le prénom du créateur de la série "Les Simpsons".

LES PRIX

- 1ER PRIX:** Une console de jeu Nintendo NES 8 bits + une console Gameboy + un jeu Robocop sur Gameboy + un jeu Simpsons sur Gameboy + un pin's Simpsons + un tee-shirt Simpsons. Eh, pas mal, non?
- 2EME AU 10EME PRIX:** Le jeu Simpsons Ocean/Acclaim (sur micro) + trois nouveaux jeux Ocean (Darkman, Elf et Smash TV) + un tee-shirt Simpsons + un pin's Simpsons.
- 11EME AU 20EME PRIX:** Un tee-shirt Simpsons + un pin's Simpsons.
- 21EME AU 30EME PRIX:** Un pin's Simpsons + un poster Simpsons.

REGLEMENT DU CONCOURS

- 1 - Ocean et Joystick organisent un concours doté de prix dont la liste figure sur cette page.
- 2 - Ce concours sera clos le 31 décembre à minuit, le cachet de la poste faisant foi.
- 3 - Les membres des sociétés Ocean et Joystick ne sont pas autorisés à participer.
- 4 - Les bulletins-réponse devront être renvoyés à Joystick, concours Simpsons, 103 bd MacDonald, 75019 Paris, avant la date de clôture du concours.
- 5 - Les gagnants seront prévenus individuellement.
- 6 - En cas d'ex-aequo, les gagnants seront départagés par un tirage au sort.
- 7 - Les bulletins raturés ou illisibles seront éliminés.

BULLETIN - REPONSE

à découper et à renvoyer à Joystick, Concours Simpsons, 103 bd MacDonald, 75019 Paris avant le 31 décembre.

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : Code Postal:

Modèle de votre ordinateur (pour les jeux):

Réponse 1:

Réponse 2:

Réponse 3:

Réponse 4:

COLLECTION
joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

Consoles

NEWS

N°
16

SEGA-GAMEGEAR

MEGADRIVE

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

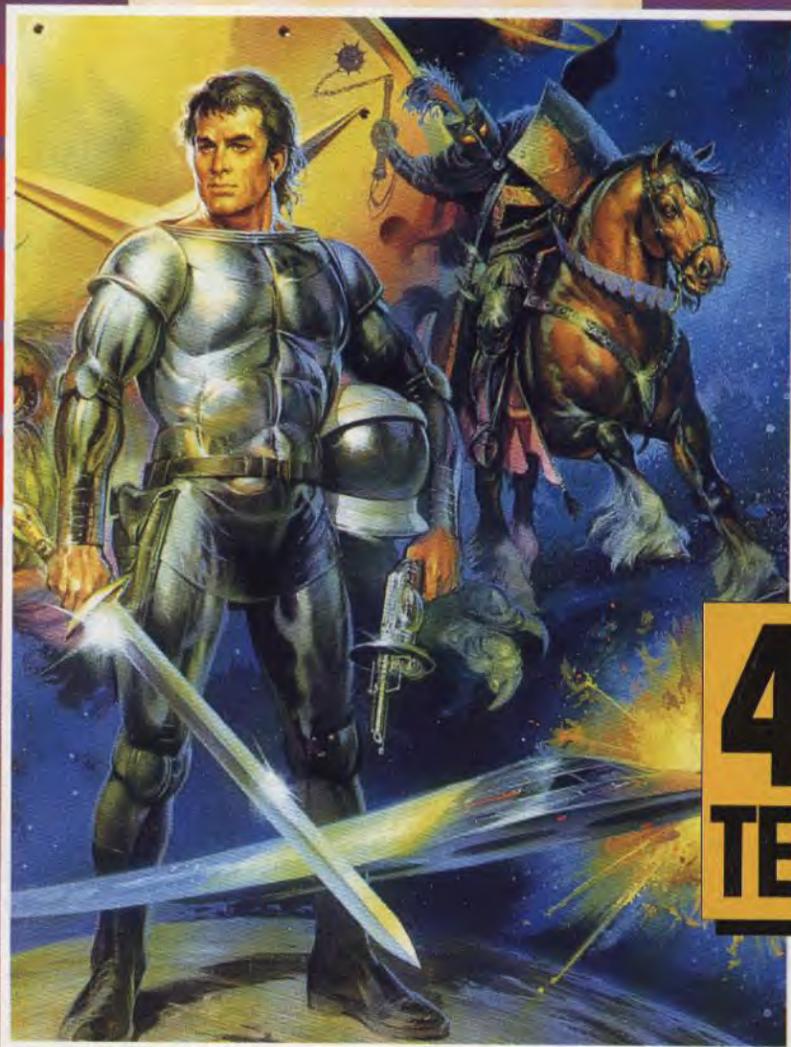
NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO

SUPER FAMICOM



**48
TESTS**

**SUPER
MARIO
BROS 3
GENIAL**

**ALPHA MISSION II • BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE • BLADES OF STEEL • BLUES JOURNEY
CALIFORNIA GAMES • CHECKERED FLAG • LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE • COPTER 271
CRYSTAL QUEST • DARK CASTLE • DECAP ATTACK • DEVIL CRASH • DIGGER • DRAGON EGG
EL VIENTO • FATAL REWIND • GALAXY FORCE II • GAUNTLET II • HARD DRIVIN'
HEROES OF THE LANCE • HIT THE ICE • HYPER ZONE • ISOLATED WARRIOR • JERRY BOY
KING OF MONSTERS • MASTER OF WEAPON • MERCS • NEUTOPIA II • PINBALL MAGIC
POWER LEAGUE IV • PRO SOCCER • RAD GRAVITY • ROAD RASH • SCRAPYARD DOG
SENGOKU • SHADOW OF THE BEAST • SPACE GOMOLA • STRIDER • SUPER GHOULS'N'GHOSTS
SUPER MARIO BROS 3 • SUPER PRO-AM • SUPER TENNIS • TIME LORD • TURBO SUB
THE VIKING CHILD • WORLD CLASS LEADER BOARD • WORLD JOCKEY**



Alain Huygues-Lacour



J'm Destroy

CONSOLES NEWS

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

EDITO

Bonjour, ça va ? En forme ? Heureux de vivre ? Content d'être avec nous ce soir ? Oui, vous m'en voyez ravi. Avant de rentrer dans le vif du sujet et bien que cet éditto soit écrit avant l'ouverture de Micro & Co, je tenais à vous remercier d'être venus aussi nombreux, au cas où vous seriez venus nombreux. C'était vraiment sympa de vous voir tous agglutinés devant notre stand tels des abeilles dans une ruche. Dans le cas contraire, je tenais à vous dire que c'était pas vraiment cool de ne pas vous être déplacés. Notre stand était pourtant super clean. Enfin, je tenais également à nous excuser pour les diverses alertes à la bombe qui ont eu lieu durant le salon, si des alertes à la bombe ont eu lieu !

Voilà, la période faste arrive, les mois denses où les nouveautés arrivent en pagaille, sont là et bien là. Comment, vous voulez des preuves ? Quarante tests, cela ne vous suffit pas ! Une fois de plus et comme tous les mois nous avons balayé pour vous tous les titres qui allaient sortir un jour et cela dans n'importe quel point du globe. Des îles Fidji aux Canaries en passant par la Nouvelle Calédonie, la Crête et les îles Galapagos, vous connaîtrez toute l'actualité de ce monde ludique qui nous fascine tant. Bien entendu, vous retrouverez également notre traditionnel et légendaire coup de cœur, ce mois-ci c'est Super Marios Bros III sur Nintendo 8 bits qui est à l'honneur, et quel honneur !

Ah oui, une toute petite dernière chose avant de se quitter, n'oubliez pas que vous retrouverez toute l'équipe de Consoles News et de Joystick dans Joypad en vente tous les mois aux alentours du 15. Si vous ne le trouvez pas en kiosque à cette date, ne vous inquiétez pas, c'est peut-être que la sœur du beau-frère de l'imprimeur est tombée malade, que la CGT organise ce jour-là une manifestation contre l'importation massive des jeux vidéo japonais, ou que tout simplement nous sommes en retard, hypothèse la moins probable, je vous l'accorde.

Sayonara.

J'm Destroy

LE CALME A

Comme tous les mois, inconditionnels de la console, voici le moment fort de la soirée, le moment que vous attendez tous avec une impatience bien normale, le moment-clef, le moment de toutes les émotions et de tous les discours, en un mot comme en cent, je ne passerai pas par quatre chemins pour vous le dire, voici le moment tant attendu et tant désiré, celui des news de Consoles News. Ahhh, quel régal, quelle délectation, quel sublime plaisir.

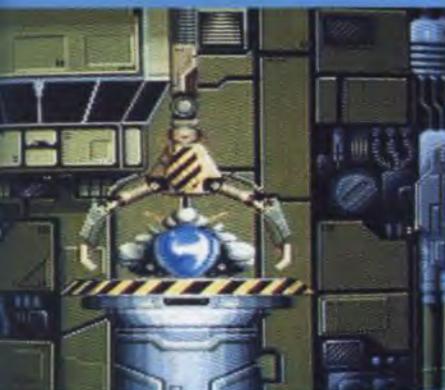


WORLD CUP DODGE BALL

PC ENGINE

World Cup Dodge Ball est bel et bien comme vous vous y attendiez, une bête mais très sympathique simulation de football européen. Certes nettement moins précise au niveau du réalisme qu'un Pro Soccer sur Super Famicom où même que Formation Soccer sur PC Engine, cette réalisation de Naxat Soft devrait cependant avoir ses fans. Les sprites sont rigolos et typiquement japonais, pour ne rien vous cacher ce sont d'ailleurs les mêmes que ceux de Dodge Ball, la simulation de balle au prisonnier disponible également sur cette console. Avec une option permettant de jouer à deux, une dizaine d'équipes, des situations de jeux assez marrantes, World Cup Dodge

WANT LA TEMPETE



R-TYPE COMPLETE CD

Cup devrait combler le petit vide qui existe sur cette bécane en matière de simulation footballistique.

Avec **R-Type Complete CD**, sur CD Rom bien évidemment, Irem nous offre la version non tronquée de ce Shoot'Em Up culte d'arcade. Reprenant trait pour trait tous les aspects et tous les niveaux de la version originale, R-Type Complete CD permettra également aux joueurs d'admirer de nombreux dessins animés présents entre chaque scène, il y en a sept. Ponctué par des musiques fantastiques, R-Type Complete CD sera très certainement l'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année, sa sortie étant annoncée pour le courant du mois de décembre.

Décidément les simulations de catch font recette sur la console NEC. **Monster Pro Wrestling** vous entraînera une fois de plus dans les méandres de ce sport complètement truqué. Cette fois-ci pourtant et contrairement à Second Bout, le dernier jeu de la sorte disponible sur cette bécane, on ne participe pas vraiment aux combats. On prépare ses coups à l'avance et on voit évoluer son combattant à l'écran, à la manière de Maniac Pro Wrestling. Doté de graphismes assez sanglants, cette simulation pourrait être très intéressante pour tous ceux qui comprennent le parfaitement le tong. Disponible dès le début du mois de décembre.

Super Metal Crusher n'est autre qu'un jeu de simulation de guerre futuriste dans laquelle des robots se prennent la tête mé-



MONSTER PRO WRESTLING



SUPER METAL CRUSHER

chamment pour savoir qui est supérieur à l'autre. D'un concept assez novateur ce jeu ne devrait cependant pas atteindre les vitrines, même des meilleurs magasins d'importation, tous les textes et toutes les explications étant dans un étranger imitable, le japonais bien sûr.

Si vous êtes amoureux, si vous avez une copine, n'essayez surtout pas **Vanilla Syndrome**. En effet, ce jeu de mah-jong n'est pas qu'un simple jeu de mah-jong. Il vous permettra aussi de réveiller vos sens, grâce à de superbes créatures aux formes bien rondes. Ressemblant de fort près à un Strip Poker classique, Vanilla Syndrome est un jeu plus que surprenant qui offre des graphismes d'une rare qualité sur une machine telle que la PC Engine.

Dans **The Addam's Family**, vous jouez



VANILLA SYNDROME

le rôle d'un des membres de cette grande famille. Embourbé dans une histoire comme seuls les Américains savent les faire, vous voilà en train d'affronter de nombreuses créatures hideuses dans ce jeu d'arcade au scrolling horizontal. Edité pour l'instant sur Turbo Grafx, donc sur la PC Engine américaine, ce jeu ne sera peut-être pas disponible en version japonaise, enfin dans l'immédiat.

SUPER FAMICOM

Ouvrez bien vos mirettes, ce qui va arriver n'est pas à mettre sous la vue de tout le monde. Bien qu'on vous ait déjà parlé de **Castlevania IV**, on n'a pu résister au plaisir de vous

montrer un nouvel écran de ce jeu tant celui est beau et brillant. En route pour retrouver une princesse prisonnière d'un quelconque prince des ténèbres, vous allez devoir ar-



THE ADAM'S FAMILY

allez devoir arpenter une dizaine de niveaux tous plus remarquables et plus détaillés les uns que les autres pour atteindre votre but. Armé de votre fouet, tel Indiana Jones, il faudra

lutter contre des zombies sortis d'outre-tombe, des chauves-souris maléfiques, des tombeaux géants, bref contre une tonne d'adversaires aux allures pas vraiment amicales. Assurément aussi gigantesque que le fabuleux Super Ghouls and Ghosts (testé dans ce numéro), cette production de Konami qui mis à part Goemon Fight ne nous avait pas réellement épaté



CASTLEVANIA IV

sur Super Famicom risque bien de réaliser le même carton. Castlevania IV devrait être disponible dans les tous premiers jours de novembre en France, sa sortie au Japon étant annoncée vers la fin novembre, le

Shoot Again
la référence
consoles



TOP RACER

28 exactement. Prêvu pour le mois de décembre, **Top Racer** de Kemco est une simulation de course automobile sur Super Famicom qui selon toute vraisemblance devrait avoir ses adeptes. Alors que ce jeu peut se jouer seul ou à deux, chacun ayant alors son propre écran de jeu, il faudra négocier les pentes et les virages serrés du mieux possible pour être le champion que vous désirez être. Utilisant les routines propres à cette machine en matière de zoom, Top Racer est à zyeuter avec précaution lors de sa sortie, même par ceux qui détestent les courses automobiles tant l'ambiance semble être chaude autour de ce titre.



SUPER ADVENTURE ISLAND

Super Adventure Island n'est autre que le Nième épisode de Wonder Boy. Entraîné dans une histoire pour le moins complètement rocambolesque, notre cher camarade sera tout seul pour se dépêtrer des problèmes dans lesquels il s'est fourré. Outre des graphismes très variés et ma foi fort sympathiques, la principale qualité de Super Adventure Island est sans aucun conteste sa maniabilité et le plaisir qu'il fournit lorsqu'on commence une partie. Peut être moins attendu que Castlevania, mais il est difficile de faire mieux, ce titre sera assurément l'une des vedettes de Noël sur Super Famicom.

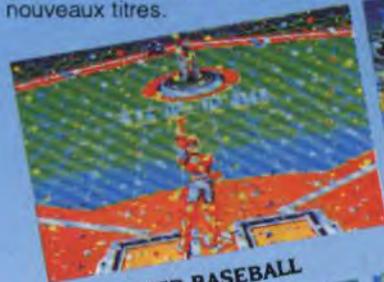
NEO GEO

Malgré le nombre de jeux testés ce mois-ci sur Neo Geo, il faut bien reconnaître que les nouveautés se font attendre. Parmi elles cependant, **Super Eight Man** ne devrait plus trop se faire attendre. Pouvant se jouer à deux, ce qui est pratiquement toujours le cas sur cette bécane, Eight Man est une nouvelle fois un jeu de baston pur et dur, comme les programmeurs de chez SNK savent si bien le faire. Se déroulant suivant un scrolling horizontal parfait, normal, c'est une Neo Geo, Eight Man vous entraînera au cœur d'un complexe robotisé qu'il faudra



SUPER EIGHT MAN

détruire à grands coups de latte. Gardé par des impressionnants ennemis, la lutte sera chaude du début à la fin. Très largement inspiré par Ninja Combat, cette réalisation devrait cependant connaître un vif succès tant les décors et les effets spéciaux sont admirables et remarquables. Encore un must en perspective sur cette console. Dans un avenir un peu plus lointain, nous devrions voir arriver cinq ou six nouveaux titres.



2020 SUPER BASEBALL



FATAL FURY

FOOTBALL FRENZY



CYBERNETIC SOCCER

2020 Super Baseball, une simulation de baseball futuriste qui vous permettra de choisir parmi douze équipes dans trois types de jeux différents. Ce jeu sera doté d'une option deux joueurs, ce qui est toujours agréable. **Fatal Fury** est un jeu de baston à la Street Smart, dans lequel deux combattants devront s'affronter dans un duel à mort. Les graphismes et les musiques seront bien sûr au rendez-vous, mais fallait-il encore le préciser?



ALIEN SYNDROME



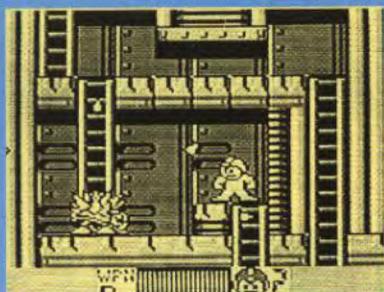
HEAVY WEIGHT CHAMP

Football Frenzy est comme son nom l'indique une simulation de football américain complètement folle. Si vous voulez de l'action, vous en aurez jusqu'à ne plus savoir qu'en faire. Engagé dans une lutte pour la conquête du titre avec neuf autres équipes, les matchs seront sidérants de réalisme. Avec des zooms ahurissants, Football Frenzy est un jeu qu'il faudra voir absolument lors de sa sortie. Décidément l'heure est à la simulation sportive sur Neo Geo! Avec **Cybernetic Soccer**, vous allez participer à un championnat de football de type européen cette fois aux règles très légèrement modifiées. Animation bétonnante et maniabilité remarquable seront les arguments de choc de cette production.

GAME GEAR

De plus en plus à la mode, la Game Gear ne compte pas arrêter son ascension là. Avec **Alien Syndrome**, un titre issu de la Master System et des bornes d'arcade, Sega frappe à nouveau très fort. Perdu au centre d'un complexe spatial, vous êtes entouré de monstres, d'ectoplasmes bavants malveillants qui ne cherchent qu'une seule chose: mettre fin à vos jours.

Heureusement vous ne l'entendez pas de cette oreille et armé de votre rayon laser, vous catapulterez tous ces nains en enfer. Sortie annoncée en décembre au Japon, donc pas très longtemps après en France, surtout en importation parallèle. Dans **Heavy Weight Champ** annoncé pour le début de l'année prochaine, vous devez vous mesurer à des boxeurs à allure pas franchement sympathique qui n'auront qu'une seule envie, c'est de vous réduire en bouillie. Se déroulant à la façon de Final Blow sur Megadrive et en arcade, Heavy Weight Champ sera à recommander à tous les inconditionnels des jeux de bas-



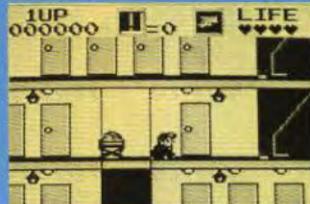
ROCKMAN WORLD II



DR FRANKEN



ALTERED SPACE



ELEVATOR ACTION

LYNX

Dans **Dirty Larry** vous jouez le rôle d'un flic pas vraiment très honnête, plutôt du style ripoux, mais qui n'aime pas du tout, mais alors pas du tout qu'on vienne lui prendre la tête sur son territoire. Et lorsqu'il apprend qu'une bande de semeurs de merde vient vendre de la came dans les rues de



DIRTY LARRY

la ville, il part dans une rage folle et s'envole dans une course effrénée pour réduire en cendres tous ces cloportes colporteurs de mort. Alors que le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal, vous pourrez tout en tapant sur tout ce qui bouge récolter quelques bonus utiles pour la suite des événements. Sortie annoncée pour l'année prochaine, quoiqu'avec Atari ça sera peut-être dans deux ans!

720° est la conversion du titre du même nom qui sévissait il y a quelque temps dans les salles de jeux vidéo. Sur votre skate-board, vous devrez participer à quatre épreuves qui devraient vous faire devenir un véritable professionnel. Doté d'un superbe scrolling multi-directionnel et de quelques effets de zoom par piqué des vers, **720°** est annoncé pour la fin de l'année, quoiqu'avec Atari ça peut être dans deux ans!



720°

ton que je sais nombreux. En tout une douzaine de combattants vous feront face, avant l'obtention du titre de champion du monde des poids lourds.

MEGADRIVE

Suite du célèbre Joe Montana, **Joe Montana II** est également une simulation de football américain. Bien plus détaillé que le numéro 1, cette séquelle offrira au joueur des vues du terrain différentes ainsi que des zooms. Malheureusement aucune autre information n'a pu filtrer des ateliers de développement du géant japonais. Nous vous tiendrons au courant.

GAMEBOY

Mi-arcade, mi-aventure, **Altered Space** vous entraînera dans un monde en 3-D isométrique assez spectaculaire pour un jeu tournant sur une machine telle que la Gameboy. Comportant une certaine de salles aux graphismes riches et fournis en décors, **Altered Space** sera une très bonne alternative à tous les jeux de plates-formes et autres jeux de réflexion qui font rage sur la console portable de Nintendo.

Retrouvez les aventures de Megaman, l'un des plus populaires personnages des jeux vidéo, dans **Rockman World II**. Aussi parfaitement réalisé que le premier épisode de la série, **Rock Man World** est de retour pour une fantastique aventure qui vous fera parcourir une demi-douzaine de planètes assez peu hospitalières. Doté d'un scrolling multi-directionnel, ce jeu de plates-formes vous permettra de récupérer bon nombre d'armes et d'options spéciales vous assurant un parcours sans trop de dommages. Mais attention, résoudre l'aventure ne sera pas simple et de longues heures de jeu intensif seront nécessaires



PRINCE OF PERSIA

pour en voir le début de la fin. Encore un must en perspective sur cette machine, qui n'arrêtera pas de nous surprendre.

Dans **Dr Franken**, vous entrez en lutte contre le fameux docteur en médecine fabricant de monstres à répétition. Non content d'être à lui tout seul une légende, Frankenstein a également décidé d'enlever votre charmante et douce amie. Prenez votre courage à deux mains, hissez-vous à la hauteur des super héros de votre temps et libérez votre dulcinée des griffes du méchant. Action, émotions fortes et suspense seront au rendez-vous de ce jeu d'arcade aux bons graphismes qui devrait voir le jour dans le courant de décembre, enfin si tout va bien.

Issu des vieux ordinateurs ludiques,

Elevator Action vous transportera dans un monde coriace, rempli de portes et d'ascenseurs. Derrière ces portes, vous aurez parfois de bonnes surprises, des options, des bonus, etc... mais dans la plupart des cas des hommes à l'allure assez ma-

lative n'ayant que le seul espoir de vous éliminer apparaîtront. A vous d'avoir les réflexes nécessaires pour vous dépêtrer de ces situations délicates.

Après sa sortie prochaine sur PC Engine, **Prince Of Persia** devrait voir également le jour sur Gameboy. Enfermé dans un château médiéval aux mille et une facettes vous partirez à la recherche d'une princesse qui est votre copine, en plus, maintenue prisonnière dans l'une des salles obscures de ce même château par un infâme tyran. Si les graphismes de **Prince Of Persia** peuvent vous sembler relativement simplistes, c'est que les programmeurs se sont plutôt penchés sur l'animation, qui comme vous vous en apercevrez, vous feront méchamment flipper.

GAGNEZ UNE MEGADRIVE
TAPEZ * JEU

J 3615 JOYSTICK K

Shoot Again
la référence
consoles

SUPER MARIO BROS. 3



Notre héros saute toujours avec autant de souplesse et sa taille augmente lorsqu'il ramasse un champignon magique, mais ses performances ne s'arrêtent pas là car il est capable de nouveaux exploits encore plus extraordinaires. Grâce à certains power-ups, Mario peut se transformer en plusieurs personnages différents qui disposent de capacités particulières, très utiles à certains moments. Par exemple,

la super feuille lui permet de se transformer en raton-laveur. Mario dispose alors d'une queue dont il peut se servir pour assommer ses ennemis ou encore pour casser un bloc. Et surtout, sous cette forme Mario est capable de voler, sous réserve de disposer d'assez de place pour prendre son élan avant de décoller. Il peut également se déguiser en grenouille, ce qui lui permet de nager mieux lors des scènes aquatiques, ou encore en homme-marteau pourvu d'une carapace. Quant au costume de Tanooki, il offre les mêmes avantages que celui du raton-laveur,

mais en plus il lui permet de se transformer temporairement en statue afin de se tirer d'un mauvais pas.

Comme dans Super Mario 2, il y a également des jeux dans le jeu. En effet, au cours de votre progression vous pourrez tenter votre chance en formant des visages, à l'aide de bandes qui défilent rapidement, ou encore en retournant des cartes pour essayer de former des paires. En revanche, ne perdez pas votre temps à rechercher des warp zones car vous n'en trouverez pas. Dans ce nouvel épisode, vous devez absolument rechercher trois sifflets magiques. Autant vous prévenir tout de suite qu'ils sont vraiment bien cachés: il faudra sérieusement vous creuser les méninges et essayer les coups les plus farfelus pour les découvrir. Mais cela en vaut la peine, car une fois que vous serez en possession de ces trois sifflets vous aurez accès à une warp zone qui communique avec tous les mondes !

Comme d'habitude, Super Mario Bros 3 est un jeu immense qui ne comprend pas moins de huit mondes, chacun d'eux comportant sept ou huit secteurs. Une chose est certaine: vous allez voir du pays! Les paysages sont très variés puisque vous allez visiter des for-

Autant vous le dire tout de suite: Mario c'est mon pote, il me fait craquer! Je me suis tellement éclaté avec les précédents épisodes que je ne vous parle même pas de l'enthousiasme avec lequel je l'attendais, ce Mario 3. Un des grands avantages de cette série c'est que l'on peut acheter un Mario Bros les yeux fermés sans même prendre la peine de l'essayer, on peut être sûr à 100% que l'on ne sera pas déçu. Les programmeurs qui réalisent cette série sont des petits génies (ils sont nombreux également!) car ils trouvent le moyen de nous surprendre à chaque fois avec des tas d'innovations que l'on n'a jamais vues dans d'autres jeux. Et puis, c'est incroyable tout ce qu'il peut y avoir comme astuces, passages secrets, salles de bonus, etc... Nintendo Power (le magazine officiel Nintendo aux USA) a consacré un numéro spécial aux astuces de Super Mario Bros 3: il fait 80 pages! Et croyez-moi, ce n'est pas du remplissage, ces pages sont bourrées d'astuces en tous genres. En dehors des Mario Bros, je ne vois pas quel autre jeu pourrait nécessiter une solution aussi importante (à l'exception de la série des Zelda). Bowser, le vieil ennemi de Mario, est de retour et une fois de plus il s'apprête à foutre le souk dans le paisible royaume des champignons. Il a envoyé ses sept fils pour s'emparer des sceptres royaux de tous les pays du monde des champignons et ils en ont profité pour transformer les rois en animaux. Heureusement, Mario est là; il ne va pas tarder à remettre de l'ordre dans cette pagaille.



teresses et une pyramide, vous traverserez des océans ou vous ferez une balade au dessus des nuages et bien d'autres choses encore. Quant aux ennemis, ils sont encore plus variés que dans les épisodes précédents. Alors, vous pouvez être certain que vous ne terminerez pas ce jeu rapidement, en dépit de la présence d'options Continue illimitées. En effet, les Continues vous ramènent au premier secteur du monde dans lequel vous étiez, ce qui vous oblige à passer les huit secteurs d'un monde avec les vies dont vous disposez et c'est loin d'être facile dans les mondes supérieurs. Et puis, Super Mario Bros 3 est tellement riche que l'on peut encore découvrir de nouvelles astuces dans un secteur que l'on a déjà traversé un nombre incalculable de fois. Il y a même des endroits secrets dans les salles secrètes, c'est dire que vous n'êtes pas au bout de vos surprises. Du reste, il est clair que le Super Mario World de la Super Famicom reprend bon nombre d'ingrédients de ce Mario 3 de la NES.

La réalisation est vraiment excellente, avec des graphismes nettement améliorés par rapport à ceux des épisodes précédents. L'animation est fluide et le jeu se déroule en

scrolling multidirectionnel, sans les sauts d'écran qui intervenaient de temps à autre dans les Mario plus anciens. Mais plus important encore, on retrouve une fois de plus la fantastique jouabilité qui a fait la gloire de cette série. Les commandes sont d'une souplesse exceptionnelle et l'on fait faire vraiment tout ce que l'on veut à son personnage une fois que l'on maîtrise bien les commandes. Mario peut même sauter en avant pour prendre un bonus et changer de direction en plein vol pour retomber sur le sol à l'endroit précis de son point de départ. Cette précision hallucinante contribue pour beaucoup au plaisir du jeu et l'on peut réussir les actions les plus périlleuses en sachant que si l'on rate son coup ce ne sera pas la faute du programme. Nintendo a réussi là un nouveau chef-d'œuvre, pourtant il n'était pas du tout évident de faire mieux

que les épisodes précédents. Alors vous savez ce qui vous reste à faire, mais je n'ai pas vraiment besoin de vous dire que ce programme est indispensable. Comment posséder une console Nintendo sans se procurer les trois épisodes de cette saga légendaire?



NINTENDO
99%

EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 18
MANIABILITE : 20
SON : 17
ANIMATION : 18

PS: La note de 99 % est peut-être un peu basse, mais par principe je n'aime pas donner 100% à un jeu.

CABLE n. m. En musique et en informatique, c'est l'objet minable qui empêche de faire fonctionner correctement plusieurs briques de matos.



DÉcapAttack



dans les sept îles de l'archipel. Bref, l'affaire ne sera pas de tout repos, d'autant plus qu'il faudra venir à bout de vers de terre à la mors-moi-le-nœud, de taupes mutantes et géantes, de fantômes particulièrement rebelles et tenaces, de crapauds dégénérés et abrutis au possible, de grenouilles stupides et bornées qui foncent à toute berzingue sans vraiment se poser de question, de têtes de mort sautantes, etc... Tout cela encore n'était sans compter avec les traditionnels monstres de fin de niveaux qui vous offriront de bonnes minutes de plaisir à leurs côtés. Dans cet amoncellement de catastrophes et de délire loufoque vous aurez outre votre tête qui sort telle un diabolin de sa boîte, la possibilité de vous faire aider par le Dr Stein, le savant fou qui, repent de ses actes, est maintenant de votre côté. En récupérant certaines potions magiques au cours des niveaux, il vous renseignera sur leurs effets immédiats. Ces potions vous permettront entre autres de devenir invulnérable pendant quelques instants, d'anéantir tous les vermineux à l'écran, de gagner de la puissance en punch et en saut

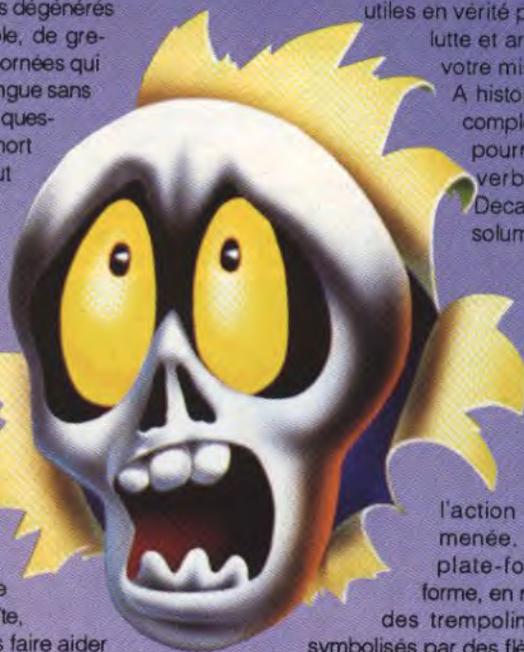
ou de geler sur place tous ces saio-p... qui vous veulent du mal. De plus lorsque vous achèverez trois rounds d'un niveau, un bonus stage vous permettra encore de gagner quelques vies supplémentaires, bien utiles en vérité pour continuer la lutte et arriver au bout de votre mission.

A histoire délirante, jeu complètement délirant, pourrait dire le proverbe si il existait. Decap Attack est absolument enthousiasmant. Alors que le jeu se déroule suivant un scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans, à la manière de Magical Guy,

l'action est rodemont menée. En sautant de plate-forme en plate-forme, en rebondissant sur des trampolines imaginaires symbolisés par des flèches, en refilant des coups de tête à qui en veut, on s'éclate comme des petits fous. D'autant plus que la musique donne elle aussi un peu plus de punch à l'ensemble. D'un graphisme souvent assez déroutant et qui dans la vie de tous les jours n'a aucune réalité, Decap Attack est pour le moins un jeu décapant et qui sent bon, vraiment bon la bonne humeur. Une bonne surprise, pour un jeu dont on avait rarement entendu parler avant aujourd'hui.

Après une brève mais forte expérience biologique et génétique, vous voilà devenu un être complètement paumé. Tellement paumé d'ailleurs, que vous ne savez plus réellement qui vous êtes. Un bon matin, vous vous réveillez donc avec, tenez-vous bien, une tête dans le bide. Eh ouais, parfaitement, une tronche en plein milieu de l'estomac. Très pratique pour une digestion rapide des aliments ingurgités, cette tête en plein milieu de votre abdomen n'est pourtant pas pour vous plaire. A qui d'ailleurs cela pourrait-il plaire? On se le demande. De plus, au fur et à mesure que la journée avance, vous vous rendez compte que chaque partie de votre corps, de la tête en passant par les bras, les pieds, les jambes, les épaules, le cœur, ne sont pas les vôtres. Véritable catastrophe en réalité que celle-ci. Après une très rapide enquête, vous apprenez que vous êtes en réalité une sorte de mutant destiné à une armée secrète entièrement formée

de militaires ayant votre allure. Bonjour la tête de l'armée! Déjà grave d'origine, cette fois-ci on est sûr qu'elle sera complètement ravagée de l'esprit. Bon, revenons donc à nos moutons. Vous êtes formé dans un archipel formé par sept parties du corps humain. Votre but est simple, il consiste à retrouver les sept parties du corps, chacune terrée



J'm DESTROY

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17



MER n. f. Mélange constitué de trois quarts d'eau et d'un quart de pétrole, sauf sur la côte d'Azur, où le quart de pétrole est remplacé par un quart de déclarations rassurantes (voir TCHERNOBYL).

space Gomola



Molà! On arrête là les frais et les angoisses du scénario. Pour simplifier nous dirons tout simplement qu'il n'y en a pas. La notice de Space Gomola étant entièrement en Japonais et mes connaissances en cette langue n'étant pas encore tout à fait parfaites, je n'insisterai pas sur la substance qui a permis aux programmeurs de chez UPL de réaliser Space Gomola. Et pourtant je suis certain que ce ne sont pas les idées débiloïdes et zarbiodes qui leur ont manqué pour créer un jeu tel que celui auquel nous avons à faire aujourd'hui. Eh oui, si Space Gomola est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal d'une qualité assez moyenne (mais nous y reviendrons un peu plus tard), le moins que l'on puisse dire c'est qu'il ruisselle d'idées saugrenues et originales.

A la base pourtant son déroulement est plutôt du genre classique. Des ennemis arrivent de toute part à travers l'écran et comme de bien entendu, vous êtes là

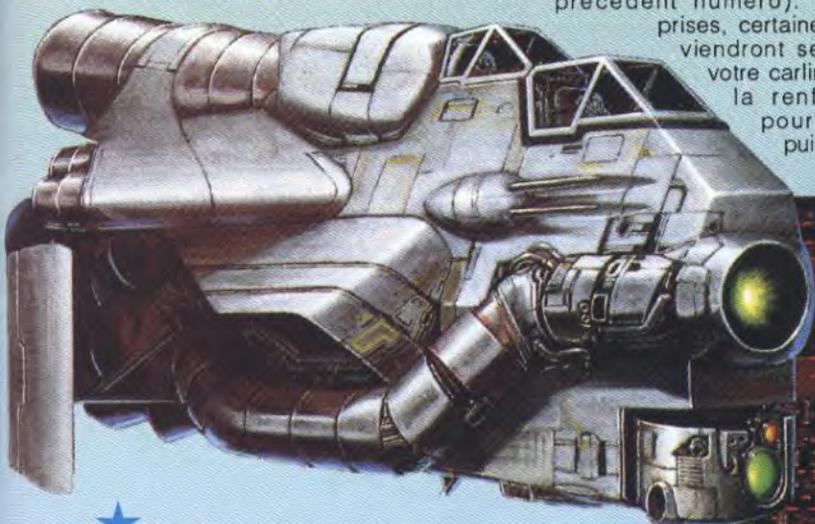
avec votre vaisseau spatial, qui soit dit en passant ressemble plus à une chaussure raccommodée qu'au dernier cri en matière d'arme d'infiltration, au beau milieu de cette affaire qui ne demande qu'à être réglée une bonne fois pour toutes. Et lorsqu'on est dans un jeu de tir et qu'une affaire demande à être réglée, en général il n'est pas nécessaire de sortir de Centrale ou de Polytechnique pour savoir de quoi il s'agit. Il faut bizmuter et tirer de partout. Et en ce qui concerne la défonce de la gâchette à qui mieux-mieux, je vous garantis que Space Gomola est très fort. C'est très simple, vous voulez des ennemis, tenez, à droite, là, il y a une horde féroce qui s'approche, comment ils viennent de disparaître, que cela ne tienne, matez en haut il y en a encore une bonne dizaine qui ne demandent qu'à être expédiés en enfer. Plongé au cœur de la bataille, sous le feu de l'ennemi, vous allez avoir à faire à rude épreuve pour vous en tirer avec les honneurs de la guerre. Heureusement que dans cette univers de folie dévastatrice, vous n'êtes pas tout seul comme une âme en peine cherchant désespérément à se faire aimer. Une âme généreuse a dispersé un peu partout à travers les huit niveaux du jeu en tout cas des options fort intéressantes qui customiseront encore un peu plus l'armement déjà très bon de votre chaussure... Euh, excusez-moi, de votre vaisseau, décidément c'est à s'y méprendre. Parmi celles-ci vous découvrirez notamment des pastilles de couleur qui vous permettront d'accroître votre vie en augmentant la taille de votre croiseur, un peu à la façon de Super Long Nose Goblin sur console PC Engine (voir test du précédent numéro). Une fois

prises, certaines options viendront se coller à votre carlingue pour la renforcer et pour qu'elle puisse encore

mieux tenir le coup devant la cinquantaine de tirs ennemis présents à l'écran simultanément (dans certaines circonstances toutefois). Mais l'arme la plus intéressante de Space Gomola est sans aucun doute celle d'origine: une sorte de rayon laser dirigeable en restant appuyé sur le bouton B du joystick. Un peu à la façon de Missile Command sur la vieille console 2600 d'Atari, cette arme est, lorsqu'elle est utilisée à bon escient, très efficace. Malheureusement pour vous et comme vous n'avez pas quatre mains, vous ne pourrez pas tout faire en même temps, il faudra donc choisir entre diriger le rayon laser ou votre vaisseau. Si vous êtes seul, tout le jeu sera pour vous un véritable calvaire et jamais vous ne saurez quand utiliser telle ou telle arme. Cependant et grâce à l'honorable savoir-faire japonais, vous allez pouvoir demander de l'aide à un copain qui aura été bien inspiré de prendre la seconde manette pour diriger ce rayon laser.

Si des idées dans ce genre apportent à Space Gomola des plus certains par rapport à ses concurrents directs, il est cependant regrettable que la réalisation de ce jeu ait été aussi bâclée. En fait on a l'impression que les programmeurs ont voulu trop bien faire en créant des scrollings sur plusieurs plans (cinq ou six), en ajoutant une tonne de sprites qui bougent et tirent dans tous les sens. Bref, bref, cet état de choses a plusieurs répercussions sur le jeu en lui-même. Premièrement l'action est ralentie, deuxièmement la maniabilité du vaisseau n'est pas extraordinaire et troisièmement rien n'est vraiment clean dans Space Gomola. Du début à la fin, sauf à de très rares exceptions près, c'est tout le temps le bordel le plus complet. Partant donc d'idées originales, Space Gomola est un jeu qui a été un peu gâché par un excès de zèle de la part des auteurs. Un petit peu dommage...

J'm DESTROY



EDITEUR : UPL
 GRAPHISME : 15
 MANIABILITE : 15
 SON : 15
 ANIMATION : 15
 VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES





GAME GEAR. O C'EST PLUS F



GAME GEAR c'est la nouvelle console portable. C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques



PHOTO: KHALF/AMPRESS

- Regarde moi ça ! 1'22"00 à Monaco...
je suis nul, nul, nul.

LINTAS-PARIS

À QUE TU SOIS FORT QUE TOI.

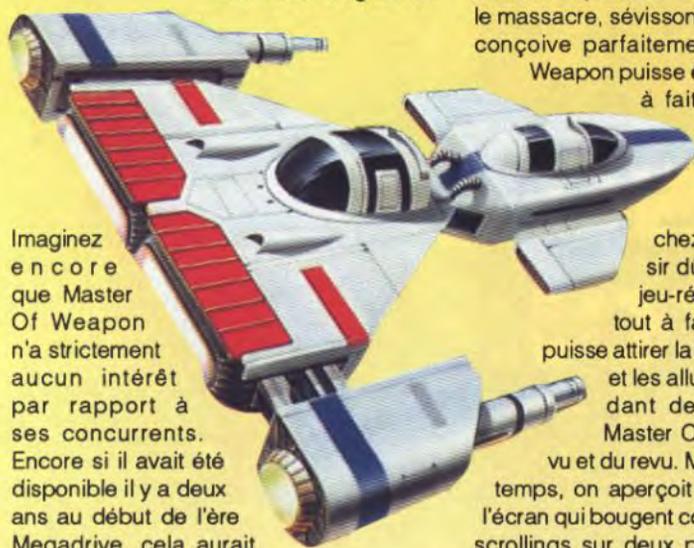
couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Super Monaco, Mickey Mouse et Shinobi, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

SEGA
C'EST PLUS FORT QUE TOI.

MASTER OF WEAPON

A lors là non, c'est est trop! Des Shoot'Em Ups à scrolling vertical à la mode des Vapor Trail, des Truxton, des Hurricane et autres ringardises du style, on n'en veut plus. Voilà, c'est clair, net et on ne peut plus affirmatif. Non mais franchement, messieurs de Taito, pour qui nous prenez-vous? (NDLR: J'm Destroy est très influencé par Florent Pagny). Des vaches à lait qui pour assouvir votre désir de richesse et de fortune devraient les cornes les premières et la tête baissée ouvrir grand leur portefeuille pour vous donner quelques francs (ou plus précisément quelques yens) de plus? Non, c'est intolérable, incroyable et réellement stupide de votre part. Ne croyez-vous pas plutôt qu'en alignant des jeux de la sorte, sans aucune originalité, sans aucune extravagance, sans rien du tout de captivant en fait, vous ternissez votre image de marque vis-à-vis des joueurs qui vous font confiance? Honte à vous, messieurs, je vous le dis aussi sec et sans aucun détour, honte à vous!

Chers consoleux, si réellement vous voulez me faire un plaisir et en même temps vous faire plaisir, une sorte de cadeau de Noël avant l'heure, n'achetez pas ce Shoot'Em Up de Taito car c'est une véritable insulte à votre console Megadrive. Imaginez que Master Of Weapon n'est autre que le dixième Shoot'Em Up à scrolling vertical de la sorte sur Megadrive.



Imaginez encore que Master Of Weapon n'a strictement aucun intérêt par rapport à ses concurrents. Encore si il avait été disponible il y a deux ans au début de l'ère Megadrive, cela aurait encore pu passer mais là, non je suis désolé, cela ne passe pas. On se croirait revenu des lustres en arrière, à l'époque de Xevious en arcade, dont Master Of Weapon est largement inspiré. Bien sûr, à l'évidence des ingrédients y ont été ajoutés



tés pour remodeler le tout et pour que l'action soit un peu plus rapide (elle l'est d'ailleurs), mais on ne peut pas se foutre de la gueule des gens, des passionnés que nous sommes comme ça en toute liberté, en toute impunité. Il faut sévir pour arrêter le massacre, sévissions donc. Bien que je conçoive parfaitement que Master Of Weapon puisse être un jeu de tir tout à fait dans les normes

pour les néophytes, pour les non-initiés, qu'il puisse engendrer chez eux un certain plaisir dû à une absence de jeu-référence, il me paraît tout à fait improbable qu'il puisse attirer la foule des consoleux et les allumés de plaisir pendant de longs moments. Master Of Weapon, c'est du vu et du revu. Même si de temps en temps, on aperçoit des gros sprites à l'écran qui bougent convenablement, des scrollings sur deux plans, cela ne suffit guère pour redorer le blason de ce jeu pitoyable. Au risque de me répéter, ce jeu de Taito possède quelques qualités de base comme des musiques et des bruitages digitalisés, comme des ennemis de fin de niveau assez baraqués et difficiles

à éliminer et des graphismes assez variés et qui changent en fonction des niveaux. Il ne faut pas nous la faire, à nous fous de consoles. Nous ne sommes pas dupes et vos petits comptes ringards sont désormais dépassés. Dans un monde du jeu vidéo qui tous les jours essaye de s'embellir de titres extraordinaires et génialement sublimes, sortir un jeu comme Master Of Weapon est un véritable affront.

à éliminer et des graphismes assez variés et qui changent en fonction des niveaux. Il ne faut pas nous la faire, à nous fous de consoles. Nous ne sommes pas dupes et vos petits comptes ringards sont désormais dépassés. Dans un monde du jeu vidéo qui tous les jours essaye de s'embellir de titres extraordinaires et génialement sublimes, sortir un jeu comme Master Of Weapon est un véritable affront.

J'm DESTROY



MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR : TAITO
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 14
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES

OZONE n. m. Couche pour adultes. Ex: "Mon fils, il a des Pampers boy bleus avec des fronces et un système pour éviter que le caca se renverse quand on retourne le bébé. Ma fille, elle a des Lotus roses avec plus de Retensorb au milieu. Mon mari, il a l'ozone, il en parle tout le temps avec ses amis. Vraiment, des couches, il y en a pour tous les âges" (Mme Lalonde).

ALPHA MISSION III



Alerte... Alerte... Alerte... Branle-bas de combat. Tous les hommes à leur poste, un point lumineux d'une incroyable d'intensité a été repéré par les télescopes géants de la base spatiale

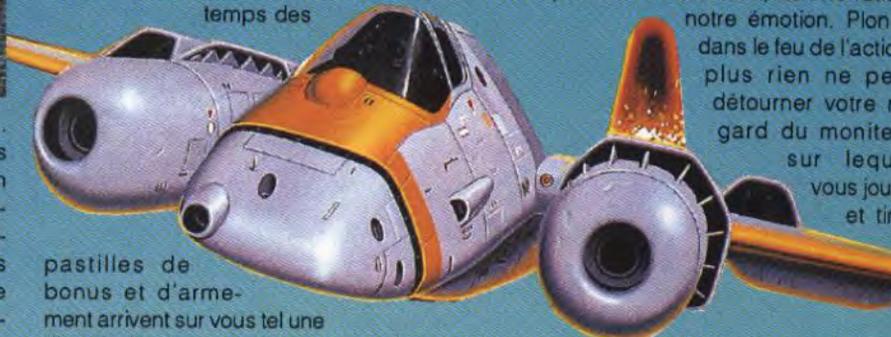
XB-42F. Une fantastique armada spatiale arrive à grande vitesse sur la planète Terre. Des milliards de petits points se rapprochent. Tout en se rapprochant, ils s'éparpillent un peu partout dans le ciel. Assurément leurs intentions ne sont pas amicales, il faut agir et agir vite pour ne pas se faire ruiner la tête en deux secondes un quart.

Si tôt dit, si tôt fait, le porte vaisseaux Dolphin est envoyé à la rescousse de notre chère petite planète bleue, à son bord, deux engins spatiaux, deux croiseurs inter-galactiques surarmés, deux véritables chasseurs tueurs d'extra-terrestres et de vaisseaux ennemis, dont vous avez le contrôle. Inutile d'aller chercher midi à quatorze heures, leur mission est simple et coule de source pour les allumés du shooting comme pour les autres, il faut réduire en cendres ce danger dans les plus brefs délais, pour assurer à la terre un avenir un peu plus tranquille que celui qui lui est promis par cette invasion. Vous et votre lieutenant en second êtes donc aux commandes de ces deux vaisseaux (ce jeu comme vous l'avez compris pouvant se jouer à deux simultanément), SYD-RX et le SYD-FX, fleurons de la flotte des amis de la Terre.

Dès le départ, il faut choisir le niveau de difficulté, quatre, de facile à MVS (le mode machine d'arcade), étant disponibles. Machinalement on choisit facile. Plus tard on s'apercevra que le choix fût bon, tant Alpha Mission II est un jeu délicat et ardu. Après ce petit choix stratégique, plus

question de perdre un instant, l'action débute tout de suite, et quelle action!

Quelques ennemis approchent, mais avec votre laser hyper-puissant et vos bombes dévastatrices, vous n'avez pas trop de problème à les liquéfier de suite. En même temps des



pastilles de bonus et d'armement arrivent sur vous tel une ribambelle de cafards sur de la viande pas fraîche. Les choses se compliquent, les événements dramatiques se multiplient à une allure phénoménale. Que faire... Assouvir votre soif de vengeance et votre instinct de tueur, ou plutôt satisfaire votre conscience en emmagasinant le maximum de bonus possible, histoire de faciliter quelque peu la suite des combats? Cette dualité de choix trottera toujours dans votre tête quel que soit le moment et l'instant. Bien difficile parfois de parfaitement faire la part des choses.

Outre vos lasers et vos bombes du départ dont la charge et l'intensité peuvent être modifiée en fonction des bonus (des power-ups) que vous engrangerez, une troisième arme, limitée celle-là, pourra également venir s'ajouter à votre panoplie d'élite déjà incroyablement sophistiquée. En amassant des icônes de forme différente des bonus précédents, vous aurez l'opportunité de dévaster les vaisseaux ennemis en produisant de gigantesques gerbes de flammes, de créer des trous noirs absorbant tout sur leur passage, de dilapider et de rayer de la carte n'importe quel preneur de

tête assoiffé de sang grâce à des éclairs gigantesques tout droit venus des foudres des dieux de la guerre.

De plus, vous pourrez également à la fin de chaque niveau et à condition d'avoir suffisamment d'argent acheter de nouveaux vaisseaux encore un peu plus performants que les précédents.

Quoique le concept de base d'Alpha Mission II ne soit pas réellement novateur, des Shoot'Em Ups à scrolling vertical on en connaît par centaines, celui-ci est tellement rempli d'armes, d'options démentes, d'effets spéciaux visuels et sonores, qu'on ne peut qu'être stupéfait devant un tel déploiement de sprites et de couleurs à l'écran. C'est dingue, complètement ahurissant. Du début à la fin, on prend son pied comme jamais et comme les Continues ne sont pas en nombre infini, rien ne retient

notre émotion. Plongé dans le feu de l'action, plus rien ne peut détourner votre regard du moniteur sur lequel vous jouez et tirer

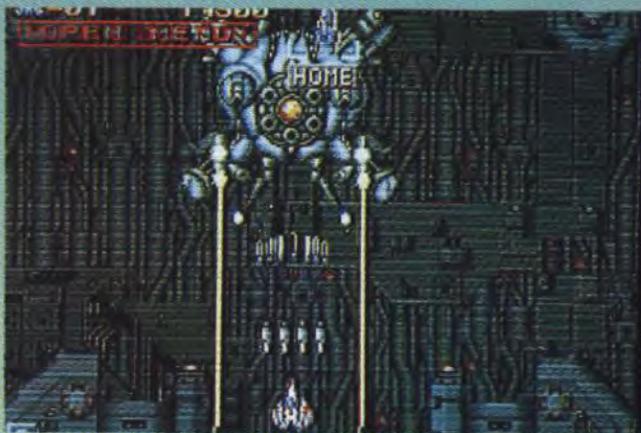
sur tout ce qui bouge est un plaisir qui devient presque une jouissance quasi-sidérale. Le plus beau jeu de tir toutes machines confondues, même en arcade je ne vois pas ce qu'il peut y avoir de mieux que Alpha Mission II.

J'm DESTROY

EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 19
SON : 18

NEO GEO
97%

ACCESSOIRE (info) n. m. Objet indispensable, introuvable, cher et peu solide.



BLUE'S JOURNEY



Seule planète verdoyante, luxuriante et pleine de joie, Raguy se voit devenir la planète d'accueil de toute la galaxie. A quelques années-lumière de là, la planète Daruma, elle, n'est pas vraiment dans la même situation et une trop grosse industrialisation de la planète a eu des effets plus que néfastes puisque Daruma est maintenant devenue complètement invivable du fait de l'extrême degré de pollution de l'air. La famille impériale s'est donc réfugiée sur Raguy. Jusque là encore tout baigne dans l'huile de baleine et les problèmes n'ont pas encore commencé. Jusqu'au jour où Blue, notre petit garçon aventurier, se rend compte que bien des choses ont changé dans son univers, les plantes ne sont plus aussi vertes et étincelantes de bonheur qu'avant, que les animaux ne sont plus aussi sympathiques et joueurs, bref que les composantes de sa planète ne sont plus du tout ce qu'elles étaient. Il est dans une rage folle qui n'a d'égal que le malheur qui s'est abattu sur sa douce et charmante planète. Pour parfaire ce scénario catastrophe, Blue veut également sauver la princesse Fa, tombée malade à cause précisément de la pollution qui de plus en plus saccage et contamine l'atmosphère de la planète Raguy. C'en était trop, il fallait réagir au plus vite.

Vous voilà donc parti à l'aventure dans une lutte sans merci dont personne ne connaît encore la destinée finale (quoique sur Neo-Geo le résultat en général ne se fait guère attendre des années!). En tout, toute l'action se déroule dans cinq régions différentes de Raguy et dans le domaine de l'empereur de Daruma lui-même que Blue croit être à



la base de tous ses problèmes.

Ecologiste jusqu'au bout des ongles, notre bon ami se battra donc contre des adversaires coriaces à l'aide de branches, de feuilles d'arbre, de fleurs et de tout ce qu'il pourra trouver sur son chemin. Pour qu'elles soient réellement efficaces, ces armes doivent être utilisées devant l'adversaire qui se présente, provoquant ainsi un petit mouvement d'air suffisamment puissant tout de même pour retourner et assommer l'ennemi, il ne vous restera plus qu'à le soulever pour le balancer sur d'autres arrivant à la rescousse. Au cours de son périple, Blue pourra également ramasser des fleurs qui lui serviront dans les magasins de Shul à acheter de

nouvelles armes (telles que des boomerangs ou des bombes) et de nouveaux pouvoirs, lui permettant notamment de devenir invulnérable pendant quelques instants, et ainsi de se comporter avec brio lors des passages difficiles. A ses heures perdues, notre petit héros est également magicien et au gré des pressions sur le troisième bouton du joystick, il peut à volonté grandir ou rapetisser en fonction du parcours et des obstacles qui s'offrent à lui. D'un concept complètement différent de ceux des autres jeux sur cette bécane, Blue's Journey est tout comme ses prédécesseurs d'une réalisation brillante. Les paysages (quoique très enfantins), les ennemis, les armes, tout est rigolo dans ce jeu, de plus les niveaux – pas assez nombreux à mon goût – sont grands et variés. Neo Geo oblige, ce jeu de plates-formes permet à deux joueurs d'affronter simultanément les mêmes dangers, de vivre les mêmes joies et les mêmes émotions. En fait, le seul gros problème de cette réalisation réside dans le fait qu'on en arrive au bout après même pas deux heures de jeu, ce qui vous serez d'accord est bien peu. Principalement destiné à la location donc, Blue's Journey est un jeu hyper-sympa qui fleure bon le jeu haut de gamme. Mais avec cette console, peut-il en être autrement ?

J'm DESTROY



EDUCATIF (info) n. m. Logiciel destiné à plaire aux acheteurs (parents) et non pas aux utilisateurs.

MICROCOSME (info) n. m. Ecosystème du milieu informatique. Minuscule jungle nombriliste.

EDITEUR : ALPHA DENSHI
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 17
ANIMATION : 18

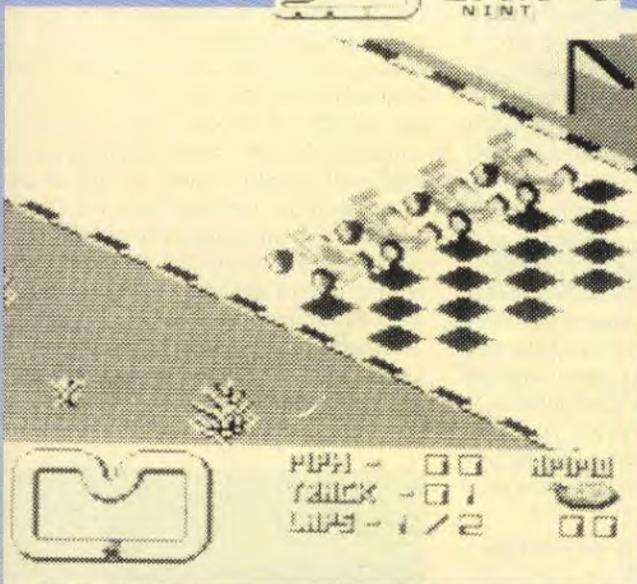
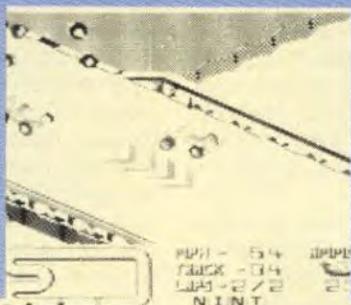
NEO GEO
92%

SUPER R.C. PRO-AM

Après avoir conduit des Formule 1 de toutes les marques, sur tous les circuits; après avoir parcouru les villes en vélo, en distribuant des journaux; après avoir piloté des motos en ville, à la campagne, ou sur des pistes; voici enfin la possibilité de diriger une voiture radio-guidée. Tout au long des 24 circuits proposés, représentés en 3D isométrique, Super R.C. Pro AM vous permet d'affronter trois adversaires de plus en plus qualifiés. Pour chaque piste, vous devez faire un nombre de tours donné, le scrolling suivant les lacets de la route, tout en ramassant les nombreuses options d'accélération, et même d'armement. Vous pouvez lâcher des mines, ce qui retardera vos adversaires de plusieurs mètres, ou même leur envoyer des missiles, histoire de leur montrer la beauté d'une explosion. Pour passer au circuit suivant, pour être qualifié, donc, il faut terminer la course sans être dernier.

Super R.C. Pro AM est vraiment un très bon jeu. Les animations des voitures sont très rapides, les circuits changent et deviennent de plus en plus complexes, avec de nouvelles options, et la possibilité de connecter deux Gameboy, et de jouer sur le même circuit est vraiment éblouissante. Mieux, si vous disposez de l'adaptateur quatre joueurs, et de quatre cartouches de Super R.C. Pro AM, vous pourrez diriger les quatre véhicules sans que la console n'intervienne.

SEB



LIVRE n. m. Nom donné aux bouquins par ceux qui n'en lisent jamais.

EDITEUR : NINTENDO / RARE
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
GRAPHISME : 16
SON : 15

GAMEBOY

93%

GNI

LE GENIE DES PRIX

Nous sommes les
moins chers,
un point c'est tout.

MASTER SYSTEM

MEGADRIVE GAMEGEAR

NEO - GEO GAMEBOY

NINTENDO NEC

NOUVEAUTES
OCCASIONS

APPELEZ VITE AU :
67.65.05.89.

Mais pas tous en
même temps !

GNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex

MICROMANIA SUR FR3 !

**Chaque mercredi vers
18h MICROMANIA**
vous dévoile
tout sur les jeux
dans l'émission
télé

2
Megadrives
à gagner
chaque
semaine



MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU

MICROMANIA FORUM DES HALLES

5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs . 84, avenue des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Ronde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

D SUPER GHOULS AND GHOSTS



Dans le domaine des jeux vidéo, si il existe bien des jeux légendaires qui ont enthousiasmé des millions de fanatiques, Ghosts and Goblins ainsi que sa suite Super Ghouls and Ghosts en font assurément partie. Annoncé depuis pas mal de temps sur Super Famicom, Super Ghouls And Ghosts est donc un des jeux les plus attendus en cette fin d'année (avec Joe et Mac il est vrai) sur cette machine.

Si le scénario, dans lequel vous jouez le rôle du roi Arthur parti pour sauver sa princesse enlevée par on se sait encore quel suppôt de Satan, est tout ce qu'il y a de plus classique, par contre la réalisation de ce titre ô combien prestigieux est un modèle du genre. Tout au long de cette fantastique quête à la poursuite et à la recherche de votre bonne amie, vous devrez surmonter d'incommensurables dangers. Au cours du premier niveau donc, et suivant la tradition de Ghosts And Goblins, vous avancerez prudemment dans les landes désertiques d'un cimetière où il ne fait pas bon être la nuit avec sa jeune compagne. En lutte avec de farouches ennemis, tels que des zombies sortant de cercueils tout juste profanés ou des dragons de feu cachés dans des caveaux qui vous accueillent tout feu tout flamme, votre tâche ne sera pas facile. Par la suite votre condition de chevalier ne s'améliorera guère, et les dangers se feront de plus en plus pressants. Tenez par exemple au second niveau, dans le bateau, vous devrez tout en évitant les effets de la marée, les balanciers tranchants, véritables coupe-gorges et les fantômes parasites de vie, vous enfoncer de plus en plus profondément pour découvrir



des coffres renfermant, vous l'espérez, armes et armures nouvelles. Malheureusement pour vous, ces coffres n'apparaissent pas comme par enchantement. Il faut, afin qu'ils se découvrent, sauter ou tirer à des endroits précis que seule l'expérience vous dictera.

Pour délivrer votre douce, chère et tendre amie la princesse, vous devrez surmonter en tout huit niveaux différents chacun partagé en deux stages.

Des océans que vous parcourrez sur votre radeau, aux montagnes abruptes de l'Himalaya, en passant par les entrailles brûlantes de la terre, vous aurez un sacré putain de job à effectuer pour parvenir à vos fins.

Alors que des doutes subsistent encore sur les véritables capacités de la Super Famicom, les dernières productions en date n'étant pas fabuleuses, il fallait bien qu'un jour un titre apparaisse

pour faire taire toutes ces rumeurs. Et ce titre, on l'a trouvé avec Super Ghouls And Ghosts. Du début à la fin, on est fasciné par la richesse et par la beauté des décors. Entre les effets de rotation du quatrième niveau et les dégradés de couleurs notamment lors du cinquième, celui des glaces, on ne sait plus vraiment quoi dire: c'est tout simplement merveilleusement extraordinairement beau. Bien que le prix moyen des jeux sur cette machine soit encore relativement élevé par rapport aux autres, il faut bien reconnaître que Super Ghouls And Ghosts vaut le détour. Plus qu'un détour, Super Ghouls And Ghosts, vaut carrément qu'on s'y arrête pour de bon. C'est tout simplement fabuleux. Outre une animation remarquable (quoique parfois un peu lente) et des graphismes à s'en retourner les boyaux, les différentes bandes sonores, toutes en stéréo naturellement, présentes dès le départ, mettent d'entrée de jeu le joueur dans l'ambiance, ça arrache vraiment bien. En fait le seul petit point noir dans ce tableau pour l'instant provient de la maniabilité qui parfois n'est pas absolument parfaite. Lors de certains effets, les tremblements de terre du premier niveau par exemple, la Super Famicom a une fâcheuse tendance à ralentir et donc par là-même vous vous retrouvez comme un crétin à ne plus vraiment savoir si votre commande a été enregistrée ou non. Mais bon, ceci n'est qu'un point de détail devant l'extraordinaire réalisation de Super Ghouls And Ghosts. Vous avez une Super Famicom? Très bien. Vous n'avez pas Super Ghouls And Ghosts? Courez vous le procurer vous ne le regretterez pas.

J'm DESTROY



EKLEKTIK n. m. Surprise du prochain numéro (voir **SUSPENSE**).

EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME : 19
MANIABILITE : 18
SON 18
ANIMATION : 18





CALCULS ACTUELS

Un Choix Fabuleux!

MARSEILLE

MEGADRIVE

Console japonaise
50 ou 60 Hertz
avec 1 pack de 2 jeux 1 390,00 F

STREET OF RAGE disponible	445,00 F
SONIC disponible	389,00 F
Accessoires	
Péritel	150,00 F
Adaptateur	150,00 F
Manette Arcade Power	425,00 F

Cartouches japonaises

AFTERBURNER II	399,00 F
ATOMOC ROBOKID	379,00 F
BONANZA BROS.	389,00 F
DARIUS II	389,00 F
DEVIL HUNTER	449,00 F
DICK TRACY	390,00 F
DJ BOY	330,00 F
ELEMENTAL MASTER	389,00 F
ESWAT	389,00 F
FIRE MUSTANG	430,00 F
GAIARES	350,00 F
GHOSTBUSTERS	389,00 F
GOULS'N GHOST	389,00 F
HARD DRIVIN	379,00 F
HEAVY UNIT	389,00 F
HELL FIRE	389,00 F
MARVEL LAND	485,00 F
MICKEY MOUSE	350,00 F
OUT RUN	449,00 F
PHELIOS	389,00 F
RAIDEN	550,00 F
SAINT SWORD	445,00 F
SHADOW DANCER	250,00 F
SONIC	389,00 F
WONDER BOY III	350,00 F

Cartouches françaises

AIRBUSTER	449,00 F
ALIEN STORM	490,00 F
BIMINI RUM	449,00 F
DICK TRACY	390,00 F
FAERY TALES	490,00 F
FANTASIA	440,00 F
FATAL LABYRINTHE	389,00 F
FORGOTTEN WORLD	390,00 F
HARDBALL	480,00 F
JAMES BUSTER BOXING	430,00 F
JAMES POND	420,00 F
JOE MONTANA FOOT.	430,00 F
LAKERS CELTIC	450,00 F
MIDNIHGT RESISTANCE	450,00 F
MUSHA	440,00 F
PHANTASY STAR 2	599,00 F

POPULOUS	450,00 F
SONIC	425,00 F
SPIDERMAN	445,00 F
STOMLORD	535,00 F
STREET SMART disponible	445,00 F
STRIDER	449,00 F
SUPER MONACO GP	389,00 F
SUPER VOLLEY BALL	389,00 F
SUPER THUNDERBLADE	389,00 F
SWORD VERMILLON	499,00 F
VALIS III	

GAME BOY

Console + 1 jeu (Tetris) 590,00 F

ALLEWAY	195,00 F
BUGS BUNNY	195,00 F
BURAI FIGHTER	195,00 F
CHESS MASTER	195,00 F
DR MARIO	195,00 F
DOUBLE DRAGON	195,00 F
GARGOYLES QUEST	195,00 F
GOLF	195,00 F
KING OF THE ZOO	195,00 F
KWIRK	195,00 F
QIX	195,00 F
RADAR MISSION (MISSION)	195,00 F
SOLAR STRIKER	195,00 F
SUPER MARIO LAND	195,00 F
SIDE POCKET	195,00 F
TENNIS	195,00 F
WIZARDS WARRIOS	195,00 F

Arrivages nouveautés

Batterie	310,00 F
Sacoche	199,00 F
Light Boy	270,00 F
Pin's MARIO	20,00 F
Portes-clefs MARIO	15,00 F

NINTENDO

Console 490,00 F
Console + Turtle Ninja 690,00 F

Toutes les nouveautés sont
chez
CALCULS ACTUELS

SUPER MARIO 3	430,00 F
A BOY AND HIS BLOD	390,00 F
GOAL	430,00 F
IRON SWORD	430,00 F
GREMLINE II	430,00 F
MEGAMAN II	430,00 F
RAD GRAVITY	390,00 F
QUANTUM FIGHTER	390,00 F
SOLSTICE	390,00 F
TURBO RANCING	390,00 F

Plus de 50 titres à votre disposition

Range Cartouches	290,00 F
Manette double player	
Four score (4 joueurs)	

GAME GEAR

Console + 1 jeu 990,00 F

Sacoche de transport	190,00 F
Convertisseur Naster/Gear	N.C.
CASTEL OF ILLUSION	260,00 F
DEVILISH	290,00 F
FANTASY ZONE GEAR	270,00 F
GLOCK	290,00 F
GOLBY	240,00 F
HALLEY WARS	250,00 F
OUT RUN	280,00 F
RASTAN SAGA	280,00 F
SUPER GOLF	240,00 F
SUPER MONACO GRAND PRIX	250,00 F
WONDER BOY	290,00 F

NEC COREGRAPH

Console Nec + 1 jeu 990,00 F
Puissance 5 1 290,00 F
Core + CD ROM 3 990,0 F

ADVENTURE ISLAND	
BATMAN	369,00 F
BOMBER MAN	375,00 F
CADASH	365,00 F
DEAD MOON	385,00 F
DRAGON SPIRIT	
FINAL BLASTER	355,00 F
JACKY CHAN	365,00 F
KLAX	
MARCHEN MAZE	329,00 F
NEW ZEALAND STORY	
OUT RUN	
OVERRIDE	375,00 F
PC KID II	350,00 F
POWER DRIFT	399,00 F
POWER ELEVEN	
P 47	
SHUBIBIMAN II	365,00 F
SILENT DEBUGGER	355,00 F
SPACE HARRIER	299,00 F
TV SPORT FOOTBALL	385,00 F
VEIGUES	369,00 F
VIOLENT SOLDIER	399,00 F
WINNING SHOT	235,00 F
1943	370,00 F

CONSOLE LYNX

Promo
Console + jeu + adap 890,00 F

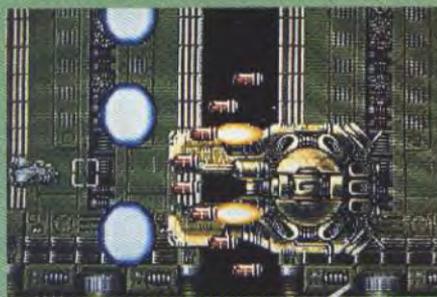
11, Place du Général de Gaulle 13001 Marseille - Tél. : 91 33 74 17

49, Rue Paradis 13006 Marseille - Tél. : 91 33 33 44 - Fax : 91 33 80 22

HYPERTZONE

Le moins que l'on puisse dire en visionnant Hyper Zone, c'est que ce jeu est très largement inspiré de l'un des tous premiers titres disponibles sur Super Famicom, j'ai nommé: F-Zero. Allez, disons même que voir une pareille repompe, c'est carrément scandaleux, voire honteux, lamentable et ridicule. Comme ça au moins les choses sont d'entrée de jeu claires, nettes et précises.

Comme toujours dans les Shoot'Em Ups qu'ils soient sur Megadrive, PC Engine, ou Gameboy, vous êtes la solution à tous les problèmes de votre peuple. Soumis à une domination extra-terrestre totalement intolérable et à un asservissement on ne peut plus scandaleux, vous allez devoir livrer bataille pour défendre non seulement votre honneur, mais également pour libérer vos concitoyens qui sont dans une mélasse incroyable. Aux commandes donc de votre chasseur interstellaire vous avancez au cœur de la galaxie à la recherche du complexe ennemi final, source de tous vos ennuis et de tous vos problèmes.



Entièrement réalisé en trois dimensions, à la manière de F-Zero donc, Hyper Zone utilise et abuse même des capacités de la machine en matière de zooms et de routines 3D. Alors là, la lutte se déroule dans un couloir qui scrolle du fond vers l'avant de l'écran et des tonnes de météorites, de déchets spatiaux et de vaisseaux adverses arrivent sur vous comme des guêpes sur un morceau de sucre. Il y en a partout, c'est une véritable catastrophe, une véritable calamité. Il faut zig-



zaguer tout en tirant et en faisant gaffe à ce qui arrive par devant, bref c'est un véritable calvaire. Et encore si l'action était intéressante, ça serait une jole, une émotion intense de se confronter à ces hordes de vaisseaux hideux. Mais justement ce n'est pas le cas. Tout se traîne lamentablement, du début à la fin on se prend la tête à essayer de se frayer un chemin à travers la voie lactée.



CHIENCHIEN n. m. Titit toutougne à sa mémère, généralement taillé comme un jardin à la française.

De plus et pour ne rien arranger à cette calamité ambulante qu'est Hyper Zone, les graphismes sont grossiers et très peu enthousiasmants. On en est même à se demander pourquoi les programmeurs ont créé pareille escroquerie. Pour être entièrement franc et vous dire la vérité, voir une telle horreur de nos jours surtout sur une machine telle que la Super Famicom, c'est pratiquement une insulte à notre bon sens de joueur. De temps en temps tout de même on ressent plus ou moins les capacités des processeurs propres à la machine sur laquelle ce jeu est programmé. Mais ça s'arrête là, et vite, très vite, on est complètement blasé, usé, mortifié par cette réalisation qui n'a d'égale dans son intérêt que la pauvreté de ses graphismes et encore ces derniers sortent du duel avec les honneurs. C'est vous dire à quel point Hyper Zone nous a passionné. Une daube en long en large et en travers, bref une daube sur toute la ligne.

J'm DESTROY

EDITEUR : HALKEN
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 17
SON : 14

SUPER FAMILCOM 50%

KING of the MONSTERS

Qui va devenir le roi des monstres? Question débile lorsqu'elle est posée de cette manière, certes, mais question primordiale pour la suite des événements. Ehh oui, qui va devenir le roi des animaux? Venus du fin fond de l'espace le plus lointain, c'est vous dire à quel point ces monstres viennent de loin, les plus valeureux guerriers devront s'affronter dans des duels à mort dans les plus grandes villes japonaises.

De Kobe à Tokyo en passant par Osaka, j'en passe et des meilleures, votre seul but consistera à foutre une putain de branlée (vous m'excuserez pour ces termes assez crus, mais je n'ai pas trouvé mieux) à l'adversaire qui se mesurera à vous.

Au départ vous avez le choix entre six différentes types de bestioles musclonneuses au possible. Geon est une véritable force de la nature, il sait encaisser les coups des adversaires comme personne, mais malheureusement sa panoplie personnelle est assez limitée. Rocky n'a absolument rien à envier à Geon au niveau de l'encaissement, très fort sur-



tout dans les corps à corps, c'est le champion des destructions à grande échelle. Si jamais vous vous intéressez au bâtiment, n'hésitez pas à faire appel à lui, il répondra toujours présent. Woo est un petit peu le chétif de la bande.

Au niveau de la rapidité de ses déplacements, de son agilité, il n'y a absolument rien à redire. Par contre sa capacité à recevoir les coups en pleine bedaine laisse très grandement à désirer. Astro

Guy (le mec de l'espace!) est le monstre à conseiller aux débutants de King Of The Monsters, d'une force également répartie dans tous ses membres, son agilité et sa vitesse d'exécution lui permettent d'être l'une des vedettes les plus faciles à diriger et le plus efficace au départ. Avec Beetlemania c'est une autre histoire... Bien que ses coups soient nombreux et très efficaces, il est particulièrement instable et sa souplesse plus que douteuse ne lui permet pas d'être mis dans toutes les

mains. Enfin Poison Ghost est plutôt du genre profondément idiot. Bien que très fort, vous vous apercevrez bien vite qu'il est aussi bête qu'un balai! Pour devenir le roi des monstres, comme vous l'avez déjà compris, il faudra venir à bout de chaque adversaire à la suite. Mais pour vraiment réussir en points, j'entends dans King Of The Monsters, il faudra également éclater le plus grand nombre de bâtiments et cela dans chacune des villes traversées. De plus votre score dépendra également du nombre de victimes civiles que vous aurez écrasé à chaque tableau. Bref, cette production de SNK ne brille vraiment pas par son pacifisme. Et c'est tant mieux, car après tout dans un jeu vidéo c'est toujours le sang et la gerbe que l'on recherche.

Au niveau de la réalisation une fois de plus, c'est génial. Graphiquement superbe, King Of The Monsters possède très certainement les trois ou quatre meilleures bandes sonores de toute la profession. Je vous conseille notamment de jeter une oreille attentive sur la musique, style chants grégoriens remix époque pharaonique qui est vraiment à s'en déjanter l'orifice auditif. Malgré ceci et la possibilité de jouer à deux, je tiens cependant à vous mettre en garde. Très amusant au début, KOTM devient rapidement très répétitif et au bout de quelques heures pratiquement inintéressant, même si ce jeu comporte quatre niveaux de difficulté. Gardez donc ce point en mémoire si vous projetez dans un avenir plus ou moins proche d'acquiescer ce titre.



J'm DESTROY

EDITEUR : SNK
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 19

NEO GEO
84%

THE VIKING CHILD

Vous êtes le fils d'un des plus grands guerriers de cet époque. A ce titre vous devez de réaliser un exploit pour être considéré par les vôtres. Enfin une opportunité en béton se présente lorsqu'un gnôme messager apporte une mauvaise nouvelle, la princesse de votre royaume s'est faite enlever par un sorcier maléfique, qui aimerait fortement s'approprier vos terres. Enfin tout va bien pour vous puisque l'occasion vous

est donnée de prouver à ceux de votre peuple que vous n'êtes pas le fils de votre père pour des sardines.

A l'assaut de la citadelle de tous les dangers, vous devrez cependant avant d'en arriver là surmonter pas mal d'embûches. En posant le pied sur la terre des démons, vous avez réveiller pas mal de dormeurs qui jusque-là se tenaient plus ou moins tranquilles. Parmi eux, des dragons cracheurs de feu, des magiciens maladroits qui transforment un peu tout en n'importe quoi, etc..

En vous approchant du château vous découvrirez sur votre passage de nombreux bonus, ainsi que des pièces d'or (délivrées à la destruction de chaque ennemi) qui vous permettront d'acheter de nouvelles armes telles que des bombes à retardement et des lance-pierres

permettant de tuer vos adversaires à distance. C'est vrai qu'équipé comme vous l'étiez, vous n'auriez pas été bien loin. Une simple petite épée de pacotille, fallait vraiment en vouloir pour résister longtemps à la tonne de méchants qui allaient vous tomber dessus.

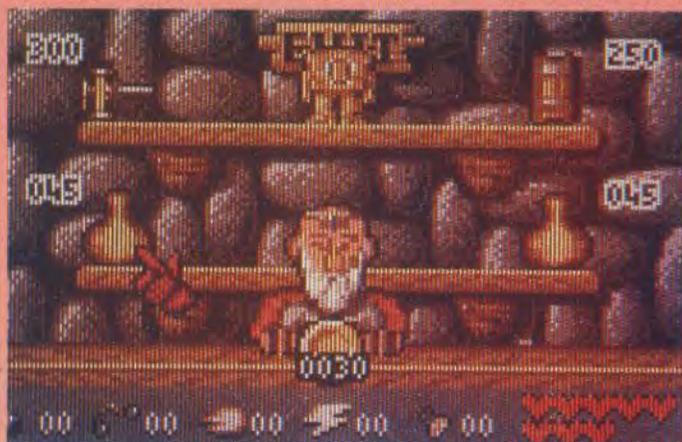
Au niveau de sa réalisation, The Viking Child est plutôt sympathique. Certes on n'est pas là en face d'un des grands tops de cette console, mais quand même le tout est d'une excellente tenue, le scrolling multi-directionnel est d'une très bonne souplesse et l'animation du bonhomme que vous dirigez fort sympathique. A ce propos des détails amusants ont été ajoutés, notamment lorsqu'il tombe de haut, pour donner un air rigolo à ce jeu. Malgré toutes ces bonnes choses, The Viking Child reste un petit peu lent dans son déroulement pour qu'il puisse véritablement passionner les foules pendant de longs moments.

J'm DESTROY ★

**EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 16
SON : 15
ANIMATION : 18**

LYNX

76%



Boum, catastrophe, on est au vingt-huitième siècle et les choses n'ont pas changé. La terre est de nouveau envahie par une espèce inconnue jusque-là. C'est à croire que les chercheurs ont vraiment passé leur temps à ne rien foutre! Comme vous êtes le seul capable de remettre un petit peu d'ordre dans ce bordel, vous voilà donc aux commandes d'un engin de mort hyper-sophistiqué, le Turbo Sub. La principale qualité ou défaut (cela dépend de la façon dont on tourne la chose) de votre Turbo Sub, c'est qu'il n'est efficace que sur l'eau et dans l'eau. Toute l'action de ce jeu se déroulera donc sur, ou dans les profondeurs océanes. De ce fait votre champ de vision est un petit peu réduit, périscope oblige et pour canarder les ennemis qui vous arrivent de face, à la manière de Space Harrier, vous devrez sans cesse balayer l'horizon de la droite vers la gauche, où inversement. Au niveau des ennemis, certains pourront parfaitement apparaître dans le ciel où sur la mer, soyez vigilant car bien souvent, ils arrivent bien plus rapidement qu'on ne croit. Durant le jeu, des indications vous seront fournies par la console

pour savoir où exactement se déroulent les combats. Tantôt sur l'eau, tantôt dans les profondeurs, votre cheminement sera un véritable zigzagage entre ces deux lieux. Sur votre route, vous rencontrerez des bonus qui une fois collectés vous permettront d'acheter de nouvelles armes, de l'essence et des vies supplémentaires. Au niveau de la réalisation, Turbo Sub est tout à fait stupéfiant. Les effets de zooms sont extraordinaires et les grossissements de sprites à se flinguer la tête contre les parois d'un miroir sans tain. Peut-être un peu répétitif dans son déroulement, Turbo Sub devrait tout de même contenter les cinglés de l'action, ceux pour qui tirer est un besoin qui ne peut être assouvi qu'en butant des extra-terrestres par centaines de milliers.

J'm DESTROY ★

**EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 18
SON : 16
ANIMATION : 18**

LYNX

80%

BOMBES (Atari) n. p. Cri d'agonie du ST touché à mort par un bit de trop.



DIGITAL ACCESS

L'accès Nouveautés

Ouvert de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00 - 1, Rue DRAGON 13006 MARSEILLE - ☎ 91 81 26 44 - FAX : 91 37 12 08

NEC PC ENGINE

Core Grafx + jeu	990 F
Core Grafx+jeu+2 manettes+Quintupleur	1290 F
Core Grafx+CD Rom+jeu	3 990 F
CD Rom + Unit	2 990 F
Super Grafx + jeu	1 490 F
Turbo Express GT + jeu	2 490 F
Adaptateur 2 joueurs	199 F
Adaptateur 5 joueurs	299 F
Adaptateur SG/CD	399 F
Joypad Hori	199 F
Joypad Nec	299 F
Joypad Pc Engine "sodipad"	249 F
Joystick ASCII stick	599 F

Pour tout achat d'une Console Nec, en cadeau une boîte de rangement pour jeux PC Engine.

LES NOUVEAUTÉS

Davis Cup	N.C.
F-1 Circus '91	389 F
Final Soldier	389 F
Five Pro Wrestling	N.C.
Hit The Ice	N.C.
Metal Stroker	389 F
PC Kid 2	389 F
Power Eleven	389 F
Power League Baseball IV	N.C.
Racing Spirit	389 F
Swoek	389 F
Tricky	349 F
World Jockey	N.C.

LES HITS

Adventure Island	349 F
After Burner II	389 F
Alice in Wonderland	349 F
Batman	349 F
Chase HQ 2 - SCI	389 F
Dead Moon	389 F
Final Match Tennis	389 F
Heavy Unit	389 F
Hurricane	349 F
Jacky Chan	349 F
Legend Of Hero Tonma	389 F
Marchen Maze (Alice 2)	349 F
Mister Heli	389 F
Over Ride	349 F
Populous	389 F
R-type II	389 F
Son Son II	389 F
Spin Pair	349 F
Thunder Blade	349 F
Toy Shop Boys	349 F
TV Sports Football	389 F
Violent Soldier	349 F
Zipang	349 F

JEUX SUPER GRAFX

SG 1941 Counter Attack	499 F
SG Aldynes	449 F
SG Battle Ace	399 F
SG Darius Plus	449 F
SG Galaxy Force II	N.C.
SG Ghouls 'n' Ghosts	499 F
SG Strider	N.C.

JEUX CD ROM

CD Avenger	449 F
CD Crazy Car Racing	349 F
CD Fighting Street	499 F
CD Hell Fire	449 F
CD JB Murder Club	449 F
CD L-Dis	389 F
CD Legion	449 F
CD Pumping World 'Pang'	389 F
CD Ray Xanher II	449 F
CD Red Alien	499 F
CD Road Spirit	449 F
CD Side Arms	449 F
CD Spirit Soldier 'Spriggan'	449 F
CD Super Darius	449 F
CD Valis II	449 F
CD Valis III	449 F
CD Valis IV	N.C.
CD Wonderboy III	449 F
CD Y'S I & II	599 F
CD Y'S III	499 F

MEGADRIVE

Megadrive Fr+altered beast	1290 F
Megadrive Int+jeu au choix.	1490 F
Arcade Power Stick	399 F
Joypad Sega Megadrive	145 F
Joypad PRO 2	199 F
Joypad "Competition pro"	250 F
Stereoпад "Striker"	285 F
Game Adaptator (pour jx japonais)	120 F
Sacoche de transport	119 F
Socle de rangement	89 F

LES NOUVEAUTÉS

Alien Storm	449 F
Arcuss Odyssey	N.C.
Block Out	449 F
Centurion	499 F
Devil Crash	449 F
Fantasia	449 F
Feary Tale Adventure	499 F
Galaxy Force II	N.C.
Golden Axe II	449 F
HariBall	449 F
Marvel Land	449 F
Mega Trax	449 F
Mercs	N.C.
NHL Hockey	449 F

Out Run	449 F
Phantasy Star III (us)	599 F
Pit Fighter	N.C.
QuackShot	N.C.
Raiden	449 F
Road Rash	449 F
Saint Sword	449 F
Shining & Darkness	N.C.
Sonic The Hedgehog	449 F
Spideeman	449 F
Star Control	499 F
Stormlord	449 F
Streets of Rage	449 F
Street Smart	449 F
Thunder Fox	449 F
Turman	N.C.
Warriors of Rome	599 F

LES HITS

Wrestle War	449 F
Aero Blasters	449 F
Alex Kidd	369 F
Batman	449 F
Darius II	449 F
Dick Tracy	449 F
D.J. Boy	369 F
E-Swat	369 F
Ghostbusters	369 F
Ghouls 'n' Ghosts	449 F
Golden Axe	449 F
Gynoug	449 F
Hell Fire	449 F
Joe Montana Football	449 F
John Madden Football	499 F
Knock Out Boxing	449 F
Lakers vs Celtics	449 F
Mickey Mouse	449 F
Midnight Resistance	449 F
Moonwalker	369 F
Mystic Defender	369 F
PGA Tour Golf	449 F
Phantasy Star II	599 F
Rambo III	369 F
Shadow Dancer	449 F
Strider	449 F
Super Monaco GP	449 F
Super Volley Ball	449 F
Sword Of Vermillion	599 F
Thunder Force III	449 F
Valis III	449 F
Verityx	449 F
Zany Golf	449 F
Zero Wings	449 F

SNK NEO-GEO

Neo-Geo+Manette+memory Card	2990 F
Neo-Geo+2 manettes+memory Card	3490 F
Neo-Geo+Manette+jeu au Choix	3990 F
Manette SNK Neo-Geo	580 F
ASO II	N.C.
Blues Journey	N.C.

Burning Fight	N.C.
King of Monsters	N.C.
Legend Of Joe	N.C.
Raguy	N.C.
Sengoku	N.C.
Wand	N.C.
Base Ball Stars	1490 F
Bowling	1490 F
Cyber Lip	1490 F
Joy Joy Kid	1490 F
Magician Lord	1290 F
Nano 1975	1290 F
Ninja Combat	1290 F
Riding Hero	1290 F
Super Spy	1290 F
Top Player Golf	1490 F

NINTENDO GAMEBOY

GameBoy + jeu	590 F
GameBoy Clearing Kit	225 F
Sacoche ceinture "Hip Pouch"	245 F
Malette de transport "Cary Case"	275 F
Sacoche de rangement jx Gameboy	89 F
Game Light	185 F
Light Boy	275 F
Loupe GameBoy "View Boy"	199 F

LES NOUVEAUTÉS

Asmik World 2	N.C.
Beetle Juice	N.C.
Caesar Palace	N.C.
Castellan	245 F
Castle Vania 2	245 F
Choplifter 2	N.C.
Double Dragon 2	N.C.
Extra Bases	245 F
Final Fantasy Legend 2	N.C.
Hunt for red october	N.C.
Mega Man	N.C.
Mickey Dangerous Chase	N.C.
Mickey mouse 2	N.C.
Mini Putt	245 F
Nemesis 2	N.C.
Ninja Turtles 2	N.C.
Paeman	N.C.
Princess Bobblet	N.C.
Robocop 2	N.C.
Skate or Die 2	245 F
Soccer	245 F
Terminator 2	N.C.
The Punisher	N.C.
The Simpsons	N.C.

Arrivage Massif de NOUVEAUTÉS en IMPORT du Japon et des U.S.A., sur toutes Consoles, N'attendez plus ! Renseignez-vous au 91 81 26 44 - Fax : 91 37 12 08. REVENDEURS NOUS CONTACTER.

SUPER FAMICOM

Super Famicom+2 manettes	2490 F
Super Famicom+2 manettes+jeu	2990 F
Joystick J.B. King	790 F
Super Joy Card.	290 F

LES NOUVEAUTÉS

Arthur Quest.	N.C.
Castle Vania IV	N.C.
Caveman Ninja.	N.C.
Goemon Fight	650 F
Hyper Zone	650 F
Pro Soccer.	N.C.
Sim City	590 F
Super R-Type	650 F
Super Tennis	N.C.
Un Squadron - Area 88	650 F
Y'S III	690 F

LES HITS

Actraiser.	590 F
Augusta Master Golf	690 F
Darius Twin	590 F
Final Fight	590 F
F-Zero	590 F
Great Battle	590 F
Hole in One	590 F
Pilot Wings	590 F
Super Mario World	590 F

SEGA GAMEGEAR

GameGear + Jeu	990 F
Base Ball	249 F
Chase HQ	299 F
Columbus	249 F
Devilish	299 F
Fantasy Zone	299 F
GG Shinobi	299 F
Golby	249 F
Halley Wars	249 F
Head Buster	249 F
Magical Puzzle	299 F
Mappy	249 F
Mickey Mouse	299 F
Psychic World	249 F
Super Golf	249 F
Super Monaco GP	249 F
Waga Land	299 F
Wonder Boy	249 F
Woody Pop	299 F

ACCESSOIRES MICRO

Quick Gun Turbo III	139 F
Quick Gun Turbo VI	119 F
Quick Gun Turbo Pro	159 F
Quick Gun Turbo Profi	139 F
SpeedKing Konis (PC/Apple)	250 F
SpeedKing Konis	99 F

DIGITAL ACCESS LA BOUTIQUE
1, Rue Dragon 13006 MARSEILLE



Commandez les nouveautés au 91.81.26.44

Commande EXPRESS à adresser à :

DIGITAL ACCESS VPC : BP 147
13443 MARSEILLE CANTINI CEDEX

Titres	Votre Machine	Prix	Titres	Votre Machine	Prix
1			3		
2			4		

Participation aux frais de port : (Etranger nous contacter) 30 Frs Accessoire consommable, 100 Frs Matériels, 20 Frs pour les logiciels, ajoutez 35 Frs Frais contre remboursement. Par Chronopost nous consulter.

Préciser : Disk Cassette TOTAL 1+2+3+4 : _____ Frs

Nom : _____ Adresse : _____

Code Postal : _____ Tél : _____



Date d'expiration : / Signature : _____

Règlement : Chèque Bancaire
 C.C.P.
 Mandat Lettre

DIGITAL Access c'est aussi l'accès Micro !

Les HITS, les compils, les nouveautés sur Amiga, Atari, Amstrad CPC, IBM et compatibles, Macintosh, Apple II ...

Commandez-les au ☎ : 91.81.26.44



MERCs



mes guerrières, levez-vous! Ce jeu est pour vous, rien que pour vous! Les Etats-Unis d'Amérique n'ont plus de président. Dans tout le pays c'est le fou-

toir, le bordel le plus complet. Les rues sont dévastées, les petites vieilles se font matraquer, les enfants se font battre à coup de barres à mines, bref plus rien ne tourne vraiment rond aux alentours. Il manque un chef, un dirigeant, un homme avec une poigne ferme qui pourra remettre un petit peu d'ordre dans tout ce fatras.

Tout un coup un télex sur les télescripteurs, le président est détenu prisonnier par une bande de révolutionnaires néo-Troskystes sud-américains dont leur dirigeant, une sorte de Bat-cave habillé de noir ressemblant à celui qui arpente les couloirs de la rédaction le soir après 20 heures (NDLR: c'est bien de Seb qu'il s'agit) tente d'obtenir de la part du gouvernement américain une rançon contre la libération du président.

Bien entendu complètement inadmissibles, les conditions des terroristes ne peuvent être remplies par le gouvernement. Pourtant le président doit être sauvé. Enfin, après maintes et maintes indé- cisions, la décision de faire appel à une troupe de choc, le commando Mercs, est voté à l'unanimité. En tant que chef de cette troupe d'élite, vous êtes parachuté au cœur de la savane en plein milieu de la zone dirigée par l'armée terroriste. Amateur de sang et spécialiste dans les armes

légères mais efficaces vous voilà donc seul devant l'ennemi.

D'après la lecture de ce scénario, vous ne serez certainement pas surpris de savoir que Mercs se déroule suivant le principe simple mais tellement efficace d'un commando classique. Alors qu'un scrolling vertical suit chacun de vos déplacements vers l'avant, tout en tirant sur tout ce qui bouge vous pourrez vous arrêter quelques instants

pour refaire le plein de munitions ou encore pour récupérer le lance-flammes. Particulièrement efficace dans son pouvoir



de destruction, le lance-flammes est également l'arme la plus alléchante à voir à l'écran. Un petit coup sur des ennemis récalcitrant et vous les voyez se carboniser dans un feu sanglant comme dans les meilleurs passages de films d'horreur. Ultra réaliste dans ce domaine, Mercs est également doté d'une action rapide et distrayante. Outre les diverses armes que vous pouvez ramasser, vous aurez également en fonction des tableaux, (ahh ouais il y en a huit) l'opportunité d'utiliser les chars d'assaut (idéal pour écraser ces en-

foirés de néo-bolchéviques attardés), des bateaux pour traverser un peu plus rapidement fleuves et cours

d'eau et des jeeps qu'il faudra au préalable subtiliser à l'ennemi.

Graphiquement assez performant, les détails on ne peut plus sanglants traduisent à la perfection l'atmosphère de ce genre de jeu, Mercs est un bon remix de ce jeu d'arcade qui jadis avait fait fureur en salle de jeu.

Seul petit défaut, on ne peut malheureusement y jouer que tout seul, aucune option permettant de jouer à deux simultanément n'ayant été prévue. Ne soyez tout de même pas trop déçu car Mercs c'est du béton et les gerbes de sang vont gicler, avis aux amateurs!

J'm DESTROY

ESCALIER n. m. Élément architectural utilisé pour monter les armoires au 6^{ème} étage quand l'ascenseur est en panne.

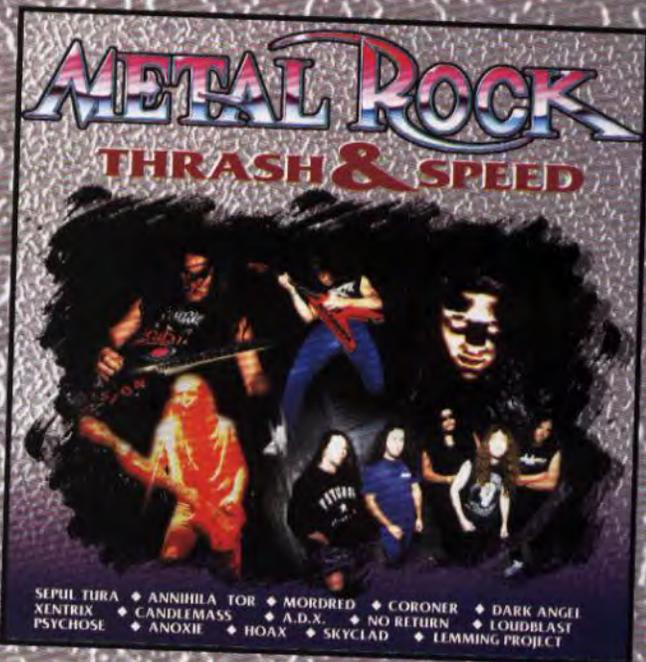


EDITEUR : SEGA
 GRAPHISME : 17
 MANIABILITE : 18
 SON : 17
 ANIMATION : 18
 MEGADRIVE JAPONAISE



METAL ROCK

THE STORY



HARD & HEAVY

1

ROSE TATOO
BLACK SABBATH
MOTORHEAD
WHITESNAKE
GIRL SCHOOL
URIAH HEEP
SAXON
HUMBLE PIE
MICHAEL SCHENKER GROUP
SLAUGHTER
TRUST
DOKKEN
LENNY WOLF
HELLOWEEN
DEBORAH LEE
VULCAIN

THRASH & SPEED

2

SEPULTURA
ANNIHILATOR
MORDRED
CORONER
DARK ANGEL
CANDLEMASS
A.D.X.
NO RETURN
LOUDBLAST
PSYCHOSE
ANOXIE
XENTRIX
HOAX
SKYCLAD
LEMMING PROJECT

El Viento

Nous sommes dans les années 1920 à New York durant l'époque de la prohibition. Vous êtes Anette, une valeureuse et téméraire aventurière, partie pour sauver la ville américaine d'une fin presque certaine. Faut dire que la Mafia et la belle Ester Hudson, votre ennemie jurée, avaient mis le paquet pour vous en faire baver des ronds de chapeaux. Des démons, des putains de démons, appelés à la rescousse lors d'une cérémonie de magie noire prononcée au cœur de l'Empire State Building viennent foutre l'bordel dans la belle cité de New York. Faire le ménage, ça pas vraiment être évident d'autant plus que les bougres sont plutôt du genre teigneux, collants et galère à abattre. Outre des monstres hideux qui sont loin d'engendrer la sympathie, vous rencontrerez également des hommes d'Al Capone en costume-cravate et en imperméable. Planqué derrière des piliers, vous devrez attendre qu'ils se découvrent un peu plus pour les rayer à jamais de la surface de la terre. Armé de votre boomerang à lames tranchantes et de quelques options spéciales qui vous permettront d'éliminer grâce à leur puissance les ennemis en deux coups trois mouvements, vous devrez du moins au cours du premier niveau faire attention, car voitures et autres motos viennent vous chercher des noises.

Cinq ou six coups de boomerang, deux rafales d'armes spéciales, hop le tour est joué et les véhicules explosent dans des gerbes de flammes ahurissantes. Au niveau esthétique pur ces explosions sont très certainement parmi les plus belles et cela toutes consoles confondues. Après la ville et ses différents déboires, la lutte continue dans la forêt. Se déroulant un peu à la façon de Marvel Land avec des téléphériques zarbioïdes, des trampolines et des rondins de bois qui s'écroulent sur votre passage, ce niveau est tout comme le premier difficile, voire très difficile. Alors que la tendance générale sui Megadrive nous apporte des jeux d'une simplicité affolante, avec El Viento vous ne serez pas au bout de vos surprises et avec ses huit niveaux qui se déroulent tous à peu près de la même manière, c'est-à-dire suivant un scrolling multi-directionnel



sur plusieurs plans, ce jeu vous garantit de longues heures devant votre tube cathodique.

Si lorsqu'on débute une partie, on rentre tout de suite dans le vif du sujet, au bout de quelques temps, on ne peut plus s'empêcher de s'accrocher au joypad tant ce jeu de plates-formes arcade est prenant. Avec une animation remarquable de fluidité et de rapidité, des décors fouillés et recherchés qui changent du tout au tout en fonction des différents niveaux, El Viento est un jeu qu'il vous faut posséder si vous avez une Megadrive.

Et puis tiens même, comme Noël approche, si vous n'en avez pas, achetez-en une avec El Viento, vous ne serez pas déçu.



J'm DESTROY

MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR : WOLF TEAM
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 18
SON : 17
VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES

GAUNTLET II

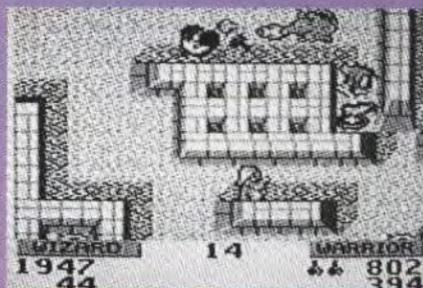
Bien connu des amateurs des salles obscures, j'entends les salles d'arcade, pas celles de cinéma, Gauntlet II avait fait grand bruit lors de sa sortie en arcade il y a maintenant bien quatre ou cinq ans. C'est donc avec un certain plaisir que l'on accueille sur la petite console noir et blanc de Nintendo l'un des titres les plus connus de la décennie. Autant vous le dire tout de suite, Gauntlet, moi, je n'en ai jamais raffolé. Comme ça au moins les choses sont claires. J'ai toujours trouvé ce jeu sans grand intérêt, que cela soit en arcade ou sur Master System où ce jeu est également disponible. Le but est vraiment simple, il faut aligner à la suite les tableaux qui se dressent devant vous. En tout vous devrez franchir cent ni-



Bourrés de monstres en tout genre, fantômes, cancrelats, goules, etc... ces niveaux qui sont en réalité de véritables labyrinthes* vous plongeront dans un ennui mortel. Pour vous réveiller de temps en temps vous pourrez regagner des forces en avalant quelque aliment, ou récupérer un peu de magie en engrangeant des potions. Mais bon, le tout ne vole pas très haut. En fait le seul intérêt à Gauntlet sur Gameboy et sur les autres machines d'ailleurs réside dans le fait que l'on peut y jouer à quatre simultanément. Cette possibilité de jouer à plusieurs est à mon sens le seul facteur qui peut valoir l'acquisition d'un tel jeu, parce que sinon vraiment je ne vois pas, en plus pour acheter la version Gameboy de Gauntlet, il faut vraiment le vouloir. L'action y est lente, les graphismes ne sont pas vraiment très bons, pour ne pas dire mauvais, l'animation n'arracherait même pas un Ohhhh d'enthousiasme à un hippopotame, bref c'est pas terrible. De plus, hormis pendant la page d'introduction, la musique est inexis-

tante pendant le jeu, seuls quelques sons digitalisés viennent mettre un peu d'ambiance, mais bon tout cela ne va pas loin. Un jeu que je vous déconseille en mon âme et conscience, mais bon il y en a qui aiment, AHL par exemple, mais ne lui en veuillez pas trop, il est vieux le pauvre et les jeux comme Gauntlet lui rappellent un peu sa jeunesse passée! (sans rancune Alain?)

J'm DESTROY



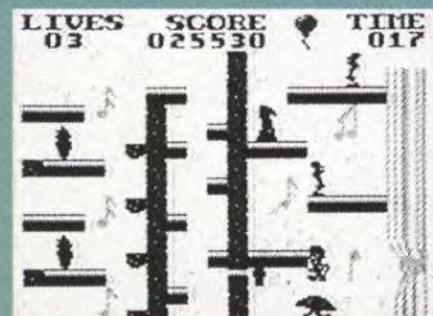
BOUCLAGE n. m. C'est l'instant où les journalistes regrettent de ne pas faire un autre boulot. Tenez, coiffeur, par exemple.



EDITEUR :
MINDSCAPE
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 12
SON : 13
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

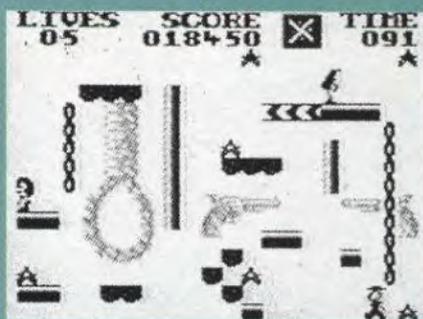
Bill & Ted's EXCELLENT A GAME BOY adventure™

Si vous aimez les jeux de plates-formes typiques, style Manic Miner sur Oric 1 et ouais je sais les références sont parfois lointaines, avec Bill And Ted's Excellent Adventure vous allez être servi comme un prince chez le roi. Comme vous allez très vite vous en apercevoir, le scénario est on ne peut plus stupide mais comme dit le proverbe: "quand on aime, on ne compte pas", on ne fera vraiment



pas gaffe à la pauvreté et à la nullité de ce dernier. Une espèce de crétin a décidé comme ça de modifier le futur, pour ce faire il est allé coller des morceaux de ce futur dans diverses périodes du passé. Bref, c'est le bordel dans le temps, et moi qui pensais que c'était encore le seul truc inaliénable sur terre. Une fois de plus je me gourais. Bill et Ted, copains comme pas deux, partent donc dans cette aventure qui les entraînera dans diverses régions temporelles. De l'Autriche de 1805 en passant par le Nouveau Mexique de 1879, par l'Angleterre médiévale de 1456, votre route se divisera en dix périodes, chacune partagée en cinq scènes différentes. A la fin de chacune de ces périodes, un mot de passe vous est donné, pour vous faciliter un peu la tâche et surtout pour ne pas tout recommencer depuis le début, ce qui est toujours long et fastidieux.

En fait comme je vous l'ai dit un peu plus en avant dans ce discours, Bill And Ted's Excellent Adventure n'est rien d'autre qu'un simple - mais efficace - petit jeu de plates-formes comme on en voyait pulluler il y a quelques années maintenant sur micro. Si vous aimez ce type de jeu, vraiment vous allez être gâté car il comporte absolument tous les ingrédients propres à ces derniers, des plates-formes à ne plus savoir qu'en faire, des échelles qui montent et qui descendent, des espèces d'ennemis qui marchent de long



en large et qu'il faudra éviter. Bref vous aurez la totale dans le genre. Malheureusement pour Bill And Ted's Adventure, sa réalisation laisse encore pas mal à désirer. Les graphismes son pauvres, voire très pauvres et la musique pas vraiment folichonne. Heureusement que nos deux aventuriers que vous dirigerez à tour de rôle se manient et répondent au doigt et à l'œil parce que sinon, on aurait été devant un jeu vraiment pas terrible du tout. A ne conseiller qu'aux adeptes du genre, qui eux ne seront certainement pas déçus.

J'm DESTROY



EDITEUR : LJN Ltd.
GRAPHISME : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 18
SON : 13
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

ROAD RASH

Fanas du bitume, dingues de la vitesse, cinglés de l'asphalte et du goudron (celui de la route, pas des cigarettes), à vos joysticks, Road Rash débarque sur Megadrive. Si comme d'autres vous avez toujours rêvé d'être un pro du guidon, un roi dans les prises de risques, si vous prenez votre pied lorsque vous êtes en danger, alors faites bien gaffe à ce qui va suivre.

A la suite d'un léger différent entre les deux chefs d'une bande de loubards dégénérés de banlieue, vous voilà comme un crétin en face d'une longue et dangereuse route. Bien installé sur le siège de votre moto, qui n'a rien à envier aux plus belles des Harley Davidson, vous et votre adversaire (si vous choisissez l'option deux joueurs) allez partir pour une course folle où les collisions et les coups fourrés en tout genre seront de mise.



Contrairement à Super Hang On, la première course de motos sur Megadrive, Road Rash n'est pas une course clean. En effet cette dernière permet aux motards de se bastonner à grands coups de poing, de pied ou de matraque (que vous aurez au préalable eu la joie de subtiliser à l'un des participants). C'est d'ailleurs un véritable plaisir d'allonger une droite sur ces crétins de concurrents qui ne vous laissent pas doubler ou qui vous sourient bêtement lors de votre passage.

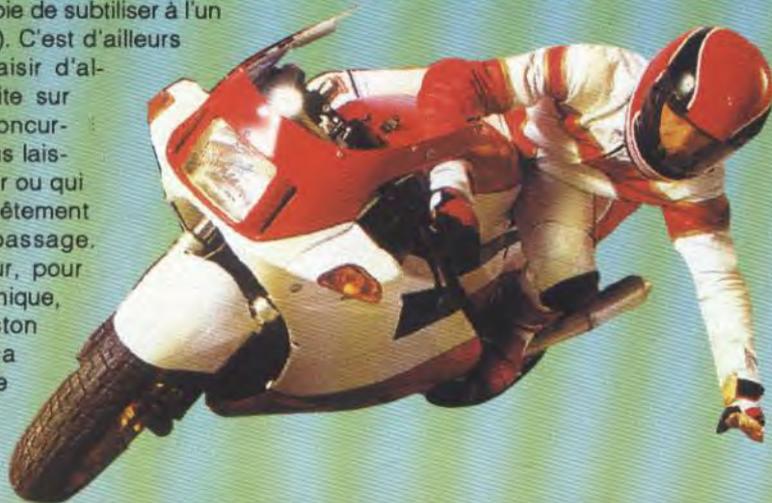
Outre ce facteur, pour le moins sympathique, un peu de baston dans un jeu ça met toujours de l'ambiance! Road Rash reste cepen-

nant une course contre la montre et où la vitesse est donc primordiale. En tout, vous devrez affronter cinq circuits dans cinq régions du globe différentes, pour venir à bout de votre adversaire et pour être déclaré vainqueur.

Si le but essentiel de cette course de motos est d'aller le plus vite possible, de tracer comme un fou dans les virages et de faire attention aux véhicules pouvant arriver de face, il faut également être aux aguets car les diverses pentes obstruant l'horizon sont nombreuses et dangereuses. Bref, entre cartonner les mecs qui passent en moto et en voiture, faire attention aux virages, ne pas se mélanger dans les vitesses et ralentir dans les virages, il ne faudra pas vous mélanger les pédales pour sortir avec brio de certaines situations.

Bien évidemment devant autant de dangers et de difficultés, il n'est pas rare de vous voir vous fracasser la tête la première contre une barrière ou contre une pancarte du bas-côté de la route. Cette phase de jeu, certes éphémère et que je ne souhaite pas vous voir affronter est d'un réalisme tout à fait convaincant. Vous voyez parfaitement le pilote se faire éjecter de sa moto et cette dernière glisser quelques dizaines de mètres en avant. A vous, alors, de courir sur la route et de remonter aussi sec sur votre engin de mort pour ne pas perdre trop de temps sur la concurrence qui n'attendait qu'un moment tel que celui-là pour prendre un peu d'avance.

Avec de très bons aspects



bonnes idées, Road Rash n'est décidément pas une course comme les autres. Malheureusement au fur et à mesure des parties, on se rend vite compte que ce jeu ne dure pas dans le temps. C'est vrai que les deux ou trois premières heures de jeu, on prend vraiment son pied à cartonner les adversaires, à se faire des peurs d'enfer en speedant dans les virages et en slalomant entre les bécanes, mais après ces deux ou trois premières heures, c'est une autre histoire... Pour ne rien arranger, la moto est souvent particulièrement instable et la diriger parfaitement relève parfois de l'exploit. Avec une bande sonore assez hardos, bien adaptée au style du jeu mais rapidement soûlante, Road Rash pourra séduire les quelques uns d'entre vous passionnés de vitesse, mais les autres auront vite fait de comprendre que la durée de ce jeu, qui je le répète est fort bien réalisé, est trop courte pour vraiment en valoir la peine.

J'm DESTROY

EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 13
SON : 11

**MEGADRIVE
70%**

PAS D'ACCORD

Sur ce coup, je ne partage pas l'avis de notre Destroy préféré, ce qui est quand même assez rare. Road Rash n'est sans doute pas le chef d'oeuvre de l'année, mais c'est un jeu très sympa avec lequel on passe de bons moments. La réalisation est tout à fait satisfaisante, la jouabilité également et il est très rigolo de filer un bon coup de matraque sur la tronche d'un concurrent que l'on est en train de dépasser. Bref, c'est le type de jeu qui se révèle très amusant à l'usage, du reste il a fait bien des adeptes à la rédaction de Joystick. Personnellement je lui aurais donné 88 %, j'peux pas faire moins. Cela dit, chacun ses goûts, vous avez deux avis à vous de vous faire votre propre opinion (ce coup ci on vous livre un test en kit).

A.H.L.

CHECKERED FLAG

(où vous lutterez contre d'autres pilotes) pour l'obtention du titre, le choix est large. Pour ma part, j'ai tout de même une petite préférence pour les courses contre d'autres concurrents.

Après avoir gagné le droit de participer, vous voilà installé sur la ligne de départ. Un feu tricolore à votre gauche, un juge arbitre à votre droite, un drapeau à damier dans les mains, c'est parti pour une fantastique simulation.

Dans le bas de l'écran vous avez votre tableau de bord complet qui vous indique le régime moteur, les vitesses (il y en a quatre) ainsi que la vitesse à laquelle vous allez, juste devant votre voiture, vue de derrière. Bien que les graphismes ne soient pas très précis (la résolution de la Lynx étant relativement faible) et les décors des bas-côtés relativement vierges, lorsqu'on joue à Chekered Flag, on s'éclate vraiment. Accélérer, ralentir dans les virages, dépasser les concurrents devient une véritable joie. Ponctué par des digits sonore de très bonne qualité, notamment celle du départ qui comporte un effet d'écho saisissant, cette simulation est une réussite sur toute la ligne. Amateurs de la Lynx, réjouissez-vous, Checkered Flag c'est du tout bon.

J'm DESTROY



ESPRIT DE SELLE (J. Delafond) Expr.
Caractérisé l'humour scatologique.

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 18
SON : 18
ANIMATION : 18



BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE

Si vous avez déjà parcouru Consoles News, vous avez sans doute remarqué que Bill And Ted's Excellent Adventure était également sorti sur Gameboy. Ne vous fiez cependant pas au titre, ces deux jeux ne sont absolument pas identiques dans leur déroulement, seul le scénario est commun. Contrairement donc à la version Gameboy, cette version de Bill And Ted's Excellent Adventure n'est absolument pas un jeu de plates-formes,

puisque'il s'agit en réalité d'un simple mais riche jeu d'aventure qui se déroule d'une façon très bande dessinée.

A la recherche du temps passé ou du temps présent dispersé dans le futur, on ne sait plus vraiment, vous voilà dans la peau de deux jeunes adolescents au cœur d'un problème temporel hyper-complicé. Heureusement que vous n'êtes pas le dernier des crétiens et que vous avez vos propres repères. Tout commence donc à

l'époque des pharaons. Dans les pyramides vous commencez vos investigations. En rencontrant certains personnages vous commencez à résoudre le puzzle et à accumuler les pièces qui pourraient vous servir pour revenir dans le présent du futur proche, c'est-à-dire le passé antérieur du futur lointain, bref vous commencez à y voir un peu plus clair dans tout ce

mic-mac temporel. Attention tout de même car tous les personnages que vous rencontrerez ne sont pas inoffensifs et beaucoup d'entre eux vous sauteront sur le poil dès que vous vous en approchez.

Bien que ce jeu comporte quelques recherches, n'allez surtout pas croire qu'il soit dénué d'action.

Bien au contraire Bill And Ted's Excellent Adventure comporte également pas mal de bagarres intenses et de bonnes parties de flinguaille à outrance. Tel un vulgaire jeu de rôle, BATEA est entièrement vu de haut, un scrolling multi-directionnel animant le tout permet d'ouvrir l'écran vers d'autres lieux, d'autres rivages et je lui dis emmèèèèèè-moâââ. Très original de par sa conception, ce jeu d'Atari est assez séduisant. Mais très rapidement on regrettera son manque de rapidité.

J'm DESTROY

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 13
MANIABILITE : 13
SON : 13
ANIMATION : 13



SHADOW OF THE

BEAST



Après des années entières passées dans une servitude animale les souvenirs ont ressurgi... En flot bouillonnant ils ont jailli, mettant à jour une vérité froide et cruelle. Votre Seigneur et Maître, le grand sorcier Maletoth, que depuis toujours vous serviez avec un dévouement exemplaire, vous apparaît enfin sous sa véritable nature, celle d'un être dénué de tous sentiments humains. Il ne fut pas évident de sortir de ces brumes cérébrales provoquées par l'absorption de drogues destinées à effacer votre vie antérieure. Mais maintenant vous vous souvenez... Votre famille massacrée... Votre enlèvement alors que vous n'étiez qu'un tout jeune enfant humain. La transformation opérée par la noire magie du puissant Maletoth qui fit de vous un monstre innommable, doué d'une force physique fabuleuse. Aujourd'hui, le jour tant attendu de la vengeance a sonné! Dans un élan de révolte, vous brisez vos chaînes et partez rejoindre celui qu'hier en-

core vous serviez avec tant de zèle. Plantes géantes et pieux d'acier qui surgissent du sol, pierres projetées à grande vitesse, abeilles géantes... autant d'épreuves à surmonter, toutes aussi belles et aussi meurtrières. Les rencontres sont variées et parfois inattendues, comme ce serpent caché dans les anfractuosités du mur. Même si l'on a la possibilité d'aller très vite, surtout en surface dans la plaine, il faut savoir que l'ennemi frappe sans prévenir et que ces attaques-éclair ne laissent que peu de temps pour réagir et par conséquent, il faudra savoir doser sa vitesse! De plus, le scrolling différentiel, très rare sur Master

System, rend une impression de vitesse parfaite et l'on se laisse très vite griser. Il faut cependant savoir que Shadow Of The Beast n'est pas un beat them up classique dans lequel frapper le premier gnome qui passe est l'unique passe-temps. Pour progresser, il faudra retrouver certains objets, de préférence dans un ordre particulier et passer ainsi les diverses étapes dans un ordre spécifique bien que non imposé! Inutile de vous dire qu'il faudra être doué pour trouver le bon chemin rapidement. Les amateurs de jeux difficiles seront au comble de la joie; quant aux autres, s'ils ne finissent pas en maison de repos, ça sera un pur coup de chance. Heureusement qu'il est possible de mettre la main sur des potions revitalisantes. le problème c'est que la nature de la potion trouvée ne vous sera pas donnée et qu'il existe aussi de mesquines fioles de poisons... une erreur est si vite arrivée! Shadow Of The Beast est un véritable petit chef-d'œuvre unique en son genre et si je vous dis que la musique qui accompagne ces scènes d'action bestiale est elle aussi remarquable, vous comprendrez pourquoi il est hors de question que je me sépare un jour de ce jeu. Entre lui et moi c'est pour la vie!

T.S.R.

EDITEUR :
TECMAGIK
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 15
SON : 17

MASTER
SYSTEM
92%





l'expérience, ça ne s'invente pas.

EN VENTE VERS LE 15 DE CHAQUE MOIS
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

DARK CASTLE



Dracula en personne vient vous chercher des noises. Non mais ça c'est incroyable, tout de même, vous qui étiez peinarde, tranquille, à l'aise dans vos souliers, vous voilà plongé au cœur d'une aventure à la mords-moi-le-nœud dans laquelle vous avez quatre-vingt dix pour cent de chances de vous faire tuer et égorger. C'est dingue! Comme quoi parfois la vie ne tient qu'à un fil. Alors que vous n'aviez absolument rien fait, absolument rien demandé à quiconque, vous voilà embarqué sur un bateau, dans une galère devrais-je dire où seuls votre soif de vivre, votre courage et votre témérité pourra vous venir en aide.

D'emblée pour vous, ça commence mal. Enfermé que vous l'êtes dans un sinistre château, il faut pourtant en sortir pour venir en aide à un peuple qui n'en peut plus de souffrir autant d'injustice. Et bordel, de l'injustice il y en a vraiment partout dans Dark Castle. Après une brève page de présentation, vous voilà enfin à l'écran. En face de vous, quatre portes menant à différents endroits du château. Choisissez-en une pour que l'aventure puisse commencer.

Grincement de porte, changement de tableau et hop vous y êtes. Les choses commencent plutôt mal, et pour vous, et pour Dark Castle. Ahh, le pauvre jeu, il n'a vraiment pas été gâté par la nature celui-là. Bahh que c'est pas beau, certains dont moi d'ailleurs iront même jusqu'à dire que ce jeu est laid. Bou Diou oui, que ce jeu est moche. Deux petits coups de joystick vers la droite, un petit coup vers la gauche, une brève mais forte pression sur les boutons, les trois sont nécessaires pour effectuer les sauts et les différents tirs, et nous voilà rapidement fixé sur la maniabilité et l'animation de Dark Castle. C'est ridi-

culement lamentable. A la rigueur on se demande même comment les auteurs ont pu pondre pareille daube.

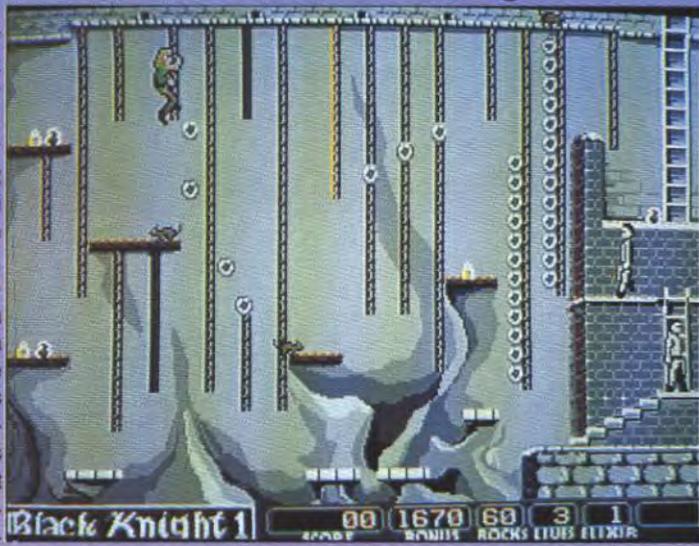
Mais avançons donc un petit peu plus loin dans le jeu. Un escalier, hop je descends. Attention premier ennemi, une souris et moi qui ai toujours eu horreur de ça (NDLR: Ah, Freud, Freud! comme disait Scutenaire, cité par Frémion récemment). Je m'élançai et sautai au-dessus. Jusque là encore ça va, c'est pas trop compliqué, la souris n'était pas très grosse, mais très grossièrement dessinée. Un

deuxième escalier, les choses se corsent légèrement d'autant plus qu'une chauve-souris malade vient semer l'embrouille dans le niveau. Arg, je rage, je pointe mon doigt vers sa direction, histoire de lui dire qu'elle ne me fait pas peur et afin de lui balancer dessus une bonne pierre pour qu'elle aille dire un petit bonjour à ses aïeux et pouf, trop tard. En deux coups de cuillère à pot, c'en était déjà fini de ma pauvre vie de tueur de vampire. La résurrection étant survenue, je décide de m'aventurer vers une autre porte. Malheur, horreur, enfer et damnation, Dark Castle est toujours aussi moche, laid et pas beau.

Et quand je pense que ce jeu sur Macintosh m'avait laissé un bon souvenir, c'est à n'y rien comprendre. Bien que parfois quelques détails, assez ténébreux, comme un bourreau (qu'il faudra tuer) frappant des esclaves enchaînés (qu'il faudra libérer) apportent un peu de piment à l'ensemble, Dark Castle reste bien terne.

Se déroulant comme un vulgaire jeu de plates-formes sans grande efficacité, cette réalisation d'Electronic Arts qui tous les mois pond à l'aise trois ou quatre jeux sur Megadrive, est bien loin d'être satisfaisante. Doté d'une maniabilité à en jeter son

joystick par la fenêtre, seuls la musique et les bruitages, d'une qualité fort honorable, viennent racheter un peu l'ensemble. Mais croyez-moi, cela ne suffit guère pour faire de Dark Castle un bon jeu. Bien plus galère et énervant qu'amusant et distrayant. Le comble pour un jeu sur console, non?



J'm DESTROY



EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 08
SON : 16

CALIFORNIA

GAMES

A lors que l'hiver ne va pas tarder à nous tomber sur le coin de la bouche, il y a des jeux qui réchauffent les cœurs et les esprits. Imaginez le climat: le soleil, la mer, les palmiers et les blondes affolantes. Que demander de plus à la vie, sinon un peu de sport pour entretenir la forme. Alors bienvenue en

Californie! Etat où la frime est un mode de vie. C'est bien beau, mais là-bas, le bronzage ne suffit pas pour être un playboy. Il faut aussi savoir faire ses preuves sur un skate, sur une planche de surf, sur des patins ou sur un vélo. Avec en plus deux autres spécialités américaines: le foot bag qui consiste à jongler avec une sorte de hérisson mou et le frisbee (en français, l'assiette qui plane). Je pense qu'il va vous falloir un peu d'entraînement avant de dominer toutes ces épreuves et avoir ainsi une chance de remporter le championnat. Jusqu'à 8 personnes peuvent entrer dans la compétition après avoir choisi un sponsor, chacun faisant alors ses propres démonstrations dans chaque discipline. California Games a déjà réchauffé le cœur d'autres joueurs, vous en avez même déjà entendu parler par des possesseurs de Master System ou de micro. Ce qui prime avant tout dans ce genre de jeu, c'est la variété des épreuves proposées. Ajoutée à une progression sans cesse croissante de votre technique et au fait qu'aucune partie ne se ressemble, cela promet déjà une bonne durée de vie si la réalisation suit le mouvement. Pas de problème de ce côté, la maniabilité est remarquable et aucune discipline n'a été lésée. D'accord, les graphismes ne sont pas la plus grande réussite de ce jeu. Ils ne sont pourtant pas ratés et nous plantent assez bien le décor. Au début il faut bien se familiariser avec les commandes et l'entraînement fait le reste, car tous ces sports demandent une bonne connaissance des figures spéciales à réaliser avec une synchronisation parfaite. Chaque figure réussie, suivant sa difficulté, détermine le résultat final. Ceux qui aiment les jeux du style Décathlon en moins acharné seront ravis. Les autres ne pourront pas rester indifférents aux nombreux plaisirs et aux nombreuses sueurs que vous réserve la Californie.

OXYGENE n. m. Gaz rare.

Rastafo



EDITEUR : MB
GRAPHISME : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 13

NINTENDO
80%



**C'EST
NOUVEAU
C'EST
SYMPA!**

75, RUE DE LA ROQUETTE
75011 PARIS

TEL. 44.93.05.16

MICROGAME

METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

LES CONSOLES

SEGA NINTENDO

MEGADRIVE ACTION SET
MASTER SYSTEM 2 GAME BOY
GAME GEAR

LES JEUX ET LES MEILLEURS

STREET OF RAGE
GOLDEN AXE - SONIC
SUPER MARIO etc...

ET AUSSI

LES JEUX ATARI - AMIGA
AMSTRAD CPC - PC COMPATIBLES

LES MICROS

LES JOYSTICKS
LES SOURIS
LES FOURNITURES

VENEZ VITE!



REDUCTION IMMEDIATE

50^F

POUR TOUT
ACHAT
SUPERIEUR
A 300 F

CADEAU
MICROGAME

SUR PRESENTATION DE CE BON
VALABLE JUSQU'AU 31-12-91



HIT THE ICE

C

ertains noms dans les jeux vidéo, sur consoles ou dans les salles de jeux font frissonner. Au même titre que Capcom ou que Sega ou que bien d'autres, Taito fait désormais partie de l'élite des éditeurs de jeux. Cependant, et c'est en cela que je tiens tout particulièrement à vous mettre en garde, un faux pas est toujours possible et le faux pas est arrivé avec cette simulation de hockey sur glace, j'ai nommé Hit The Ice. En fait sous ce titre assez attractif se cache un jeu d'une médiocrité rare, une daube sans nom, qui vous hérissera plus d'un cheveu sur la tête, si vous n'avez pas la boule à zéro, cela va de soi.

Alors que la Megadrive nous avait, il n'y a pas plus de deux mois, complètement subjugués par l'éclatante qualité de EA Hockey, Hit The Ice et la PC Engine, la concurrente directe de la console seize bits de Sega, nous déçoivent largement. Mais arrêtons-nous là pendant quelques instants et entrons plus vivement au cœur du problème. Parfaitement concentré sur votre joystick, la tête pleine d'idées de victoire, le ventre noué par la peur de l'échec, votre concentration atteint son paroxysme lorsque le coup de sifflet libérateur de l'arbitre retentit dans l'enceinte de la patinoire. Ça y est, enfin, vous allez pouvoir libérer toute la hargne qui vous pèse sur les épaules, enfin vous allez pouvoir casser, massacrer du hockeyeur, quel régal! Ah, je vois à votre air surpris que l'on ne vous avait pas prévenu. Si effectivement Hit The Ice est une simulation de hockey sur glace, il faut également bien reconnaître qu'elle ne suit absolument en rien les règles essentielles de ce sport déjà fort violent à l'origine. Ici, pas de problème de règlement, il n'y en a pratiquement pas. Ainsi vous pouvez absolument extérioriser sur la glace toute la haine

et
 Un joueur adverse sur vos traces, allez hop, un bon coup de crosse dans les jambes et on n'en parle le plus. Comment, le bougre insiste, que cela ne tienne, on continue et on persévère dans des tortures crossiennes atroces. Sans pour cela perdre de vue l'objectif premier de Hit The Ice, c'est-à-dire marquer des buts, ce jeu est pour le moins un jeu "destroy" et bien souvent on se surprend à vouloir foutre une raclée à l'adversaire sans essayer de gagner la partie. Si vous aimez les démonstrations de violence inutile et barbare, allez-y, vous serez gâtés. Entre les projections contre l'enceinte de la patinoire, les fauchages en tout genre, les coups de crosse qui arrêtent net toute progression, les choix sont multiples pour se frictionner la gueule. En fait le frictionnage de gueule est très certainement le seul et unique point fort de Hit The Ice, parce qu'au niveau de la simulation, là on est complètement perdu, largué, débordé. D'abord sur la glace il n'y a que six joueurs, trois de votre équipe (en comptant le gardien) et trois de l'équipe adverse (toujours



en comptant le gardien), ce qui, si vous savez compter, simplifie énormément les combinaisons et les tactiques possibles. Deux joueurs de champ ne permettent à l'évidence que très peu de variété au niveau du jeu. Et en effet, Hit The Ice n'est que très peu diversifié. Outre cette pauvreté que je qualifierai de ludique, la réalisation de ce jeu de Taito est également assez pauvre aussi bien au niveau graphique qu'au niveau sonore. En fait, ce n'est que lors des frictions entre les joueurs qu'on s'éclate vraiment, et encore l'expression est très largement usurpée tant Hit The Ice est décevant. Doté d'un scrolling horizontal d'une qualité assez médiocre, ce hockey est également bourré d'imperfections techniques et il n'est pas rare de voir son joueur ou le palet disparaître lorsque tous les sprites sont présents sur le même écran! Malgré la possibilité de jouer à deux simultanément, chacun contrôlant alors un joueur de l'équipe adverse, Hit The Ice reste et demeurera à jamais une erreur qui n'aurait jamais dû être commise par une boîte de la qualité et de la renommée de Taito.

J'm Destroy

EDITEUR : TAITO
 GRAPHISME : 11
 MANIABILITE : 15
 SON : 12
 ANIMATION : 12
 VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

★
 PC ENGINE
57%



ULTIMA games

C'est déjà Noël !



*Ultima Games,
c'est 11 agences en France
où tu trouveras tes consoles
et tes jeux préférés !*



Pour recevoir la cassette VHS Ultima Games (présentation des consoles et des jeux) contacte ton Centre Ultima Games Régional ou le département VPC au 16 (1) 43 38 96 31.

*Demandez votre carte Ultima Games dans
votre centre régional* elle vous offrira de
superbes avantages*



*Les conditions d'obtention de la carte sont dictées par votre centre Ultima Games Régional.
Revendeurs, contactez-nous au 16 (1) 43 38 96 31

**Les Supers
Promo
du mois !**



Street of Rage 445^F



Sonic 390^F



Mickey 350^F



Shadow Dancers 250^F



XDR 150^F



Ghostbuster 190^F



DJ Boy 190^F



E Swat 190^F

ULTIMA *games* présente SEGA

Console
seule
890^F

Console
avec
2 manettes
**SUPER
PROMO**

Console
avec Pro 1
1090^F

Console
avec
3 jeux
1490^F

*Ultima Games a élu la Mégadrive
Japonaise Console de l'Année!*



Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

Console
avec 1
manette
et 1 jeu
au choix*
990^F

Console
française
avec
Game
Adaptateur,
et 1 jeu
1290^F

Console
française
949^F

Console
française
avec 2
manettes
**SUPER
PROMO**

Les accessoires



PRO 1 = 250^F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125^F. Tu es automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... tout satisfaisamment volontier, n'hésite plus, pour seulement 125^F Ultima vous offre la Pro 2, Sympha...



Game Adaptor = 120^F. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA propose le volet d'insertion des cartouches.



JOYPAD = 79^F.

SEGA D'EXPOSITION à partir de 600 F

Modification du modèle Mégadrive Japonaise en 50 Hz

(Switchable 50/60 Hz) **290 F**

NOUVEAUTES / HITS

- AERO BLASTER.....390
- ALIEN STORM.....350
- BATMAN.....390
- BEAST WARRIOR.....NC
- COMMANDO II.....NC
- DECAP ATTACK.....490
- DEVIL CRUSH.....NC
- DEVIL HUNTER.....390
- DICK TRACY.....390
- DJ BOY.....150
- DRAGON'S EYE.....NC
- DOUBLE DRAGON II.....NC
- EGUIZARU.....NC
- E-SWAT.....190
- ELEMENTAL MASTER.....390
- EL VIENTO.....NC
- FANTASIA.....490
- GALAXY FORCE II.....450
- GHOSTBUSTERS.....190
- GHOULS AND GHOST.....390
- GOLDEN AXE.....390
- GYNDUG.....390
- JOE MONTANA.....490
- FOOTBALL.....NC
- KABUKI SOLDIER.....NC
- LAKERS VS CELTICS.....450
- LAST BATTLE KEN.....390

- MAGICAL BOY.....290
- MARVEL LAND.....450
- MASTER OF WEAPON.....450
- MEGA TRUCKS.....390
- MICKY CASTLE OF ILLUSION.....350
- MOONWALKER.....190
- MONACO GP.....390
- MONSTER LAIR.....NC
- MONSTER WORLD III.....NC
- MYSTIC DEFENDER.....390
- NHL HOCKEY.....450
- OUT RUN.....450
- RENT A HERO.....450
- REVENGE OF SHINOBI.....395
- RUNARK.....NC
- SAINT SWORD.....450
- SHADOW DANCER.....250
- SONIC THE HEDGEHOG.....390
- SPACE GOMOLA.....450
- SPIDERMAN.....490
- STREET OF RAGE (BARE KNUCKLE).....445
- STRIDER.....290
- SUPER VOLLEY BALL.....390
- THUNDERFORCE III.....450
- UNDEADLINE.....NC
- WOLF IN BATTLE FIELD.....NC
- WORLD CUP SOCCER.....390

PROMOS

- AIRWOLF.....250
- ALESTE.....290
- ALEX KIDD.....290
- ALTERED BEAST.....190
- ARROW FLASH.....190
- BLOCK OUT.....290
- BONANZA BROTHERS.....290
- CRACK DOWN.....190
- DANGEROUS SEED.....190
- DARWIN 4081.....190
- DJ BOY.....190
- DYNAMITE DUCK.....250
- E-SWAT.....190
- FORGOTTEN WORLD.....250
- GAIARES.....390
- GAIN GROUND.....200
- GHOSTBUSTERS.....190
- GRANADA X.....190
- HARD BALL.....290
- HARD DRIVING.....250
- HEAVY UNIT.....250
- INSECTOR X.....190
- KLAX.....290
- M1 ABRAMS.....390
- MAGICAL BOY.....390
- MIDNIGHT RESISTANCE.....390
- MOONWALKER.....190

- RAMBO III.....250
- RINGSIDE ANGEL.....350
- SHADOW DANCER.....250
- STAR CRUISER.....150
- SUPER HANG ON.....250
- SWORD OF SODAN.....200
- TATSUJIN.....190
- TIGER HELI.....250
- TOURNAMENT GOLF.....390
- VERITEK.....200
- VOLFIEV.....200
- WONDERBOY III.....250
- MONSTER LAIR.....150
- XDR.....150
- ZERO WING.....250

AVENTURES

- ARCUS ODYSSEY.....390
- FAERY TALE.....490
- BOOK PHANTASY STAR III.....150
- CENTURION.....390
- JEWEL MASTER.....390
- KING'S BOUNTY.....490
- MIGHT AND MAGIC.....390
- PHANTASY STAR II.....490
- PHANTASY STAR III.....599
- SHINING DARKNESS.....490
- SWORD OF VERMILION.....490


 +
 
 = 450^F


 +
 
 = 299^F

GAMEGEAR



Gamegear
seule
PRIX CANON

- LISTE DES JEUX GAMEGEAR A 245^F**
- BASEBALL
 - RASTAN SAGA
 - WAGALAND
 - BASEZZALL 91
 - WONDERBOY
 - MICKEY MOUSE
 - GEAR STADIUM
 - MONACO GP
 - CORBY
 - OUT RUN
 - HALLEY WARS

- DEVILISH
- PENGO
- COLUMNS
- CHASE HQ
- DRAGON CRYSTAL G LOCK
- HEAD BUSTER
- GRIFFIN
- PAC MAN
- SHANGAI II
- SKWEEK
- SOKOBAN
- WOODY POP
- PAD AND PATTERN
- MAGICAL GUY
- MAGICAL PUZZLE
- COLUMNS
- MICKY
- SHINOBI
- ZAN GAMEGEAR



Master Gear = 150^F.
Tous les jeux de la Master System sur la Game Gear grâce au Master Gear.

Pour votre Gamegear:
Moonwalker, Sonic, Golden Axe, Batman, Tennis, Ghouls'n Ghost

**Gamegear
+
Mastergear
+
adaptateur
secteur
1190^F**

PARIS - 5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31
PARIS - 21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.17
LILLE - 72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09
BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70
NANTES - 6, rue Mazagnan - 44100 - Tél. 40.69.15.92
TOURS - 81, rue Michelet - 37000 - Tél. 47.05.78.50

PERPIGNAN
8, av. de Gde Bretagne - 66000 - Tél. 68.34.24.40
DAX - 56, av. V. Hugo - 40100 - Tél. 58.74.18.63
PAU - 17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.91.77
MARSEILLE - 26, rue de la Palud - 13001
METZ
18, rue Pont des Morts - 57000 - Tél. 87.32.16.43

*Le jeu est à choisir parmi la sélection Ultima Games.

THE ADVENTURES OF RAD GRAVITY



tant, vous fûtes mis au courant, vous, l'inénarrable Rad Gravity, et vous fûtes chargé de remettre de l'ordre dans tout ce bazar. On vous refile décidément toujours les sales boulots...

Vous le devinez, explorer les neuf planètes plus une ceinture d'astéroïdes risque d'être plutôt long et laborieux. Selon le niveau les

adversaires seront différents aussi bien physiquement que dans leurs techniques d'attaque. Il faudra sauter sur des passerelles pour en éviter certains ou si vous préférez la manière forte, vous pourrez toujours vous servir de l'une des sept armes qui seront disponibles au fil des niveaux. Encore vous faut-il les trouver! Mais ce n'est pas tout car d'autres objets vous seront utiles, tout comme le translator qui traduira les discours extra-terrestres. Sur chaque planète, des décors ainsi que des situations différentes qui sauront mettre à rude épreuve vos nerfs. Ainsi, le tout dernier niveau proposera une gravité inversée. Vous pouvez toujours essayer de retourner votre télévision ou de vous coller les pieds au plafond si vous voulez vous retrouver dans un cadre plus naturel. On remarquera au passage que la gravité intellectuelle est elle aussi inversée puisque

le gentil se nomme Kakos et le mauvais Agathos, ces deux termes signifiant respectivement mauvais et bon en grec! Pour une fois il s'agissait de concepteurs cultivés, une espèce en voie d'extinction!

Toutes ces scènes d'action se déroulent suivant un scrolling essentiellement horizontal, ponctué de légers glissements vers le haut ou le bas de l'écran. En fait, il s'agit du schéma typique de scrolling pour ce genre de jeux. Il faut noter une musique bien sympathique qui tout au long de votre aventure saura vous donner la pêche! Et il sera plus que nécessaire d'en avoir, de la pêche, pour atteindre toutes les planètes de L'union.

Mais même si vous parveniez à rétablir le réseau de téléportation, toute joie ne pourrait être qu'éphémère car, je ne sais pas si je vous l'ai déjà dit, mais le bonheur ne dure pas bien longtemps.

Même si l'on passe son temps dans l'espace ce jeu ne vole pas bien haut. Des jeux possédant des graphismes de ce genre et un scénario identique on peut les compter en myriade alors pas vraiment la peine de s'emballer.

T.S.R.

NINTENDO
74%

EDITEUR : ACTIVISION
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 14

“ Il y a très longtemps, dans une galaxie très lointaine”, vivait dans une harmonie parfaite l'Union des planètes.

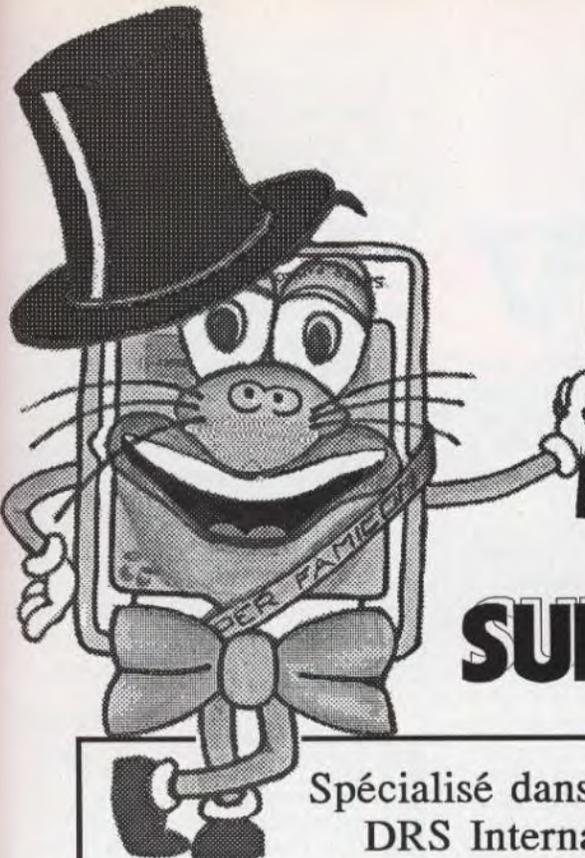
Ah! C'était le bon temps! Neuf planètes, unies par les liens de la téléportation, communiquaient et prospéraient sous l'œil électronique et bienveillant des ordinesprits. Ces machines aux facultés intellectuelles hautement développées géraient ce méga-complexe



de communication et de voyages intersidéraux. Qu'il était doux de vivre à cette époque...

Mais comme toute bonne chose, il y fallait une fin! Eh oui, c'est comme ça! Un sombre imbécile, nommé Agathos, abusa de magie interstellaire et en subit d'irréversibles mutations. Persuadé de sa supériorité sur le genre humain, il anéantit l'Union! En voilà une farce de mauvais goût! Il était certain de sa victoire car il avait placé les ordinesprits sous des tonnes de rochers, après les avoir désactivés. Mais comme toute bonne chose doit avoir une fin, tiens, ça me rappelle quelque chose?, Kakos, l'un des ordinesprits, revint à la surface! Dès cet ins-





EXCEPTIONNEL

Réservez votre
SUPERFAMICOM
dès maintenant!

(Offre valable jusqu'au 30.11.91)

SUPER FAMICOM

Spécialisé dans le cadeau d'entreprise,
DRS International vous propose,
en cette fin d'année, de bénéficier
d'une offre limitée tout à fait exceptionnelle :

La console **SUPERFAMICOM** de NINTENDO
livrée avec le jeu **F-ZERO** ainsi que **2 manettes**,
au prix incroyable de :

2.690,00 Francs T.T.C.

Notre stock étant limité, seules les réponses renvoyées avant le 30 Novembre 1991 seront honorées. Si votre commande est effectuée avant le 20 de ce même mois, un cadeau surprise sera joint à la commande. Passé ce délai, le prix de l'offre passera à 2.790,00 Francs T.T.C. Après le 25 Novembre, l'ensemble sera vendu 2.890,00 Francs T.T.C. Les livraisons s'effectueront avant le 20 Décembre.

BON DE COMMANDE

NOM : _____ Prénom : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

- Je commande ma console et le cadeau surprise avant le 20/11/91
- Je commande ma console avant le 25/11/91 mais après le 19/11/91
- Je commande ma console avant le 30/11/91 mais après le 24/11/91

- 2.690,00 Francs TTC
- 2.790,00 Francs TTC
- 2.890,00 Francs TTC

Je joins un chèque à ma commande de : _____ + 70 Francs de frais de port = _____ Francs TTC encaissable à la livraison.

POWER LEAGUE IV

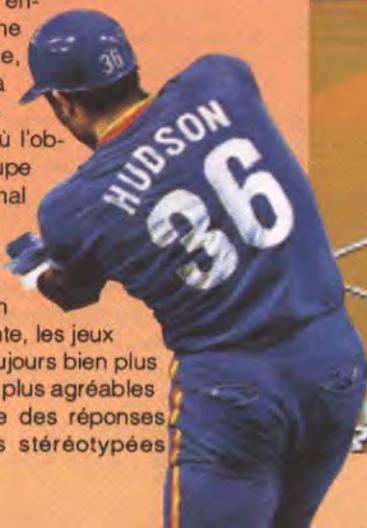


d'une machine, aussi bien programmée soit-elle. Tour à tour, vous pourrez également décider de devenir le coach de votre équipe, d'être le batteur (toujours la partie la plus intéressante dans une simulation de ce type) ou encore le base-man, le fielder ou encore le lanceur.

En tant que lanceur, vous aurez bien sûr et comme tout baseball sur console qui se respecte la possibilité de balancer la balle à votre adversaire de plein de manières différentes. Ainsi vous n'aurez aucune difficulté à effectuer des effets à gauche ou à droite, de jeter la balle dans les pieds de l'adversaire, de lancer fort droit devant, ou en finesse, la balle n'aura alors que très peu de vitesse et la surprise sera grande pour le batteur. Pour remporter la victoire finale, il va falloir et cela coule de source, exceller dans tous les domaines. En effet, lors de la finale vous allez devoir mettre tous les atouts de votre côté et avant d'y participer je ne vous conseillerai que de bien vous entraîner à chaque poste, grâce aux options qui sont présentes dans Power League IV. Bien que les noms des joueurs soient en japonais, ce qui ne facilite pas toujours la

Bien que le baseball ne soit pas le sport de prédilection des français, on voit de plus en plus de simulations de ce jeu sur console. Et après tout c'est un petit peu normal, puisqu'aussi bien au Japon qu'aux Etats-Unis, les deux pays-phare dans la production de jeux vidéo, ce sport fait partie des deux ou trois les plus pratiqués du pays. Dans cette nouvelle simulation signée Hudson à qui on doit déjà les deux premiers volets de cette série, à ma connaissance Power League tout court n'existant pas, on retrouve tous les ingrédients qui vont faire la gloire de ce sport sur console.

En tout vous aurez l'opportunité de choisir parmi les douze équipes disponibles, chacune ayant bien évidemment ses dispositions, ses forces et ses faiblesses qui lui sont propres. Pour évoluer et pratiquer le mieux possible votre passion, six stades vous seront présentés. Cette multitude de choix vous permet entre autres de vous entraîner en diurne ou en nocturne, de participer à un véritable championnat où l'obtention de la coupe sera votre but final et de jouer contre un co-pain en match amical, option toujours marrante, les jeux à deux étant toujours bien plus sympas et bien plus agréables que contre une des réponses plus ou moins stéréotypées



compréhensions générale et surtout une bonne mémorisation des postes détenus par chacun, au bout de quelque temps on a vite fait de parfaitement rentrer dans l'ambiance et les changements de joueurs en cours de partie n'auront bientôt plus de secrets pour vous. De plus la réalisation est sublime. L'action est rapide, ce qui n'est pas toujours le cas dans ce genre de simulation et les diverses animations présentes d'une manière parfaitement impression de fluidité. Les graphismes eux aussi ne sont pas en reste. Même si notamment dans la zone de course, on peut penser que les joueurs sont un peu petits, on constatera bien vite que ce détail n'est en fait que justement, un détail. Agrémenté par des musiques assez satisfaisantes, Power League IV est une excellente réalisation, qui ne pourra que séduire les amateurs du genre. Les autres auront tôt fait de se détourner, mais ça c'est plutôt logique.

J'm DESTROY

EDITEUR :
HUDSON SOFT
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 16
REALISME : 18
SON : 16
VU ET DISPO CHEZ
SHOOT AGAIN

PC ENGINE
87%



DROSOPHILOPHILE n. m. Enculeur de mouches.

CRYSTAL QUEST™



Si vous en avez marre des jeux compli-

qués, aux graphismes parfaitement détaillés et aux ambiances sonores remarquables, Crystal Quest est un jeu qui devrait vous satisfaire, enfin si vous n'êtes encore pas trop exigeant dans la médiocrité.

À l'écran vous dirigez un petit vaisseau, vu du haut, qui doit récolter des cristaux pour assurer sa survie tout en évitant les mines, les obstacles divers, les tirs ennemis et les engins adverses qui se baladeront à travers les tableaux de ce jeu. Pour sûr, voilà un jeu qu'il est simple, comme on dit à la campagne.

Des vies supplémentaires sont distribuées à partir d'un certain nombre de points. La première vie est donnée tous les 15000 points jusqu'à la zone 11, tous les 40000 jusqu'à la zone 26 et tous les 75000 points pour tous les autres niveaux, mais je doute fort que vous arriviez jusque là tant Crystal Quest est inintéressant.

Pour passer au niveau supérieur, c'est élémentaire, il suffit de ramasser tous les cristaux présents. Une fois cette tâche effectuée, vous n'aurez plus aucun problème pour emprunter la porte qui s'ouvre et qui libère ainsi le passage au niveau supérieur.

Outre les ennemis qu'il faut éviter, la principale difficulté de ce jeu réside dans l'inertie de votre vaisseau récolteur de bijoux. En effet, celui-ci ne répond pas tout de suite aux commandes que vous lui transmettez. Si cette inertie nuit à un parfait contrôle, mais ceci est tout à fait volontaire de la part des programmeurs, elle nuit également à vos tirs et à la direction de ceux-ci. Dans ces conditions il est parfois assez malaisé de parfaitement orienter la direction de sa force de frappe. Mais bon, comme de toutes façons, je doute fort que vous soyez nombreux à aller courir acheter Crystal Quest après la lecture de cet article, à la rigueur ce dé-

comme le jeu en lui-même passera complètement complètement ridicule dans sa réalisation, qui est d'une simplicité déconcertante, Crystal Quest est une escroquerie sur Gameboy.

J'm DESTROY



MODE (mode) n. f. Mode de pensée auto-suffisant destiné à exclure du système le système précédent.

EDITEUR : DATA EAST
GRAPHISME : 08
MANIABILITE : 15
SON : 06
VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA



1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. 61.23.48.02

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT SEGA, NEC et NINTENDO

CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100F

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

SEGA

MEGADRIVE

399F AFTER BURNER 2 ARROW FLASH BASKETBALL CYBERBALL DYNAMITE DUKE E-SWAT FINAL ZONE FORGOTTEN WORLD GHOSTBUSTERS GOLDEN AXE INSECTOR X LAST BATTLE	MICKEY MISTIC DEFENDER MOONWALKER REVENGE SHINOBI STAR CONTROL SUPER HANG ON SUPER BASKETBALL SUPER SHINOBI SUPER VOLLEY SUPER MONACO GP TIGER HELI WONDERBOY 3 WORLD CUP SOCCER	449F ABRAMS B. TANK ALIEN STORM ARNOLD PALMER BATTLE SQUADRON BLOCK OUT BUSTER D. BOXING DICK TRACY FANTASIA GAIARES GHOLLS N GHOSTS GYNOUG HELLRAISER	JAMES POND MUSHA POPULOUS SHADOW DANGER SONIG HEDGEHOG STORMLORD STRIDER THUNDERFORCE 3 ZANY GOLF VALIS 3 599F PHANTASY STAR SWORD VERMILLON
---	--	--	--

MASTERSYSTEM

349F AGE OF ACES ALEX KID 4 CYBER SHINOBI DANAN DICK TRACY DOUBLE DRAGON	DYNAMITE DUKE E SWAT FIRE 5 FORGET 2 GALINLET GHOLLS N GHOSTS GOLVELLIUS HEAVY BOXING IMPOSSIBLE MISSION	LORD OF SWORD MICKEY MOONWALKER PAPERBOY PSYCHO WORLD PSYCHO FOX R TYPE SHINOBI	SLAPSHOT SPELLCASTER SUBMARINE ATTACK SUMMER GAMES SUPER MONACO GP TENNIS ACE WONDERBOY 3 WORLD CUP ITALIA
--	---	--	---

NINTENDO GAME BOY, NES, SUP. FAMICOM SEGA GAME GEAR ATARI LYNX

NOUS CONSULTER

NEC

349F ADVENTURE ISLAND AFTER BURNER ALICE CADASH CYBERCORE DARK LEGEND DEAD MOON DEVIL CRUSH	DOWN LOAD F1 CIRCUS FINAL MATCH TENNIS FORMATION SOCCER HELL EXPLORER IMAGE FIGHT JACKIE CHAN	LEGEND TOMMA MOTO ROADER 2 1943 NINJA SPIRIT PG KID POWER ELEVEN R TYPE 2	ST DRAGON SUPER STAR SOLDIER SUPER VOLLEY BALL THUNDERBLADE TV SPORT FOOTBALL 399F POPULOUS
---	---	---	---

VENTE / ECHANGE

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT

NOM:.....

ADRESSE:.....

.....

Ci-joint mon règlement	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
<input type="checkbox"/> Chèque				
<input type="checkbox"/> Mandat				
<input type="checkbox"/> Contre-rembours.				
	TOTAL		FORFAIT ECHANGE (100F x nombre de titres)	
	frais de port + 20 F (envoi en 48h en colissimo) TOTAL			
(+30f)	TELEPHONER POUR LES DISPONIBILITES			

HEROES OF THE LANCE



Qui ne se souvient pas des intrépides Compagnons de la Lance? Caramon, Tasslehoff ou bien encore Riverwind pour ne citer qu'eux! Partez à la recherche

des anciens disques de Mishakal, enfouis quelque part, dans les ténèbres encore inviolées des sinistres ruines de Xak Tsaroth. Dans ce lieu de perdition et de perversion séjournent dans une promiscuité précaire des dragons tout droit sortis des



Enfers, des trolls, des araignées géantes, des nains du chaos... toute une peuplade maléfique et cruelle. Exterminer ces ennemis farouches afin de récolter des bijoux, des parchemins magiques, des anneaux ou même encore des potions, ne sera pas évident. Il faudra connaître les Compagnons de la Lance afin de savoir lesquels jeter dans la bataille. Envoyer Goldmoon dans la mêlée ne serait pas malin

puisqu'elle seule est en mesure de soigner correctement l'équipe! Huit compagnons pour sauver le Royaume de Krynn des Grandes Ténèbres, une poignée d'hommes déterminés face à des légions sanguinaires! Mais après tout, les causes désespérées, on commence à connaître! Heroes Of The Lance reprend la fabuleuse saga des DragonLance, si prisée des lecteurs d'heroic-fantasy et des joueurs d'AD&D. On retrouve la même histoire, les personnages sont identiques ainsi que merveilleusement représentés lors de la page d'introduction et le système des règles demeure assez proche de celui du jeu de rôle, ce que les puristes seront ravis de savoir. Pourtant, l'ambiance n'y est pas. L'atmosphère, surchargée d'une tension malsaine, qui hantait ces couloirs de donjons cède la place à une morosité déconcertante. Sur un scrolling essentiellement horizontal les couloirs se succèdent sans aucun change-

ment visible d'orientation ce qui rend impossible toute tentative pour dessiner un plan. Les rares monstres rencontrés sont hideux et sans envergure. Où sont donc ces monstres qui pétrifiaient d'effroi les aventuriers les plus courageux?

L'action, très simplifiée, se résume à descendre le maximum de créatures, à ramasser tous les trésors qui traînent dans le seul but d'acquérir des points d'expérience, permettant de grimper en niveau et en puissance. Dommage qu'il n'y ait que si peu de possibilités d'action, le jeu aurait pu y gagner considérablement en intérêt. Les bruitages et la musique ne parviennent pas, eux non plus, à donner le ton adéquat à ce genre de Quêtes Grandioses. Cependant, l'usage de la magie, même s'il demeure assez limité, ouvre d'intéressantes perspectives.

Savoir manipuler tous les sorts, qu'ils soient de cleric ou de magicien, sera pour le connaisseur tout autant que pour l'amateur une tâche facile. Les utiliser pourra peut-être servir à rompre l'engourdissement cérébral qui s'emparera de vous dès les premières minutes de jeu. Néanmoins, il faut se méfier car le stock de sorts est limité et s'épuise assez rapidement. Mais il faut se le dire, une poignée de sorts, même s'ils sont distrayants, ne suffit pas à rendre au jeu la grandeur qui lui serait nécessaire. Plus le jeu progresse, plus l'impression "série B" augmente. C'est assez désolant... A quand une version digne de porter le nom prestigieux de DragonLance?

EDITEUR :
US GOLD
GRAPHISME : 12
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 11
SON : 11

T.S.R.
MASTER SYSTEM
63%

*** GOLDMOON:**
A human cleric, daughter of the Que-Shu's Chieftain, she is betrothed to Riverwind. Goldmoon carries the Blue Crystal Staff, it's full powers as yet unknown but only available to her.

Press Button

TIME LORD



Amateurs de H.G. Wells ou, pour les plus jeunes, P. Eby, ouvrez vos yeux et vos oreilles. Voici que s'ouvre à vous l'univers des voyages temporels! Il s'agit pour vous, Time Lord, de détruire votre ennemi avant qu'il n'asservisse la race humaine. Quel est-il, cet ennemi? Il s'agit du sanguinaire peuple des Drakkons, une race hautement intelligente voulant soumettre l'univers tout entier à leur unique volonté, grâce à leurs connaissances dans le domaine des voyages temporels. Pour sauver le présent vous devrez délivrer divers passés car, pour s'assurer de la victoire, les Drakkons se sont propulsés à quatre époques différentes! Vous devrez, tour à tour, vous mettre dans la peau d'un chevalier britannique du moyen-âge, d'un cow boy du far-west, d'un pirate des Caraïbes et enfin dans celle d'un fantassin de la seconde guerre mondiale. Au cours de chacune de ces missions, votre objectif sera simple: détruire un Drakkon Lord, dirigeant d'un espace-temps. Une fois les quatre Drakkons Lords anéantis, il faudra faire vite pour revenir car le Drakkon King sera là pour vous attendre et vous détruire! Tout serait bien facile si le temps n'était pas limité! Si vous tardez trop

en chemin, vous vous retrouverez à jamais bloqué dans un temps qui vous sera totalement étranger. Faire vite ne sera pas du tout évident, puisque pour pouvoir accéder au niveau suivant, vous devrez avoir en votre possession cinq sphères d'énergie, toutes

soigneusement dissimulées. Je vous le dis tout de suite, elles ne sont vraiment pas évidentes à trouver et leur emplacement change à chaque partie que vous ferez. Un enfer temporel unique en son genre! A chaque époque correspondent des décors, des musiques, des ennemis ainsi que des armes différentes. Ainsi dans le far-west vous maniez le pistolet et le fusil, parfois simultanément! L'ambiance de chacun de ces périodes de l'histoire est assez bien respectée, du moins, pour l'idée que l'on peut s'en faire, parce que pour tout avouer, en 1250 j'étais encore jeune et mes souvenirs sont assez confus. C'est pourtant bien agréable de se balader dans ces tableaux historiques variés.

En fait Time Lord par sa multitude de scènes permet un divertissement total. Seul ombre au tableau: le scrolling est parfois parsemé de sprites clignotants, ce qui pose de légers problèmes de contrôle. Face à ces problèmes qu'il faut qualifier de mineurs, je dois préciser que ce jeu est très loin d'être évident. Passer son temps à chercher des sphères qui, parfois, ont la bonne idée d'être invisibles, n'est pas une mince affaire ni même une partie de plaisir. Vous n'avez pas fini de frapper et de tirer un peu partout avec une frénésie guerrière digne de celle des berserkers afin de dénicher ces satanées boules. Pour un fois que l'on nous propose un jeu un peu difficile, on ne va tout de même pas se plaindre! Non, c'est vrai! Il ne manquerait plus que ça!

T.S.R.



LECTEUR n. m. Entité assez floue, qui ne se précise que le mercredi après-midi, jour où il vient dans les locaux de Joystick, et où on peut s'apercevoir que c'est un objet mobile, haut comme trois pommes, qui court dans les couloirs, qui dit sans arrêt "Eh! Eh! 'gad ça! T'as vu? Eh! Eh!", en amenant d'autres lecteurs de la même taille. Voir aussi Lemmings.

EDITEUR : MB
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 13
SON : 14

NINTENDO
87%

MEGADRIVE

Aero blaster	419f
Arcus odyssey	419f
Batman	399f
Bonanza bros.	369f
Darius II	419f
Devil hunter yoko	399f
Dick Tracy	369f
Dinoland	369f
Fantasia	429f
Final blow (James buster...)	369f
Fire mustang	399f
Ghouls'n ghosts	399f
Golden axe	369f
Heavy unit	399f
Hell fire	369f
Jewel master	399f
John madden football	449f
Kageki	399f
Megatrax	399f
Mickey mouse	369f
Monster lair	369f
Moonwalker	369f
Mystic defender	369f
NHL ice hockey	449f
Out run	419f
PGA tour golf	449f
Phantazy star III	599f
Populous	449f
Revenge of shinobi	369f
Saint sword	399f
Shadow dancer	399f
Sonic the hedgehog	429f
Spider-man	429f
Street of rage	419f
Super air wolf	369f
Super league 91	369f
Super Monaco GP	369f
The strider	369f
Thunder force III	399f
Thunder fox	399f
Vapor trail	399f
Wrestle war	399f

La référence console

Shoot Again

145 rue de Flandre 75019 Paris Tel (16-1)40.38.02.38 (16-1)40.34.36.26
M° Crimée Bus 60 et PC Ouvert de 10h30 à 19h30
du lundi au samedi

LE PLUS GRAND CLUB D'ÉCHANGE DE GÉNIA FRANCE
Vous possédez des jeux que vous avez déjà fini 10 fois, qu'en faire.
ECHANGEZ-LES ! Venez choisir le jeu dont vous rêviez dans notre vitrine.
Ne payez pas votre échange... Donnez 2 jeux ! Ou 1 contre 1 en payant de 50 à 100 Frs

Megadrive japonaise
(Péritel et alimentation fournies)
1490 Frs
1 jeu + 2 manettes

MEGA-NEWS :

El viento	429f
Rent a hero	399f
Mercs	429f
Devil crush MD	419f
Master of weapon	399f
Space gomola	399f
Rolling thunder II	449f
Road rash	449f
World circuit	399f
Runark (Growl)	419f
Double dragon II	419f
Undead line	419f
Kabuki soldier	419f
Beast warrior	419f
Y's III	449f
Quack shot (Décembre)	429f

Accessoires
Arcade power stick 449f
Joypad 149f
Adaptateur français/jap. 99f
Cable péritel 199f

LE "MEGA CD" ARRIVE...
RENSEIGNEZ-VOUS !

Démentiel !
399 Frs
Megatrax
+ 1 manette

SUPER FAMICOM

Actraiser	595F
Area 88 (Un squadron)	645f
Arthur Quest New	695F
Augusta	645F
Castlevania IV New	645F
Darius Twin	695F
Dragon's Eye	645F
Earth Defense Force	645F
F1 Exhaust Heat New	645F
F-Zero	395F
Final Fight	645F
Goemon Fight	645F
Hyper Zone	595F
Joe And Mac New	645F
Otogrisou	595F
Pilot Wings	595F
Populous	545F
Super Mario World	595F
Super R-Type	545F
Super Tennis New	595F

Raiden Trad	Hit	595F
Décembre :		
Thunder Spirit	Hit	595F
Xadriion		595F
Stg		645F
Silva Saga		645F
Super Pinball		645F
Battle Commander		595F
Super Formation Soccer		595F

A VENIR :
Novembre
Zelda III Hit 645F
Dimension Force 645F
Super Pro Wrestling 645F
Super Chinese 645F
Nosferatu Hit 645F
Earth Light 595F
Dungeon Master 695F

Dément
La console de l'année :
2490 Frs
LA SUPER FAMICOM
avec 2 manettes
Génia

ACCESSOIRES :
Correcteur de couleurs 349F
Péritel ou adaptation péri. 499F
Alimentation 199F
Joypad turbo N.C
Joystick N.C

CORE, SUPER & GT

EN CARTE :

Adventure Island	349 F
Champion Wrestler	349 F
Cyber Combat	
Police	349 F
Dead Moon	349 F
F1 Circus 91	349 F
Final Match Tennis	349 F
Final Soldier	349 F
Jackie Chan	349 F
Moto Roader II	349 F
Neutopia II	349 F
Ninja Spirit	349 F
Out Run	349 F
Pc Kid II	349 F
Power Eleven	349 F
Pro Wrestling II	349 F
Racing Spirit	349 F
Shubibin Man II	349 F
Skweek	349 F
Super Long	
Nose Gobbler	349 F

Premier importateur de la console NEC en France, nous en sommes devenus le spécialiste.
Venez découvrir un choix de jeu et de nouveautés important.

2490 Frs
(avec 1 jeu)
La plus belle des portables :
La PC Engine GT
Accepte tous les jeux Coregrafx

POUR SUPERGRAFX

Aldynes	449 F
Battle Ace	399 F
Darius Plus	399 F
Ghouls'N Ghosts	449 F
Grand Zork	449 F
1491	449 F

A venir : The Strider
Galaxy Force II

En CD Rom :

Altered Beast	399 F
Monster Lair	399 F
Pomping World	399 F
Ray Xamber II	449 F
Road Spirit	399 F
Splash Lake	399 F
Spriggan	449 F
Super Hurricane	399 F
Valis IV	449 F

Vous avez un moniteur Amstrad. Les consoles Sega, Nec, SNK et Nintendo japonaises vous intéressent mais ne fonctionnent pas sur votre télévision. L'adaptateur Amstrad résoudra ce problème.
249 FRs
L'ADAPTATEUR

NEO GEO + 1 jeu + 1 manette
(Avec Memory card et péritel)
3490
Promo de mois
1590 Frs

NEO GEO
Tarif de location
1 jeu : 150f le week-end
175f la semaine
console 300f le week-end
350f la semaine
De 990 à 1290 frs le jeu pour NEO GEO

GAME GEAR La console portable couleurs de l'année

Adventure Of Gerubi	245F	Pop Breaker	245F
Chaos H.Q	245F	Psychic World	245F
Columns	245F	Rastan Saga	245F
Devilish	245F	Ryu Kyu	245F
Dragon Crystal	245F	Shikinjo	245F
Eternal Legend	245F	Skweek	245F
G-Loc	245F	Super Baseball 91	245F
Gg Fantasy Zone	245F	Super Golf	245F
Gg Shinobi	245F	Super Monaco Gp	245F
Griffin	245F	Waga Land	245F
Halley Wars	245F	Wonder Boy	245F
Magical Guy	245F	World	245F
Magical Puzzle	245F	Stadium Baseball	245F
Mappy	245F	Nouveautés :	
Mickey Mouse	245F	Galaga'91	245F
Out Run	245F	Ax Battler	245F
Pac Man	245F	Frogger	245F
Pengo	245F		

1090 F
La Game gear + Mickey mouse
Génial !
GG Aleste 245F
Ninja Raiden 245F
Wall Of Berlin 245F
Arliel Dec 245F
Space Harrier Dec 245F
Donald Dec 245F
Midy Maze Dec 245F
Play Studing Course Dec 245F
Sonic Dec 245F

Nec, Sega, SNK, Nintendo, Megadrive, Coregrafx, Supergrafx, Pc engine GT, Game boy, Super famicom, Master system, Game gear et Neo geo sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles

Bon de commande à découper et à retourner à SHOOT AGAIN 145 rue de Flandre 75019 Paris

FRAIS DE PORT

20 frs par jeu pour les commandes en chèques et CB.
 50 frs par jeu pour les commandes en CRBT

Je désire commander le matériel suivant

Qté	Désignation	Prix
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Frais de port

Participation au frais d'emballage + 10 F

Montant total :

Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
Ville.....
Code postal..... Date.....
Téléphone..... Signature.....

Chèque Contre remboursement Carte bleue n°..... Date d'expiration

Je possède une : Megadrive Coregrafx (Supergrafx ou GT) Master system Neo geo Super famicom Game gear Game boy autres

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

De nombreuses années se sont écoulées depuis votre arrivée en Grèce, pour y subir cet entraînement dont l'ultime étape doit se dérouler aujourd'hui même. En effet, le moment de savoir si vous serez digne de porter l'armure du Pégase, consécration finale de tant de peines pour devenir un chevalier de bronze, est arrivé. Vous, Seiya (c'est curieux, je pensais qu'il s'agissait de Seiyar?), allez affronter Casius, seul autre prétendant au titre pour obtenir l'armure. Une fois cette formalité accomplie, Athéna, votre protectrice et maîtresse vous demandera de participer au grand Tournoi qui se tient dans un colisée où le Prix n'est autre que l'armure d'or du Sagittaire! Lors de combats vous ferez la rencontre de vos amis, Shiryu, Yoga... Une fois l'équipe complète, partez retrouver l'armure d'or qui aura, entretemps, disparu et finalement, livrez bataille contre le Sanctuaire pour faire triompher la justice et le droit.

Les inconditionnels du petit écran seront sans aucun doute ravis de voir enfin une adaptation des très célèbres Chevaliers du Zodiaque. Qu'ils se rassurent bien vite car leur joie sera de courte durée. Bien sûr on retrouve étape par étape ce qui faisait le charme de la série. Quel plaisir de retrouver des personnages avec lesquels on a vécu de longs moments de tension, d'action endiablée et de retournements de situation tout à fait éblouissants. Seulement, la réalisation est bien loin d'être à la hauteur... On a de la peine à reconnaître certains des protagonistes de l'affaire tant les sprites sont mal finis. Il est cependant certain que les pages de dialogue présentent les visages des interlocuteurs fins et travaillés qui, de plus, s'expriment en français! Voilà bien un aspect du jeu qui le met à la portée du plus grand nombre! Dommage que les combats ne bénéficient pas de la même clarté que les textes! Comme dans nombre de jeux d'aventure, vous n'y participez que partiellement, décidant de l'énergie employée et du mode d'attaque ou de défense utilisé. On se lasse vite de voir et revoir sur l'écran, les personnages réalisant des attaques dites fantastiques mais qui pourtant ne sont que quelconques. Il ne faut pas oublier de parler de cet étonnant, surprenant, hallucinant scrol-



ling! Il s'inscrit sans doute comme l'un des plus médiocres de toute l'histoire des jeux Nintendo! Si vous êtes amateur de curiosités, jetez donc un coup d'œil furtif sur cette odieuse animation de l'écran. Je vous assure qu'il est d'un genre bien particulier et heureusement peu répandu. Vous l'avez bien compris, les liens unissant ce jeu à l'excel-

lente saga japonaise, sont infiniment étroits. Hormis un cadre, des personnages et une histoire identiques, on ne peut que soupirer de tristesse en contemplant cette pâle imitation! Si voulez garder dans votre esprit une image de noblesse, de grandeur et de majesté pour les Chevaliers du Zodiaque, évitez absolument ce jeu qui pourrait traumatiser les âmes sensibles, et je sais qu'elles sont nombreuses!

T.S.R.

EDITEUR : BANDAI
GRAPHISME : 11
ANIMATION : 08
MANIABILITE : 09
SON : 11

NINTENDO
54%



SOFT-BUSTERS MEGA DISCOUNT

NOUS SOMMES LES 1ers SUR LE MARCHÉ BELGE: REJOIGNEZ NOUS !

FRANCE

PLUS DE 2000 PRODUITS (CARTOUCHES, LOGICIELS, HARDWARES, LIVRES).

PRIX DE - 10 A - 40 % PAR RAPPORT A NOS CONCURRENTS !!

BELGIQUE

PRIX T.T.C., TOUS FRAIS COMPRIS (FRANCO DE PORT).

LUXEMBOURG

SANS FRAIS D'INSCRIPTION, SANS OBLIGATION D'ACHAT.

COMPAREZ, CALCULEZ, ET ADOPTEZ NOS SERVICES !!!

SOFT - BUSTERS 89 BP, B-6700 ARLON BELGIQUE
TEL.: (0) 63/219569

Voici un échantillon de nos prix, demandez nos catalogues pour juger du service, et du discount globale.

TOUTES NOS CARTOUCHES SONT IMPORTEES DES USA.

GAMEBOY

PIPEDREAM	160 FF/ 900 FB/ 940 FL
DR MARIO	195 FF/ 1100 FB/ 1140 FL
BUBBLE GHOST	200 FF/ 1150 FB/ 1190 FL
CASTELLIAN	200 FF/ 1150 FB/ 1190 FL

GAME GEAR

WONDERLAND	234 FF/ 1325 FB/ 1365 FL
SUPER MONACO GP	234 FF/ 1325 FB/ 1365 FL
COLUMNS	234 FF/ 1325 FB/ 1365 FL
MICKEY MOUSE	259 FF/ 1500 FB/ 1540 FL

MEGA - DRIVE

SONIC HEDGEHOC	309 FF/ 1975 FB/ 1815 FL
ALIEN STORM	304 FF/ 1750 FB/ 1790 FL
BLOCK OUT	284 FF/ 1625 FB/ 1665 FL
SAINT SWORD	349 FF/ 2000 FB/ 2040 FL

MASTER - SYSTEM

ACES OF ACES	265 FF/ 1525 FB/ 1565 FL
HEAVY WEIGHT CH.	265 FF/ 1525 FB/ 1565 FL
SPIDERMAN	265 FF/ 1525 FB/ 1565 FL
THUNDER BLADE	334 FF/ 1925 FB/ 1965 FL

LYNX

A.P.B.	289 FF/ 1660 FB/ 1700 FL
NINJA GAIDEN	289 FF/ 1660 FB/ 1700 FL
PACLAND	194 FF/ 1100 FB/ 1140 FL
SLIME WORLD	194 FF/ 1100 FB/ 1140 FL

NINTENDO BITS

CAPTAIN COMIC	379 FF/ 2175 FB/ 2215 FL
METAL FIGHTER	379 FF/ 2175 FB/ 2215 FL
SILENT ASSAULT	379 FF/ 2175 FB/ 2215 FL
ROBODEMONS	379 FF/ 2175 FB/ 2215 FL

LOGICIELS, LIVRES & HARDWARES.

AMIGA/ST

ROBIN HOOD	246 FF/ 1410 FB/ 1450 FL
JAMES BOND COLLECT.	246 FF/ 1415 FB/ 1455 FL
TURBO OUTRUN	104 FF/ 575 FB/ 615 FL
3D CONSTRUCT. KIT (ST)	409 FF/ 2250 FB/ 2400 FL

COMP. PC

MEGA FORTRESS	346 FF/ 2000 FB/ 2040 FL
GUNSHIP 2000	414 FF/ 2400 FB/ 2440 FL
ROBIN HOOD	282 FF/ 1625 FB/ 1665 FL
COPY II PC 6.0	624 FF/ 3245 FB/ 3469 FL

C. D. C.

SWAP (DIS.)	174 FF/ 970 FB/ 1010 FL
HEROQUEST (DIS.)	104 FF/ 575 FB/ 615 FL
GRAND STAND (K7)	164 FF/ 920 FB/ 960 FL

C64

JAMES BOND COLL. (K7)	149 FF/ 820 FB/ 860 FL
CYCLES (DISQ.)	104 FF/ 575 FB/ 615 FL
RODLAND (DISQ.)	174 FF/ 970 FB/ 1010 FL

ZX SPECTUM & SAM COUDE

RODLAND (ZX - K7)	139 FF/ 770 FB/ 810 FL
HEROQUEST (ZX-K7)	89 FF/ 475 FB/ 515 FL
F16 COM. FIGHTER (SAM)	174 FF/ 975 FB/ 1025 FL

SYNCHRO EXPRESS (hard couleur)

pour AMIGA	454 FF/ 2500 FB/ 2675 FL
pour ST	454 FF/ 2500 FB/ 2675 FL
pour PC	904 FF/ 4840 FB/ 4920 FL

ECRIEZ NOUS, ET INDIQUEZ LE TYPE DE VOTRE MACHINE. UN CATALOGUE SPECIFIQUE A CELLE-CI VOUS SERA ENVOYE GRATUITEMENT. N'OUBLIEZ PAS VOTRE ADRESSE, SI NOUS NE VOUS AVONS PAS ENCORE REPONDU, C'EST QUE VOTRE ADRESSE ETAIT INCOMPLETE !!!!

PINBALL MAGIC

Les flippers ont depuis bien longtemps déjà pointé leur nez sur les consoles et les ordinateurs. C'est au tour de la GX 4000 d'avoir sa version pixelisée de ce sport de pilier de bistrot.

Les commandes de Pinball Magic ne sont pas bien compliquées: un bouton de tir pour diriger le flip droit et envoyer la balle, la flèche du bas pour le flip gauche, et les autres flèches de direction pour faire bouger le flipper dans tel ou tel sens. Pour augmenter l'intérêt du jeu, Pinball Magic dispose de nombreuses configurations de flippers différentes. Celles-ci changent dans leur organisation, dans les éléments qu'elles utilisent, mais aussi dans les

couleurs et les graphismes: un tableau peut avoir deux bumpers placés à un certain endroit, des fiches (targettes) à abattre, des trous, des couloirs, mais il peut aussi être constitué de briques qu'il faut abattre les unes après les autres. En haut de l'écran, pour chaque tableau, un couloir bouché au début mène à la sortie, et au tableau suivant. Pour l'ouvrir, il faut allumer toutes les lettres indiquées sur le flipper en abattant les fiches, en entrant dans les trous, ou en passant dans les couloirs. Comme dans tout flipper qui se respecte, il existe un moyen d'obtenir un multiplicateur de bonus.

Les graphismes de Pinball Magic sont très colorés, très jolis et agréables. Les animations, même si elles sont peu nombreuses, et ne se limitent quasiment qu'aux déplacements de la bille, sont fluides et rapides. D'ailleurs le jeu lui-même est très rapide, et il faut quelques parties pour s'y habituer et cesser de voir toutes ses billes disparaître dans le trou central sans jamais les frapper.

Tout l'intérêt du jeu est basé sur la découverte des nouveaux tableaux. Il faut



résoudre les précédents pour avancer. Heureusement, à chaque tableau passé, la console vous donne 4 billes supplémentaires. Quand vous n'avez plus de boules à tirer, et après le crispant Game Over que tous les joueurs connaissent, un compte à rebours vous laisse la possibilité d'effectuer un Continue. Amusant, rapide et bien réalisé, Pinball Magic est une réussite intéressante sur la GX 4000.

SEB

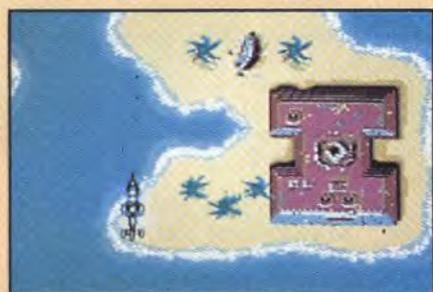


EDITEUR : LORICIEL
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 17
SON : 13
ANIMATION : 14

GX 4000

86%

COPTER 271



Les extra-terrestres viennent de remettre ça. Pour la centième fois, ils tentent d'envahir notre planète, de l'anéantir, de nous rabaisser à l'esclavage. L'être humain n'étant pas moins guerrier que ses homologues des galaxies parallèles, les gouvernements des nations unies ont décidé de répondre à cette attaque par la force et la violence. La seule solution qui se présentait à eux consistait à envoyer des hélicoptères puissamment armés: les Copter 271. Annoncé il y a déjà

bien longtemps, voici donc le premier (et le dernier?) jeu d'arcade à scrolling vertical sur GX 4000. Ce qui nous avait été présenté à l'époque de la preview semblait promettre un beau massacre et beaucoup d'action. C'est loin d'être le cas. Le jeu est lent, très lent, le sprite de l'hélico que dirige le joueur, ou les joueurs puisqu'il est possible de jouer à deux en même temps, met un temps fou à se déplacer quand on tente d'éviter une agression de missiles ou d'avions kamikazes.

Les graphismes sont moyens, parfois réussis, mais ils reviennent sans arrêt, avec trop peu de variété pour devenir intéressant. Encore un élément qui incline à la monotonie du jeu.

Les tirs des joueurs sont très faibles, même s'il y a effectivement des options que l'on peut ramasser tout au long du jeu

(double tirs, bombes, protection, vie supplémentaire), ce ne sont en fait que quelques points noirs de la taille d'un pixel qui avancent péniblement vers l'ennemi, qui, quant à lui, zigzague non

moins péniblement pour vous foncer dedans. Le scrolling est fluide, c'est vrai, quoique très lent, et l'écran scrolle même sur les côtés quand vous touchez les bords latéraux de l'écran.

Un logiciel complètement inintéressant, fatiguant et pas amusant du tout. Même quand on joue à deux.

SEB



EDITEUR : LORICIEL
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 9
SON : 10
ANIMATION : 9

GX 4000

45%

MEGADRIVE

- Street of Rage 395 F
- Fantasia 419 F
- Sonic 395 F
- Out Run 419 F
- Dino Land 419 F
- Devil Crush 449 F
- NHL Ice Hockey 449 F
- Super League 91 449 F
- Jewel Master 419 F
- Phantasy Star III 590 F
- Shining Darkness 590 F
- Y'S - III 449 F
- Space Gomola 419 F
- Megatracks 395 F
- Alien storm 395 F
- Sd Valis 449 F
- Mercs 449 F
- El viento 449 F
- Beast Warriors 449 F
- Galaxy Force II 490 F
- Alisia dragoon 449 F
- Decap attack 449 F
- Road rush 449 F
- Wonderboy V 449 F
- Caliberfifty 449 F
- Rolling thunder II 449 F
- Fighting master 449 F
- Pit fighter 395 F

SUPER FAMICOM

- Final fight 590 F
- Super Mario 4 590 F
- Pilot Wings 590 F
- Bombuzal 290 F
- F-Zero 490 F
- SD Great Battle 290 F
- Actraiser 490 F
- Populous 290 F
- Darius Twin 390 F
- Big Run 290 F
- Zelda III 590 F
- Y'S III 590 F
- EDF 590 F
- Castelvania IV 590 F
- Gundam F-91 590 F
- Hole in One 490 F
- Augusta Golf 490 F
- Super Stadium 490 F
- Super Tennis 590 F
- Pro Soccer 490 F
- Aera 88 590 F
- Hyper Zone 490 F
- Goemon Fight 590 F
- Jerry Boy 590 F
- Drakken 590 F
- Final Fantasy IV 590 F
- Joe & Mac 590 F
- Dungeon Master 590 F
- Arthur Quest 590 F

CONSOLE + CABLE + 2 MANETTES + ALIMENTATION
2490 Frs.



GAME GEAR

- Mickey Mouse 250 F
- Monaco G.P. 250 F
- Chase HQ 250 F
- G-Lock Air Battle 250 F
- Berlin Wall 250 F
- Alleywars 250 F
- Fantasy Zone 250 F
- Super Golf 225 F
- Zan Gear 195 F
- Pro Baseball 250 F
- Sokoban 215 F
- Pacman 215 F
- Griffin 250 F
- Pop Breaker 250 F
- Waga Land 250 F
- Rastan Saga 250 F
- Devilish 250 F
- Galaga 91 250 F
- Pengo 215 F
- GG Shinobi 250 F
- Wonderboy 215 F
- Adventure of Gerubi 250 F
- Magical Guy 250 F
- Magical puzzle popils 250 F
- Out Run 250 F
- Pad & Patter 250 F
- Frogger 250 F
- G.G. Aleste 250 F
- Alien syndrome 250 F
- Axe battle Golden axe 250 F

GAMEBOY

- Robocop 245 F
- Mysterium 195 F
- Navy Seals 245 F
- Tail Gator 245 F
- Soccer 195 F
- Hatris 195 F
- Bill and Ted's adv. 245 F
- Megaman 245 F
- Roger Rabbit 245 F
- Beetle Juice 245 F
- The Simpsons 245 F
- Resc. princ. Blobette 245 F
- Bugs Bunny 245 F
- Blades of steel 245 F
- Ninja turtles II 245 F
- Crystal quest 245 F
- Gauntlet II 245 F
- Mickey's dang. chase 245 F
- Sneaky snakes 245 F
- Mickey II 245 F
- The final fant. legend 245 F
- World cup soccer 195 F
- Choplifter II 245 F
- Castelvania II 245 F
- Nemesis II 245 F
- Burger Time Deluxe 195 F
- Duck Tales 245 F
- The Punisher 195 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs.

BON DE COMMANDE à retourner à ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz
Renseignements au 87.36.36.05

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ TEL : _____

Titre	Qté	Prix
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Frais de port + _____
Total à payer _____

Pour les frais de port
téléphoner au 87 36 36 05

REGLEMENT : CHEQUE MANDAT CONTRE-REMBOURSEMENT
 CARTE BANCAIRE N° _____

Date d'expiration : ___ / ___ / ___

SIGNATURE : _____

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis.

Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO.

Isolated Warrior

Seul. Ils vous ont laissé seul, la situation était désespérée. La planète Pan avait succombé aux hordes extraterrestres et les habitants, tristes et résignés, n'avaient vu leur salut que dans un exil certainement définitif. Votre courage et votre attachement à cette planète, terre de vos ancêtres, ont parlé et dans cette fuite aveugle vous avez refusé de partir. Tous ont reconnu là le courage de ce fabuleux chef d'armée, Max Maverick, un homme sans peur, fou selon certains, mais les couards sont aussi des mauvaises langues. Ainsi, armé



Jusqu'aux dents, vous, le fier Max, partez sans véritable espoir de retour mais s'il existe une mort valable n'est-ce pas sous le feu de l'ennemi? Se déroulant selon un scrolling en 3D isométrique qui n'est pas sans rappeler un certain Zaxxon, notre bon Max, ultime menace pour les extraterrestres progresse, usant de



ses petites jambes musclées. Que de monde en face de lui! Volant, courant, rampant, planant, grouillant... l'ennemi est partout, sous des formes extrêmement diverses. Toujours ultra-futuristes, ces monstres venus du fin fond de l'espace vont vous donner du fil à retordre. Bombes à éviter, tirs laser à prestement esquiver sous peine immédiate et peut-être définitive, gouffres à franchir... On ne sait plus où donner de la tête tant il y a de pièges tendus un peu partout! De plus, il est inutile de bouger comme un malade puisque

souvent, les bordures de l'écran sont elles aussi à éviter pour ne pas finir rôti. Pour couronner le tout, sachez qu'il y a aussi des boss de fin de niveau qui ne sont pas vraiment commodes à passer. En voyant tout ça, notre bon Max se demandera certainement

pourquoi il a voulu rester ici, seul? C'est qu'il possède de très bonnes armes dont la puissance ne cessera de s'accroître au fil des sept niveaux. Armes à tir d'une puissance modérée mais en déploiement, pour couvrir assez rapidement une bonne partie de l'écran ou bien alors, la formule concentrée qui plus puissante couvrira une surface moindre. Mais notre bon Max le terrible pourra aussi collecter des bombes qu'il se fera une ineffable joie de balancer à la tronche de ses ennemis, en faisant en même temps un saut périlleux. On appelle ça la guerre psychologique, ou comment impressionner l'ennemi. Après tout, il suffit de tendre le bras

pour jeter une bombe. Il ne faut pas avoir lu l'intégrale de Descartes pour le savoir! Sur

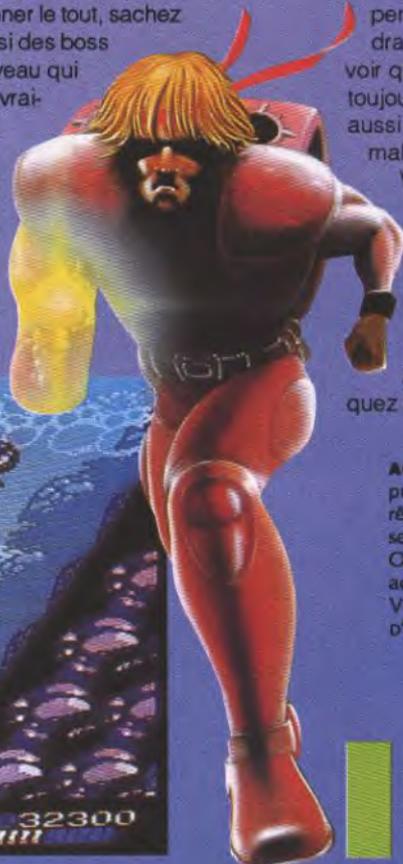


son chemin, ce sont aussi des bonus de points et de vitesse, ainsi que de l'énergie ou une barrière protectrice, fort utile pour percer les rangs adverses, qu'il lui faudra ramasser. Enfin, il vous faut aussi savoir que le petit Max ne se propulsera pas toujours à la force de ses jambes. Il usera aussi d'une moto et d'un aéroglisseur. Le malin! Il évitera ainsi les crampes!

Vous le voyez, c'est évident, limpide, indubitable, Isolated Warrior vaut bien le détour. Au milieu de ce tableau idyllique, je pourrais aussi vous dire que les bruitages ne sont pas mauvais et que l'animation ne souffre d'aucun défaut majeur. Amateurs de jeux d'action, ne le manquez surtout pas.

T.S.R.

AGENT DE CHANGE n. m. L'une des professions qui ne font pas partie des rêves d'enfant. Ex: "Maman, quand je sera grand, je voudrais être vétérinaire. Ou pompier. Ou Superman. Ou acteur. Mais pas agent de change". Voir GUICHETIER DES PTT, PROFESSEUR D'ALLEMAND, SYNDICALISTE, PUBLICISTE.

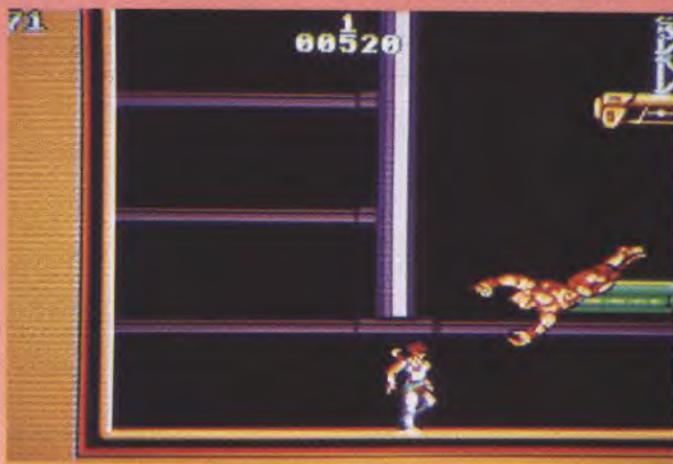


EDITEUR : BANDAI
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 13

NINTENDO
87%

STRIDER

Dans un futur proche, alors qu'une grande partie des conflits mondiaux sont réglés, une nouvelle menace pèse sur la planète. Ce fléau s'appelle Meio, maître incontesté des mégalos. Son dernier délire est d'ailleurs de contrôler la terre de sa station spatiale vraiment spéciale située dans les environs de la Lune. Seulement voilà, pour parer à toutes les éventualités, des jeunes terriens avaient été éduqués et entraînés dès leur naissance pour le combat et les missions d'intervention rapides et discrètes. Les Striders ne connaissent pas les M16 ou autres lance-grenades, non, ils préfèrent l'arme blanche et la gymnastique: discrétion oblige. Hiryu, grâce à son flip avant spectacu-



laire, a été choisi pour ramener le calme dans les pays que Meio dirige déjà et détruire la source du problème: Meio et sa station. Après sa réussite sur Megadrive, Séga a voulu également faire plaisir aux 8 bits en convertissant ce jeu de Capcom sur Master System. C'est une bonne idée si le jeu garde toutes ses qualités. Avant toute

chose, il faut reconnaître que les graphismes tiennent la route. C'est bien fait donc c'est beau. Mais plus important encore, le déplacement du personnage est souple même si le scrolling subit quelques ralentissements causés par l'animation des mouvements spéciaux du héros (surtout avec le flip avant). Tout cela est quand même bien

maniable. Là où le bât blesse un peu, c'est que la difficulté n'est pas débordante et que les combats manquent cruellement d'action (pour un jeu d'action). Mais bon, on s'amuse bien quand même et on découvre ou on retrouve Strider, ainsi que tous les félés qu'il va affronter, avec plaisir.

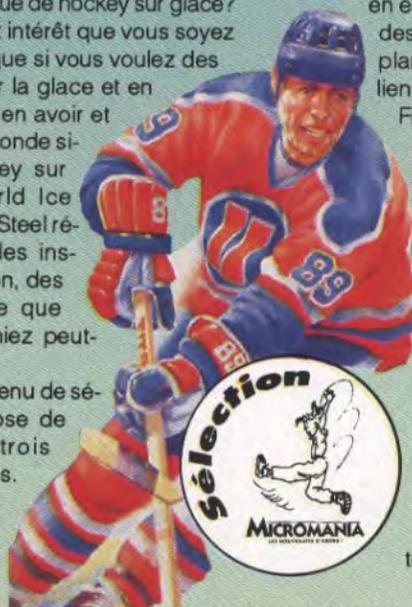
Rastafoo

EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 15



BLADES OF STEEL

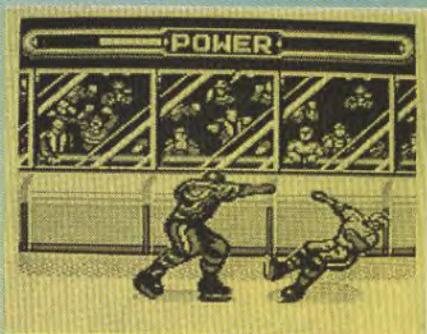
Are you ready, guy? Etes-vous prêt pour participer au plus grand tournoi d'Amérique de hockey sur glace? Y a vraiment intérêt que vous soyez prêt parce que si vous voulez des émotions fortes sur la glace et en dehors, vous allez en avoir et pas qu'un peu. Seconde simulation de hockey sur glace, après World Ice Hockey, Blades Of Steel réveillera en vous des instincts de destruction, des envies de vaincre que vous ne soupçonniez peut-être pas. Dès le départ, un menu de sélection vous propose de participer à trois épreuves différentes. Ainsi, en fonction de votre niveau, vous pourrez soit



participer à un match amical (une exhibition) contre la console, ou contre un ami (une option deux joueurs étant prévue à cet effet), soit prendre part à un entraînement qui vous permettra de vous entraîner à bastonner sévèrement votre adversaire direct en lui envoyant plein de pêches dans le tête, le hockey a en effet la particularité d'être l'un des sports les plus violents de la planète avec le football australien complètement inconnu en France, ou encore participer à un véritable championnat et lutter contre sept équipes pour l'obtention du titre tant convoité. Durant le jeu proprement dit, le terrain se découvre grâce à un scrolling horizontal à mon sens un peu saccadé. Cette saccade nuit un petit peu à l'ensemble car elle ne permet pas à cette simulation d'être complètement maniable. De plus, la vitesse de l'animation et la petitesse des sprites présents ne

permettent également pas une très bonne convivialité et bien souvent on a beaucoup de difficulté à savoir si le palet est ou non en notre possession. Doté de graphismes excellents notamment lors des gros plans, lorsqu'un but est inscrit et d'une musique entraînante, quoique un peu répétitive, Blades Of Steel est le meilleur simulateur de sa catégorie. Mais il faut dire que la concurrence n'est pas très rude en ce domaine.

J'm DESTROY



EDITEUR : ULTRA
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 14
SON : 15



World Class LEADER BOARD



Il y a maintenant près de six ans que Leaderboard faisait son apparition sur micro. Comme le temps passe vite... Véritable monument dans le domaine des simulations de golf, il a su engendrer une véritable golfmania dont les séquelles sur certaines personnes sont, hélas, encore visibles. Assiste-t-on alors à une véritable révolution sur la Master System? Pour être tout à fait honnête, pas vraiment.

Il est bien évident qu'il ne faut pas espérer trouver un brin d'originalité dans cette version car le filon de ces simulations est depuis bien longtemps largement épuisé tant il a été exploité. Par conséquent on retrouve les divers accessoires habituels: coups "slicés" ou "hookés", choix parmi quatorze clubs, vue aérienne des terrains afin d'évaluer plus facilement les distances, présence du vent... Côté technique il n'y a donc rien à redire puisqu'il y a suffisamment d'éléments pour retrouver les plaisirs du golf. Bien sûr si vous faites vos débuts il sera préférable de jouer novice où il n'y aura ni vent ni effets de balles, ces effets qu'il n'est pas toujours facile de parvenir à maîtriser. Après le niveau intermédiaire, très jouable, de l'amateur, vous pourrez tenter le niveau professionnel qui, si vous n'êtes pas masochiste ne risque pas de vous faire beaucoup rire.

En effet sur les greens l'indicateur de puissance disparaîtra, vous laissant librement évaluer la force avec laquelle il vous faudra putter et d'autre part, aucune sélection de club ne sera présentée par la console, vous laissant une fois encore seul face au fair-way. Contrairement aux autres golfs de la Master System, Leader Board offre plusieurs circuits et parmi les plus fameux et les plus difficiles. Les invétérés du golf seront ravis de pouvoir jouer sur le plus vieux golf du monde: le St Andrews au cœur de l'Écosse ou encore le célèbre et mémorable Champions Cypress Creek du Texas! Dommage que les décors ne présentent pas de différences marquées... Ils sont mal réalisés et ne rendent qu'imparfaitement les pièges et embûches d'un dix-huit trous.



Néanmoins, il faut savoir apprécier la variété des terrains ce qui évite de se lasser trop vite d'un même parcours.

Même si l'on ne peut pas jouer contre la console, jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter sur un terrain. On peut cependant faire un parcours en solitaire, en ne cherchant qu'à améliorer un tour précédent. Il n'y a pas là la passion propre à toute bonne compétition, l'angoisse d'un bogey qui peut vous ruiner en une seconde! Enfin, l'ambiance n'est pas rendue par les graphismes qui très pauvres ne font pas honneur à la console. Bien sûr on ne peut qu'admirer les voix qui vous annoncent dans un anglais clair et limpide "Absolument marvelous put!". Hélas, on ne les entend que rarement et leur faible nombre les rend vite sans réel intérêt. Mais ce léger plus ne suffit pas à créer une atmosphère que de tristes applaudissements ne parviennent pas à rendre. En fin de compte, le golf sur Master System possède de bien meilleurs représentants et sortir un jeu sur console datant du Moyen-âge micro n'était pas l'une des idées les plus lumineuses de ce siècle.

T.S.R.



COMMUNISTE n. m. Voir DÉPOSITAIRE DE LA PAROLE SACRÉE UN PEU PERDU SE SENTANT SEUL ET NE COMPRENANT PLUS GRAND CHOSE AU MONDE QUI NOUS ENTOURE.



EDITEUR : US GOLD
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 11
SON : 14
ANIMATION : 12



EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS
DE JOURNAUX

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

NUMERO 2 SEPT-OCT. 91



MEGA

force

le magazine des jeux

SEGA

TOUS LES
NOUVEAUX JEUX
SEGA

SONIC
ARRIVE SUR
MASTER SYSTEM

MEGA
SOLUTIONS

MASTER SYSTEM :

- Alex Kidd (Le jeu de la console)
- Golden Axe Warrior
- Wonderboy III

MEGADRIVE :

- Sonic
- Ghoul's'n Ghosts

1000*
PHOTOS
exclusivement
SEGA

MOONWALKER
POSTER GÉANT



N° 2 • SEPTEMBRE - OCTOBRE 1991 • 30 F • BELGIQUE • 219 FB • LUXEMBOURG • 216 FL • SUISSE • 9,5 FS

N° 2
à partir
du 13
septembre

LE MAGAZINE
EXCLUSIVEMENT
SEGA

DEVIL CRASH



fectuée, vous retournez au flipper dit "normal" pour poursuivre la partie, mais bien sûr avec un score qui n'a plus rien à voir avec celui que vous aviez. En plus des bumpers qui se dégradent au fur et à mesure que la balle tape dedans, vous pourrez également en respectant une certaine suite logique obtenir des

Si vous aviez la mauvaise habitude de passer vos heures de perm au café d'à côté, perdez-la. Si de plus vous aviez également la mauvaise habitude de mettre dix francs dans le flipper qui vous attirait par ses sons et lumières, perdez-la aussi. Ce ne sont pas de bonnes habitudes, ce ne sont pas des distractions dignes de joueurs comme vous. Pourquoi? Pour la simple et bonne raison que désormais vous pourrez pratiquer et vous adonner aux joies du flipper à domicile grâce à Devil Crash et non pas Crush comme une grande majorité de mon entourage le plus proche a trop souvent tendance à le dire et ça m'énerve. Oui, je sais il m'en faut peu! Issu de la PC Engine, où ce jeu est resté dans toutes les mémoires comme le meilleur flipper jamais réalisé sur micro et consoles

confondus, Devil Crash est désormais disponible sur Megadrive et permettez-moi de vous dire qu'il arrache et pas que des ronds de chapeau. Si vous voulez vraiment en avoir pour vos yeux, penchez-vous d'un peu plus près sur les qualités de ce titre, vous m'en direz des nouvelles. Au départ pourtant, mis à part des graphismes très haut de gamme, tout commence dans la plus pure tradition des simulations de flipper. Un petit coup sur le joystick, histoire d'activer le ressort lanceur de balles et hop c'est parti. Après deux ou trois flips, on se rend vite compte que l'on n'est pas en face de n'importe quel jeu. Des têtes superbement dessinées font office de bumpers, des squelettes de targettes, des précipices béants animés par un nuage de brouillard remplacent les traditionnels "capture". Lorsque vous visez bien et que votre balle arrive dans ces précipices béants, de nouveaux tableaux apparaissent.

Sous forme de t a b l e a u x bonus, vous devrez balancer le mieux possible la balle afin qu'elle éclate toutes les cibles qui se présentent à vous. Une fois la mission ef-

fectuée, vous retournez au flipper dit "normal" pour poursuivre la partie, mais bien sûr avec un score qui n'a plus rien à voir avec celui que vous aviez. En plus des bumpers qui se dégradent au fur et à mesure que la balle tape dedans, vous pourrez également en respectant une certaine suite logique obtenir des bonus spéciaux tels que l'extra-ball (Shoot Again), ou le spéco (le spécial, qui vous permettra de gagner une partie supplémentaire). Bien évidemment, ici le but recherché n'est pas véritablement d'obtenir ces bonus, les parties étant gratuites, mais bel et bien d'obtenir le plus haut score. Pour ce faire, vous devrez maintenir toute votre concentration pour diriger la balle aux bons endroits et frapper les différentes cibles qui peuvent surgir inopinément au bon moment. De plus un système de mots de passe vous permettra de reprendre une partie en cours, et ainsi aller encore un petit peu plus loin dans la recherche du score parfait. En ce qui concerne la réalisation de Devil Crash, on ne peut absolument rien dénigrer. Des graphismes, aux bandes sonores en passant par la gestion de la balle, tout est quasiment parfait. En fait, le seul reproche que je me permettrai de faire à ce jeu concerne l'idée de base. Réaliser un flipper aussi dément soit-il et il l'est, c'est bien, mais au bout d'un certain temps notamment lorsqu'on y joue longtemps on s'en lasse. En fait pour apprécier Devil Crash à sa juste valeur, il faut en consommer avec modération, entre deux parties d'El Viento par exemple.

J'm DESTROY

HUMOUR (Joystick) n. m. Egaie les pages des magazines pour beaucoup moins cher que la couleur.



MEGADRIVE JAPONAISE
 EDITEUR : TECNO SOFT
 GRAPHISME : 18
 MANIABILITE : 19
 SON 17
 ANIMATION : 18
 VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



DRAGON EGG

Une vieille légende, issue de temps tellement reculés qu'aucun manuscrit n'en parlait, racontait que quiconque arriverait à s'attirer les faveurs du dragon se verrait à jamais couvert de roses, d'oseille et de louanges. Ayant eu vent de ces bruits, de cette rumeur, vous voilà dans la peau d'un jeune mais charmant garçon parti à l'aventure dans un monde fait de mystères et de rêves.

Dès le départ votre principal problème est sans aucun doute la méconnaissance du terrain vers lequel vous vous dirigez tant bien que mal. Bien que la légende soit assez précise en ce qui concerne le dragon, elle ne parle absolument pas des obstacles et des périples qui pourraient survenir durant votre mission. Prenant votre courage à deux mains, vous voilà donc sur les routes escarpées d'une contrée lointaine, face à des dangers encore méconnus. Heureusement que sur votre chemin, vous ne rencontrez pas que des malotrus mal élevés qui vous embrouillent la vie, avec leurs flèches enflammées ou leurs épées aiguës, vous trouverez également des marchands qui, à condition d'avoir suffisamment d'argent, vous viendront en aide en proposant leurs marchandises. Parmi celles-ci vous découvrirez des potions magiques qui permettront de reprendre des forces, des nouvelles armes telles qu'un coup de poing un peu plus ravageur que celui d'origine, des boucliers vous protégeant quelques instants des attaques adverses, etc... En tout, chez les marchands ambulants, vous pourrez obtenir six pouvoirs spéciaux bien utiles lors de certains passages difficiles. Pour gagner de l'argent rien de plus simple, il suffit de le voler sur les ennemis qui vous barreront la route, un coup de poing bien placé, parfois deux lorsqu'ils sont plus coriaces et vous voilà la bourse pleine, capable d'acheter pratiquement tout les articles que l'on vous proposera. Au lieu de libérer des pièces d'or, certains ennemis une fois réduits en cendres, vous donneront des pierres précieuses. Emmagasinéz-les dans votre sac à dos, votre fidèle compagnon, et rapidement vous commencerez à réaliser les bienfaits



TROTTOIR n. m. Bordure de rue dans les villes, recouverte de verglas en hiver, et de crottes de chiens toute l'année.



de leur présence. Un dragon commencera à pointer le bout de son nez et à faire des ravages de ses flammes aux alentours. Au fur et à mesure de votre progression, vous récupérerez de plus en plus de pierres précieuses et vous verrez sous vos yeux éblouis le dragon se transformer en dragon adulte, pour finalement devenir l'un de vos plus proches collaborateurs. Dès sa troisième phase de transformation vous pourrez d'ailleurs voler sur ses ailes enchantées, ce n'est d'ailleurs qu'à partir de ce moment que Dragon Egg dévoile toute sa personnalité. Parce que sinon pour le reste, on ne peut vraiment pas dire que les programmeurs de NCS nous aient gâtés. Les graphismes d'une simplicité affolante sont d'une médiocrité

à en faire pâlir les possesseurs de PC Engine et quand je pense que les sons et diverses animations ne sont guère meilleurs, on a vite réglé le côté technique de cette réalisation. Et pourtant, Dragon Egg est un jeu fort sympathique. On s'éclate vraiment à sauter, à frapper sur les monstres et à récolter pièces d'or et pierres précieuses. Comme on l'a déjà bien souvent constaté sur cette machine et contrairement à la Megadrive, ce ne sont pas toujours les plus beaux graphismes et les meilleurs effets spéciaux qui font les meilleurs jeux. Preuve en est avec Dragon Egg qui malgré sa réalisation plus que médiocre dégage une certaine joie, une certaine allégresse chez le joueur, et finalement n'est-ce pas là l'essentiel?

J'm DESTROY

PC ENGINE

78%

EDITEUR : NCS
GRAPHISME : 10
MANIABILITE : 18
SON : 12
ANIMATION : 12
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



Et paf! On ne reprend pas les mêmes et on recommence! Le jeune, beau, inconscient, courageux Tchosenko, le petit-fils du héros de la première partie de Neutopia, vient à son tour de se faire kidnapper sa fiancée, Tana! Pour une tuile, ça c'est une tuile!

L'auteur de cet attentat, car il s'agit réellement d'un attentat, s'appelle Raphaël Le Ténébreux. Avec un nom comme le sien, on aurait dû se méfier mais quand je vous disais que Tchosenko était inconscient! Maintenant, il va lui falloir explorer l'ensemble des coins et recoins de Neutopia. Roches à soulever, statues à dynamiter, arbres à carboniser... autant de manières pour découvrir les nombreux

ponais, mais disons-nous pour nous consoler que cela ajoute une dimension nouvelle à la difficulté de ce jeu! Et puis, après tout, on vous donne parfois des objets une fois que le baratin est passé, alors ça vaut le coup d'attendre. Surtout que



NEUTOPIA II

tout premier niveau, vous devrez posséder la coupe qui couvrira le magma d'une lourde pellicule de glace. C'est bien connu, la lave s'éteint à coups de glaçons! La progression sera longue et parfois bien délicate surtout que



des objets, il vous en faudra un bon nombre! Non seulement on retrouvera les éternelles armes et armures qui, tout au long des niveaux, deviendront de plus en plus puissantes, mais il sera aussi nécessaire de trouver des coupes, des lanternes ou des baguettes magiques toutes essentielles pour pouvoir progresser. Ainsi pour passer la lave qui vous bloque au

l'on ne trouve pas des marchands de potions revitalisantes à tous les coins de forêts!

On ne se lasse jamais de parcourir les déserts, les plaines, les montagnes ou les étendues de glace tant l'animation est fluide et agréable. Le scrolling multi-directionnel vous permettra d'explorer à fond le monde de Neutopia. C'est un régal de simplicité et de variété. Chaque nouvelle partie de Neutopia découverte offre ses monstres en accord avec le paysage, comme ces hommes-scorpions dans le désert. Pourquoi ne pas adopter un pas cadencé, au rythme de la musique qui, toujours gaie, sait varier en fonction de la situation? Après autant d'éloges, vous vous douterez bien que si je vous dis que cette aventure est tout simplement géniale, je serai encore bien en dessous de la vérité!

T.S.R.

COMPULSER v. Action de lire un ouvrage.

passages secrets. On n'est pas près de se coucher! Avec une floppée de labyrinthes, parfois assez vicieux, comme ceux à étages multiples, et autant de boss dont il faudra savoir éluder rapidement les techniques de combat, vous



serez servi aussi bien pour l'arcade que l'aventure. Il est regrettable que les renseignements collectés sur votre route, parfois avec beaucoup de peine, soient en ja-

EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 16
SON 16
MANIABILITE : 18

★
PC ENGINE
40%



NAVIGATOR

**BREAK THE
PERFORMANCE
BARRIER...**



It is not by chance that Konix has become one of Europe's leading joystick manufacturers. Nor is it surprising that our products are taking the U.S. market by storm. All this is simply the result of our total dedication to customer satisfaction, through innovation and quality.

The same principles of novel design and rugged construction, so successfully established with the SpeedKing range, have been uncompromisingly applied to the more recently introduced Konix Navigator.

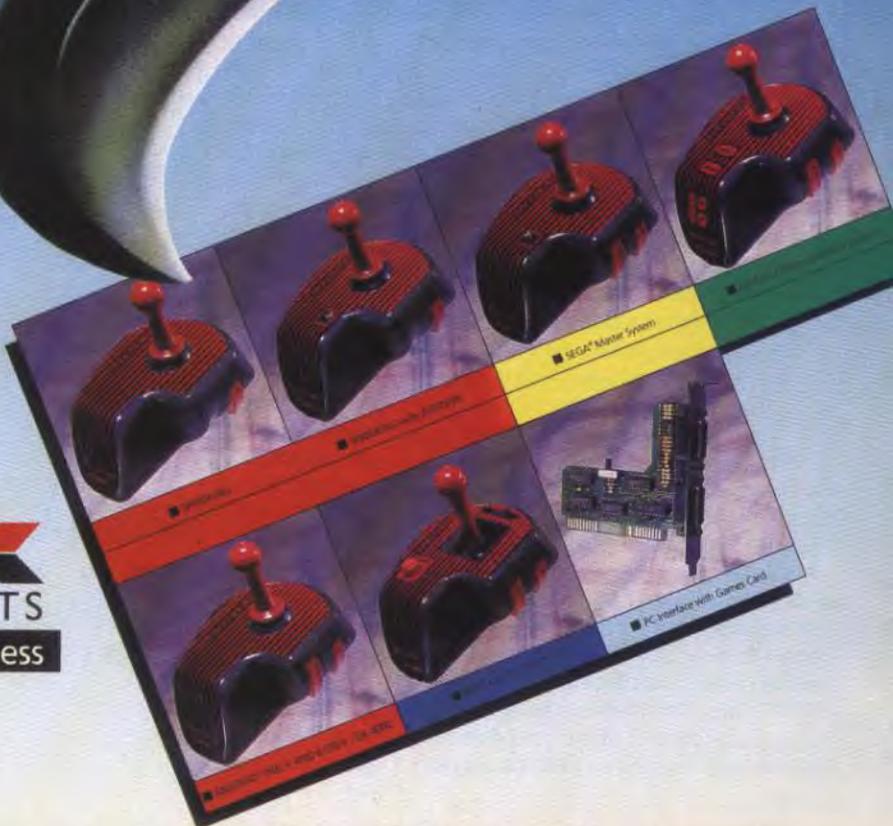
Thanks to its outstanding ergonomic styling, the Navigator is a perfect fit for every hand. With its natural trigger finger action, the Navigator truly achieves the ultimate in fatigue-free super-fast precision performance.

Just like the SpeedKing, the formidable power of the Navigator can be used with the most popular types of home computer, including all Atari/Atari ST models, Commodore 64, 128, VIC20 and Amiga, MSX computers, Amstrad CPC computers as well as Spectrum Plus/Plus 2 and Plus 3.

Even for the most demanding enthusiasts, you can be sure that Konix joysticks will make the performance barrier a thing of the past.

KONIX
COMPUTER PRODUCTS

The fastest reaction in the business



WORLD JOCKEY



pour devenir plein aux as, des options sous forme de petits carrés pourront vous venir en aide pour gagner un peu de vitesse ou d'endurance, assurez-vous bien de passer dessus pour qu'elles soient comptabilisées en votre faveur. En fonction des parcours, vous pourrez participer à des courses plates, le second bouton vous servira alors pour faire sauter votre che-

Avec World Jockey, fini de rêver à des monceaux de fric devant votre poste de télé le dimanche après-midi en regardant les courses de chevaux et en encourageant le cheval sur lequel vous avez tout misé. Cette fois-ci c'est pas pour de la fausse, la gagne c'est pour de vrai. Evidemment pour devancer les autres et être le premier, faudra pas être un looser de pacotille, faudra être un champion, un vrai de vrai, un de ceux qui font rêver tous les turfistes, un pro de la gagne.

Dans cette simulation de course hippique signée Namcot, vous avez la possibilité d'être soit dans la peau du jockey, soit dans celle du cheval (ce qui est nettement moins rébarbatif qu'on pourrait le penser) ou encore dans celle d'un parieur du dimanche qui rêve de richesse sans trop se mouiller.

Après deux trois pages de sélection, malheureusement pratiquement exclusivement en langue étrangère (en Japonais bien sûr) dans lesquels vous devrez sélectionner votre cheval en fonction de son endurance, de sa vitesse de pointe, du poids en charge et de tout un tas d'autres facteurs qu'il m'a été difficile de parfaitement saisir (Japonais oblige), vous vous retrouvez rapidement dans les boxes de départ. Une petite bombe sur la tête, votre cravache dans une main, l'autre tenant fermement les rennes, c'est parti pour une petite course, histoire de vous mettre en forme.

La casaque jaune part en tête, ah mes amis, quel fabuleux départ, telle une fusée devant l'immensité cosmique (ahh ces commentateurs, toujours aussi débiles dans leurs comparaisons!), Myriam du soir est en tête déjà de plusieurs longueurs. Après un départ tel que celui-ci, plus rien ne semble pouvoir l'empêcher de gagner la ligne d'arrivée en tête. Mais que vois-je, la casaque bleue, Espérance du matin, le poulain de l'écurie Mac Kormick se dégage du pelo-

ton qui jusque-là était groupé. D'une foule limpide, d'un pas noble et dynamique, il remonte en quelques instants la casaque jaune, ahhh, la lutte est chaude entre ces deux chevaux qui ne se font pas de cadeaux. Plus que cent mètres, la ligne d'arrivée approche, la casaque bleue est maintenant à la hauteur de Myriam du soir, plus que dix mètres, les deux chevaux sont encore au même niveau. Photo Finish pour départager ces deux valeureux jockeys.

Voilà un peu l'ambiance dans laquelle se déroule cette simulation. Durant la course vous n'aurez en fait pas vraiment grand-chose à faire. De temps en temps quand même il faudra manœuvrer avec habileté votre cravache, en frappant sur votre canasson de manière à le faire avancer

le plus vite possible. Mais attention, et c'est en cela que réside toute la difficulté de World Jockey, il ne faut pas jeter d'emblée toutes vos forces dans la bataille. Les courses de chevaux sont en général des courses de longue haleine qui se déroulent sur plusieurs kilomètres et l'endurance est au moins aussi importante que la pointe de vitesse. Tenez-en donc compte lors des divers menus de sélection. En fait, la grande difficulté de ce jeu, si difficulté il y a, est de maintenir en permanence un équilibre entre la vitesse pure et la distance. Parfois lors des différentes courses que vous devrez effectuer

val par dessus les haies. Malgré une réalisation d'ensemble assez bonne, les chevaux sont assez bien animés tout au long des différentes courses qu'ils auront à effectuer et les graphismes sont fins, mignons et tout plein de couleurs, World Jockey est loin d'être un jeu brillant. Bien que très sympathique au premier abord, je me suis vraiment marré lorsque j'ai vu ces canassons lancés dans une course effrénée, ce jeu de Namcot devient vite exaspérant. Les choix et les options de jeu sont bien trop peu nombreuses pour capter l'attention du joueur pendant de longues heures et la langue utilisée ne doit pas y être étrangère.

J'm DESTROY



EDITEUR : NAMCOT
GRAPHISME : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 17
SON : 10
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

PC ENGINE
50%

HARD DRIVIN'

Bien connu des arpenteurs de salles de jeux vidéo, Hard Drivin' est sans aucun conteste la première vraie simulation de conduite automobile. Au volant de votre véhicule à quatre roues vous voilà inscrit sur les tablettes des organisateurs de l'une des courses les plus défilées de la planète. En fait, dans Hard Drivin' vous avez le choix entre deux types de courses différentes en fonction du parcours que vous choisissez au départ. Vous allez tout droit, parfait en route pour une course de vitesse. Vous allez à droite, voilà, c'est bon, vous êtes maintenant sur une piste de cascades. Si ce circuit de Hard Drivin' est le plus difficile, c'est comme vous vous en doutez également le plus intéressant. Des virages relevés aux boucles verticales où vous devez être au dessus d'une certaine vitesse pour surmonter l'obstacle sans dommage, en passant par les tremplins desquels vous devrez vous jeter, les émotions fortes seront au rendez-vous.

Pour pimenter encore un peu plus la sauce, plusieurs concurrents participeront à vos côtés à votre course. Véritable bataille contre le chronomètre et contre l'apesanteur, vous allez bousiller plus d'une carrosserie avant de parfaitement contrôler la situation. Malheureusement, contrôler sa voiture dans Hard Drivin', ce n'est pas une mince affaire. Au niveau de la maniabilité en effet, on a déjà vu beaucoup mieux. En fait cette maniabilité exécrable provient sans aucun doute du type de représentation graphique choisi dans cette simulation, la trois dimensions surfaces pleines, c'est bien mais c'est difficile à gérer. Une fois de plus on s'en rend compte ici. L'animation est tellement lente qu'on ne sait pratiquement jamais où on en est exactement dans le virage. Tantôt on vire trop, il faut alors rebrasser immédiatement dans l'autre sens, ce qui conduit inexorablement à un hors-piste rédhitoire, tantôt on ne vire pas assez et alors là c'est le tout droit tout aussi rédhitoire. Bref c'est le bordel. Bien trop lent pour vraiment être amusant, Hard Drivin' n'est vraiment pas ce qu'on appelle une réussite sur Lynx. A déconseiller, même aux mordus de l'arcade.

EDITEUR : TENGEN
GRAPHISME : 10
ANIMATION : 08
MANIABILITE : 06
SON : 12

J'm DESTROY

TROTTOIR n. m. Bordure de rue dans les villes, recouverte de verglas en hiver, et de crottes de chiens toute l'année.



Réalisée par CAMISA Marc Tél : 42 96 53 41

6, Rue d'Aguesseau 92100 Boulogne - Métro, Boulogne - Jean Jaurès
Tél. (1) 48 25 39 83 FAX: (1) 46 05 75 09

HAZARDOUS AREA

Horaires Mardi au Samedi
10h30 à 13h00 - 14h30 à 19h00

MEGADRIVE

NOUVEAUTES
de 450 à 490 F

Mercs
Jewel Master
Road Rash
Turrican
Devil Crush
Galaxy Force 33
El Viento
Onslaught
Centurion
Wonder Boy 3D
Rollin Thunder 33
Star Flight
NHL Hockey
Shining the Darkness

Autres titres disponibles
ALIEN STORM 450 F

MEGADRIVE
+ 2 JEUX
1 290 F

GAME GEAR
+ 1 JEU
1 290 F

SUPERFAMICOM
+ 1 JEU
2 990 F

MEGADRIVE
+ 4 JEUX
1 690 F

NEO-GEO
+ 1 JEU
3 490 F

Changer de jeu
Megadrive pour 100 F
ou 2 jeux contre 1, plus d
80 litres disponibles

Brancher votre Megadrive sur votre
moniteur Amstrad c'est possible
Adaptateur 249 F

DICK TRACY	390 F
ELEMENTAL MASTER	390 F
E SWAT	375 F
GYNOUNG	390 F
JOE MONTANA FOOTBALL	390 F
MICKY MOUSE	390 F
SHADOW DANCER	390 F
SONIC	450 F
STREET OF RAGE	495 F
STREET SMART	450 F
STRIDER	390 F
SUPER AIR WOLF	390 F
SUPER MONACO GP	390 F

SUPER FAMICOM

NOUVEAUTES
de 540 à 690 F

Castlevania 3D
Super ghouls & ghosts
Pro soccer
Match tennis
Joe et Mac
31 Exhaust heat
Nosferatu
Goemond Ganbarre

Autres titres disponibles

FINAL FIGHT	590 F
F ZERO	590 F
SD GREAT BATTLE	490 F
ULTRAMAN	490 F

Arcade Power Stick pour Megadrive 450 F
Control Pad pour Megadrive 169 F

NEO GEO

NOUVEAUTES
de 1290 à 1690 F

Burning fight
A.S.O 33
Ragyu
Ghost Pilot
King of the Monster

Autres titres disponibles

BASEBALL STAR	1 290 F
BOWLING	1 490 F
CYBER LIP	1 290 F
JOY JOY KID	1 490 F
MAGICIAN LORD	1 490 F
NAM 75	1 490 F
NINJA COMBAT	1 490 F

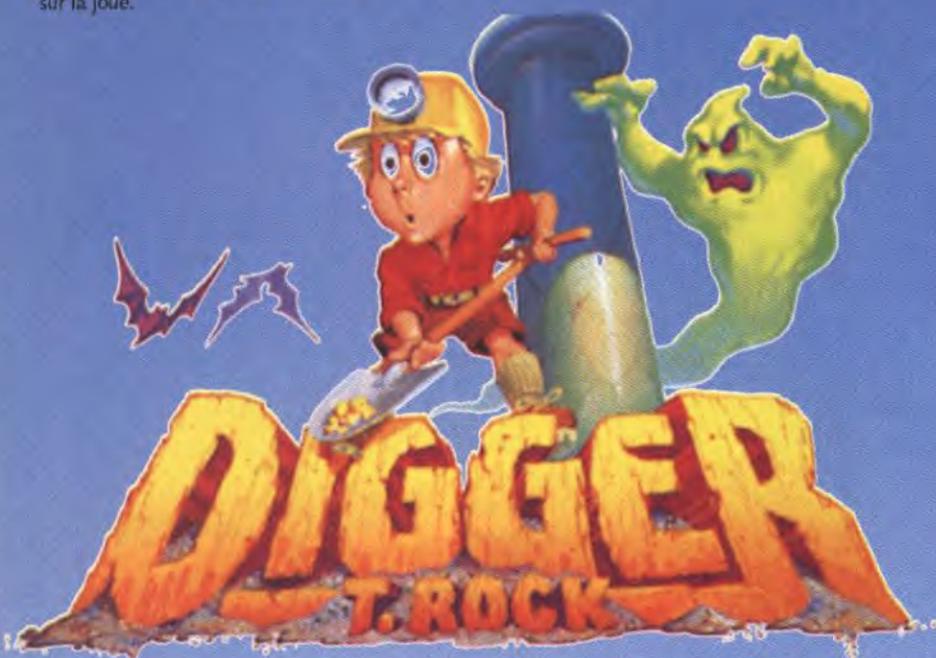
Joystick pour Néo-Géo 450 F

NOM PRENOM
N RUE
CODE POSTAL VILLE TEL :

Désignation	Quantité	Prix	Montant

Port : Jeux, 20 F - Console, 70 F - C.R., N.C. Chèque ou mandat à l'ordre d'Hazardous Area
Les envois sont effectués par colissimo. Livraison sous 48 H dans la limite des stocks disponibles

NTM (vulg) Abr. Embrasse ta maman sur la joue.



THE LEGEND OF THE LOST CITY

Un jour Digger T. Rock, un mineur spéléologue au nom qui le prédestinait à de grandes choses, tomba, alors qu'il flânait dans la campagne, sur un mystérieux panneau qui résumait à lui seul toutes les prétentions de sa modeste vie. Cet étrange écriteau indiquait la direction de La Cité Perdue! Ne sachant s'il s'agissait là de la farce d'un mauvais plaisantin ou si l'indication était sérieuse il décida de suivre la flèche indicatrice et de s'enfoncer dans la moiteur des cavernes pour n'en ressortir qu'une fois cette histoire éclaircie. On s'étonne parfois qu'il puisse y avoir autant de courage et de détermination dans un si petit corps! Tenant ferme sa pelle de cuivre, notre brave mineur s'engouffre dans les dédales sinueux qui hantent le centre de notre belle planète. Mais que de monde en dessous! Ça ne nous donne pas envie

d'y faire un tour. Moustiques géants, dinosaures affamés, squelettes assassins, vampires fantomatiquement spectraux... On ne se doute pas de ce qui traîne sous nos pieds! On a raison de dire aux jeunes enfants: "Regarde où tu marches!". Enfin, bref, je ne suis pas ici pour vous donner des cours de pédagogie. Pour se créer des passages, Digger devra employer sa pelle. Dans toutes les positions, lorsque la terre sera assez meuble, il se créera des passages dans lesquels il pourra ramper précautionneusement. J'ai bien dit précautionneusement, c'est-à-dire en évitant les gouffres et précipices qui s'ouvriront sur son passage. Car chaque chute fait diminuer le potentiel vital de ce pauvre mineur d'une façon dramatique. Pour éviter la saturation de chutes, vous aurez de temps à autre une échelle de corde disponible, qui vous permettra de descendre de dangereux abîmes sans aucun risque. Un conseil: mettez-vous vite à l'échelle decordophilie, car il sera indispensable d'en avoir plus d'une! Il en va de même pour la dynamite, d'une aide précieuse pour faire

à-dire en évitant les gouffres et précipices qui s'ouvriront sur son passage. Car chaque chute fait diminuer le potentiel vital de ce pauvre mineur d'une façon dramatique. Pour éviter la saturation de chutes, vous aurez de temps à autre une échelle de corde disponible, qui vous permettra de descendre de dangereux abîmes sans aucun risque. Un conseil: mettez-vous vite à l'échelle decordophilie, car il sera indispensable d'en avoir plus d'une! Il en va de même pour la dynamite, d'une aide précieuse pour faire

sauter des murs barrant le passage ou des diamants, bien pratique pour vos futurs échanges. Si vous ne parvenez pas à trouver suffisamment de dynamite ou que vous l'usez sans modération, vous risquez de vous retrouver vite piégé et ça, ça serait bien bête! Si jamais une telle aventure devait vous arriver, tentez de découvrir un passage dérobé, ils sont nombreux et vous rapportent pas mal de points. Si vous parvenez à passer un niveau, un stage bonus vous attend durant lequel des vies supplémentaires seront disponibles. Au fil des niveaux les créatures deviendront de plus en plus coriaces à abattre. Votre pelle et les quelques pierres ramassées dans les murs seront très vite insuffisantes pour contenir tant de monstres. Il faudra faire appel à la ruse et aux déplacements stratégiques pour éviter de finir vos jours dans ces sombres et lugubres lieux. Vous le voyez, Digger T. Rock est un jeu sans prétention, qui ne va pas chercher bien loin. Un voyage au centre de la terre, Jules Verne en avait déjà eu l'idée, il y a plus de cent ans! Les rencontres et les lieux sont absolument sans aucune originalité et cette succession de tunnels est bien vite lassante. Ni l'animation, ni les effets sonores qui sans être excellents ne sont pas mauvais, ne viennent sauver ce jeu de la médiocrité. Espérons que ce jeu restera à l'endroit où il désire nous amener: dans les profondeurs de l'oubli.

T.S.R.

EDITEUR : MB
GRAPHISME : 11
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 13
SON : 12

NINTENDO
79%





TOP GUN

THE SECOND MISSION

La stratégie et la tactique sont décisives.

Voici ta deuxième mission en tant que pilote Top Gun. Une armée ennemie menace ton pays. Tu dois la retenir. Sur l'eau, dans les airs et sur terre. Tu peux y arriver. Tu as des nerfs d'acier. Courage et intelligence. Tu es un véritable pilote Top Gun.

Top Gun - The Second Mission: voici des jeux passionnants de KONAMI.

KONAMI a encore davantage

de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II,

Roller Games et

Mission: Impossible.

Il suffit de vous les procurer!

KONAMI

Des jeux passionnants



PALCOM
SOFTWARE



Exclusivement pour
Console Nintendo (NES)

FATAL REWIND

AND NOW, It's time... for the show, disait Killian le présentateur de The Running Man en annonçant le début de l'émission télévisée. Si je vous parle de Running Man, c'est qu'en fait Fatal Rewind est lui aussi inspiré, du moins lorsqu'il s'appellait The Killing Game Show sur Amiga, du jeu télé futuriste. Même si le scénario et le titre sont complètement différents, ce jeu édité à l'origine par Psygnosis se déroule de la même manière sur cet ordinateur et sur Megadrive, la version qui nous intéresse ici. Tout commence alors qu'un nabot de bas étage décide de pomper le liquide ultra pestiférant et mortel d'un puits pourtant fermé à jamais. Ce liquide c'est le DOLL (Deadly Organic Life Liquid). Comme un malheur n'arrive jamais seul, vous êtes comme par hasard enfoui au fond de ce puits. Horreur, malheur, enfer et damnation, votre vie ne tient plus qu'à un petit fil de temps. Eh oui, dans Fatal Rewind, le temps est l'une des composantes essentielles, car d'elle dépend absolument tous vos agissements et tous vos déplacements. Bien que vous soyez doté d'une combinaison blindée, ultra moderne et de quelques armes pour épurer les lieux des bestioles avoisinantes, il faudra agir au plus vite pour remonter à la surface et pour ne pas vous faire immerger dans

Sur les murs parfois vous découvrirez des flèches indicatrices, vous guidant vers la sortie. Zyeutez-les bien comme il faut, car elles seront avec des containers renfermant des armes secrètes vos deux seules chances de vous en sortir. Dans ces containers, vous aurez au gré du niveau dans lequel vous évoluerez la chance, que dis-je, l'immense privilège de découvrir des nouvelles munitions vous permettant de tirer dans trois directions en formation conique ou d'avant en arrière, de pulvériser les p'tites bestioles à coups de rayons laser haut de gamme, etc... Ne vous en faites pas trop, au niveau de l'armement et des options que vous allez pouvoir récupérer, la dose est tout à fait appréciable. Pour

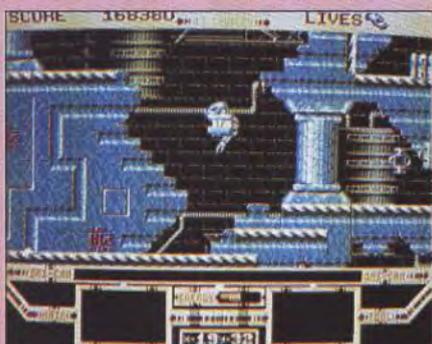
arriver à vos fins, c'est-à-dire voir la lumière du jour et surtout venir à bout du gnôme du départ, vous devrez parcourir seize puits installés sur huit planètes différentes. Bref, vous ne serez pas au bout de vos peines.

Le jeu en lui-même se déroule suivant un scrolling multi-directionnel de très bonne qualité qui permet d'avoir une très bonne vision de l'aire de jeu. Bien que les bruitages et les diverses musiques présentes ne soient pas à tomber en extase, comme un catholique devant le pape, elles restent cependant d'une qualité tout à fait acceptable. En ce qui concerne les graphismes, là encore, on ne peut pas reprocher grand chose à cette production. Peut-être un soupçon en dessous de

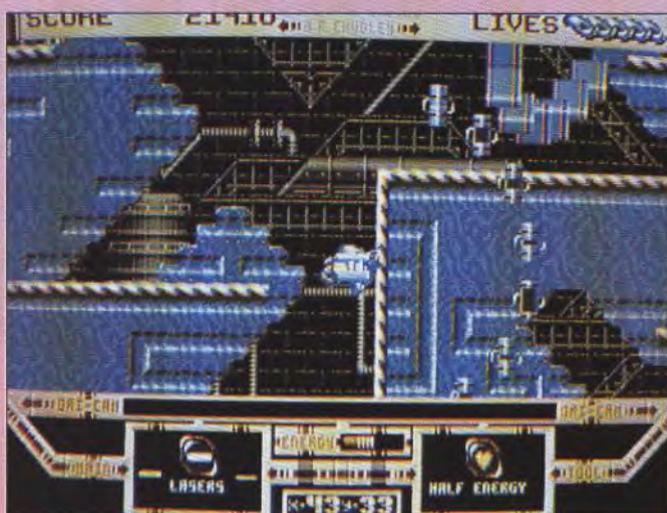
la version Amiga, enfin si mes souvenirs sont bons, ils restent toutefois sur Megadrive tout à fait cohérents et leur variété en fonction du niveau dans lequel vous êtes leur donne encore un peu plus d'impact sur le joueur. En fait le seul gros reproche que l'on peut faire à Fatal Rewind réside dans la maniabilité qui n'est pas toujours de pointe. Bien souvent lorsqu'on veut aller à gauche, le bipède que vous dirigez se met à sauter sans vraiment savoir pourquoi. Amusant peut-être au départ, ces sauts devient à la longue épuisants et surtout dangereux lorsqu'un passage difficile s'annonce. Doté de bonnes

idées et d'une bonne réalisation générale, Fatal Rewind est un bon jeu, largement au dessus des productions moyennes sur cette console, c'est certain.

J'm DESTROY



ce liquide vaseux innommable. Comme nous vous l'avons signalé un peu plus haut, outre le DOLL, vous n'êtes pas seul aux alentours et de toute votre énergie et de toutes vos armes vous aurez besoin pour anéantir les cafards et autres saloperies ambulantes qui rôdent et qui ne vous veulent pas que du bien. Faut dire, que ce n'est pas vraiment très sympathique de votre part de troubler ainsi leur intimité. Mais bon, on n'a jamais rien sans rien.



OUVRAGE n. m. Désigne un bouquin s'annonçant particulièrement chiant.

EDITEUR : ELECTRONICS ARTS
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 14
ANIMATION : 16
SON 15

★
MEGADRIVE
79%

PRO SOCCER



Eh bien voilà, encore une illusion perdue, encore une déception, une de plus me direz-vous mais quand même ça fait mal par où ça passe. Si vous êtes un fidèle lecteur de Joystick, vous savez bien sûr que Pro Soccer n'est autre que l'ultra-célèbre Kick Off du ST et de l'Amiga. Toujours dans ce cas, vous devriez également savoir que Kick Off est LA simulation de football la plus réputée et la meilleure qui ait jamais été

des grandes rencontres, pour vous mettre dans le bain c'est parfois (NDLR: Où est la fin de ta phrase, Destroy? T'as klonké ou quoi?). Dans l'option "Single Game", vous pourrez affronter l'une des vingt-quatre équipes disponibles (leurs noms sont cependant écrits en Japonais à l'écran), cette sélection vous permettra de jouer dans un match amical contre la console ou contre un

de vos camarades que vous aurez débauché pour l'occasion. Les quatre autres icônes vous permettront de participer à la coupe du monde, à une autre petite coupe de moindre importance et à un championnat tout bête. Enfin la dernière icône, celle des options, vous permettra de déterminer la durée des matchs, la force des équipes, de choisir ou non les musiques d'ambiance (présentes tout au long des parties) et le type de la surface sur laquelle vous allez réaliser vos exploits sportifs.

Durant le jeu proprement dit, le terrain est vu de haut et suit un scrolling multi-directionnel rapide. Tellement



réalisée sur un micro. Moi-même, et Dieu sait pourtant ô combien il est difficile de l'admettre, j'étais un fervent adepte de ce jeu. A deux avec un copain, je m'éclatait comme une bête, je jouais des soirées entières, des week-ends entiers. Pour tout vous avouer j'en étais même à organiser chez moi des tournois de Kick Off, c'est vous dire à quel degré de dépendance j'en étais arrivé!

A l'arrivée de Pro Soccer donc sur Super Famicom, je trépignais d'impatience, des sueurs froides me donnaient des vibrations partout dans le corps. Et boum, j'insère la cartouche et commence à faire quelques parties. Kick Off n'est plus, enfin Pro Soccer n'est pas.

Tout commence pourtant relativement bien, la musique d'intro ainsi que le logo du jeu qui apparaît en zoomant et en rotant (euh, pardon, en tournant) sont honnêtes. Par la suite je sélectionne mon type de jeu. Cet écran assez complet, il est vrai, permet de choisir plusieurs options de jeu. L'entraînement vous permet d'apprendre les quelques notions de manipulation de la balle avant les matchs. Vous êtes seul sur le terrain et vous devez essayer de marquer des goals dans un but. Pour vous mettre dans l'ambiance



rapide même, que bien souvent on obtient un effet stroboscopique qui donne l'impression, comme pour une roue de voiture lorsque sa vitesse atteint un certain seuil, que le terrain recule au lieu d'avancer, effet très désagréable et même carrément gênant. Outre ce facteur, il faudra également que vous vous accrochiez fermement à votre joystick pour ne pas la balancer contre le moniteur, tant la maniabilité est malaisée. Bien souvent en possession de la balle, on la perd lors d'un dribble ou même lors d'une simple petite passe. Ce n'est qu'avec une grande expérience (et donc avec beaucoup de temps) que vous arriverez à parfaitement diriger vos joueurs. D'un graphisme ridicule pour une machine telle que la Super Famicom, mais tel n'est pas le but de Pro Soccer, il faut vraiment en vouloir pour s'éclater avec ce jeu. En vérité, je vous le dis, il faut en vouloir. Très rebutant à priori, carrément pourri même, il faut persévérer pour vraiment jouir pleinement des capacités de Pro Soccer.

J'm DESTROY

LAROUSSE n. m. Plagiaire. Nous a piqué l'idée de collecter des définitions.

EDITEUR :
IMAGINEER
GRAPHISME : 06
ANIMATION : 10
REALISME : 18
SON : 12



GAME'S

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

Jerry Boy

Voici donc la première réalisation de Sony (c'est bien la société à laquelle vous pensez) sur Super Famicom, et si mes souvenirs sont bons il est également bien possible que Jerry Boy soit la première réalisation tout court de Sony sur console.

Et pour une première, c'est une belle première. Ce jeu de plates-formes est en effet bourré à craquer de bonnes idées. Malgré le titre, le personnage principal de cette aventure n'est absolument pas un petit garçon, mais une sorte de pâte gluante et translucide qui se forme et se déforme en fonction des ordres que vous lui donnez par le biais du joystick. Assez rigolote dans son comportement et dans ses déformations, cette pâte est également d'un esthétisme assez étrange. Enfin, vous l'avez compris, Jerry Boy n'est pas vraiment un jeu comme les autres. Embringué dans une histoire pas possible, vous allez en voir des vertes et des pas mûres pour vous dépêtrer de certaines situations malsaines qui décourageraient même les plus courageux des pâtes-gommes! Au cours de votre aventure qui se déroule sur huit niveaux au total, tous partagés en plusieurs stages (trois ou quatre en général), vous traverserez des paysages assez sympathiques et à l'allure plutôt enfantine. Ouais, en fait, c'est certain, les graphismes de Jerry Boy ne constituent pas les plus gros points forts de ce jeu. Par contre, diriger la gelée gluante, la faire sauter, la faire s'aplatir pour passer quelques obstacles, c'est un véritable régal. Comme tout jeu de plates-formes qui se respecte, Jerry Boy vous permettra également de récupérer des points de bonus, des points de vie et des armes en forme de boule qui une fois projetées à la face d'un adversaire l'éclateront sur place avec perte et fracas. En tout vous devrez affronter une petite trentaine d'adversaires qui d'une façon générale respectent à donf les graphismes et l'air bon enfant des décors du fond. Entre les grosses baudruches, les aiglons



lanceurs de cailloux, les petits lapins véritables parasites ambulants et les haricots géants télescopiques qui auront la bonne idée de croître juste sur votre passage, votre vie ne sera pas de tout repos et ne tiendra bien souvent que par votre aptitude à réagir vite et par les options que vous aurez pu engranger.

Mis à part les graphismes qui peuvent ne pas plaire à tout le monde, Jerry Boy possède tout de même une imperfection. Vu la complexité de certains mouvements que la masse gluante est capable d'effectuer, pratiquement toutes les touches du joystick (et Dieu sait qu'il y en a) sont utilisées. Assez difficilement maniable au début, on a souvent tendance à s'y perdre dans cette arase de boutons, d'autant plus que bien souvent il faut presser deux touches en même temps pour faire un

grand saut ou pour gagner de la vitesse, tout s'arrange cependant avec le temps et l'habitude. Très agréable une fois que l'on en a compris toutes les subtilités, Jerry Boy est vraiment très plaisant. Une bonne réussite pour Sony.

J'm DESTROY



EDITEUR : SONY
 GRAPHISME : 15
 MANIABILITE : 17
 SON : 16
 ANIMATION : 16



Sengoku Densyo



Sous ce nom d'un barbarisme asiatique certain se cache en fait l'un des plus beaux jeux de la Neo-Geo. Et quand on connaît déjà la qualité moyenne des productions sur cette machine, on ne s'étonnera pas d'apprendre que Sengoku Densyo est tout simplement fantastique, mirobolant, hallucinant, magnifique, remarquable, sublime, démentiel, j'en passe et des meilleurs. Samouraï de votre état, vous êtes le seul et unique guerrier de votre région capable d'anéantir les forces du mal et de rendre à la terre la liberté qui était sienne avant que ces événements fâcheux ne surviennent. Bien sûr, durant votre tendre enfance vous avez acquis toutes les connaissances en arts martiaux et en techniques de concentration possibles et imaginables. C'est donc sans grande appréhension que vous partez dans

une lutte sanglante. Malgré votre enfance pleine d'émotions, de sensations et de durs combats, votre mission ne sera pas des plus faciles et les ennemis que vous devrez affronter tout au long des niveaux vous prendront la tête comme jamais. Heureusement lors des passages difficiles lorsqu'une dizaine de samourais et d'ectoplasmes ennemis vous affronteront, un vent chaud vous entraînera dans un autre univers où un guide tout droit sorti du Japon médiéval vous attendra pour perfectionner encore un peu plus votre technique de combat. En vous donnant de nouvelles armes, l'avenir se

profile sous de meilleurs auspices. Avec vos épées tranchantes toutes fraîchement venues, vous éclaterez un peu plus facilement vos adversaires. Sachez les conserver le plus longtemps possible, il est toujours préférable de combattre armé qu'à mains nues. Si l'histoire de Sengoku Densyo n'est pas d'une originalité à toute épreuve, il faut cependant admettre que sa réalisation est d'une beauté à s'en nouer les boyaux du ventre autour de la tête. Difficile de vous décrire la fascination dans laquelle nous sommes tous tombés ici, devant la qualité et devant la beauté de ce jeu. Sans abuser d'aucune façon, Sengoku Densyo est le plus beau jeu de la terre. Tout y est remarquable, l'animation est sublime, le nombre de mouvements de chaque personnage est gigantesque et se battre dans de pareilles conditions c'est un peu comme prendre un bain rempli de mousse avec deux geishas à disposition! Au cours des niveaux, vous en prendrez plein les mirettes, vraiment vous allez être estomaqué par cette production de haut vol. Bourré de zooms, d'effets spéciaux et d'idées géniales, ce jeu de SNK est un modèle du genre. Aussi bien chez vous qu'en arcade, jamais vous n'aurez la joie de découvrir pareil miracle de technologie joystickienne. De plus et pour ne rien gâcher à ce tableau quasiment idyllique, vous pourrez également partager les aventures du samouraï avec un de vos copains. A deux, Sengoku est encore plus incroyable et ruiner les défenses adversaires à coups de poings, de pieds ou de sabres est encore un peu plus jouissif. Seul regret, mais celui-ci est commun à tous les jeux sur Neo-Geo (la note finale n'en tiendra donc pas compte), le jeu est un peu simple et en trois ou quatre heures de jeu on en voit la fin, surtout si vous possédez la Memory Card. A ne louper sous aucun prétexte!

J'm DESTROY



EDITEUR : SNK
 GRAPHISME : 19
 MANIABILITE : 19
 SON : 19
 ANIMATION : 18

NEO GEO
94%

Les Portables

Hit Parade

Nintendo

Game Boy
+ Tétris 590F

Toujours des nouveautés

SEGA

Officiel

Game Gear
+ 1 Jeu 990F
Déjà plus de 40 titres

ATARI

La **Lynx II** est dispo
790F
News : Checkered Flag
Turbo Sub
A.P.B

NEC

Turbo GT + 1 Jeu 2490F
Hors Concours, Trop Bien !
Compatible avec tous les
jeux de la Core Grafx

Séquence
news



Une passion d'avance

LYON 3^e
7 COURS GAMBETTA
Métro Guillotière
Tel : 78.60.33.60

NANTES
21 Place VIARME
Tel : 40.35.42.42

* **Nouveau** *
NICE
4 Rue LEPANTE
Tel : 93.92.62.20
CHARTRES
10 Rue Noël BALAY
Tel : 37.21.17.17

SEGA

Méga Drive
Française Officiel
949F

The News
Méga Drive

Street of Rage
Wolf in Battle Field 2

Devil Crush
The Immortal
Fatal Rewind
Dark Castel
Speed Ball 2
Shadow of the Beast
Toé Jan and Earl
Mercs
Donald Duck Quack shot

PROMO
SONIC 345F

News **Game Gear**
Put and Putter , Frogger
Ax Battler , Legend of Ninja

News
Master System
Populous
Duck Tales
Ms Pacman
Flinstones
Prince of Persia
Die Hard 2
Shadow of the Beast

Méga Drive
+ 1 jeu au choix* **1290F**
*James Pond , Dick Tracy , Shadow Dancer ,
Moonwalker ou Sonic

Très Bientôt

SONIC
Sur Master System

les **MEGACompils**
Dick Tracy+ Shadow Dancer
549F
James Pond + Moonwalker
549F
Sonic + Eswat
499F

NEC

Séquence news
Revendeur Agréé

Anniversaire
Core Grafx
+
PC Kid II
Promo

Attention offre valable
du 1^{er} au 30 Novembre

PUISSANCE 5
1 Core Grafx

+ 2 Manettes + 1 jeu
+ 1 adaptateur 5 joueurs

1290F

Le meilleur rapport qualité prix

Super News

NEC

Super Goblin
Power Gate
Magical Chan
CD Prince of Persia
Raiden Trad
Time Cruise 2

Le Hit Parade

Hit the Ice
PC Kid 2
Power Eleven
Final Match Tennis
F1 Circus 91
Final Soldier
SG 1941
Skweek

Plus de 80 Titres Dispo

Nintendo

N.E.S Nouveauté

Battle of Olympus 390F
Captain Shylawk 390F
Solstice 390F
Chevaliers du Zodiac 390F
Turbo Racing 390F
Boulder Dash 330F
Isolated Warrior 390F
Dragon's Lair 390F
Top Gun 2 Mission 430F
Duck Tales 390F
Mega Man 2 430F

Game Boy

Bugs Bunny 195F
Radar Mission 195F
Side Pocket 195F
Dyna Blaster 195F
Samurai Adventure 195F
Boulder Dash 195F
F1 Race 280F
Robocop 215F

SNK

La Néo -Géo +
Magical Lord **3490F**

News
Burning Fight
Cross Sword
8 Men

2020 Super Star Baseball
Kings of the Monsters
Ghost Pilot
Alpha Mission II
25 Titres Dispos

Pour commander
Tu téléphones
au magasin le plus
proche
livraison Colissimo 48H
PRIX ,CHOIX
DISPONIBILITE
on t'explique tout !



PC
Engine

CORE
GRAFX

PUISSA

5 BONNES RAISONS DE
S'ECLATER SUR
CONSOLE NEC!!

- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boîtier Audio Vidéo Plus
- La qualité arcade à domicile



SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Tél: (16)99.08.89.41 Fax:(16)99.08.82.67

HOT LINE

(16)99.08.95.72

PRIZE 5

RE
AFX

1290 Frs*

1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS

**Prix public généralement
constaté*



SODIPENG

Pour connaître toute
l'actualité PC Engine

DES DIZAINES
DE JEUX
PC ENGINE
A GAGNER
TOUS LES MOIS!!

Remplissez ce coupon et
retournez le à: (JO)

SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY

Nom:

Adresse:

Ville:

Code postal:

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG

GALAXY FORCE II



alors ça, ça commence franchement à m'échauffer les oreilles, à me casser les pieds. C'est dingue cette histoire... Sous prétexte de vouloir faire des thunes, du fric, du blé, nous sommes les frères qui rapent tout!

Les programmeurs sont vraiment capables de réaliser n'importe qu'elle daube. Qu'elle s'appelle Space Harrier, ou Galaxy Force II (le titre qui nous intéresse aujourd'hui), c'est toujours la même chose. On s'attend à un truc démentiel, à deux poils de la version originale. Et paf, big déception, gros désappointement, l'histoire se renouvelle et on retombe à chaque fois super bas.

Et pourtant, en réfléchissant un tant soit peu, on savait que convertir un jeu de la sorte qui, d'origine, en arcade j'entends, possède deux processeurs 68000 et toute une ribambelle de coprocesseurs assurant les rotations, les zooms et la trois dimensions, n'était pas une chose facile. Rassurez-vous tout de même, à part la galaxie qui elle est désespérément noire et sombre, tout dans Galaxy Force n'est pas aussi terne et aussi fade que les quelques propos tenus ci-dessus peuvent le laisser penser.

Dominé par une race complètement hostile à votre appartenance à la galaxie, il est temps de prendre les choses en main pour rendre la vie dans votre région un peu plus agréable. Aux commandes d'un vaisseau spatial surarmé de boules d'énergie et de mitrailleuses laser qui n'ont rien à envier à celles de la Guerre Des Etoiles, vous allez devoir botter les fesses à ces aliens de pacotille qui vous en feront voir de toutes les couleurs.

En tout, vous devrez lutter dans cinq mondes différents, prendre des cargaisons de fuel qui traînent ça et là au détour d'un astéroïde, dilapider un maximum d'ennemis pour gagner des points à

donf, entrer dans les forteresses ennemies (qui concluent chaque niveau) et éclater le générateur d'énergie, tel le jeune

Skywalker, qui vous permettra de passer au niveau supérieur. Dans cette phase de jeu, il faudra manœuvrer votre vaisseau avec brio et précision, les parois des murs ne sont pas très espacées et à la moindre erreur vous vous fracassez lamentablement le bec le premier. Heureusement pour vous guider, votre computer de bord vous indique la direction à prendre en prononçant d'une voix digitale: "left turn" ou "right turn", mais bon, comme la digit n'est pas d'une qualité remarquable, on aurait pu s'en passer. En survolant les cinq planètes, quelques effets issus de la version

originale rendent tout de même assez bien sur la Megadrive. Certes, on est loin de la technologie arcaïenne, mais le tout est assez acceptable et les gerbes de flammes, telles celles rencontrées à la surface du soleil sont, du moins la première fois

qu'on les voit, relativement impressionnantes. A part cela, Galaxy Force II souffre d'une certaine lenteur au niveau de l'animation, mais à la rigueur ça peut se comprendre, le nombre de sprites présents à l'écran simultanément et la gestion de la trois dimensions ne sont pas deux facteurs qui en général accélèrent les choses. Bien que les graphismes soient assez fin et que les routines 3D soient bien programmées, on a beaucoup de difficultés à rentrer dans le vif du sujet. Parfois même, on arrive à se faire toucher par des missiles sans vraiment trop savoir pourquoi. Ce qui, vous le reconnaîtrez, est assez galère. Pas assez rapide, trop répétitif, Galaxy Force II est un jeu qui pourra certainement se vendre à cause du titre, mais certainement pas par sa qualité intrinsèque.

★
MEGADRIVE
58%

J'm DESTROY

MEGADRIVE JAPONAISE

EDITEUR : SEGA

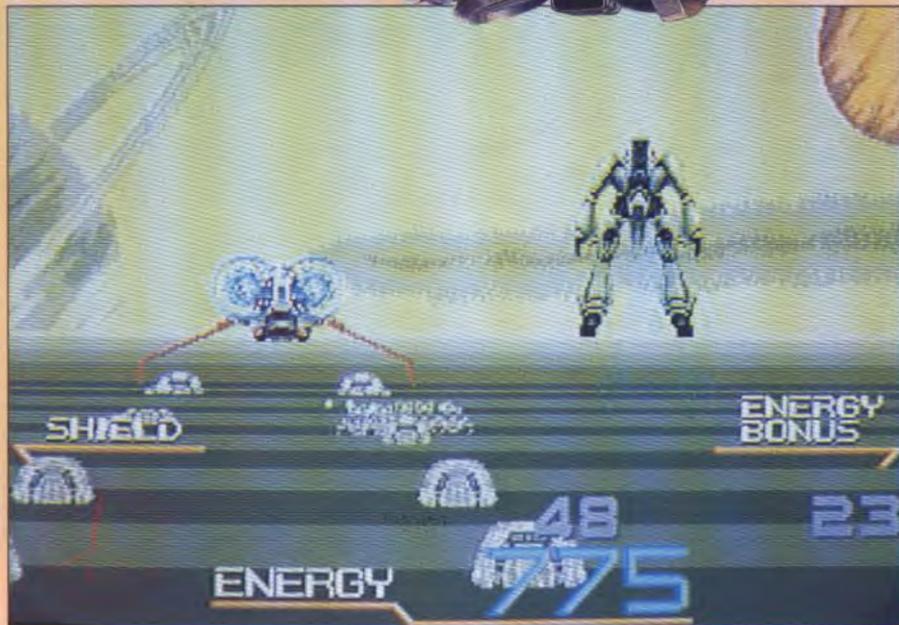
GRAPHISME : 16

ANIMATION : 13

MANIABILITE : 17

SON 16

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



SUPER TENNIS



Amateurs de sensations fortes, amateurs de suspense, amateurs de sports et plus particulièrement de tennis, restez bien accrochés à votre magazine préféré, vous allez voir ce que vous allez voir.

Super Tennis est comme son nom l'indique la première simulation de Tennis sur Super Famicom. Vous entraînant dans les méandres du circuit international du joueur pro, Super Tennis est la première simulation sportive sur Super Famicom autre que le golf et que le baseball à être disponible sur la dernière-née des usines

de la marque la plus connue à travers le monde en matière de console de jeux vidéo : Nintendo.

Tout commence très fort, par une présentation exceptionnelle. Imaginez une caméra placée carrément sur la balle pendant le jeu, et vous aurez une idée de ce que cette présentation est capable

de vous faire ressentir. Typiquement Super Famicom, cette entrée en matière a néanmoins l'avantage de montrer au public ce que cette console est capable de faire et de prouver à ses détracteurs qui au fur et à mesure du temps qui passe deviennent de plus en plus nombreux qu'ils ont tout simplement tort et que sa réputation est loin d'être usurpée.

Si l'intro est impressionnante au possible, il faut bien admettre que le reste n'est pas mal non plus. Comme dans pratiquement toutes les simulations de ce type, il est tout à fait possible de jouer seul contre la console ou bien à deux contre un copain en simple ou en double.

Une option championnat vous permettra également de jouer dans plusieurs tournois



dans les cinq continents, une carte d'un graphisme assez particulier d'ailleurs vous permettra de mieux vous rendre compte et de situer la région et la pays dans lequel vous allez affronter vos adversaires.

En tout et cela dès le départ, vous aurez la possibilité de choisir l'un des nombreux joueurs disponibles (homme ou femme,

tout dépend de votre force à vous). Bien évidemment si vous êtes déjà un joueur émérite, vous n'allez pas choisir Lendl, Becker ou Edberg qui comme chacun sait sont les meilleurs du monde, mais plutôt une femme, Seles ou Capriati. Si votre choix se porte sur ces dernières, la lutte sera

certes plus serrée et plus difficile, ces joueuses étant nettement moins performantes, adroites, puissantes et résistantes que les précédents. Mais bon, si vous voulez vraiment montrer au monde entier que vous êtes le talent des années 91, il ne faut pas faire dans la facile. Comme vous l'aurez sans aucun doute compris, Super Tennis prend en compte les diverses techniques de chacun des vrais joueurs du circuit professionnel. Ainsi Lendl sera le roi des passing

shots, des coups droits croisés ou le long de la ligne, Becker assurera lui nettement plus au niveau du service-volée, etc...

Si au niveau de l'environnement on est absolument pas déçu par cette réalisation de Tonkin, par contre le jeu lui laisse un peu plus à désirer. Bien qu'il soit tout à fait possible de mettre la balle à peu près à l'endroit que l'on désire, bien qu'il soit possible d'effectuer des lobs, des balles slicées, liftées, des smashes, des volées, des services en première ou deuxième balle, de jouer sur trois types de terrain (de la terre battue en passant par l'herbe et le dur), on est un peu contrarié par Super Tennis.

Surtout au niveau de la maniabilité et du plaisir de jouer. Si dans Final Match Tennis (le meilleur tennis de la PC Engine, le meilleur tennis tout court d'ailleurs), on s'éclatait comme un fou à faire faire l'esuie-glace à son adversaire, ici par contre on est un peu plus réticent. Il manque un petit plus à cette production pour qu'elle

puisse vraiment combler le joueur. Certes, on est très loin d'être en face d'un mauvais jeu, mais il manque le plus qui fait bien souvent des bons jeux des jeux géniaux.

D'une réalisation générale parfaite, tant au niveau sonore (tous les sons sont digitalisés) qu'au niveau graphique, Super Tennis laisse un peu le joueur sur sa faim. Mais je me répète, rien n'est grave et cette simulation fait tout de même partie des toutes meilleures de sa catégorie.

J'm DESTROY



MACHIN (indéfini) n. m. La chose qui traîne sur mon bureau.



**EDITEUR : TONKIN
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 16
SON : 18
ANIMATION : 17**

QUELQUES NOMS PROPRES



les testeurs de joy



HUYGHUES-LACOUR (Alain) n. p. Né en 1977 (en même temps que Pong) dans la Nièvre, AHL fut pendant très longtemps rédacteur-en-chef de Joystick. Il a fait de nombreuses recherches dans le domaine des jeux d'action, et on peut consulter son ouvrage "Mario Bros et moi" (Ed. de la Découverte, 1987). Très rapidement, il s'est spécialisé dans l'étude de Sonic, puis dans l'étude du troisième

niveau de Sonic. Au bout de quelques années, ses recherches se sont affinées, et il a décidé de consacrer le restant de sa vie à étudier le saut par-dessus le rocher qui est au quatrième écran du troisième niveau de Sonic. AHL est surtout connu pour ses prises de position marquées, notamment à propos des portraits des testeurs, qu'il détestait, ok, ok, j'ai compris, j'arrête.

BOOLAUCK (Dany) n. p. Né en 1, entouré d'un âne et d'une vache sacrée, on l'a très tôt surnommé le prophète. En effet, il était capable, très longtemps à l'avance, de prédire des événements totalement imprévisibles pour le commun des mortels, comme la sortie d'un jeu ou même, euh, la sortie d'un autre jeu (c'était pas toujours les mêmes jeux). Il fut béni à sa naissance par Balthazar qui lui apporta de la myrrhe, de l'encens et des previews. Un accident de croix mit fin inopinément à sa brève carrière.



MOULINEX (Cyrille) n. p. Né il y a fort longtemps (la correction et la décence nous empêchent de donner la date exacte), Moulinex s'est particulièrement illustré dans la musique, la littérature, la photo, la poésie, la science, la philosophie, la théologie, la linguistique, l'étude des sociétés celtiques, des protocoles druidiques, des formules du Grand et du Petit Albert, après quoi



il s'est illustré dans la chiromancie, la graphologie, l'astrologie et finalement l'alchimie, car il avait klonké entretiens. Ses tentatives de transmuter des cartes Adlib en Soundblaster se soldèrent toujours par un échec, et il ne reste de ses œuvres qu'un bout de papier griffonné portant simplement la phrase: "Je ne veux pas qu'on parle de moi dans une définition de dictionnaire, je suis bien trop parano... Au secours!"

SEB (Sébien)

n. p. Né... A proprement parler, Seb n'est pas né. Il est apparu assez lentement. En fait, sur fond noir, on ne le voyait pas du tout et personne ne savait depuis combien de temps il était là. Il s'est progressivement mis à pâlir, très légèrement, de sorte qu'on a fini par distinguer une sorte de forme grise très très foncée sur fond noir. Car Seb était, déjà tout petit, très noir. Il cultiva cette caractéristique durant toute sa vie, et s'en servit même pour dissimuler le mal qui l'affligeait: il était pétomane. Comme on ne le voyait pas, on ne pouvait pas savoir que c'était lui qui péta. Il fit plusieurs disques, dont "Deux notes seulement, mais pas n'importe lesquelles", "Wolfgang Press fait de la Dance, y a pas de raison que j'en fasse pas aussi" et "Si Legendary Pink Dots fait du Tango, j'en ferai aussi". Il est mort d'une overdose de cous-cous-coca.

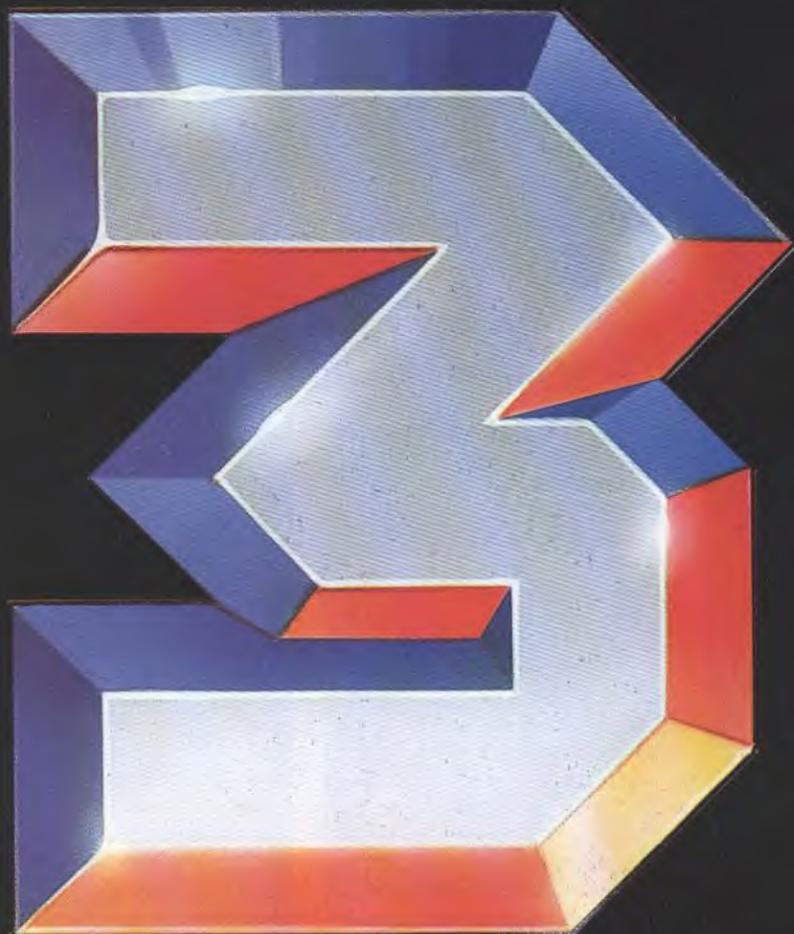


T.S.R. (du grec ancien "The Shadow Runner", l'ombre qui court) n. p. Né dans un trou de hobbit, où il passa les 160 premières années de sa vie, T.S.R. restera dans les mémoires pour les batailles qu'il livra sans répit. A Alésia (52 av. J.C.), il prit une pâtée mons-

tre en cherchant à affronter à la fois les Gaulois et les Romains. On perd sa trace pendant quelques siècles, et c'est à Hastings (1066) qu'on le retrouve au fond d'une douve écrasé, brûlé, découpé en lamelles, transpercé à grands coups de pieux par les armées de Guillaume le conquérant. Il réapparaît plusieurs fois au cours des siècles (Marignan 1515, Waterloo 1815, Verdun 1917, Pearl Harbour 1941), et il meurt sous l'uniforme de vigile à Vaulx-en-Vélin en 1991.

ROBOCOP™

TM & © 1991 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.



LA SAGA ROBOCOP CONTINUE DANS LES RUES DE DETROIT. ROBOCOP 3D PROPOSE UN CONCEPT ENTIEREMENT ORIGINAL ET UNIQUE. LE JEU COMPREND: *LES COMBATS DE RUES AVEC LES ROBOTS NINJA *LA SEQUENCE JETPACK - SIMULATION *LA POURSUITE EN VOITURE. REALISÉ PAR L'EQUIPE DE F-29 RETALIATOR, ROBOCOP 3D EST ENTIEREMENT PROGRAMMÉ EN 3-D SURFACES PLEINES. ROBOCOP 3: LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DES JEUX 3D.



**IBM PC &
COMPATIBLES
ATARI ST
CBM AMIGA
AMSTRAD**

ANOTHER WORLD

Ne cherchez plus ! Le meilleur jeu d'action/aventure de l'année arrive au mois de novembre. De l'action non-stop, à vous couper le souffle. Du jamais vu sur micro, c'est génial et c'est français (label Delphine).



Vous venez de vous évader. Il va falloir apprendre à maîtriser votre pistolet-laser car les gardes sont d'excellents combattants.

La démo avait déjà fait une grosse impression au sein de la rédaction de Joystick. Je vous laisse imaginer ce qui s'est passé quand nous avons reçu une préversion testable de ce jeu d'action/aventure. Avec Another World, le genre action/aventure prend sa véritable signification et, du même coup, ses lettres de noblesse. Vous êtes Lester, un jeune chercheur qui s'apprête à tenter une expérience sur l'accélération de particules et la création d'anti-matière. Dehors, mère nature est de mauvaise humeur et le manifeste par un petit orage. L'expérience se déroule et mère nature décide d'y ajouter son grain. La foudre s'engouffre dans l'accélérateur de particules, ce qui déclenche une explosion. Lester est pris dans l'éclair qui

accompagne la déflagration. La seconde suivante, il se retrouve dans un monde qu'il ne connaît pas et qui ne ressemble pas à la Terre. Il sort d'une sorte de piscine dans laquelle il vient de matérialiser. Encore un peu secoué par ce qui vient de lui arriver, Lester ne réalise pas qu'un fauve, d'une race inconnue, l'observe silencieusement. Tout en marchant, Lester se remémore les derniers événements. L'homme de science qu'il est ne tarde pas à comprendre ce qui s'est vraisemblablement passé. Il est probablement sur un autre plan de la réalité ou à un autre endroit de la galaxie! "Oui, mais où suis-je exactement?" Pas le temps d'y penser, Lester vient de remarquer des mouvements sur le sol et sur la voule rocailleuse qui surplombe le passage qu'il emprunte.



Des créatures rampantes, sortes d'énormes limaces armées de dards, se dirigent vers lui. Au fond, le lion noir suit toujours sa proie. Mais Lester est trop occupé à tuer à coups de talon les limaces pour se rendre compte qu'un danger encore plus grand le guette. Ouf, limaces sont éliminées, Lester va pouvoir poursuivre son chemin. Soudain, une forme noire, souple et vivace, lui fait obstacle. Un énorme fauve lui fait face et le rugissement grave qu'il émet contraste étonnamment avec l'impression de légèreté qu'il donne. Vite, rebrousser chemin et courir sans se retourner. Le fauve le poursuit, il est rapide, il est sûr de lui! La puissante masse noire se rapproche dangereusement! Devant, un précipice, c'est la fin... non! Il y a une liane, elle est éloignée du bord mais un bon saut peut faire l'affaire (peut-être). Un bon timing, joystick vers le haut et Lester attrape (de justesse) la liane. Comment? Quoi? Elle se casse! Oui, mais cela me permet de semer ce damné fauve. Et c'est reparti dans le sens opposé, moi courant vers la droite, aussi loin que peut aller le manche de mon joystick et le fauve qui bave sur mes talons. Maman! Zap! un rayon rouge fuse d'on ne sait où, exit le fauve, bonjour E.T. L'aventure continue..

Votre pistolet-laser est une arme d'une puissance remarquable. Un tir simple vous donne un rayon. Gardez la gâchette appuyée quelques secondes, et vous créez un bouclier d'énergie. Une plus longue pression sur la gâchette vous donne une boule d'énergie dévastatrice.

tests



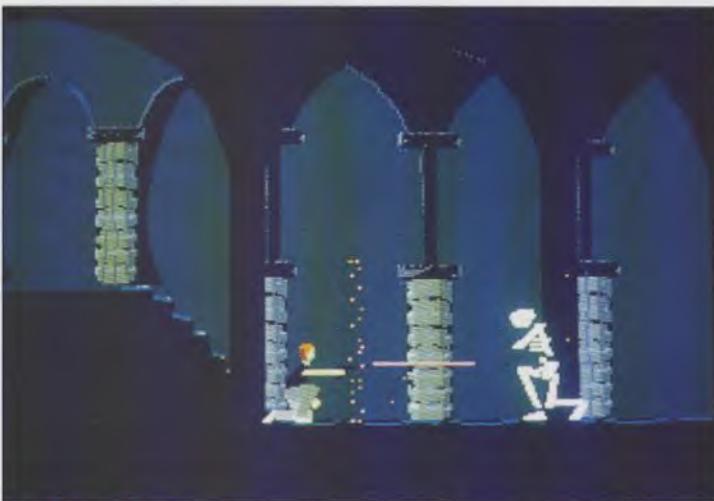
Certaines séquences sont uniquement visuelles. Le joueur suit l'action exactement comme au ciné! Heureusement, ces séquences sont très courtes.



Exploration des sous-sols de la base extra-terrestre. Méfiez-vous la moindre erreur est fatale. Votre arme vous servira dans ce type de situation.



La tentative d'évasion continue, les gardes sont en alerte rouge. Il va falloir jouer serré si vous voulez sortir vivant de là.



N'oubliez jamais de créer un bouclier quand vous vous battez. Veillez à ce que le canon de votre pistolet dépasse légèrement le champ d'énergie sinon le coup ne part pas.



Voilà ce qui risque de vous arriver si vous êtes trop imprudent. Vu la taille des brutes qui vous poursuivent, vous n'avez aucune chance au corps à corps.

CONFIGURATION (info) n. f. Menu super rigolo permettant de perdre du temps pour en gagner (Mac), ou de perdre du temps pour faire beaucoup de dégâts (PC).



Plaqué au sol, fait comme un vulgaire poulet qu'on immobilise avant de le tuer!



testé sur **AMIGA** par Dany Boolauk

Je me suis pris une sacrée claque dans la gueule en jouant à Another World. Il m'arrive rarement d'être surpris de la sorte par un jeu. Quel créativité, quelle maestria! Ce jeu est le premier d'un genre dont Another World deviendra la référence. Un jeu d'action/aventure, on devrait plutôt dire un dessin animé interactif. Pas de textes, pas de touches clavier à appuyer et pourtant on sait qu'on a entre les mains un logiciel d'aventure doté d'une bonne profondeur de jeu. Programmé en graphismes vectoriels, Another World, dont l'animation fait penser à Prince of Persia,

se joue en 40 minutes pour celui qui connaît la solution. Pas de sauvegarde mais un code pour permettre de recommencer à certains stades du jeu. Encore faut-il arriver à l'endroit où le code est donné. L'environnement sonore est irréprochable et rajoute à l'atmosphère déjà explosive du jeu. Je ne veux rien dévoiler du jeu, ce serait vous enlever tout le plaisir à vous, lecteurs, à qui je recommande chaudement d'acheter ce logiciel. Sa durée de vie n'est pas longue, la difficulté du jeu n'est pas très élevée, certes, mais il en vaut la peine, croyez-moi. C'est un must !

GRAPHISME 17 SON 17 97%
ANIMATION 18 DIFFICULTE 12
 Disponible sur AMIGA. Notice VF : -

7 COLORS

Il a suffi à Infogrames de sept couleurs pour changer la vie des passionnés de casse-tête.



Cet écran de configuration permet de régler la taille des polygones et d'agir sur la densité de couleur. A chaque partie, les polygones deviennent de plus en plus petits. Comme la taille globale de l'écran de jeu reste la même, ça veut dire que le terrain est de plus en plus vaste.

Au début de la partie, la machine affiche un écran aléatoire formé de polygones de différentes couleurs (sept, donc). En dehors du terrain, vous voyez également 7 marqueurs (de sept couleurs, redonc).



Approximativement, ces polygones sont regroupés sur l'écran de jeu afin de former des territoires. C'est justement du fait de cette approximation que le jeu est fascinant. En bas à gauche de l'écran, votre polygone clignote. Le but du jeu est d'absorber le plus possible de couleur en vous fondant dedans. L'adversaire (micro, humain ou réseau) doit en faire autant. Exemple: vous êtes bleu et à côté de vous se trouve, d'une part, un polygone vert et de l'autre un polygone jaune lui-même bordé de 10 polygones jaunes. Dans ce cas, la bonne tactique va consister à cliquer en bas de

En haut et en bas de l'écran, le logiciel affiche la taille des territoires respectifs des deux concurrents.

l'écran sur le marqueur jaune. Votre territoire est maintenant formé de 11 pièces (celle de départ plus les 10 que vous venez d'absorber). Le premier qui aura au moins 50% des territoires sera déclaré vainqueur. Naturellement, au tour d'après, vous pouvez absorber les couleurs jouxtant votre territoire, donc, il y a beaucoup plus de choix. Bref, voilà un jeu véritablement fascinant.

Polynex



Une option permet de sauvegarder les joueurs sur disque. En effet, chaque partie peut être enchaînée à la suivante. Dans ce cas, le logiciel additionne les victoires.



Le mode Challenge va nécessiter du joueur des nerfs d'acier puisqu'il s'agira d'enchaîner 9 niveaux d'affilée

testé sur **PC** par Moulinex

Oh ben c'est coloré. Trève de balivernes, le graphisme de ce logiciel est une réussite. Ainsi, de nombreux détails tout bêtes donnent aux menus de configuration un fini encore trop rare sur PC. Comme sous Windows, les commandes se font au moyen de "boutons" et les menus sont entourés d'un trait donnant une impression de relief. En ce qui concerne la musique, vous avez droit à du Verdi, du Mozart et du J.S. Bach avec des inventions à quatre voix

et le Clavier bien tempéré (BW 80386). Les sons de la version Adlib sont un peu mollassons alors qu'un simple clavier eût été suffisant. Ouh les cornes en ce qui concerne le mode d'emploi, pas assez complet: ainsi, il n'est pas fait mention d'une option extraordinaire qui permet de jouer en réseau. En revanche, les commandes, clavier (deux combinaisons de touches utilisables) ou souris sont très pratiques. Voilà un jeu bien agréable.

GRAPHISME VGA 16
ANIMATION -
TAILLE 0,7 Mo

SON ADLIB 15
DIFFICULTE 17

90%

Disponible sur PC. Notice VF : 10

tests



ST
Sont Prête
Maintenant

SHADOW OF THE BEAST II

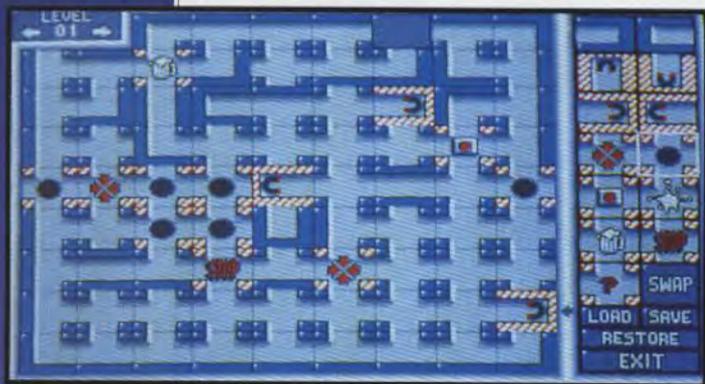
La suite du grand succès primé de l'année 1989, le lauréat des concours internationaux pour la version Amiga, **Beast II** saute maintenant sur votre ST.

Aussi facile et agréable à jouer que le premier **Beast**, et aussi brillant du point de vue technique – Mais avec en plus des énigmes subtiles, une intrigue ingénieuse et un jeu des caractères, nous sommes certains que **Beast II** vous captivera et vous impressionnera... mais nous ne sommes pas les seuls d'être de cet avis:

EMAP – 1991 Joystick d'Or – Primé pour les Meilleurs Graphismes 16 bit.

Generation 4 – Primé dans la compétition internationale pour le Meilleur Bruitage et la Meilleure Présentation.

Ordinateur de Loisir Européen – Primé dans la compétition 1991 pour les Meilleurs Graphismes et le Meilleur Bruitage.



TILT

L'éditeur Italien Genias
nous propose un casse-tête
d'un nouveau type.

Ne voulant céder à la facilité de faire quelques méchantes vanes sur le titre du jeu, disons sans ambages que Tilt est super, drôle et novateur.

S'apparentant plus au casse-tête qu'au jeu pour défoncé d'action, Tilt mélange cependant réflexion et action. But du jeu, simple, passer au tableau suivant. Encore faut-il voir comment et de quel type de tableau il s'agit pour goûter pleinement la complexité de la chose. L'écran, qui représente un labyrinthe, comporte à chaque bout un lanceur de type flipper (modèle Gottlieb, pas delphinium). Problème, pour passer au tableau suivant, il va falloir rendre l'un de ces lanceurs accessible à une bille de métal qui se promène pour l'instant au petit bonheur au travers d'un inextricable réseau de couloirs formé de plusieurs modules posés côte-à-côte (coins, carrefours, etc.). Comme dans le jeu de pousse-pousse

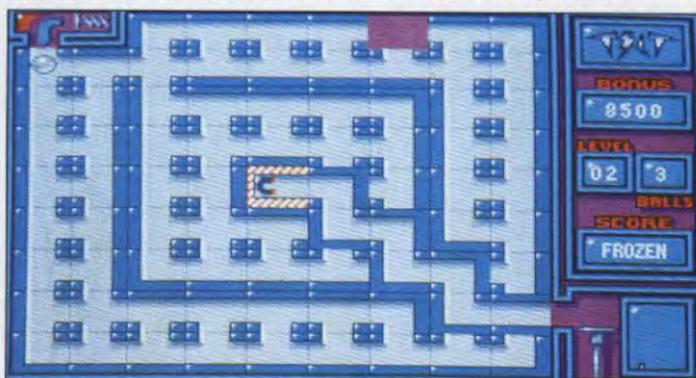


(ou taquin), un module manquant permet, à l'aide du joystick, de pousser et tirer les pièces afin d'amener la balle dans son réceptacle.

Voilà pour la règle de base mais naturellement, Tilt est beaucoup plus tordu que ça: vous pouvez (en utilisant le bouton feu) agir sur la balle en lui donnant – par exemple lorsqu'elle traverse un carrefour – l'impulsion qui la fera changer de direction.

De plus, et c'est là que le jeu prend tout son sel, des pièges disséminés sur l'écran viennent ralentir la balle et comme du temps passé sur chaque écran dépendent vos bonus, il s'agit de ne pas traîner; du reste, j'y retourne.

SPIN MOULINEX RETORS



**PERDU
DANS UN JEU ?
TAPEZ * SOS**

**J 3615
JOYSTIC K**

COMTE n. m. Deux mots lorsqu'il m'appartient. Ex: "à moi comte, deux mots".

testé sur **AMIGA** par **RE Moulinex**

Le graphisme, plutôt soigné, est hélas desservi par une palette bleutée un peu pââlichone. En ce qui concerne la bande musicale, pas de surprise. En revanche, les bruitages (voix digits) sont assez amusants. Un peu lentes,

les animations ont au moins le mérite de la fluidité; plus rapide, le jeu eût de toute façon été beaucoup trop compliqué, bien qu'un éditeur permette de se faire ses tableaux sur mesure. Tilt réclame des nerfs d'acier.

GRAPHISME 15 SON 15
ANIMATION 15 DIFFICULTE 17

Disponible sur AMIGA. notice VF : -

89%

tests

OBITUS



ST & PC
Sont Prête
Maintenant

OBITUS

Vous êtes dans les profondeurs de votre pire cauchemar . . . mais cette fois il n'y a pas de reveil.

Seul et perdu dans un monde hostile et étrange vous devez découvrir où vous êtes, comment vous y êtes arrivé . . . et comment vous allez vous en tirer!

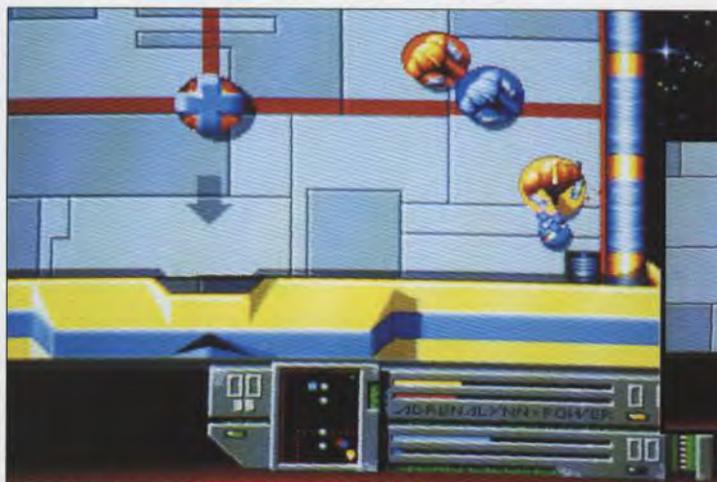
Dans une recherche frénétique dans cette terre inconnue vous explorez forêts labyrinthiques, mines et caves souterraines, cueillant des objets et interagissant avec des créatures indigènes.

Retourné à la lumière du jour, vous courez le long des scènes d'action parfaitement parallaxiques, éliminant les ennemis quand vous combattez pour pénétrer toujours plus loin dans l'inconnu.

Un RPG incitant avec plus d'une pincée de touche et mouche.

ADRENALYNN

Eh! Ce football futuriste de Exponentia va vous faire monter l'adrénaline.



L'écran situé en bas et au milieu de l'écran (de jeu) permet de suivre l'action, les joueurs étant symbolisés par de petits carrés de couleurs et la fenêtre de jeu par un cadre. Hélas, comme le jeu est rapide, que la fenêtre est un peu étroite et que le joueur que l'on dirige ne revient pas automatiquement, on passe beaucoup de temps à essayer au moins de s'apercevoir sur l'écran et peu à jouer.

En cours de partie, il est heureusement possible de trouver des options qui permettent d'améliorer ou d'aggraver grandement les choses: escargot (ralenti), sablier (arrête le temps), lapin (les joueurs se mettent à fomi... Euh, non, ça accélère juste le jeu), etc.

A la suite d'une sombre histoire, un véritable pataquès oppose les machines aux robots en cette fin du XXe siècle. En effet, les informaticiens de l'époque ont découvert un moyen de rendre les

machines intelligentes et ces dernières, à force d'évoluer, menacent de supplanter les humains. Du coup, on décide d'organiser des matchs dont l'enjeu sera la victoire de l'un des deux clans. Après ce préambule, on s'aperçoit

qu'Adrenalynn est un hybride de Projectyle et de Speedball. De chaque côté du terrain, des buts; sur le terrain, une balle, et pour pousser ladite balle vers les buts, deux équipes formées de deux joueurs, soit quatre joueurs en tout.



Deux modes sont possibles: entraînement et match. On peut dans les deux cas choisir la composition des équipes (joueurs humains ou robots).

SYLLOGISME log. Argument composé de trois parties dont l'une (majeure) éclaire l'autre (mineure) afin qu'on en déduise (conclusion) que les vessies brillent la nuit. Ex: on confond les vessies et les lanternes; une lanterne brille la nuit, donc on se brûle en pissant. Second niveau: puisqu'un cierge coule et qu'on se brûle, alors, la chaude-pisse est une première communion (chez la jeune fille pré-pubère, c'est le majeur qui fait sortir de l'état de mineure).

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Le graphisme est indéniablement très fin et surtout, un bon choix de palette de couleur en met plein la vue. Les déplacements, rapides et surtout très fluides sont sans histoire, tout comme le scrolling multi-directionnel,

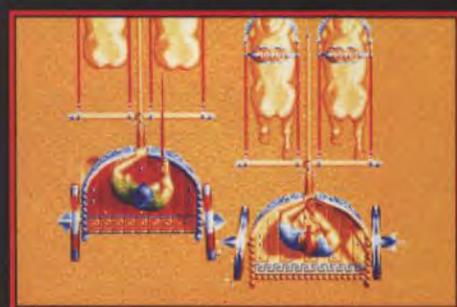
souple. Le son, amusant, comporte de nombreux bruitages. Les commandes se font exclusivement au joystick. Pour ce type de jeu, c'est en effet l'accessoire indispensable.

GRAPHISME 16 SON 16
ANIMATION 16 DIFFICULTE 15
 Disponible sur AMIGA.

85%

tests

CARTHAGE



CARTHAGE

Vous êtes le plus grand chef de guerre Carthaginois et devez non seulement repousser les invasions romaines par une stratégie militaire infailible mais aussi maintenir le niveau de richesse de vos armées en leur apportant des ressources financières dans votre char.

Etudiez la carte de l'Afrique du Nord et zoomez pour contrôler vos troupes. Sélectionnez l'armée qui doit recevoir les fonds et attrapez les reines de votre char pour une course ahurissante en perspective 3-D pour livrer l'argent.

De la stratégie et de l'arcade/action superbement combinées pour vous donner une impression si réelle des temps antiques que vous pouvez presque sentir les éléphants!

ST
Sont Prête
Maintenant



PITFIGHTER

Les briseurs de nuques

et les tueurs du fond de l'impasse apprécieront sûrement ce jeu Domark.



Au départ du jeu, vous avez le choix entre trois combattants, trois nouveaux : Buzz le catcheur, Ty le champion de Kickboxing, et Kato le ceinture noire de karaté.

Buzz est un nouveau venu dans le monde des Pitfighters. Nouveau dans ce sport illégal, mais pas né de la dernière pluie en ce qui concerne les combats à mains nues. Petit historique rapide de Buzz. A l'âge de deux ans, Buzz fait ses premiers pas, il en profite pour tordre le cou du chat. Quelques années plus tard, à l'école primaire, il casse le bras de la maîtresse parce qu'elle lui met un zéro en orthographe. Plus tard, alors qu'on emmène l'enseignante sur une civière, il brisera la jambe du directeur qui lui fait des reproches. Placé en maison de correction, il n'y restera que 48 heures, le temps de casser la gueule à tous ses petits camarades. Il est lâché dans la nature, et on perd sa trace.

Buzz a grandi maintenant, c'est une montagne de muscles, seulement il a beaucoup de dettes, et sachant qu'il n'aime qu'une chose dans la vie, la baston avec mort de l'adversaire, si possible, Buzz a beaucoup de mal à

trouver un emploi. Le Pitfighting s'avère être la solution idéale.

Ce sport étant illégal, les combats ont lieu dans des hangars, des usines désaffectées, toutes sortes de lieux clandestins. Le bouche-à-oreille marche très bien, et les spectateurs sont toujours très nombreux. Il faut dire que le spectacle est souvent de qualité, pour qui aime les sensations fortes. En effet, le Pitfighting ne suit aucune règle, tous les coups sont permis. On lache les deux adversaires au milieu de la foule, et ils doivent se taper dessus pour allonger l'autre. Souvent, pour améliorer le spectacle, on laisse trainer sur le sol divers objets: couteaux, barres en fer, tonneaux, shurikens. Il va de soi que les combattants apprécient énormément ce genre de surprises. Il est même assez courant que des spectateurs se fassent ratatiner la tête parce que l'un des combattants vient d'esquiver, et que le projectile continue sa course dans le public.



Les sprites sont affichés avec des effets de zoom. Même chose pour les spectateurs. Ce qui donne des effets assez spectaculaires où on a l'impression qu'une caméra suit le combat.



Un des Pit-fighter est une Pit-fighteuse. Mais attention, ne vous laissez pas attendrir, ses coups sont violents aussi, et sa souplesse incroyable fait des ravages.

Les coups portés sont égayés de quelques jolissures sanglantes. beaucoup plus amusant. En haut à gauche de l'écran, le joueur peut surveiller en permanence l'énergie restant à son combattant, ainsi que celle de son adversaire.



testé sur **AMIGA** par Seb

Comme dans le jeu d'arcade, les graphismes de Pit-Fighter sont entièrement digitalisés. Toutes les anims des personnages, toutes les positions de combat, ainsi que les graphismes des spectateurs, animés eux aussi.

Pour ce qui est de la baston, le joueur est servi, il n'y a que ça. Seulement, même si les animations sont bonnes graphiquement parlant, cela ne suffit pas, il faut qu'elles soient fluides et rapides. Et là, c'est un peu lent. Ça ne rame pas, non, mais c'est un peu lent...

Le contrôle du joueur s'effectue par l'intermédiaire du joystick, et de ses 16 positions, ce qui permet un bon nombre de coups et de déplacements spéciaux. Pour devenir champion du monde de Pit-Fighter, il faut battre les huit adversaires qui vous sont proposés. Le meilleur, l'imbatale, étant The Ultimate Warrior, l'homme au visage recouvert d'un masque en cuir.

Amusant pour les digits et pour la violence qui transpire de ce jeu, Pit-Fighter est lassant un peu trop vite.

GRAPHISME 17 SON 16
ANIMATION 15 MANIABILITE 13
83%
 Disponible sur Amiga.

tests

BARBARIAN II



BARBARIAN II

Necron est de retour et il veut se venger. Vous, Hegor, le barbare, êtes le seul à avoir assez de courage, de force et de folie pour relever le défi. Cette fois encore, vous allez à la rencontre du danger, armé de vos poings, de votre fidèle épée et des armes que vous récupérerez.

Les forêts, les donjons, les châteaux, les temples attendent votre exploration barbare, chaque monde regorge d'ennemis mortels et de pièges.

Avec 200 animations, 32 couleurs à l'écran, 6 niveaux d'arcade-aventure, 50 ennemis différents, Barbarian 2 est un jeu totalement unique !

Disponible sur ATARI ST et AMIGA

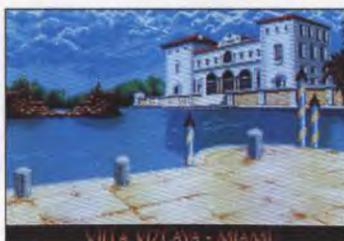
P.P.S. - 150 Bd Haussmann - 75008 PARIS - Tel : (1) 43 59 47 47

PSYGNOSIS
FREEPOST
LIVERPOOL L3 3AB
UNITED KINGDOM
Tel: 051-709 5755



FASCINATION

Avec ce jeu digne des plus grandes compagnies ricaines, Tomahawk se propulse au rang des plus grands.



De temps en temps, des inter-écrans permettent de suivre le déroulement de l'enquête. Le graphisme est particulièrement soigné.

Pour observer un objet, il suffit de cliquer dessus. Plusieurs fenêtres peuvent s'ouvrir. Léger défaut, certains objets nécessitent que l'on clique à un endroit précis, parfois guère plus grand qu'un pixel.

Conseil: attendez un peu à chaque écran et regardez partout. Ici, par exemple, un oiseau traverse l'écran pour choper un moustique. Juste comme ça, pour faire joli.

La fascination peut revêtir différents aspects: fascination pour le mystère, fascination pour l'univers féminin, fascination pour le danger.

Fascination - le logiciel - joue sur ces trois palettes puisque cette enquête policière pleine de dangers va permettre au joueur d'incarner Doralice, une mignonne hôtesse de l'air qui ravira ceux ayant toujours rêvé d'avoir le cul en l'air. Les premiers instants de surprise passés, vous voilà donc sanglée dans votre bel uniforme, prêt, euh, prête à atterrir à Miami afin de passer un week-end peinard. Manque de pot, un passager meurt dans vos bras en vous confiant une mallette contenant un produit chimique de la plus haute importance; voilà votre week-end sitôt transformé en course-poursuite, course où vous revêtirez à tour de rôle, ma chère, le costume de chat et de souris, et je ne parle même pas des dessous affriolants ni des gadgets orientaux venant pimenter l'affaire.

Bien dosée, l'aventure va de rebondissement en formes rebondies et sans que le "bon goût" n'ait à en rougir, quelques scènes mettent un peu de piment dans l'enquête, puisqu'en tant que Doralice, vous allez approcher les nanas "en copine". Sans aller jusqu'à dire qu'il faut couper court à toute érection d'autel dédié au dieu des machos, faut bien avouer qu'une poule se rince plus facilement l'œil dans un poulailler qu'un renard. Allez, salut les filles.

Moulinette.



tests



Ça vous fait quel effet d'avoir d'aussi jolies jambes? N'empêche, c'est pas évident de marcher avec ces putains de talons-à-gauche.

Comme dans certains jeux Sierra, il est possible de téléphoner. A noter que les numéros de téléphone ne sont pas les mêmes d'une version à l'autre. Bonjour les soluces!

Dans cet écran comme dans beaucoup d'autres, il est possible d'ouvrir portes et tiroirs. Pensez-y lorsque vous visitez un endroit pour la première fois.



Ici Lou DALE, j'écoute...

Hello Lou, je m'appelle Doralice, je suis de passage à Miami et j'ai vu vos photos dans un magazine. Votre style me plaît. Je voudrais vous proposer un job...

Pas de problème! Je suis disponible tout de suite. Passez me voir. J'habite à Miami Beach. Mon atelier et mon appartement sont contigus.



Pour utiliser un objet en votre possession, il suffit de cliquer sur le bouton droit pour faire apparaître un menu.



Vous souhaitez me parler? Bon vous avez deux minutes! D'abord qui êtes-vous?

1- M, Kenneth Miller, j'ai une mission qui m'a été confiée par votre père...

2- Je suis une amie qui vous veut du bien...



Maintenant ma chère, j'aimerais un aperçu de vos talents!

Forcément, la vie d'une jolie fille inclut ce genre de scène. A vous de vous débrouiller pour que l'issue de la rencontre tourne à votre avantage.

DISPARITION (La) (Gorgs Prc). Bouquin quasi-troublant frisant l'imbroglie où il apparaît (sic) qu'un saut ASCII fout sans tact au sol tout complot ourdi visant à lui offrir un hilarant hommage. Ah zut! ratééééééééééééééé.

Plusieurs fois dans le jeu, vous devrez dialoguer avec un personnage en choisissant des phrases. La conversation évoluera par arborescence mais attention aux branches pourries!

testé sur **PC** par Moulinex

Je pèse mes mots, l'intro est tout simplement à tomber par terre puisqu'il s'agit d'un film digitalisé. C'est juste génial. La suite, elle, seulement sympa, permet de visiter des tas de lieux bien mis en image. La musique, agrémentée de bruitages, renforce l'am-

biance de certains endroits. Les commandes, très pratiques puisqu'utilisant la souris, reprennent le principe de Heart of China: le curseur se modifie lorsqu'on le promène sur l'image. On peut ainsi parler, prendre ou utiliser des objets.

GRAPHISME VGA 16
ANIMATION 16
TAILLE 5 Mo

SON MDO 16
DIFFICULTE 15

90%

Disponible sur PC. Notice VF : OUI



MAD TV



Lorsque la dictature de l'Audimat impose sa loi, Rainbow Arts vous convie à travailler dans une télé folle.

Tandis que sur l'écran du haut, vous pouvez vous rendre d'un bureau à l'autre, l'écran (de jeu) du bas affiche, euh, deux écrans (de télé) vous donnant de nombreuses informations.

Dans ce jeu de simulation vous offrant l'opportunité de gérer une télévision, où tout du moins ses programmes puisque vous n'êtes pas le boss et c'est bien ça le problème, c'est curieusement une histoire d'amour qui va vous permettre de progresser dans l'aventure. En effet, vous, Archie, êtes complètement toqué de la jolie Betty. En cours de jeu, vous allez donc gagner des "points Betty" en lui offrant des cadeaux par exemple. Cependant, cette abruti de Betty étant avant tout boulot-boulot, votre cote de popularité sera basée sur l'Audimat de la chaîne. Justement, c'est là que l'essentiel de votre tâche va être concentré: remonter l'audience de Mad TV. Vous allez donc vous déplacer dans un immeuble de 12 étages et aller de studio en salle d'archive pour acheter des programmes si possible intéressants. Attention, il ne faudra pas dépenser trop de sous sinon votre patron vous fichera dehors et adieu Betty. Détail amusant, d'autres sociétés ainsi que deux télé concu-

rentes cohabitent dans le même immeuble. Vous pourrez donc essayer de mettre des bâtons dans les roues de la concurrence gérée par l'ordinateur. Un jeu complètement fou.

Moulinex Mac Luhan.

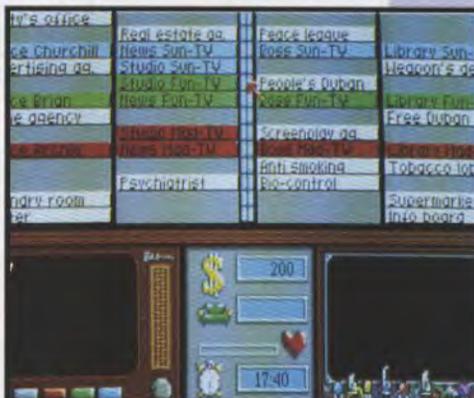
Les deux écrans (de télé) en question affichent, pour l'un, à gauche, le programme (de télé) de la chaîne (de télé) sélectionné au moyen du bouton (de commande) et, pour l'autre, ce qui se passe de l'autre côté de la télé (celle de droite, donc, mais de l'autre côté), un peu comme si le récepteur se comportait comme un écran (de visiophone).



tests



Parfois, vous entrez dans une pièce totalement loufingue, comme par exemple cette buanderie-laverie.



Ce grand tableau va vous permettre de faire quelques coups pendables à vos concurrents puisque vous aurez la possibilité de mélanger les panneaux indiquant l'étage des bureaux.



Ah... Betty... sob. Figurez-vous qu'elle n'apprécie que les programmes culturels qui eux, justement, font (paraît-il) baisser l'Audimat.



Si un programme est disponible, la petite marque située à côté du nom est noire. Le cas échéant, vous n'aurez qu'à poser la cassette dans la valise et la donner à qui de droit.

POUBELLE n. f. Objet usuel permettant de délimiter la zone dans laquelle on va la foutre – la zone – en jetant tout à côté.



testé sur **PC** par Moulinex



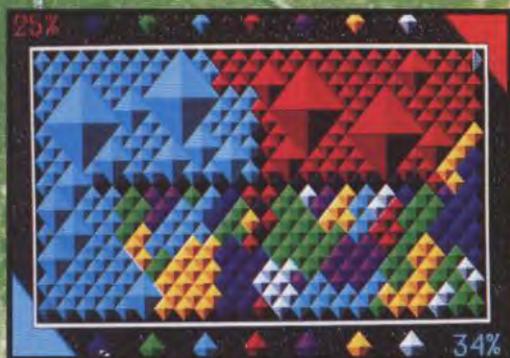
Pas de prouesse technique à attendre de ce logiciel mais des heures et des heures de jeu. Le graphisme, moyen, pendant le jeu en lui-même, s'améliore lorsqu'on est sur les inter-écrans. En revanche, l'animation est très rapide et surtout plutôt fluide pour du PC. Il faut dire que ce dernier est surtout balaise, euh, enfin pas trop

naze dans le scrolling horizontal et comme le jeu est basé sur une histoire d'ascenseur...

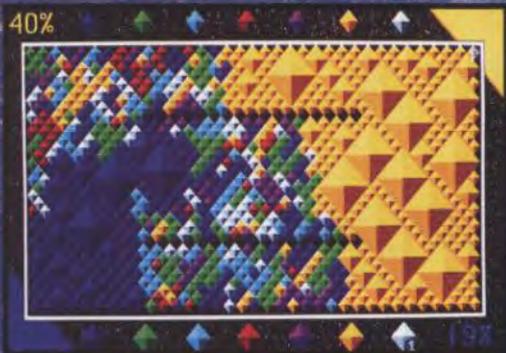
Les commandes se font à la souris mais attention, le curseur rame un peu lors des déplacements. La musique, drôle sans plus, n'apporte ni ne retranche rien au plaisir de gérer cette télé folle.

GRAPHISME VGA 15 SON ADLIB 14 **91%**
 ANIMATION 16 DIFFICULTE 16
 TAILLE - Disponible sur PC, AMIGA et ST. Notice VF : 15

7 COLORS



Votre stratégie : défensive ou agressive, selon votre humeur.



Votre arme : l'alliance des couleurs.



Votre objectif : la conquête du territoire.

**VIVEZ
EN DIRECT
LA GUERRE
DES COULEURS**

“Sur un territoire composé d'une myriade de diamants de couleurs, je vous mets au défi de conquérir le territoire le plus grand. Vous aurez besoin d'un esprit stratégique et de bons réflexes pour venir à bout de ce combat passionné. Que le meilleur gagne...”

- ◆ 1 à 2 joueurs
- ◆ Editeur de tableaux intégré
- ◆ Une infinité de parties
- ◆ Mode simple ou challenge
- ◆ Version réseau (sur PC)

Disponible sur
**ATARI ST-STE
AMIGA
PC & COMPATIBLES**

© INFOGRAMES 1991
Idée originale et réalisation
GAMOS Ltd.

INFOGRAMES



MAC ARTHUR'S WAR

Résolument traditionaliste, SSG nous livre un "nouveau" wargame.



AN... le 38^{ème} parallèle, Taejon, Naktong Bulge, Unsan Chongchon, le réservoir de Chosin, Chipyong, Imjin; autant de bleds qui rappellent les années 50 et la Corée. C'était le bon temps. On s'en est payé dans les BMC, ivres d'alcool de riz et des parfums bon marché qu'on offrait aux eurasiennes en échange d'un peu de compréhension. Mais je parle, je parle,

et j'oublie le principal. Dans ce logiciel, vous allez pouvoir "rejouer" les batailles précitées. A noter que certains scénarios comportent des variantes, jouables elles aussi. Pour le reste, c'est comme d'habitude sur une carte des lieux parsemée de logos représentant les armées et unités que les choses se passent. Pour fanas ou nostalgiques uniquement.

testé sur **PC** par *Moulinex*

Comme la tradition génère le radotage, je vais donc me répéter. Appartenant à la préhistoire des jeux PC, les premiers wargames étaient moches. Par je ne sais quelle perversité, les éditeurs de wargame ont donc confondu le contenant et le contenu et du coup, il semble être acquis qu'un wargame se doit d'être moche. C'est bête, pour un stratège, de confondre la carte et le territoire, non? SSG n'échappe pas à la tendance et en dépit de quelques légères améliorations, ce logiciel est aussi rébarbatif que ses ancêtres sous couvert d'être "sérieux".

Après ça, il serait redondant de dire que Mac Arthur ne connaît pas la souris et ne tient pas compte des cartes sonores. Du coup, pas de menu sympa à attendre non plus mais des tableaux moches, à vue de nez en "pas beaucoup" X "moins" en 16 couleurs.

Pour enfoncer le clou un peu plus profond, j'ajouterais même que la présence d'un copyright daté de 1988 ainsi que de nombreuses références à l'Apple II et au Commodore 64 (et 128!) me laissent penser qu'il s'agit une fois de plus d'un fond de tiroir.

GRAPHISME VGA 13 ANIMATION

SON ADLIB - DIFFICULTE 15

Taille : 1.5 Mo. Disponible sur PC. Notice VF : non.

60%

RETURN TO EUROPE

Nouveau data-disk made in Anco pour Kick Off II.

Pour pouvoir utiliser ce disque de données, il faut bien sûr posséder Kick Off II, sinon, hop, rien, que dalle, ça marche pas, Return to Europe ne fait qu'apporter des éléments en plus, ce n'est pas un jeu.

Cette mise en garde destinée à ceux qui ont du mal à comprendre ce que veut dire "data disk" faite, nous pouvons passer à la description de ce qu'apporte cette disquette. Return to Europe permet de participer à trois compétitions européennes: la coupe de

l'U.E.F.A., la coupe des clubs vainqueurs de coupes, et la coupe d'Europe. 32 équipes sont répertoriées, et participent aux compétitions, mais vous avez la possibilité de reprendre une équipe que vous aviez créé avec Player Manager ou une équipe provenant des autres data disks. Après avoir effectué les petits réglages habituels, terrain, vent, niveau du gardien, durée du match, vous devez choisir entre l'une des trois compétitions proposées. Si vous choisissez la coupe de l'U.E.F.A.,



vous jouerez avec 31 autres équipes, dans un tournoi avec matchs aller et retour. Pour la coupe des vainqueurs de coupes, même chose que pour la coupe de l'U.E.F.A., à la différence près que le niveau des autres équipes est plus élevé.

Et enfin, la coupe d'Europe, et là, ô joie, c'est encore la même chose.

testé sur **AMIGA** par *Seb*

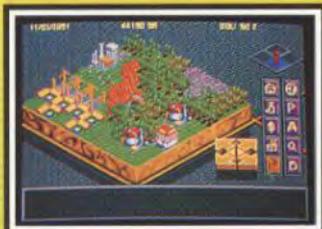
Return to Europe est vraiment un data disk à réserver aux collectionneurs, aux fous félés de Kick Off II. Parce que cette disquette n'apporte pas grand chose. Bien sûr, il y a de nouvelles équipes, et les tueurs de Kick Off trouveront peut-être là adversaires à leur taille. Bien sûr, l'ordinateur gère tous les matchs des compétitions européennes, et affiche les résultats, alors qu'il vous fait jouer

si vous dirigez une équipe. Mais cela risque de faire un peu cher pour avoir un programme qui affiche des grilles et qui calcule des résultats.

Cela dit, tout est bien fait, bien pensé et bien étudié dans Return to Europe, c'est pas de l'escroquerie. Reste à voir si votre porte-monnaie acceptera cet écart digne d'être classé de luxe.

Disponible sur Amiga.

74%



Photos de écran de plusieurs formats.



Utopia dans le magazine "Joystick"



92%
dans le numéro de
Septembre de Joystick.

UTOPIA

THE CREATION OF A NATION ?



Pouvez-vous créer l'Utopia? Une question à laquelle vous allez maintenant pouvoir répondre.

Vous conduisez un groupe de colons sur une planète. Votre but est de créer la société parfaite, où tout le monde a une qualité de vie de 100%. Vos dépenses vont-elles aller à l'armement ou des usines de chars? La myriade de décisions à prendre est vôtre, et le fait qu'il y ait plus de dix races différentes d'extra-terrestres à attendre le moment opportun pour éliminer la colonie ne devrait qu'accélérer le processus de prise de décisions. Un jeu contrôlé par icônes, avec un environnement isométrique en 3-D, Utopia innove dans le domaine des jeux d'ordinateur.



Disponible sur: PC (1992), AMIGA & ATARI ST/STE.

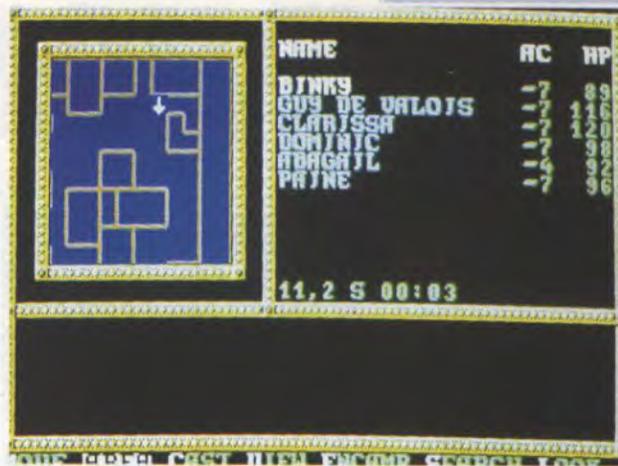
Gremlin Graphics Software Ltd.,
Carver House, 2-4 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

POOLS OF DARKNESS

Avec ce quatrième volet,SSI clôt le cycle des Forgotten Realms.

Votre équipe, qui commence à être aguerrie à ce genre de sport si vous l'avez importée des suites successives de la série, va devoir livrer son ultime combat contre le mal. En fait, c'est plusieurs quêtes que vous devrez mener de front sur un territoire encore plus vaste. Vous visiterez les extérieurs bordant la mer de la lune ainsi que de nombreux couloirs regorgeant de monstres. Lorsque com-

mece le jeu, 10 ans de paix se sont écoulés depuis votre dernier passage dans le coin. Débarqué dans la ville de Phlan, vous n'allez pas tarder à apprendre que c'est avec un immense soulagement que le conseil voit arriver une équipe d'aventuriers toujours prêts à en découdre. Bref, c'est reparti avec encore une fois, un excellent suivi des règles de AD&D. Au programme, 40 sorts de clercs répartis sur 7 niveaux, 10 sorts de druides sur 3 ni-



Très pratique pour savoir où l'on se trouve, l'option "Area" affiche une carte des environs immédiats.

veaux et 60 sorts de magiciens allant jusqu'au niveau 9. Si tout se passe bien, vous pourrez ainsi monter d'ici la fin de l'aventure des personnages de 25ème rang!

Sans nul doute, cette glorieuse équipe aura l'occasion de resservir dans un autre cycle.

O joie, ô chic alors, l'équipe se déplacera au grand air et dans des souterrains. On notera que le graphisme est plus fin dans les vues extérieures.



Ce n'est qu'après avoir rencontré cette personne que vous pourrez véritablement commencer l'aventure.



testé sur **PC** par Moulinex

Histoire de finir en beauté, les programmeurs se sont fendus de quelques beaux graphismes et surtout d'effets de cycles de couleurs. Cela étant, on retrouve toujours, même en VGA, l'affichage de textes grossiers (les caractères) et l'ergonomie toujours aussi vague. En effet, bien qu'il soit possible de jouer à la souris, on ne peut pas dire que celle-ci serve à grand chose. Bref, une fois de plus, c'est encore au clavier qu'on jouera le plus "facilement",

faute de le faire avec agrément. En ce qui concerne le son, on notera avec plaisir que les possesseurs de cartes n'ont pas été oubliés lors de l'installation. C'est à peu près tout ce qu'on peut noter car la musique, hybride de "Pop Corn", est non seulement moche d'un point de vue artistique, mais qui plus est (moins est?) moche techniquement puisque sur une seule voix. Heureusement, quelques bruitages bien venus rehaussent le tout.

GRAPHISME VGA 15 SON ADLIB 12 **88%**
 ANIMATION 13 DIFFICULTE 17
 TAILLE 2 Mo Disponible sur PC. Notice VF : NON

XYPHOES FANTASY

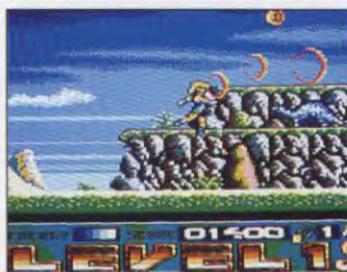


Les graphismes sont vraiment excellents. Et regardez, les deux sprites qui arrivent sont de bonne taille, et même si vous tirez, en avançant pour faire fonctionner le scrolling, ça ne ralentira pas.

Certains peuples aiment écraser les autres. C'est le cas des Skulls, ils ont envahi voici des millénaires déjà le pays de Norem, et depuis leur arrivée, la terreur règne sur la contrée. On ne compte plus les atrocités qu'ils perpétuent chaque jour, et les natifs de Norem ont tous été réduits à l'esclavage. Pour vivre éternellement, le roi des Skulls doit faire sacrifier une jeune femme blonde tous les 500 ans. Le temps du sacrifice est venu, et il n'y a toujours pas l'ombre d'une femme blonde dans Norem. Grâce au pouvoir du grand sorcier Kan, le roi envoie des guerriers à son service pour aller chercher une jeune femme blonde dans une autre époque. C'est votre petite amie, pas de chance, qui a été enlevée alors que vous visitiez l'Ecosse. Après avoir

**Silmarils présente
avec Xyphoes Fantasy
un jeu qui tient
tout simplement de
l'évènement sur CPC.**

prévenu la police locale, qui n'a rien pu faire, vous avez analysé la situation, et conclu qu'il était logique et inévitable de vous suicider, de chagrin. De retour au manoir où vous étiez logé, vous vous dirigez vers le grenier, endroit idéal, avec la cave, pour se pendre. Là-haut, alors que vous fouinez dans les malles pour trouver une corde, vous tombez sur un très vieux livre placé à côté d'une armure de chevalier. Le vieux grimoire explique tout, et vous comprenez ce qui est arrivé à votre petite amie. Il ne reste plus qu'à exécuter les incantations également indiquées dans le bouquin (voir LIVRE, OUVRAGE) pour rejoindre le pays de Norem, et partir délivrer la belle.



Parmi les options, une des plus intéressantes est sans aucun doute la bulle de protection. Elle permet de foncer sans être touché par les ennemis. Pendant un certains laps de temps limité, malheureusement.

Norem est envahi par les monstres et les bestioles agressives. Vous devrez vous frayer un chemin parmi tous ces affreux. Heureusement, vous pourrez ramasser des potions, des armes plus puissantes, des bulles de protection, ainsi que toutes sortes d'objets bénéfiques. Une fois une région explorée, et tous les ennemis passés, vous devez affronter un homme de Skrulls en combat à l'épée. Les vautours se feront un plaisir de venir becqueter le cadavre du perdant. Heureusement que vous tenez beaucoup à votre petite amie. Heureusement, aussi que vous avez du courage. Et une bonne dose de bravoure. D'inconséquence, aussi. Une grosse dose, par contre. Parce que, honnêtement, c'est du suicide.

AUTO-RÉFÉRENCE n. f. Voir AUTO-RÉFÉRENCE.

testé sur **CPC** par Seb

Xyphoes Fantasy commence tout de suite très fort. Sur une page de présentation en overscan, déjà, s'exécute une musique soundtrack tirée du ST. Le résultat est très impressionnant, superbe, on a pas l'habitude d'entendre ça sur CPC.

Le reste du jeu n'a pas, d'ailleurs, à pâlir de cette prestation introductive. Le jeu est superbe. Les graphismes sont excellents, parmi les meilleurs que j'ai eu l'occasion de voir sur CPC. Les animations des personnages très réussies, et tout bouge vite, avec plusieurs sprites à l'écran, et un scrolling superbe. Vraiment très bon.

Il y a trois niveaux en tout, chacun étant séparé de l'autre par une séquence de combat, sur écran overscan,

carrément, du même type que Barbarian. A l'épée aussi.

En fait, Xyphoes fantasy touche, techniquement, quasiment la perfection et le maximum de ce qu'on doit pouvoir faire sur CPC. Attention, ce jeu ne fonctionne qu'avec 128 Ko de mémoire, et en disquette, bien sûr. Pour vous donner une idée de la taille colossale du jeu, sachez qu'il est constitué de 780 kilos de données compactées. Pour faire rentrer tout ça sur une seule disquette, il a fallu, bien sûr, créer un formatage très spécial.

Xyphoes fantasy, c'est le top du jeu d'arcade sur CPC. Et, techniquement, c'est le top tout confondu. A posséder absolument.

GRAPHISME 18 SON 18
ANIMATION 18 MANIABILITE 15

95%



tests

Quickjoy

ENFIN "THE JOYSTICK"
POUR ETRE "THE BEST"
SUR TON MICRO

LES CLASSIQUES A LAMELLES



SV 119
QUICKJOY "JUNIOR"



SV 122 QUICKJOY 2

LES MICRO-SWITCHES POUR AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON

SV 128
QUICKJOY 8



" MEGABOARD "



SV 130 QUICKJOY
INFRA-ROUGE

SV 125
QUICKJOY 5



SV 126
QUICKJOY 6



" SUPERBOARD "

LES SPECIALES CONSOLES NINTENDO ET SEGA

SV 123 QUICKJOY 3
" SUPERCHAGER "



SV 301 NI 5 NINTENDO



SV 127 QUICKJOY 7
" TOPSTAR "
AXE EN METAL
RALENTI / TIR EN RAFALE
MICRO-SWITCHES
" PRO "



SV 305 NINTENDO " PRO "



LA STAR DES MANETTES

SV 210



CARTE 2 ENTREES
POUR SV 202
A FREQUENCE D'HORLOGE
REGLABLE

SV 202 JOYSTICK
SPECIAL IBM ET
COMPATIBLES



AudioSonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99
93203 ST DENIS Cedex

EMBASE SUR AMORTISSEURS

IBM, NINTENDO, SEGA, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, THOMSON
sont des marques déposées
En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces
et magasins spécialisés.

AudioSonic

MIGHT AND MAGIC

New World Computing nous gâte. **Might and Magic III est un bijou que les joueurs doivent s'arracher sans la moindre hésitation. Un superbe jeu de rôle qui bénéficie d'une réalisation sans faille. C'est certainement l'un des meilleurs jeux de rôle du moment.**



Le Cleric Fou du temple de Moo. Un ennemi qui vous balance des sorts dévastateurs. C'est le maître du donjon et sa défaite qui vous donnent accès à des trésors et des scrolls intéressants.

Leses of Terra est la suite de Might and Magic II où l'ennemi à abattre est un puissant sorcier du nom de Sheltem. Les joueurs qui l'ont vaincu doivent savoir qu'ils ont ramé pendant des heures, devant leurs petits écrans, pour rien ! Ils se sont battus contre un hologramme de Sheltem ! Evidemment, le vrai Sheltem remet ça dans Might and Magic III (MM3). Le scénario op-



Le miroir télétransporteur ! Il suffit de connaître le bon mot de passe et au revoir les marches à pied (et les mauvaises rencontres). On en trouve dans chaque ville.

pose un groupe d'aventuriers à Sheltem qui veut rétablir l'influence du Mal dans les îles de Terra. Je précise qu'il ne s'agit là que de la trame principale du jeu. A l'instar des précédents épisodes, MM3 est un immense jeu de rôle où chaque ville, donjon, château, caverne ou autre édifice important vous propose une quête ! Compte tenu de la taille des terres à explorer (treize îles) et du nombre de lieux à visiter, on peut estimer qu'il y a une bonne trentaine (au minimum) de quêtes et de sous-quêtes à entreprendre. Pas de phase préliminaire de création ou de recrutement de personnages, l'aventure commence immédiatement. On se retrouve avec six aventuriers,

dans Fountain Head, une ville située au nord de la plus grande île de Terra. Avant de faire le moindre pas, j'entreprends d'examiner minutieusement les caractéristiques de mes personnages. Pas de grosses surprises, on retrouve les principaux attributs tels que la force, l'endurance, la dextérité, etc. MM3 change quelques noms comme la personnalité (équivalent de l'intelligence) et l'intellect (remplace la sagesse). Le premier attribut affecte les "spell points" des sorciers, archers, druides et rangers tandis que le second affecte les clercs, paladins, druides et rangers. Je note également que mes poulains doivent dormir (pour refaire le plein de spell points) et manger (acte qu'ils exécutent automatiquement avant de dormir). Pour finir, l'icône "skills" répertorie les différents aptitudes du personnage natation, alpinisme, etc. Parmi les six personnages que m'a généreusement octroyé le programme se trouvent un voleur et un sorcier frappés d'un alignement "evil". Personnellement, je n'aime pas les équipes mixtes (sauf avec les neutres). Le problème est vite réglé par une petite visite à l'auberge. On peut y délaissier les personnages indésirables, en créer de nouveaux et les enrôler. La phase de création est relativement simple. On détermine les points de chaque attribut avec possibilité d'intervir les points entre deux attributs. Exemple (bidon), le tirage des dés vous donne un barbare avec 2 en



Cette statue, trouvable dans le temple de Moo, vous donne le titre de Crusader. Seuls les Crusaders ont accès au château de Whiteshield.

III : ISLES OF TERRA

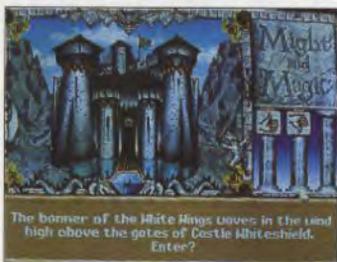
Swamp Town est une de vos innombrables destinations. Ici se trouvent les éléments qui vous permettent de compléter certaines quêtes. On y accède également par bateau.



force et 19 en personnalité. Etant donné que la personnalité n'est d'aucune utilité pour un barbare (il déteste la magie) vous avez tout intérêt à intervertir les chiffres de ces attributs. Vous pouvez, de cette manière, affiner votre personnage. Le choix du sexe, de la race (humain, elfe, gnome, nain ou mi-orc) et de la profession sont les dernières sélections à faire avant de nommer le nouveau venu. Le mercenariat est une autre forme de recrutement que vous offre l'auberge et je dois dire que l'opération est des plus intéressantes. En effet, vous rencontrez dans les auberges des mercenaires qui vous proposent leurs services moyennant un

petit pécule quotidien. Le programme vous autorise le recrutement de deux mercenaires, au plus, ce qui vous donne un total de huit aventuriers dans votre équipe. Le passage de niveau d'un personnage est fait en fonction des points d'expérience, donc des combats. Pour monter de niveau, il faut se pointer au Training Grounds (il y en a dans chaque ville) et payer le passage au niveau supérieur. L'équipement des personnages est un vrai casse-tête tant le nombre d'objets et d'armes est tel qu'on ne sait plus lesquels garder ou vendre. A ce propos, on retrouve le traditionnel armurier, fidèle au poste, qui vend, achète, répare et identifie les objets. En ce qui

concerne la magie, MM3 nous dévoile une surprise agréable. L'apprentissage des sorts n'est pas exclusivement lié au niveau du personnage. Un mage de niveau 1 peut lancer un sort de niveau 10. Mais sachez que ce même sort, lancé par un mage de haut niveau, sera plus efficace. Ensuite, les sorts ne s'acquiescent pas comme "par magie", ils sont disponibles dans des guildes qui ne les vendent qu'à leurs membres. Je vous conseille donc de fouiller en priorité la ville afin de débusquer la table où sont prises les inscriptions. Les cartes de membres de guildes ne sont en général pas très chères et sont nominatives. Veillez à ce que vos hommes de magie y adhèrent tous. Chaque ville possède sa propre guildes qui propose sa propre liste de sorts. Il est donc impératif de ne pas rater une seule guildes pour avoir accès à tous les sorts où que vous soyez. Evidemment les sorts les plus puissants sont les plus chers et nécessitent, en plus, l'utilisation de gemmes. Ces fameuses gemmes ne se trouvent en vente nulle part, du moins, au début de la partie. Par contre, ils sont récupérables sur certains monstres ou dans les coffres des donjons. Pour ceux qui ne possèdent pas suffisamment d'argent pour l'acquisition de sorts, il leur reste une solution pratique mais très dangereuse. En effet, dans certains donjons vous pouvez tomber sur des coffres (il vous faut un personnage avec un bon pick-lock skill) contenant des "scrolls", parchemins magiques. Personnellement j'ai trouvé plusieurs scrolls, notamment un "Fireball scroll" que je me suis empressé de faire lire



Le château de Whiteshield! Un coin malsain pour les voleurs. Vous ne pouvez explorer son donjon qu'après avoir trouvé un mot de passe. Lisez bien les inscriptions des statues qui s'y trouvent.

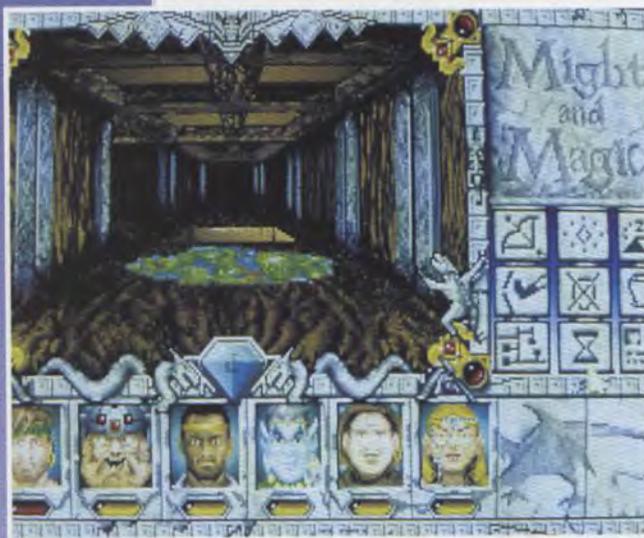


La ville de Baywatch est infestée de zombies et de squelettes. Ils ne présentent aucun problème particulier aux aventuriers ayant au moins un niveau 6. Méfiez-vous, leurs coups rendent vos hommes fous! Notez également qu'il fait nuit.



Ces ninjas vous tombent dessus dès votre entrée dans Swamp Town. Rassurez-vous ils ne sont pas aussi dangereux qu'on ne le pense. Un sort "identifier monstres" le prouve.

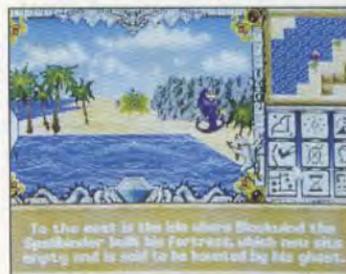
Dans les égouts de Baywatch, la ville plus proche de votre point de départ. Ici, un sort de lévitation est indispensable. Il ne vous évitera, hélas, pas les mares de poisons.



par mon sorcier. Pour les néophytes, un mage qui lit un scroll "guérison des blessures", par exemple, signifie qu'il apprend ce sort et le possède définitivement. Je sais également qu'il y a un Dragonbreath scroll qui traîne dans une des îles et je le cherche avec insistance. Je vous dispense d'une longue description des sorts utilisées dans le jeu. Il y en a tellement que le reste de l'article y passerait. Même constat pour les monstres, il y en a des centaines! La faible portion que j'ai exploré était infestée de monstres très variés: orcs, trolls, zombies, squelettes, fungus, soldats, rats, ninjas, cleric (attention, il est assez fort), abeilles, etc. Les combats sont classiques par tour comme dans Bard's Tale ou MM1 et 2. Le système de jeu est conçu de manière que les combats se règlent rapidement, sans le côté fastidieux des jeux de rôle classiques. L'aventure proprement dite est un régal! La variété

des quêtes à entreprendre relance constamment l'intérêt du jeu. Les villes (sécurisées!) sont toujours des haltes providentielles où l'on peut se reposer et reprendre des forces. Le fait qu'on y trouve des endroits tels que les temples (soins), les tavernes (nourritures et renseignements), banques, guildes, armuriers et télétransporteurs, cela en fait d'excellentes bases pour lancer des raids dans le voisinage. Les mini-quêtes servent essentiellement à renforcer votre équipe. Certaines quêtes vous donnent de l'argent, d'autres

des sorts ou encore des milliers de points d'expérience en guise de récompense. Le jeu est non linéaire, vous permettant ainsi d'attaquer les quêtes de votre choix, quitte à les laisser tomber pour une autre quête. Néanmoins, sachez que certaines quêtes sont interdépendantes. Par exemple, le château de Whiteshield n'est accessible qu'à ceux qui ont sécurisé le Temple de Moo. Comment ne pas s'embrouiller dans toutes ces quêtes qui vous sont proposées? La mé-



Pendant votre voyage en bateau, vous faites quelques brèves haltes. Le programme en profite pour vous présenter certains endroits des îles de Terra.

thode la plus élémentaire: ne prendre qu'une quête à la fois et refuser (temporairement) les autres quand elles vous sont proposées. Pour ceux qui acceptent toutes les quêtes, il suffit de cliquer sur "View Quests". Ce mémorandum (consultable à tous moments) répertorie les missions que vous avez accepté de remplir. Quant à l'icône "Awards", il donne accès au répertoire personnel de chaque personnage qui comptabilise les quêtes terminées, les guildes visitées, etc. Voilà, je vous ai brossé un large et vague tableau de MM3. Il ne vous reste plus qu'à le découvrir et surtout l'apprécier!



testé sur **PC** par Dany Boolauk

Il est splendide, facile d'accès et formidablement prenant! Avant tout, il faut préciser que MM3 n'est pas un Dungeon Master. Le joueur ne "manipule" pas d'objets ni de leviers. C'est un jeu de rôle classique qui bénéficie d'un excellent système de jeu. Tout est fait pour que le joueur n'ait pas une trop lourde gestion d'objets, d'armes et de sorts à maintenir à jour. On oublie l'interface de communication qu'est le clavier ou la souris et on vit intensément son aventure, on s'éclate! J'ai particulièrement apprécié le réalisme de certaines situations. Par exemple, quand on tue des monstres dans une pièce et qu'on y récupère un objet, le programme tient compte de ces actions et vous présente une pièce vide à la seconde visite. Ainsi, les villes et les donjons sécurisés sont définitive-

ment débarrassés de tous les monstres. L'attrait majeur de MM3 par rapport aux autres jeux de rôle classiques, c'est la nouvelle dimension apportée par l'élément visuel qui a été grandement privilégié. On voit les monstres, les pièces et les objets, l'alternance jour/nuit. Pendant les combats, on voit les flèches qui fument, les éclairs des sorts et les mouvements des monstres. Les 256 couleurs du PC donnent un plus déterminant aux produits développés sur cette machine.

Et ce n'est pas le seul domaine où le PC domine. Grâce aux cartes sonores (la mienne est une Adlib), les bruitages et les musiques de MM3 sont somptueux et collent admirablement bien à l'action. Pour ceux qui possèdent un Soundblaster, ils entendront les cris des monstres!

GRAPHISME
ANIMATION

16
10

SON
MANIABILITE

17
16

97%

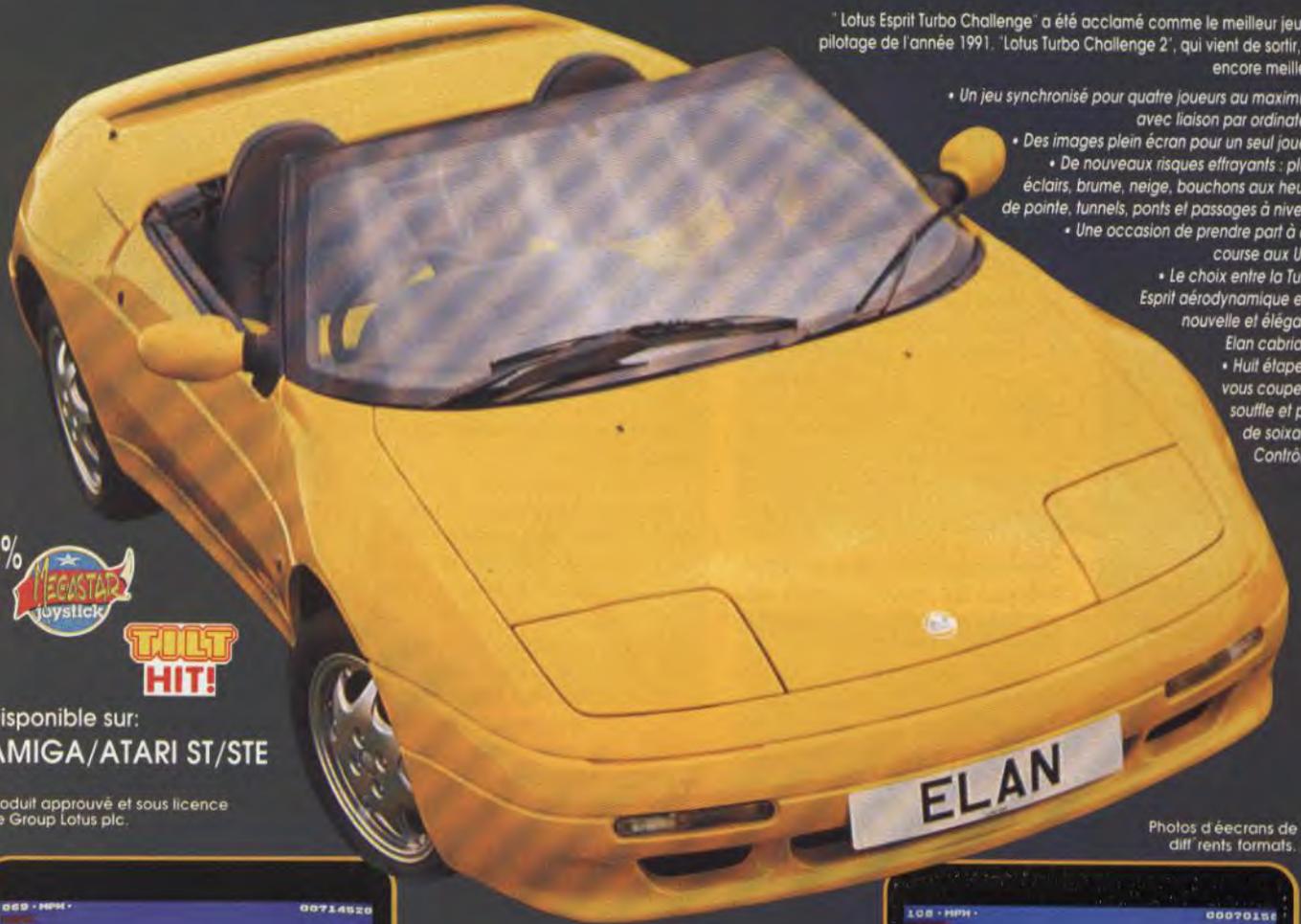
Disponible sur PC. Manuel et jeux : VF

TESTS

LE MEILLEUR S'EST ENCORE AMELIORE.



TURBO CHALLENGE-2.



"Lotus Esprit Turbo Challenge" a été acclamé comme le meilleur jeu de pilotage de l'année 1991. "Lotus Turbo Challenge 2", qui vient de sortir, est encore meilleur.

- Un jeu synchronisé pour quatre joueurs au maximum, avec liaison par ordinateur.
- Des images plein écran pour un seul joueur.
- De nouveaux risques effrayants : pluie, éclairs, brume, neige, bouchons aux heures de pointe, tunnels, ponts et passages à niveau.
- Une occasion de prendre part à des courses aux USA.
- Le choix entre la Turbo Esprit aérodynamique et la nouvelle et élégante Elan cabriolet.
- Huit étapes à vous couper le souffle et plus de soixante Contrôles.



**TILT
HIT!**

Disponible sur:
AMIGA/ATARI ST/STE

Produit approuvé et sous licence
de Group Lotus plc.

Photos d'écrans de
différents formats.



Gremlin - P.P.S. - 150 Bd. Hausmann - 75008
PARIS Tel: (1) 49 53 00 03

JAMES POND 2

James Pond mène l'enquête dans une affaire d'espionnage signée Millenium.

Une terrible tragédie se prépare depuis que le démoniaque Docteur Maybe s'est emparé d'une immense usine de jouets située au pôle nord. Le savant fou a saboté de nombreux jouets, de manière à y introduire des charges explosives. Il a l'intention de les expédier aux quatre coins du monde afin qu'ils explosent dans des mains innocentes... quelle horreur! Le seul espoir d'éviter cette catastrophe repose sur les épaules du plus célèbre des agents secrets, j'ai nommé: Pond, James Pond! Depuis ses précédentes missions sous-marines, notre agent secret préféré s'est fait bricoler le corps avec quelques tonnes de métal, d'une manière qui risque fort de vous surprendre. Maintenant, on l'appelle Robocod, bonjour les dégâts! (NDLR: Robocod est un jeu de mot sur Robocop et Cod, qui vuet dire colin ou lieu noir, enfin bref, c'est une marque de poisson). Notre héros va s'infiltrer dans l'usine afin de désamorcer les



James Pond : un agent secret pas comme les autres. A ses côtés, quelques pingouins bourrés de charges explosives.

charges explosives placées dans les jouets.

L'action commence alors que James arrive devant la fabrique qui ressemble beaucoup plus à un château qu'à une usine (les agents secrets travaillent toujours dans le luxe!). Chaque porte mène à une salle dans laquelle vous devez remplir une mission précise. Mais avant d'affronter les dangers qui vous guettent, testez donc vos nouvelles capacités. Levez la tête, plus haut, encore plus haut, votre corps télescopique s'allonge démesurément: 1er étage, 2e, 3e, votre tête flotte maintenant au dessus du

toit de l'usine. C'est rigolo, bien que dans ce cas précis cela ne serve à rien, mais lorsque vous atteignez une plate-forme vous pouvez vous y accrocher et franchir ainsi des obstacles ou des gouffres. Si votre corps s'allonge, il peut également se tasser. Lorsque vous sautez, vous pouvez compresser votre corps de manière à écraser vos ennemis comme une crêpe en leur retombant dessus.

Chaque nouveau secteur est un labyrinthe dans lequel il faut trouver son chemin jusqu'à la sortie. Mais la tâche que vous devez accomplir est toujours différente et tant que vous n'aurez pas désamorcé tous les jouets piégés vous ne pourrez pas sortir, ce qui vous oblige à repartir fréquemment en arrière à la recherche d'un passage qui vous aurait échappé. Mais heureusement, vous découvrirez de temps à autre un avion qui vous facilitera les choses durant un certain temps. D'autre fois, ce sont de drôles d'ailes qui vous permettront de voler en toute liberté. Mais cela est assez exceptionnel et la plupart du temps il faudra vous contenter de sauter d'une plate-forme à l'autre et il faudra être très précis car la moindre chute vous obligera à reprendre l'escalade depuis le début. Parfois vous tournerez en rond pendant un bon moment (il existe même des fausses sorties qui vous ramènent à votre point de départ) et il faudra vous creuser les méninges avant de découvrir le bon passage. C'est dur la vie d'agent secret!



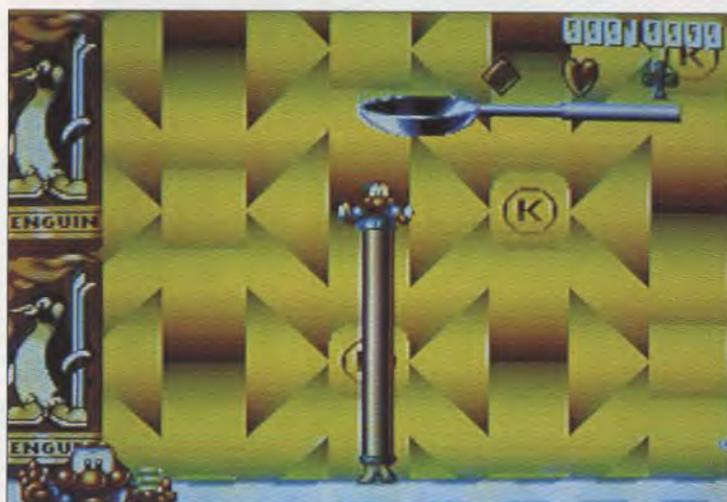
Une petite balade en avion vous facilitera sérieusement les choses. Profitez-en, ça ne durera pas longtemps et il faudra faire le reste du chemin à pied.



Certains espions se servaient d'un parapluie pour assassiner leurs victimes, mais James Pond s'en sert pour freiner sa chute.



Cette salle secrète renferme de l'énergie, une vie supplémentaire et une invincibilité temporaire. Ça vaut le déplacement, non?



Il est impressionnant, le corps télescopique de notre agent secret. Ce n'est pas pour rien qu'on le surnomme Robocod.



James Pond est à l'aise comme un poisson dans l'eau, dans cette salle remplie de bonus.



PATAQUES n. m. 1. Liaison dangereuse. 2. Situation confuse découlant d'une méprise. Ex: "Enlève tes sales pattes de ma Peugeot, c'est pas ta caisse".



Lorsqu'il se contracte, James Pond écrase ses ennemis sous quelques tonnes de métal.

testé sur **AMIGA** par Alain Huyghues-Lacour

Le premier James Pond est un programme très amusant, mais celui-ci est encore meilleur. Cet excellent jeu de plates-formes ne manque pas d'humour et on rigole bien lorsque le corps de l'agent secret s'allonge ou quand il vole avec des ailes sur la tête (qui ressemblent à une drôle de perruque). Quel régal d'affronter toutes sortes de dangers à la recherche des pingouins bombés, d'autant plus que l'on va de surprise en surprise. Il faut explorer soigneusement chaque pouce de terrain à la recherche de

salles secrètes ou de bonus cachés et il existe même un niveau secret qu'il est indispensable de découvrir pour terminer le jeu. Cela vous prendra la tête pendant longtemps, car il n'y a pas moins de huit sections à explorer et chacune d'elles comporte plusieurs secteurs. En fait, James Pond est un jeu typiquement console, tant au niveau du concept que de la jouabilité. Du reste, Electronic Arts s'intéresse à l'affaire et James Pond 2 arrivera sur Megadrive avant la fin de l'année. Un jeu très fun!

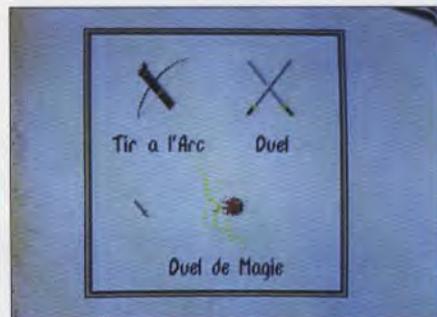
GRAPHISME 17 SON 17
ANIMATION 16 MANIABILITE 18
92%
 Disponible sur AMIGA.

RIDERS OF ROHAN

En se penchant sur cette partie de l'œuvre de Tolkien, PSS permet aux wargameurs épris de fantasy de revivre l'un des épisodes clef du Seigneur des Anneaux.



Pendant certaines confrontations, le chef adverse — ici un orc de Saruman — vous proposera un combat singulier. Cette scène de combat est capitale pour la suite des opérations car une armée privée de son chef est très affaiblie. Vous pouvez refuser ce combat mais attention à votre cote de popularité qui risque de baisser et de démotiver vos hommes. Assez amusants, ces combats sont hélas un peu lents, même sur 386.



Ce menu permet, en dehors du jeu, de s'entraîner à différentes disciplines: épée, tir à l'arc et combat de magie. Pendant une bataille, il faudra que Gandalf fasse partie de vos rangs pour que vous puissiez l'utiliser.

Ce menu permet, en dehors du jeu, de s'entraîner à différentes disciplines: épée, tir à l'arc et combat de magie. Pendant une bataille, il

Lorsque commence le jeu, Frodo et Sam viennent de quitter la communauté et Merry et Pipin se trouvent aux mains des Orcs. Reste donc Aragorn qui, après avoir hésité à suivre Boromir décide finalement de continuer à diriger la communauté au milieu de la Marche, puis vers Rohan.

C'est à ce moment que les forces qui se déplaçaient toutes dans leur coin depuis le début de l'histoire se rencontreront afin de livrer un combat décisif pour la Terre du Milieu.

Ce jeu va donc vous permettre de diriger différentes armées sur une carte de la région mais aussi de livrer de nombreux combats "à la main".

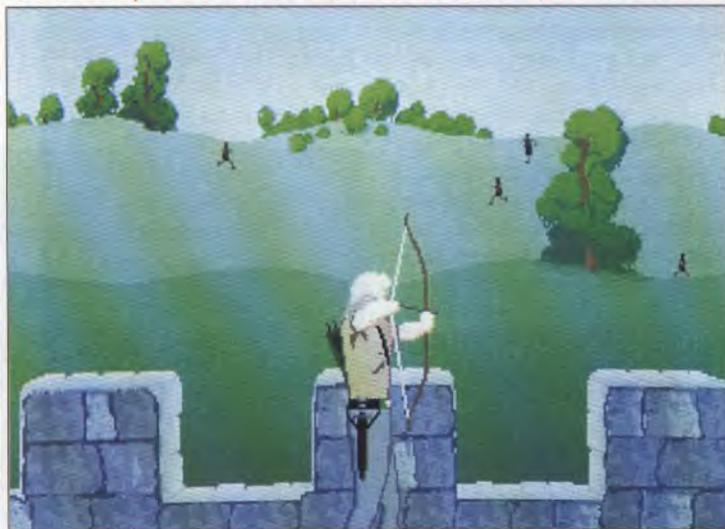
C'est en fait très proche du bouquin car cette partie s'attache tantôt à décrire des batailles comprenant des milliers de figurants, tantôt suit tel ou tel personnage de la communauté.

Nouvelle qui ravira les amateurs francophiles (ou anglophobes): tous les textes sont en français à l'écran. Pour finir, sachez que ce jeu a reçu l'agrément des héritiers de Tolkien qui gèrent âprement et sans humour leur patrimoine depuis sa disparition.



Lorsque vous utilisez l'option "examiner" du menu précédent, une fenêtre vous informe du type de l'armée et, suivant que vous avez envoyé une avant-garde, vous donne des renseignements stratégiques de la plus haute importance (force, nombre, moral, etc.).

Le tir à l'arc vous permettra de détruire de nombreux orcs mais attention de ne pas couler sous le nombre.



Cet épisode du Seigneur des Anneaux permet de retrouver de nombreux personnages bien connus de nos services. En cours de partie, vous pourrez les diriger et utiliser leurs diverses capacités. On remarquera au passage que tous les textes sont en français.



Les personnages survivants se rassemblent aux environs de la bataille. Ils commencent à partir ensemble, quand soudain ils sont attaqués par une patrouille de Saruman. Ils doivent se battre pour leur libéré.

28 Février

7 heures

Cette carte est l'écran principal qui permet, pendant le jeu, de déplacer ses unités comme dans War in Middle Earth. De temps à autre, des événements extérieurs viennent interférer avec vos plans de bataille. Dans ce cas, une fenêtre s'affiche pour vous en informer.

Voilà le type même des écrans de combat. La fenêtre vous propose différentes attitudes. Celles-ci sont liées au moral de la troupe. Vous pourrez ainsi charger, attaquer au pas, etc.



Examiner
Bouger
Attitude
Sortir



Subrait
Frec
Fair

Semblables à l'infanterie Rohirrim dans la composition des troupes et de l'équipement, les archers Rohirrim sont les moins efficaces au maniement de l'arc. Bien qu'intérieures aux archers

- Plus -



Subrait
Frec
Fair

Les monteurs de Wargs sont des acrobates à dos de grands wargs ou loups. Bien que ces troupes puissent être sauvages et féroces, quand elles sont face à une résistance solide ou à un

- Plus -



Subrait
Frec
Fair

Peu de soldats de la Terre du Milieu sont plus efficaces au tir à dos de cheval que les archers montés Rohirrim. Ils peuvent tirer tout en se déplaçant, bien que la précision de leur tir au soir

- Plus -



Subrait
Frec
Fair

Les archers Orcs sont sélectionnés pour leur habileté avec l'arc couvert (et pour leur manque de courage). Bien qu'ils soient de bons archers, quand ils sont sérieusement menacés au combat, leur

- Plus -

À tout moment dans le jeu, il est possible de se renseigner sur l'historique des armées en présence. Ça permet de savoir qui on va attaquer et le cas échéant, de ne pas se lancer dans un assaut suicidaire.

CHOUX DE BRUXELLES (légume) n. m. Erreur de la nature puant atrocement lorsqu'on le cuit.

testé sur **PC** par Moulinex

En dépit de dessins très bien réalisés, le jeu n'est pas extraordinaire d'un point de vue technique. Les commandes sont parfois peu claires et l'animation un peu tressautante. Le son inégal est tantôt bienvenu, tantôt inintéressant. Cela dit, le scénario racheté tout car les amateurs de Tolkien sont prêts à faire toutes les concessions pour se replonger dans leur univers favori.

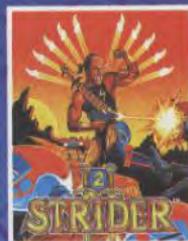
GRAPHISME VGA 16 SON ADLIB 15 ANIMATION 12 DIFFICULTE 15
Taille : -. Disponible sur PC. Notice VF : 20.

90%

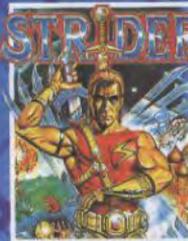
CAPCOM
USA

COLLECTION

La **CAPCOM COLLECTION** réunie 8 des plus grands classiques de CAPCOM dans une compilation qui fait date dans l'histoire des jeux d'arcade... CAPCOM - le géant japonais des jeux vidéo



Strider II™



Strider™



Ghouls 'n' Ghosts™



L.E.D. Storm™

« Si vous avez aimé le premier, celui-ci vous ravira », **GENERATION 4**. **HIT** dans TILT. **TOP DU MOIS** dans MICRO NEWS

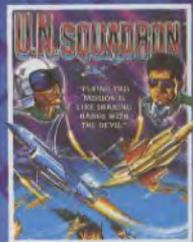
« La manipulation du joystick est très précise, le scrolling est très doux... une très bonne conversion d'arcade », **JOYSTICK**.

« Une animation époustouflante pour le meilleurs jeu d'arcade de l'année », **TILT**. **TILT D'OR** de la « Meilleure conversion d'arcade 89 ». **GEN D'OR** dans **GENERATION 4** A 100%. **HIT** dans **AMSTRAD 100%**. **TOP DU MOIS** dans **MICRO NEWS**

« Des parties d'antre grâce à un soft particulièrement bien pensé », **AMSTRAD 100%**. **TOP DU MOIS** dans **MICRO NEWS** A 100%. **HIT** dans **AMSTRAD 100%**. **GEN D'OR** dans **GENERATION 4** **HIT** dans **TILT**.

« Enfin disponible sur nos micros, et vous ne serez pas déçus », **MICRO NEWS**. **TOP DU MOIS** dans **MICRO NEWS** A 100%. **HIT** dans **AMSTRAD 100%**. **HIT** dans **TILT**.

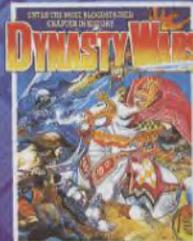
« Le jeu sur micro est aussi prenant et de bonne qualité que la version arcade », **GENERATION 4**. « Avec de magnifiques graphismes le jeu a tout pour plaire », **HIT** dans **TILT** **GENERATION 4**.



U.N. Squadron™



Forgotten Worlds™



Dynasty Wars™



Last Duel™



Disponible sur Amstrad/Amstrad Plus cassette et disk, Atari ST/STE et Amiga

Cette compilation © 1991 CAPCOM USA INC. Fabriquée sous licence par U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés.

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Angleterre. Tel: 021 625 3366

BACK TO THE GOLDEN AGE

Ubi Soft fait
reposer une mission
d'une importance
colossale sur vos
épaules.



Le prêtre Daimon règne sans partage sur le royaume d'Euroland. Les journées sont faites de terreur et d'horreur, et la cruauté de Daimon est sans bornes. Celui-ci tire son énergie magique de deux Edres qu'il a en sa possession, les Edres qui captent l'énergie universelle. Une vieille légende dit qu'un jour, un jeune homme se lèvera parmi le peuple, et qu'il viendra, plein de courage, pour renverser Daimon. Ce dernier, croyant dur comme fer à cette histoire a fait massacrer tous les jeunes entre 10 et 20 ans. Seulement, dans un petit village, un vieillard, qui n'est autre que le prêtre suprême du royaume, disparu mystérieusement depuis l'arrivée de Daimon, s'occupe de l'éducation d'un enfant nommé Zad.

A l'âge de huit ans, Zad apprit de quelle façon influencer les pensées de ses adversaires. Zad était un élève doué, un génie du combat, et bientôt

toutes les techniques de lutttes étaient siennes. Il ne craignait plus rien, ni plus personne. Le vieux prêtre suprême décida qu'il était temps, et confia à Zad une Edre de pensée universelle, une des 4 présentes dans le royaume d'Euroland.

La mission de Zad est simple, enfin, disons qu'elle est simple à comprendre: retrouver les 3 autres Edres pour faire revenir la paix

et le bonheur sur Euroland, sachant que deux de ces Edres sont en la possession du terrible Daimon.

Zad n'a pas peur, il est confiant, et déjà il est sur la route.

Dans sa quête, Zad affrontera de nombreux ennemis: des troglodytes armés de massues, des tartares, des sariens armés d'arcs, des membres de la milice de Daimon, et d'autres, magiciens, animaux ou soldats. Zad peut combattre avec son épée, se protéger à l'aide de son bouclier, mais, dans certains cas, il devra utiliser la magie. D'ailleurs, sur sa route, Zad pourra trouver des fioles de magie, ou des livres de sorts. Il ne restera plus qu'à les utiliser au bon moment.



Certaines portes donnent accès à un magasin. Vous pourrez ainsi acheter de nouvelles armes, des flèches pour un arc, ou un meilleur bouclier.

CARTON n. m. Objet servant de laissez-passer dans les endroits privés. Pour pouvoir dormir sous un pont en hiver, il faut un carton ondulé.

testé sur **CPC** par Seb

Première impression laissée par Back to the Golden Age: l'absence de couleurs. Du moins, l'absence de couleurs variées, le jeu étant entièrement réalisé dans les tons rouges. Ce qui peut paraître décevant au départ devient vite intéressant, et permet une finesse graphique plus importante.

Les animations des personnages sont très réussies, les combattants ont des mouvements superbes, avec leurs

grandes épées. Le soft est rapide, les décors s'affichent vite quand vous changez d'écran. Eh oui, pas de scrolling.

Le maniement du personnage est très simple, tout au joystick ou au clavier, sachant, que si vous jouez au joystick, vous devrez utiliser une touche en plus pour sélectionner les objets à utiliser, à prendre, à poser.

Un jeu d'arcade aventure intéressant, riche, et aux écrans nombreux.

GRAPHISME 16 INTERET 15
ANIMATION 17 MANIABILITE 17 **86%**
Disponible sur CPC.

tests

LA MALEDICTION

Lankhor ne dissimule plus son attirance pour les sorciers, la magie et les malédictions.

Un jour, dans la forêt d'Enar, un homme vit le sorcier Xarton recevoir un grimoire d'êtres venus d'ailleurs. Celui-ci alla dénoncer le sorcier aux sept mages du pays, qui craignaient que Xarton ait passé un pacte avec les créatures. Ils brûlèrent le sorcier, qui, juste avant de mourir, lança un sort à l'homme qui l'avait dénoncé. Le livre, lui, ne put être détruit. Les sept sorciers enfermèrent le grimoire avec les restes calcinés de Xarton dans un coffre de pierre. Ce coffre, par sécurité, fut scellé par sept verrous.

Tom se meurt dans sa petite maison, il est le seul descendant de l'homme qui avait dénoncé le sorcier Xarton, et lui aussi est maudit. La

maladie qui le ronge ne peut être contrée que par un guérisseur qui saura trouver les plantes nécessaires. Vous êtes ce guérisseur.

Dans une grotte habituellement dissimulée derrière une cascade, vous trouvez un vieux livre ainsi qu'une étrange machine, tout deux ayant appartenu à Xarton.



BIG MAC n. m. Nourriture Danbosso-américaine.

testé sur **CPC** par Seb

Très tristos, ce jeu. Les graphismes sont pauvres, pas animés. Le mode de contrôle est très lourd: il faut composer des phrases avec un verbe, et un objet qui subit l'action... Deux petites fenêtres permettent de faire défiler les différents verbes possibles, puis

les différents mots. Pour agir, il faut à chaque fois effectuer cette opération lente et chiant. Malgré un scénario plutôt original, on n'accroche pas, on entre difficilement dans le jeu à cause de son côté austère et de sa réalisation très limitée techniquement.

GRAPHISME 5 SON 5
INTERET 10 ERGONOMIE 5
Disponible sur CPC.

35%

Le jeu d'arcade à son top avec de l'action, des combats futuristes, du stress de folie !!



THUNDER BURNER

Thunder Burner, le robot intergalactique, c'est l'arme absolue... conçu pour se transformer en avion super-puissant.



POUR EN SAVOIR PLUS, DECOUVREZ SANS PLUS ATTENDRE CE NOUVEAU JEU D'ARCADE AUX COMBATS EXPLOSIFS !!!

DISPONIBLE
CHEZ TOUS LES
REVENDEURS
LE 30 OCTOBRE.



De 199 FF à 269 FF
selon machines.
Disponible sur
CPC/CPC+ - AMIGA -
ATARI.

CATALOGUE LORICIEL SUR SIMPLE DEMANDE CONTRE 2 TIMBRES A 2,50 FF.
Loricel 81, rue de la Procession 92500 Rueil.



De paisibles citoyens sont perturbés par un fou dangereux que vous devez arrêter et mettre en prison.



La station de police de Lytton. C'est le point névralgique du jeu, ce qui est normal, vous êtes flic!

POLICE QUEST III

Un jeu d'aventure de la même veine que les autres de Sierra.

Si on est un inconditionnel des Sierra on l'achète. Si on a jamais entendu parler Sierra, il est temps d'en acheter un (et pourquoi pas celui-ci, il n'est pas très difficile) !



En patrouille! Vous dirigez votre voiture à partir de cet écran. La carte de Lytton, fournie avec le jeu, vous sera d'une grande utilité pour ces séquences.

Sonny Bonds vient d'être nommé sergent de la police de Lytton, une petite ville assez mouvementée au vu des deux précédents épisodes. L'aventure commence à la station de police, le premier jour où Sonny entre en service sous ses nouvelles fonctions. On ne peut pas dire que le début soit réellement de l'aventure telle que nous l'entendons et ce n'est pas vraiment étonnant (dans ce cas). Police Quest III (PQ3) conserve les mêmes caractéristiques que PQ1 et PQ2. La première partie est une sorte de mise à l'épreuve où Sonny (vous) doit prouver qu'il est un sergent exemplaire dans tous les cas de figure. La deuxième partie est l'aventure proprement dite qui commence par un drame. Mais avant d'en arriver là, vous

en avez pour quelques heures de jeu. Le score maximum que vous pouvez atteindre, dans cette aventure, est de 457 points. Les situations auxquelles vous allez être confronté, dans cette première phase, vont vous aider à dépasser les 100 points. Pour mieux vous aider à comprendre comment se déroulent les événements et surtout comment glaner des points, je vais vous dévoiler la bonne marche à suivre. La pièce à visiter en priorité est votre bureau. Une note vous y attend vous informant que vous devez voir l'agent Pat Morales qui s'est très mal comporté pendant une interpellation (1 point). Vous jetez un coup d'œil à votre ordinateur mais vous n'avez pas de carte d'accès. Dirigez-vous vers la salle de réunion des policiers. Des agents vous y attendent (y compris Morales) pour que vous leur fassiez le briefing. Si vous ne parlez

pas à Morales immédiatement, elle se lève et s'en va. Si vous persistez à ne rien faire, les autres s'impatientent et au bout d'une minute, le plus vieux des policiers se lève et fait le briefing à votre place. Bref, chaque action (la bonne) entreprise par votre héros vous donne des points. Dans le cas contraire, les personnages du jeu le font à votre place ou vous rappellent à l'ordre et vous ne marquez pas de points. Ce système a le mérite de ne pas laisser le joueur dans une situation bloquée. Avant le briefing, dirigez-vous vers l'ascenseur et allez au troisième étage. Le technicien vous y expliquera qu'il faut un formulaire pour obtenir votre carte d'accès à l'ordinateur. Ce formulaire se trouve sur votre bureau (encore un point!). Après votre entrevue avec Morales consultez l'ordinateur avant de prendre votre décision sur la sanction à appliquer pour la



Vous serez amené à prendre des décisions concernant la circulation dans la ville, c'est le moment de glaner un maximum de points.

tests

belle Pat. Pour finir mon coup de pouce, ne quittez pas la station sans avoir visité les vestiaires et le placard où se trouvent des piles. Les événements qui se déroulent par la suite sont très banals, ceux dont les policiers en font leur quotidien. Vous devez calmer et arrêter un fou, verbaliser les contrevenants du code de la route, etc. Ce n'est qu'après avoir arrêté le conducteur alcoolique que l'aventure commence réellement. Votre femme se fait sauvagement agresser par deux hommes. Grièvement blessée, elle est transportée d'urgence à l'hôpital où elle tombe dans un profond coma. Vous avez pour mission de retrouver les responsables de l'attentat et aider votre femme à sortir de son coma. S'ensuit alors un véritable travail de détective avec des recherches d'indices et de recoupement d'informations, de filatures et d'interventions musclées. A vous de jouer!

HEIN (Seb, 1991) Interj. C'est à peu près tout ce que Seb est capable d'articuler d'un air inquiet après quelques nuits blanches.



L'interpellation du conducteur saoul ne se passe pas sans quelques désagréments tel que se prendre du dégueulis sur les pompes!

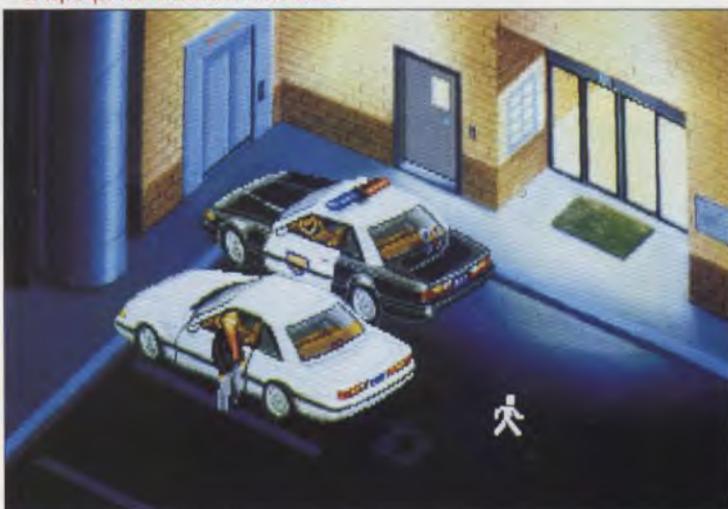


L'aventure commence réellement avec l'attaque de votre femme, lâchement poignardée à plusieurs reprises.



Plongée dans un coma profond, la vie de votre femme repose entièrement sur l'amour et l'attention que vous allez lui donner.

Capitaine Tate vous informe que vous faites partie de la criminelle afin de pouvoir enquêter sur l'attentat contre votre femme. C'est le début d'une longue enquête.



testé sur **PC** par Dany

Cela devient assez crispant pour un testeur de tomber sur un Sierra et dire, invariablement, que le jeu est graphiquement superbe sur PC. Eh oui, 256 couleurs ça vous en met beaucoup plus dans la vue que 16 ou 32 couleurs. C'est une évidence que je me permets de préciser pour certains de nos lecteurs qui sont daltoniens. Je tique un peu sur l'utilisation des images digitalisées et retravaillées. Je trouve que le résultat n'est pas aussi heureux qu'on est droit d'espérer. Rien à dire sur l'animation: c'est du tout bon, c'est réaliste et on ne fait pas

mieux dans le genre. Rien à dire non plus sur la gestion par icônes des commandes (via la souris). Ce système est utilisé dans tous les Sierra et c'est superbement simplifié. Rien à dire sur le son, c'est tout simplement parfait. Quant au jeu lui-même, je trouve que la première partie où "je-fois-prouver-que-je-suis-un-bon-flic-américain" manque un peu de consistance. Heureusement qu'elle est courte. Le reste est captivant au point d'y passer des nuits blanches! Bref, il n'y a vraiment rien à redire de Sierra: on aime ou on adore (c'est au choix).

GRAPHISME 17
ANIMATION 17

SON 17
ERGONOMIE 17

90%

Disponible sur PC.



E.S.S. MEGA

Le premier jeu disponible sur CD ROM est français. Tomahawk croit à la "Multimedia Generation".



Version CD et HD

L'écran principal, un peu momoche, recèle pourtant quelques trésors. C'est d'ici que vous pourrez remplir votre navette, étudier les satellites et bases précédemment lancées, sauver vos parties mais surtout accéder à la banque de données comprenant images et films relatifs à l'histoire de la conquête spatiale.



Version CD et HD

Ici, on charge la navette en matériel, en homme, et aussi en carburant. Attention de ne pas dépasser le poids et n'oubliez pas d'embarquer suffisamment de nourriture pour vos techniciens d'élite.



Version CD et HD

Lorsqu'on clique sur ce lecteur, une animation en image de synthèse d'une qualité à couper le souffle s'inscrit dans la fenêtre. Dommage que le reste n'ait pas cette qualité.

On peut s'étonner de ne pas voir la taille du logiciel. En effet, un intérêt parmi tant d'autres du CD ROM est que seul un programme minuscule gérant la lecture du CD est installé sur disque dur. Quand au CD lui-même, j'avoue ne pas avoir trouvé (pour l'instant) le truc pour connaître sa capacité réelle, le DOS se contentant bêtement de m'informer qu'il ne reste aucun octet de libre. A vue de nez (c'est-à-dire d'après le nombre d'images, d'animations et de musique), celui-ci est plein comme un œuf.

tests

testé sur **PC-HD**

Mise à part l'absence de banque d'images animées (les photos et images de synthèse sont là) et un son Adlib et compagnie de bonne qualité, ces deux versions sont

identiques. Forcément, la note qui ne bénéficie plus de la prouesse technologique chute un peu mais ESS reste de toute façon un logiciel hors du commun.

GRAPHISME VGA 15 SON ADLIB 15
ANIMATION 15 MANIABILITE 15
TAILLE 10 Mo

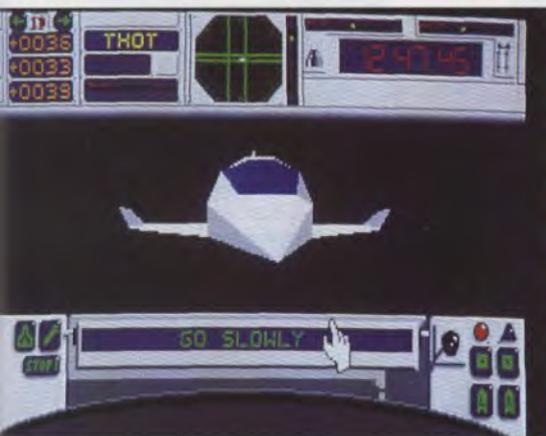
89%

Disponible sur PC (CD et HD)
 et Commodore CDTV. Notice VF : 10



Version CD

Ces 20 minutes d'archives N/B et couleur justifient à elles seules l'achat de ce CD historique. Des textes explicatifs s'intercalent entre les différents thèmes abordés (spoutnik, navette, premiers pas sur la lune, etc.). A l'aide des différentes touches, on peut lire, faire une pause ou avancer en accéléré, comme sur un lecteur de CDV. Très très très très impressionnant.



Version CD et HD

Le scooter de l'espace est aussi pointilleux à conduire que la navette. Cette partie du jeu, très amusante, permet de réparer les bases et satellites. En effet, votre contrat avec les différents pays vous confiant le lancement de leurs satellites comprend également la maintenance sur site.

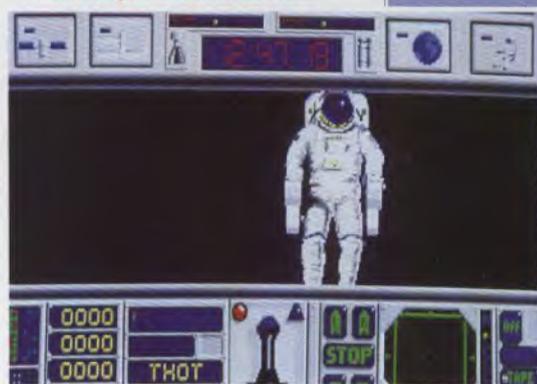


Version CD et HD

La banque d'images fixes permet de mieux connaître les héros de l'espace mais aussi de consoler ceux qui n'ont pas la version CD. Eh non, ça ne bouge pas mais avouez que ça en jette.

Version CD et HD

Le pilotage n'est pas évident. La principale difficulté consiste à se diriger précisément en "3 dimensions" (axes X, Y et Z) sans dépenser trop de carburant. Un enregistreur permet de garder une trace du vol afin de corriger ultérieurement ses erreurs.



HEIN (Seb, 1991) Interj. C'est à peu près tout ce que Seb est capable d'articuler d'un air inquiet après quelques nuits blanches.

testé sur **PC CD-ROM** par Moulinex

Le graphisme de certaines scènes atteint un réalisme encore jamais vu sur micro. Il faut dire que le type de support permet de stocker de nombreuses images sans remplir le disque dur et l'éditeur ne s'en est pas privé. Ainsi, plus de vingt minutes de film permettent de se faire une idée de l'histoire de la conquête spatiale. Accessoirement, ça éclaire aussi d'un jour nouveau l'avenir du jeu sur PC; je ne sais plus trop quand je vais pouvoir bosser mais côté loisir, il y a de quoi faire en perspective. On dispose aussi d'images 3D superbes réalisées d'après de véritables images de synthèse. Naturellement, la bande son est également décoiffante puisqu'il s'agit de musiques originales. Si votre lecteur de CD est connecté à une chaîne digne de ce nom (par exemple, avec des Sloop de Cabasse et un ampli Luxman), vous allez vous régaler. Cela dit, dommage que les sons des morceaux CD ne soient pas plus travaillés,

pas plus "spatiaux" en quelque sorte. Autre petit défaut (lié au CD et non pas au développement, cette fois), les musiques se coupent un peu brutalement; forcément, pendant que le lecteur charge une image ou un film, il est incapable de lire en même temps les sons. Les cartes Multimedia pallieront ce défaut mais ça, c'est une autre histoire.

Revenons sur terre. Le graphisme du jeu en lui-même est un peu décevant. Les écrans sont sans personnalité et parfois peu clairs. Autre défaut, le curseur de la souris avance au ralenti et par à-coups. Enfin, la taille d'une boîte de CD étant ce qu'elle est, le mode d'emploi est un peu sommaire. Bref, voilà un logiciel révolutionnaire pour tout ce qui concerne les inter-écrans mais bien sans plus en terme de jeu. Pas facile d'être un pionnier, et ce ne sont pas les femmes et les hommes de l'espace qui me contrediront.

GRAPHISME VGA 16
ANIMATION 15
TAILLE -

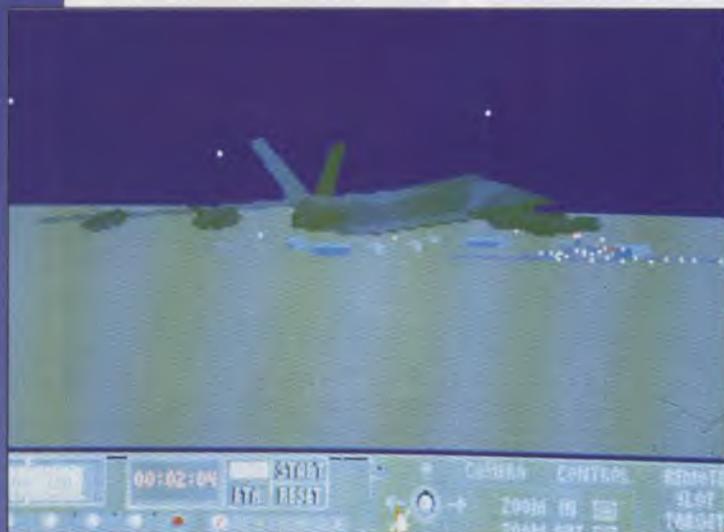
SON CD-ROM 16
MANIABILITE 15

91%

Notice VF : 10



MEGAFORTRESS



Bien sûr, la vue extérieure permet de zoomer et tourner dans tous les sens autour de votre engin. De plus, on peut afficher directement un objet verrouillé par le radar (Target).

Un simulateur de combat aérien de plus, pensez-vous? Pas vraiment puisque Megafortress va vous permettre d'aller encore plus loin dans le réalisme des commandes. S'il fallait comparer l'impression que ressent le joueur à piloter ce super bombardier, c'est du côté de Silent Service qu'il faudrait se tourner. Du reste, la comparaison

n'est pas si mauvaise tant il est vrai que le EB-52 s'apparente plus à un sous-marin ou un paquebot volant qu'aux chasseurs rapides auxquels la simulation de vol nous habitue depuis quelques mois ou, si vous préférez vous en tenir aux comparaisons aériennes, disons qu'on est plus proche d'un AFT (ergonomie) que d'un Flight Simulator.

Après avoir choisi l'une des trente

Canoniers, à vos pièces! On s'occupe ici du lancement des bombes et missiles embarqués à bord. La caméra extérieure sert à se verrouiller sur une cible en cliquant dessus. Ça permet également de ne pas perdre de vue une piste d'atterrissage pendant qu'on bricole. Si les armes disposent d'une caméra vidéo ou infrarouge, on peut switcher afin de regarder avec les yeux du missile.



là, on a accès au radar de combat mais aussi aux contre-mesures électroniques et aux leures. Ces derniers (Chaff et flares) peuvent être lancés automatiquement si on le souhaite. Lorsqu'on est en mode contre-mesure, on peut brouiller les signaux ennemis (radar, missiles infra-rouge ou téléguidé) en essayant de reproduire l'onde qui s'affiche.



Très à l'aise dans la simulation, Mindscape sort l'artillerie lourde et décolle majestueusement.



Le poste de pilotage n'est que la partie émergée de l'iceberg. D'ici, on s'occupe principalement des réacteurs, du ravitaillement en vol et des décollages et atterrissages. Le radar permet de garder un œil sur le monde extérieur. En bas à gauche, de petits boutons présents également sur les autres écrans permettent de passer d'un poste à l'autre. En cas de pluie, l'essuie-glace est prévu!

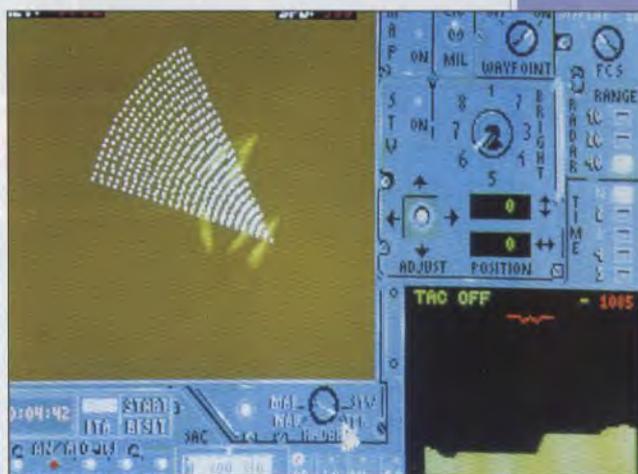
missions et chargé à bord le matériel en conséquence, vous devrez passer d'un poste de commande à l'autre. Une fois en l'air en effet, la Megafortress suit son gros bonhomme de chemin. Bien entendu, vous pouvez piloter "à la main" mais croyez-moi, mieux vaut laisser le pilote automatique se charger de suivre la route, ce qui permet de donner ses ordres au copilote, au radar, au cartographe ou encore au responsable de l'armement. Sur chacun de ces écrans en effet, une multitude de commandes peuvent être activées. Cela veut dire aussi que nombre de ces gadgets risquent fort d'être endommagés en cas de combat. C'est à ce moment que l'on apprécie le pilote automatique.

KOUL adj. (jeune, XXe siècle). Méta-expression regroupant les termes positifs de tous les champs sémantiques.

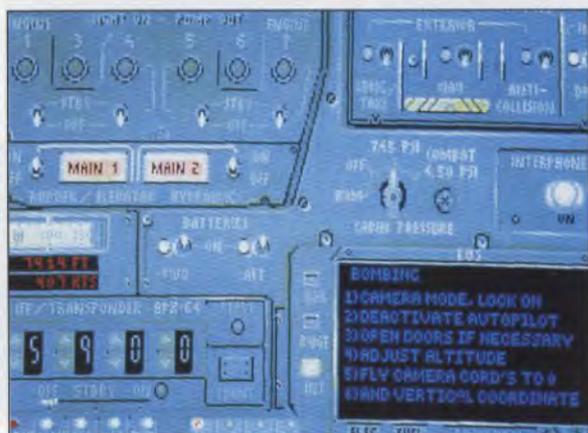
PAKOUL adj. (jeune, XXe siècle). Méta-expression regroupant les termes négatifs de tous les champs sémantiques.

GA (dialecte Destroy, 1991). Voir KOUL.
GRRR (dialecte Destroy, 1991). Voir PAKOUL.

MARGE n. f. Endroit habituellement vide où l'on peut mettre des vanes sans gêner personne.



L'EVS permet d'avoir accès à la carte, au pilotage automatique, au radar simple et au numériseur qui affiche le paysage extérieur en fil de fer. On peut également voir le paysage au moyen d'une caméra vidéo à amplification de lumière dont il est possible de régler le zoom, la position et la luminosité. La carte affiche aussi bien les données civiles que militaires ainsi que les zones d'influence des radars connus.



Le copilote gère l'énergie à bord et les communications. C'est d'ici qu'il faudra mettre les batteries en marche pour allumer les réacteurs mais aussi s'occuper du système hydraulique commandant les différentes trappes, volets et trains d'atterrissage. En bas à gauche, le transpondeur fait office de protection. A tout instant l'ordinateur de bord vous informe du bon fonctionnement de l'appareil ou décrit brièvement le protocole à suivre pendant l'atterrissage, le décollage, le bombardement, etc. Il faut aussi veiller à la pressurisation de l'habitacle suivant l'altitude.



testé sur **PC** par Moulinex

Le graphisme des différents écrans est agréable parce que très clair. Il faut dire que chaque tableau est truffé de dizaines de commutateurs sur lesquels il est possible de cliquer. A tout instant, il est possible de passer en mode pilotage. Dans ce cas, la flèche de la souris se transforme en petit avion montrant l'assiette de l'appareil. Naturellement, les commandes principales sont doublées au clavier et le joystick est utilisable. Bien qu'un peu lente, l'animation 3D est relativement réaliste

puisqu'avec un appareil de cette envergure, pas question de virevolter comme une hirondelle.

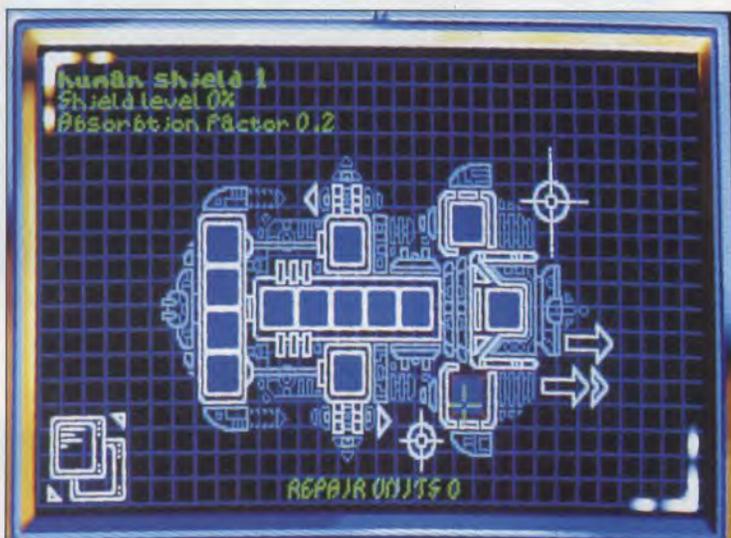
Naturellement, les cartes Adlib et assimilés sont gérées par Megafortress et sans être miraculeux, le son rajoute toutefois au réalisme. Grand jeu oblige, le mode d'emploi partiellement traduit est très clair. J'ai aussi particulièrement apprécié le manuel de mission qui dispose des cartes de vol nécessaires.

GRAPHISME VGA 15 SON ADLIB 15
ANIMATION 16 DIFFICULTE 15
TAILLE -
90%
 Disponible sur PC. Notice VF : -

STAR



La 3D est excellente: c'est à peu près comme si vous faisiez du rose-motte au dessus d'un Powermonger affichant les décors en temps réel, les crétins coupant du bois en moins.



Après une rude bataille, vous devrez réparer votre appareil pour espérer continuer le combat. Heureusement, il est possible de se procurer des droïds qui se chargeront automatiquement de remettre en état les parties endommagées. Cher mais pratique.

Reprenant un principe connu mais toujours aussi passionnant, Strike II vous met aux commandes de différents vaisseaux spatiaux. Le but de la manœuvre est simple: conquérir de nouveaux mondes. A chaque conquête, le logiciel vous allouera une somme d'argent. Remarquez, je ne suis pas certain qu'il y ait de l'argent, chez les aliens. Vous allouera un peu de blé, euh, de l'oseille. Bon, le logiciel vous allouera une certaine somme de ce que vous voulez qui vous permettra d'acheter de quoi rendre votre vaisseau encore plus performant. Histoire de ne pas trop attendre, vous pourrez, dès le début, choisir entre différents types d'engins mais comme l'enjoliveur de Jaguar coûte plus cher qu'une roue entière de Deudeuche, la possession d'un appareil performant dès le début de partie nécessitera des gains plus importants. A vaincre sans débit on triomphe sans crédit, comme on dit. Bref, pas grand-chose à raconter de ce jeu si ce n'est qu'il est hyper-prenant.



Les mondes à conquérir sont nombreux. Suivant le type de monde, vous devrez, pour gagner, rester en vie un certain temps (Survival), défendre un lieu précis (invasion) ou encore patrouiller au milieu des météorites (Astra-blast).



"Artistiquement" parlant, je ne supporte pas du tout le stylisme du graphisme, mais que ça ne vous empêche pas le nombre de couleurs des inter-écrans.

RIKE 2

Millennium prouve une fois de plus que le PC progresse de mois en mois.



Certains vaisseaux sont à tel point souples qu'il leur est possible de tourner sur eux-mêmes. Du coup, il se peut très bien que vous finiez sur un ennemi situé entre le verre de l'écran et votre engin. Le jour où la VR sera au point, on pourra se prendre de grands coups de laser (virtuels) dans la poire (réelle).



C'est ici que vous pourrez accéder aux différentes options (réparation, achat, etc.) mais aussi sauvegarder vos parties.

Après chaque victoire, vous gagnerez des sous vous permettant d'acheter de quoi customiser votre engin. En tout, il existe plus de 200 bidules, allant du canon au viseur en passant par le bouclier hyper-solide ou le radar de compétition.



testé sur **PC** par Moulinex

Passons sur le graphisme des pages de présentation et des inter-écrans. Certes, c'est en 256 couleurs et le moins qu'on puisse en dire, c'est que ça jette, bien que je déteste le style des dessins. Affaire de goût dont je n'ai pas tenu compte dans la notation. A part ça, ce qui se passe à l'écran pendant le jeu est superbe et surtout très rapide. Une 3D aussi fluide se rencontre rarement. Il faut dire que le type de jeu s'y prête bien et que l'impression de liberté est totale lorsqu'on survole le sol. Le décor, qui rappelle assez Virus sur 16 bits, bénéficie de creux et de bosses très spectacu-

laire à visiter. Les commandes, très pratiques, se font au joystick, au clavier ou à la souris (deux boutons gérés). La bande son, encore incomplète, laisse supposer que le résultat final sera de très bonne qualité. Enfin, l'option permettant de jouer à deux (seulement de PC à PC) au moyen d'un câble Null Modem, rajoute encore de l'intérêt.

Dans ce mode, les deux joueurs sont coéquipiers mais contrairement à ce qui se produit avec d'autres logiciels, les tirs et les collisions sont gérés entre partenaires. Attention aux coups de laser abusifs!

GRAPHISME VGA 15 SON ADLIB — 92%
ANIMATION 17 MANIABILITE 16
 Taille : -. Disponible sur PC. Notice VF : -

Face l'équipement de "face off", l'arbitre apparaît en navigation et lance le palet. Les joueurs se orientent tous dans cette position indifféremment quand il y a un but de marqué (Amiga)



FACE OFF

Krisalis continue à adapter les sports d'équipe sur ordinateur. Ce mois-ci c'est le hockey qui s'y colle.

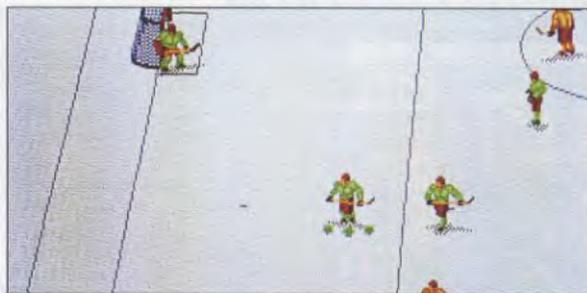
L'hiver est pour bientôt, vous allez enfin pouvoir transformer le parking d'en bas de l'immeuble en terrain de hockey. Enfin les matchs voyant s'affronter les momes de l'escalier C contre ceux de l'escalier B vont reprendre. Et les pare-brise vont voler en éclats! Et les promeneurs vont se manger des palets! La joie sera de retour dans la cité. En attendant, Krisalis travaille pour vous, puisque ses programmeurs vous permettent de jouer tranquillement à la maison, sans rien casser, et sans mouffes.

Face Off est composée de deux parties: d'une part, le côté match lui-même, avec les joueurs sur la glace, les crosses et les casques de protection; d'autre part le côté management et gestion, avec l'argent, les costard-cravates et les contrats. Au début du jeu, il est possible de choisir de jouer uniquement les matchs, le management tout seul, ou les deux ensemble. En cours de jeu, vous pouvez diriger

le joueur le plus près du palet. Ce hockeyeur est indiqué par plusieurs flèches à ses pieds. Quand votre joueur a le palet, il peut faire une passe ou tirer, quand il n'a pas le palet, il peut tackler ou frapper l'adversaire. Cela déclenche souvent des bagarres. Attention, si vous avez activé l'arbitre, celui-ci peut intervenir, et envoyer un joueur en prison (hors du jeu, donc), pendant un laps de temps donné.

Côté management, vous avez carrément le choix entre tous les managers du monde. Une planisphère apparaît et vous permet de choisir quel

entraîneur vous allez prendre. Chacun vient d'un pays différent, et pour chaque il y a un petit portrait qui s'affiche. Le reste consiste à visualiser les résultats de toutes les équipes, à consulter les statistiques, pour organiser des matchs. Il faut aussi gérer le médecin de l'équipe, soigner les joueurs, gérer leur entraînement afin d'améliorer leurs points faibles. C'est aussi à vous de sélectionner les joueurs pour un match donné. C'est important aussi, et cela dépend de la stratégie que vous voulez appliquer contre un adversaire donné.



Le hockeyeur contrôlé par le joueur est indiqué par des petites flèches à ses pieds. Regardez la position des joueurs, il n'y a quasiment que les jambages qui bougent, ce qui fait qu'on a du mal à croire les animations réalistes. (ST)

testé sur **ST** par Seb

Ça commence fort sympathiquement, avec de belles pages de menus en icônes, avec musique, la classe. Puis vient le jeu, terme, mou, pas drôle, pas beau. Les sprites des joueurs ne sont pas très bien animés, les scrollings moyens, et il n'y a pas de tribunes autour

du terrain. Tenez, même que les bruitages ils sont énervants, alors, hein!

Non, vraiment, il n'y a guère que le côté gestion du club qui soit intéressant, et c'est bien assez particulier pour ne pas plaire au plus grand nombre.

GRAPHISME 13 SON 11
ANIMATION 10 MANIABILITE 12 **64%**
 Disponible sur ST.

testé sur **AMIGA** par Seb

Les pages de menus, de sélections en tous genres, ainsi que celles destinées au management sont magnifiques. Bien dessinées, esthétiques, et en plus accompagnées d'une musique superbe. Tout ce côté sélection est d'une clarté rare, c'est important étant donné le côté stratégique qu'il est possible de donner au jeu. Par contre, dès que le match commence, c'est beaucoup moins bien. Les graphismes de la

piste, du public, et des joueurs ne sont pas terribles, déjà, mais surtout les animations des hockeyeurs font peine à voir. Quand on se met à jouer, c'est pire, une grosse dose d'ennui vous frappe tout de suite dans la gueule tant les actions sont limitées. En plus, c'est pas maniable, on sait jamais quand on a le palet, brrrr. Il ne reste que le côté management, et je doute que cela vous suffise.

GRAPHISME 13 SON 15
ANIMATION 12 MANIABILITE 11 **67%**
 Disponible sur AMIGA.

tests

GAGNER LA POLE POSITION!

A TRAVERS LES 4 MEILLEURES SIMULATIONS DE COURSE AUTO/MOTO SUR MICRO, VOUS POURREZ RETROUVER LES SENSATIONS DES CHAMPIONS DU MONDE DE F1, DE GRAND PRIX MOTO OU BIEN DE RALLYES QUE VOUS DECOUVREZ CHAQUE WEEK-END DANS "INTEGRAL" SUR "LA CINQ".

intégral
La Compil

LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE

TOYOTA CELICA GT RALLY

GREMLIN

LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE

LA CINQ SPORT

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
TOYOTA CELICA GT RALLY
SUPER SCRAMBLE SIMULATOR
SUPER CARS

GREMLIN

LOTUS ESPRIT
TURBO CHALLENGE
TOYOTA CELICA GT RALLY
COMBO RACER
TEAM SUZUKI
(ATARI ST/AMIGA seulement)
SUPER SCRAMBLE
(AMSTRAD seulement).

GREMLIN

DISPONIBLE SUR
ATARI ST, AMIGA,
AMSTRAD DISK & K7

Gremlin P.P.S - 150 Bd Housmann - 75008 Paris.

LOGO "INTEGRAL" ET SIGLE "LA CINQ SPORT". © LA CINQ 1991-1992.

JIMMY WHITE'S SNOOKER

Avec ce logiciel, il semble bien que Virgin signe l'ultime Snooker sur Atari ST.



dans la poche à condition qu'elle ait été touchée par la bille de choc directement. En cas de réussite, on continue, toujours avec les billes rouges si c'est le premier tour, ou en alternant bille de couleur bille rouge dans le cas contraire. Mais quelle différence entre billes rouges et billes de couleurs?

La couleur, répondrait un militaire anglais.

En effet, rajouterai-je, tout en précisant que les billes de couleur doivent être désignées avant que d'être lancées dans les poches. C'est un peu comme au Kendo, il s'agit de dire où l'adversaire sera touché avant de commencer l'assaut. Je dis ça parce que le sondage nous a appris que 7% des lecteurs de Joy s'adonnent aux arts martiaux.

Voilà pour la règle de base. Pour en savoir plus, jouez donc à Jimmy White's Snooker.

Datant de la fin du XIX^e siècle, la paternité du snooker est incertaine. Laissons les experts décider qui, de Sir Neville Francis Fitzgerald Chamberlain ou de Howel, a raison. Ce qui est certain, c'est que ce sport est un hybride du jeu des pyramides et du Pool, deux variantes du billard.

On est également sûr que le jeu doit son nom à l'argot militaire, Snooker signifiant "bleu". En effet, lorsqu'il fût inventé, seuls des débutants y jouaient. Ben forcément, puisqu'il venait d'être inventé. Les militaires sont des gens assez étonnants, parfois. Rajoutez à cela qu'ici, ils étaient en plus anglais et vous comprendrez la complexité du raisonnement. Mais revenons à nos moutons qui sont, je vous le rappelle, des billes de billard classiques auxquelles on a rajouté une série colorée. Nous voici donc avec une bille de choc blanche, quinze billes rouges et six billes colorées.

Le but du jeu est donc le suivant: on doit faire tomber une bille rouge

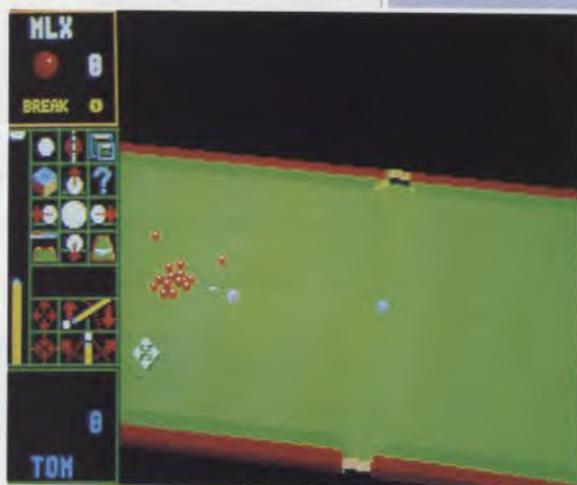
A l'aide des différentes icônes, on peut orienter la table dans tous les sens et surtout zoomer. Une fois de plus, rappelons que les mouvements sont très rapides et très fluides



Il suffit de cliquer sur une bille pour faire un gros plan dessus. A noter que chaque clic permet de voir la bille sous différents angles.



Afin d'avoir une vue d'ensemble, on peut observer la table en 2D vue de haut.



Au choix, deux présentations sont utilisables puisque le menu de commande peut être en haut ou sur le côté gauche.



Lorsqu'on ne joue pas, certaines animations apparaissent sur la table: des mouches volettent, les billes tirent la langue, etc.



Pour tirer, il suffit de déterminer la force du tir à l'aide de la fenêtre de gauche. L'angle dépend de celui de la prise de vue. Notez aussi l'icône qui permet de remettre du "bleu" sur les billes.

DICTIONNAIRE (Littré, Larousse, Robert)
n. m. Vachement pratique pour trouver des idées de définitions mais dénué d'humour. De couleurs aussi d'ailleurs.

testé sur **ST** par Moulinex

Bon, le graphisme est tout ce qu'il y a de plus classique. Il faut dire qu'il n'y a pas 12.000 façons de dessiner un billard; bref, il y a un fond vert et des billes de couleur. Ce qui est en revanche exceptionnel, c'est que l'animation de l'ensemble est sans à-coups, et en 3D qui plus est. En effet, il est possible de faire tourner la table dans tous les sens et ce de façon très très très rapide.

De plus, des effets de caméra suivant automatiquement les billes lorsqu'elles se déplacent renforcent la prouesse technique. En ce qui concerne le son en revanche, c'est assez inégal.

Parfois, des applaudissements digitalisés se font entendre, mais en général, les bruitages ne sont pas assez forts ni bien réalisés.

GRAPHISME 14
ANIMATION 17

SON 13
MANIABILITE 17

Disponible sur AMIGA et ST.

93%



SUPAPLEX

Un croisement étrange entre Pac-Man et Boulder Dash
Dash dans les labos de Digital Integration, ça donne Supaplex.

dans tous ces appareils qui se sentent mal parce qu'ils sont remplis d'indésirables squatteurs, il faut envoyer Murphy, il va se charger de les supprimer. Supaplex est un jeu d'arcade/réflexion où vous dirigez Murphy, la boule, donc, dans des tableaux truffés de bestioles en tous genres: les infotrons, que vous devez ramasser; les zonks, qui sont empilés et qui tombent quand vous creusez sous eux ou quand ils sont au bord d'un trou; les ram-

La petite boule rouge, c'est Murphy. Et autour de lui, il y a trois Infotrons. C'est ça qu'il faut ramasser pour aller au niveau suivant. Enfin il faut tous les ramasser pour passer au suivant.



Il n'y a rien à ramasser dans ce tableau, il n'y a pas d'ennemi. Rien, absolument rien. Il faut juste se dépêcher de trouver la sortie, en surveillant le chrono.

Bien lisse, parfaitement boullindrique, Murphy fait l'admiration de ses amis et de ses collègues de travail. D'ailleurs, dans son entreprise, c'est lui le meilleur, l'employé modèle, jamais une mission de ratée. Murphy est chasseur de bug. Ses pa-

trons l'envoient dans des endroits souvent atroces, mal famés, dangereux. Dans des ordinateurs bouffés jusqu'au fin fond des circuits intégrés par les bugs, dans des machines qui klontent complètement parce que leur microprocesseur est persuadé qu'il est la réincarnation de Napoléon,

Murphy se trouve dans un couloir de circuits intégrés. Il ne peut pas les bouger, et eux ne peuvent tomber. Par contre, une explosion les détruirait, et certains objets explosent quand on les pousse. Ça peut toujours servir à modifier des tracés de labyrinthes trop compliqués.



Toutes les possibilités offertes avant de démarrer une partie. Vous pouvez choisir le niveau de départ, entrer votre nom de joueur, qui sera sauvegardé si vous faites un score. Plusieurs joueurs peuvent jouer en compétition, et il est possible de visualiser les statistiques sur un joueur. Il y a un mode démo, histoire de voir comment tout cela marche, et un écran récapitulatif montrant tous les monstres que vous rencontrez dans le jeu.

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Malgré un côté repompe évident (très très inspiré de Boulder Dash), Supaplex est très amusant. Tout d'abord les graphismes sont simples mais efficaces, assez mignons. Les animations sont fluides, tout comme les scrollings. La maniabilité du personnage est bonne, il va où on espère bien qu'il aille. La musique qui ac-

compagne le jeu est très entraînante, et le jeu se trouve enrichi par toutes les possibilités de choix de tableaux, de compétitions entre joueurs, de sauvegarde des scores, et de statistiques sur les compétiteurs.

Supaplex plaira donc beaucoup aux amateurs de Boulder Dash et autres jeux de ce type.

GRAPHISME 14 SON 16
ANIMATION 14 MANIABILITE 15
 Disponible sur Amiga

86%

tests

L'argent - L'amour - Le pouvoir

Mad TV

Vous rêvez de diriger un studio télévision, d'acheter de grands films cinématographiques, de préparer les actualités et de produire des émissions?

Alors partez à la découverte de MAD TV et du fabuleux monde de show-business! Les concurrents ne vous laisseront pas tranquille, mais le succès professionnel et la plus belle femme de la ville vous attendent!

N'hésitez plus!



Disponible sur

IBM™ PC (5,25"; 3,5")

VGA/ EGA req., 640 KB RAM min.,

DOS 3.0 min. AdLib™ supp.,

PC-Soundman™ supp.; Harddisk required

Amiga™

Atari® ST



Photos d'écran IBM™ PC

Les photos-écran ont seulement pour but d'illustrer le jeu et non pas les graphiques dont la qualité et l'apparence varient considérablement en fonction des différents formats et qui dépendent des spécifications de chaque ordinateur.

Rainbow Arts

© 1991, Rainbow Arts

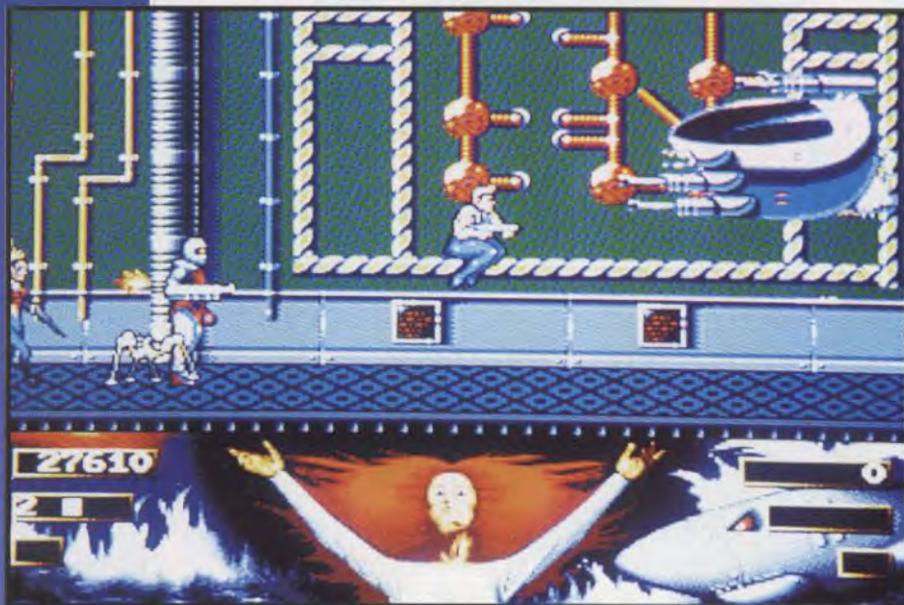


Distribué par P P S, 150 Boulevard Haussman, 75008 Paris

Tel. (1) 43594747 Fax: (1) 42891922

THUNDER JAWS

Domark nous propose un remake des dents de la mer version appareil dentaire métallique.



Exemple de monstre de fin de niveau. Il monte et descend, vous n'avez plus qu'à l'arroser. Il est préférable de disposer d'une bonne arme.

Il n'y a pas que les hommes qui sombrent dans des délires mégalomaniques, et qui cherchent à devenir maîtres du monde, il y a des femmes aussi, plus rares, beaucoup plus rares, mais tout de même. Madame Q est l'une d'elles. Bien cachée au fin fond des océans de notre planète, dans une de ses nombreuses bases sub-aquatiques, elle prépare l'invasion de ses créatures cybernétiques, de ses monstres de métal et de guerre.

Roger Golkic est employé au Bureau des Héros depuis 37 ans. Il n'a jamais eu un mauvais point, ses états de service sont parfaits. Il arrive au travail tous les jours de la semaine, à 8 heures précises, s'assoit à son bureau, ouvre le tiroir du haut, sort son crayon HB, le taille pen-

dant 7 secondes le mardi, et 8 secondes les autres jours, referme le tiroir du haut, ouvre celui du dessous, en sort une feuille blanche, la place impeccablement parallèle aux bords de son bureau, sur la surface de celui-ci, pose son crayon, et attend.



FACTEUR n. m. Voir PRÉPOSÉ AUX PTT.

Voici les captives à libérer, dans la salle de contrôle. Sur les écrans, on voit l'ignoble Madame Q.

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Très moyen, ce Thunder Jaws. Cela commence pourtant bien, avec une introduction animée réussie, où l'on voit le fond de la mer, et des mâchoires d'acier foncer sur l'écran. Mais après, place aux graphismes moyens et pas très bien animés, à la maniabilité pas trop fiable du joueur, et au manque d'originalité. Chaque niveau qui vous sépare de la base de Madame

Q est composé d'une séquence sous l'eau où vous évoluez au milieu des requins, et à votre entrée dans une de ses bases où vous luttez contre des ennemis armés, pour arriver à un boss de fin de niveau un peu plus puissant. Seul intérêt, l'envie qui peut pousser le joueur à vouloir voir la fin du jeu, et la possibilité de jouer à deux en même temps.

GRAPHISME 12
ANIMATION 11

SON 13
MANIABILITE 12
Disponible sur AMIGA, CPC.

65%

tests

LE CHOIX A FOND LES MANETTES!



Apache

* QS 131 - ATARI - COMMODORE



Python

5 compatibilités différentes :

- * PYTHON 1 - QS 130 F - ATARI - COMMODORE AMSTRAD - SEGA
- * PYTHON 2 - QS 130 N - NINTENDO
- * PYTHON 3 - QS 135 - SEGA MEGA DRIVE
- * PYTHON 4 - QS 136 - NEC TURBO GRAPH X
- * PYTHON 1M - QS 137 F - MICROSWITCH - ATARI COMMODORE - AMSTRAD - SEGA



Warrior 5

* QS 123 - IBM PC/XT/AT



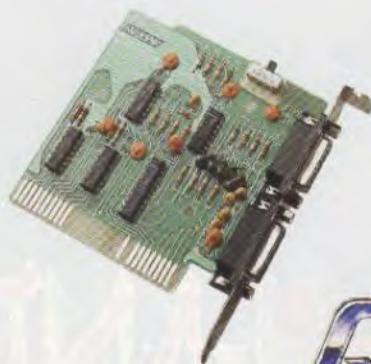
Controller

* QS 127 - SEGA - SEARS - COMMODORE ATARI - MSX - NINTENDO - AMSTRAD



Maverick

- * MAVERICK 1 - QS 128 F - ATARI - COMMODORE - AMSTRAD - SEGA
- * MAVERICK 2 - QS 128 N - NINTENDO
- * MAVERICK 1M - QS 138 F - MICROSWITCH - ATARI COMMODORE - AMSTRAD - SEGA



PC Pack

* QS 113 P - IBM PC/XT/AT + Carte PC



QuickShot®

(1) 39.86.96.30

Leader mondial en poignées avec 20 millions de Joysticks distribuées dans le monde

DISTRIBUEES PAR TRANSECOM S.A. CHEZ AUCHAN, CARREFOUR, VIRGIN, DARTY, JOUE CLUB, FNAC, GRANDS MAGASINS, MAGASINS SPECIALISES.

QUICKSHOT, AMSTRAD, ATARI, COMMODORE, IBM, NINTENDO, SEARS, SEGA, SVI sont des marques déposées.

QuickShot®
20.000.000
DE JOYSTICKS VENDUES DANS LE MONDE



NO BUDDIES LAND

LE HEROS QUI MONTE, QUI MONTE...



36 15 ESOF
POSEZ VOS QUESTIONS,
TELECHARGEZ DES SOURCES,
MODULES, INSTRUMENTS,
PREVIEWES ET JOUEZ AU JEU
A PLUSIEURS !!!

EXPOSE
SOFTWARE

INVENTEUR DU CONCEPT :
UN JEU D'ARCADE DANS VOTRE MICRO.



Dans chacune des branches de mutants vous pouvez jouer trois générations différentes. Selon la génération jouée le nombre des Triffids à garder variera. Bien entendu ce sont les doyens qui en contrôlent le plus! Chaque branche vous proposera différentes sortes de briques à manipuler. Vous pourrez avoir jusqu'à cinq couleurs différentes simultanément sans aucun joker! Bonne Chance!



GUARDIANS

**Casse-tête futuriste pour extraterrestres mutants:
un bien curieux mélange signé Loriciel.**

Après diverses manipulations des scientifiques de notre époque, est apparu dans l'univers un phénomène aussi étrange que dangereux: les "Triffids". Que sont-ils au juste: des sphères énergétiques et extrêmement magnétiques ayant la particularité de s'auto-alimenter. On aurait bien pu les ignorer si elles n'avaient en plus la désagréable habitude de se mouvoir perpétuellement, n'étant arrêtées que par des éléments compacts de nature basique. C'est pourquoi, afin de s'en prémunir quelques scientifiques ont eu l'idée de les enfermer dans des cubes de platine. Entre nous, c'est une bien drôle d'idée... Au moyen de briques de cohésion, ils empêchèrent les sphères de quitter leur prison de platine. Evidemment ces briques se détruisant à un rythme assez élevé, à moins qu'elles ne

soient suffisamment compactées, il fallait constamment surveiller les lieux, d'où la naissance d'une caste nouvelle: les gardiens. Ce rôle de Gardien devint petit à petit une tradition de père en fils et, au fil des gé-

nérations, chacun développa ses propres techniques. Aujourd'hui une compétition sévère fait rage entre les différentes branches de gardiens, afin de savoir qui méritera le titre de Maître Gardien.

Alors que sur votre gauche arrive, au fur et à mesure, des briques de cohésion de couleur variables, les Triffids s'agitent et ne manquent pas de détruire celles qui ne sont pas encore compactées. Si vous ne faites pas assez vite, les Triffids s'enfuiront, vous occasionnant des malus de temps qui très vite mettront un terme à votre partie.



testé sur **ST** par T.S.R.

Derrière ces rêves de grandeur et de sauvegarde inter-cosmique se cache un jeu de réflexion. Je dis de réflexion, mais il suffit d'avoir passé le douloureux cap de la maternelle pour en saisir les soi-disant finesses. En fait, il faut surtout user de rapidité pour parvenir à réunir suffisamment de briques de la même couleur, par lots de 4, 6 ou 9, pour bloquer les Triffids avant qu'ils ne s'échappent. Selon la branche de gardien choisie vous aurez plus au moins de couleurs et pour certains une possibilité de briques jokers pouvant se caser n'importe où. La vue dite "en perspective"

n'offre en réalité aucune véritable profondeur ce qui est assez regrettable. On passera sous silence les rares graphismes qui se limitent, pour la majeure partie du jeu, à des carrés de couleurs. Néanmoins, les portraits des mutants gardiens sont agréables à regarder et ne sont pas sans rappeler certaines créatures de Star Wars ou de Star Trek.

Bref, sans grande originalité et sans grand intérêt, Guardians est un jeu qui aura au moins le mérite de savoir se faire oublier rapidement, en tous cas c'est à souhaiter.

GRAPHISME 10
ANIMATION 12

SON 13
MANIABILITE 13
Disponible sur ST.

65%

**Quand les derniers ninjas
n'en finissent plus d'être les derniers,
Sytem 3 pointe
le bout de son shuriken.**

LAST N



Le boss de l'élément air. Au bout de ses bras, de grosses boules de métal. Comme ça fait plutôt violemment très beaucoup mal quand on en prend sur la tronche, il conviendra de faire preuve d'agilité, et d'éviter ses coups.

Notre ami le ninja a passé bien du temps à méditer. Depuis quelques années il est là, assis en tailleur, à regarder, très vaguement, les papillons voler dans les airs, les fleurs pousser dans les campagnes, et les vers creuser dans le sol. Il est calme, serein, son esprit tourne et se pose des questions sur l'éternité. Notre ami le ninja est bientôt arrivé au bout du chemin, il a passé toutes les épreuves, il est prêt.

Seulement, il reste encore un problème, sur terre, qui le tracasse, lui qui vise l'éternité spirituelle. Du fond d'un monastère Tibétain, une forte aura maléfique se dégage. Ces mauvaises vibrations sont dues à la laideur et la méchanceté d'un grand prêtre qui a mal tourné. Très mal tourné. Lui aussi voulait atteindre le stade ultime de plénitude, mais la voie qu'il a choisi passe par la mort et la désolation. La mort des autres, et les pleurs de leurs proches. Notre ami le ninja a repris la route, il va combattre, il va oublier la paix qui le remplissait, et déjà son visage est plus dur.

Le monastère est divisé en cinq niveaux de conscience. Les quatre éléments, terre, vent, feu et eau, et l'entité du non-élément, où notre ami le ninja affrontera le grand prêtre lui-même.

Dans chaque niveau, il faudra affronter différents ennemis, trouver des objets, et notamment un parchemin qui permet de passer au niveau suivant. Seulement, pour atteindre l'étape suivante, il faudra affronter un ennemi plus gros, et plus fort que les autres, ce que les joueurs ont l'habitude d'appeler un boss de



Au début du jeu, une séquence animée, et dotée d'effets sonores, montre votre ninja apparaître, escalader un château, et aller étrangler, en fourbe, un gardien armé. Ce genre de séquence est de plus en plus courant dans les jeux, c'est bon signe, les éditeurs ont décidé de faire des jeux non seulement amusants, mais en plus esthétiques et plus riches.



Dans l'élément eau, les bruitages sont particulièrement réussis. Le niveau sonore, d'ailleurs, tient compte de la distance qui vous sépare de l'écoulement d'eau. C'est plus réaliste comme ça, non?

fin de niveau. Appelons cela un boss de fin de niveau. Oui. Originalité intéressante de Last Ninja 3, vous devrez récupérer divers objets pour en fabriquer d'autres. Ainsi, pour escalader les murs, vous devrez d'abord trouver des gants, puis des clous, pour que le ninja fabrique des gants à la Freddy Krueger lui permettant de s'accrocher n'importe où. Ce n'est qu'un exemple, dans chaque niveau il faut fabriquer un ou deux objets de ce type. Il arrivera même que des objets d'un niveau servent au niveau suivant.

Les ninjas étant des gens d'honneur, le Bushido Power entre en compte dans Last Ninja 3. Celui-ci est

représenté par un dragon de couleur, à l'écran, qui se teinte d'une nouvelle couleur plus votre puissance est importante. Comment gagner du bushido? Simple, il faut faire preuve de courage, et éliminer ses ennemis sans utiliser d'arme trop puissante.

Ainsi, si vous battez un ennemi avec vos poings, alors qu'il est armé d'un sabre, vous gagnerez du Bushido. Par contre, si vous attaquez un nain myopathe aveugle avec des grenades, des shurikens, des massues, des barres-à-mine et des bombes nucléaires, vous perdrez du Bushido. Mais à quoi sert le Bushido Power, se demande le joueur fourbe? Sans Bushido, nulle chance de battre les gardiens de fin de niveau. Toc!



Tiens, hop, un gardien. C'est même celui de l'élément eau. Pour passer au niveau suivant il faut non seulement l'éliminer, mais posséder le parchemin qui vous ouvrira la route après sa mort.

NINJA III



Là, vous évoluez dans l'élément feu, au milieu de la lave et des émanations de soufre. D'ailleurs, il faudra peut-être penser à fabriquer un masque pour éviter d'être asphyxié.

Toujours un gardien, de fin de niveau, oui. Très mobile celui-là, il saute partout, insaisissable. En plus, il a tendance à balancer des coups de laser devant lui, histoire de vérifier que ça détruit tout ce qui traîne.



Dans ce vieux zéro japonais, l'esprit d'un pilote est enfermé. Il faudra le libérer pour qu'il vous donne son bandeau devenu magique, qui vous permettra de rejoindre et d'affronter le grand prêtre maléfique.

Le voilà le grand méchant, celui qui balance des sales ondes de méchanceté un peu partout. Il est temps de le faire disparaître, et par là même de faire fondre une aura d'amour et de bonheur sur la terre entière. C'est pas gentil, ça? C'est l'amour du prochain poussé jusqu'au bout que de combattre de tels ennemis.



testé sur **AMIGA** par Seb

Bien amélioré le Last Ninja, depuis la dernière version qui avait montré le bout de son nez. On se souvient que le mode de contrôle de Ninja Remix n'était pas des plus maniables, eh bien là, plus de problème: on veut aller dans une direction, bah on y va, et basta. Les déplacements et les animations sont d'ailleurs très réussies, ainsi que tous les graphismes du jeu, aussi bien graphismes de fond, que sprites.

Les bruitages de chaque niveau sont très réussis, et

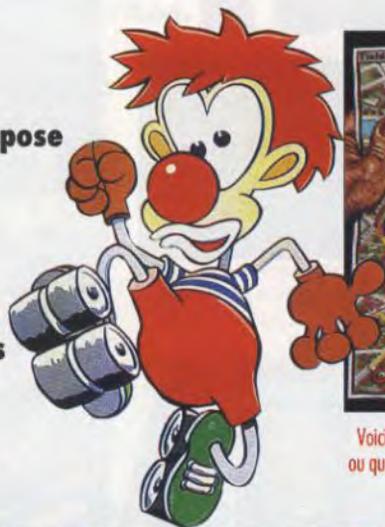
les musiques agréables. Les énigmes proposées dans les différents éléments, sont parfois tordues, et il faudra faire preuve d'imagination et d'astuce pour trouver comment aller au-delà de certains passages. Pour ce qui est de l'action, on est assez bien servi aussi. Les combats vous mettent parfois aux prises avec trois ennemis à la fois, et les gardiens de fins de niveaux sont grands et coriaces.

A noter que le jeu gère les extensions de mémoire, et permet d'éviter des chargements assez nombreux.

GRAPHISME 17 SON 17 ANIMATION 17 MANIABILITE 15 91%
Disponible sur Amiga.

ROLLING RONNY

Virgin Games dispose d'un coursier très particulier: nez et cheveux rouges, et rollers aux pieds.



Voici la carte de la ville, avec les neuf niveaux du jeu. A la fin d'un tableau, ou quand vous n'avez plus de temps, la carte s'affiche, et le chemin que vous avez parcouru se trace à l'écran.



Ronny est un sacré rigolo. Garçon de courses depuis bien longtemps, il exerce dans une tenue très particulière: perruque rouge ébouriffée, nez rouge de clown, et rollers aux pieds. Ses employeurs l'ont questionné de nombreuses fois sur cette tenue, et, invariablement, il répond que c'est plus sûr, qu'ainsi les voitures le repèrent de loin et le klaxonnent quand il leur fonce dessus.

Ronny est connu de tous dans la ville, les commerçants le voient passer à toute vitesse devant leur devanture, les taxis se font doubler plusieurs fois par jour, et les policemen ne connaissent pas une journée sans que Ronny leur

roule sur les pieds. Mais tous connaissent sa rapidité, et sa hargne à effectuer une mission.

C'est pour cette raison que Ronny a été contacté par Scotland Yard, pour son efficacité, son courage. Des voleurs ont dérobé les bijoux de la couronne de Fieldington, la ville de Ronny. Ces affreux ont caché les bijoux dans de petites boîtes qu'ils ont éparpillé un peu partout dans la ville.

Ronny n'a pas beaucoup de temps pour remplir cette difficile mission, Scotland Yard craignant que la nouvelle ne s'ébruite, et que les paisibles habitants de Fieldington ne se ruent dans la ville pour récupérer les bijoux. Sur ses rollers, Ronny fonce, il saute

partout, sur les rebords des fenêtres, sur les toits, il trace sur les trottoirs, zigzague entre les passants.

Fieldington est tout de même une ville étrange. Il semblerait même que des aliens traînent un peu partout, bondissants et menaçants. Ronny devra les éviter eux aussi, ou les détruire. Pour l'aider dans sa quête, de nombreux bonus sont disponibles, des options aussi variées qu'intéressantes: super sauts, aimants, bombes, freeze écran, et autres klaxons rendant invincible.

AZERTY (Marcel, XXe siècle) n. p. Inventeur du clavier. Actuellement en procès avec l'américain Qwerty.

QWERTY (John, XXe siècle) n. p. Inventeur du clavier. Actuellement en procès avec le français Azerty.

testé sur **AMIGA** par Seb

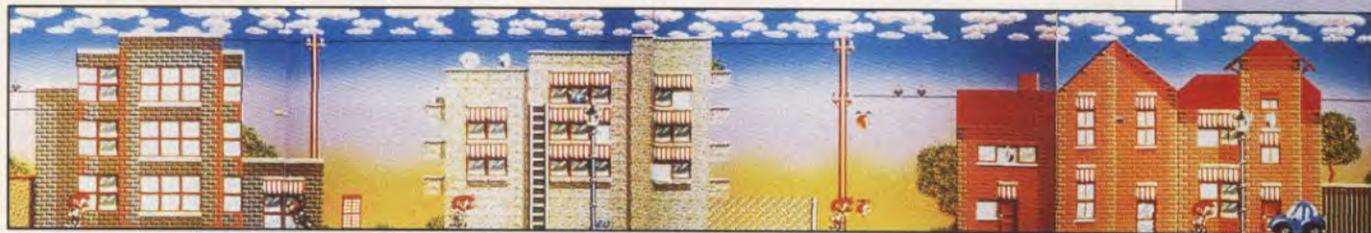
Voilà un jeu surprenant. Pas vraiment attendu, sans prétentions, Rolling Ronny est en fait un jeu très bien réalisé techniquement. Les graphismes sont très mignons, très colorés (on distingue même de superbes dégradés derrière les décors), le principe du jeu est très efficace (scrolling horizontal, et jeu à plates-formes), et enfin une difficulté bien dosée et des tableaux suffisamment longs pour que le jeu ait une bonne durée de vie.

On regrettera tout de même l'impossibilité de sauvegarder une partie, pour reprendre au niveau désiré, mais il est possible de faire un Continue au même niveau quand on vient de terminer une partie. Petit détail qui a son charme, le jeu sauvegarde les scores sur disquettes; idéal pour faire des compétitions.

Neuf gros niveaux avec un personnage charmant pour les amateurs de bons jeux de plates-formes.

GRAPHISME 17 SON 14
ANIMATION 16 MANIABILITE 17

92%



Les cubes contenant les bijoux



L'entrée d'un magasin



Les pièces à récupérer



Une boule d'énergie



Ce point d'interrogation vous rapporte une option au hasard



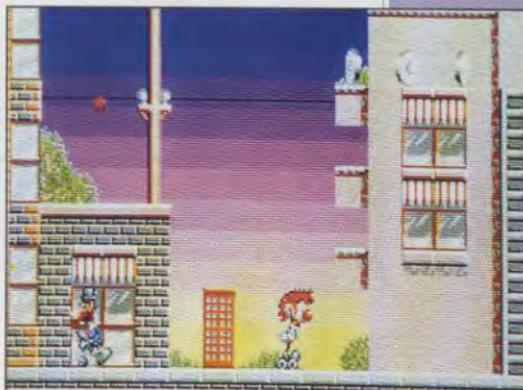
Le megahonk freeze tous les monstres à l'écran



Les étoiles font apparaître des pièces quand on tire dessus



Après avoir été touché, Ronny redémarre avec un ballon



En haut de l'écran, il y a trois pièces à récupérer. Elles sont utiles pour acheter des options dans les magasins, ou pour payer le bus à la fin du niveau.

VIE (info) n. f. Jeu de rôle sans mode d'emploi. Certains le disent buggé.



Il y a des nouveaux ennemis dans chaque level. Ici, notre ami le clown se voit attaqué par une escadrille d'avions radiotélécommandés. Heureusement qu'il est armé, et que le fait de détruire ces avions rapporte des pièces.



testé sur **ST** par Seb

Hyper-amusant, ce Rolling Ronny, pas très original, mais terriblement efficace. Commencer une partie entraîne rapidement le joueur dans un cercle vicieux qui l'empêche de quitter son ST avant d'avoir résolu tous les tableaux, et ce n'est pas simple.

Même si l'intérêt du jeu est bon, le côté technique l'est beaucoup moins. Les graphismes, eux, sont réussis, mais les scrollings ne sont pas hyper-fluides, et un cer-

tain manque de rapidité diminue un peu la maniabilité.

Côté sons purs, ils sont amusants et réussis, mais en lieu et place des musiques on trouve des successions de bruitages assez énervants.

Un très bon jeu quand même, sauvé par le charme des graphismes et l'envie irrésistible d'avancer jusqu'à la fin du jeu.

GRAPHISME 16 SON 13
ANIMATION 14 MANIABILITE 14

90%



STARFLIGHT 2



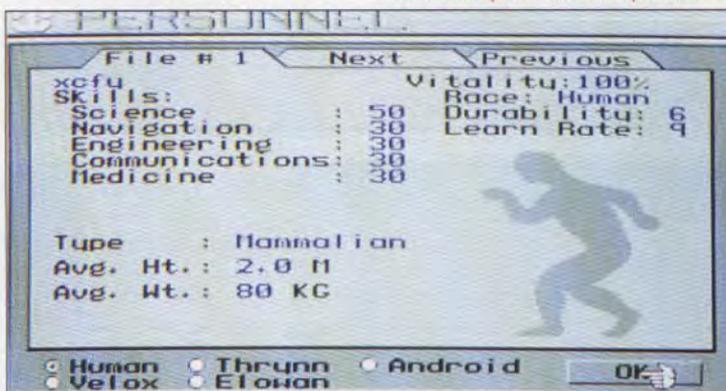
**Electronic Arts
convie les amateurs
d'Elite et de Star
Trek à ouvrir
de nouvelles routes
commerciales.**

Ce couloir fait office de menu puisqu'il suffit de déplacer le petit personnage devant les portes qui correspondent chacune à un écran de commande ou d'information.

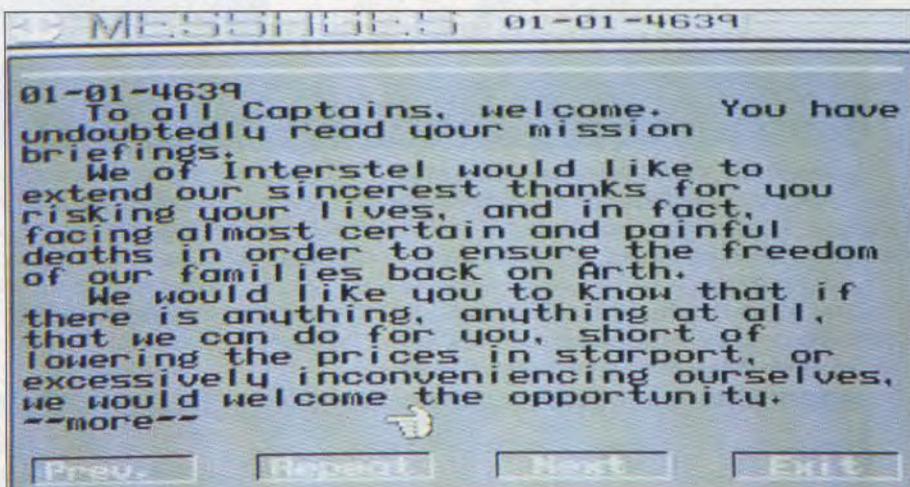
Bon, on ne va pas faire des pages sur le but de ce logiciel, non qu'il ne soit pas intéressant, mais lorsque vous saurez qu'il suffit "simplement" de faire du commerce entre les différentes planètes afin de gagner de quoi améliorer le vaisseau et monter des opérations encore plus juteuses, on dira que vous en savez suffisamment. Cela étant, il est plus facile d'en parler que de le faire car de nombreuses options permettent de donner un peu de vie à l'ensemble: ainsi, il existe, d'une part, cinq cent de ces planètes, mais en plus, 30 races d'extra-terrestres se baladent dans le coin. Vous pourrez, lorsque vous croiserez l'un de leurs vaisseaux, l'attaquer, mais aussi leur vendre ou leur acheter du matériel introuvable par ailleurs (ah... les Aliens Items). Naturellement, c'est cette dernière éventualité qui est la plus payante... tout du moins au début du jeu, lorsque votre appareil n'est pas encore assez puissant pour résister à un coup de laser. Détail amusant pour ceux qui maîtrisent l'anglais, les textes des communications sont écrits en pseudo-martien; ça

doxne dhes trhruukhs dheh cè shÿl'h. Forcément, en anglais, ça complique un peu les choses pour ceux qui ont déjà du mal avec l'anglais courant. Fluurclémhent.

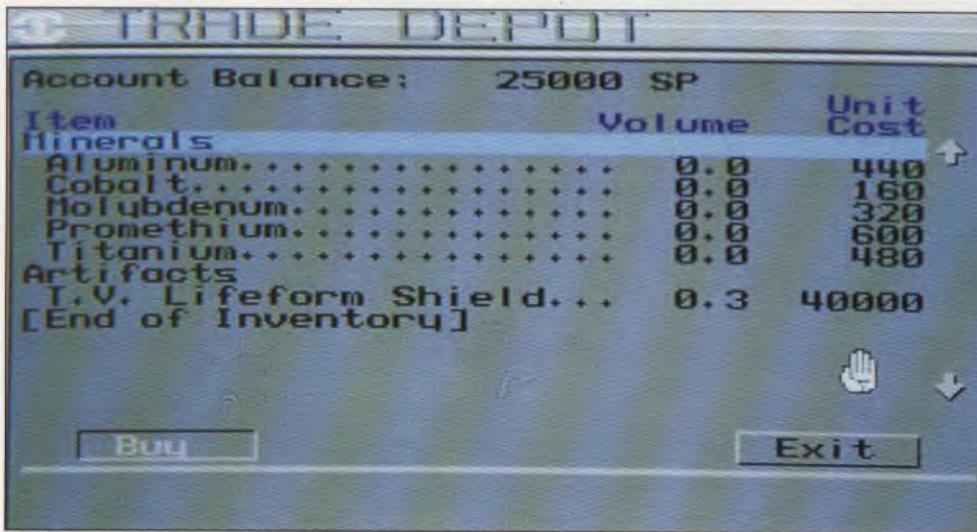
Avant de décoller, vous allez devoir engager un équipage. Vous pouvez choisir leur race et leur nom, histoire de vous y retrouver plus facilement. Le plus simple est encore de nommer les gens par leur profession (navigateur, radio, etc.) et non pas comme je l'ai fait avec des noms exotiques et amusants mais peu évocateurs.



Ici, vous allez prendre connaissance de la mission. Certes, le jeu est fascinant mais avouez que c'est un peu aride, comme présentation.



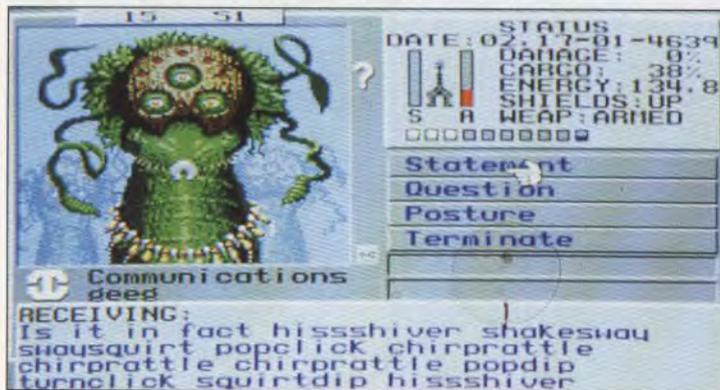
tests



Le but de ces voyages va être de commercer d'une planète à l'autre afin de gagner de quoi améliorer votre vaisseau afin d'aller plus loin sans danger pour acheter de quoi commercer afin de...



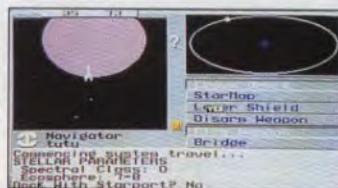
Alors, je prends un super bouclier ou je garde mes sous afin d'acheter plus de fret, au risque de tout perdre en cas de combat? Voilà qui rappelle des souvenirs aux tueurs de Targoids.



Carnet de bord du capitaine; coordonnées espace temps B-12. Monsieur Scott, poussée maximum...

Voilà le genre de rencontre que l'écran de la salle de communication vous fera faire. Dans certains cas, vous pourrez dialoguer; dans d'autres, combattre. Afin de diriger la conversation, vous utiliserez les commandes donnant le "ton" du dialogue (pacifique, impérieux, hostile, etc.).

Vous voilà prêt à atterrir sur une base. Vous allez pouvoir réparer votre vaisseau qui en a bien besoin et améliorer son équipement de défense et de combat.



RÉSEAU (info) n. m. Evite les déplacements en offrant l'opportunité d'écrire au "type du bureau du bout du couloir" de venir voir un truc.

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Le graphisme des écrans est très décevant mis à part les aliens, les animations très très décevantes (quand il y en a) mais le son est sympa.

Heureusement, les commandes par souris sont pratiques et surtout, le scénario en béton armé garantit des mois d'exploration.

GRAPHISME 13 SON 15 ANIMATION 12 DIFFICULTE 16 90%
Disponible sur AMIGA. Notice VF : NON



LES SCENARIIS DISCS



Bientôt disponibles

FINAL WHISTLE
Nouvelles caractéristiques pour Kick Off 2.

RETURN TO EUROPE
Trois coupes européennes à disputer : COUPE UEFA, COUPE EUROPEENNE, COUPE DES GAGNANTS.

GIANTS OF EUROPE
Jusqu'à 30 équipes importantes, caractéristiques de chaque joueur, compatibilité avec d'autres scénariis discs.

WINNING TACTICS
10 tactiques supplémentaires.

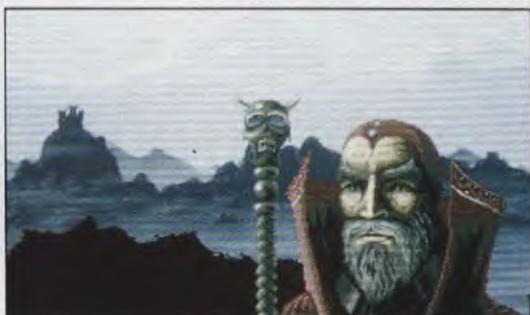
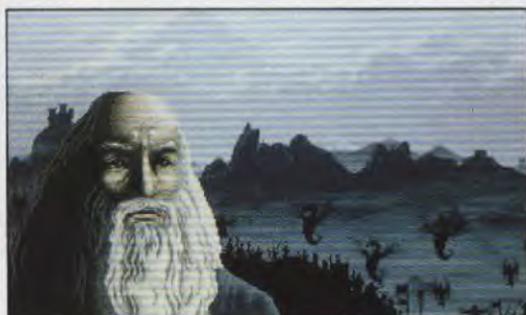
ENGLISH LEAGUE
Les quatre divisions anglaises. Possibilité de charger les équipes d'autres scénariis

ANCO

Distribué par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil sous bois
Tél. 48.57.65.52

CELTIC LEGENDS

Ubi Soft lance une nouvelle catégorie de jeux : le wargame celtique.



L'introduction du jeu est tout bonnement magnifique. Sur fond de montagnes, un travelling en scrolling différentiel fait apparaître Eskel le bleu, tandis que les troupes ennemies s'élèvent au loin, derrière lui. Puis, le travelling repart, pour se placer sur Sogrom l'écarlate. Même chose, les troupes d'Eskel cette fois apparaissent dans le fond, au loin.

Le royaume paisible de Celtica vient de perdre le plus précieux de ses habitants. En effet, le plus grand des magiciens de l'école d'Avallon vient de mourir. Cette disparition déjà pénible pose un autre problème énorme: la lutte pour le pouvoir entre

s'est auto-proclamé Demog, magicien suprême, de Celtica. Une seule personne peut lutter contre lui, et c'est bien sûr Eskel le bleu.

Celtic Legends est divisé en 23 îles qui sont autant de tableaux différents. D'une île à l'autre, l'agencement des éléments naturels chan-

ge, ils pourront faire apparaître d'autres combattants dans leur camp en faisant des incantations sur le ou les pentacles présents dans l'île. Celtic Legends reprenant les principes des wargames de table, en les simplifiant un peu pour qu'ils soient plus ludiques et plus accessibles, le jeu est divisé en tours. A chaque tour de jeu, chaque magicien reçoit 100 points de magie qu'il peut dépenser en faisant apparaître des combattants, ou en lançant des sorts sur l'adversaire. Les coûts sont différents, bien sûr, et certains monstres comme les cyclopes ou les dragons ne peuvent être obtenus qu'à un niveau élevé de magie. Seulement, ce sont de fiers combattants. C'est au joueur de gérer tout cela.

Pour diriger et commander, le joueur a accès à deux types de visualisation: l'écran stratégique, à l'échelle des unités; et l'écran tactique, à l'échelle des membres des unités. Ainsi, pour aller au combat, le joueur déplace une de ses unités, composée d'un ou plusieurs combattants, sur la carte stratégique pour venir au contact avec une unité ennemie. Là, l'ordinateur passe en écran tactique, où vous voyez le terrain de plus près, et tous les membres de chaque camp. Il ne reste plus qu'à déplacer chaque homme un par un pour indiquer ses déplacements, ou sa cible s'il doit combattre.

Quand vous pointez sur une unité, quelques informations vous sont données sur son état, comme le nombre d'hommes qu'elle comporte, ou le nombre de cases qu'elle peut encore



Sur le château, et grâce au pentacle magique tracé sur le sol, le magicien peut faire apparaître des combattants en utilisant sa magie. En haut de l'écran, le choix des sorts est activé, il suffit de cliquer sur une des petites cases pour le lancer.

ses deux élèves, Eskel le bleu et Sogrom l'écarlate. Sogrom a toujours été un peu tenté par le côté maléfique des choses, de la magie. Mais, du vivant de son maître, il était freiné, et s'appliquait tout de même à faire plaisir à son instructeur.

Maintenant, Sogrom l'écarlate

gent, ainsi que la taille de la zone de combat, le tout augmentant grandement la difficulté. Les deux camps s'affrontent jusqu'à disparition totale des membres du clan d'en face. Pour s'entretenir, Eskel et Sogrom disposent de leur magie, bien sûr, mais aussi de troupes: soldats, chevaliers, magiciens, cyclopes, anges, hypopodes et archanges pour Eskel; et gobelins, orques, sorciers, trolls, squelettes, dragons et démons pour Sogrom.

Au départ, ils ne disposent que de 7 soldats, mais, très vite, grâce à leur

parcourir. En mode tactique, le fait de pointer sur un personnage donne toutes les indications sur son état: dextérité, force, expérience, niveau de magie et points de vie.

La magie est très importante dans Celtic Legends. Voici quelques-uns des sorts. L'incantation permet de créer de nouveaux personnages amis. La transformation change un être en un autre prenant les caractéristiques du second mais pendant un tour seulement. La téléportation permet de passer d'une case à une autre, à tout moment, sur l'écran tactique uniquement.

Les îles où ont lieu les combats entre les troupes d'Eskel et celles de Sogrom sont habitées par des sauvages. Ils ne prennent parti pour aucun des camps, mais attaquent les unités les plus proches. Les sauvages sont de quatre types: les kobolds, les wolfens, les serpents et les Minos.

Beaucoup de combats attendent celui qui osera relever le défi de Sogrom l'écarlate. Puissiez-vous l'écraser rapidement.



Pour appliquer des plans stratégiques intéressants, il sera souvent important de séparer ses troupes. La manipulation est très simple: une fois le groupe à disloquer indiqué, deux rangées de rectangles s'affichent, avec le groupe de personnages en haut. Il suffit de cliquer deux ou trois banhommes, de les glisser sur les carrés du bas, et hop, c'est fait, voilà un autre groupe de deux ou trois personnes.



Les pentacles donnent des points de magie supplémentaires aux magiciens quand ils restent à proximité. Cela permet, dans les combats, d'envoyer des boules de feu à distance, par exemple. Très énervant quand on est en face, et qu'on ne peut pas approcher.



CVQ&SYUILLZE n. f. Fute de frappe.

testé sur **AMIGA** par Seb

La force majeure de Celtic Legends, c'est l'intérêt du jeu, bien sûr, puisque tout est basé sur la stratégie, la tactique et la ruse. Il n'y a pas la moindre séquence d'arcade, même si les combats sont animés, et de très belle façon, d'ailleurs. Les graphismes des personnages, tout comme ceux des décors, sont réussis.

Le système de gestion peut paraître assez lourd au départ, il y a pas mal d'icônes et de compteurs, mais il

est organisé fort logiquement, et le commandement devient très instinctif.

Celtic Legends est un très bon jeu de stratégie, amusant et abordable. De plus, il est possible de jouer à deux, l'un contre l'autre, et là, ça devient vraiment fendant.

Magie, combat et stratégie, le sang va dégouliner des épées pendant de longues heures.

GRAPHISME 16
ANIMATION 17

SON 16
MANIABILITE 17
Disponible sur AMIGA.

90%

Ocean met en scène
le faucon de l'Hudson,
un Arsène Lupin ricain.

HUDSON



Pour être
un gentleman
cambrioleur
il ne faut pas
avoir le vertige!

Ocean s'intéresse toujours autant au cinéma et après Terminator 2, c'est le dernier film de Bruce Willis qui fait l'objet d'un jeu. Hudson Hawk est un célèbre gentleman cambrioleur qui vient de prendre une retraite bien gagnée (ou plutôt mal gagnée dans ce cas précis). Mais un couple de milliardaires veut s'emparer de trois objets réalisés par Leonard De Vinci, qui sont particulièrement bien protégés. Il leur faut donc engager le meilleur voleur pour y parvenir. Pour décider notre paisible retraité, le couple infernal enlève son meilleur ami afin de forcer la main à Hudson Hawk. Celui-ci n'a pas le choix, il doit accepter sinon son ami sera assassiné. Contraint et forcé, Hudson Hawk va se remettre au travail, mais heureusement il n'a pas perdu la main.

Pour effectuer ses trois larcins, Hudson Hawk va faire preuve de beaucoup d'ingéniosité et surtout il va devoir se faufiler dans les endroits les plus inattendus. La vie de gentleman cambrioleur n'est certes pas de tout repos: il monte sur les toits, il passe d'un immeuble à l'autre accroché à un

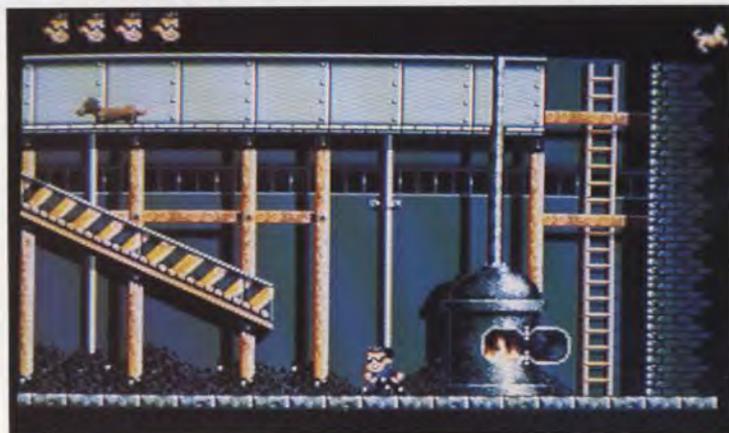
fil, il court dans les égouts, etc. Hudson Hawk ne manque vraiment pas d'air, surtout lorsqu'il se faufile dans les conduits d'aération! De plus, la plupart du temps il doit affronter toutes sortes de personnages: vigiles armés, gardiens de musées, des rats et même un photographe qui tente sans cesse de lui tirer le portrait. D'autre part, bon nombre de salles contiennent des cellules photo-électriques ou des caméras de surveillance qu'il est nettement préférable d'éviter. En effet, chaque fois que l'alarme est donnée, des chiens se précipitent sur vous et vous aurez toutes les peines du monde à échapper à leurs crocs. Mais c'est dans le troisième larcin, lors du vol du trésor du Vatican, que vous aurez affaire aux gardiens les plus inattendus. En effet, il vous faudra non seulement repousser les attaques des gardes suisses, mais aussi celles des

moins, ainsi que des commandos de bonnes sœurs qui tombent en parachute pour attaquer notre voleur!

Face à tous ces ennemis, Hudson Hawk n'a pas la partie belle car il n'est pas question de jouer du pistolet mitrailleur comme le premier Rambo venu. Il n'est pas un simple braqueur de banque, mais un gentleman cambrioleur, ce qui signifie qu'il n'est pas armé; question de standing! Hudson fait dans le subtil, il utilise des balles (pas des balles Pan!, des balles toc!, genre balles de ping-pong) pour assommer ses nombreux adversaires. D'autre part, ces projectiles servent également à actionner des interrupteurs hors de portée, ce qui est indispensable pour franchir certains endroits délicats. Tout au long de cette aventure, vous devez éviter des pièges de toutes sortes, ainsi que des machineries infernales qu'il faut absolument débrancher si vous ne voulez pas finir broyé, déchiqueté ou électrocuté. Je sais que ce n'est pas facile, mais vous ne croyez pas qu'il est aussi facile de dérober le trésor du Vatican que de piquer un paquet de chewing-gums dans le super marché du coin, non mais sans blague!



Un petit sourire pour la photo! En fait, dans ce métier mieux vaut éviter la publicité, car quand on se retrouve à la une des journaux c'est très mauvais signe.



tests

HAWK



Les nonnes descendent en parachute sur les toits du Vatican... Miracle!



Il faut être très rapide pour former la combinaison qui ouvrira le coffre. Vous allez en bavé!



PLUS adv. Adverbe permettant de vendre un objet plus cher lorsqu'on le met après le nom. Voir aussi Il, 2.0, LE RETOUR, +.

MOULINEX, MICHEL et SEB n. pl. Célèbres auteurs de définitions.



Bloquez les ventilateurs pour passer sans danger, mais il faut encore ouvrir les sas.



Mieux vaut ramper pour éviter les cellules photo-électriques...

...sinon les chiens croient que c'est l'heure du bifteck.

testé sur **AMIGA** par Alain Huygues-Lacour

En voilà un jeu qu'il est sympa. L'action est très prenante et si l'essentiel se passe au niveau des réflexes, il faut quand même réfléchir un peu pour passer à certains endroits sans y laisser des plumes. Le mode de contrôle du personnage est assez surprenant dans un premier temps, car il dérape un peu et il faut être très précis, mais tout baigne après une ou deux parties. Par moments, ce jeu rappelle un peu Rick Dangerous, ce qui

est loin d'être une mauvaise référence, d'autant plus que l'humour est également au rendez-vous. Hudson Hawk tire une drôle de tronche lorsqu'il se fait piéger, notamment lorsqu'il est pris en photo. La réalisation est excellente et l'on appréciera tout particulièrement le graphisme. Vous ne risquez pas de vous ennuyer en compagnie du gentleman cambrioleur et puis, ce n'est pas tous les jours que l'on a l'occasion de braquer le Vatican.

GRAPHISME
ANIMATION

18
16

SON
MANIABILITE

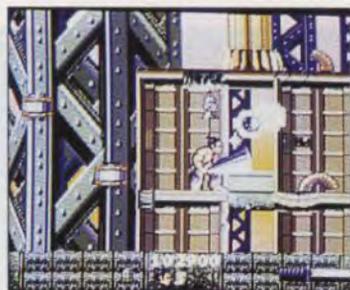
17
16

92%

Disponible sur AMIGA.



FIRST



Dans ce niveau, vous êtes sur une énorme plate-forme qui monte à toute vitesse. En décor de fond, il y a plusieurs pilliers, à différentes distances, et ils défilent donc à différentes vitesses. C'est du plus bel effet.

ADRENALINE n. f. Substance dopante naturelle. Ex: "Eh, les mecs, je suis au bord de l'overdose" (Marc Andersen, 1991).

Le seigneur Akira et son disciple, un jeune samouraï, collectaient tranquillement les impôts auprès des paysans de leur fief, quand le Demon King est apparu et s'est lancé dans un massacre minutieux. Il n'y eut qu'un survivant, le samouraï. Le Demon King le laissa vivant pour qu'il puisse porter la nouvelle partout autour de lui, pour qu'il puisse annoncer qu'un nouveau maître venait régner sur tous les territoires alentours. Depuis ce jour, le jeune samouraï ne rêve que de vengeance, et c'est avec le peu de savoir qu'il a, mais surtout avec l'épée magique de son défunt maître qu'il se met en route pour le palais terrifiant du Demon King.

La soif de pouvoir de celui-ci étant sans limite, il décide de partir dans le futur, pour se retrouver en des temps où les humains sont peu nombreux, et surtout, où ils ont oublié la magie. Ainsi, le Demon King pourra régner sur le pays tout entier en n'ayant qu'une très faible résistance. Le jeune samouraï arrive juste à temps, et réussit à être embarqué dans le futur aussi, au Japon, en l'an 2323. Le combat peut commencer.

Même si le scénario de First Samurai n'est, en fait, qu'une simple histoire de vengeance, ne vous y trompez pas, le jeu lui est d'une richesse énorme.

Tout d'abord, les niveaux sont nombreux, il y en a 10, et chacun d'entre eux est énorme. Le personnage évolue dans des décors vus de côté, sur plusieurs plans, avec, dans le fond, un superbe dégradé de couleurs.

Le principe et le maniement du jeu sont simples: le joueur dirige le samouraï qui se déplace à gauche, à droite, en haut et en bas, il peut sauter, se baisser, grimper aux diverses parois, et surtout combattre. Les coups sont nombreux, coups de pieds, coups de poings, mais surtout maniement du sabre aussi bien au sol qu'en l'air. De plus, le joueur peut ramasser des options d'armes, qui lui apportent des tirs en plus des coups de sabres. En fait, First Samurai est à la fois un jeu d'arcade/aventure où l'on se déplace dans de nombreux niveaux, mais aussi un beat'em up et un jeu d'arcade, certains endroits du jeu étant truffés d'ennemis qui vous foncent dessus sans arrêt.

Les dix niveaux sont en fait com-

posés de cinq décors complètement différents, avec d'autres monstres, et d'autres énigmes. En effet, pour passer au niveau suivant, vous devez collecter les objets magiques du tableau. Ceux-ci vous seront utiles pour certains passages difficiles, l'esprit de votre maître apparaît pour vous indiquer que vous pouvez utiliser la magie, il ne reste plus qu'à presser une touche, et, selon le niveau, des petits anges viennent retirer un obstacle, des marches étincelantes apparaissent ou des rondins de bois forment un pont au dessus du vide.

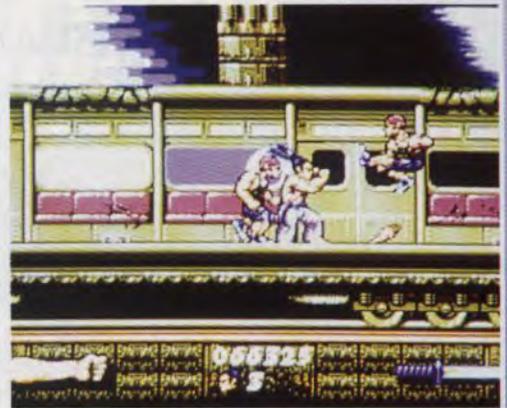
Les objets magiques sont indispensables pour accéder au boss de fin de chaque niveau qui sont à chaque fois protégés par un passage impossible à franchir sans la magie.



SAMURAI

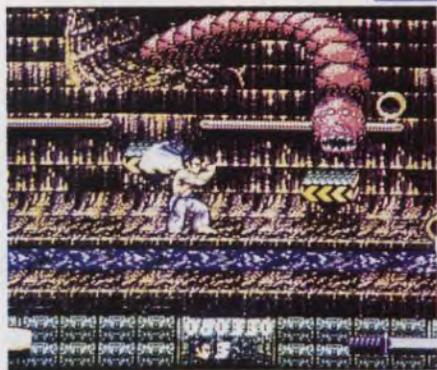
Les samourais de Mirrorsoft ne sont pas comme les autres, ils voyagent dans le temps.

Mev Dinc, responsable projet et programmeur, semble avoir eu du mal à se remettre du long débogage de First Samurai. La dernière fois que ses collègues de travail l'ont vu, il courait torse nu dans la forêt, en poussant des cris, et en portant des atémis sur les troncs d'arbres. Sa famille commence à se lasser de ses petits jeux, sa femme et sa fille en particulier, qui supportent mal de devoir rester en Geisha toute la journée pendant que Mev s'entraîne au combat dans le jardin. Espérons que tout rentrera dans l'ordre rapidement.



Ce niveau est vraiment purement arcade, il n'y a qu'un sens de scrolling, horizontal, et les ennemis arrivent nombreux, et sans arrêt, comme dans le meilleur des Beat'em Up.

Deux des monstres de fin de niveau. Certains sont classiques, comme le serpent qui vous tourne autour, mais d'autres sont plus originaux, comme ce robot-ascenseur qui monte quand vous le frappez.



testé sur **AMIGA** par Seb

Très impressionnant ce First Samurai, pour plusieurs raisons. Les graphismes, déjà; ils sont superbes, les animations des personnages, les coups portés, les sauts, tout ça est vraiment très bien fait; les bruitages, magnifiques, beaucoup de digits qui donnent une ambiance très particulière au jeu. Ensuite, l'intérêt du jeu

est énorme, il y a beaucoup de choses à faire dans chaque level: de nombreux ennemis à combattre, et des objets cachés un peu partout.

A noter qu'il est possible de faire de nombreuses sauvegardes, ce qui est bien utile pour terminer un jeu de cette taille.



GRAPHISME 17 SON 19
ANIMATION 18 MANIABILITE 18
94%
Disponible sur AMIGA.

OUT RUN EUROPA

Les courses de Testarossa ne suffisent plus à M. US Gold, il lui faut des motos à travers toute l'Europe.



Une belle ligne droite, et une voiture à doubler. L'idéal pour pousser des petites accélérations. Votre moto dispose d'un turbo limité, malheureusement. Pour récupérer des turbos, il faut ramasser des options, qui traînent de temps en temps sur la route.



Eh oui, ça arrive. Parfois on va trop vite, souvent même. Et les flics vous rattrapent, on se fait arrêter, même. C'est tout de même un peu ridicule pour un super agent secret comme vous.

Simeon Kurtz est le meilleur agent secret de l'Unité 6. Cette même unité est la meilleure de toutes celles actives dans les services secrets de sa gracieuse majesté. Vous comprendrez ainsi aisément pourquoi Simeon était terriblement vexé, ce matin, d'apprendre que la mission que l'on venait de lui confier consistait uniquement à faire une livraison à Berlin. C'est le genre de mission que l'on donne aux nouveaux, aux tristes débutants sans expérience pour qu'ils se fassent la main, qu'ils entrent peu à peu dans le monde fascinant de l'espionnage et du contre-espionnage international.

Seulement, en quelques instants, tout venait de basculer. Cette mission qui promettait de n'être qu'une sorte de promenade pour James Bond à la retraite, venaient de se transformer en course-poursuite infernale à travers l'Europe. En effet, des membres des services adverses viennent tout simplement de vous dérober les documents. Ils ne se sont, d'ailleurs, pas contentés de prendre l'objet de votre mission, mais aussi votre véhicule personnel, votre Ferrari F40, et ça, ça énerve.

Pour ne pas perdre de temps, et vous mettre tout de suite à leur poursuite, vous avez été obligé vous aussi de commettre un délit, vous avez

piqué une moto qui stationnait juste en face de chez vous, alors que les autres voleurs, les méchants, pas vous, fondaient au bout de la rue.

S'ensuit alors une poursuite sur route violente et acharnée, sachant que la police s'en mêle, et tente de vous arrêter lorsque vous allez trop vite. A deux reprises, entre Londres et Berlin, la course aura lieu sur mer, à bord d'un scooter des mers et d'un hors-bord.

Une bien jolie gamelle, en effet. Mais rassurez-vous, le pilote va se relever, et il repartira en trombe, il n'a pas le tellement le temps de rester à rêvasser tranquillement allongé au milieu de la route.



testé sur **AMIGA** par Seb

Le grand professeur Originalité n'a pas voulu mettre beaucoup de lui-même dans ce logiciel. Même si l'histoire est un tout petit peu plus évoluée qu'un simple jeu de course contre le temps, ce n'est presque qu'un jeu de course contre le temps.

Les décors défilent rapidement au bord de la route, c'est un bon point; et les graphismes de fond sont réus-

sis. Par contre, les sprites des véhicules sont peu nombreux, et reviennent sans arrêt, à croire qu'il y a deux marques de voitures sur toute la planète.

Out Run Europa est donc un jeu très classique, mais il s'avère efficace, grâce à sa rapidité, et les changements d'un level à l'autre.

GRAPHISME 15 SON 14
ANIMATION 16 MANIABILITE 15 **82%**
Disponible sur Amiga

tests

NE MOUREZ PLUS !

une exclusivité

LA BIBLE DES POKES

joystick
HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 12

LA BIBLE DES POKES

joystick

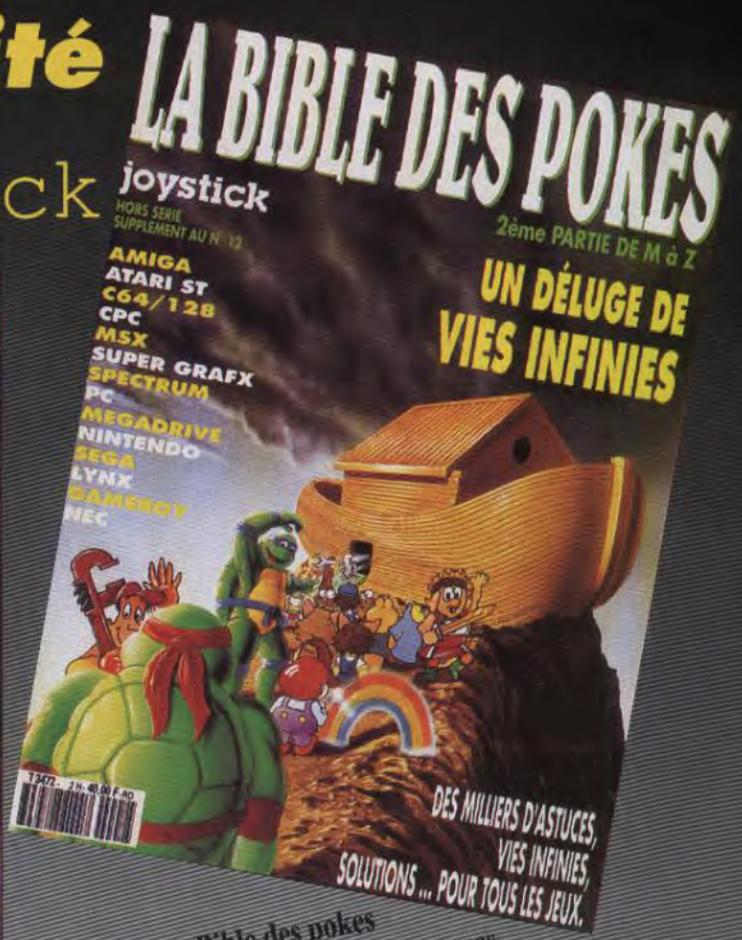
1ère PARTIE DE A à L

HORS SERIE
SUPPLEMENT AU N° 2

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



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



La Bible des pokes
contient des milliers de trucs,
d'astuces, de patches, de cheat modes,
de plans et de solutions
pour tous les jeux
sur tous les micros et consoles.
Un must indispensable à posséder
absolument.

A SAISIR D'URGENCE !

VOLUMES 1 ET 2 EN VENTE EXCLUSIVEMENT PAR 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 Mac Donald - 75019 PARIS

- Volume 1 _____ 40 F*
- Volume 2 _____ 40 F*
- Volumes 1 et 2 _____ 80 F*

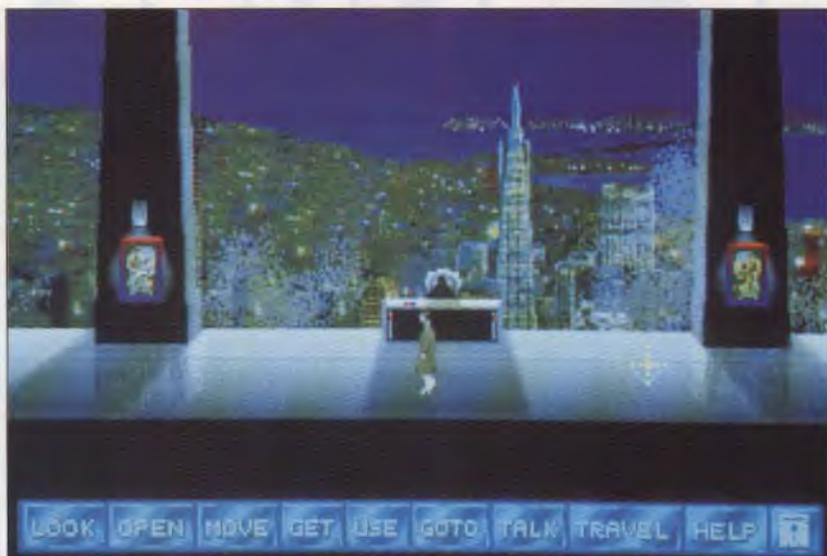
**LE PORT
EST GRATUIT**

Tarifs pour la France Métropolitaine - Rajouter 10 F pour le reste du monde

NOM : _____
 PRÉNOM : _____
 ADRESSE : _____
 CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
 AGE : _____ ORDINATEUR : _____

**Un détective
privé post-
atomique est le
héros de ce
logiciel
d'Access.**

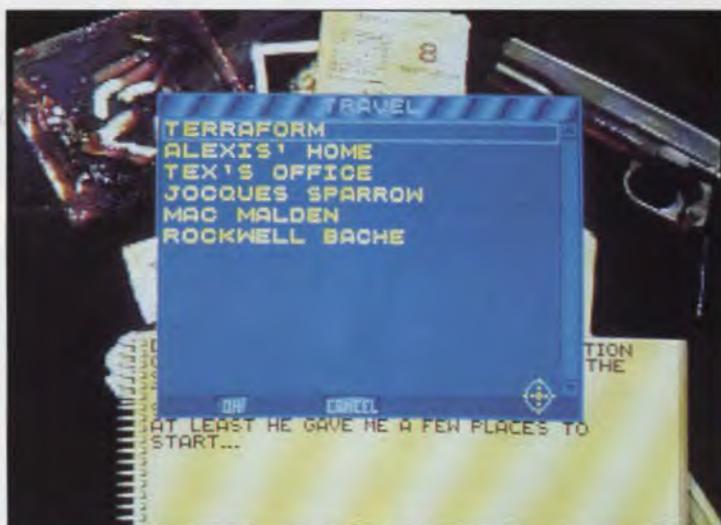
En bas de l'écran, différentes commandes accessibles en cliquant dessus ou en utilisant les touches de fonctions, permettent de prendre, utiliser un objet mais aussi de parler, se déplacer et voyager.



MARTIAN MEMORANDUM

Plus proche de Marlowe que de Blade Runner, le personnage que vous allez incarner dans ce jeu est très basiquement engagé par le patron d'une grosse société dont la fille a disparu. Cela dit, la ressemblance avec le roman noir s'arrête là puisqu'en fait de Faucon, c'est d'un Faucon de Mars dont vous allez devoir suivre les traces. En effet, le père éploré en question dirige une société de "Terraforming", c'est-à-dire une boîte spécialisée dans la création sur des planètes de zones habitables par l'homme. L'enquête commence à San Francisco après une guerre nucléaire mais qui sait, peut-être serez-vous amené à continuer vos investigations sur la planète rouge...

Humphrey Moulinex



Voyager (Travel) permet de se rendre simplement d'un lieu à l'autre. La fenêtre Travel propose de nouveaux lieux lorsqu'on en entend parler dans une conversation avec un personnage interrogé ou par l'intermédiaire du Comlink.

tests



Le Comlink est un ordinateur portable vochement bath fixé sur votre bras. Il permet d'interroger une charmante opératrice sur différentes personnes ou lieux.



Ambiance post-nucléaire oblige, les personnages sont parfois un peu dégingués. Ne trouvez-vous pas que ce mutant irradie de bonheur?



Très pratique, une commande Help permet d'avancer dans le jeu sans trop déflorer le sujet. A chaque lieu correspondent plusieurs indices répartis sur plusieurs niveaux. Un premier clic sur "Round green door" donnerait par exemple "Open chest" alors qu'une deuxième interrogation vous proposerait "Get the key, unlock round green door then go east". La troisième vous dirait enfin "Say to Gimli follow me". C'est un exemple, hein, parce que dans ce jeu, vous ne rencontrerez absolument pas ce type de personnages. Pas du tout, même.



Très "tendance" comme on dit à Marie-Claire, des scènes animées viennent parfois s'intercaler entre deux actions afin de permettre au joueur de suivre le cours des événements.

Pratique pour délier les langues mais pas vraiment moral, vous pourrez faire chanter la belle à l'aide des clichés réalisés. Pas de panique, cet Olympus est automatique.

En général, les endroits que vous visitez seront aussi beaux que celui-ci. On remarquera au passage la couleur rougeâtre du ciel, relative à la dernière explosion nucléaire et non pas au coucher de soleil comme les romantiques pourraient le penser. Ou alors si, mais un ultime coucher.

Il suffit d'un simple clic pour intervenir sur le décor. On peut par exemple ouvrir des meubles, actionner des interrupteurs ou ramasser ce qui traîne. Détail curieux, il n'est pas possible de poser quoi que ce soit.



FORÊT n. f. Espèce en voie de disparition.



La majorité des personnages rencontrés s'expriment de vive voix et bougent. Ô joie, il n'est pas nécessaire de disposer d'une carte sonore pour profiter des voix et bruitages digitalisés, le son "Realsound" (d'excellente qualité) passant par le haut parleur du PC.



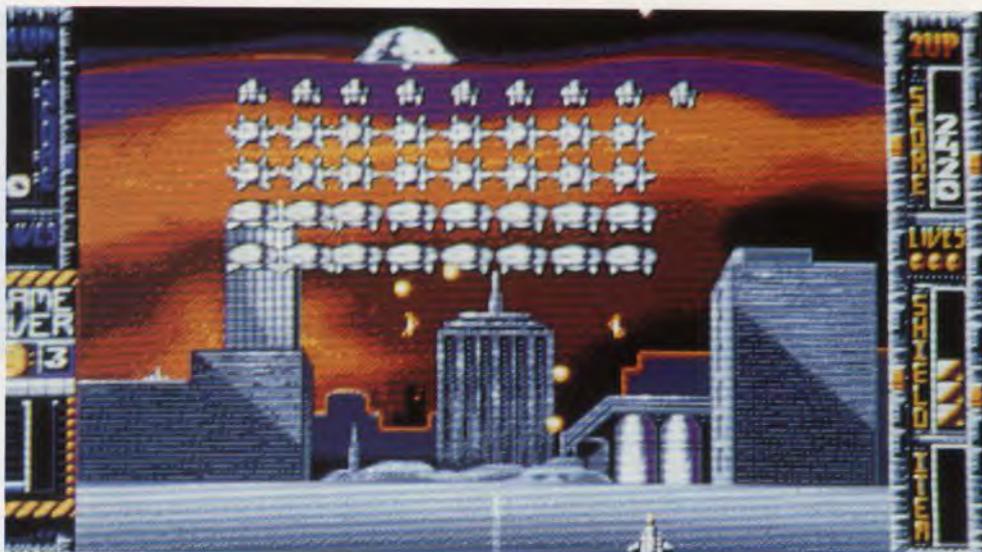
testé sur **PC** par Moulinex

Très semblable à Final Countdown du même éditeur, ce logiciel est particulièrement soigné. Le graphisme est sans reproche et surtout, le son très bien géré. Un possesseur de carte Adlib pourra ainsi l'utiliser pour écouter la musique tandis que les bruitages et les voix digits passeront par le haut-parleur du PC. Les animations des personnages sont très bien réalisées mais un peu lentes. Pas plus que chez les concurrents cependant. Les commandes se font idéalement à la souris mais si vous voulez taper sur votre 102 touches ou secouer votre joy, c'est prévu.

Encore une chose: l'installation du jeu sur disque dur est facilité par la présence d'un menu à la Windows de toute beauté. En prime, pendant le décompactage des données, un jeu de questions-réponses portant sur Mars apparaît dans une fenêtre. En revanche, lorsque le jeu est installé, on est obligé de passer par un éditeur de fichier pour modifier la configuration (interface, type de carte son, etc.), ce qui n'est pas du plus pratique vous en conviendrez (comme on dit dans les journaux chics).



GRAPHISME VGA	17	SON REALSOUND	16	92%
ANIMATION	16	DIFFICULTE	16	
TAILLE	7,5 Mo	Disponible sur PC. Notice VF : NON		



Les extra-terrestres se déplacent de gauche à droite, puis de droite à gauche, bon. Ils descendent, aussi. Bon. Votre vaisseau est en bas, vous n'avez plus qu'à les arroser. Le vaisseau qui passe en haut, le plus gros en forme de soucoupe, vous rapporte des bonus.



Certains extra-terrestres deviennent énormes quand vous leur tirez dessus et qu'ils ont la place de s'étendre. Il faut alors tirer plusieurs fois pour les éliminer.

Domark va tenter de vous faire sombrer dans la nostalgie la plus profonde en sortant ce jeu directement lié à l'un des premiers jeu vidéo.

SUPER SPACE INVADERS

C'est se trouver dans une position étrange que de devoir expliquer, ou résumer, le principe d'un jeu comme Space Invaders. Bien sûr, il ne s'agit pas ici de cet ancêtre du jeu vidéo lui-même, mais d'une réactualisation; mais celle-ci reprenant vraiment le thème et le principe de Space Invaders, il faut bien en donner les bases. C'est maintenant classique dans les jeux sur ordinateur ou console, mais à l'époque c'était nouveau: les extra-terrestres envahissent la terre. Vous êtes donc propulsé aux commandes d'un lance-missiles qui doit anéantir les vagues d'aliens venus de l'espace. Vos ennemis se déplacent en rangs, sur les côtés, et descendent d'un cran vers le bas à chaque fois

qu'ils touchent un bord de l'écran. Puis, ils repartent dans l'autre sens, et ainsi de suite.

Super Space Invaders reprend exactement ce principe, en améliorant beaucoup les graphismes, et en ajoutant des options, des monstres de fin de levels, des bonus stages, et de nombreuses animations entre les niveaux.

Il est bien sûr possible de jouer à deux. La compétition se place alors sur le score, puisque vous combattez les mêmes ennemis, il faut donc en détruire un maximum, le plus rapidement possible.

Pour obtenir des options (double ou triple tirs, laser qui traverse une colonne d'aliens, laser qui ravage une rangée entière, tir explosant en l'air et détruisant plusieurs ennemis,

etc...), il faut détruire la soucoupe volante qui passe de temps en temps tout en haut de l'écran. Son explosion libère alors une capsule qui vous donnera l'option si vous l'attrapez.

Il y a douze niveaux différents, chaque niveau disposant d'un décor de fond différent, et de trois tableaux d'aliens à détruire. A la fin de chaque level, vous accédez ou à un bonus stage où vous sauvez des vaches des attaques extra-terrestres, ou à un combat contre un grand et gros vaisseau beaucoup plus dangereux que ses petits compatriotes.

Autre originalité, les aliens se déplacent parfois en cercle; ils peuvent doubler de taille quand vous les touchez s'ils ont la place de grossir, devenant ainsi plus difficiles à détruire.

tests



HISTORIQUE

Toshiro Nishikado est l'inventeur génial de Space Invaders. Employé chez Taito à l'époque, en 1977, Mr Nishikado a eu le pressentiment que les nouveaux microprocesseurs de l'époque permettraient de faire mieux que le Pang d'Atari. Il a passé 10 mois sur le projet, de septembre 1977 à juin 1978, qui s'appelaient au départ Space Monster. Les versions finales se sont vendues comme des petits pains, et très rapidement Taito fut en rupture de stock. Les copies pirates circulaient partout tant la demande était forte. La Space Invaders-mania a envahi le monde entier à l'automne 1979, un véritable phénomène de société.



Tous les 3 niveaux terminés, vous ferez face, ou à un gros vaisseau plus puissant, ou à des soucoupes qui viennent enlever des vaches que vous devez garder.



L'introduction du jeu est amusante, il y a un petit dessin animé qui montre l'arrivée de l'invasion extra-terrestre, avec l'alerte qu'elle suscite. Puis vous décollez avec votre vaisseau pour aller les descendre. Tout le long du jeu, il y a des écrans graphiques purement esthétiques et amusants de ce genre. Entre les niveaux, après les scores, etc...



**VOTEZ ET GAGNEZ
DES MINUTES
D'ACCES EN 3614**

TAPEZ * HIT

**J 3615
JOYSTIC K**

testé sur **AMIGA** par Seb

Les remakes de Space Invaders ont, jusqu'à maintenant, souvent été des navets sans nom, les nouvelles versions n'apportant rien du tout. Ici, il y a vraiment beaucoup de choses en plus, beaucoup d'animations, d'écrans intermédiaires, et beaucoup d'options et de nouvelles choses pendant le jeu. Les graphismes sont réussis, les déplacements des

ennemis simples, mais rapides, et les bruitages sont composés d'un intéressant mélange entre bruitages de la version originale et nouveaux sons.

A l'arrivée, on se retrouve avec un bon jeu, efficace, et prenant, surtout quand on joue à deux en même temps, sur les mêmes tableaux.

**GRAPHISME 16
ANIMATION 15**

**SON 15
MANIABILITE 18**
Disponible sur Amiga.

84%

RISE OF THE DRAGON

EDITEUR : DYNAMIX
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

Amis de Blade Runner et autres Terminator – le film –, voici de quoi occuper vos longues soirées d'hiver. Nous sommes en 2053 et le moins qu'on puisse dire, c'est que la vie à LA est devenu un enfer (en espagnol, c'est plus rigolo: La vie à "Les Anges" est devenu un enfer. Bref). Au menu, pollution, décrépitude d'à peu près tout et en prime, vous, William "Blade" Hunter, détective privé, qui venez de vous faire jeter de votre boulot. "On aime pas vos méthodes", qu'ils ont dit avant de vous remercier. Pourtant, vous seul savez que le mal est en marche. Certains l'appellent Dragon, d'autres progrès, d'autres...

Bénéficiant de graphismes 32 couleurs à tomber de bonheur, Rise of ze Truc est très agréable à jouer. Comme chez

Sierra (dont Dynamix dépend), tout se fait à la souris. Différence cependant, pas de barre de menu, les options apparaissent directement lorsqu'on déplace le curseur sur l'image. Autre particularité rajoutant à l'ambiance, la bande son, à base de digits, est une pure merveille.

En revanche – vous vous doutez bien que tout ça prend une place folle – il faudra disposer d'un disque dur pour jouer sans piquer de crise: le jeu tient sur 10 disquettes! En tout cas une réussite, comme on dit lorsqu'on n'a pas peur des phrases sans verbe.

GRAPHISME : 18 ANIMATION : 16
SON : 17 DIFFICULTE : 17
VERDICT : 94%



ROBIN HOOD

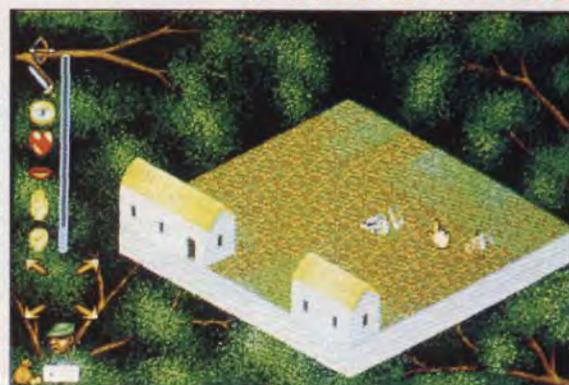
EDITEUR : MILLENNIUM
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N° 19
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

Reprenant la présentation de Powermonger, Robin Hood fait partie de cette nouvelle génération de logiciels dont les héros semblent "vivre" sans qu'on ait à s'en occuper. Ainsi, lorsque vous ne donnez pas d'ordre à Robin, ce dernier vaque à ses occupations. De même, les villageois et les animaux des environs s'occupent de leurs affaires. Naturellement, vous allez pouvoir intervenir; c'est même fortement recommandé puisqu'en tant que héros local, vous allez devoir résoudre une multitude de problèmes. Le jeu se déroule donc ainsi: vous vous promenez à

droite à gauche et de temps en temps, une opportunité s'offre de jouer les héros. Un cri retentit, une bagarre éclate, un dragon terrorise la contrée, etc. A chaque fois, ce que les personnages disent ou pensent s'affiche dans une bulle. A noter que cette version est entièrement en français à l'écran.

A chaque déplacement, le décor 3D scrolle. Afin de renforcer l'impression de survoler un petit monde, les paysages se modifient en fonction du changement de saison. Superbe et très prenant.

GRAPHISME : 16 ANIMATION : 17
SON : 17 DIFFICULTE : 17
VERDICT : 93%



IMMORTAL

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE PAR ARTEMUS DANS JOY N° 10
DISPONIBLE SUR AMIGA, ST, PC

Vous savez ce que c'est: on pénètre dans un Dungeon avec la ferme intention de se dégourdir les jambes, et on se retrouve à zoner pendant des mois avec, en prime, une quête de la plus haute importance: délivrer son ancien prof de magie. C'est ce qui arrive au héros de ce jeu et, partant de là, à celui qui le dirige, c'est-à-dire vous. Toujours présenté en 3D isométrique, toujours aussi bête, The Immortal est hélas toujours aussi lent, et ce n'est pas le PC qui va y changer grand chose; puisque 3D isobidulique il y a, les décors s'affichant dans la fenêtre de jeu sont bien obligés de scroller et comme le PC n'est pas le roi du scrolling, forcément, ça rame. Les sprites, très beaux, sont plus importants et surtout plus lisibles que dans les versions précédentes et la musique Adlib très imposante. Dommage que les bruitages ne suivent pas. Il faut toutefois reconnaître que les commandes sont assez pratiques et on notera avec surprise que les deux boutons du joystick sont gérés, ce qui est particulièrement:

- a) rare.
- b) pratique.
- c) simple.
- d) inédit pour finir un texte.

GRAPHISME VGA : 15 SON : 15
ANIMATION : 13 MANIABILITE : 15
VERDICT : 88%



ESPRIT DE L'ESCALIER loc. Processus de pensée qui consiste à trouver des proverbes qui auraient été très bien pour le dernier numéro, alors qu'on est en train de chercher des définitions, et plus du tout des proverbes. Ex: Œil pour œil, dent pour dent, estomac pour estomac, petit doigt de pied pour petit doigt de pied.

MAGIC POCKETS

THE BITMAP BROTHERS



C1, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS
© 1991 The Bitmap Brothers. Published by Renegade



KNIGHTS OF THE SKY

EDITEUR : MICROPROSE
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N° 13
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC, ST

Les chevaliers du ciel, s'en vont vers le soleil. Pardon? Ah oui, Knights of ze, donc. Cette version Amiga est assez agréable. Il faut dire que ce n'est pas tous les jours qu'on vous pro-

pose de piloter de vieux coucou et non pas ces engins de fous qui volent de nos jours. Techniquement, rien à redire: le jeu est rapide et le graphisme bien rendu. De plus, la 3D des paysages est très riche. Enfin, pour achever de vous convaincre, sachez que le jeu permet de voler sur plusieurs types d'appareils et que ceux-ci ne se pilotent pas tous de la même façon.

GRAPHISME : 15 ANIMATION : 15
SON : 14 MANIABILITE : 16
VERDICT : 89%



SECRETS WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

EDITEUR : LUCASFILM GAMES
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DISPONIBLE SUR PC .

Bon, il se passe un truc incroyable: un jeu testé il y a... houlà, sort seulement maintenant. Faut dire qu'à l'époque, c'était BÔTGV qui testait et avec un nom pareil, il allait rudement vite. Du coup, le revoilà. Indéniablement, c'est super beau puisqu'en 256 couleurs et surtout, c'est aussi très rapide. Trimballer autant de couleurs à l'écran tient de la prouesse. De plus, ce simulateur de combat vous permettra de piloter de nombreux appareils.

Le réalisme, très poussé, permet non seulement de reconnaître la plupart des appareils dessinés, mais surtout d'admirer quelques scènes inédites telle cette aile qui se trouve

soudain tandis que vous observiez vos contemporains de haut et de côté. Le son, ni bon ni mauvais a au moins le mérite d'accepter les cartes Adlib et compagnie; c'est déjà ça.

En revanche, le réalisme du pilotage passe un peu à l'as et les spécialistes de la simulation trouveront le jeu trop "arcade".

GRAPHISME VGA : 17 SON : 14
ANIMATION : 17 MANIABILITE : 15
VERDICT : 90%



CROISIERE POUR UN CADAVRE

EDITEUR : DELPHINE
TESTE PAR DANY SUR ST
DEJA TESTE DANS JOY N° 19
DISPONIBLE SUR AMIGA et ST

Raoul Dusentier, inspecteur de police à Paris, est invité par un riche armateur grec pour une croisière sur son yacht. A peine met-il les pieds sur le bateau que Niklos Karaboudjan, l'armateur grec, se fait lâchement poignarder dans le dos. Alerté par Hector, le majordome de Niklos, vous vous rendez immédiatement sur les lieux du crime. Le temps de se pencher sur le corps et pan! Un coup de matraque vous envoie au pays des 36 chandelles! L'enquête commence dans le bureau de Niklos, là où le corps de la victime a été vu pour la dernière fois. Eh oui, la dépouille a disparu. Curieux, très curieux. Vous allez devoir interroger tous les suspects, c'est-à-dire tous les invités de Niklos à cette croisière. Au fil de l'enquête vous allez mieux connaître les liens qui unissent ou séparent les protagonistes de cette sombre histoire de gros sous. La version ST a moins de couleurs que la version Amiga et le son est bien évidemment moins bon. On retrouve le même problème de jonglage avec les disquettes que sur Amiga. A part ça c'est du tout bon et on se laisse prendre au jeu. C'est le cas de le dire!

GRAPHISME : 16 ANIMATION : 14
SON : 11 DIFFICULTÉ : 14
VERDICT : 94%



o (Mac) n. m. Petit carré (peu utilisé).
 i interj. Ça alors.
 ? interj. Ah bon.
 ?! interj. Ah bon ça alors ah bon.
 ?!! interj. Ah bon petit carré ça alors ça alors.

DEUTEROS

Ecrans Amiga

DEUTEROS, LE 4ÈME MILLÉNAIRE...

Près de mille ans se sont écoulés depuis que les colons de la lune sont venus repeupler la Terre à la fin de Millennium 2.2. Aujourd'hui, leur objectif est de repartir à la conquête de l'espace. Vous êtes le superviseur de cette énorme opération. Pour ce faire une base spatiale a été construite; Earth City où un immense réseau de système de contrôle vous permettra de superviser la recherche, le forage des gisements de matières premières, la construction des engins spatiaux pour repartir à la conquête de l'univers. Vous êtes à proximité de l'espace... Qu'est-ce qui vous attend? Que se passe-t-il sur les autres planètes depuis le retour des hommes sur Terre? Vous allez bientôt le découvrir!



Disponible sur Amiga & Atari ST en Août

ACTIVISION

ELFA

M E G A D O S S I E R



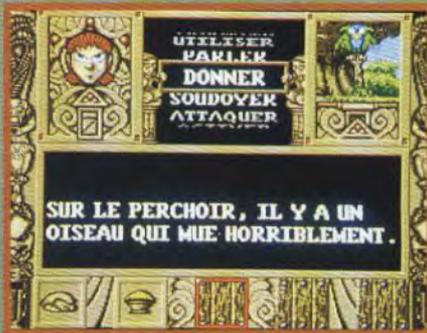
La petite amie de Cornélius, Elisa, a été enlevée par l'ignoble Necrilous. Désespéré mais courageux, Cornélius part à l'aventure pour libérer sa belle, et ce ne sont pas moins de huit régions différents qu'il devra parcourir pour rejoindre le repère de Necrilous.



Level 1

1ère PARTIE

Commencez par récupérer le poulet, il sera essentiel pour passer à la partie suivante. Puis, un peu plus haut, prenez le bol de graines.



Maintenant que vous avez les graines, il faut les apporter à l'oiseau. Donnez-lui, en les mangeant, il laissera tomber une plume que vous vous ferez une joie de récupérer.



La vie n'étant qu'une succession de troc, soyez bien heureux de posséder cette plume qui, si vous allez la donner à l'indien dans sa tente, permettra de recevoir une superbe feuille de journal.



Cette feuille rendra service au pauvre homme enfermé dans les toilettes, allez donc lui donner. Il ne sera pas égoïste, et partagera sa joie en vous offrant des allumettes.



Tout en haut à gauche de l'endroit où vous êtes actuellement se trouve un feu de camp. Grâce aux allumettes vous pourrez mettre le feu, et faire cuire le poulet.



Ce poulet vous servira de présent pour le vieil homme en bas à droite. Soudoyez-le, il aime se faire prier, et il vous ouvrira la porte qui mène à la partie suivante.



Dans chaque level, il y a au moins un magasin. Celui de la partie 1 du level 1 est placé tout en haut, dans la même partie que celle où se trouve le vieil homme. C'est dans les magasins que vous pouvez échanger vos fleurs et vos animaux contre des options de tir, d'énergie, ou de tout autre chose.



Level 1

2ème PARTIE



Dès le début du niveau, dirigez vous vers la droite. Allez tout au bout. Vous verrez un livre de sorts voler en cercle. Attrapez-le, pour qu'il ne vous échappe pas des mains, vous devrez lui tirer dessus plusieurs fois.



Revenez vers la gauche, et récupérez la graine de pomme, et la hache. Vous les trouverez sur des plateformes, un peu en hauteur, avant le milieu du niveau.



Continuez maintenant vers la gauche, jusqu'à rejoindre le sorcier qui se trouvait quasiment au début du niveau. Donnez-lui la graine et le livre de sorts, en échange, il vous donnera une pomme, ce qui correspond exactement au tribu que réclame le gardien de l'accès au niveau suivant, tout au bout à droite, au des-sus de l'emplacement du livre de sort.



Descendez à la première échelle venue afin de récupérer de l'argent. remontez, puis, en allant vers la droite, apprêtez vous à monter à la première échelle.



Il faut maintenant rejoindre le bûcheron, qui se trouve plus loin sur la droite. Quand vous l'avez trouvé, donnez-lui la hache, il vous donnera un sort en échange.

Level 1

3ème PARTIE



En plein milieu du niveau, vous avez peut-être vu un monstre débile et souriant. Retrouvez-le, et attaquez-le avec le sort que le bûcheron vous a donné. Il va en perdre ses dents, et, bien sûr, vous allez les récupérer.



Il faut maintenant rejoindre la grand-mère, qui est au point le plus haut, côté gauche, un peu plus haut que le rémouleur. Donnez les dents que vous venez d'obtenir à cette grand-mère, elle vous donnera une pince à linge.



Maintenant, il faut aller à l'extrémité droite du niveau. Vous vous trouverez devant un troll puant qui garde le passage vers la suite. Pour ne pas être dérangé par son odeur, utiliser la pince à linge sur votre nez, et hop, le tour est joué.



Ça y est, vous avez presque terminé le premier level. Enfin...il reste tout de même à éliminer un sacré monstre, une araignée géante. Il n'y a pas de technique particulière. Par exemple, rester dans un coin, on peut être touché, mais on a beaucoup de marge pour tirer sur l'araignée pendant ses déplacements.

Level 2



Ce level est très grand, vous allez devoir faire du repérage pour ne pas trop vous perdre.



Commencez par récupérer les trois objets suivants: la grande clé en or, la flute d'argent, et la dynamite.



Ces trois objets sont en extérieur, sur des plates-formes.

Utilisez cette porte, qui mène dans les souterrains, puis allez donner la flute au personnage enfermé dans une cage. Ensuite, utilisez la grosse clé en or pour le libérer. Pour vous remercier, il ira vous débarrasser des gros rats qui bloquent le passage tout à fait en bas à gauche du niveau. D'ailleurs, paf, allons-y, dirigeons nous dans ce coin du labyrinthe.



Tout au bout du couloir où évoluaient les rats, vous trouverez un gisement d'huile. Profitez-en pour remplir le bidon d'huile que vous avez du récupérer dans le couloir, cela servira plus tard.



Remontez vers la surface, mais avant de prendre la dernière échelle qui vous ramène à l'air libre, passez sur une passerelle à droite, où vous trouverez une petite clé. Ressortez, et entrez à nouveau dans les souterrains par l'échelle suivant celle que vous venez d'emprunter.



Dans cette portion de souterrain, vous allez voir un grand trou rempli de pics. Passez au dessus pour aller récupérer la manivelle. Nouvelle direction à prendre: tout en

haut à droite. Vous trouverez une autre cage, plus petite, qui contient une dent. Ouvrez la cage avec la petite clé. Et hop! On retourne dans les souterrains, en passant par la première

échelle, pour rejoindre la machine en panne. Utilisez la manivelle, puis la dent sur la machine, et activez-la. Un pont va apparaître, permettant de récupérer une paire de chaussures.



Direction la machine et la poulie, dans la partie au fond à droite du niveau. Utilisez l'huile pour réparer la machine, et actionnez-la. Ainsi, vous allez pouvoir passer de l'autre côté, et rejoindre l'entrée qui mène au gardien du niveau suivant, le boss de fin de ce niveau.



Level 3



Voici le niveau le plus linéaire du jeu. Il faut en fait avancer de la gauche vers la droite, sans jamais passer à un écran au dessus ou en dessous. Certaines plates-formes sont portées par des petites bestioles ailées, elles bougent permettent de rendre les plates-formes accessibles. Mais certaines sont

immobiles. Pour les mettre en mouvement, il faut avoir actionné une manette donnée. Pour être sûr de bien les enclencher toutes, tirez sur toutes les manettes une fois pour faire basculer le manche du côté droit, le côté ON.

Level 4



Premier objet à récupérer dans ce niveau: la dague. Un peu crade, je vous le concède, puisqu'il faut la retirer d'un corps sanguinolent et encore chaud.



Eh oui, c'est un gant de boxe. En effet. Il est tout à fait conseillé de le prendre, parceque, parfois, dans les jeux, bah on rencontre des gardes, qui ne laissent passer que si on leur donne un objet, ou si on les frappe.



Maintenant que vous avez la dague, et que vous êtes en haut de cette cage, il ne vous reste plus qu'à l'utiliser pour faire tomber la cage, et récupérer l'icône en or qui était dedans.



Voilà le roi de la tribu. C'est lui qui peut vous donner accès au monstre de fin de niveau. Mais il faut lui donner l'icône en or. C'est ça le business sauvage.



Voilà, je le savais bien, un gardien. Mais, n'exagérons rien, ce n'est pas bien grave, vous disposez de plusieurs atouts: un gant de boxe, ainsi qu'une flûte que vous devez avoir encore dans vos affaires. A vous de vous arranger.



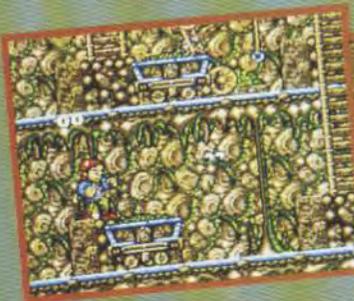
Un monstre bien chargé, mais, ma foi, assez joli. Cela dit, n'hésitez pas à lui en coller plein la tête, il mérite la mort tout autant que ses petits camarades. Vous ne pleuriez pas pour les éliminer, les autres.

Level 5

Un niveau charmant, où il est plus qu'aisé de se perdre et de devenir fou. Il faut d'abord trouvé l'os, et le donner au dragon. Récupérer la ceinture, et la donner au forgeron, avec la flûte, qu'il transformera en croix. Elle vous permettra de passer à travers les vampires sans crainte. Récupérez toutes les roues, toutes les vis, etc..., et donnez-les au mécanicien qui

vous donnera un morceau de papier. Maintenant, récupérez les trois joyaux, et allez voir le gardien.

Donnez-lui le morceau de papier, et passez la porte. Il ne reste plus qu'à donner les joyaux au roi pour aller affronter le monstre.



Level 6



Dans ce niveau, il y a parchemin contenant un sort déchiré en trois morceaux. Vous devez réunir les trois morceaux. Attaquez cet homme avec le sort pour qu'il vous donne une amulette.





Il fallait sans douter, au milieu du froid, il existe le très chaud. Ramassez donc ce chalumeau, vous risquez d'en avoir besoin.

Tiens, et les protège-oreilles, c'est intéressant aussi. Ça peut toujours servir.

A l'aide du chalumeau, libérez l'homme prisonnier du bloc de glace.

Donnez les machins-à-oreilles à l'esquimeau, qui vous offrira en échange un superbe bloc de glace.

Récupérez le marteau et les ciseaux de tailleur, et allez donne tout ça, avec le bloc de glace, à l'homme que vous avez libéré. Il va vous tailler une couronne en glace qu'il vous offre alors.

Donnez cette couronne, et l'amulette au roi, qui vous donne des roulettes.



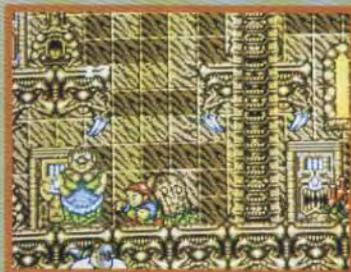
Il ne vous reste plus qu'à rejoindre le vieillard paralythique pour lui donner ces roulettes. Vous obtiendrez ainsi la clé qui ouvre la porte qui mène au niveau suivant.



Level 7

Vous voilà dans la première aile du château de Nicrilous, la fin est proche. commencez par récupérer cette part de tarte.

Ensuite, soignez bon, et donnez cette tarte au Tweedle du bas. il vous donnera en échange une magnifique paire de chaussettes.



Utilisez cette paire de chaussettes particulièrement puante pour attaquer cette femme. Elle va s'évanouir, et vous pourrez lui piquer son bâton "Qu'est-ce-t'y-as-fait-à-mon-bâton?"



Il ne reste plus qu'à activer le switch pour pouvoir ouvrir la porte et passer au niveau suivant.



A l'aide du bâton, stoppez le vélo. Le pauvre cycliste va dégager dans les airs comme un acrobate. L'électricité qu'il créait empêchait d'approcher le switch.

Level 8

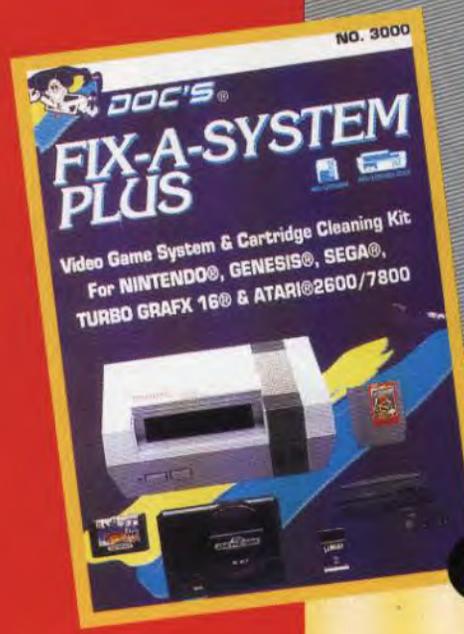
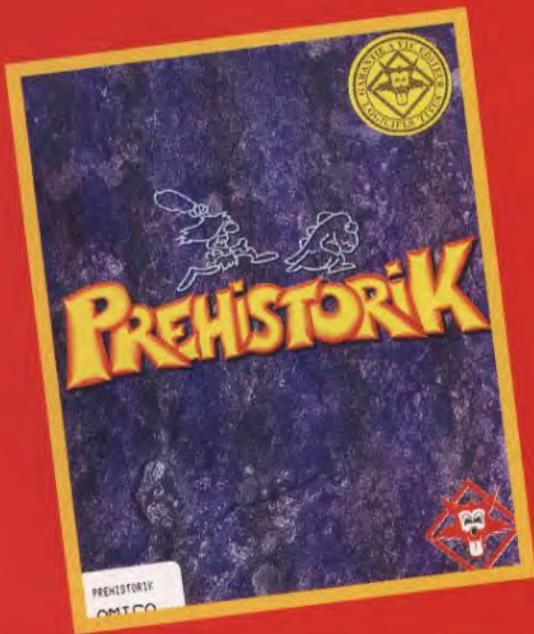


Votre petite amie est enfermée dans ce sac, c'est horrible, qui descend à l'aide du mécanique diabolique, c'est affreux, dans un bain d'acide, c'est atroce.

Pour enrayer ce destin monstrueux qui est réservé à votre charmante Elisa, vous devez parcourir ce niveau, et détruire toutes les poulies.

Au bout d'un moment, si vous êtes trop lent, vous verrez des vapeurs nauséabondes sortir de derrière cette porte. Mais...Mais que se passe-t-il?

Oui, je sais, vous n'avez pas le temps de trainer, mais il va falloir réfléchir, car cette partie du jeu est truffée de portes, un vrai labyrinthe. Réussirez-vous à libérer Elisa?



UN ABONNEMENT A JOYSTICK = UN JEU GRATUIT ou UN KIT DE NETTOYAGE CONSOLE GRATUIT

(ou UN VOYAGE AUX ETATS-UNIS PAYANT)
(ou UN FOUR A MICRO-ONDES PAYANT)
(ou UN GRAIN DE RIZ GRATUIT)

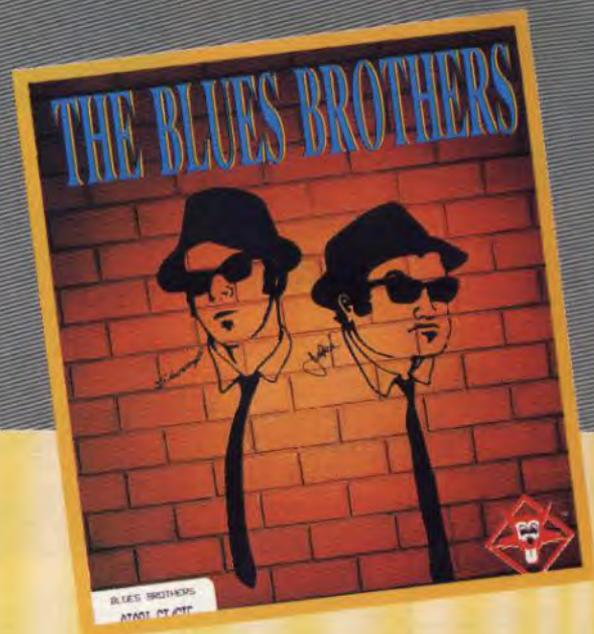
**1 - POUR MASTER SYSTEM
NINTENDO - MEGADRIVE - NEC**
2 - POUR GAME BOY - LYNX

Les abonnés de joystick sont vraiment des privilégiés. D'abord, ils reçoivent à domicile 11 numéros de Joystick (dont un double) pendant un an. Et déjà, rien que ça, c'est drôlement bien, parce que vous en connaissez beaucoup, des journaux aussi drôles et aussi informatifs que Joystick? A part le Magazine des Pompes Funèbres?

Mais c'est pas tout. Les abonnés sont prioritaires pour les petites annonces. Ça veut dire que quand on n'est pas abonné et qu'on envoie une petite annonce, on n'est pas certain qu'elle paraisse, ça dépend de la place qu'on a. Eh ben les abonnés, eux, ils sont certains.

Mais c'est pas encore tout. Les abonnés ont 60 minutes de connexion en 3614 sur le 3615 Joystick, qui est le plus beau serveur du monde, à part le 3615 Amitiés Franco-Albanaïses, mais celui-là, on ne le compte pas.

C'est tout? Eh non. On a gardé le meilleur pour la fin. Les abonnés qui ont un micro, on leur donne un jeu gratos, zéro franc, peau de bique, oualou, nib de nibe, macache, rien du tout, que dalle, pas un centime. Et ceux-là qu'y z'ont des consoles, qu'est-ce qu'on leur donne? Un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos, etc. Vous en connaissez beaucoup, des cadeaux comme ça? Hein?



ECONOMISEZ JUSQU'À 300 FRANCS! UN JEU LORICIEL OU TITUS GRATUIT!

RÉCAPITULONS, SI VOUS LE VOULEZ BIEN.

Il existe deux formules d'abonnement à Joystick: la formule rouge, et la formule bleue. La formule rouge est très simple; d'ailleurs, elle est tellement simple que nous allons l'appeler "formule blanche".

La formule blanche consiste à s'abonner pour le journal, et à ne pas recevoir de jeu gratuit, ni de kit de nettoyage. Forcément, c'est un peu dommage, mais c'est moins cher, et même beaucoup moins cher: au lieu de payer l'abonnement 280 francs (10 numéros à 25 francs plus un numéro à 30 francs), vous ne le payez que 220 francs. Ce qui vous fait tout de même 60

francs d'économie, avec lesquels vous pouvez acheter deux numéros du Magazine des Pompes Funèbres, par exemple.

La formule bleue, que pour simplifier nous allons appeler "formule verte", coûte exactement le prix de 11 Joystick (dont un double), à savoir 280 francs. Mais pour ce prix, vous avez soit un jeu gratos, soit un kit de nettoyage pour consoles et cartouches, gratos aussi. Bien sûr, vous payez 25 francs de port, mais ne vous plaignez pas, si le cadeau était un paquebot, par exemple, vous payeriez 250 millions de port.

Au fait, c'est quoi-t'est-ce, ce machin de nettoyage? Alors voilà: il s'agit d'un boîtier qui contient des produits et des petits instruments pour nettoyer les contacts des cartouches, et des fausses cartouches que l'on insère deux ou trois fois dans le port cartouche de la console et qui nettoient le port cartouche en question. Y en a un qui marche pour Gameboy et Lynx, et l'autre marche pour NES, Megadrive, Master System, Turbo Grafx et Atari 2600/7800.

Enfin, signalons que cette offre n'est valable que dans la limite des stocks disponibles, mais pas de panique, les stocks sont pleins.

BULLETIN D'ABONNEMENT

(À REMPLIR ET À RENVOYER AVEC VOTRE RÉGLEMENT À JOYSTICK, 103 BD MACDONALD, 75019 PARIS)

- Je choisis la formule ocre jaune avec des petites tâches vermillon, c'est-à-dire la formule simple qui me coûte **220 francs** seulement, et qui me donne droit à onze numéros de Joystick, 60 minutes de connexion gratos et mes PA prioritaires (hep! Pour le reste de l'Europe, en attendant 93, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs, par avion).
- Je préfère la formule camaïeu de bleus, c'est-à-dire celle qui me donne droit à tous les avantages pré-cités, plus le cadeau. Je paye donc 280 francs plus 25 francs de port, ce qui me fait **305 francs** au total. Je note au passage que cette offre n'est valable que pour la France métropolitaine, mais c'est pas de notre faute, que voulez-vous, ce n'est pas nous qui avons inventé les frontières. Désolé. Donc, je coche mon cadeau ci-dessous.

BABY JO Amiga ST PC 5"1/4 PC 3"1/2 CPC DK CPC K7
PRÉHISTORIK Amiga ST PC 5"1/4 PC 3"1/2 **BLUES BROTHERS** Amiga ST PC 5"1/4 PC 3"1/2
 KIT DE NETTOYAGE pour consoles portables **KIT DE NETTOYAGE** pour consoles de table

Pour bénéficier des 60 minutes de connexion gratuite sur le serveur minitel Joystick, et quelle que soit la formule choisie, je donne mon pseudo (qui doit déjà exister sur le serveur) :

Pendant que j'y suis, je commande les numéros suivants de Joystick, qui sont à 25 francs, sauf le 7 et le 18 qui sont à 30 francs:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

Nom: Prénom: Adresse:

Code postal: Ville: Tel: Age:

Modèle d'ordinateur: Modèle de console:

Joindre votre règlement à ce bulletin

Délai d'envoi du cadeau: quatre à six semaines.

PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Le tout : 2 000 F ou poss. éch. contre un AMIGA. Contacter Albert au 44.20.41.21.

00 N° 18952
Vds Megadrive (F) + adapt. + 1 joystick. neuf ds sa boîte d'orig. (07/91). Prix : 1000F à déb. Contacter Gaby au 47.83.80.23.

00 N° 19091
Vds Megadrive française + 4 jx (achat sép. 91, ss gar. 10 mois). Prix : 1400F. Contacter Gérard au 47.89.05.01.

00 N° 19169
Vds jx Megadrive : 250F. Vds jx NES : 250F. Contacter Paumier Joseph au (1) 60.11.03.06.

00 N° 19170
Vds 6 jx Megadrive à 250F pièce ou le lot 1200F (Pro2 en cadeau !). Contacter Patrick au (1) 40.59.72.78.

13 N° 18933
Vds MEGADRIVE + 4 jx + adapt. jup. ou éch. contre AMIGA + ext. 512 Ko. Si vente, prix : 1 800 F. Contacter AUGER Thierry au 91.74.08.21.

13 N° 18973
Vds Mastersystem the Noel 90 + 4 jx. Prix : 800F. Contacter Nizarro Cyril 31 av. de Fontaine 13600 La Clotat, tél. 42.83.27.09.

13 N° 19179
Vds Mickey (Megadrive) : 300F !! Contacter Julien au 42.45.08.84 à partir de 17h.

13 N° 19210
Vds jx Megadrive à petits prix. Contacter Seb au 42.45.23.94.

21 N° 18897
Vds jx MEGADRIVE (F) entre 150 F et 250 F. Contacter Sébastien au 80.73.63.35.

22 N° 18882
Vds MASTERSYSTEME+ joy. + jx. Contacter Nicolas au 96.35.83.60 après 18h ts les jours sauf vacances.

29 N° 18987
Vds Mastersystem + jx : 700F. Contacter Denis au 98.47.71.73 (heures des repas). Urgent !! Les premiers appels seront les premiers servis !!

29 N° 19165
Vds Mastersystem, 2 man., pistolet. 5 jx. Prix : 1100F. Vds jx de 150F à 210F. Contacter Stéphane au 98.47.06.03 après 18h. Vie !!

31 N° 19171
Vds Megadrive, 2 joyaids, 1 jeu. Possibilité jx jap. et franç. Tél. 61.85.93.45 après 19h.

33 N° 18873
Vds MASTERSYSTEME+ pistolet + nbx jx. Faire offre(poss. vente séparée). Contacter Vincent au 56.07.37.02.

35 N° 18836
Vds jx MASTERSYSTEME de 200 F à 250 F. Tél. 99.50.77.26 après 20h.

35 N° 18858
Vds Sega 8 bits + pistolet + man. Prix : 530 F + jx de 50 F à 200F. SANCIER Ludovic La Chalotière 35170 BRUZ Tél. 99.52.60.26.

38 N° 18894
Vds MEGADRIVE (F) + 6 jx + 1 MASTERSYSTEME + 1 jeu. Prix : 2 000 F. Contacter Manu au 74.29.54.21.

38 N° 19125
Vds Megadrive (F) + jeux. Prix : 2000F. Contacter Tibo au 76.71.77.52 (hors repas et uniquement sur l'Isère).

44 N° 18890
Vds ou éch. cart.MEGADRIVE, vds

cart. MASTERSYSTEME, vds console NES. Contacter Adrien au 40.34.05.96.

44 N° 18942
Vds Mastersystem the + 9 jx. Prix : 1650F ou le jeu : 150F pièce. Contacter Laurent au 40.63.71.59 vers 19h.

51 N° 19151
Vds Megadrive (F) + 3 jx + 2 joya. + mon. coul., le tit état neuf. Prix : 2490F. Vds Gamegear + 4 jx, étatneuf. Prix : 1290F. Contacter Laurent au 26.36.38.66.

57 N° 18859
Vds ou éch. sur MEGADRIVE nbx jx dont neufs. Liste en écrivant à M. SATOBI S. 2 rue du Nivernais 57070METZ BORNAY. Tél. 87.75.65.74. Annonce sérieuse !!

59 N° 18947
Vds Megadrive (J) : 800F. Vds jx entre 200F et 300F. Contacter Sébastien au 20.92.15.24.

59 N° 18977
Vds jx Megadrive (F) de 150F à 300F. Contacter Michaux Benoît 19 place Lisfranc 59700 Marcq en Baroeul.

60 N° 19087
Vds Mastersystem ss gar. (achat 04/91) + 5 jx. Prix : 1500F à déb. Contacter Alain au 44.08.31.17 après 17h.

62 N° 19193
Vds Mastersystem, jx, control stick, reues, ss gar. Prix : 450F. Contacter David au 21.75.53.89.

65 N° 19124
Vds Megadrive (J) ss gar. jusqu'en 07/92 + 4 jx + 2 joyaids. Prix : 1500F. Tél. 62.93.75.77.

69 N° 18968
Vds jx Mastersystem the ou éch. contre jx Megadrive. Tél. 78.83.08.48 vers 17h30/18h.

73 N° 18866
Vds MASTERSYSTEME+ 2 man. + 2 jx. Contacter FOUCAULT Julien au 79.84.25.23 (départ. 73).

74 N° 19076
Vds Mastersystem + Shinobi et Super Hang On. Prix : 550F. Contacter Grégory au 50.38.19.97, 100 route de Collonges 74100 Vetraz-Montboux

75 N° 18861
Vds MEGADRIVE (F) + 8 jx + joya. +cable péritel. Accepte les cart. franc. Prix : 3 990 F. Contacter Rappael au 45.32.30.72.

75 N° 18867
Vds SUPERGRAPHX + Xompro + 2 man. + vds nbx jx NES, NEG et MEGADRIVE. Contacter Philippe au 40.43.06.21.

75 N° 19078
Vds Megadrive (J) + nbx jx + 2 man., le tit en the et ss gar. Prix : 3000F. Tél. 43.42.07.38.

76 N° 18878
Vds MASTERSYSTEME+ 2 man. + nbx jx. L'ensemble : 2 000 F. Contacter Gérard au 35.30.25.26 entre 17h30 et 20h.

77 N° 18721
Vds pour MEGADRIVE (J) Mickey M. 250 F. Allowed Beat : 100 F. Ch. Street of Rage. CHARPENTIER David 34 rcs. Croix Saint Loup 77100 MEAUX.

77 N° 18885
Vds MASTERSYSTEME+TBE+ 3 man. cassée. Prix : 600 F à déb. Contacter Pierre au 60.0764.07 à partir de 16h.

78 N° 18855
Vds MASTERSYSTEME+ Phaser + 2 joya. + nbx jx. le tit en TBE. Prix : 1 500 F. Contacter Gregory au 39.46.66.25. Vie !!

82 N° 19128
Vds Mastersystem + jx. Prix : 2500F ou éch. contre Megadrive + 1 ou 2 jx + man. ou contre PC Engine GT ou Superfamcom. Contacter Bardinet François, "Guis" 82210 Morès.

85 N° 18991
Vds Mastersystem + 9 jx + 2 man. Prix : 1600F. ou éch. contre Gameboy + 12 jx + écoute. Contacter Wilfried au 51.35.11.66, 18 chemin des Guignardières 85300 Soullans.

85 N° 19219
Vds Mastersystem et 2 jeux entre 700F et 750F. Contacter Pascal au 51.07.94.57 après 19h.

91 N° 18877
Vds MEGADRIVE (F) + Pro2+ 6 jx. Prix : 1 800 F. Contacter Fabrice au 60.11.81.87.

92 N° 18891
Vds jx MEGADRIVE (F) de 100 F à 300 F. Contacter M. COUVE-LARD Jean-Yves 1bis rue Auguste Beau 92400 COURBEVOIE.

92 N° 19206
Vds jx pour Megadrive F et J de 200F à 250F pièce. Vds nbx jx Mastersystem à 150F pièce, le tit en the. Contacter Bob au 46.45.85.26 (région parisienne exclusivement).

93 N° 18869
Urgent, vds jx MASTERSYSTEME. Laisser message sur le répondeur au 48.70.05.72. Merci!

93 N° 18886
Vds MASTERSYSTEME+ jx + phaser (ds boîtes d'orig.) Prix : 1 700 F à déb. Contacter Frédéric au 48.44.46.16.

93 N° 18892
Vds MEGADRIVE complète ss gar. : 1 300 F à déb. M. DESCALIS Jérémie 26 rue Parmentier 93100

MONTEUIL SOUS BOIS Tel. 48.70.10.98.

94 N° 18835
Vds MEGADRIVE (J) + 6 jx. Prix : 2 000 F. CHERAFT Vincent 35 rue de la Fosse Rouge 94370 SUCY EN BRIE. Tél. 45.90.34.36 après 18h.

94 N° 18850
Vds jx pour MASTERSYSTEME de 80 F à 100 F. Envoi dèle cassette dès réception du chèque. Tél. 46.77.12.84.

94 N° 18880
Vds jx MEGADRIVE de 200 F à 250 F pièce. Contacter Laurent au 45.93.03.41.

95 N° 19021
Vds Megadrive (J) jamais servi cause dble empl + bits au choc. Vente sép. poss. Vente à la plus grosse offre présentée (pas en-dessous de 900F). Contacter Cyril au 34.71.83.11 après 17h.

95 N° 19207
Vds jx sur Megadrive entre 200F et 250F. Tél. 39.97.25.53.



ACHAT

68 N° 19088
Achète softs sur Atari (jx. utilis. démos...). Envoyer liste et prix à Spinoza Richard 10 rue du Cap Dreyfus, 3ème ét. n° 5 68100 Mulhouse. Réponse assurée alors écrivez nombreux !!

77 N° 18995
Ach. Block-Out ou Ninja Gaiden sur Lynx. Ech. jx sur Megadrive. Vds et éch. neufs sur St. Contacter Jérôme au 60.04.34.60.

92 N° 19067
Achète Atari 1040 avec moniteur. Paiement comptant. Tél. 47.39.21.59.

ACTIVISION et THE DISC COMPANY

**éditent et distribuent dans les quatorze pays européens des logiciels ludiques et bureautiques.
Pour participer à notre forte croissance dans un domaine de pointe...**

2 CHEFS DE PRODUITS LUDIQUES



SA MISSION : Responsable d'une gamme de produits ludiques sur les plateformes PC, Amiga, Consoles Nintendo NES, GameBoy et SuperNES. En relation avec les développeurs et traducteurs, il supervise la réalisation technique des produits européens.

SON PROFIL : 25/30 ans. Une maîtrise de l'Anglais en milieu professionnel. Une formation de type Ingénieur/Technicien en Informatique ou Ecole de Commerce. Une expérience réussie dans le management de produits ludiques. La connaissance approfondie des matériels et logiciels ludiques du marché.

UN RESPONSABLE QUALITÉ ET SERVICE CLIENT.



SA MISSION : Responsable du test, de la qualification de nos produits ainsi que du support clientèle. En relation avec les chefs de produits, il supervise les tests et le support technique des logiciels de productivité et ludiques.

SON PROFIL : 25/30 ans. Une maîtrise de l'Anglais en milieu professionnel. Une formation de type Ingénieur/Technicien en Informatique. Une expérience réussie dans la gestion de tests de produits micro-informatique ainsi que du support technique. La connaissance approfondie des matériels PC, Amiga et Consoles Nintendo.

...NOUS RECHERCHONS :

UN CHEF DE PRODUITS DE PRODUCTIVITÉ



SA MISSION : Responsable de nos produits de productivité Amiga sous environnement graphique Workbench 2.0. En relation avec les développeurs et traducteurs, il supervise la réalisation technique des produits européens.

SON PROFIL : 25/30 ans. Une maîtrise de l'Anglais en milieu professionnel. Une formation de type Ingénieur/Technicien en Informatique ou Ecole de Commerce. Une expérience réussie dans le management de produits micro-informatique. La connaissance approfondie des matériels et logiciels Amiga.

UN ASSISTANT SUPPORT TECHNIQUE.

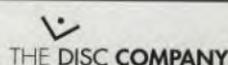


SA MISSION : Tester, qualifier nos produits ainsi qu'assurer le support de la clientèle. En relation avec le Responsable Qualité, il effectue les tests et le support technique des logiciels de productivité et ludiques.

SON PROFIL : 20/30 ans. Une maîtrise de l'Anglais en milieu professionnel. Une formation de type Technicien en Informatique. Une expérience réussie dans le test de produits micro-informatique ainsi que du support technique. La connaissance approfondie des matériels PC, Amiga et Consoles Nintendo.



POUR UN ENTRETIEN INDIVIDUEL, ADRESSEZ VOTRE DOSSIER DE CANDIDATURE À :
Cuy Link - DEPARTEMENT Publishing - THE DISC COMPANY EUROPE - 738 RUE YVES KERMEN - 92658 BOULOGNE-BILLANCOURT Cedex



95 N° 19062
Ach. news sur St à bas prix !
Ecrire à Lemarechal Mathieu 5
rue Stanislas Bance 95400
Arnouville les Gonesse, tél.
39.85.72.52.

CONTACT

01 N° 19034
Cb. contacts sérieux sur St (arna-
queurs s'abstenir !), envoyer listes
à Gaillard Sylvain, 23 rue des
Crêts 01630 Saint Genis Pouilly.

06 N° 19084
Echange news sur St (14 ans de
préf., programme C). Contacter
Guillaume au 93.62.32.56 (sur
Nice uniquement).

13 N° 18702
Cb. contact pour éch. jx (nbrx
news). Contacter SOPRANO
Patricia au 91.03.74.37, ou écr
9 bd Jacques Cassone 13016
MARSEILLE.

13 N° 19154
Cb. contacts sur St pour éch. softs
et news. Ecrire à Dumas J.C. 4 bd
Philippon 13004 Marseille.

29 N° 18976
Vds ou éch. news sur Ste. Ecrire à
Salatin Franck 20 rue François
Menez 29000 Quimper.

35 N° 19035
Ech. news ou autres sur Atari,
contacts sérieux uniquement !!
Envoyer liste à Olivier Vincent, La
Geminais 35250 Chevaigen, tél.
99.55.87.39 (demander Vincent).

49 N° 19131
Cb. contacts sérieux sur 520 St,
rigoureuse assurée. Envoyer liste à
Ragueneau Steve 19 rue
Descartes 49300 Cholet.

57 N° 19046
St et Amiga cb. contacts sérieux
pour éch. jx, utils éduc. ...
Envoyer listes à Bertheau Jean-
François, 1 rue des Myosotis
57420 Fleury.

59 N° 18969
Ech. jx sur Atari Ste, Sif, 520 et
1040. Rép. ass. Contacter Polveri
Pierre 88 rue Houcard 59200
Tourcoing, tél. 20.25.49.27.

60 N° 19015
Ste ch. contact sérieux et durable
pour éch. de softs et utils, poss.
news. Envoyer liste à Carlier
Fabrice 11 impasse du Vieux
Lavoir 60700 Pont Saint
Maxence.

64 N° 18719
Cb. contacts sur st ayant des
news et achetant des orig. récents.
RIBAS Fabrice 30 rue Mozart
64000 PAU.

70 N° 19141
Vds ou éch. nbrx jx et utils, midi,
demos, éduc. ... à prix très bas si
vente. Envoyer 2 timbres pour
liste au 3 rue des Aubépines
70300 Luxeuil.

75 N° 18966
Ech. news et autres sur Ste (déb.
acc.). Ecrire à Le Coent Eric 7 rue
de la Mare 75020 Paris.

75 N° 19032
Ech. Great Court 2 contre Gods,
Elf, R-Type 2 et Vroom. St poss.
région Paris. Tél. (1) 42.41.52.67
(heures de repas).

80 N° 19061
Cb. contacts sérieux et rapides
sur Atari, éch. jx, utils. ... Poss.
nbrs news. Ecrire à Cognatier
Sylvain 15 rue Louis Cretel 80300
Alvaut, tél. 22.75.41.72.

83 N° 19095
Cb. Player Manager de ANCO sur
ST (éch. ou achat). Ech. jx sur
Mégadrive. Tél. 94.92.03.06.

92 N° 18746
Ech., vds, ach. jx sur MEGADRI-
VE, SFC et GAMEBOY et cb.
contact pour éch. sur St/Ste
Contacter PETITIER Marc 12 rue
du Gros Chêne 92370 CHAVILLE
Tél. 47.50.84.73.

93 N° 18698
Cb. contact dur. et sér. sur ST
(poss. Maupiti, Lotus, Op. Stealth,
Explora 3...) Rép. assurée.
Contacter Sébastien au
48.61.35.60.

VENTE

06 N° 18788
Vds ATARI 520 Sif + souris +
lives + nbrx jx. Prix : 2 000 F.
TBE. Contacter Jacques au
93.28.00.73.

06 N° 19037
Cause armée, vds 520 Sif + mon.
coul. + lect. ect. DF + joyst. + sou-
ris + synthé + livres + nbrx jx.
Prix : 5500F. Contacter Philippe
au 93.35.59.12 le soir.

10 N° 19119
Vds jx sur St à prix intéressants.
Contacter Clément Julien 19
impasse Jean Jaurès 10800 Saint
Julien.

17 N° 18732
Vds 520 Sif DF TBE+3 joy.+nbrx
jx+souris+GFA+lives+Prix : 2000
F à déb. CHANUT Xavier 14 rue
Ange Jacques Gabriel 17000 LA
ROCHELLE Tél. 46.42.75.98.

22 N° 19038
Vds 520 Sif coul. + nbrx jx + sou-
ris + man. + boîte disks, le tt en
tbe. Prix : 3500F à déb. Tél.
96.33.05.58 ts les jours après
17h30.

38 N° 19127
Vds jx orig. pour Ste à 125F.
Ecrire au 14 avenue de l'Europe
38120 Saint Egreve, tél.
76.75.77.47.

43 N° 18978
Vds jx Atari St de 100F à 150F.
Demander liste à Micbaël au
38.64.81.67.

44 N° 18999
Vds nbrx jx St de 125F à 150F.
Contacter Kesteman Thierry au
40.94.84.77 (rég. nantaise uni-
quement). Urgent !!

44 N° 19071
Vds Atari Mega S11 + mon. coul.
+ nbrx disks et demos + freeboot +
2 joyst., le tt en tbe. Prix : 5900F.
Contacter Beacqua Arnaud 10
avenue du Bois Bissin 44350
Gueraende, tél. 40.24.24.41.

56 N° 19024
Vds Atari 1040 Sif + souris +
joyst. + reues + freeboot + doc. +
boite de rang. + jx et utils + di.
Prix à débattre. Tél. 97.24.18.98.

57 N° 19216
Vds Atari 2600 + 4 man. Prix :
250F. Vds jx = 800F. Tél.
87.30.97.46.

58 N° 19050
Vds Atari 520 Ste + joyst. + souris
+ jx orig. + Master Sound 2. Prix:
3000F à déb. Contacter
Alexandre au 86.39.75.11 après
19h.

59 N° 18948
Vds Atari 1040 Ste + souris +
man. + nbrx jx et utils. Prix :
3000F. Tél. 20.89.26.73.

59 N° 19134
Vds Atari 520 Sif +ousse + péritel
+ nbrx jx + souris + reues.
Prix : 2300F. Contacter Antoine
au 20.59.87.19 à partir de 18h.

60 N° 18984
Vds jx orig. : 50F pièce. Contacter
Pascal au 44.57.67.81.

69 N° 19118
Vds Atari 520 Sif (tbe), jx, utils...
le Rédacteur. Jumbo Pack (GEA
Basic) et divers. Prix : 2000F. Tél.
78.31.64.74.

74 N° 19132
Vds 520 Ste + jx + joyst. + tapis
souris. Prix : 2700F à débattre.
Tél. 50.23.68.19.

75 N° 18761
Vds jx orig. sur St entre 40 F et
100 F. Contacter Gilles au
43.31.34.46.

75 N° 18960
Vds Atari 520 Ste + ext. 1 Mo +
mon. coul. + souris + jx + livres
basic + 2 rallonges + 4 joyst. +
prise péritel. (Le tt ss emb. d'orig.).
Prix : 5000F. Tél. 43.60.18.28.

75 N° 19010
Urgent !! Vds sur Atari : Scanner
Golden Image : 1500F. ou éch.
contre Mégadrive + Sonic,
Mickey, Shinobi. Contacter
Zimmermann Jérémie au
45.20.07.43 après 18h.

75 N° 19082
Vds 1040 Sif + mon. mono. +
imprim. Stuff 24 + livres + progr.,
le tt en bon état (imprim. ss gar.).
Prix : 4500F. Contacter Thibault
au 40.09.96.72 le soir.

75 N° 19181
Vds Atari 520 Sif, 2 man., nbrx
jx orig. Prix : 2500F. Le tt en tbe.
Contacter Julien au 45.57.26.23.

75 N° 19208
Vds Atari St, jx orig., livre, joyst.
Prix : 2300F. Vds aussi news sur
Amiga, Atari et PC. Contacter
Altouane Mobamed 133 rue
Haxo 75019 Paris, tél.
42.45.32.68 entre 20h et 21h.

77 N° 18750
Vds ATARI 1040 Sif + mon. coul.
+ mon. mono. + impr. Star NL 10
+ nbrx jx + 2 joyst., le tout en TBE.
Prix : 7000 F. GUILLOUX Philippe
Ecole des Lions 77183 CROISSY
BEAUBOURG Tél. 60.05.83.79.

77 N° 18797
Vds ATARI 520 Steest. 1 Mo + 3
000F + 1 man + 1 jeu + livres +
freeboot + 10 disk vierges + 2
éduc. + matériel d'origine.
Contacter Stéphane au
64.68.16.48.

78 N° 19182
Vds jx St à 100F pièce. Contacter
Moreau Patrick au 30.71.09.18.

82 N° 19006
Vds 520 Ste neuf + mon. coul.
SCI435 + souris + 2 joyst. + jx
récents + dk vierges + utils,
manuel et boîtes d'orig. Prix :
4500F. (ss gar. 02/92). Contacter
Chanson Bastien au 63.20.09.67.

83 N° 19009
Vds jx orig. sur St : 100F (avec
boîtes et notices). Contacter
Paracchini Sylvain au
94.76.81.00.

83 N° 19164
Vds 3D Construction Kit sur Ste :
300F. Vds jx sur Ste de 80F à
150F pièce. Contacter Gilles au
94.08.12.74.

87 N° 18734
Vds jx orig. (Lotus turbo, Fighter
Bomber...) prix à déb. Vds volant
Racemaker neuf 250 F (valeur) :
450 F/Tél. 55.02.58.11 après
19h30.

91 N° 18792
Vds ATARI 1040 Ste ss gar + sou-
ris + jx (B.A.T., Captive...) + péri-
tel. TBE. Prix : 3 100 F. Tél.
60.75.24.75.

91 N° 18944
Vds 520 St 1 Mo + mon. coul.
SCI425 + nbrx jx + utils + livres
+ sélect. de face. Prix : 5000F. Tél.
60.46.48.97.

91 N° 19105
Vds Atari Sif peu servit avec de
nbrx jx. Prix : 3000F. Contacter
Olivier au 69.43.26.91 (Essonne).

91 N° 19198
Vds 520 Ste, 1 man., souris, nbrx
jx, dk copieurs, basic, disks vierges.
Ecrire à 6 rue Bossuet, Val
d'Albrian 91400 Saclay, tél.
69.41.86.05 après 18h.

91 N° 19217
Vds Atari 520 Sif, mon. coul., 2
joyst., joyst. dble prise, souris,
péritel. Prix : 3000F. Ss mon. :
2000F. ou éch. contre Amiga
500. Tél. 42.85.61.02 du lundi
au vendredi.

92 N° 18442
Vds. Megafile 44 (disque dur
amovible 44Mo) 5500F.
Contacter Daniel au 47.09.36.50.

92 N° 19028
Vds Atari 520 Sif + docs + péritel
+ nbrx jx + reues + manuel de
program. Le tt en parf. état. Prix :
2000F. Contacter Jean au
46.24.42.82 après 18h.

93 N° 18956
Vds nbrx jx Atari 100F pièce. Tél.
48.91.29.37.

93 N° 19016
Vds Atari 520 Ste + nbrx jx + 1
man. + souris + péritel, le tt en
tbe. Prix : 2700F. Contacter
Gianonatti David, Parc de la
Noue, Bar F2 93420 Villepinte,
tél. 43.83.61.95.

93 N° 19027
Urgent !! Vds Atari 520 Ste +
mon. coul. + cordon péritel +
souris + nbrx jx. Prix : 4000F.
Tél. 43.03.66.80.

93 N° 19097
Vds Atari 520 Sif + jx + basic GFA
+ ass. + comp. + data + calco +
texto + log. télec. + boîte rang. +
joyst. + courbasic + nbrs rev.
Prix : 2700F. Contacter Fons
Xavier au 48.61.31.62.

94 N° 18703
Vds 1040 Ste + jx+ péritel + souris
+ D7. Prix : 3000 F. Contacter
Armen au 43.76.68.42.
après 18h.

94 N° 19004
Urgent !! Vds Atari 520 St df +
souris + tapis + joyst. + nbrx jx +
nbrs rev. + péritel + dk vierges +
utils. Prix : 2900F. Contacter
Alain au 43.77.58.75.

94 N° 19041
Vds Atari Ste + mon. coul.
SCI224 + joyst. + souris + jx +
disks vierges + tapis + boîtes +
rallonges joyst. + péritel + reues,
le tt en tbe. Prix : 4500F à déb.
Tél. 45.97.57.63.

94 N° 19109
Ech. ou vds sur Atari jx orig. de
40F à 100F. Contacter Gomez
Emilio au 45.93.12.48.

95 N° 19080
Vds jx pour St 75F pièce ou lot de
9 : 500F. Contacter Bondué
Raphaël à bis rue d'Ambrimont
95450 Sargy, tél. 34.66.30.55
après 19h.

95 N° 19173
Vds Atari 520 Sif 1 Mo, 2 joyst.,
nbrx jx, boîte, disks vierges, mon.
coul. Prix : 4300F. Ecrire à
Mattei Sébastien 2 bis place
Danton 95600 Eaubonne.

Joystick et Consoles News sont des
publications mensuelles éditées par le Groupe
SIPRESS, 103 Boulevard Mac Donald, 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUTI, Gérard KANOUTI,
Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Co-Rédacteur en chef adjoint
Dany Boolauck
Sous-Co-Rédacteur en chef adjoint-Vacancier
Henri Legoy
Conception artistique
Jean-Jacques Dupuis
Conception Couverture
Nuit de Chine
Coordination technique
Claude Lucas

Joystick

COURRIER DES LECTEURS
Michel Desangles
NEWS
Toute l'équipe
JEUX CRACK
Danboss, Danbiss
TESTS
AHL, Seb, Moulinex, Dany Boolauck,
Rastafoo, Patrice Varet, Jean-F. Morisse
DOSSIER ELF
Seb

Consoles News

AHL & Destroy ou Destroy & AHL (ou l'inverse)

Correspondants permanents à l'étranger
Derek Dela Fuente (G.B.)
Kenneth Young (USA)
SEBDAI Publications (USA)
Alexander Loeber (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio - Alain LANGLOIS
Secrétariat
Fabienne JAHART-MELOT
Chefs de Publicité
Marc Andersen, Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Huguette Uzan

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassoort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Sysanim
David Weill

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL, PSD
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse

Tous droits de reproduction réservés. Publication inscrite
à l'OJD. Commission paritaire N° 70725. ISSN: 0994-
4559. Dépôt légal à parution.

Illustrations de couverture
Teenage Mutant Hero Turtles-The Coin-Op
WWF est une marque déposée de TITANSports, Inc.
HULK HOGAN, HULKAMANIA sont des marques déposées de
MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, Inc.
Licences accordées exclusivement à TITANSports Inc. Tous
les personnages ou ressemblances sont déposés par TITAN-
SPORTS, Inc. Tous droits réservés (c)1991

NOUVEAU

**ACCOMPAGNE
DIGGER DANS SA
RECHERCHE DE LA
CITÉ PERDUE**



MB



Nintendo®

**ENTERTAINMENT
SYSTEM™**

A VOUS DE JOUER LES KIDS!

SALUT LES KIDS!

C'est BART SIMPSON qui vous parle. J'ai un secret très important à vous révéler. LES EXTRA TERRES TRÈS ENVAHISSENT NOTRE BONNE VILLE DE SPRINGFIELD! Vous avez bien entendu: ceux sont d'immondes mutants, gluants, venus d'une autre planète. Ils tuent les braves citoyens de SPRINGFIELD, et prennent leur apparence. Ils préparent une arme terrible. C'EST PAS COOL ÇA COMME PLAN. Grâce à mes lunettes à rayons X, je suis le seul qui peut les démasquer. Avec ma bombe de peinture, mon skate-board, et mes jouets je dois les arrêter. Heureusement toute ma famille va m'aider. MERCI LES KIDS! AIDEZ MOI A SAUVER LE TERRE EN ACHETANT CE JEU.



**AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST**

Acclaim™
entertainment, inc.

ocean®

ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.
THE SIMPSONS™ TM & © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

OCEAN SOFTWARE LIMITED
25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS
TEL: (1) 47 66 33 26