

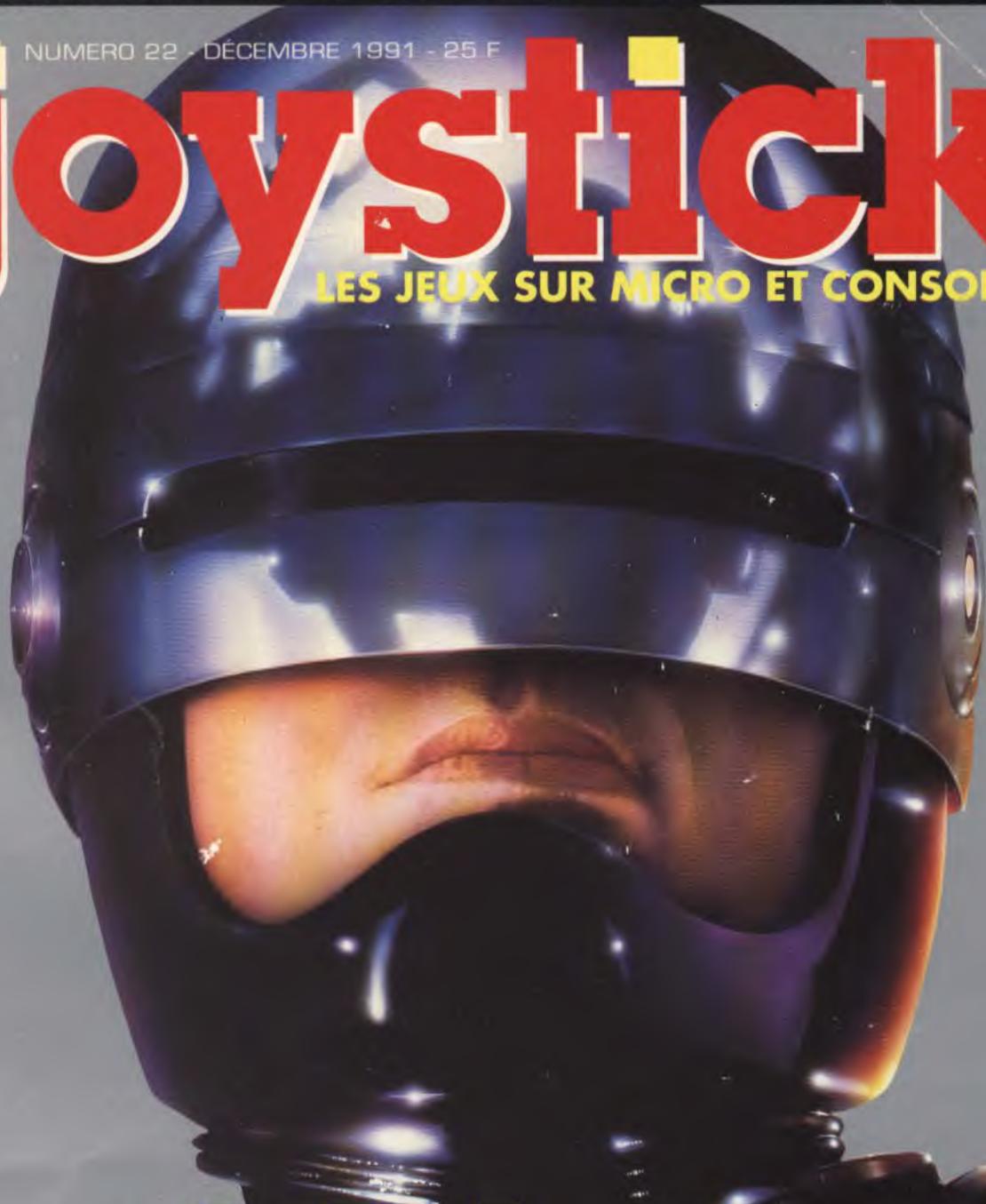
CPC . AMIGA . ST . PC . NEC . NINTENDO . SEGA

joystick  
NUMERO 22

NUMERO 22 - DÉCEMBRE 1991 - 25 F

# joystick

LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES



**324 PAGES**  
**DE JEUX VIDEO**

T2788 - 9111 - 25.00 F



# Un truc pour les gamins ?

## PAS D'ACCORD !

Ce n'est pas drôle de se sentir complètement dépassé. Alors, parcourez rapidement la page si vous pensez que les jeux Accolade sont d'une simplicité enfantine. Il s'agit de jeux strictement pour adultes, conçus par des adultes, pour affronter et complètement dérouter un public d'adultes exigeant. En d'autres termes, ce sont des jeux géniaux pour grosses têtes qui aiment à se détendre en effectuant une gymnastique mentale. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle Accolade est considéré comme l'un des grands noms actuels du secteur des logiciels de jeux pour adultes, tant en Grande-Bretagne qu'à travers le monde.

Vous devez donc préparer votre PC et votre QI à quelque chose de spécial. Fermez la porte de votre bureau ou de votre repaire à double tour et pénétrez dans un univers captivant avec l'un des fantastiques jeux vidéo Accolade, en version classique ou inédite.

L'heure est maintenant venue de jouer dans la cour des grands...

### IL EST MAINTENANT POSSIBLE D'AVOIR UNE MAITRESSE AU BUREAU EN TOUTE SECURITE !

... ou même chez vous, si vous avez la place et le cran nécessaires pour faire face à un démon à trois têtes mesurant 18 mètres, dont les intentions sont incontestablement suspectes. Réfléchissez avant de répondre. Surtout si vous vous êtes déjà frotté à Elvira, Maitresse de la nuit, macabre créature qui a fait un malheur l'année dernière, et que vous êtes convaincu qu'on ne trouve pas beaucoup mieux qu'Elvira dans le genre gigantesques. Et pourtant, c'est possible. Il y a désormais ELVIRA II : les Mâchoires de Cerbere, une version cinq fois (oui, vous avez bien lu), cinq fois plus grande que l'originale. Il s'agit d'une suite totalement sidérante.

Alors que vous vous lancez à la recherche de la reine elle-même dans une quête fantastique et tortueuse afin de la délivrer des griffes démoniaques de Cerbere, qui s'acharne à démontrer que trois têtes valent mieux qu'une, vous vivez un psychodrame par excellence. Enlevée par Cerbere alors qu'elle se trouvait sur un plateau de tournage hollywoodien, Elvira



est gardée en captivité sur l'un des trois immenses plateaux représentant respectivement un cimetière noyé dans le brouillard, une sinistre demeure victorienne et un incroyable labyrinthe de catacombes.

Elle est là, quelque part, et vous devez choisir laquelle des trois portes il est préférable d'ouvrir. Aucun indice n'est fourni ; c'est à vous de décider et d'assumer les conséquences, alors que vous pénétrez dans un enfer cauchemardesque, où règnent la malveillance et la fourberie.

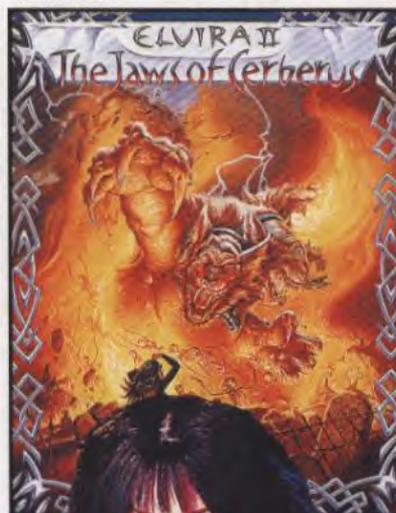
Voilà matière à vous tenir en haleine. En effet, le climat n'est certes pas à la plaisanterie : une vieille demeure étrange avec une enfilade interminable de pièces sinistres ; un laboratoire macabre avec son savant fou et une atmosphère lourde de prémonitions ; des catacombes aux méandres sans fin où d'insatiables araignées géantes et des cadavres humains en décomposition vous mettent les nerfs à fleur de peau lors d'un périple où vous devez également vous mesurer à des guêpes vicieuses et des mouches suceuses de sang. Et il y a bien sûr le très, très sombre cimetière, où le brouillard enveloppant enferme un univers terrifiant, dans lequel vous rencontrez l'ange de la mort, des zombis amateurs de chair fraîche, des chauve-souris volantes et des squelettes belligérants.

Vous serez aidé en chemin par un livre de sorts magiques. Mais veillez à ne pas vous montrer trop confiant. Vous aurez besoin de nerfs d'acier pour faire face à de grosses, grosses difficultés.

Elvira image : 1991 Queen "B" Productions. Elvira et Maitresse de la nuit sont les noms de marque de Queen "B" Productions. Les Mâchoires de Cerbere est un nom de marque d'Accolade Inc. Tous les autres noms de marque et marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



DATE DE SORTIE : novembre 1991  
Disponible sur disquettes 3,5 pouces / 5 pouces  
1/4 IBM PC .



### FOOTBALL AMERICAIN A L'ETAT PUR : le sport pro par excellence.

Si vous n'avez jamais entendu parler du légendaire Mike Ditka, l'occasion vous êtes offerte de le faire selon la méthode dure, dans la simulation sensationnelle d'un match de football, qui vous offrira tout ce que Mike avait lui-même à offrir : une brutalité sans merci.

Le Football de choc de Mike Ditka reflète bien le talent dévastateur et l'agressivité non dissimulée d'un remarquable athlète, maintenant immortalisé dans le Hall of Fame.

Grâce à de remarquables réalisations graphiques avec perspective 3 D et des effets sonores sidérants, vous pratiquez ce sport américain traditionnel pour de bon, dans le pur style de Ditka. Aucun prisonnier. Aucune question posée.

Vous êtes l'entraîneur et c'est vous qui commandez, en bénéficiant d'une incroyable vision du jeu selon 4 angles différents : derrière la ligne d'attaque ou de défense, ou encore de l'une ou l'autre des lignes de touche. Vous avez fort à faire et la maîtrise des techniques de coup de pied placé et de coup de volée n'est pas la moindre de vos tâches. En effet, les choses ne sont pas forcément telles que vous les envisagez.

C'est du football pro de grande classe. La totalité des 28 villes de la Ligue nationale de football sont représentées et elles ne demandent qu'à se lancer dans le vif du sujet. Vous disposez d'une liste complète de joueurs et ils sont tous à votre merci. Vous pouvez modifier les noms, les couleurs et les numéros à votre gré. Ou, encore mieux, changer la rapidité, le talent et

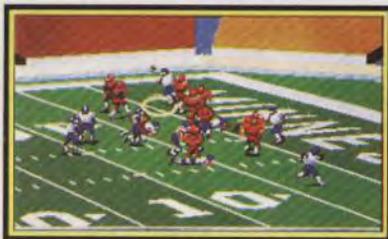
### MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL



la force des différents joueurs si vous voulez vraiment enflammer l'action.

Les options offertes par ce jeu excellent enchanteront les pervers. Comme par exemple, la possibilité d'en finir avec un match exemplaire, peu stimulant, et d'engager votre équipe favorite dans un programme de 17 semaines grâce à un superbe but de Super Bowl.

Quant à la construction de jeu, elle fait intervenir des inconditionnels. Il est laissé libre cours à votre imagination pour créer des tactiques offensives sur mesure en réponse à votre stratégie de jeu



personnalisée. Vous disposez donc d'un arsenal assez étonnant, surtout si vous y ajoutez les tactiques d'attaque et de défense toutes prêtes qui sont comprises dans le jeu (il y en a plus de 80).

Et le Football de choc de Mike Ditka incorpore encore bien d'autres choses qui vous empêcheront de relâcher votre attention. Une fois que vous aurez commencé, le jeu se déroulera sans aucune retenue. Vous serez conquis à coup sûr.



**DATE DE SORTIE : novembre 1991**  
Disponible sur disquettes 3,5 pouces/5 pouces 1/4 IBM PC.

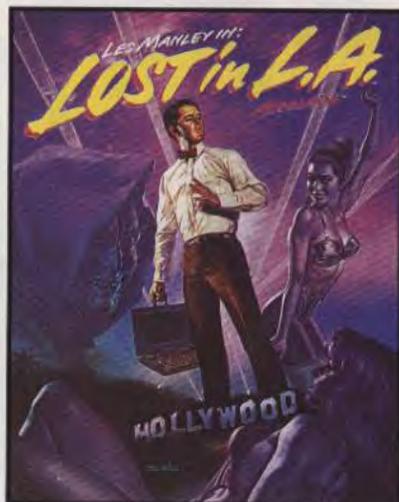
## AIDEZ LES MANLEY A RETROUVER LES STARSO

L'homme qui trouva l'artiste de show-business le plus célèbre au monde dans l'aventure graphique classique d'Accolade, "A la recherche du roi", revient avec superbe sous la personne de Les Manley dans "Perdu dans L.A.". Rehaussée par les images numérisées de mannequins et acteurs véritables à l'incroyable effet cinématique, cette aventure sensationnelle se déroule à un rythme soutenu parmi les stars sensuelles de Tinseltown et les manigances qui s'y trament.

Les célébrités hollywoodiennes disparaissent à une cadence rapide mais nul ne sait comment ni pourquoi. Les Manley, artiste extraordinaire, n'est-il pas l'homme tout indiqué pour éclaircir le mystère ? C'est discutable. En effet, Les tend à perdre sa concentration, séduit par les attraits du style de vie californien, c'est-à-dire le pouvoir, le sexe et l'opulence. Il peut accomplir sa mission, mais il a besoin de votre aide.

Vous aurez l'occasion d'avoir un aperçu du grand train de vie mené en Californie et du culte de la beauté physique qui y a cours, en suivant les aventures ardentes Les, empreintes d'un brin d'ironie. Tout commence lorsqu'il reçoit un coup de fil de son vieil ami Helmut Bean, l'homme le plus petit au monde, l'invitant à lui rendre visite à Hollywood. Mais Helmut disparaît avec sa petite amie, LaFonda Turner, avant même que l'action n'ait véritablement commencé. Les est bien décidé à mettre fin à la disparition en série des stars hollywoodiennes.

Aux côtés de Les, vous rencontrez toutes sortes de gens alors que vous traînez dans Los Angeles : starlettes superbes, amateurs de soleil, producteurs frimeurs, jolies filles étendues sur les plages, sans oublier Lance, le surveillant de baignade. Viennent s'y ajouter un mélange de personnages très charismatique, tels que Dominique et Monique, qui luttent dans la boue, Maladonna, la belle chanteuse, et Dr. Nick, spécialiste en chirurgie esthétique, qui offre ses services aux vedettes.



Vous serez enthousiasmé par ce remarquable mystère policier et par la critique irrévérencieuse du mode de vie typiquement californien qui y est faite en filigrane. Du début à la fin.

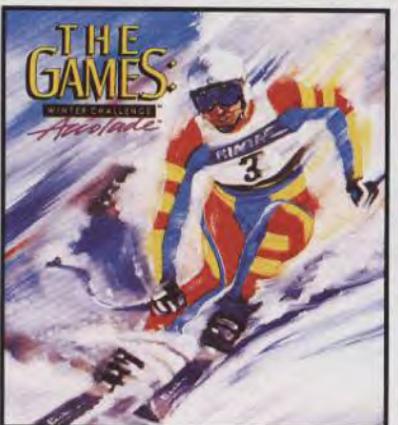
Ne serait-ce que du point de vue technique, les péripéties vécues par Les confèrent une toute nouvelle dimension aux jeux d'aventure.



**DATE DE SORTIE : novembre 1991**  
Disponible sur disquettes 5 pouces 1/4 PC Dual IBM PC.



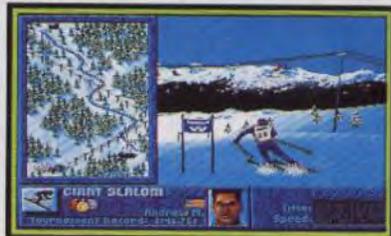
## TOUT SCHUSS VERS LA VICTOIRE



Des rencontres internationales vous permettent de vous mesurer à des athlètes de classe mondiale dans "Les Jeux".

Le Challenge d'hiver, l'épreuve suprême pour les plus grands athlètes au monde. Huit compétitions à couper le souffle, des impressionnantes descentes tout schuss aux grands dangers de la Luge. Est-ce que ce sera du bronze, de l'argent ou de l'or ? Fixez-vous un objectif dans une éreintante épreuve de vitesse, de résistance nerveuse et d'ambition parmi les meilleurs athlètes au monde. C'est une expérience que vous ne serez pas prêt d'oublier !

Des procédés d'animation du meilleur effet, alliés à une perspective d'un point de vue d'athlète, produisent un résultat d'un tel réalisme que vous vivrez pleinement l'atmosphère et la tension des Jeux Olympiques d'hiver. Chaussez vos skis et apprêtez-vous à décoller !



**DATE DE PARUTION : novembre 1991**  
Disponible sur disquettes 5 pouces 1/4 PC Dual.

## DIPLOME DE SEXE SORCELLERIE

Dans cette super nouvelle aventure très animée d'Ernie Eaglebeak, ballots parmi les ballots, des lieux sacrés abritent des nuits coquines. Ernie est de retour à la faculté de sorcellerie et sa vie d'étudiant de deuxième année est bien difficile.

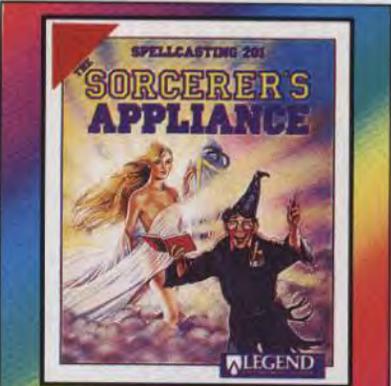
En adhérant à une fraternité, il doit subir la HELLWEEK (semaine d'enfer) et une série de rites initiatiques scabreux.

Les nobles idéaux sont brillamment associés à l'absence de principes moraux, alors qu'Ernie titube dans les chambres, tourelles, tunnels et essaims de jolies filles, à la recherche de l'instrument de sorcier, infâme et tout-puissant.

Cette farce hilarante présente en outre les caractéristiques suivantes : interface Legend Entertainment, d'une grande popularité, conception d'écran Legend et analyseur syntaxique à base de menus exceptionnel.

Grâce à des réalisations graphiques couleur superbement animées et un son d'un extrême réalisme, vous êtes sûr de vivre chacune des rencontres d'Ernie à l'état brut. Cela vous apprendra à lui donner un coup de main...

**DATE DE SORTIE : octobre 1991**  
Disponible sur disquettes 3,5 pouces/5 pouces 1/4 IBM PC.



**ACCOLADE™**  
Accolade Europe Ltd., Bowling House,  
Point Pleasant, Wandsworth,  
London SW18 1PE.

Clichés écran tirés de la version IBM PC. Tous droits reconnus.

# courrier

■ Vous dites: "que ceux qui ont un micro achètent Joystick et que ceux qui ont une console achètent Joypad". Mais alors, pourquoi laisser Consoles News dans Joystick? On n'en a rien à faire, des consoles!

*Vincent Frison, Paris.*

■ Quand allez-vous virer les consoles de Joystick, maintenant qu'il y a Joypad?

*Alexandre Hego (un habitué), Paris*

■ J'espère que vous arrêterez de mettre les jeux sur consoles dans Joystick, Joypad est sorti; on en a rien à foutre, nous, des consoles.

*Thibaut Tanfin, Etaples.*

Etc...

Comme le mois dernier le courrier était écrit en tout petit pour répondre à plein de questions, il est cette fois-ci écrit en très très gros pour répondre à une seule et unique question: va-t-on se décider à virer Consoles News de Joystick?

La réponse est non. D'abord, parce que Consoles News ne prend pas la place des

micros: si on enlève Consoles News, on enlève 64 pages à Joystick. Les consoles ne volent pas de pages aux micros.

Ensuite, Consoles News est "auto-suffisant"; c'est-à-dire que la publicité qu'il contient suffit à payer entièrement les frais qu'il occasionne. De plus, comme ça rend Joystick plus gros, on achète le papier à meilleur prix, l'impression coûte proportionnellement moins cher, etc. Vous n'avez pas remarqué que des journaux comme *Cosmopolitan*, *Elle*, et la plupart des journaux féminins, qui font couramment 400 ou 500 pages ne coûtent que 10 ou 15 francs? C'est à ça qu'on voudrait arriver, si possible (pas à être un journal féminin, mais à être gros et pas cher).

Autre chose. Vous avez remarqué que la guerre des clans change de dimensions? Avant, c'étaient les C64 qui détestaient les Spectrum, et réciproquement; puis, il y a eu les Atari ST qui détestaient les Amiga, et inversement, et maintenant, c'est les micros qui détestent les consoles. Les ST et les Amiga,

ils se sont réconciliés, du coup! Ils sont presque frères! Unis dans un combat commun! Et ce sera quoi, après? Les micros et les consoles unis contre la réalité virtuelle, ou les jeux de plateau, ou encore la vidéo? Allons, un peu de tolérance, n'attendez pas qu'un ennemi beaucoup plus gros arrive pour vous réconcilier. Remarquez, ça a au moins un côté rassurant: si des extraterrestres débarquent, on est à peu près sûr que tous les peuples du monde s'uniront pour lutter contre. Finis, le racisme et les guerres... Mais est-il bien raisonnable d'attendre jusque-là? Non? Alors votez pour moi. Oups. Pardon. Je me croyais à 7/7.

Bref, ne pensez pas que les consoles essayent de manger les micros. Il y a toujours autant de pages dans Joystick sur les micros, il y a toujours autant de jeux (et même de plus en plus) sur disquettes, et les ordinateurs ne montrent pas vraiment de signes de faiblesse. Alors un peu de bon sens, ne vous plaignez pas...

# Les Top

**i** Inter *Hi-Fi Video*  
*Photo Radio*  
**Discount**

## 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 +  
**SWORD AND MAGIC**  
SIL MARILS, AMSTRAD CPC/CPC +  
**NRJ 3**  
INFOGRAMES, AMSTRAD CPC/CPC +  
**BABY/JO**  
LORICIEL, AMSTRAD CPC/CPC +  
**COMPIL JOYSTICK MEGASTAR VOL.9**  
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +

**i** Inter *Hi-Fi Video*  
*Photo Radio*  
**Discount**



# LE JEU DU 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  
**FASCINATION**  
TOMAHAWK, 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  
**SWORD AND MAGIC**  
SILMARILS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC  
**NRJ 3**  
INFOGRAMES, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC  
**TENNIS ADVANTAGE**  
INFOGRAMES, AMIGA, IBM PC  
**BABY JO**  
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  
64600 ANGLÈT C. Cial Mercure - Av. J.L. Laporte T. 59.52.40.69  
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50.51.47.22  
08600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93.74.18.06  
13200 ARLES 2 bis, place Lamartine T. 90.96.11.02  
84000 AVIIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90.85.82.10  
90000 BELFORT 52, laubourg de France T. 84.28.38.21  
25000 BESANÇON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81.52.26.03  
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21.56.98.10  
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21.83.14.15  
13480 CABRIES C. Cial Barneoud, Bat. 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 Merraïn 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/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85.37.16.55  
76200 DIEPPE C. Cial Val Duclot 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 Beaugard - 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 MONTHIEU 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 Jaures T. 93.82.56.59  
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 Escargout 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 Bourgoigne 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. 75.75.45.50  
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 LLE 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. Barrere T. 62.51.21.21  
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaures 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. 75.65.98.92  
69120 VAULX EN VELIN C. Cial Grand Vire - 1, av. G. Péri T. 72.04.54.14  
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20.91.47.85  
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambrière T. 74.23.48.82

Chez **Inter Discount**, vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs **NATHAN**

**NAUTAN**  
EDUCATION

# Sommaire

JOYSTICK n° 22  
décembre 1991

## EDITO

Vous savez ce qu'on dit, dans un éditto normal, quand on sort le numéro de Noël, qu'il a 324 pages et une couverture en argent? On dit: "Bientôt Noël, qui apportera son lot de provendes et de bonheurs. Ce mois-ci, nous nous sommes surpassés, puisque ce numéro comporte 324 pages et est orné d'une couverture en argent, manière de célébrer dignement cet événement, qui, etc".

Sauf que pas nous. Nous, quand on a 324 pages, une couv en argent et bientôt Noël, on dit: "Ohhhh, ohhh, mollo. Pas si vite. Encore Noël? Bon sang, mais on vient à peine de sortir du précédent! Jamais on freine un peu? Tiens, on va faire une couverture en boîte de chocolat, pour faire joli, histoire de marquer le coup. Ça fait un peu Télé 7 Jours, mais c'est classos. Et puis comme le journal est mahousse, ça fera vraiment comme une boîte de chocolat. Tiens, on n'a qu'à faire un truc: au lieu de mettre des pages, on met des vrais chocolats. Et on n'a qu'à dire qu'on est le plus gros magazine de chocolat du monde occidental. Mais peut-être que ça plaira pas aux lecteurs hépatiques. Bon, c'est pas grave, on n'a qu'à causer de jeux vidéo, comme d'habitude. Il ne reste plus qu'à espérer que les lecteurs ne vont pas dire: des jeux vidéo? Encore? Mais ils en ont déjà parlé le mois dernier!"

Voilà ce qu'on dit, nous autres. Parce que les chocolats, ça ne nous fait pas peur.

On a fait un jeu, entre nous: on a parié sur le nombre de cartes de vœux qu'on allait recevoir. Le plus pessimiste, c'est le Big Boss, qui dit qu'on va en recevoir une seule, en port dû. Le plus optimiste, c'est Danboss, qui n'a pas du tout le sens des valeurs et qui pense qu'on va en recevoir 15 millions. On vous donnera les résultats le mois prochain. Les enjeux sont importants: une boîte de chocolat. Une vraie.

Alain Huyghues-Lacour et Jean-Marc Destroy sont au Japon, à l'heure où j'écris ces lignes. Ils vont en revenir avec des tonnes d'infos. Alain a beaucoup de mal à travailler, au Japon. Il veut se marier avec toutes les japonaises, une par une. Destroy aussi, a beaucoup de mal. Il veut se marier avec tous les japonais. Forcément, il est daltonien, alors il confond.

Le mois prochain, on fêtera les deux ans de Joystick mensuel. Peut-être qu'on fera une couverture en or, pour célébrer dignement l'événement. Ça fera encore plus chocolat. Pauvres hépatiques.

A bientôt.

COURRIER DES LECTEURS	4
NEWS PREVIEWS	8
COMPILE	310
SECOURS	118
ABONNEMENT	314
PETITES ANNONCES	317
CONCOURS : WWF	316
CONCOURS : ARCADE	81
RESULTATS CONCOURS	30

### JEUX CRACK 73

CPC	74
ATARI	82
AMIGA	90
PC	102
SOLUTIONS:	
RISE OF THE DRAGON	104
POLICE QUEST III	107
STARBLADE	109
MARTIAN DREAMS	110

### CONSOLES NEWS 115

#### GAME BOY

AEROSTAR	128
ALTERED SPACE	138
BUGS BUNNY II	144
HOME ALONE	144
SNEAKY SNAKES	138
TECMOBALL	128

#### GAME GEAR

AXE BATTLER	163
GALAGA 91	131
PUTT & PUTTER	183
WOODY POP	131

#### MASTER SYSTEM

BACK	
TO THE FUTURE 3	176
DRAGON CRYSTAL	125
SONIC	148
SUPER KICK OFF	186

#### MEGADRIVE

KABUKI SOLDIER	158
QUACKSHOT	140
SHADOW OF THE BEAST	182
SHINING IN THE DARKNESS	121
THE IMMORTAL	156
WONDERBOY V	142
Y'S III	164

#### NEC

MESOPOTAMIA	146
TIME CRUISE II	130
WORLD CIRCUIT	134

#### NEC CD ROM

PRINCE OF PERSIA	165
------------------	-----

#### NEO GEO

BASEBALL 2020	157
CROSSED SWORDS	154

#### NES

BOULDERDASH	152
BUBBLE BOBBLE	172
KICKLE CUBICLE	187
LONWGMAN	184
MARBLE MADNESS	178
SHADOWGATE	136
SIMPSONS	
VS SPACE MUTANTS	168
SKI OR DIE	174
TOP GUN SECOND MISSION	124
WRESTLE MANIA CHALLENGE	162

#### SUPER FAMICOM

CASTLEVANIA IV	180
EDF	166

### TESTS MICRO 188

#### AMIGA

4 D BOXING	194
ALIEN BREAD	276
ALIEN STORM	242
BIRDS OF PREY	296
FIGHTER COMMAND	304
FINAL BLOW	256
FINAL FIGHT	265
FORT APACHE	266
GAUNTLET III	246
GRAND PRIX II	220
HEIMDALL	254
KNIGHTMARE	272
LEANDER	271
MAGIC GARDEN	212
MEGA TWINS	248
POPULOUS II	238
POPULOUS WORLD	
EDITOR	304
ROBOCOP 3	196

RUGBY	200
SHUFFLE	293
SLIDING SKILL	293
SMASH TV	208
SON SHU SI	226
STARUSH	214
STRIKE FLEET	290
THING	300
TURN IT II	263
ULTIMA VI	284
UNDER PRESSURE	249
WWF	268

#### CPC

SUPER	
SPACE INVADERS	215
TERMINATOR II	224
ROBOZONE	250

#### MAC

SIM ANT	308
---------	-----

#### PC

ADVANTAGE TENNIS	58
AGE	216
BARD'S TALE	300
CIVILIZATION	252
CONAN	302
DRAGON'S LAIR II	282
ELVIRA THE ARCADES GAME	232
GOBLIINS	244
CONQUEST	
OF LONG BLOW	228
MEGATRAVELLER II	286
MIKE DITKA	264
MOKTAR	190
SORCERERS APPLIANCE	270
SPACE 1989	306
SPACE SHUTTLE	210
TERMINATOR	236
THE GAMES	260
THE OATH	230
ULTIMA VII	204
WILLY BEMISH	288

#### ST

BAT II	294
CISCO HEAT	234
L'AIGLE D'OR II	278
NO BUDDIES LAND	218
ROBOZONE	250
STRIKE FLEET	290
THUNDER BURNER	280

25KNOŠTIS



**PRÉSENTE...**

**LE**

**HIT-PARADE**

**DE NOËL...**

On connaissait les clefs-minute, les développements photo-minute, les ressemblances-minute. Voici venue l'ère du jeu-minute grâce au système Edos (Electronic Distribution of Software) qui devrait être implanté d'ici peu par Innelec dans différents points de vente. Imaginez la scène: vous entrez dans un magasin d'info possédant le système Edos, vous dites bonjour (c'est pas obligatoire mais ça se fait), vous vous essuyez les pieds (même remarque, pour les jours de pluie) et vous demandez à acheter, admettons, Defender of the Crown et Lode Runner. Forcément, le magasin ne les a pas en stock. En revanche, Edos, lui, dispose de tous ces jeux dans son CD-Rom (1000 jeux par lecteur) sous forme

# KISS

compactée. Le vendeur met donc une disquette dans le système et pendant que les jeux se copient à vitesse grand V, il prend une boîte, imprime les modes d'emploi, et toc, vous

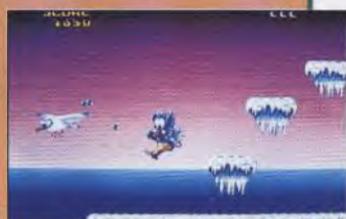
voilà quelques secondes plus tard en possession de deux hits qu'il aurait fallu commander il y a encore peu de temps, la gestion d'un stock composé de tous les jeux micro encore intéressants étant impossible. Ça marche pour PC, Amiga, ST, C64, Spectrum et MSX. Bon plan, le jeu revient à 50 francs en moyenne.

L'Edos, qui est implanté dans toute l'Europe, préfigure un système futur qui permettra de se servir soi-même au moyen d'un distributeur automatique. On vit une époque formidable.



## FIRE AND ICE

La star de ce jump'n run est une sorte de petit loup des neiges. Le pauvre est poursuivi par des créatures de feu qui ont envahi la terre. Vous devez guider bébé-loup à travers les niveaux de Fire and Ice. Sortie prévue au printemps 92 sur ST et Amiga (label Imageworks).



## Mille Tonnerres!

En ce moment, on assiste à une véritable débauche de cartes-son pour PC. La dernière en date, distribuée par Innelec, est tout à fait alléchante. Il s'agit de Thunder Board de Média Vision, compatible Adlib et Soundblaster (Wing Commander 2 la prend pour une Soundblaster). Cette carte, qui bénéficie de 11 voies de sons FM dispose de plus d'un système de décompression hard permettant de bénéficier des derniers progrès du concept Multimédia dont on reparlera bientôt. Elle bénéficie également d'un port joystick et d'une entrée micro permettant de digitaliser des sons de 2 à 22 KHz mais hélas, l'utilitaire permettant de retravailler les échantillons est peu pratique.

Petite sœur de la Pro Audio Spectrum, elle peut être connectée à cette dernière afin de la rendre compatible Soundblaster. Pour posséder la chose, vous devrez déboursier un peu moins de 1400 F.

## LEMMINGS

*Lemmings sortira d'ici Noël sur Super Famicom, Megadrive (aux Etats-Unis et au Japon seulement), NES, Lynx, Archimedes, et une machine d'arcade Lemmings devrait voir le jour l'an prochain... Et c'est pas fini: pour les micros, un data disk devrait sortir ce mois-ci, avec 80 nouveaux tableaux. A mon avis, dans 6 mois, on va avoir droit à un éditeur de tableaux. Ça va faire plaisir à Moulinex...*

## IMAGINATION

Le premier CD-I de Philips est en vente aux Etats-Unis depuis le mois dernier. Son nom est: The Imagination Machine... Forcément, ça fait mieux que CDi910, son ancien nom. Il bénéficie pour l'instant d'une trentaine de titres, et une vingtaine d'autres devraient faire leur apparition d'ici Noël. On ne connaît pas la date de commercialisation en Europe...

# LEANDER



## LEANDER

Thanatos reste tapi dans sa tanière, se vautrant dans la force vitale, source de puissance qu'il tire de la Princesse Lucanna.

La Princesse Lucanna est en train de mourir: prisonnière de la Sphère de Déplétion, ses forces seront bientôt épuisées.

Pendant ce temps, Leander, le Capitaine de la Garde, s'agenouille devant son maître en lui demandant conseil et s'entend répondre: "La princesse est la balance entre le bien et le mal. Si elle meurt, le bien disparaîtra et le mal submergera le royaume".

Au fur et à mesure que le pouvoir de Thanatos augmente, le monde succombe sous son étreinte maléfique; Leander doit maintenant faire face et surmonter des dangers pires que ceux qui hantent ses cauchemars les plus noirs, avant de pouvoir libérer la princesse et sauver le royaume.

\*Vous jouez le rôle de la Princesse prisonnière de la Sphère de Déplétion, attendant que Leander la sauve. Y parviendra-t-il? Ou bien passerez-vous la totalité du jeu à ne rien faire tout en continuant à vous vider de votre force vitale?

Leander parviendra-t-il à la Sphère maléfique?

\*Psygnosis se réserve le droit de modifier ce scénario.

PSYGNOSIS  
FREEPOST  
LIVERPOOL L3 3AB  
UNITED KINGDOM  
Tel: 44-51-709-5755



# PIRATAGE II



L'ELSPA (European Leisure Software Publishing Association, l'association européenne des éditeurs de jeux vidéo) vient d'offrir une récompense d'environ 5000 francs à un Anglais qui avait permis de "coffrer" un pirate en prouvant simplement qu'il avait pu lui acheter un jeu piraté. Autant on est d'accord sur le fait que le piratage est un énorme problème, autant le principe de la dénonciation est con (et dé-) testable... Jusqu'où va-t-on aller? Jusqu'aux chasseurs de primes?

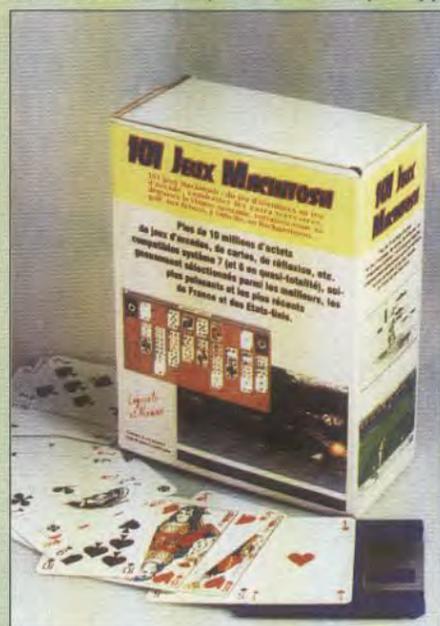
## MUSIC PACK

Atari propose pour la fin de l'année un pack spécial Midi permettant de s'initier à la musique. Elle se compose d'un 1040 STE, d'un clavier Bontempi AZ7500 et d'une version spéciale du séquenceur Big Boss Piano, de Rythm'n'Soft. Le clavier peut faire 31 sons différents, comme le piano, la guitare, l'orgue, le flûte, etc. Il peut aussi faire de l'accompagnement automatique et comporte une section de batterie (qui peut jouer toute seule). L'ensemble coûtera 5490 francs. C'est pas cher pour devenir Mozart.



## MAC ET PC

L'éditeur Logiciels et Médias vient de sortir une compilation de jeux freeware et shareware pour Macintosh, qui s'appelle "101 Jeux Macintosh"



pour 600 francs, dans laquelle on trouve entre autres Columns, Solarian II, Hextris, Stella Obscura (en vraie 3D, avec un montage à faire soi-même pour voir la 3D), Paparena, etc. Dans la même collection, il y a aussi "101 utilitaires", "101 piles Hypercard" et "101 logiciels indispensables". Et y en a aussi pour PC, puisque les coffrets "101 WinKit" (des utilitaires pour tirer parti au mieux de Windows) et "101 WinClip" (une banque d'images pour Windows) sont sortis également.

OUI MAIS  
ALLEZ RÉUSSIR  
AVEC JUSTE UN  
CLAVECIN DE MERDE ...



# APPLE

Les projets d'Apple concernant une éventuelle console de jeu commencent à se préciser: il s'agira d'une "Playstation", une grosse console avec CD-Rom et clavier. Il semblerait même que le projet s'élabore conjointement avec Sony. Mais il ne verra pas le jour avant deux ou trois ans.

# Agony



## AGONY

Mesurez vos pouvoirs magiques contre une force mystique adverse et d'égale puissance, en mettant la sorcellerie au service de votre esprit de combativité pour franchir les six niveaux d'une extraordinaire qualité graphique, tous infestés de véritables hordes de créatures imaginaires superbement animées.

Potions et formules magiques vous aideront dans votre vaillante lutte pour percer le secret de la Force Cosmique.

Faites l'expérience des quatre couches de défilement parallactique incroyablement lisse, des arrière-plans animés, de l'immense zone de jeu, des centaines de couleurs, d'un incroyable scénario et d'une fabuleuse animation sonore, qui ont été soigneusement dosés pour vous offrir un fascinant jeu informatique.

Agony: Une expérience sans douleur!

PSYGNOSIS  
FREEPOST  
LIVERPOOL L3 3AB  
UNITED KINGDOM  
Tel: 44-51-709-5755





L'un des circuits qui sont très détaillés, très colorés. En bas se trouvent les tableaux de chaque voiture, avec le compteur de fuel et de turbos.

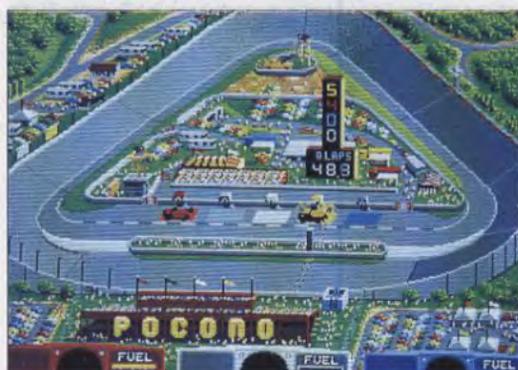
# INDY HEAT

preview sur **AMIGA** Editeur : **STORM**



Au centre de la piste, les conducteurs peuvent refaire le plein. Puis ils repartent, à toute vitesse, et avec une maniabilité hors-pair.

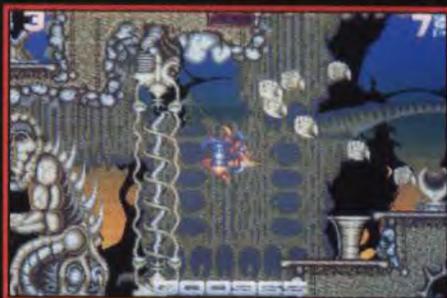
Avant le démarrage de chaque course, vous pouvez acheter des éléments et améliorer les performances de votre voiture.



Plutôt que de pousser le réalisme encore plus loin que ce qui a déjà été fait en matière de courses de voitures, les programmeurs de Storm sont revenus aux ancêtres des jeux vidéo. Un circuit vu du dessus (un peu de côté aussi pour plus de commodité) et de petites voitures qui foncent à toute vitesse. On connaissait déjà bien la formule, avec tous les jeux dans le style de Super Sprint, mais là Indy Heat est vraiment très efficace.

Selon la place que vous obtenez à la fin des tours obligatoires, vous gagnez de l'argent, ce qui vous permet d'améliorer les capacités de votre voiture. Indy Heat est extrêmement agréable à jouer, très rapide, bien fait, avec plusieurs niveaux de profondeur ce qui fait que certains sprites passent derrière d'autres. En plus, on pourra jouer à trois simultanément. Indy Heat, Storm, preview sur Amiga.

# ORK



## ORK

Le capitaine aspirant Ku-Kabul a été téléporté du Vaisseau de Légion Cisskei jusqu'à la surface de la planète Ixion. Là il doit s'affronter aux dangers et aux épreuves qui y ont été installés pour qu'il puisse se mesurer à eux et se montrer digne d'être chef. S'il y a même une faillite, c'est la fin de sa carrière d'Officier Commandant de la Légion . . . pour toujours.

Afin qu'il ait des chances de réussir, on a équipé Ku-Kabul de deux canons laser et des fusées booster qu'on peut ravitailler.

Il doit utiliser son cerveau et ses muscles pour trouver des objets et pour les utiliser afin de résoudre les énigmes multiples qui vous laissent perplexe et de vaincre les hordes ennemis puissants qui puillent dans cette arène mortelle.

Son déroulement parallaxe de trois niveaux son action de vitesse arcade et son FX puissant se combinent avec une jouabilité totale passionnante pour vous présenter l'expérience Ork.

**Etes-vous assez Ork?**

**PSYGNOSIS  
FREEPOST  
LIVERPOOL L3 3AB  
UNITED KINGDOM  
Tel: 44-51-709-5755**



## PSIKOPAT: UNE MISE AU POINT

Contrairement à ce que nous avons annoncé le mois dernier, le Psikopat, journal de bandes dessinées mensuel, ne coûte pas 20 francs, mais 22. Mais c'est un journal généreux, puisque des tonnes d'anciens numéros sont à gagner sur le 3615 Joystick, ainsi que des albums "Objectif Nul" de Carali. Si vous aimez la BD et l'humour, vous feriez mieux de vous précipiter dessus. A bon entendeur, saaaaaaaalut.



### PIRATAGE

L'un de nos confrères britanniques, CTW, a fait une mini-étude sur le piratage, d'où il ressort que les éditeurs les plus piratés sont, dans l'ordre, Domark, Ocean, Imageworks, Psygnosis et Gremlin; et que les moins piratés sont, dans l'ordre, Microprose, Team 17, Codemasters, Bullfrog et Core Design. La présence de Microprose dans la seconde liste (en dixième place, il y a aussi Sierra On Line) tend à prouver que les manuels imposants sont une motivation d'achat importante; quant à la présence de Codemasters, elle pose encore la question du prix des jeux...

### BEAUCOUP D'ARGENT

...ET NOUS VOUS INFORMERONS LA SEMAINE PROCHAINE DU NOMBRE DE MALABARS QUE L'ON PEUT ACHETER AVEC 1.047.200.000 DOLLARS

BONSOIR



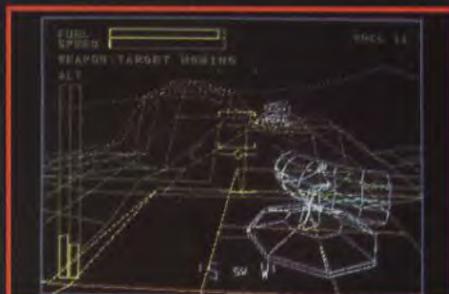
QU'EST-CE QUI VONT PAS ENCORE INVENTER...

Le chiffre d'affaires mondial de Commodore en 1991 a été de 1.047.200.000 dollars. Avec ça, ils pourraient acheter 2.268.934 Amiga 500P (le nouveau modèle avec 1 Mo de Ram, il y a d'ailleurs une liste des jeux incompatibles avec ce modèle sur le serveur 3614 Commodore), ou bien 22.317.377 abonnements à Joystick (ce qui leur ferait tout de même 22.317.377 jeux cadeau, plus 2547 ans de connexion gratuite sur le 3615 Joystick, le cauchemar de Marc Andersen).

### NINTENDO PERD UN PROCES

Le Game Genie est un petit bidule qui se connecte au cul d'une NES (ou d'une SMS) et qui permet d'avoir des vies infinies, des munitions et des tas de trucs en plus dans la plupart des jeux. Ça coûte environ 500 francs et c'est en vente aux Etats-Unis depuis plus d'un an. Or, Nintendo avait fait un procès à Galoob, la firme qui commercialise ce produit, et l'a perdu cet été. Du coup, Galoob a l'intention de le vendre en Europe d'ici six mois environ, par le truchement de Codemasters. Il y a même une version pour Super Famicom en préparation...

# AIR SUPPORT



## AIR SUPPORT (SUPPORT AÉRIEN)

Nous sommes dans le futur: les armes de guerre sont devenues tellement dangereuses que leur utilisation serait fatale. Les conflits ne peuvent donc se régler que par simulation.

De votre poste de commandement, vous contrôlez une flotte de véhicules hypersophistiqués. Vous devrez parfaire vos talents de pilote et de stratège lors de rigoureuses missions d'entraînement avant de pouvoir être en mesure d'affronter l'ennemi.

Utilisant une technique Frac-Scape unique et des images virtuelles 3D d'un incroyable réalisme, Air Support fait sauter la barrière qui sépare la simulation de la réalité.

PSYGNOSIS  
FREEPOST  
LIVERPOOL L3 3AB  
UNITED KINGDOM  
Tel: 44-51-709-5755





Pour ne pas m'ennuyer dans cette forêt, j'ai commencé à graver tout un tas de choses sur les troncs d'arbres, avec les lasers qui me sortaient des pattes. Ça m'a amusé intensément environ cinq minutes, mais après j'ai ressenti le besoin de faire autre chose.

Franchement, je n'avais rien prévu de tout cela, des éclairs lumineux me tombaient dessus, j'étais obligé de me cacher les yeux, ça éblouit tout de même. Au début, là aussi, c'est rigolo, on se dit «tiens, c'est rigolo», mais après ça lasse. Assez vite quand même.

Ensuite, j'en ai eu assez, et je suis descendu sur un tas de cailloux, et j'ai commencé à les lécher.



# WOLFCHILD

preview sur **AMIGA** Editeur : CORE DESIGN

news • previews



De temps en temps, je reprenais mon apparence humaine, comme ça, sans raison, c'était incontrôlable. J'en profitais pour reprendre une marche normale, j'exagérais le volume de ma voix, je parlais de poésie, de littérature, pour que tout le monde entende bien que, quand même, j'étais un être humain, non, vraiment, pas un animal.

Il se passe parfois des choses incroyables dans les forêts, tout de même. Je me balançais tranquillement de branche en branche, sautillant et joyeux, quand au détour d'une grosse branche, la face lumineuse de la lune, bien ronde, m'est apparue. Bon, en temps normal, je suis un jeune homme tout à fait charmant et présentable, je suis complètement capable de tenir une conversation sensée sur les sujets les plus variés, mais là, je ne sais pas ce qui m'a pris. La lune m'illuminait tout entier, et je sentais des transformations

s'opérer en moi. Aussi bien physiquement que mentalement. Mon côté lycanthrope venait de se révéler, et j'étais bien emmerdé.

Bon, j'veux dire, ça c'est bien passé, j'ai passé la nuit à courir dans la forêt, à frapper sur les troncs d'arbres, à pousser des hurlements, et à chasser des petits rongeurs. C'était assez amusant finalement. Comme quoi, la vie, des fois.

Wolfchild, Core Design, preview sur amiga, test très bientôt.

# OH NO! MORE

# Lemmings™



**OH NO!**  
More Lemmings est disponible maintenant chez votre revendeur habituel pour votre Amiga et votre Atari ST au prix de FF259\* ainsi que pour votre IBM PC ou Compatible au prix de FF299\*.

**Offre Spéciale** - Pour les possesseurs du jeu Lemmings original, une version disquette de données de **OH NO! More Lemmings** est disponible (avec emballage complet etc.) chez votre revendeur habituel à un prix réduit spécial de FF199\* pour l'Amiga et l'Atari ST et de FF259\* pour l'IBM PC et Compatibles.  
\*Prix de vente recommandé.

## 100 nouvelles aventures pour les Lemmings™

Au moment où vous pensiez qu'ils étaient enfin en sécurité, ces balourds aux cheveux verts sont encore partis inconsciemment à l'aventure, vers de nouvelles situations encore plus périlleuses.

# PSYCHOISTS

Pour Amiga, Atari ST, IBM PC et compatibles.



## ERRATUM POUR NEUTOPIA II

Le mois dernier, le test de Neutopia II est paru avec une note de 40%, ce qui pouvait faire douter des facultés mentales de T.S.R., puisqu'il disait à la fin de son article que le jeu était génial. C'était une erreur du maquettiste, car le jeu avait en fait une note de 95%. Du coup, on ne lui a donné que 40% de son salaire. Bien fait.



## ASSOCIATION DE PROGRAMMEURS

**Il existe maintenant une association de programmeurs, graphistes, musiciens et concepteurs de jeux vidéo. Elle s'appelle APAALL (Association pour la Promotion de l'Activité d'Auteur de Logiciels Ludiques), et est régie par la loi de 1901. Ils souhaitent faire en sorte que le nom des auteurs de logiciels apparaisse sur les pochettes des jeux, mettre en relation programmeurs et graphistes, répondre à la presse et favoriser la communication interprofessionnelle. On peut en faire partie? On peut, il suffit de se renseigner en écrivant à l'APAALL, 15 rue de la Vistula, 75013 Paris.**

## SPONSORS

Commodore Angleterre sponsorise désormais l'orchestre classique London Philharmonic. Décidément, ces gens-là sont de vrais mécènes.



## STATISTIQUES

Il se vend une Super Famicom toutes les 5 secondes aux Etats-Unis. Et par la même occasion, il naît à peu près un enfant toutes les 4 secondes, toujours aux Etats-Unis. De là à en déduire qu'il y aura bientôt au minimum une console de jeu par personne, il n'y qu'un pas, que je franchis.



STORM



SALES CURVE

3615 UBI

# DOUBLE DRAGON THE III ROSETTA STONE



TRADEWEST

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de ventes

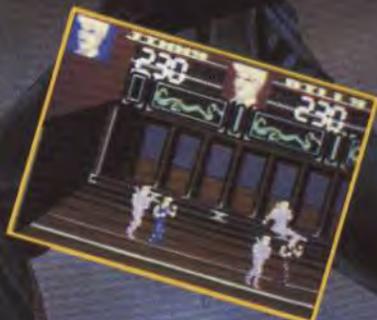
## FAITES PARTIE DES MEILLEURS FACE AUX MEILLEURS !

Equipés de nunchakus, de grenades, de sabres, de poings américains... vous avez toutes vos chances pour faire partie des champions de la catégorie.

Chacun de vos combats vous fera en plus découvrir les endroits les plus insolites et exotiques de la terre:

- 5 nouvelles missions comprenant chacune 14 niveaux
- de nouvelles armes
- de nouveaux coups et déplacements...

Si par bonheur vous survivez à toutes ces attaques, votre honneur est sauf, mais une étape reste à franchir, vous devrez découvrir la vérité cachée derrière les "Rosetta Stones". Si vous échouez, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous même !



Sorti sur  
ST / STE - Amiga  
Amstrad - PC

Distribué par  
Ubi Soft  
8/10 rue de Valmy,  
93100 Montreuil

# CATCH : UNE MISE AU POINT

L'article sur le catch du mois dernier était un peu ambigu et le président-fondateur de la Fédération Européenne de Catch, monsieur Blanchet, a eu la gentillesse de nous appeler pour éclaircir certaines choses. Tout d'abord, tout ce qui était dit ne concernait que la WWF, et pas du tout les autres fédérations de catch. Ainsi, s'il est vrai que certains combats de la WWF sont "arrangés" pour des raisons de spectacle, il n'en va pas de même pour les autres fédérations, comme la EWF (European Wrestling Federation, le nom anglais de la Fédération Européenne de catch), dans lesquelles les combats sont de vrais combats dont l'issue est inconnue jusqu'à la fin.

De plus, et depuis peu de temps (nous n'étions pas au courant lorsque nous avons publié l'article du mois dernier), TF1 diffuse une émission de catch d'une heure le lundi soir (vers 22/23 heures), qui est une reprise de ce qui passe également sur la chaîne câblée Eurosport

(le mardi à 22 heures, le mercredi à 18 heures et le samedi à midi); il s'agit d'un catch comme on avait l'habitude d'en voir à l'époque de Delaporte, beaucoup plus axé sur la lutte que celui de la WWF. Selon M. Blanchet, la plupart des catcheurs européens actuels sont des lutteurs, des boxeurs et des karatékas qui, au

Cependant, en dehors de cette heure hebdomadaire sur TF1 et Eurosport, il n'y a malheureusement pas beaucoup de manifestations publiques de catch, et ce serait, selon certaines sources, dû à des contrôles un peu trop tâtilons de la part du ministère des finances. Si c'est le cas, je propose que deux ou trois catcheurs bien balaises aillent tirer les bretelles de Charasse, histoire de lui montrer qu'on peut s'amuser avec le catch. C'est d'autant plus dommage qu'ailleurs en Europe (en Allemagne et en Autriche notamment), le catch est aussi répandu que le tennis ou le football.

J'en profite également pour corriger quelques erreurs dans le texte du mois dernier: l'Ange Blanc est bien évidemment espagnol (et pas français), et Hulk Hogan n'est pas le seul à avoir soulevé André the Giant (Jean Ferret) dans

les airs, puisqu'Ultimate Warrior en a fait autant. Voilà. Nous vous annoncerons quelques matches de catch dès qu'il y en aura sur le sol national.



## PAS CONTENT

Les prix pratiqués au Virgin Megastore sont souvent beaucoup plus élevés que ceux de la FNAC. De plus, le classement des disques est complètement aberrant (alors que le classement de la FNAC est un modèle du genre). Une dernière chose: les vendeurs du Megastore sont à peu près tous incompétents (alors que ceux de la FNAC sont d'une compétence qui m'étonne à chaque fois). Heureusement que cet article n'est pas une publicité, parce qu'elle serait comparative, ce qui est illégal. C'est juste mon opinion. Et nous sommes nombreux à la partager. D'ailleurs, mes amis et moi-même... Enfin, bref.



## JAGUAR

Suite des aventures des projets d'Atari... La Jaguar, qui devait à l'origine être une console 64 bits, sera plus probablement équipée d'un 68030 (le processeur 32 bits qui équipe les Macintosh haut de gamme) et d'une tripotée de coprocesseurs 32 bits. Il y aura également, en plus d'un connecteur cartouche, un connecteur pour CD-Rom et même un pour VHS, qui permettrait d'avoir des fonds en vidéo réelle. De plus, cette console sera probablement convertible en ordinateur, avec l'adjonction d'un clavier. On avance déjà un prix avoisinant les 3000 francs. Mais c'est pas pour tout de suite, oh là, non, pas pour tout de suite du tout!

## DISNEY

La Disney Company vient de mettre un terme à ses accords avec Titus, pour choisir Infogrames à la place. On devrait voir arriver cinq jeux d'ici la fin de l'année, dont un nouveau Dick Tracy...

# Ultima<sup>®</sup> VII

## THE BLACK GATE<sup>™</sup>

LA PLUS IMPORTANTE SAGA DES JEUX DE RÔLE ET D'AVENTURE DE TOUS LES TEMPS S'EMBARQUE DANS UNE TOUTE NOUVELLE DIMENSION.

Ultima VII fait un formidable bon en avant technologique. Utilisant la puissance maximale de l'ultime génération des PC, le monde des Ultima s'envole littéralement vers une toute autre dimension, avec un environnement graphique VGA, plein écran, apportant une réalité de résolution insoupçonnable.

Au lieu de regarder cette fascinante histoire interactive au travers d'une petite fenêtre, vous êtes désormais au coeur de Britannia!

Subissez la pression de cette atmosphère envoûtante, écoutez la voix des personnages, contrôlez la totalité de vos mouvements et ceux de vos compagnons à l'aide de votre souris.



Disponible sur:

IBM PC et 100% compatibles 386 SX, 386 ou 486

Disque dur, haute densité, 5, 25" ou 3,5"

2MB de mémoire

Moniteur couleur VGA/MCGA

Clavier et/ou souris

Carte sonore\* Adlib, Roland MT-32/LAPC-1, CMS Soundblaster

\* nécessaire pour les voix digitalisées.

 **ORIGIN<sup>™</sup>**  
*We create worlds.*

UBISOFT, 8 & 10 rue de Valmy  
93100 MONTREUIL SOUS BOIS, PARIS, FRANCE

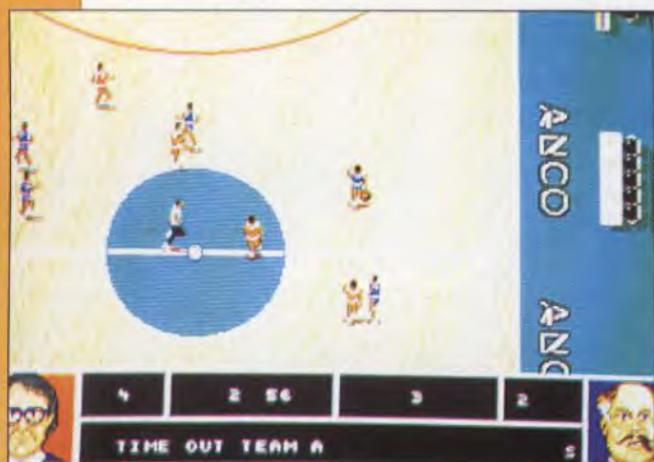
Tel: (1) 48 57 65 52

Fax: (1) 48 57 07 41

Distributed by

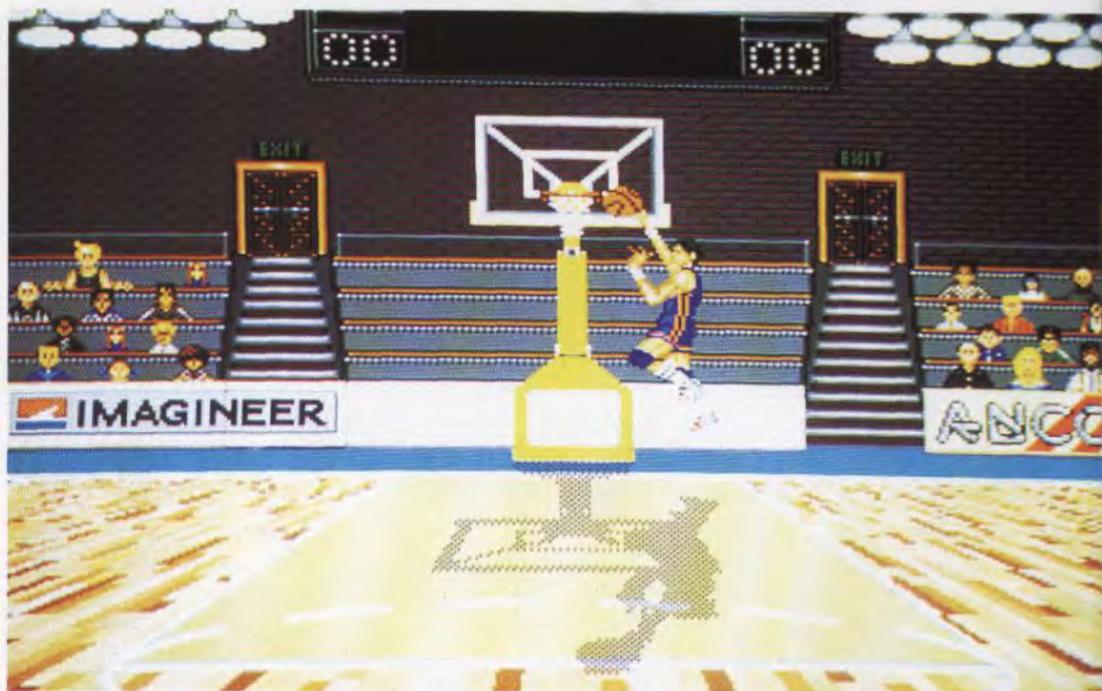


**MINDSCAPE  
INTERNATIONAL**



# TIP OFF

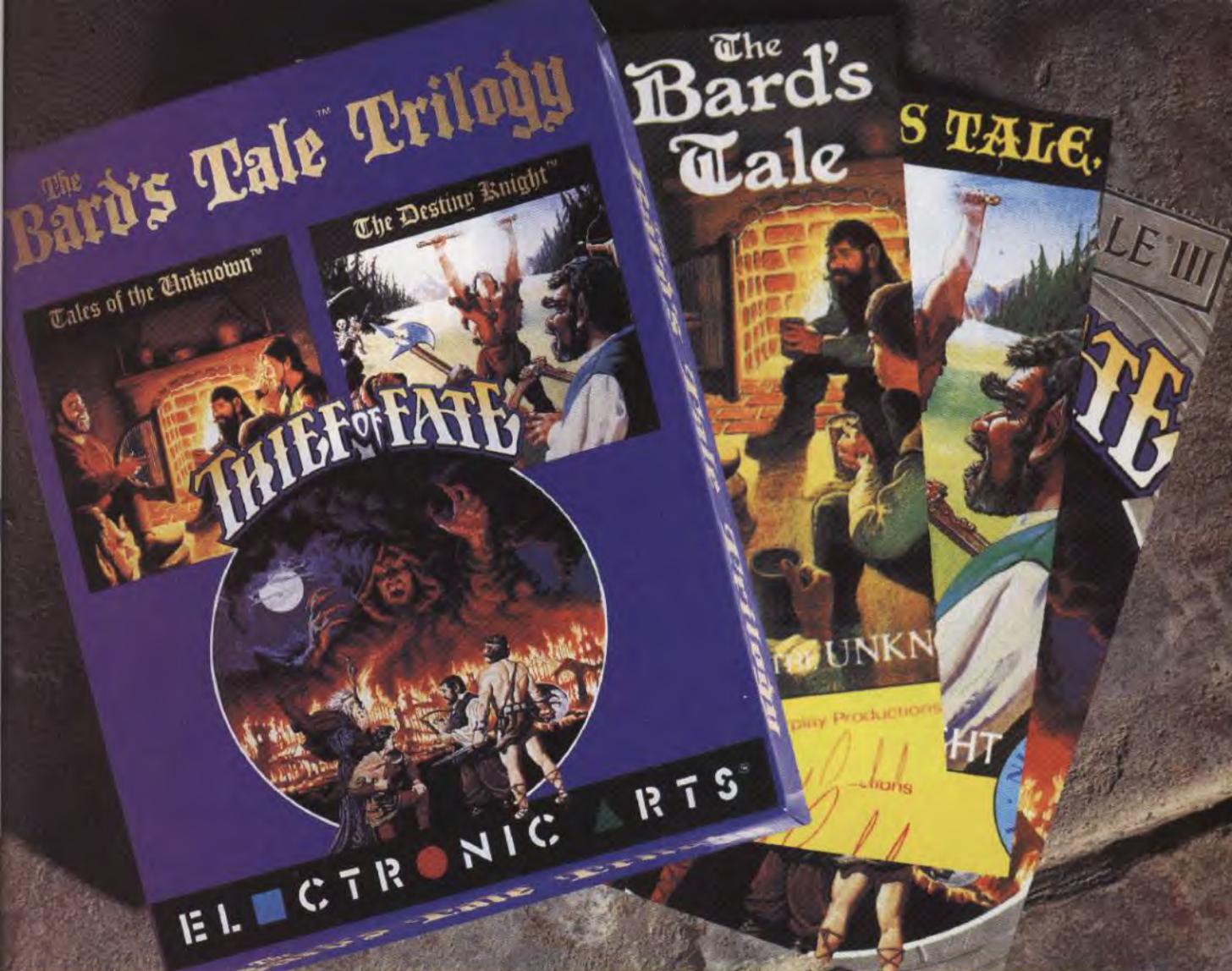
preview sur **AMIGA** Editeur : ANCO



news • previews

Après l'énorme succès, très largement mérité d'ailleurs, de sa simulation de football, Kick Off, Anco re-tente le bingo en créant Tip Off, une simulation de basketball. Encore au stade de la preview, Tip Off devrait sortir le mois prochain sur Amiga, ST et PC. Les possibilités seront très nombreuses, création d'équipes, créations de joueurs, différents niveaux de jeu, 1 à 4 joueurs en même temps,

3 ligues de basketball différentes, et même 3 vitesses de ralenti au choix. Pour le jeu en lui-même, les joueurs pourront dribbler, faire des passes ou tirer de cinq façons différentes: technique des deux pas, tir à une main, bras roulé, tir en course ou smash. Les scrollings multi-directionnels garantissent une visualisation agréable et rapide de tout le terrain. Tip Off, Anco, preview sur Amiga, prévu sur ST, PC et bientôt CPC.



## LES TROIS CONTES DU TROUBADOUR SE REUNISSENT POUR VOUS SUBJUGUER PENDANT DES SIECLES

Lorsque vous commencerez les "Tales of the Unknown"™, la première partie de la "Bard's Tale Trilogy", vous serez sans doute jeune, insouciant et fier de votre épaisse chevelure.

Mais attention! avant de terminer les deux volumes suivants - "The Destiny Knight"™ et "The Thief of Fate"™, il se pourrait fort bien que vous soyez grisonnant, étioilé, bref une bien piteuse image de votre silhouette d'hier.

En effet, la "Bard's Tale Trilogy" n'est pas seulement le jeu de simulation fantastique le plus populaire - ses ventes atteignent déjà plus de 750 000 exemplaires - c'est aussi un jeu horripilant, frustrant et le plus grand défi qui vous ait jamais été lancé.

Au fil de votre progression dans ce conte mystérieux, vos ennemis deviennent de plus en plus diaboliques, vous vous trouvez

confronté à des sortilèges de plus en plus nombreux et de plus en plus puissants et les différents niveaux de raffinement du donjon deviennent infiniment plus dangereux.

Mais ne vous laissez pas abattre car votre cohorte de champions de la liberté, jadis naïfs et inexpérimentés, mais qui se sont si vaillamment battus pour libérer la cité de Skara Brae des griffes du diabolique Manger, ne cessent de s'endurcir au combat.

Et ils ont intérêt, car il leur faudra déjouer les sinistres complots du maître magicien Lagoth Zanta, reformer la Baguette Magique du Destin et enfin faire face au défi de tous les temps - vaincre l'incarnation du Mal en voyageant aux confins des frontières de la réalité.

Dur, Dur!



TALES OF THE UNKNOWN



THE DESTINY KNIGHT



THE THIEF OF FATE

# ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre,  
Tel (44) 753 549442, Fax (44) 753 546672

# LORICIEL SANS NUAGES

**Quand la Caisse des Dépôts, la financière Wagram-Poncelet et le Crédit National investissent dans une boîte d'informatique, c'est que celle-ci va particulièrement bien. Et c'est rare...**

Il existe des sociétés dont l'activité consiste à investir de l'argent dans des boîtes qui en ont besoin. Les trois citées en préambule en font partie; il y en a bien sûr d'autres, mais pas beaucoup de cette taille. Le principe est simple: si la société Tracteurs and Co veut se lancer dans la fabrication de moissonneuses-batteuses, mais qu'elle a besoin de beaucoup d'argent pour construire l'usine appropriée, elle va voir l'une de ces compagnies, elle expose son problème, et si

et pratiquement inévitable lorsqu'une société de bonne taille désire s'agrandir encore. Or, il existe quelques cas dans lesquels le recours à cette pratique est pratiquement impossible; par exemple, les boîtes d'informatique. En général, quand une société prêteuse reçoit une demande de la part d'une boîte d'informatique, la demande est rejetée d'office, sans même faire l'objet d'un examen, parce que

nanciers habituellement pas très portés sur le jeu.

## ETAT DES LIEUX

Loriciel, avec 55 employés et un chiffre d'affaires de 53 millions par an, n'a pas à se plaindre de la récession. C'est un des plus gros licenciés NEC en Europe, et avec 12 cartouches en cours de développement, à la fois sur NEC,

Sega et Nintendo, on peut considérer que c'est l'un des plus importants éditeurs consoles européens. Alors, pourquoi cette augmentation de capital? La réponse de Laurant Weill, l'un des deux boss:

- C'est très simple. Depuis un an et demi, nous développons le LIOS, un système d'exploitation multi-machines. C'est en fait une sorte de bibliothèque de routines qui marchent sur tous les ordinateurs et toutes les consoles. Par exemple,



LAURANT WEILL ET PHILIPPE SEBAN

la compagnie prêteuse juge que le marché offre des débouchés intéressants et que Tracteurs and Co est une boîte sérieuse, elle prête une certaine somme d'argent en échange de parts. On dit que la société prêteuse "rentre dans le capital" de la société demanderesse; par la suite, elle touchera un pourcentage des bénéfices.

Bref, c'est une pratique courante

est réputée pour être la plus instable des marchés.

Et donc, que Loriciel ait réussi à faire entrer trois des plus gros groupes français dans son capital, c'est un exploit. Qui tend à prouver que Loriciel se porte on ne peut mieux...

Du coup, forcément, nous sommes allés voir de plus près ce qui pouvait motiver un tel intérêt de la part de fi-

quand un programmeur veut savoir si le bouton Fire du joystick est enfoncé, il appelle une routine du LIOS; c'est ensuite compilé automatiquement, quelle que soit la machine. De sorte qu'adapter un jeu sur une machine autre que la machine de départ ne prend que deux ou trois heures, parce que tout est désormais compatible. Certes, ça ral-

VOS HEROS PREFERES SONT DE RETOUR!  
LES CRIMINELS TREMBLENT DEJA

# LE JUSTICIERS



**ROBOCOP 2**

**BATMAN**

**SHADOW  
Warriors**

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



**ATTENTION**  
LA VERSION AMSTRAD DES  
JUSTICIERS 3  
COMPEND TOTAL REGALE  
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

longe un tout petit peu le temps de développement initial, surtout pour les programmeurs freelance qui ne connaissent pas le LIOS, mais on gagne un temps tellement énorme en convertissant les jeux que finalement, on s'y retrouve très largement. Seulement, le LIOS occupe deux programmeurs à plein temps. Il est opérationnel depuis huit mois environ. C'est un investissement énorme.

Et puis, une boîte d'édition, quelle est sa valeur réelle? On n'a pas d'immeubles, d'usines, de biens... Notre seule valeur, c'est notre savoir-faire. On doit tout axer là-dessus.

Ce n'est pas tout. La plupart de nos programmeurs travaillent actuellement sur les consoles. Or, comme il n'est pas question de laisser tomber les micros, nous devons en embaucher d'autres. Et puis avec l'arrivée du CD-Rom, le développement des jeux prend une nouvelle dimension. Il faut environ trois millions de francs pour développer un CD! C'est là qu'on se rend compte que l'amateurisme est bien terminé... Et du coup, on doit créer un studio photo/vidéo, carrément, avec les chefs ops et les caméramen qui vont avec. Bien entendu, ça coûte une fortune. Sans compter qu'on a maintenant des scénaristes qui travaillent à plein temps. C'est nouveau, ça. Jusqu'à présent, en Europe, les scénaristes écrivaient des histoires, mais faisaient autre chose à côté. Et puis on doit changer de locaux en mars prochain, on aura un immeuble indépendant avec des entrepôts, ça aussi c'est un investissement.

Sans compter que pour développer une cartouche, il faut ce qu'on appelle en jargon financier "ouvrir une ligne de crédit"; c'est-à-dire, en gros, immobiliser une très grosse somme d'argent pour prouver qu'on est solvable. Et puis bon, de manière générale, quand on n'a pas assez d'argent, on perd du temps à trouver des solutions de rechange, souvent bancales.

Donc, tout ça, les studios, les nouveaux locaux, l'investissement en temps humain, le développement des moyens mis en œuvre, l'internationalisation, font qu'on avait besoin d'argent frais pour s'étendre. La participation des trois sociétés en question nous permet de voir les choses en grand.

*Comment ça s'est passé?*

- Les experts financiers ont analysé nos comptes et notre fonctionnement, ainsi que les développements possibles du marché pendant huit mois. Au terme de cette analyse, ils ont conclu qu'il était rentable pour eux de rentrer dans le capital de Loricel.

*Mais pourquoi ont-ils même accepté de considérer votre proposition, sachant qu'ils refusent par principe tout ce qui touche à l'informatique?*

- Parce que justement, ce n'est plus de l'informatique à proprement parler. C'est du multi-média grand public. On n'est plus à l'époque où l'informatique était une fin en soi; désormais, ce n'est plus qu'un moyen. Les produits qu'on vend sont indépendants du format utilisé. Ils sortent pour plusieurs machines, et on pourra s'adapter à chaque fois qu'une nouvelle machine sortira. Nous ne sommes plus liés au marché informatique, parce que même si un fabricant disparaît, par exemple, et que ses consoles cessent de se vendre, il en reste toujours d'autres. Autant on peut penser que l'existence d'un constructeur donné peut être remise en cause du jour au lendemain, autant on sait que la demande de logiciels n'est pas prête de s'arrêter.

*Bon, quelques objections. N'avez-vous pas peur, Philippe Seban (l'autre directeur de Loricel) et toi, de perdre contact avec les produits eux-mêmes? Est-ce que, au lieu de surveiller de très près l'élaboration d'un jeu, ou d'en diriger la création, vous n'allez pas vous perdre dans des méandres financiers, passer votre temps à discuter avec des hommes d'affaire?*

- Certainement pas. En fait, si on réfléchit bien, quand une boîte est toute petite, le patron, comme il n'a pas d'employés, passe une grande partie de son temps à passer le balai, à ranger les locaux, à faire sa correspondance, etc. Quand elle prend de l'ampleur, c'est remplacé effectivement par des prises de décisions, par des problèmes financiers et administratifs, mais l'un dans l'autre, ça revient au même, on consacre toujours le même temps au produit lui-même. Je m'implique autant aujourd'hui dans la création d'un jeu qu'aux premiers jours de Loricel.

*Et est-ce qu'en augmentant nettement votre capital, l'argent récupéré ne va pas servir simplement à gérer l'augmentation de structure qu'il implique? Ne va-t-il pas servir à payer des contrôleurs financiers, des experts-comptables, etc?*

- Non, pas exactement. En fait, comme dans toute structure élaborée, il y a une partie des investissements qui servent à maintenir la structure elle-même, et dans notre cas, ça représente un tiers du capital environ. Les deux tiers restants sont consacrés aux outils de production proprement dits.



LES MEMES, PLUS RICHES

*Et maintenant?*

- Tout d'abord, on peut maintenant proposer à des équipes indépendantes de développer sur consoles, grâce au LIOS. Pour la première fois, des petits éditeurs peuvent envisager de programmer des jeux sur Sega et Nintendo, et nous pouvons les aider en leur fournissant tout le système de développement et en distribuant leurs jeux. D'autre part, on n'arrive pas à trouver des programmeurs et des

graphistes à la hauteur. Alors on envisage de créer des stages de formation pour devenir programmeur et graphistes sur toutes les machines, une sorte de mini-école d'informatique ludique.

On s'est rendu compte il y a déjà longtemps que le marché français n'était pas suffisant pour amortir les coûts de fabrication de nos produits. Du coup, on ouvre sur l'extérieur. Le développement de consoles en est une manifestation. Le CD-Rom aussi. Pour le CD-I, on ne sait pas encore. Il faut attendre de voir comment l'évolution, et surtout si ça parvient à décoller.

On va lancer aussi une collection qui s'appellera "Les grandes stars du ciné", le premier produit étant "Steve Mac Queen West Phaser", un western. On a acheté les droits d'utilisation du personnage de Steve Mac Queen, et si le produit marche, on va décliner l'idée et proposer des jeux avec d'autres grandes stars.

Le prochain plus gros produit, ce sera "Le Jour J", "D-Day" en anglais. C'est un jeu sur le débarquement de 1944 en Normandie qui sera accompagné d'une cassette vidéo de 52 minutes, contenant des tonnes de documents de l'époque. C'est une simulation, pas vraiment un wargame, plutôt un jeu d'aventure, en 3D faces cachées. Il n'y aura pas de sang, ce sera vraiment le côté stratégique qui sera mis en relief. Il sortira sur micro et en CD-Rom en mars 92.

Mi-92, il y aura un jeu sur Magnaldi, le champion moto. Et il y aura Tennis Cup II, aussi. Ce sera sur micro.

Sur consoles, il y aura Panza Kick Boxing et Davis Cup sur NEC, à la fois en cartouche et sur CD-Rom.

En CD-Rom seulement, il y aura Baby Jo, Builderland.

L'Aigle d'Or II et l'Entité. Sur Gameboy, on va faire deux titres, Panza Kick Boxing et un autre, mais on ne sait pas encore lequel.

Sur SuperGrafx, on va faire Panza Kick Boxing et Davis Cup II. Sur Megadrive, deux

jeux dont le titre est encore inconnu. Sur Lynx, on a terminé Super Skweek, qui sort aussi sur NEC et sur Game Gear, mais c'est JVC qui l'a licencié. Voilà...

Bon, une dernière question, y aura-t-il un parking dans vos nouveaux locaux?  
- Oui, avec 27 places.

Il était temps. Merci.



Pour les prochains produits, on va faire l'Aigle d'Or II sur CD-Rom, et un autre qui s'appelle l'Entité à la mi-92. Pour l'Aigle d'Or, il faut savoir qu'il a été développé sur CD-Rom d'abord, puis ensuite il a été adapté sur les autres machines, ça permet, plutôt que de partir d'une petite version et d'y greffer des améliorations héritées, d'avoir la meilleure adaptation possible sur chaque machine.

# COCONUT

## 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

**Le COCOCLUB c'est trop SUPER!**  
de nouveaux copains, des réducs pas possibles, des échanges...!  
**Pas de problèmes, tu achètes une machine et COCONUT t'offre ta carte club !**

**Tous les magasins COCONUT sont ouverts les Dimanches 15 et 22 Décembre**

### LES CONSOLES

SEGA GAMEGEAR	SEGA MEGA DRIVE japonaise	COREGAFX II
990 F	1190 F	+1 jeu + 2 manettes +Quintupleur 1290 F
MEGADRIVE	NEC	GAMEBOY
Centurion 475	1941 SGX 445	Castlevania II 245
EA Hockey/NHL Hockey 475	Caddash 390	Megaman 245
El Viento 449	Final Match Tennis 340	Revenge of the Gator 195
Meres 449	Legend of Tomna 390	Robocop 195
Phantasia Star III 595	Neutopia II 390	Re Pro Am 269
Road Rash 449	Ninja Spirit 340	Spiderman 195
Shadow of the Beast 445	Panza Kick Boxing 390	Super Marioland 195
Speedball II 445	PC Kid II 340	The Simpsons 269
Street of rage 395	Populous 340	Tortues Ninja 219
Toe Jam and Earl 445	Super Long Nose Goblin 340	Tortues Ninja II 269

**LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTES DISPONIBLES A DE SUPERS PRIX AU 16.(1).43.38.79.65.**

### LES MICROS

ATARI ST	AMIGA	IBM PC
3 D Construction Kit 325	Amnios 245	Croisière pour un Cadavre 345
Deuterios 285	Battle Isle 295	Eye of Beholder II 295
Final Fight 245	Deuterios 285	Leisure Suit Larry V 395
Formula One Grand Prix 345	Intelligent Strategy Games 269	Lord of the Ring II VF 345
Megalomania 280	Lotus Turbo II 245	Mega Fortress 349
Populous II 285	Return to Europe 149	Might and Magic III 395
Silent Service II 345	Rugby The World Cup 225	Police Quest III 395
The Simpsons 245	Shadow of the Beast III 345	Secret Weapon of Luftwaffe 395
Tip Off 245	Silent Service II 345	Willy Beamish 395
Utopia 245	Tip Off 245	Wing Commander II 395

**AMIGA 5000 + 1 MEGA RAM NOUVEAU WORKBENCH 2990F**

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

Nom : .....  
(en majuscules)

Adresse : .....

Code Postal : .....

Ville : .....

Tel : .....

Votre machine : .....

BON À DÉCOUPER ET À ADRESSER À :  
**COCONUT VPC**  
13, BOULEVARD VOLTAIRE  
75011 PARIS

**TITRES**

**PRIX**

Frais de port + 20 F  
- par cheque  
- contre remboursement + 30 F  
Console (forfait de 100 F)

DECEMBRE 91

## MIXED-UP FAIRY TALES

Un jeune lycéen (ou une jeune lycéenne) se rend à la bibliothèque de l'école. A l'intérieur, il voit un livre qui "sort" de son rayon. Le livre s'ouvre



et un Dragon se matérialise! Il vous prie instamment de venir l'aider car il doit résoudre un problème qui lui semble insurmontable. Le jeune garçon (ou la jeune fille) accepte et pénètre dans le livre avec l'étrange créature. Une fois dans le monde des contes de fées (car c'est là qu'ils se retrouvent), le dragon expose son

problème. Un grand malheur a frappé son monde car tous les contes de fée se sont mélangés au point que les héros de chaque conte ne sait plus quoi faire ni où aller. Vous avez pour mission de retrouver les titres de chaque conte et aider ses héros à reprendre leurs aventures. Sympathique, ce jeu éducatif est à recommander à vos marmots. Ma fille (15 mois) l'a déjà fini (mais j'ai dû énormément l'aider, et ma femme aussi)!



## FALCON

"Un classique du genre, une référence!".

AMIGA



FALCON © MIRRORSOFT

Du vol d'essai au combat aérien, gagnez vos galons à bord de votre F-16 contre des tanks et des Migs ennemis.

FALCON © 1987, 1989 SPYGLASS, INC. All rights reserved. FALCON, FM and Spectrum Institute TM are trademarks of SPYGLASS, INC.

## GUNSHIP

"La meilleure simulation d'hélicoptère à ce jour. Tilt."

AMIGA



GUNSHIP © MICROPROSE

Intervenez en zone de combat pour secourir vos hommes. Gérez des armes de haute technologie, assurez la navigation et la communication.

## FIGHTER BOMBER

AMIGA



FIGHTER BOMBER © ACTIVISION

Un monde en 3D comme vous ne l'avez encore jamais vu! Tout y est: "Des reconnaissances de terrain: géniales, des impressions en vol: flippantes, une rapidité: foudroyante et des vues extérieures: géantes..." Micronews.

Screen shots on different formats may vary.

SPITFIRE 40 © Alternative Software LTD. GEE BEE AIR RALLY © Alternative Software LTD. FLIGHT SIMULATOR © Alternative Software

L'As des

A I R  
COMBAT  
A C E S

compils.

ST/AG/PC et  
compatibles/CPC

En plus sur CPC

- FLIGHT SIMULATOR
- GEE BEE AIR RALLY
- SPITFIRE 40

3615 UBI

UBI SOFT  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

UBI SOFT  
8-16, rue de Valmy  
93 100 Montreuil-Sous-Bois  
Tel.: 48.57.65.52



**chiffres**

Personnellement, je me suis pris des cachets d'aspirine au bout de 20 secondes de jeu. C'est visiblement pas mon truc. Je veux bien passer des heures sur Might and Magic III ou Battle Isle mais là j'avoue que jouer avec des chiffres... Exemple, vous avez un carré de neuf cases et une liste de chiffres de 1 à 10. Vous devez placer ces chiffres (chaque chiffre est utilisé une fois et un par case) de façon que la

somme de colonnes (verticales et horizontales) et des diagonales fasse toujours 15! Voilà un échantillon de ce que vous propose Dr. Brain, un jeu éducatif à jouer avec son fils, sa fille ou petit frère (ou sœur) histoire de resserrer un peu les liens affectifs en joignant l'utile à l'agréable (label Sierra). Disponible sur PC (VGA).

**DR BRAIN**

Le titre du jeu annonce le couleur. Ce logiciel a été créé pour ceux qui adorent les prises de tête. Conçu au départ pour le joueur en culottes courtes, Dr Brain peut également faire le bonheur des maniaques du



**SILENT SERVICE**



Simulation de sous-marin. "Richesse et maniement", "Qualité graphique excellente, et animation réaliste". "C'est la logique et l'ambiance qui séduiront les amateurs". Tilt.

SILENT SERVICE © Microgame

**CARRIER COMMAND**



"Graphisme de grande qualité usant avec brio de la technique du 3D sur-faces pleines. Tilt. "Attention chefs d'oeuvre!". Microneus. CARRIER COMMAND © Rainbird Software. Rainbird and the Rainbird logo are trademarks of British Telecommunications Plc.

ATARI ST

**Devenez maître du ciel et des mers!**



**GUNSHIP**



"La meilleure simulation d'hélicoptère de combat à ce jour." Tilt. Maniabilité excellente, nombreuses missions variées, graphismes et bruitages soignés, une simulation réaliste!

GUNSHIP © Microgame

**P47**



"Sur le plan visuel la réussite est totale avec l'utilisation intensive des dégradés, une animation vive et coulée et un scrolling parfait". Amstrad 100%.

P47: P47 © Microgame. Non based from © 1998 John

ST/AG/PC et compatibles.  
CPC  
En AG, F-15 est remplacé par WINGS.

**F-15**



"Je vous garantis des missions ludiques à 100%". Tilt. Aux commandes du chasseur le plus sophistiqué, faites face à des ennemis surentraînés.

F-15 Strike Eagle © Microgame

En AG, F-15 est remplacé par WINGS.

**WINGS**

Revisitez l'action, la gloire et l'audace d'un pilote de combat allié de la deuxième guerre mondiale!

WINGS © Casemaster/Microgame



**UBI SOFT ENTERTAINMENT SOFTWARE**

8, 10 rue de Vabry 93100 Montreuil-sous-Bois - Tél: 48.57.65.52

**3615 UBI**

Small vertical text on the right edge of the advertisement, likely a legal disclaimer or contact information.

# RESULTAT CONCOURS

**Il était une fois, pendant les grandes vacances d'été 91, UBI SOFT, Microprose et Joystick organisèrent un super concours doté de cadeaux, à faire pâlir le père Noël, lui-même. Du coup, on a attendu les fêtes de fin d'année pour vous donner les résultats.**

## **GUNSHIP 2000**

PLANTUREUX OLIVIER *gagne le 1<sup>er</sup> prix : UN BAPTEME DE l'air en HELICOPTERE. Oui Olivier, ce n'est pas un r<sup>u</sup>ve, c'est une réalité !*

DARMONE SYLVAIN  
HAGEGE NELLY  
VERRIER DOMINIQUE

*vont recevoir le jeu GUNSHIP 2000 pour leur bécane adorée.*

BENATEAU PHILIPPE  
CARRANDIE MATHIEU  
COLAONE CEDRIC  
DE LUGARO JULIEN  
DEGRUGILLIER FREDERIC  
DREUIHLE GREGORY  
DRUGUET VINCENT  
FARA OLIVIER  
FOLLEN PASCAL  
GILLOIS JACQUES-ALEXANDRE  
GUCHEZ STEPHANE  
LABONIE RICHARD  
LEBONNIEC JEROME  
SEBBANE SARAH  
VINCENT DAVID  
ZIGHEM THOMAS

*Tout ce beau monde va recevoir un pin's (Yeah un Pin's)*

AMET PHILIPPE  
ANGER YANN  
BATTISTEL JEROME  
BOULLE SEBASTIEN  
BOYER ROMAIN  
BRION WILFRID  
CAEN GREGOIRE

CARO JEAN-PIERRE  
CARTALLIER ERIC  
CHARLES SEBASTIEN  
CHOHIN CHRISTOPHE  
DELVALLEE HERVE  
DRIDI PASCAL  
DURAND HUGUES

HENOUD JEAN-PHILIPPE  
HOCHET YANN  
HOUZE MIKAEL  
HURON BERTRAND  
LE GOFF DAVID  
LE GOFF FRANCK  
LEPRETRE CHRISTOPHE  
LUPOTTO SYLVAIN  
MALTZ CHRISTIAN  
MURZEAU MIKAEL  
PASQUIER OLIVIER  
PAUL XAVIER  
PERSELLO SEBASTIEN  
PIERROT LOIC  
RICHARD RAPHAEL  
SURTET GAEL  
THIRY VIRGILE

*Vont pouvoir coller un superbe poster sur le mur de leur chambre, ou sur celui de leur voisin.*



*En avant première et en avance sur nos dates prévues, puisque d'habitude, on en est à 4 mois de retard, voici les résultats du concours organisé par AUDIOGENIC, à l'occasion de la sortie de WORLD CLASS RUGBY :*

DILMI FREDERIC *remporte la tenue de l'équipe de rugby vainqueur de la coupe du monde plus le jeu WORLD CLASS RUGBY*

DUFFAY DIDIER *va pouvoir se chausser avec une paire de baskets REEBOK (j'espère qu'on trouvera sa taille). Et hop, un jeu WORLD CLASS RUGBY en plus.*

ALTINIER OLIVIER  
ARDIOT EMMANUEL  
BERENI YANN  
BERNARDIN CYRILLE  
CASSOU LAURENT

CATIN RAPHAEL  
CHEVALIER STEPHANE  
CLAUDEL RUDDY  
COMET OLIVIER  
COMI YANNICK  
DA COSTA MANUEL  
DAILLY EUGENE  
DEMITRES THOMAS  
DINASSO ROLAND  
GEORGES THIERRY



GIBERGY BRUNO  
GUERLUS OLIVIER  
KENT MARC  
LABENELLE MATHIEU  
LAPLEAU JEROME  
LAURENCE STEPHANE  
MAHIEDDINE MEDDY  
MILLIERE LAURENT  
PEPIN PASCAL  
PRAT SEBASTIEN  
RICHARD BORIS  
THEVENIN-LEMOINE CAMILLE  
VENIANT SEBASTIEN

*Ils ont tous gagné, devinez quoi ? Non pas un Pin's (yeah un Pin's!), mais un jeu pour leur ordinateur. Et devinez quel jeu ? WORLD CLASS RUGBY, Bravo !*

# CELTIC LEGENDS

DEVENEZ LE MAITRE  
ABSOLU D'UN MONDE  
DE MAGIE ET DE  
STRATEGIE.

- Un mélange de stratégie et de magie savoureux.
- Un jeu qui séduira les débutants par sa simplicité d'accès et passionnera les joueurs confirmés par sa profondeur.
- Possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur et option didactique.
- Un côté jeu de rôle: création de personnages, acquisition de points d'expérience.
- Un archipel composé de dizaines d'îles aux caractéristiques particulières avec une difficulté croissante.

GRAND MAGICIEN,  
MENEZ VOS TROUPES  
D'UNE MAIN DE FER ET  
REGNEZ SUR LE  
ROYAUME ENVOUTANT  
DE CELTICA.

"Celtic Legends est une réussite." *TILT*  
"La vision du jeu est excellente et les possibilités très étendues, un jeu passionnant." *GEN 4*  
"Celtic Legends allie avec précision tous les genres, pour donner en définitive un très bon jeu intelligent, simple et intéressant." *JOYSTICK*

UBI SOFT

Entertainment Software

8-10, Rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-bois  
Tel. 48 57 65 52



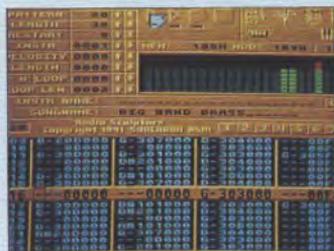
# EXPOSE-MOI LE SOFTWARE

Non seulement les gens d'Expose Software nous offrent No Budies Land et Son Shu Si en test, mais en plus ils nous annoncent d'autres titres qui ploument beaucoup quand on les sprü. Un logiciel de musique sur

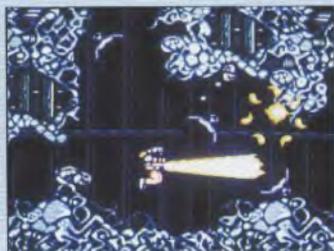
Amiga, Audio Sculpture, qui s'avère être ce qui se fait le mieux dans le domaine: gestion et édition de samples, séquenceur très complet, synthétiseur temps réel, éditeur de macros, contrôleur MIDI; le tout en 8 pistes,

et 4 pistes MIDI. Le top.

Sword of the light, un jeu de baston à la Turrigan, et Atlantis, un jeu d'arcade où on aura la joie de jouer à deux en même temps en dirigeant des petits bonhommes sauteurs.



AUDIO SCULPTURE



SWORD OF THE LIGHT



SWORD OF THE LIGHT

## KILLERBALL C'EST POUR QUAND?

Ah, les gens de Microïds n'ont pas de chance. Ils pourraient faire leurs softs tranquillement, vite fait, mais malheureusement Mr Microïds, le patron, est un perfectionniste. Alors, forcément, quand ils font un jeu, eh bien le patron veut toujours rajouter des tas de trucs partout, en plus, pour faire plus beau, plus amusant. Killerball sera donc en test le mois prochain, et pas dans ce numéro comme prévu. Les programmeurs rajoutent des graphismes (images des coaches, femmes des joueurs qui pleurent dans les tribunes), ils bossent sur l'intelligence de l'ordinateur, et les sprites changeront selon l'angle de la piste.



## OCEAN

*La joie va bientôt nous agiter des pieds à la tête puisqu'Ocean est en train de faire les derniers réglages pour deux jeux que je qualifierai d'essentiels au bonheur de tout être humain: Parasol Stars et Liquid Kid. Parasol n'est autre que le troisième volet des aventures Bubblele-Rainbowesquiennes, et Liquid Kid est un peu la suite de New-Zealand Story. Rien que ça.*



Parasol Star (Amiga)



Liquid Kid (Amiga)

# GUY SPY

preview sur **PC** Editeur : **READY SOFT**



*Sacré Guy! Incapable de prendre le téléphérique sans trouver le moyen de tout faire sauter. Bon, à ce moment du récit, il est grand temps de vous dire que Guy Spy est un jeu Ready Soft mêlant action et aventure*

*à sortir prochainement sur Amiga. C'est beau, en plein de couleurs, et puisque la démo de présentation ne comporte pas encore de sons, on est impatient d'entendre le résultat final. Voilà.*

# The Godfather™

**NOUS ALLONS VOUS FAIRE UNE OFFRE  
QUE VOUS NE POURREZ REFUSER!**

Marque Déposée et © 1991, Paramount Pictures. Tous droits réservés. The GODFATHER est une marque déposée de Paramount Pictures. U.S. Gold est un utilisateur autorisé.

**NOUVEAU**

# La CONSOLE MEGADRIVE

(française) avec 1 manette de jeux

**949F**

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



**VERSION FRANCAISE OFFICIELLE**  
Garantie par le constructeur



**Manette Pro 2 125 F**  
**NOUVEAU Le stick adaptable**  
**livré GRATUITEMENT**

### TOP 20 MEGADRIVE

Toe Jam and Earl (Arcade)	449F
Street of Rage (Arcade)	395F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
EA Hockey (Sim.)	475F
Road Rash (Moto)	475F
Fantasia (Plateforme)	425F
Alien Storm (Arcade)	395F
Phantasy Star 3 (Aventure)	599F
Out Run (Course Auto)	449F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Spiderman (Arcade)	425F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Centurion (Stratégie)	475F
688 Attack Submarine	475F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Populous (Stratégie)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F

### SONIC HEDGEHOG 395F



**DONALD DUCK Q.S. 449F**

### TITRES A VENIR

DONALD DUCK Q.S.	449F
GOLDEN AXE 2	449F
ROLLING THUNDER 2	449F
Mercs (Arcade)	449F
Shadow of the Beast (Action)	449F
Speedball 2 (Arcade)	449F

### ACCESSOIRES

ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

### DEMENT !!!

ADAPTEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

Abrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Arcus Odyssey (Action)	499F
Batman (Plateforme)	449F

## LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°3

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés 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

Sonic Hedgehog	345F
World Classlead.	295F
Bubble Bobble	295F
Sega Chess	395F
Populous	295F

### OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy 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 20 SEGA

Mickey Mouse Castle.	345F
World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Pacmania	305F
Double Dragon	345F
Golden Axe Warrior	345F
Speedball	215F
Spiderman	345F
Super Monaco GP	345F
Summer Games	315F
Wonderboy 3	345F
Strider	345F
Ace of Aces	345F
Cyber Shinobi	345F
Black Belt	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Gauntlet	345F

### CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS

(avec 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
ADAPTEUR SECTEUR	175F

After Burner	325F	Double Hawk	285F	Out Run 3D	
Alex Kidd in Sh. W.	345F	Dynamite Duke	345F	Paperboy	
Alex Kidd Lost Star	295F	E Swat	295F	Phantazy Star	
Alex Kid H.T.V.	255F	Fantazy Zone 2	295F	Psychic World	
Altered Beast	345F	Forgotten Worlds	345F	Psycho Fox	
American Pro Foot.	295F	Ghostbusters	345F	Rambo 3	
Basket J Nightmare	295F	Ghoul's n Ghost	345F	Rampage	
Battle Out Run	345F	Golden Axe	345F	Rastan Saga	
Black Belt	285F	Golfa Mania	345F	Rocky	
California Games	295F	Golvellius	325F	R Typo	
Casino Games	295F	Great Basketball	285F	Thunderblade	
Chesse HQ	325F	Imposab. Mission 2	325F	Time Soldiers	
Cloud Hunter	295F	Indiana Jones	345F	Vigilante	
Cyborg Hunter	285F	Joe Montana Foot.1	345F	Wonderboy	
Dick Tracy	345F	Lord of the Sw.	325F	Wonderboy M.L.	



**SUPER GENIAL !**  
**MICROMANIA**  
 ouvert tous les  
 jours en  
 décembre



**La montre jeu vidéo**  
**à cristaux liquides**  
**GRATUITE (\*) pour 500F**  
**d'achats ou plus !!!**

**OFFRE EXCLUSIVE**

**Au choix:**  
 Tennis,  
 Course Auto  
 Football



**MICROMANIA**  
 LES NOUVEAUTES D'ABORD !

(\*Offre d'une valeur de 145F valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance  
 (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

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

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

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

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
 5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale  
 Niveau -2 . Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

**MICROMANIA CHAMPS ELYSEES**  
 Galerie des Champs (Galerie Basse)  
 84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile  
 Métro George V . Tél. 42 56 04 13

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

**L'ESPACE DE JEUX**  
**LE PLUS DELIRANT**  
**DE PARIS !!!** **PLUS DE 5000 JEUX**  
**EN STOCK**

Venez tester le 1<sup>er</sup> jeu vidéo 32 Bits:  
 le "RAD MOBILE"



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

**Un nouveau magasin Micromania !**  
**MICROMANIA NICE-ETOILE**  
 Centre Commercial Nice-Etoile  
 Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

**NOUVEAU à NICE**

**Commandez par téléphone ! 92 94 36 00**

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

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

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

J19	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)		+ 20 F
Précisez Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer=		F

Nom .....  
 Adresse .....  
 Code postal ..... Ville ..... Tél. ....  
**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**  
 \_\_\_\_\_  
 Date d'expiration ...../..... Signature :

**Commandez**  
**par Minitel**  
**3615 MICROMANIA**

**Règlement:** 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) \_\_\_\_\_  
**Entourez votre ordinateur de jeux:**  Séga  PC COMP.  Atari ST  Amiga  Nec  Lynx  Gameboy  Megadrive  Gamegear

The rights of France Pressions - 055, rue de la République - 92000 Nanterre

**OFFRE SPECIALE**

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

# MICROMANIA

**990F**



**Titres disponibles**

Chase HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Galaga 91 (Arcade)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gooby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Kinnetic Connexion (Réflexion)	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Papa Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

**Titres à venir**

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

**NOUVEAU**

Utilisez tous les jeux S  
Master System sur votre  
console Gamegear

**195F**

Adaptateur Cartouche  
**MASTER  
SYSTEM  
GAMEGEAR**



**TOP GAMEGEAR**

Mickey Mouse 245F	Wonderboy 215F	Super Monaco GP 215F	Fantasy Zone 295F	Rastan Saga 325F
G Loc 245F	Sqweek 245F	Pacman 245F	Woody Pop 215F	Frogger 245F
Halley Wars 245F	Shinobi 245F	Out Run		

Prix variable sans erreur d'impression. Dans la limite des stocks disponibles.

**La LYNX II 790F**

La portable couleur de Atari (seule)



**LES NOUVEAUTES**

Ishido (Aventure)	290F
Turbo Sub (Arcade)	290F
Chekered Flag (Arcade)	290F
APB (Arcade)	290F
Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
War Birds (Arcade)	250F

**ACCESSOIRES LYNX**

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

**TOP LYNX**

Electrocop (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Labyrinthe)	250F
Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Robo Squash (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary (Arcade)	250F
Blue Lightning (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Gates of Zendocon (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Klax (Réflexion)	290F
Road Blasters (Arcade)	290F
Block Out (Réflexion)	250F

**La Turbo GT de NEC**  
Un graphisme époustouflant

**2390F**  
+ 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles  
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
Final Match Tennis	345F
Super Volleyball	345F
Super Star Soldier	299F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Adventure Island	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Splatter House	395F
March'n Maze	299F

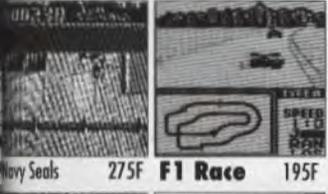
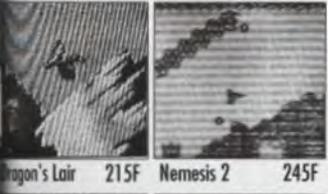
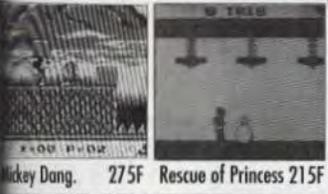


**NOUVEAUTES A VENIR**

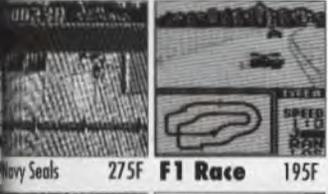
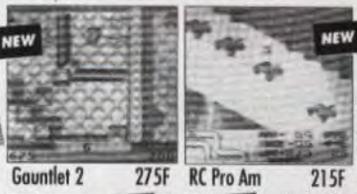
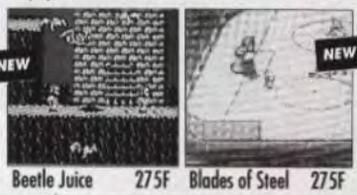
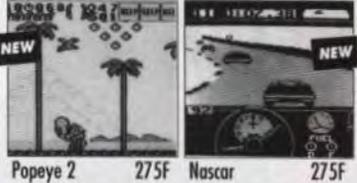
- Teenage Mutant Turtles 2 275F
- Days of Thunder (Auto) 275F
- Dick Tracy (Arcade) 275F
- Double Dragon 2 (Arcade) 275F
- Jordan VS Birds (Basket) 275F
- Popeye 2 (Plateforme) 275F
- Soccermania (Football) 275F
- Marble Madness (Arcade) 275F
- Who Framed R. Rabbit 275F

**MICROMANIA  
LES NOUVEAUTES  
D'ABORD !**

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



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



**ATTENTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY !!  
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

**SMART BOY 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**

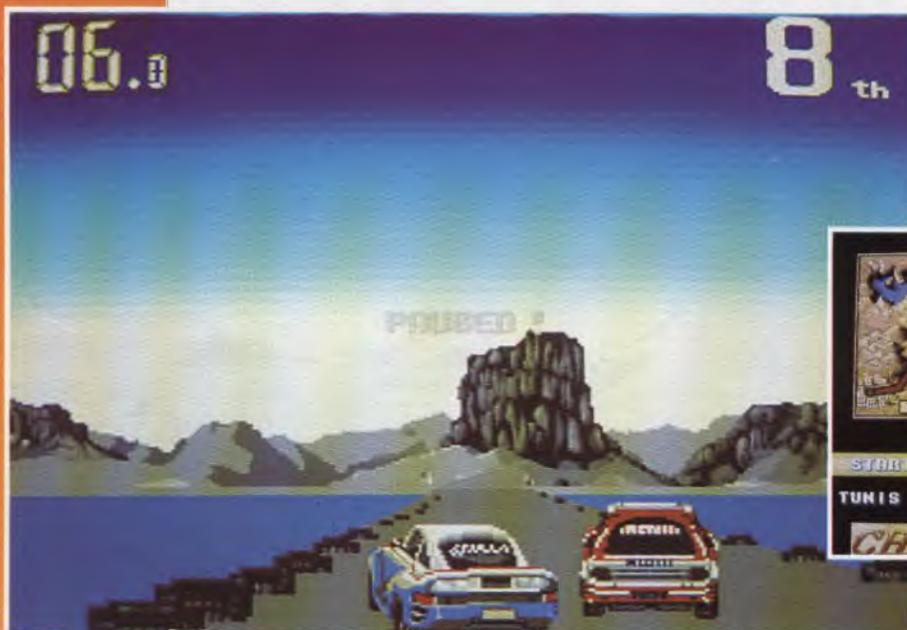
**Chaque mercredi vers 18h sur FR3 et le dimanche à 10h15**

**MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission**

**MICROMANIA KID'S**

**2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE**

Game Boy est une marque déposée de Nintendo. Prix variables sous réserve d'impression. \*Offre valable dans le limite des stocks disponibles.



Toutes les indications habituelles sont là, le temps qui défile, votre position dans la course, et l'état du levier de vitesse, High ou Low (NDLR: Haut or Bas).



Avant chaque départ, une carte apparaît, pendant qu'une petite animation montre votre véhicule qui force d'une étape à l'autre, un peu plus bas.

# BIG RUN

preview sur **AMIGA** Editeur : **STORM**



Aaaaah, tout de même, le Paris-Dakar, quel charme! Ces voitures bariolées qui foncent dans le désert, ces hélicoptères qui lèchent les dunes et rendent l'Aziza muette, ces motards qui se perdent et qui, devant les caméras de toutes les chaînes du monde, déclarent qu'ils sont les derniers aventuriers. Y a pas à dire, c'est beau. Big Run vous propose tout ça, joystick en main et disquette dans l'ordinateur. Vous allez participer à cette compétition à bord d'une bonne grosse voiture. La preview ne présente pas encore les sons, et ne dispose que d'un niveau, de plus les animations

des véhicules ne sont pas terminées. Par contre, l'action est déjà très rapide, les sprites nombreux et de bonne taille ne ralentissent pas la course. Les graphismes sont plaisants, et des petites cartes toutes mignonnes vous présenteront le parcours avant le départ. Espérons tout de même qu'il y aura quelques éléments en plus dans la version finale, parce que des jeux de courses de bagnoles en scrolling avant, on en a vu de bons tas depuis quelques années. Big Run, Storm, preview sur Amiga. Test le mois prochain si la joie est de retour.

# ATARI ST/STE - AMIGA

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
Alien Storm	259/259F
Gauntlet 3D	249/249F
Grand Prix	349/349F
Master Golf (Microprose)	349/349F
Populous 2	299/299F
Powermonger Data Disk	149/149F
Robocop 3	259/259F
Tip Off	249/249F
WWF Super stars	259/259F

## TOP 20 ST/AMIGA

	ST/Amiga
The Simpson's	249/249F
Vroom	249/249F
Deuterus	299/299F
Megalomania	259/309F
Rugby World Cup	249/249F
Shadow Sorcerer	279/279F
Final Fight	259/259F
Terminator 2	249/249F
Silent Service 2 (1 Meg)	349/349F
Hunter	299/299F
Railroad Tycoon	349/349F
Winning Tactics	79/79F
Space Quest 4	ND/399F
Thunderhawk	299/299F
Flight of Intruder	349/349F
Eye of Beholder	ND/299F
Gods	249/249F
Final Whistle	129/129F
Milwinter 2	349/349F
Centurion	249/249F

## AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
Avantage Tennis	249/249F
Bonanza Bros	259/259F
Cisco Heat	259/259F
Devious Designs	259/259F
Double Dragon 3	259/259F
Elvira 2	349/349F
First Samurai	259/259F
G Loc	259/259F
Heimdall	309/309F
Hudson Hawk	259/259F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Mega Twins	259/259F
Obitus	259F/ND
Pitfighter	249/249F
Race Drivin'	249/249F
Smash TV	259/259F
Super Space Invaders	249/249F
Turtle N2	259/259F
Ultima VI	ND/309F
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**  
**349/349F** **NOUVEAU**  
+ Maupiti Island  
+ Les Voyageurs du Temps + Operation Stealth

**NRJ 3** **319/319F** **NOUVEAU**  
+ F16 Combat Pilot + Double Dragon 2 + Italy 90 + Turbo Out Run + Welltris

## PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
Turrican 2	99F/ND	Switchblade 2	179/179F	Monkey Islands	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

Barbarian 2	199/199F	Fate / Gates of Dawn	249/249F
Beast 2	199F/ND	Another World	199/199F
Pegasus	199/199F	Mad TV	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F	Croisiere pour un cadavre	199/199F
Utopia	199/199F	Lotus Turbo Chall. 2	199/199F

**PROMOTION SPECIALE**  
**MANETTE**  
**SPEED KING**  
**75F**  
**NAVIGATOR**  
**99F**

	ST/Amiga		ST/Amiga		ST/Amiga
3D Construction Kit	399/499F	F 15 Desert Storm Sc. Disc	159/159F	Rise of the Dragon	ND/399F
Baby Jo	289/289F	F19 Stealth Fighter	289/289F	Robozone	259/259F
Bard's Tale 3	ND/249F	F29 Retaliator	249/249F	Robin Hood	259/259F
Battle of Britain Miss. Disc.	159/159F	Klick Off 2	249/249F	R Type 2	259/259F
Beast Buster	259/259F	Life and Death	259/259F	Sim City + Populous	299/299F
Blues Brothers	299/299F	M 1 Tank Platoon	299/299F	Spirit of Excalibur	299/299F
Cadaver	249/249F	Magic Pockets	259/259F	Strikefleet	259/259F
Cadaver the Pay Off	159/159F	Manchester Un. Europe	259/259F	Taki	249/249F
Chuck Rock	249/249F	Out Run Europa	259/259F	Ultima V	ND/299F
De Luxe Paint Français	599F/ND	Prehistorik	269/269F	UMS 2	ND/299F
De Luxe Paint IV français	ND/899F	RBI 2	299/299F	Wild Wheels	249/249F
Elf	249/249F	Return to Europa	79/79F	Wolf Pack	299/299F
F 15 Strike Eagle 2	349/349F	Return of Witch Lord	149/149F		

## AMSTRAD 464/6128

**LE TEMPS DES**  
**HEROS ND/249F** **NOUVEAU**  
+ North and South  
+ Prince of Persia  
+ Moonblaster

**NRJ 3 ND/279F**  
+ F16 Combat Pilot  
+ Double Dragon 2  
+ Italy 90 + Turbo Out Run  
+ Welltris

**LES JUSTICIERS 3**  
**169/199F** **NOUVEAU**  
+ Shadow Warriors + Robocop 2  
+ Batman le Film

## AUTRES NOUVEAUTES

Apprentice	99/149F
ADS+ Sherman M4	199/249F
Baby Jo	199/249F
Cisco Heat	109/159F
NightShift	109/159F
Pitfighter	109/179F
Prehistorik	140/180F
Roadland	119/159F
Space Crusade	109/159F
Super Space Invaders	109/179F
Thunderburner	199/229F

## TOP 10 AMSTRAD

The Simpsons	109/159F
Final Fight	119/169F
Out Run Europa	119/169F
Terminator 2	109/159F
Manchester United European	109/159F
3D Construction Kit	249/249F
Rick Dangerous 2	99/149F
Klick Off 2	139/179F
Pirates	ND/145F
Xiphos Fantasy	ND/249F

Darkman	109/159F	Panza Kick Boxing	199/249F	Super Sqweek	149/199F
Fugitif	ND/229F	Return of Witch Lord	59/79F	Swap	ND/199F
Grand Prix 500 N2	ND/199F	Robozone	109/159F	Switchblade	109/159F
Heroe Quest	109/159F	Saga	ND/199F	Targhan	ND/199F
Mokowe	ND/199F	Sdaw	ND/149F	Tetris	ND/149F
Ninja Turtles	109/159F	Supercars	109/149F		

**EN DECEMBRE**  
**MICROMANIA OUVERT**  
**7 JOURS / 7**

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Alien Storm	119/169F
Battle Command	109/159F
Blues Brothers	149/199F
Bonanza Brothers	119/159F
Brainies	140/180F
Gauntlet 3D	109/159F
G Loc	109/159F
Hudson Hawk	109/159F
Mega Twins	119/169F
Smash TV	129/159F
Space Gun	129/159F
Spirit of Excalibur	109/159F
Thunderjaws	109/149F
Turrican 2	109/159F
Turtles N2	119/159F
WWF Super Stars	109/159F

## PC Compatible

### AUTRES NOUVEAUTES

ADS+ Sherman M4	289F
Bard's Construction Set	299F
Bard's Triple Pack (1+2+3)	399F
Castles Data Disk	149F
Death or Glory	359F
Falcon V.3.0	499F
Heimdall	349F
Lemmings data disk	149F
LES Manley Lost in L.A.	349F
Magic Candle 2	349F
No Greater Glory	349F
Obitus	349F
Overlord	259F
PGA Course Disk	149F
Pitfighter	299F
Race Drivin'	299F
Robozone	259F
Rollerbases	359F
Shanghai 2	359F
Space Wrecked	299F
Super Space Invaders	299F
Tip Off	299F
The Seige	299F
The Simpson's	299F
Timequest	349F
Toyota Celica GT4 Rally	299F
Turtles N2	299F
Turtles Adventure	359F
TV Sport Boxing	349F
UMS 2 Planet Editor	159F
WWF Super Stars	299F

## NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

Cadaver	359F
Captive	299F
Civilisation	399F
Dungeon Master	399F
Elvira 2	399F
Lord of the Rings 2	349F
Martian Memorandum	399F
Powermonger	349F
Star Trek	349F
Thunderhawk	349F

## TOP PC COMPATIBLES

Wing Commander N2	399F
Shadow Sorcerer	309F
Might and magic 3	399F
Immortal	299F
Jetfighter 2 (Français)	399F
F117A NightHawk	399F
Gunship 2000	399F
Castles	349F
Eye of Beholder	299F
Heart of China	399F
Wing Commander	349F
Secret Weapons	399F
Wing Commander Miss. Disk N2	149F
Andretti	299F
Red Baron	399F
Kling Quest (VGA)	449F
Links	399F
Sim City + Populous	299F
Lemmings	199F

Avantage Tennis	299F	Golden Axe	299F	Robin Hood	309F
Baby Jo	289F	Kick off 2	299F	Silent Service 2	349F
Battle Command	299F	Leisure Suit Larry 1 (VGA)	399F	Sim Earth	399F
Battle of Britain Miss. Disc.	159F	Leisure Suit Larry V	399F	Sorcerers Appliance	349F
Blues Brothers	299F	Life and Death 2	299F	Sorcerers	299F
Chuck Yeager	349F	Links Bayhill Course	159F	Space Quest IV	399F
Command HQ	349F	Links Bouffill	159F	Spiritball 2	299F
Countdown	299F	Links Firestone	159F	Speed of Excalibur	349F
De Luxe Paint 2 Français	985F	M1 Tank Platoon	399F	Team Suzuki	299F
ESS Mega	349F	Megafortress	359F	Terminator 2	299F
F14 Tomcat	359F	Mig 29 M Fulcrum	449F	Ultima VI	299F
F15 Strike Eagle N2	349F	Nascor	359F	UMS 2	349F
F15 N2 Scenario Disk	159F	RBI 2	299F	Willy Beamish	399F
F19 Stealth Fighter	385F	Rick Dangerous 2	249F	Wing Com. n2 Speech Disk	179F
F29 RETALIATOR	299F	Riders of the Dragon	349F	Wing Commander Miss Disk 1	149F
Gateway to Savage Front	299F	Rise of the Dragon	399F	Wolf Pack	349F

## OFFRES SPECIALES AMSTRAD MICROMANIA

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

### LA COLLECTION ND/175F

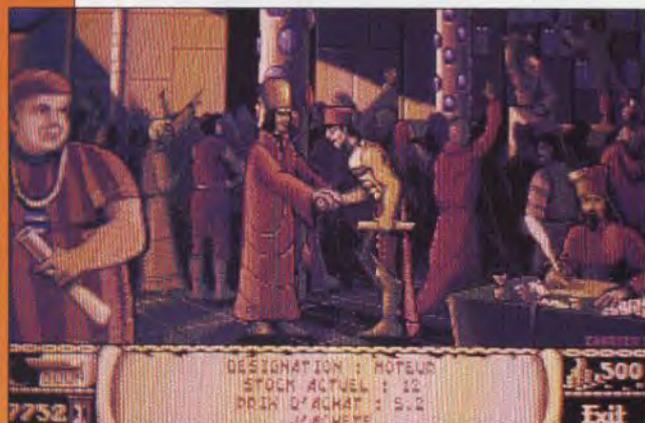
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad !

### LES 100% A D'OR 59/99F

+ Operation Wolf + Afterburner + R Type + Titan

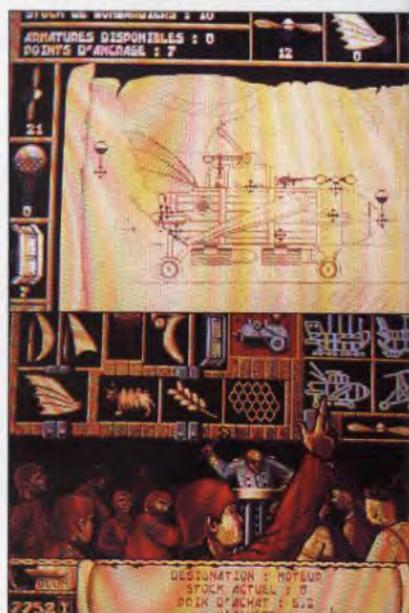
### LES VAINQUEURS ND/99F

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



# STORM MASTER

preview sur **ST** Editeur : SILMARILS



*Vous voilà promu grand Magister de la contrée d'Eoliä. Votre première mission consistera à maîtriser le vent pour pouvoir lutter contre Sharkaan, l'ennemi juré de votre peuple. Votre mission est d'une importance considérable, vous devez tout gérer, tout prévoir, tout analyser. Tenir compte de la production des moulins, la contrôler; faire du commerce avec les pays frontaliers à Eoliä, organiser les impôts, créer des machines volantes, ne pas perdre la religion de*

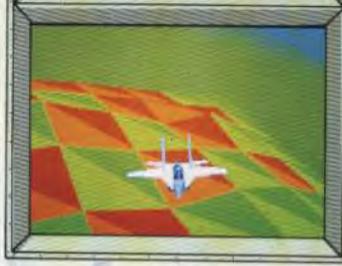
*vue, et espionner un peu partout.*

*Storm Master est un jeu complet, avec des phases d'arcade, en 3D, mais aussi des phases économiques ou stratégiques. De plus, les graphismes sont superbes, et le scénario, qui est très riche et surtout très original. La version finale devrait même intégrer différents scénarios.*

*Storm Master, Silmarils, preview sur ST, sortie début décembre sur ST, Amiga, PC, Mac.*

# MiG-29M

## SUPERFULCRUM



AMIGA SCREENSHOTS

**PILOTEZ LE CHASSEUR LE PLUS MORTEL DU MONDE DANS UN CHAMP DE BATAILLE TRÈS RÉALISTE. UNE EXPERIENCE QUE N'OUBLIEREZ JAMAIS!**

Le MiG 29 "Fulcrum" est l'appareil de combat le plus avancé de l'Union Soviétique. Actuellement en projet top-secret et financé par le secteur privé, le Mikoyan Design Bureau a poussé le développement du chasseur encore plus loin. Le résultat en est le puissant MiG29M SUPERFULCRUM.

Un nouveau système de contrôle par fil digitalisé quadruplex, une aérodynamique supérieure et un moteur plus puissant vous donnent une marge de manœuvrabilité beaucoup plus grande. Ces caractéristiques combinées avec cockpit transparent moderne et un affichage d'instruments CRT pour faire du SUPERFULCRUM une machine de chasse phénoménale.

Vous faites partie d'une force multi-nationale dont la mission est d'aider une nation alliée à se débarrasser d'une armée d'invasisseurs. Vous aurez besoin de beaucoup de talent et de présence d'esprit pour venir à bout de l'ennemi au sol et dans les airs. La manière dont vous affrontez les diverses opérations dépendra de la tournure que prennent les événements dans cette campagne militaire à grande échelle.

**DOMARK**



Programmed by  
Artwork and Packaging © 1991 Domark Group Ltd.  
Published by Domark Software Ltd., Ferry House,  
51-57 Lacy Road, London SW15 1PR.  
Tel: +44(1) 81 780 2224.

Available on: IBM PC, Amiga, Atari ST.

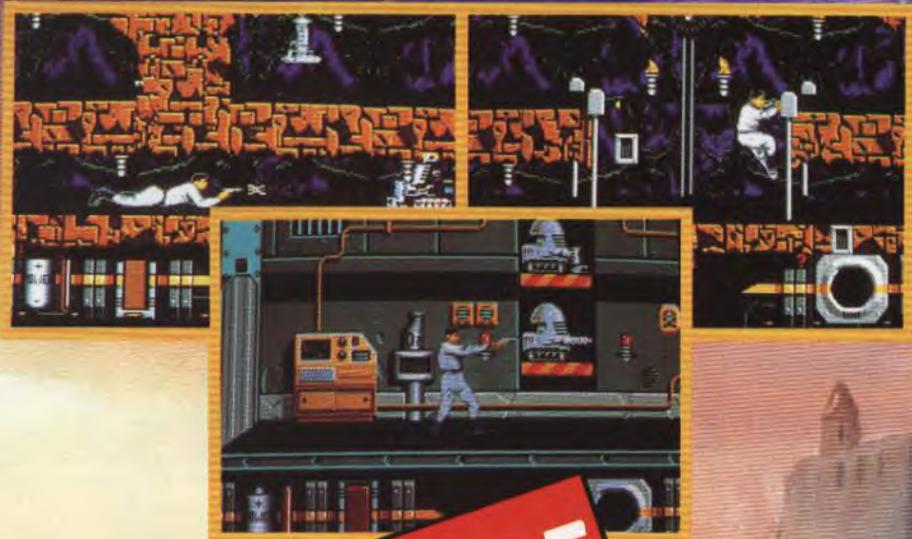
# L'AIGL

## LE RETOUR

Le grand jeu mythique  
de retour sur vos  
écrans!

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

Photos d'écran Atari



**LE JEU DE  
L'ANNEE!**

De 249 FF à 289 FF  
selon ordinateurs



81, rue de la Procession  
92500 Rueil-Malmaison.  
Tél : 47 52 11 33  
Tél Service Commercial :  
47 52 18 18

**DISPONIBLE CHEZ TOUS LES REVENDEURS**

# ED'OR



EP 91

Pour recevoir en avant-première le Pin's AIGLE D'OR 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 Aigle d'Or au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).

OUI je commande 1 ou ..... Poster Aigle d'Or au prix unitaire de 30,00 FF TTC (Port compris).

Nom : \_\_\_\_\_  
Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_  
CP : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Catalogue LORICIEL sur simple demande contre 2 timbres à 2,50 FF.

LORICIEL - 81, RUE DE LA PROCESSION, 92500 RUEIL

JOY 12/91



Voici l'un des niveaux bonus qui vous proposera un jeu dans le jeu dans lequel il faudra assembler des briques de même couleur entre elles afin de les faire disparaître et ainsi gagner beaucoup de points.

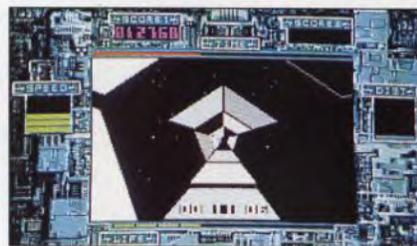


# PSYBORG

preview sur **AMIGA** Editeur : LORICIEL



Devant vous, l'un des nombreux bonus disponibles. Sachez faire un arrêt et surtout ne passez pas à côté, vous perdriez des points précieux. Pourtant dites-vous que là où il y a un bonus, il n'y a pas forcément de sortie! Attention à la chute, même si dans l'espace ça ne veut pas dire grand-chose!



La route suit parfois des contours bien étranges. Un seul moyen pour ne pas tomber dans le vide: s'arrêter et aller au pas. Bien sûr vous pourrez toujours foncer en espérant qu'une dalle surgira sous vos pieds, ça arrive quelque fois. D'ailleurs le Christ lui-même a essayé et ce n'était pas dans l'espace mais sur l'eau! Alors, pourquoi pas?



Ouf! La fin du niveau approche! Plus que 31 et l'affaire est dans le sac! Evidemment les niveaux supérieurs sont assez délirants, la difficulté est à son comble et le temps est à son minimum! Pas le temps de traîner!

reviews • previews

**Des Androptères sauvages ont attaqué la Fédération! Vous, Duncan Norton, un humain aux pouvoirs psy très développés, véritable sosie des scanners du film du même nom, allez devoir sauver toute la galaxie. Comment? Facile, en projetant votre esprit dans l'espace et en suivant la route des Androptères pour y désamorcer tous les pièges. Dans une course folle sur des voies étroites qui ont en plus la bonne idée d'être parsemées de trous et de partir dans tous les sens, vous devrez partir sauver toutes les planètes de la fédération, soit 32 missions! Sur la route, il faudra esquiver les malus et sauter sauvagement sur les**

**bonus pour pouvoir clore le parcours en un temps qui, ne jouez pas les étonnés, sera limité! Pour vous changer les idées, vous pourrez tomber sur des stages bonus sympas qui ne seront pas sans certaines affinités avec le maintenant légendaire Tetris. Lorsque vous gagnerez une vie supplémentaire, que vous ne manquerez pas de perdre deux secondes plus tard, elle sera présentée sous la forme d'un psyborg, c'est-à-dire un extraterrestre tout à fait disgracieux. Si vous aimez la variété, sachez que vous pourrez en admirer 256 différents! On se demande où ils arrivent à trouver autant d'inspiration?**

# 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



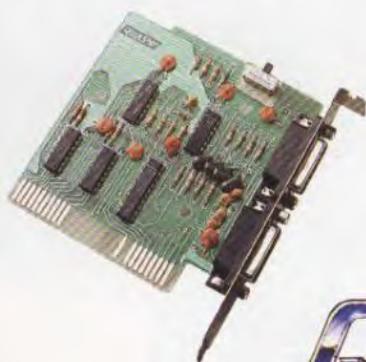
## Controller

\* 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

# Les meilleurs jeux sur consoles et micro



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



**GameGear  
+ 1 jeu 990Frs**



**GAMEBOY  
+ 1 jeu : 590 F**



**Toute la gamme NEC :  
Core grafx puissance 5 : 1290 F  
PC Engine Duo:NC**



**Shinning in the darkness  
549 F(MD)**



**El Viento  
449 F(MD)**



**Suoer long nose goblin  
395 F(NEC)**



**CD Valis IV  
490 F (NEC)**



**Burning fight  
1490 F (Neo Geo)**

## TOP MEGADRIVE

Sonic	399 F
Phantasy star III	599 F
Joe montana football	399 F
Gynoug	429 F
Mystic defender	399 F
Might and Magic	549 F
Alien Storm	399 F
Starflight	589 F
Marvel land	489 F
El viento	449 F
Out run	429 F
Devil's crash	449 F
Vapor trail	429 F
Populous	549 F
Spiderman	399 F
888 attack sub	449 F
Streets of rage	399 F
EA hockey	479 F
Road rash	429 F
Raiden trad	439 F
Undead line	NC
Donald Duck	NC

## TOP NEC

Dead Moon	345 F
Adventure Island	345 F
Hit The Ice	395 F
Final Blaster	395 F
Super Long Nose Goblin	395 F
Final Match Tennis	345 F
Jackie Chan	395 F
Superstar soldier	395 F
Legend of hero ton-ma	395 F
Dragon egg	395 F
Power eleven	395 F
F1 circus	395 F
SGX 1941	445 F
CD Rayxamber	395 F
CD spriggan	395 F

## NEO-GEO

+ Magician Lord	3490F
Crossed Swords	1490F
Alpha mission II	1490F
Fighting Man	1490F
2020 BaseBall	1490F
Cyberlip	1490F
King of monsters	1490 F

## Méga news: le MEGA CD ! 3990 F



**MégaCD  
Earnest Evans:499 F**

## MASTER SYSTEM

MoonWalker	345 F
Populous	345 F
Rastan Saga	295 F
Land / sword	295 F
R-Type	325 F
Sonic the hedgehog	345 F

## GAMEBOY

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

## NES

The Simpsons	370 F
Wrestlemania	340 F
Top gun, 2nd mission	420 F
Roller games	420 F
Low-G man	390 F
Kickle cubicle	340 F
Ski or die	390 F
Shadowgate	420 F
Supermario 3	420 F

## LYNX

Console+adap.secteur	850
Checkered flag	250
Chips challenge	250
Road blaster	250
APB	250
Warbirds	250
Blue lightning	250

**Des NEWS chaque semaine !  
APPELEZ NOUS !**

**A PARTIR DE DECEMBRE**

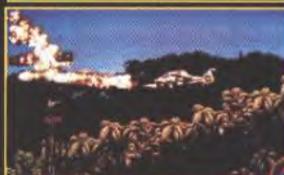
**3615  
COMPUSTORE**

## TOP MICRO

Wing commander II (pc)	389 F
Willy beamish (pc)	389 F
Police quest III (pc)	389 F
Leisure Larry V (pc)	389 F
Gunsip 2000 (pc)	329 F
Jetfighter II (pc)	389 F
Croisiere cadavriér(amg-st)	289 F
Operation stealth(amg-st)	289 F
Lotus turbo II (amg)	259 F
Megalomania (amg-st)	319 F
Utopia (amg-st)	289 F
Vroom (st)	249 F
Railroad tycoon (amg-st)	299 F
Cadaver (amg-st)	249 F
Starflight II (amg)	259 F
World cup rugby (amg)	259 F
Eye of beholder (amg-pc)	299 F
Kick off II (amg)	249 F
Kings quest V (amg-pc)	389 F
Falcon 3.0 (pc)	389 F
Shadow sorcerer (pc)	289 F

## Les hot news de noel:

**MOONSTONE  
F1 GRAND PRIX  
HEIMDAL  
APOCALYPSE et  
POPULOUS II  
sur amiga  
Lure of the temptres sur st  
et  
Eye of the beholder II  
sur pc !**



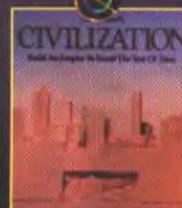
**APOCALYPSE (amiga)**



**Le venement micro :  
ANOTHER WORLD  
de Delphine Software  
amiga:299 f  
PC-ST NC**



**Le choc du jeu de rôle :  
Might & Magic III  
PC version française !**



**Le jeu tant attendu de  
Sid Meyer !**

**A partir d'une tribue  
de nomades, créez et  
faites évoluer une  
civilisation !**



# COMPUSTORE Games

C'est le top!



## EXCEPTIONNEL !

Retrouvez nous pour le fabuleux

### Super Game Show

de Paris.

du vendredi 6 au lundi 9 decembre 1991, Espace Champeret ,porte Champeret.

**COMPUSTORE** Games et son équipe sont heureux de vous accueillir dans leur parc jeux vidéo où nous mettrons à votre disposition les dernières nouveautés sur consoles et micro.

Une surprise vous y attend, ne manquez surtout pas ce rendez vous !



## HISTORIQUE !

Mercredi 18 decembre de 16h a 18h

Nous vous invitons à vivre une **révolution** dans le monde du jeu de rôle et d'aventure sur micro!

Venez découvrir en exclusivité **LE JEU DE ROLE** qui va changer votre vie ! Ce jeu apporte plus d'innovations aux programmes existants que Dungeon Master ou Ultima VI n'en ont apportés aux jeux textuels !

Ne manquez pas l'occasion d'assister à la naissance d'un **nouveau standard** à vous couper le souffle tant il ouvre de **nouveaux horizons** aux jeux de rôles et d'aventure sur micro!

**ATTENTION !** Ce jeu n'est prévu à la vente qu'en février 1992 !

Pourrez vous patienter jusque là . . . ?

Du lundi au samedi de 10h30 à 19h30.43 rue de la convention,75015 Paris

Tél:(16-1) 45 78 67 30.Fax:(16 -1) 40 59 40 03 -Métro et RER JAVEL

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 un  Chèque bancaire  Mandat-lettre  
 CCP  Contre remboursement (+25F)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Signature

Date d'expiration : /

Banque :

NOM .....

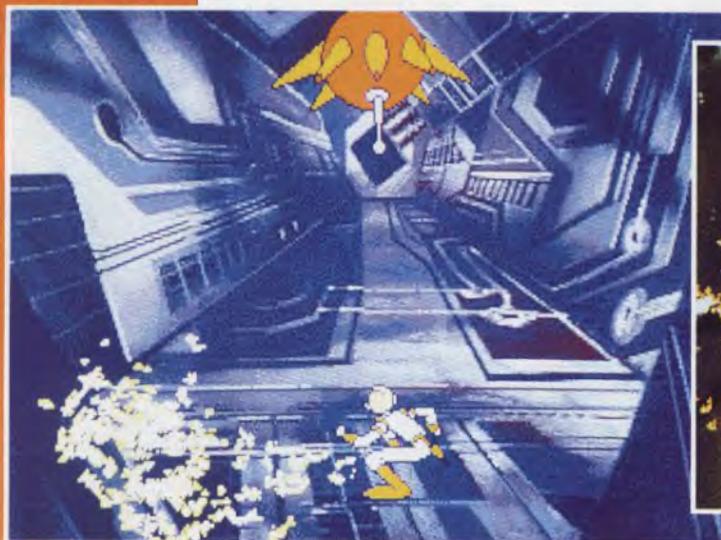
Adresse .....

Code Postal . . . . . Ville .....

Téléphone : . . . . .

Je joue sur :

- SEGA  MegaDrive  MasterSystem  GameGear
- NEC  CoreGrafx  SuperGrafx  TurboGrafx  CD-ROM
- SNK  NeoGeo  Lynx
- Nintendo  NES  GameBoy
- Micro  Atari ST  Amiga  PC et Comp.  CPC



# SPACE ACE 2

preview sur **PC** Editeur : **READY SOFT**

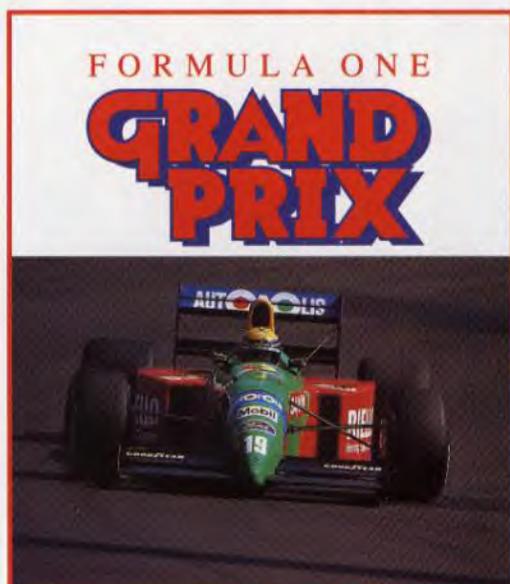
news • previews



Ready Soft annonce bientôt sur PC la sortie de deux produits. Du reste, c'est pour ça que je vous en parle. A tout seigneur tout honneur, voici Space Ace 2, toujours en VGA (avec des incrustation de digits) et ac-

ceptant les cartes son. Coup de théâtre, il s'agit cette fois de délivrer une belle et d'échapper à des monstres de l'espäâæ. Ça change de Dragon's Lair... N'empêche, c'est beau et on se fait avoir à chaque fois.

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

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



# ADIBOU

preview sur **PC** Editeur : TOMAHAWK



news • previews



Généralement, les logiciels "éducatifs" ne brillent pas par leur inventivité ni surtout par leur pédagogie. Heureusement, Tomahawk renvoie à la préhistoire les didacticiels "foie de morue" - prétendument efficaces parce que durs à avaler - en proposant une fois de plus un produit drôle ET réellement pédagogique destiné aux 4/7 ans (et plus, à moins que je ne sois complètement attardé). L'écran principal est un dessin sur lequel il est

possible d'interagir en cliquant sur de nombreux éléments de décor. Suivant le cas, on déclenchera une animation ou bien lancera un petit programme éducatif permettant d'apprendre à lire, écrire, compter, dessiner et participer à de nombreuses activités d'éveil permettant d'associer gestes, images et sons. Très bien réalisé, cet excellent petit-frère d'ADI est une plate-forme de départ puisque d'autres applications devraient suivre.

# QUE LA FORCE ET LA MAGIE SOIENT AVEC TOI !



Le jeu de rôle le plus primé  
Disponible en Français  
(instructions et texte  
à l'écran totalement en français)



GEN D'OR (GENERATION 4) • MEGASTAR (JOYSTICK)  
HIT (TILT) • TOP DU MOIS (MICRO NEWS)

Disponible sur PC, et bientôt sur AMIGA

**NEW  
WORLD  
COMPUTING**

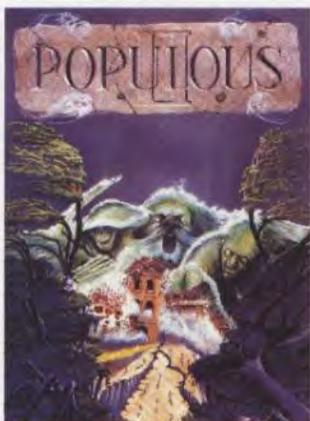
DISTRIBUÉ PAR P.P.S.  
150, boulevard Haussman 75008 Paris  
Tél : 33 (1) 43 59 47 47

# LES DIEUX SONT DE RETOUR: PREPAREZ-

## VOUS A DESCENDRE AUX ENFERS

Populous II™ est arrivé et avec lui, la concrétisation de vos rêves les plus fous - et davantage encore.

Tremblements de terre, volcans, cyclones, marécages



Disponible dès la fin décembre pour Amiga et ST.

meurtriers, bref toutes les catastrophes naturelles les plus dévastatrices que connaisse l'homme, et en prime quelques désastres qui lui sont encore étrangers.

Cette fois, vous vous retrouvez dans la Grèce Antique. Là, en tant que l'un des fils de Zeus lui-même, votre but sera de devenir immortel pour mériter votre place à ses côtés dans son palais au sommet de l'Olympe.

Mais, ne croyez surtout pas qu'il va vous faciliter la tâche. Bien au contraire, il va vous livrer un combat sans merci et va même faire appel à 32 de ses divinités les plus puissantes pour déjouer vos ambitions.

Concevez vos propres villages sophistiqués, ornés de demeures somptueuses, de voies majestueuses bordées d'arbres. Erigez les remparts de la ville pour la protéger contre les pluies de feu, les typhons, les coups de foudre et contre de nouveaux monstres, particulièrement machiavéliques, comme la très fourbe Hélène de Troie, qui conduit les hommes à leur perte par sa seule beauté.

Populous II vous offre 1000 mondes à conquérir, 1 mégaoctet de graphiques, 5000 animations, des dizaines d'effets de son inédits et une partition musicale éblouissante.

Pour marquer son lancement, vous pouvez également collectionner des T-Shirts, des tasses, des disques de données et des livres d'énigmes interactifs, inspirés du Monde de Populous II, que vous trouverez chez tous les détaillants qui participent à l'opération.





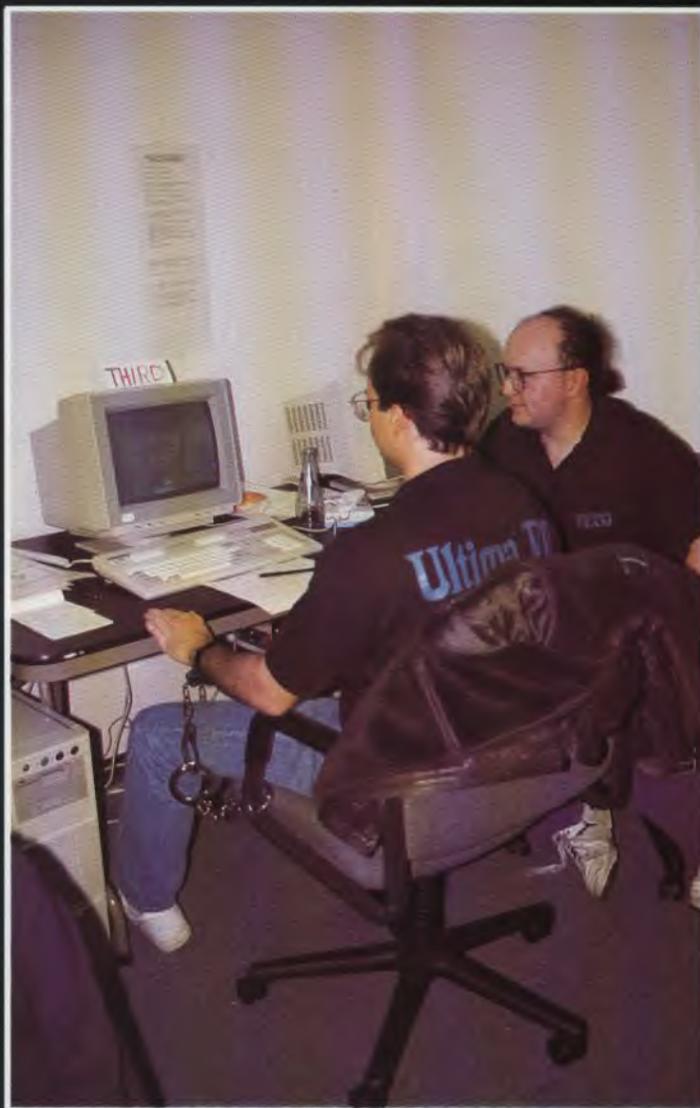
**BULLFROG**  
PRODUCTIONS LTD

Publié par Bullfrog Productions Ltd.  
© 1991 Bullfrog Productions Ltd.

**ELECTRONIC ARTS™**

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Rd, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre,  
Tel (44) 753 549442, Fax (44) 753 546672

Oui, vous pouvez le dire, j'ai de la chance! Aller au Texas chez Origin pour voir Ultima 7 (voir test) et Underworld, c'est une visite qui vaut son pesant d'or. Au fait, si vous voulez vous rendre à Austin, Texas (ou ailleurs), en moins de 26 heures, évitez comme la peste cette ligne américaine qu'est la Continental Airlines! Contrairement à la plupart des éditeurs américains qui se trouvent en Californie, Origin a préféré s'établir au Texas pour diverses raisons. Tout d'abord, ils l'aiment, cette partie du Texas étonnamment verte agrémentée par des lacs et des rivières! Les maisons sont spacieuses au point que presque tous les habitants ont une piscine (certains ont un terrain de golf privé!). Ensuite, cette région du Texas est en passe de devenir le troisième centre d'activité des USA en ce qui concerne l'électronique et l'informatique, après Silicon Valley et Boston. IBM et Motorola y sont déjà et Apple s'appête à venir. On murmure que c'est à Austin que ces trois compagnies vont travailler sur le nouvel ordinateur qui sera un standard IBM/Apple! Ajoutez à tout cela le fait que l'Université du Texas se trouve à Austin (un réservoir de jeunes et talentueux programmeurs) et on se rend compte qu'Origin n'a rien à envier aux californiens. Normalement, lorsqu'un journaliste européen va chez un éditeur américain, il se fait courtoisement refuser l'accès aux produits en développement. On a même l'impression de les importuner! Chez Origin, c'est tout le contraire. Ils nous ont cordialement tout dévoilé! Ainsi la visite des locaux nous a permis de voir les toutes dernières touches sur Ultima 7 et une pré-version de Underworld (voir en preview). Une trentaine de programmeurs, graphistes et musiciens travaillent 24 heures sur 24 sur Ultima 7 (équipes tournantes par tranches de 12 heures). Ils travaillent, mangent et dorment sur place. J'ai déjà vu des programmeurs travailler comme ça sauf que là on sent



Pour finir Ultima 7 dans les délais prévus, l'équipe travaille jour et nuit et... tous les moyens sont bons pour faire travailler les tire-au-flanc.

qu'il y a une solide organisation et une bonne répartition des tâches. Le grand gourou de la gestion des ressources humaines et de l'équipement à Origin, c'est Dallas Snell. Il veille à ce que chaque projet arrive à terme à la date voulue et un respect du cahier des charges.

Les effectifs d'Origin vont passer, en un peu plus d'un an, de 35 à 130 personnes. Est-ce à cause du succès des produits? "Le succès commercial des Ultima et des Wing Commander nous donnent les moyens financiers que requièrent nos ambitions en matière de

politique commerciale." explique Dallas. "Origin veut commercialiser, pour l'année 92, six titres majeurs dont Underworld, Wing Commander III, Panzer Commander (combats de tanks!), Next Frontier (colonisation de l'espace à la Simcity) et Strike Simulator (une simulation de vol programmée avec les routines de Strike Commander et Serpent Isle (un jeu de rôle qui se déroule dans Britannia, doté du même système de jeu qu'Ultima 7).

Six produits majeurs plus les data disks (celui de Wing 2, par exemple), représentent une somme de travail



# L'EXPANSION

Dallas Snell (à gauche) et Lord British



que notre petite équipe ne pouvait déceimment pas entreprendre d'où la décision d'embaucher de nouveaux collaborateurs."

La hantise de Dallas? Que les jeux sortent trop en retard. "Les distributeurs américains sont intraitables sur les délais de livraison, c'est pourquoi vous avez actuellement trente personnes qui testent Ultima 7." affirme Dallas.

Au fait combien vaut une grosse compagnie comme Origin? On me répond: une trentaine de millions de dollars. Chaque gros titre rapporte largement au-dessus de six millions de francs à la compagnie (déduction faite de toutes les charges). C'est effectivement une entreprise intéressante... et risquée. Il faut savoir que la création d'un Wing 2, par exemple, a coûté environ six millions de francs. Et il n'y aucune garantie que le produit va se vendre! La série des Ultima Worlds (Savage Empire et Martian Dreams) ont été des flops! Innovateurs, ces produits ont déplu à un public très conservateur (ils ne veulent que de l'heroic-fantasy et de la science-fiction). Comment fait-on à Origin pour détecter les nouveaux talents? "Chris Roberts en est le parfait exemple" explique Dallas. "Ses premiers titres n'étaient pas des hits (Time of Lore et Bad Blood) mais lorsqu'il est venu avec l'idée de Wing Commander, nous lui avons tout de même donné quelques moyens techniques et financiers après avoir, bien sûr, évalué la qualité du projet, son coût, etc. Le succès

de Wing Commander a surpris tout le monde ici! Maintenant quand Chris vient avec une idée de jeu, surtout avec un Wing 3, on lui donne tous les moyens qu'il désire parce qu'il nous a prouvé qu'il était bon dans son domaine. Voilà comment ça marche."

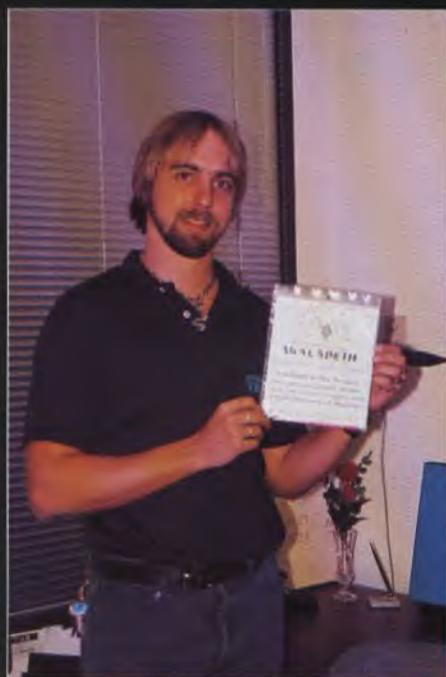
## PREVIEW

Qui a dit que le Texas était un coin résolument désertique?

Le bâtiment où se trouvent les locaux d'Origin.  
Pour aller chez Motorola c'est tout de suite à droite.



# RENCONTRE AVEC RICHARD GARRIOTT ALIAS LORD BRITISH



Richard Garriott exhibe fièrement son premier titre commercialisé en 1980: Akalabeth sur Apple II. C'est la version commercialisée que vous voyez !

**R**ichard fascine indéniablement son entourage. C'est un personnage à la fois brillant et fantasque. La preuve: son imagination fertile nous a concocté des jeux superbes qui sont pour nous une certaine forme d'évasion. Cela ne l'empêche pas d'être très professionnel dans son métier et de tenir compte, dans la création de ses jeux, des problèmes d'ergonomie, de durée de vie du produit, etc. Il prétend ne pas croire au surnaturel et pourtant l'univers dans lequel il vit y fait constamment référence. Il vit dans une superbe maison que surplombe une tourelle d'observation astronomique. Chaque pièce de sa maison possède un passage secret qui conduit à un autre endroit de la maison. Richard peut ainsi passer d'une pièce à l'autre sans être vu. Son goût pour l'astronomie (influence de son père qui était astronaute) et les antiquités vous donne une idée des ob-

jets qui ornent les différentes pièces (il y a même un vrai cadavre!). Et on retrouve une piscine intérieure avec cascade qui communique avec une piscine extérieure de 11 mètres de profondeur. Fantastique, vous ai-je dit? Tous les deux ans, pour la fête Halloween, Richard abandonne sa maison à une équipe d'ouvriers pendant un mois. Ces derniers lui transforment sa maison en antre d'horreur! Pendant six jours des dizaines de comédiens vont jouer les vampires, gargoilles volantes et autres zombies. Les habitants de la ville d'Austin sont gratuitement invités à passer une quarantaine de minutes frissonnantes! La notoriété de cet événement est telle à Austin que les télévisions

viennent, la foule attend parfois 24 heures avant de pouvoir entrer. Avant de le rencontrer, on s'attend à tomber sur une de ces stars "qui ne se prennent pas pour de la crotte". Richard est en fait d'une surprenante simplicité et n'aime pas vraiment prendre trop les choses au sérieux. C'est peut-être à cause de cela que ses jeux ont toujours exercé un certain attrait sur les joueurs de jeux de rôle (micro). Volubile et visiblement passionné, Richard m'explique l'évolution de ses jeux depuis Ultima 1 jusqu'à Ultima 7. Au début, il ne s'agissait que d'une série de combats jusqu'à l'affrontement final avec le

"big boss". La série de l'Avatar est la traduction de la prise de conscience de Richard qu'il peut influencer son public. Moralité, bons sentiments, conduite chevaleresque dans un jeu de rôle, voilà qui nous changeait des habituels "hack'n'slash" et l'accumulation des points d'expérience. Avec Ultima 7, Richard s'attaque aux sectes qui abusent de la crédulité ou de la bonne foi des gens. D'ailleurs quand on joue à U7, on ne peut s'empêcher de penser aux fascistes, aux nazis ou à certaines sectes qui sévissent encore de nos jours. A qui et quoi va-t-il s'attaquer dans les prochains Ultima? "Je peux déjà vous annoncer qu'il y aura un huitième et un neuvième épisode, ensuite c'est FIN! Je vais passer à autre chose." déclare Richard. Une autre grande saga? Possible... Possible...

Lord British adore les antiquités et s'en inspire parfois pour les armes utilisées par les héros des Ultima.

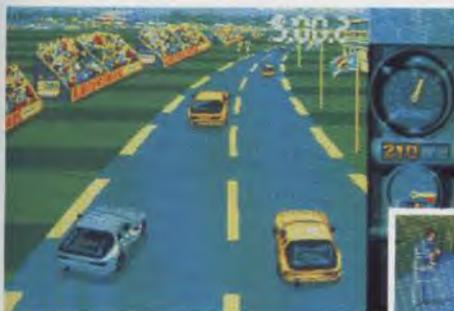


L'antre du roi de Britannia, une superbe maison truffée de passages secrets.



**ORIGIN**  
We create worlds.

# Tentez votre chance avec Confo ! Champions ou débutants sont à égalité !



TURBO CUP

## SPORTS BEST COMPILATION DE 3 JEUX



TENNIS CUP



PANZA KICK BOXING

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

A l'occasion de cette sortie,

# GRAND JEU\*

# CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.



1<sup>er</sup> PRIX :

**1 Week-End  
STAGE  
TENNIS**  
pour deux  
personnes



Du 2<sup>ème</sup> au 11<sup>ème</sup> PRIX :

**1 RAQUETTE de Tennis**



Du 12<sup>ème</sup>  
au 26<sup>ème</sup> PRIX :

**1 LOGICIEL**

Pour ATARI, AMIGA,  
GX 4000/CPC +,  
IBM PC & Comp.



## 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 29 Mai 1992.

Le cachet de la Poste faisant foi.  
Les gagnants seront désignés par tirage au sort, au cours de la 1<sup>ère</sup> semaine de Juin 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.

Liste des magasins : 3615 CONFO

Signature des parents obligatoire pour les mineurs.

# ULTIMA UNDERWORLD :

**STOP! CEUX QUI ADORENT LES JEUX DE ROLE SUR MICRO DOIVENT LIRE CET ARTICLE. REVOLUTIONNAIRE, UNDERWORLD MARQUE UNE NOUVELLE ETAPE DANS LE DEVELOPPEMENT DE CE TYPE DE JEU. APRES AVOIR VU UNDERWORLD TOUT LE RESTE VOUS PARAITRA FADE... TRES FADE.**



autre simili-Dungeon Master, il n'en est rien. Underworld est un jeu de rôle avec toute la profondeur de jeu des Ultima et la technique de 3D mis au point pour Wing Commander. Le résultat est incroyable! Dans les Eye of the Beholder, Might and Magic III et Dungeon Master les personnages avancent case par case. Les couloirs sont toujours rectilignes et les angles font invariablement 90°. Quand vous voulez tourner à gauche ou à droite, vos personnages pivotent de 90°. Si je vous dis que dans Underworld c'est comme dans la réalité, vous aurez beaucoup de mal à me croire et pourtant! Vous avez sûrement déjà vu un film où l'action se passe dans un corridor (comme par exemple "Terreur dans le Corridor", ou "Corridor II: le retour", ou Corridor mon amour", il y en a plein). Imaginez que vous êtes le cameraman et vous êtes dans ce corridor. Tous les effets visuels



sur lui-même... degré par degré! Quand vous avancez dans un couloir, cela se traduit à l'écran comme le travelling (fluide) d'une caméra. Les murs du donjon sont incurvés, irréguliers, bref c'est comme dans la réalité. Que faites-vous quand vous traversez un couloir très fréquenté? Vous passez en évitant les personnes sur votre passage. On peut faire la même chose dans Underworld! Si vous rencontrez un orc dans un passage, vous pouvez passer à côté de lui et continuer votre chemin!

L'histoire de Ultima Underworld n'est qu'une autre aventure de l'Avatar. Bien des années après votre dernière visite au royaume de Lord British, un appel vous incite à vous rendre à la porte temporelle: Britannia a, une fois de plus, besoin de vous! Dès votre arrivée vous êtes le témoin involontaire d'un kidnapping. Ariel, fille du Baron Almruc est enlevée par un mystérieux mage. Avant que vous puissiez faire le moindre geste, le mage disparaît (grâce à un sort magique) emportant sa victime. Les soldats du Baron surviennent peu après et vous soupçonnent d'être le ravisseur d'Ariel. Mené devant le Baron, vous tentez de démontrer votre innocence. Almruc n'est évidemment pas convaincu de votre bonne foi, néanmoins, il est décidé à vous donner une chance de prouver votre innocence. Les soldats ont retrouvé des traces d'Ariel devant l'entrée de l'Abyss, le donjon le plus redoutable de Britannia. Almruc vous ordonne de pénétrer dans l'Abyss et de délivrer Ariel. Des soldats vous escortent jusqu'à l'entrée du donjon et vous y enferment! Vous pourriez croire, a priori, que ce jeu n'est qu'un



que vous pouvez obtenir avec cette caméra sont identiques à ceux que vous pouvez expérimenter dans Underworld. Tous les déplacements se font avec une fluidité étonnante. Underworld c'est Castlemaster ou Damocles mais en mille fois plus étonnant. Le donjon étant en 3D, on peut s'approcher d'un mur jusqu'à y plaquer son visage! Vous voyez à travers les yeux de votre personnage et vous pouvez regarder à gauche, à droite, en haut et en bas. Le personnage peut tourner lentement



news • previews

**ORIGIN**  
We create worlds.

# THE STYGIAN ABYSS



Ce type d'action est inexistant dans TOUS les jeux de rôle sur micro! Autre nouveauté très frappante d'Underworld: le sol est dénivelé. On peut donc gravir ou descendre une PENTE. Le monde d'Underworld est réaliste au point qu'une pierre placée en haut d'une pente la dévale en prenant graduellement de la vitesse. Le tir à l'arc doit se faire en tenant compte de la distance et de la courbe que décrit normalement une flèche en plein vol! Je continue la liste de mes étonnantes découvertes dans Underworld. Vous empruntez un passage et hop... surprise! Un petit trou d'un ou deux mètres de large vous barre la route. Dans Dungeon Master, on rebrousse chemin ou on se laisse tomber dans le trou

(avec ou sans cordes). Dans Underworld, comme dans la réalité, on recule, on fait sa petite course d'élan, on saute et on atterrit de l'autre côté du trou. C'est comme je vous le décris! Votre personnage a, bien entendu, des attributs et des aptitudes qui évoluent au fur et à mesure que le jeu progresse. Les combats se passent à la manière des tirs au pistolet de It Came from the Desert de Cinemaware. Vous voyez "votre" bras et votre main armée d'une épée qui peut exécuter des mouvements de haut en bas ou de gauche à droite (ou l'inverse). Les sorts magiques font, bien entendu, partie de vos armes. Les monstres et les personnages du jeu sont intelligents et réagissent en fonction de leur tempérament. Un orc peut se sauver si il sent que le combat va tourner en sa défaveur. Il m'est arrivé de surprendre un monstre. Il me tournait le dos et MAR-CHAIT vers un coffre. Il essayait de l'ouvrir quand il m'a entendu et s'est retourné. Surpris par mon apparition, il semble visiblement décontenancé puisqu'il se GRATTE la tête! Il n'est pas armé, je le laisse sur place et me dirige vers le coffre que j'ouvre. Quelques instants plus tard, je quitte mon orc apeuré après avoir tenté de lui parler. Ne vous fiez pas aux photos d'écran,



elles ne rendent pas les effets de perspective qu'offre le jeu. Je peux vous assurer que tous ceux qui l'ont vu sont devenus fous en voyant l'animation! Les graphismes de personnages ne sont pas très fins mais c'est le prix à payer pour pouvoir jouer à un Underworld aussi réaliste. Le jeu comporte huit niveaux et un ingénieux système d'auto-mapping. On y retrouve également tous les types de pièges et passages secrets similaires à ceux Dungeon Master sauf qu'ici ils seront encore plus déroutants. Sortie prévue sur PC en janvier/février (configuration minimum: 286, VGA). Pas d'autres versions prévues.

## PREVIEW

REPORTAGE :  
DEREK DE LA FUENTE

# SYSTEM 3

## CONSTRUCTOR



**O**n retrouve dans cette simulation des éléments de Sim City et de Populous. Jouable contre l'ordinateur ou un humain, Constructor vous lance dans le business de l'immobilier. En début de partie, un terrain est généré par l'ordinateur. Votre tâche consiste à trouver des sites favorables à la construction de résidences que vous devez ensuite louer à des clients. Le choix des matériaux pour la construc-

tion est primordial. Si, par exemple, vous construisez des maisons à bas prix avec des matériaux de mauvaise qualité, vos locataires se retrouvent, au bout d'un certain temps, avec une masse de réparations à effectuer. Toutes ces réparations vous sont, évidemment, facturées (n'oubliez pas que vous êtes le propriétaire).

Toute location se traduit par une source constante de revenus ce qui vous permet de faire de nouveaux investissements. Sachez également que des commodités telles que le chauffage, l'eau courante et bien d'autres attirent le client et vous permettent d'augmenter le loyer. Au bout d'un

moment les sites disponibles se font rares, c'est le moment d'essayer de "piquer" ceux de vos concurrents (ils en font autant!).

Important, il faut adapter le type de construction au climat de la région sinon les clients vous fuiront. Constructor sera disponible sur PC et Amiga (début 92) sous le label System 3.

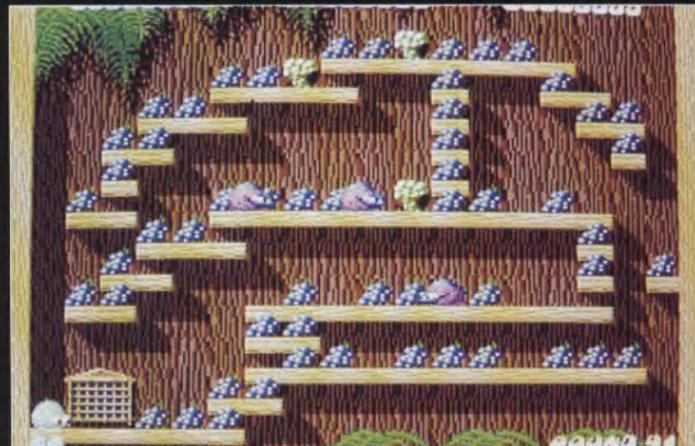


## FUZZBALL

**O**présenté brièvement en news dans notre précédent numéro, Fuzzball nous revient dans le cadre de ce dossier System 3. Ce jeu de plates-formes est un mélange de Skweek et

Pacman avec quelques éléments de Mario Bros. Une petite créature fort sympathique doit traverser cinquante niveaux. Les plates-formes sont agencées à la manière d'un labyrinthe avec des points de passage obligatoire.

Vous devez atteindre le sommet de l'écran après avoir récupéré des gemmes autour desquelles patrouillent des monstres. Réflexes, réllexion et dextérité doivent se retrouver dans votre coup de main pour venir à bout de chaque chal-





# TURBO CHARGE

**S**elon les responsables de System 3, Turbo Charge n'est pas une course comme les autres. Vous jouez les officiers de Douane à la recherche d'un attaché-case. Vous pilotez une voiture à travers diverses régions du monde à savoir l'Afrique du

Sud, Taïwan, le Cambodge, l'Arabie Saoudite et l'Iraq. Selon les niveaux, votre conduite devra être adaptée, étant donné les conditions climatiques et l'état des routes de ces différents pays. Hormis les obstacles classiques de ces courses-poursuites en voitures tels que des tonneaux,

des rochers, des fils barbelés et des troncs d'arbres, vous aurez également à faire à des voitures ennemies qui n'hésiteront pas à vous tirer dessus. Chaque parcours est divisé en deux parties. Si vous survivez à la première, la deuxième phase vous oppose des ennemis plus puissants tels que des hélicoptères.

Dernière recommandation, il ne faut jamais tirer sur les conducteurs innocents. Turbo Charge sort en décembre sur ST et Amiga et comportera 10 niveaux (label System 3).



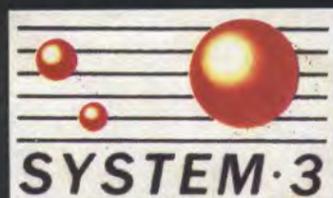
lengue que propose le jeu. Vous devez, à la fois, trouver le meilleur parcours, récupérer les gemmes et dégommer (ou éviter) les monstres. Surprise: quand vous tirez sur un

monstre, il change de couleur, devient plus gros et surtout plus agressif. Fort heureusement, il se désintègre si vous continuez à la canarder. Sortie prévue début 92 sur Amiga sous le label System 3.

## PREVIEW



# SILLY PUTTY



System 3 espère que Silly Putty aura un impact commercial aussi important que Lemmings. Diantre, rien que ça! Ça veut dire en tous cas que System 3 est le plus opportuniste des opportunistes, puisque c'est le plus rapide. Ce jeu d'action/réflexion vous propose 70 niveaux dans lesquels vous êtes un blob. Comme chacun sait, un blob c'est encore plus malléable qu'un chamallow. Vous pouvez donc vous étirer, vous tordre, rebondir, vous gonfler et imiter l'apparence des monstres présents dans le jeu. L'histoire de Silly Putty est classique. Vous avez été banni de votre pays par le méchant Dazzledaze et transformé en blob. Votre unique chance de retourner chez vous repose sur les épaules d'une équipe de robots qui vous construisent une tour. Comme dans Lemmings, les robots sont assez stupides et vous devez constamment les sauver. En outre, des monstres tentent de vous éliminer. Pas de tout repos, ce jeu! Vos armes? Tout d'abord, étant un blob, vous pouvez bondir sur les monstres et absorber leur énergie. En outre, Putty peut se gonfler comme un ballon et phagocytter des monstres. Pour aider les robots, Putty peut se transformer en trampoline pour les faire accéder à une plate-forme supérieure, par exemple. Vous devez constamment réfléchir pour trouver la meilleure parade en utilisant les atouts de Putty pour résoudre les puzzles que proposent chaque niveau. Sortie prévue sur ST/Amiga en décembre (label System 3).

# 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



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

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

**PRINCE OF PERSIA**  
(Broderbund)

**MOONBLASTER**  
(Loriciel)

**NORTH & SOUTH**  
(Infogrames)

**TILT D'OR CANAL+ 91**

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

**39/45**



TANKS CONTRE  
DESTROYERS

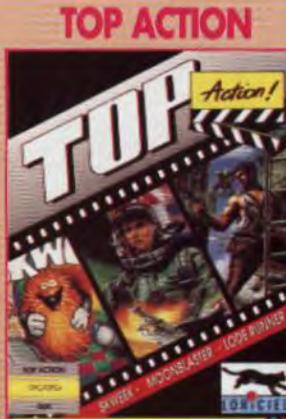
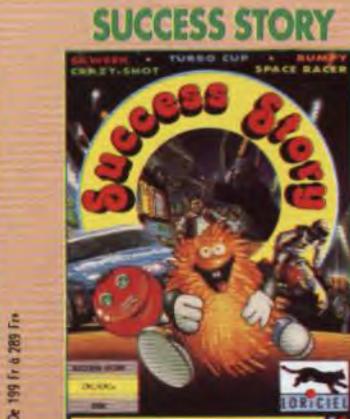
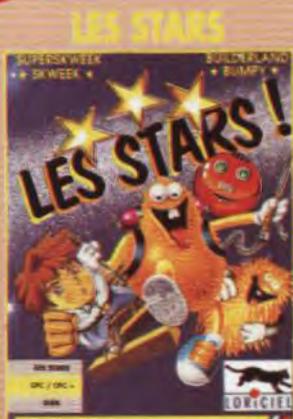
**SORTIE  
LE 30 OCTOBRE**



CADEAU : 1 maquette d'un SHERMAN M4 !  
AMSTRAD CPC/CPC+  
AMIGA.ATARI STIBM PC  
ET COMP.

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

AMIGA.ATARI  
AMSTRAD CPC/CPC+



**MOONBLASTER**  
(Loriciel)

**LODE RUNNER**  
(Broderbund)

**SKWEEK**  
(Loriciel)

**TILT D'OR CANAL+**

AMSTRAD CPC/CPC+  
ATARI STIBM PC ET COMP.

4 SUPER JEUX  
D'ARCADE A VOUS  
RENDRE MABOULE !

**CRAZY SHOT** **SKWEEK**

**TILT D'OR  
CANAL+**

LE MEILLEUR  
DES JEUX  
D'ACTION

**SORTIE  
LE 30 SEPTEMBRE**



AMSTRAD CPC/CPC+  
ATARI STIBM PC ET COMP.

**DISPONIBLE !**

**TILT D'OR CANAL+**  
LES PLUS GRANDS SUCCES !

\* Prix public conseillé suivant les ordinateurs.

# GÉNIAL ! TOUS LES BESTS ENFIN RÉUNIS !

# TANTALUS

## REPORTAGE : DEREK DE LA FUENTE

**T**antalus est une simulation spatiale en 3D. Jouable en solo ou en mode multi-joueurs, il allie la complexité d'une simulation et le rythme d'un bon jeu d'action.

Maverick Developpements, l'équipe créatrice de Tantalus, a voulu intégrer dans leur produit tout ce qu'il y a de plus percutant dans un logiciel ludique quitte à pousser les machines jusqu'à l'extrême limite de leurs possibilités. Vous débutez une partie en tant que jeune pilote, dépourvu d'argent et surtout sans vaisseau! Vous n'avez qu'un seul moyen pour vous en tirer: travailler pour les autres.



du type cargo. Ensuite, le jeu se déroule dans le style de Elite, vous voyagez d'une planète à l'autre en faisant du commerce. Les profits qu'engendre cette activité vous permet d'améliorer l'équipement de votre vaisseau et, du même coup augmenter vos chances de survie. Vous pouvez également emprunter de l'argent à une banque pour acheter un vaisseau (attention au non-

paiement des traites et à la saisie!) Avec le temps vous vous retrouverez avec un vaisseau plus puissant ayant un plus grand tonnage. Plus de cargo ou



En mode multi-joueurs (seize personnes peuvent y jouer simultanément), vous pouvez travailler pour un humain pendant un certain temps. Les tâches proposées ne sont pas sans risques. Les pilotes inexpérimentés se voient affectés aux tourelles de combat (équipées de canon-laser) des gros

vaisseaux. Oui, l'espace est infesté de pirates. Les autres postes offerts (policier de l'espace ou convoyeur) sont valables pour les pilotes un peu plus expérimentés. Ainsi, vous pouvez réunir, si vous survivez à cette phase du jeu, la somme d'argent nécessaire pour vous payer une petite navette spatiale

de passagers donc plus d'argent, voilà qui vous transforme rapidement en patron d'un vaisseau-mère. La suite se devine aisément: armement de plusieurs vaisseaux à la fois, y compris des vaisseaux de combats (pour les missions spéciales), emploi de pilotes etc. A ce stade, votre soif d'acquisition de biens devrait avoir atteint le seuil critique et vous vous retrouverez devant votre banquier en train de demander un

ELECTRONIC ARTS

prêt pour l'achat d'une petite station spatiale. Naturellement toutes vos activités sont dédoublées et vous pourrez même accueillir les vaisseaux des compagnies concurrentes moyennant finances. Mais l'intérêt principal d'une station spatiale réside dans la possibilité d'installer une usine, de produire des biens, de les transporter et de les vendre. Si votre station orbitale se trouve, par exemple, au-dessus des anneaux de Saturne, la mise en place d'une structure touristique est plus que judicieuse. Tout cela est fort alléchant, et n'oubliez jamais que vos concurrents feront tout pour vous déposséder de vos biens! Armez-vous en conséquence. Les combats sont une des composantes les plus importantes de Tantalus. Cette partie action vous opposera à des ennemis tenaces qui ne vous lâcheront qu'une fois mort! Cependant, vous aurez la possibilité de fier des alliances avec certains personnages. C'est pratique quand on veut se concentrer sur l'élimination des ennemis les plus encombrants. Voilà, Tantalus semble être une formidable saga spatiale. Si les programmeurs réussissent à en faire un produit facile d'accès, ce sera la bombe



## PREVIEW

à sa sortie. Tantalus sera paraît-il dément en mode multi-joueurs, je veux bien le croire. Imaginez un vaisseau-mère piloté par un joueur avec d'autres joueurs placés dans les tourelles (armées des canons-lasers) et des enne-

mis (des joueurs également) qui l'attaquent à bord de vaisseaux de combat. Vertigineux! Tantalus est l'œuvre de Andrew Walrond (programmeur) et Tony Smith, le graphiste de Menace et Blood Money. Le jeu sera disponible au printemps 92 sur ST, Amiga et PC en VGA sous le label Electronic Arts.



# WIZARDRY VII :

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

Oui, ce jeu a déjà été présenté en previews (voir Joystick n°20), mais nous avons obtenu plus de renseignements et surtout des photos d'écrans d'une version plus avancée. Dans Wizardry VII, un puissant seigneur et un sorcier décident de s'unir pour contrôler la destinée de l'univers. Six aventuriers réussissent à mettre un terme à



leurs agissements. La menace est levée et tout rentre dans l'ordre jusqu'au jour où les habitants de la contrée ressentent à nouveau la peur. Le danger vient cette fois-ci d'un scientifique, le Savant Noir. Il possède un secret qui lui permet d'altérer le Temps. Ceux qui ont déjà joué à un des précédents épisodes de Wizardry (ou Sorcellerie) connaissent la grande qualité qui ca-

ractérise cette série de jeux de rôle qui passionnent les joueurs depuis huit ans. Les néophytes seront probablement surpris d'apprendre que c'est Wizardry qui a utilisé pour la première fois le système de jeu qu'on voit dans tous les jeux de rôle de ce type. Une partie de l'écran représente les personnages, une autre gère les combats, l'équipement et les sorts magiques

tandis que la fenêtre principale, placée en haut à gauche de l'écran est réservée à la visualisation du monde dans lequel vivent vos personnages. Même Might and Magic III qui est le jeu de rôle le plus récent sur micro utilise encore ce système. Entièrement gérable à la souris (ou au clavier) Wizardry VII (W7) reste classique dans sa prise en main. On commence par la création des personnages. Le transfert des personnages du précédent titre est possible (Bane of the Cosmic Forge: W6). A noter que le jeu débute différemment selon que vous utilisez des personnages de W6 ou que vous commencez W7 avec de nouveaux personnages. Vos personnages sont sélectionnables à partir de onze races telles que les

elfes, les gnomes, les Rawful, les Mooks, etc. Parmi les quatorze professions proposées vous trouverez le ninja, le



# CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

moine, le samouraï et même la Valkyrie. Pas de grosse surprise en ce qui concerne les attributs et les sorts. Avec W7, la série des Wizardry atteint un degré de sophistication jamais atteint. L'aventure se déroule dans des donjons, des forêts, des villes et bien d'autres contrées. On peut se battre ou dialoguer avec les personnages du jeu

et le tout est couronné par une innovation. Sachez que votre équipe n'est pas la seule à entreprendre la quête. L'ordinateur gère des équipes qui ont le même objectif que vous. Il va falloir devancer vos concurrents si vous ne voulez pas qu'on vous vole la vedette! Les graphismes (en VGA) sont superbes et tous les décors sont évidemment en



simili-3D. Les animations seront paraît-il très spectaculaires. Pour finir, W7 sera doté d'un auto-mapping (à l'aide d'un sort comme dans Might and Magic III). La sortie de W7 a été retardée, il est prévu maintenant pour la fin novembre/début décembre. Des versions Mac (256 couleurs et noir/blanc) et Amiga (32 couleurs) sont prévues.

## PREVIEW



# THE BLUES



**Après avoir dévasté les forces de police  
après avoir déchainé les passions  
après avoir fait pleurer les foules,  
les Blues Brothers vous attendent  
pour une nouvelle aventure...**

**Génération 4; 93% GEN D'OR** "Avec Blues Brothers, Titus réalise un coup de maître et continue sa politique de renouveau de sa gamme micro axée sur la qualité... Les programmeurs ont mis un point d'honneur à réaliser l'un des jeux de plates-formes les plus complets et funs existant sur micro..." Frank Ladoire 10/91.

**Joystick; 93% MEGASTAR joystick** "Un jeu de plates-formes excellent avec des graphismes superbes, mignons, très colorés et des niveaux variés... Un excellent jeu de plates-formes de Titus qui signe là un grand titre, sans doute le plus grand de son histoire." Seb 10/91.

**Tilt; Tilt Hit** "Jeu de plates-formes par excellence, les Blues Brothers ont réussi leur passage sur ordinateur. L'animation est exemplaire... Un jeu agréable et d'une qualité parfaite." Laurent DeFrance 10/91.

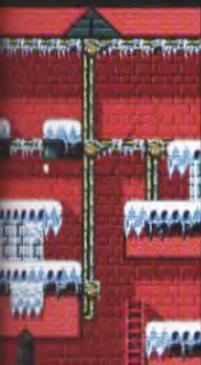
**Amiga Power (Angleterre):** "Tellement jouable que ça tourne à la folie, tellement génial et marrant que vous ne pourrez pas vous empêcher de rire du début à la fin... L'adaptation de licence la plus géniale jamais vue sur Amiga!" Stuart Campbell 11/91.



**Get ready to pl**  
Préparez-vous à jo

TITUS: 28 ter, Av. de Versailles  
93220 Gagny - Tel.: 43 32 10

# BROTHERS



- Jake et Elwood, les authentiques Blues Brothers
- Musiques originales des Blues Brothers
- 1 ou 2 joueurs simultanément
- Plus de 300 écrans sur 6 niveaux
- Scrolling multidirectionnel



COMMODORE C64  
AMSTRAD CPC  
ATARI ST  
IBM PC  
AMIGA

the Blues.  
ux Blues!



SOFTWARE ©1991 TITUS. THE BLUES BROTHERS COPYRIGHTS ET TRADEMARKS APPARTIENNENT A BROADWAY VIDEO, INC. ET CO. IBM, INC. TOUTS DROITS RESERVES. TITUS ET LE LOGO TITUS SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE TITUS. PARIS/ORE EN FRANCE.

# L'HISTOIRE SANS FIN II

REPORTAGE : DANY BOOLAUCK

**PRE  
VIEW**

**L**inel s'apprête à commercialiser l'Histoire Sans Fin II: le jeu d'aventure. L'intrigue débute au moment où Bastien se remet à lire le fameux livre magique. Il vient d'entendre la voix de la belle petite impératrice qui l'appelle à l'aide et pense que c'est l'unique moyen d'entrer en contact avec elle. Bien lui en prend car dès la lecture des premières lignes du livre, Bastien se retrouve à Fantasia, plus exactement à Silver City. Il se fait attaquer par des géants mais réussit à s'échapper de justesse. Finalement il rencontre l'homme-lave et Windbride qui lui soumet-



tent les faits qui troublent la paix de Fantasia. Le néant revient et Bastien doit trouver le moyen de repousser ce terrible danger. Le danger semble venir du Château Horok. Après maints péripéties Bastien se rend compte qu'Atreyou est prisonnier dans ce fameux châ-

teau ou règne une terrible sorcière, celle qui crée le néant. L'avenir de Fantasia dépend de VOUS! NES II est un jeu d'aventure à la Sierra qui sera traduit en Français (textes et manuel). Sortie prévue pour janvier/février 92. Une version Amiga est prévue.



**LINEL**



news • previews

# SALON de la MOTO

CYCLO - SCOOTER - ÉQUIPEMENTS



**29 NOVEMBRE**

**8 DECEMBRE 91**

**PRESSE : 28 NOVEMBRE**

**Paris - Porte de Versailles**

**HORAIRES : 10H - 20H - Nocturnes : vendredi 29 novembre, mardi 3 et vendredi 6 décembre jusqu'à 22H.**

**BILLETS EN VENTE : Entrée du SALON - FNAC - VIRGIN MEGASTORE et Stations RATP : Châtelet les Halles, Gare de Lyon, Montparnasse.**

# NE MOUREZ PLUS

**une exclusivité**

## LA BIBLE DES POKES

2ème PARTIE DE M à Z

**UN DÉLUGE DE VIES INFINIES**

## LA BIBLE DES POKES

joystick joystick

joystick

1ère PARTIE DE A à L

HORS SÉRIE  
SUPPLÉMENT AU N° 8

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



**TU NE FERAS POINT DE GAME OVER**



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



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

**A SAISIR D'URGENCE !**

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.

**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 : \_\_\_\_\_

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 jeunes, les moins jeunes, les vieux et même les pas nés!

Ça y est vous avez planté votre petit sapin de Noël au milieu de votre salle à manger avec des trucs machins qui clignotent? Vous avez pensé à mettre une demande de bulletin d'abonnement à Joystick à son pied?

Beaucoup d'entre vous nous on écrit pour savoir ce qu'on voulait avoir pour Noël. Alors pour Danbiss ça sera une voiture genre Ferrari! Et pour Danboss un Mac ][Fx! Si l'un d'entre vous possède un de ces cadeaux (ou les deux) dans sa cave, qu'il nous passe un coup de fil et on se fera un plaisir de le débarrasser.

Ce mois-ci on vous a concocté un numéro d'enfer avec un nombre de pages et de bidouilles à faire pleurer les éditions Robert & Larousse!

Pour le mois prochain (le dernier de 91) on vous prépare un super dossier "Croisière pour un cadavre" avec des tonnes de photos. En l'attendant passez un joyeux Noël.

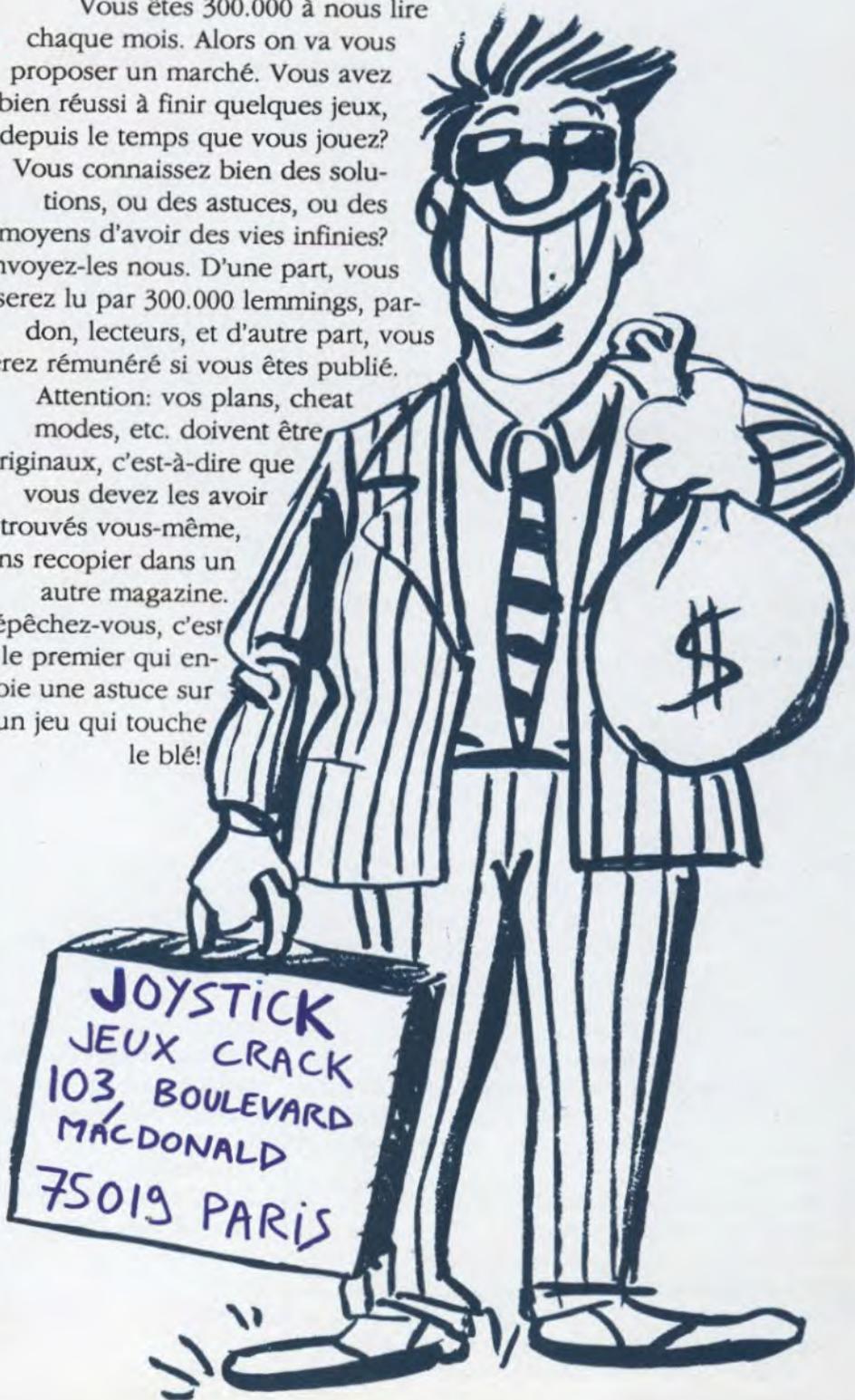
Papabiss & Papaboss

CE MOIS-CI  
UN SUPER JACK'S POKE  
DE 14550F

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 &40000", arrêtez tout ! La modification de votre jeu l'endommagerait gravement.

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

## METHODE D'UTILISATION DES POKES

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

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

- Chargez le jeu
- Pressez le bouton rouge de la MULTIFACE
- Appuyez sur T
- Appuyez sur H
- Si votre poke est compris entre les adresses &20000 et &40000, 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 &20000 et &40000, vous avez un poke entre &00000 et &20000, appuyez à nouveau sur \*

- Appuyez sur ESC
- Appuyez sur R
- Terminé !

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

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

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

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

# JEUX... CRACK AMSTRAD

## JAHANGIR

### KHAN SQUASH

Pour être toujours gagnant dans le Tournoi de Clubs (Face A), remplacez les octets 3A 57 19 EE Ø1 C3 Ø4 par 3A 57 19 EE ØØ C3 Ø4, et les octets 11 43 2A 19 par 11 43 2A EB (2 fois).

Pour être toujours gagnant dans les Championnats du Monde (Face B), remplacez les octets 3A Ø4 18 EE Ø1 C3 A9 par 3A Ø4 18 EE ØØ C3 A9, et les octets 11 E8 28 19 par 11 E8 28 EB (2 fois).

(Carine & Nicolas)

## JAHANGIR

### KHAN SQUASH

Pour être toujours gagnant dans le Tournoi de Clubs (Face A), faites:

POKE &2ACC, ØØ: POKE &2B1F, &EB: POKE &2EB8, &EB.

Pour être toujours gagnant dans les Championnats du Monde (Face B), faites:

POKE &2971, ØØ: POKE &29C4, &EB: POKE &2D5E, &EB.

(Carine & Nicolas)

## KNIGHT FORCE

### COMPIL ONE TWO de TITUS

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets F8 5E B7 C8 3D par F8 5F B7 C8 ØØ et les octets F8 5E D6 Ø4 par F8 5E D6 ØØ.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 28 Ø5 DE Ø1 par C9 Ø5 DE Ø1.

(Carine & Nicolas)

## KNIGHT FORCE

### COMPIL ONE TWO de TITUS

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &48AC, Ø: POKE &4F12, Ø.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &5B2Ø, &C9.

(Carine & Nicolas)

## NO EXIT

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 3Ø Ø6 DD 7E 2Ø 91 par 3Ø Ø6 DD 7E 2Ø ØØ.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3D CC E9 9B par B7 CC E9 9B.

(Carine & Nicolas)

## NO EXIT

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &Ø337, Ø.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &9BE1, &B7.

(Carine & Nicolas)

## SWIV

Pour avoir des hélicoptères infinis, remplacez les octets 21 5B 1Ø 35 par 21 5B 1Ø ØØ.

Pour avoir des Jeeps infinis, remplacez les octets 21 5D 1Ø 35 par 21 5D 1Ø ØØ.

Pour choisir la mission de départ, remplacez les octets 5D 1Ø 3E Ø1 par 5D 1Ø 3E LVL, avec LVL compris entre 1 et 4.

(Carine & Nicolas)

## SWIV

Pour avoir des hélicoptères infinis, faites POKE &4ØF1, Ø.

Pour avoir des Jeeps infinis, faites POKE &416A, Ø.

Pour choisir le level de départ, faites POKE &ØD8D, LVL (LVL entre Ø et 1).

(Carine & Nicolas)

## STREET GANG

### FOOTBALL

Pour que tous les buts aillent au joueur, faites:

POKE &ØA6F, &65.

## SUPER MONACO GP

Pour avoir du damage infini, faites POKE &3DB2, &18.

## SWITCHBLADE

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 21 4F ØA 7E D6 Ø1 par 21 4F ØA 7E D6 ØØ.

(Carine & Nicolas)

## SWITCHBLADE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &3ØAC, Ø.  
(Carine & Nicolas)

## SWITCHBLADE

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets D6 Ø1 27 77 et remplacez le Ø1 par ØØ.  
(MAX)

## TARGET RENEGADE

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &Ø4CE, &B6.

Pour avoir du temps infini, faites POKE &ØF3E, Ø.

## TOYOTA

### CELICA GT RALLY

Pour supprimer les pénalités, faites POKE &6DDD, &C9.

## UN SQUADRON

Pour avoir de l'énergie infinie, faites

POKE &2155, Ø

POKE &231F, Ø

POKE &2468, Ø.

Pour avoir des munitions infinies, faites POKE &1F76, Ø.

Pour choisir votre mission de départ, faites

POKE &189C, &CD

POKE &189D, &C7

POKE &189E, &32

POKE &32C7, &3E

POKE &32C8, (mission-1)

POKE &32C9, &32

POKE &32CA, &13

POKE &32CB, &FF

POKE &32CC, &C9

(avec mission de 1 à 1Ø).

Pour débayer le passage du 7ème au 8ème niveau, faites

POKE &3BB9, &FF

POKE &3BBA, &BD

POKE &3BBF, &FF

POKE &3BCØ, &BD.

(Carine & Nicolas)

## FINAL FIGHT

Pour avoir des crédits infinis, faites POKE &1DD5, Ø

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &1D5Ø, &18

Pour avoir du temps infini, faites POKE &3Ø1Ø, Ø

(Carine & Nicolas)

## TERMINATOR 2

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &24D5, 1.

Pour choisir son niveau de départ, faites :

Niveau 2 = POKE &8Ø3D, &18 :  
POKE &8Ø3E, &15

Niveau 3 = POKE &8Ø3D, &18 :  
POKE &8Ø3E, &29

Niveau 4 = POKE &8Ø3D, &18 :  
POKE &8Ø3E, &3D

Niveau 5 = POKE &8Ø3D, &18 :  
POKE &8Ø3E, &54

Niveau 6 = POKE &8Ø3D, &18 :  
POKE &8Ø3E, &68

Niveau 7 = POKE &8Ø3D, &18 :  
POKE &8Ø3E, &7C.

(Carine & Nicolas)

## TERMINATOR 2

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets ØØ ØØ ØØ EA 24 par Ø1 ØØ ØØ EA 24.

Pour choisir son niveau de départ, recherchez la chaîne 3E Ø1 CD Ø8 81, remplacez le 3E Ø1 par :

Niveau 2 = 18 15,

Niveau 3 = 18 29,

Niveau 4 = 18 3D,

Niveau 5 = 18 54,

Niveau 6 = 18 68,

Niveau 7 = 18 7C.

(Carine & Nicolas)

## TERMINATOR 2

Pour avoir le cheat mode, après avoir perdu, dans le tableau des scores taper comme nom : GEP.

(Carine & Nicolas)

## FINAL FIGHT

Pour avoir des crédits infinis, remplacez les octets 35 2A E9 ØØ par ØØ 2A E9 ØØ.

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 2Ø Ø3 FD 35 par 18 Ø3 FD 35.

Pour avoir du temps infini, remplacez les octets 3D 27 FE 39 par ØØ 27 FE 39.

(Carine & Nicolas)

# JEUX... CRACK AMSTRAD

## GREEN BERET

(COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur GREEN BERET (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face GREEN BERET...":CALL &BB18
60 MEMORY &6FFF:LOAD"disc.bin":POKE &7068,&72
70 FOR p=&72C8 TO &72CF:READ a$:a=VAL("&"a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&428 THEN 100 ELSE CALL &7000
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA 3E,A7,32,F1,25,C3,C8,70
```

## BATMAN

(COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur BATMAN (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&2271 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,1
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face BATMAN (déprotégée)...":CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,04,0E,03
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,90,83,3E,50,32
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

## MAG MAX

(COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur MAG MAX (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&22EE THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&35
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face MAG MAX (DEPROTEGE)...":CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,22,0E,04
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,F1,80,3E,50,32
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

## TOP GUN

(COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur TOP GUN (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face TOP GUN...":CALL &BB18:OPENOUT"cn
60 MEMORY &9FF:CLOSEOUT:LOAD"music2.bin",&1000
70 LOAD"tg1.bin",&2320
80 FOR p=&A580 TO &A596:READ a$:a=VAL("&"a$)
90 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
100 IF ck<>&7F8 THEN 110 ELSE CALL &A580
110 PRINT"Erreur dans les datas !":END
120 DATA 21,00,10,11,E0,03,01,20,95,ED,B0,AF,32,31
130 DATA 70,3E,03,32,25,6E,C3,C8,6D,01,20,95,ED,B0
140 DATA AF,32,31
```

## CAULDRON

(COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur CAULDRON (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&2242 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&3D
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face CAULDRON (DEPROTEGE)...":CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,17,0E,05
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,4D,82,3E,50,32
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

## GALIVAN

(COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur GALIVAN (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face GALIVAN...":CALL &BB18:OPENOUT"cn
60 MEMORY &153F:CLOSEOUT:LOAD"galivan.sbf",&1540
70 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT
80 LOAD"galivan.lvl",&C000
90 FOR p=&BE80 TO &BEA2:READ a$:a=VAL("&"a$)
100 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
110 IF ck<>&BE8 THEN 120 ELSE CALL &BE80
120 PRINT"Erreur dans les datas !":END
130 DATA 21,40,15,11,40,00,01,00,91,ED,B0,21,00,C3
140 DATA 22,AC,60,F3,21,00,C0,11,00,91,01,02,21,ED
150 DATA B0,CD,14,BC,C3,00,49
```

# JEUX... CRACK AMSTRAD

## TURRICAN II

Pour avoir des vies, des lames de feu et du temps infinis, remplacez les octets 3D DD 77 00 FE FF C0 par 00 DD 77 00 FE FF C0 (5 fois sur la face A et 6 fois sur la face B).  
(Carine & Nicolas)

## TURRICAN II

Pour avoir des vies, des lames de feu et du temps infinis, faites:

Monde 1 - Niveau 1 :

POKE &9B98,0

Monde 1 - Niveau 2 :

POKE &C741,0

Monde 2 - Niveau 1 :

POKE &3D18,0

Monde 2 - Niveau 2 :

POKE &8832,0

Monde 3 - Niveau 1 :

POKE &215F,0

Monde 3 - Niveau 2 :

POKE &3694,0

Monde 3 - Niveau 3 :

POKE &362D,0

Monde 4 - Niveau 1 :

POKE &394D,0

Monde 4 - Niveau 2 :

POKE &3985,0

Monde 5 - Niveau 1 :

POKE &3D3B,0

Monde 5 - Niveau 2 :

POKE &3D8D,0

(Carine & Nicolas)

## 4\*4 OFF ROAD RACER

Pour deregler les concurrents, recherchez les octets 01,20,05,11,00 et remplacez le 01 par 0. Puis recherchez les octets 01,28,04,79,32 et remplacez le 01 par 0. Puis une dernière fois, recherchez 01,20,02,4f,79 et remplacez le 01 par 0.  
(FORGETTE)

## 4\*4 OFF ROAD RACER

Pour deregler les concurrents:

POKE &8685,0

POKE &9053,0

POKE &9e53,0

(FORGETTE)

## E-MOTION

Energie infinies:  
POKE &1344,&C9  
(FORGETTE)

## E-MOTION

Pour de l'énergie infinies recherchez les octets c0,32,a6,4e et remplacez le c0 par c9  
(FORGETTE)

## ELVEN WARRIOR

Fleches infinies :  
POKE &1B26,0  
Energies infinies :  
POKE &1685,0  
POKE &135B,0  
Clefs infinies :  
POKE &18DF,0  
(FORGETTE)

## ELVEN WARRIOR

Pour les fleches infinies recherchez les octets e0,d6,01,27,77 et remplacez le 01 par 0

Pour les clefs infinies recherchez les octets 00,d6,01,27,32 et remplacez le 01 par 0

Pour de l'énergie infinies recherchez (deux fois) les octets 34,18,01,35,7e,e6 et remplacez le 35 par 0  
(FORGETTE)

## GEMINI WING

Vies infinies :  
POKE &443B,0  
(FORGETTE)

## GEMINI WING

Pour des vies infinies recherchez les octets 21,04,3f,35,af et remplacez le 35 par 0  
(FORGETTE)

## GOLDEN AXE

Credits infinis :  
POKE &77E3,0  
(FORGETTE)

## GOLDEN AXE

Pour les credits infinies recherchez les octets 21,94,76,35,af et remplacez le 35 par 0  
(FORGETTE)

## GRYZOR

Vies infinies:  
POKE &1526,b7  
(FORGETTE)

## GRYZOR

Pour les vies infinies recherchez les octets d7,02,3d,32 et remplacez le 3d par b7  
(FORGETTE)

## MAD MIX GAME 1

Choix du tableau:  
POKE &4108,xx (xx entre 01 et 0f)

Vies infinies :  
POKE &4209,&00  
(FORGETTE)

## MAD MIX GAME 1

Pour avoir les vies infinies recherchez les octets 7e,d6,01,77,d2,75 et remplacez le 01 par 00

Pour le choix du tableau de depart recherchez les octets 3e,01,32,ff,05 et remplacez le 01 par xx (xx entre 01 et 0f)  
(FORGETTE)

## OPERATION HANOI

Vies infinies :  
POKE &8F0E,0  
(FORGETTE)

## OPERATION HANOI

Pour les vies infinies recherchez les octets 3d,32,74,a5,3e et remplacez le 3d par 00  
(FORGETTE)

## ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Balles infinies :  
POKE &415,0  
(FORGETTE)

## ADVANCED PINBALL SIMULATOR

Pour les balles infinies recherchez les octets 3a,f8,09,3d,32 et remplacez le 3d par 0  
(FORGETTE)

## PRISON RIOT

Invincible:  
POKE &9e72,&C3  
Temps infinis:  
POKE &A0C5,&C9  
Tirs infinis:  
POKE &92C1,&00  
(FORGETTE)

## PRISON RIOT

Pour le etre invincible recherchez les octets f2,bf,87,31,00 et remplacez le f2 par c3

Pour le temps infinis recherchez les octets d9,e5,d5,c5,2a et remplacez le d9 par c9

Pour les tirs infinis recherchez les octets 28,20,3e,f0,cd et remplacez le 20 par 00  
(FORGETTE)

## RESCATE EN EL GOLFO

Premiere partie invincible:  
POKE &B3CB,&C9  
Deuxieme partie invincible:  
POKE &9A9F,&C9  
(FORGETTE)

## RESCATE EN EL GOLFO

Pour etre invincible pour la premiere partie recherchez les octets c8,3a,58,ac,4f et remplacez le c8 par c9

Pour etre invincible pour la deuxieme partie recherchez les octets c8,3a,6e,3d,4f et remplacez le c8 par c9  
(FORGETTE)

## SAINT DRAGON

Credits infinis:  
POKE &15F7,0  
(FORGETTE)

# JEUX... CRACK AMSTRAD

## SORCERY

(COMPIL)

```
10 REM Energie Infinie sur SORCERY (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5ED
50 READ a$:a=VAL("&"a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&2EDA THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Energie infinie":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,1:POKE &A5D1,1
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face SORCERY (DEPROTEGE)...":CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,1C,0E,05
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,9F,82,21,00,88
220 DATA 16,1D,0E,03,E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,FF
230 DATA 88,3E,50,32,83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5
240 DATA C1,D1,E1,3E,49,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

## SWIV

```
10 REM Jeeps et Hélicos infinis + choix level
20 REM Sur SWIV (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5C5
50 READ a$:a=VAL("&"a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&14E9 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 ELSE POKE &A5B4,lv
110 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de SWIV...
120 CALL &BB18:CALL &A5B9
130 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
140 DATA 21,57,00,22,19,01,C3,00,01,21,60,00,22,52
150 DATA A0,C3,00,A0,21,69,00,22,3C,32,C3,00,05,CD
160 DATA DC,32,AF,32,F1,40,32,6A,41,3E,00,32,8D,0D
170 DATA C9,21,80,A5,11,40,00,06,01,ED,B0,C3,43,00
```

## RAMBO

(COMPIL)

```
10 REM Energie Infinie sur RAMBO (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face RAMBO...":CALL &BB18:OPENOUT"cn"
60 MEMORY &103F:CLOSEOUT:LOAD"rambo.dat",&1040
70 FOR p=&A580 TO &A599:READ a$:a=VAL("&"a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&949 THEN 100 ELSE CALL &A580
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA AF,21,9C,9E,77,23,77,23,77,2E,AB,77,21,40
120 DATA 10,11,40,00,01,00,92,ED,B0,C3,00,8F
```

## YIE ARE KUNG-FU

(COMPIL)

```
10 REM Energie Infinie sur YIE AR KUNG-FU (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
50 PRINT"Face YIE AR KUNG-FU...":CALL &BB18
60 MEMORY &3FFF:LOAD"kungfu.sbf"
70 FOR p=&40D4 TO &40DA:READ a$:a=VAL("&"a$)
80 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
90 IF ck<>&386 THEN 100 ELSE CALL &4000
100 PRINT"Erreur dans les datas !":END
110 DATA CD,7A,BC,AF,32,18,8A
```

## CRAZY CARS

(COMPIL)

```
10 REM Temps Infini sur CRAZY CARS (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&228C THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Temps infini":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&3D
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face CRAZY CARS (DEPROTEGE)":CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,0E,0E,04
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,A5,81,3E,50,32
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

## ARKANOID

(COMPIL)

```
10 REM Vies Infinies sur ARKANOID (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&"a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&2291 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";chx:IF chx>2 OR chx<1 THEN 120
130 IF chx=1 THEN POKE &A5BF,&35
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face ARKANOID (DEPROTEGE)...":CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,03,0E,02
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,B3,82,3E,50,32
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC
```

# JEUX... CRACK AMSTRAD

## EXPRESS RAIDER

Pour avoir des vies infinies, tapez dans les High-Scores : [JKL]. Il ne vous reste plus qu'à sélectionner 'GAME 3' au début du jeu.

(MARILL Gérard)

## TERMINATOR II

Pour ne plus avoir d'obstacles au niveau 2, faites:

POKE &A660,&00

(DENIS Arnaud)

## TERMINATOR II

Pour avoir de l'énergie infinie, faites un score et au lieu de taper votre nom dans les High-Scores, tapez 'GEP'.

(JEANNIN Xavier)

## TURRICAN II

Faites une partie afin d'obtenir plus de 1500 points, tapez 'WINPON' lorsque l'on vous demandera votre nom, appuyez sur la touche 'Return', l'ordinateur vous confirmera l'activation du cheat mode en faisant clignoter le border. Recommencez une partie et appuyez sur la touche 'Control' et vous changerez de niveau très facilement.

(LECHEVALIER Denis)

## DALEY THOMPSON'S SUPER TEST

Après la page de présentation, au moment où la séquence est indiquée appuyez simultanément sur les touches 'CTG' pour pouvoir passer de niveau.

(DE BUSSCHERE Matthieu)

## MANCHERSTER

### UNITED

Pour remporter tous les championnats avec Everton (obligatoirement), remplacez ce nom par: Etoile Rouge Belgrade.

(DE BUSSCHERE Matthieu)

### CYBERNOID II

Pour cette version à la page de présentation, faire redefini keys et appuyez sur B,A,C,E (sans les virgules!) alors vous aurez les vies infinies.

(DE BUSSCHERE Matthieu)

## TEENAGE MUTANT

### HERO TURTLES

Pour avoir des vies infinies, remplacez les octets 3A 7E 86 77 par 3A 7E 86 00.

Pour avoir de l'énergie infinie, remplacez les octets 7E 86 D6 02 par 7E 86 D6 00 et les octets 3D 32 7E 86 par 00 32 7E 86.

(Carine & Nicolas)

## TEENAGE MUTANT

### HERO TURTLES

Pour avoir des vies infinies, faites POKE &EFB8,0.

Pour avoir de l'énergie infinie, faites POKE &62AE,0 et POKE &75BC,0.

(Carine & Nicolas)

Enfin c'est arrivé . . .

Le sud parisien a son **SPECIALISTE**  
du **JEU VIDEO, CONSOLES et MICRO !!!**

**SEGA**

**MEGADRIVE  
GAME GEAR**

**NINTENDO**

**SUPER FAMICOM  
NES, GAMEBOY**

**NEC**

**PC ENGINE Super GFX  
Core GFX, Portable GT**

**SNK Neo-Geo - ATARI Lynx**

**Atari ST**

**Comp. PC**

**AMIGA**

**Amst. CPC**

Les meilleurs Softs, les accessoires,  
les consommables, **LE CONSEIL...**

**Pour la V.P.C : Tel .  
COLISSIMO : 48 Hrs.**

# EVRY GAMES

7, Venelle B. Franklin 91000 EVRY  
(Cours B. Pascal, Sous Telecoms)

**60.77.68.95**

Ouverture le  
**10 DECEMBRE !**

Changez de jeux !!!  
**CLUB D'ECHANGE**  
**TOUTES CONSOLES**  
**REPRISES**  
De vos cartouches !!!

Sega, Nintendo, Nec, Atari, Amiga, PC, CPC, SNK, etc...  
sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

# JEUX... CRACK AMSTRAD

## DARKMAN

```

10 REM Energie infinie pour DARKMAN (Disk)
20 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
30 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A600
40 READ a$:a=VAL("&" + a$)
50 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
60 IF ck<>&316B THEN 70 ELSE GOTO 80
70 PRINT"Erreur dans les datas !":END
80 MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 9)":lv
90 IF lv>9 OR lv<1 THEN 80
100 POKE &A606,lv-1
110 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de DARKMAN..."
120 CALL &BB18:CALL &A583
130 DATA 66,C6,07,11,00,02,0E,81,21,00,01,DF,80,A5
140 DATA 11,00,02,0E,82,21,00,03,DF,80,A5,21,A2,A5
150 DATA 22,64,04,C3,00,01,21,40,00,E5,22,49,0A,D1
160 DATA 21,BC,A5,01,4F,00,ED,B0,11,11,09,0E,03,ED
170 DATA B0,C3,A0,1A,CD,90,02,F5,3A,32,0A,21,FF,30
180 DATA FE,31,28,2B,FE,32,28,2A,21,B5,3F,FE,33,28
190 DATA 20,21,DF,2D,FE,34,28,19,FE,35,28,18,21,84
200 DATA 3E,FE,36,28,0E,21,16,22,FE,37,28,07,FE,38
210 DATA 28,06,21,95,3E,CD,7E,00,F1,C9,FE,34,20,04
220 DATA AF,32,54,2D,AF,77,C9,3E,00,32,38,0A,C9,CD
230 DATA 89,00

```

## JAHANGIR KHAN SQUASH

```

10 REM Toujours Gagnant
20 REM Pour JAHANGIR KHAN SQUASH (Version Disk)
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &9FFF:FOR p=&A580 TO &A5C4
50 READ a$:a=VAL("&" + a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&15B8 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de"
100 PRINT"JAHANGIR KHAN SQUASH..."
110 CALL &BB18:CALL &A583
120 DATA 66,C6,07,11,00,00,0E,41,21,00,01,DF,80,A5
130 DATA 21,40,00,22,58,01,EB,21,A0,A5,01,30,00,ED
140 DATA B0,C3,00,01,3A,05,01,FE,31,20,0F,AF,32,CC
150 DATA 2A,3E,EB,32,1F,2B,32,B8,2E,C3,00,04,AF,32
160 DATA 71,29,3E,EB,32,C4,29,32,5E,2D,C3,00,04

```

## NO EXIT

```

10 REM Energie et temps infinis
20 REM Sur NO EXIT Version Disk
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &6000:MODE 1
50 PRINT"1 > Mettre la bidouille
60 PRINT"2 > Enlever la bidouille
70 INPUT"Choix ",ch:IF ch<1 OR ch>2 THEN 70
80 PRINT"Insérer l'original de NO EXIT..."
90 PRINT"(Protection ouverte)":CALL &BB18
100 a$="counter.bin":b$="main.bin"
110 LOAD a$,&6300:LOAD b$
120 IF ch=1 THEN b=0:c=&B7 ELSE b=&91:c=&3D
130 POKE &6337,b:POKE &9BE1,c:|ERA,a$:|ERA,b$
140 SAVE a$,b,&6300,&230:SAVE b$,b,&8200,&1C11
150 RUN"noexit

```

## FIRE & FORGET II

(COMPIL)

```

10 REM Vies,missiles,carburant infinis
20 REM Et choix du level de départ
30 REM Sur FIRE & FORGET II (version Disk)
40 REM Pour la Compil ONE TWO de Titus
50 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
60 MEMORY &1EFF:MODE 1:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
70 PRINT"Insérer l'original de FIRE & FORGET II..."
80 CALL &BB18:LOAD"qpm.bin",&1F00
90 FOR p=&A580 TO &A59F:READ a$:a=VAL("&" + a$)
100 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
110 IF ck<>&A79 THEN 120 ELSE 130
120 PRINT"Erreur dans les datas !":END
130 MODE 1:INPUT"Level de départ (1 a 5)":lv
140 IF lv>5 OR lv<1 THEN 130 ELSE POKE &A599,lv
150 CALL &A580
160 DATA 21,89,A5,22,1C,1F,C3,00,1F,3E,B7,32,BF,42
170 DATA 32,E6,42,AF,32,DF,45,32,25,44,3E,01,32,14
180 DATA 41,C3,00,40

```

## KNIGHT FORCE

```

10 REM Energie et temps infinis
20 REM Sur KNIGHT FORCE (version Disk)
30 REM Pour la Compil ONE TWO de Titus
40 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
50 MEMORY &1FFF:MODE 1:POKE &A8A6,0:POKE &A8A7,0
60 PRINT"Insérer l'original de KNIGHT FORCE..."
70 CALL &BB18:LOAD"kni.com",&2000
80 POKE &28AC,0:POKE &2F12,0:POKE &3B20,&C9
90 MODE 1:PRINT"Face 2, svp...":CALL &BB18
100 CALL &2000

```

## ARKANOID

(COMPIL)

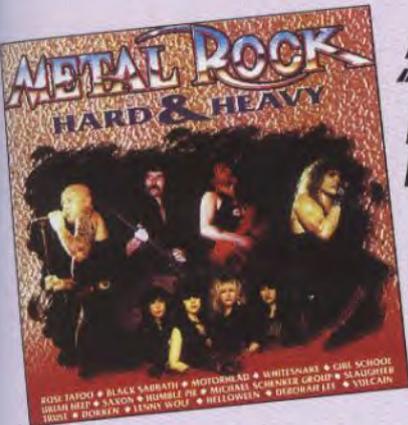
```

10 REM Vies Infinies sur ARKANOID (Disk)
20 REM Pour la Compil 'LA COLLECTION CPC'
30 REM Par Carine & Nicolas - (C) JOYSTICK
40 MEMORY &7FFF:FOR p=&A580 TO &A5D3
50 READ a$:a=VAL("&" + a$)
60 POKE p,a:ck=ck+a:NEXT
70 IF ck<>&2291 THEN 80 ELSE GOTO 90
80 PRINT"Erreur dans les datas !":END
90 POKE &BE66,1:POKE &BE78,&FF
100 MODE 1:PRINT"1 > Partie normale":PRINT
110 PRINT"2 > Vies infinies":PRINT:PRINT
120 INPUT"Choix ";ch:IF ch>2 OR ch<1 THEN 120
130 IF ch=1 THEN POKE &A5BF,&35
140 MODE 1:PRINT"Insérer l'original de la compil
150 PRINT"Face ARKANOID (déprotégée)..."
155 CALL &BB18
160 BORDER 0:FOR i=0 TO 3:INK i,0:NEXT:CALL &A586
170 DATA 1E,00,C3,66,C6,07,21,00,01,11,00,00,0E,41
180 DATA E5,DF,83,A5,0E,07,CD,0F,B9,21,00,C0,E5,D1
190 DATA 01,00,40,ED,B0,CD,03,B9,3E,46,32,6A,C6,32
200 DATA DA,C6,3E,03,32,A4,A8,21,00,80,16,03,0E,02
210 DATA E5,D5,C5,CD,80,A5,3E,00,32,B3,82,3E,50,32
220 DATA 83,A5,3E,49,C1,D1,E1,CD,80,A5,AF,C3,0E,BC

```

# METAL ROCK

## ARCADE et JOYSTICK SE METTENT AU HARD ROCK !



Arcade, après le succès des compils "Synthétiseur", se muscle un peu et lance deux compils de Métal Rock. Pour fêter ça, voici un concours où l'on peut gagner des skeuds, des tee-shirts, des coups de chaîne de vélo dans la chetron et des inévitables pin's (dans la chetron aussi).



### 176 PRIX A FAIRE PALIR D'ENVIE LES ANGES DE LA TROM!

#### LISTE DES PRIX MUSCLÉS

- 1<sup>er</sup> prix de la mort: les deux compils "Métal Rock" en CD, plus un tee-shirt, plus un pin's, plus un ticket de métro pour aller à Réaumur-Sébastopol (ou n'importe quelle autre station de métro).
- 2<sup>ème</sup> au 50<sup>ème</sup> prix hurlants: une des deux compils "Métal Rock" en CD.
- 51<sup>ème</sup> au 100<sup>ème</sup> prix en béton armé: une des deux compils "Métal Rock" en cassette.

- 101<sup>ème</sup> au 125<sup>ème</sup> prix à tomber par terre: un tee-shirt Métal Rock pour draguer les gonzesses dans les boîtes (efficacité non garantie sur les gonzesses baba-cools).
- 126<sup>ème</sup> prix au 175<sup>ème</sup> prix opportuniste: un pin's! Ouais! Super! Un pin's!
- 176<sup>ème</sup> prix de consolation: un ticket de métro pour aller à Réaumur-Sébastopol (ou n'importe quelle autre station de métro).

#### LES QUESTIONS QUI TUENT

- 1) Dans quel film Angry Anderson, de Rose Tattoo, a-t-il tenu un rôle mémorable?
- 2) Quel groupe de hard américain a repris le titre "Anti-Social" créé par Trust?
- 3) Quel est le seul membre de Motorhead qui est présent depuis le tout début?

#### REGLEMENT DU CONCOURS DE L'ENFER

- 1) Arcade et Joystick organisant le concours le plus métallique et le plus rockailleux du monde.
- 2) Tout le monde peut jouer, sauf les membres de Joystick, qui sont des babas notoires, et ceux d'Arcade, qui sont des punks.
- 3) Ce concours sera clos le jour où Pascal Sevran passera

- Scorpions dans son émission, et j'aime autant vous dire que c'est pas pour demain. Non, je déconne. Il sera clos le 31 janvier. A minuit, si vous voulez tout savoir.
- 4) Le ticket de métro du premier prix n'est valable que sur les lignes du métro parisien. Les lyonnais, les marseillais, les lillois, tant pis pour vous.

- 5) Kill kill trash.
- 6) Seuls les bulletins originaux seront pris en considération. Et encore, en considération, c'est beaucoup dire. Kill.
- 7) En cas d'ex-aequo, les gagnants seront ceux qui pourront écouter le dernier McCartney le plus longtemps possible sans croquer. C'est salaud, hein? Allez, on vous

- fait une fleur: ils seront tirés au sort.
- 8) Les gagnants seront prévenus individuellement.
- 9) Les bulletins-réponse devront être renvoyés à Joystick, Trash Kill Destroy, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.
- 10) Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles serviront à fabriquer de l'encens qui sera vendu à une communauté hippie.

#### BULLETIN-REPOSE

A compléter avec gentillesse et à retourner humainement à Joystick, Trash Kill Destroy, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avant le 31 janvier 1992 à minuit.

Nom: ..... Prénom: .....  
Adresse: ..... Code postal: ..... Ville: .....  
Groupe préféré: ..... Groupe détesté: .....  
Réponse n° 1: .....  
Réponse n° 2: .....  
Réponse n° 3: .....

# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## 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".

# ELECTRON

12 Pcé 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

## VROOM

\*\*\*\*\*

Offert aux  
100 Premiers  
acheteurs d'un  
520 ou 1040STE

\*cadeau non cumulable

LYNX II  
+ Alimentation  
790 F

NEC GT  
+ 1 Jeu  
2490 F

S. FAMICOM  
+ 1 Jeu  
N.C.

SEGAGEAR  
+ 1 JEU  
990 F

NEO GEO  
+ 1 Jeu  
3490 F

MEGADRIVE  
+ 1 Jeu + 1 Joy  
1290 F

Ouvert les Dimanches 22 et 29 Décembre de 10h à 19h

## \*BUY TWO, GET ONE FREE

\* Une cartouche gratuite pour deux achetées 300F pièce,  
offre valable pour jeux Nec et Megadrive sur + de 100 titres.  
Un jeu CD Rom Nec gratuit pour deux achetées 350F pièce,  
offre valable sur + de 20 titres.

## NEC DUO

Console + CD Rom Intégré  
+ 1 CD au choix

3490F

## LOCATION JEUX

	CARTOUCHE	WE	SEMAINE
MEGADRIVE		50	100
NEC		50	100
SUPER FAMICOM		75	150
NEO GEO		100	200

## A T A R I

Cadeau ! 10 Disquettes + 1 Joy + 1 Tapis

## A M I G A

50 Disquettes + 1 Joy ou Prix Noël

520STE	2490F	AMICA 500	Prix Noël
520STE 1M° Ram Posé	2790F	AMIGA 500 1M° Ram	Prix Noël
520STE 2M° Ram Posés	3390F	AMIGA 500 1M° + 1083S	Prix Noël
520STE 4M° Ram Posés	4290F	AMIGA PLUS	Prix Noël
1040STE	3290F	AMIGA PLUS + 1083S	Prix Noël
1040STE + SM124	4290F	AMIGA 2000 + 1 Lect.	Prix Noël
Mega STE 4M° HD 48M° + SM124	9990F	AMIGA 2000 + 1083S	Prix Noël
MON. SC1+35 ST	1990F	MON. 1083S Commodore	Prix Noël

## SERVICE

NOUVEAUTES  
(1) 47 66 11 77

## Disquettes

(3,5P DF DD)  
175F les 5.  
325F les 10J

## Disque'tes Konica

200F les 3 Boîtes/10  
(3,5P DF DD  
Marque + Etiquettes)

## ATARI MEGA STE OPEN 4M° Ram

6490 F

## PROMOTIONS

STAR LC2410	2790F
STAR LC200	2590F
STAR LC20	1990F
Lect.Ext double face ST ou AMIGA	590F
EXT 512K AMIGA avec Horloge/Interrupteur	390F
EXT 512K AMIGA	290F
512K pour STE	390F
512K pour STF	590F
2 M° pour STE	990F
4 M° pour STE	1900F
Scanner Golden Image	1490F
Souris Optique ST/Am	450F
Boîte Rgt 40 Disquettes	40F
Boîte Rgt 100 Disquettes	70F
Tapis de Souris	50F
Cable Minitel	150F
Adapt peritel 1083S/1435	250F

## Offrez un Portfolio !

ATARI PORTFOLIO	PORTFOLIO INTERFACE //
1790F	1990F

## Livraison en 48h

Paiement en 4 fois sans  
frais (sous réserve d'acceptation  
du dossier  
par Cetelem/Franfinance).  
CB Visa, Carte Aurore  
Ctre Remboursement

Bon à retourner rempli à ELECTRON 12 Place de la Porte Champerret 75017 Paris

Nom : .....  
Adresse : .....  
CP : ..... Tél : .....  
Ville : .....  
Mode de règlement : Chèque Bancaire  
CB : N° .....  
Date Validité: .../... Mandat Crédit

Je vous passe la commande suivante

Désignation	Qté	Montant
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
.....	...	.....
Signature	Total Port.....	
	Total Commandé .....	
	Port Matériel: 150F, Accessoire: 50 F	

# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## 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 jeu (c'est le 3ème) et changer la chaîne hexadécimale qui se trouve aux coordonnées en x 4 et 5 et en y 0 la remplacer par 4D20 et sauvegarder se 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 hexadécimale 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;  
y en 120

en x 1 ;  
en y 150  
remplacer tous ces points par FF.

(Jean-Philippe CAO)

### IMMORTAL

Voici quelques codes grâce auxquels vous parviendrez aux différents niveaux avec tous les objets nécessaires:

CDDEFF1006F70

973F931001EB0

E011F730178C1

143ED21000E10

B57F943000EB0

C250F63010AC1

(DERUAY Ludovic)

## FINAL WHISTLE

Si vous êtes un grand fou de Kick Off et que vous passez plus de temps à organiser des tournois qu'à travailler (comme notre petit Linos par exemple) voici une bidouille que vous allez apprécier. Pour donner aux joueurs les noms de votre choix, commencez un nouveau championnat et sauvegardez-le, chargez votre sauvegarde à l'aide d'un éditeur de secteurs, vous y verrez la composition des équipes. Il suffit de changer les noms à l'aide du clavier et en calculant les espaces entre les noms car il ne faut pas écrire sur les autres données. Lorsque vous avez fini n'oubliez pas de sauvegarder vos modifications.

(RED POWER)

### RICK DANGEROUS II

Au 3ème niveau, allez à droite (après avoir évité la boule), lancez ensuite de la dynamite. Une fois le rocher explosé, avancez-vous jusqu'à la dernière pierre (la 3ème) qui constitue les éboulis. Sautez le plus haut possible au-dessus de vous: vous y trouverez une échelle invisible!

Vous venez de trouver un super mega raccourci.

(GROS Jean-Christophe)

### FINAL FIGHT

Pour avoir des vies infinies, appuyez sur 'F10' (c'est la pause), puis tapez 'SHERIFF FATMAN'.

(GORGUET Mickael)

### THE CURSE OF RA

Pour changer de tableau à n'importe quel moment appuyez sur la touche 'G'.

(WALTER Florent)

## RA

Voici quelques codes de niveaux:

OSIRIS

ISIS

SHINX

PEKTORAL

TUTHMOSIS

PENONURIS

HAREMHAB

OSTRAKA

AMENIRDIS

MONTEMHET

NESPEKATSHUTI

IDEFIX

KATHAROS

ARSINOE

SARAPIS

BES

XENOPHON

FAYENOF

TANIS

MENDES

ESCALIS

HORUS

SESOSTRIS

AMENOPHIS

AMENEHET

EJE

RAMSES

SETHOS

HORMACHET

KOUROS

PTOLEMAIOS

BERENIKE

SKYPHUS

CRISPINA

THUMVIS

ZAGAZIG

(DERUAY Ludovic)

### SHINOBI

Tapez sur l'astérisque (\*) lors du générique avec le dragon et vous pouvez recommencer autant de fois que vous le désirez à chaque niveau sans que vos points ne descendent à zéro.

(LORET Mathieu)

## ULTIMA V

Pour avoir un maximum de points, à l'aide d'un éditeur de secteurs, recherchez les octets 0B 41 47 et vous trouverez un peu plus loin sur la même ligne 'XX 00 XX XX' sont des points de vie, les remplacer (les 2) par FF.

Recommencez la même opération pour les 4 lignes suivantes. Les personnages Shawaino, Iolo, Gwenno, Katrina auront 255 points de vies. (cette opération est à faire sur une sauvegarde de partie (de préférence faites en un double...))

(CAO Jean-Philippe)

### DUNGEON MASTER

Et si on commençait par une astuce qui permet, dans ce bon vieux jeu, d'attaquer le 4ème niveau et les suivants en maîtrisant tous les sorts utiles à la perfection et à la sixième puissance, et en essayant au total quelques 320 points de magie, 800 points de vie au minimum. Allez on y va! Au 3ème niveau, peu avant la fin, vous trouverez une pièce dans laquelle il y a des arbres champignons, tuez-les. Puis vous faites demi-tour jusqu'à une porte, vous dormez 2 à 3 secondes et vous retournez à la pièce. Un miracle, il y a de nouveau des arbres. Ceci marche à l'infini (quel superbe entraînement) à la seule condition de vider la pièce des morceaux d'arbres. Autre chose, au repas de devant, enlevez leurs armes, cliquez sur leurs mains d'attaques et choisissez le dernier choix, ceci plusieurs fois et très rapidement, ce truc ne fera aucun mal aux arbres mais cela vous permettra de gagner les premiers levels de guerrier, magicien, prêtre et ninja à une vitesse assez effrayante. Quand à l'eau pas de panique il y en a en face de l'escalier du 4ème niveau, qui n'est pas très loin.

(ROLET Romuald)

# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## ROLLING RUNNY

## TAKE TWO

Appuyer sur 'C' pour avoir tout à l'infini et pour pouvoir Ronny partout sur l'écran. Réappuyez sur 'C' pour revenir en mode normal. (Ce cheat est très pratique, si vous ne voulez pas à chaque fois refaire les premiers niveaux, quand l'option continue est 'NOT AVAILABLE').  
(VERBEUREN Dirk)

## STRIDER II

Durant le jeu tapez 'SWIFT' ou appuyez sur 'SHIFT' (on ne se souvient plus!), ensuite appuyez sur 'E' (humain) ou 'N' (robot) pour regagner de l'énergie.  
(HERY Gwenaël)

## SHUFFLEPUCK

### CAFE

Lorsque vous vous sentez en danger au cours d'un échange, appuyez sur la barre d'espace puis cliquez sur l'écran avec la souris. Le pallet se repositionnera au point de service.  
(OLIVIER Thierry)

## RAILROAD

### TYCOON

Pour se retrouver avec 9.99.999\$, commencez une partie, sauvegardez-là, puis à l'aide d'un éditeur de secteur, ouvrez le fichier 'RRO.SVE', allez à l'offset 3748, où vous trouverez la somme dont vous disposiez, et remplacez par 270F.  
(TETU Olivier)

Un truc bref mais apparemment efficace: le code pour accéder à tous les niveaux de ce jeu est: 'DDDDDD'.  
(Geoffroy STREIT)

## PLAYER MANAGER

Pour avoir de l'argent à l'infini, éditez votre fichier de sauvegarde (votre partie!) à l'aide d'un éditeur de secteurs. Suivez les lignes jusqu'à ce que vous trouviez une série de FFFF. Mettez simplement à la fin de cette série 65.  
(RED POWER)

## KICK OFF II

Pour faire un lob du milieu du terrain, il faut faire la même manœuvre que pour un lob simple mais en appuyant dur le bouton de la manette.

## GHOST'N GOBLINS

Dans le tableau des High-Scores tapez ')(('. Ne tapez pas les apostrophes! Lorsque vous mourez et vous serez invulnérable.  
(GIL Max)

## CAMION II

Pour choisir son tableau de départ, faites un score et tapez à la place de votre nom 'BIDAS TICKET RESTO'. Il ne vous reste plus qu'à utiliser les touches de fonctions pour changer de tableau!  
(Roger ORLEANS)

# ACE MARKET

41, RUE PELLEPORT 75020 PARIS  
TEL. 43.38.77.77  
DU LUNDI AU SAMEDI  
de 9h30 à 19h30, sans interruption.  
**LE SUPER SPECIALISTE DE LA V.P.C.**

### ATARI 1040 STE

+ 5 jeux  
+ Manette

**3.290 F**

+ Moniteur couleur

**5.290 F**

### LOGICIELS DEGRIFTES 59 F L'UNITE

AMIGA  
CONTINENTAL CIRCUS  
FULL METAL PLANET  
GALAXY FORCE  
GEMINI WINS  
HAMMERFIST  
NINJA SPIRIT  
QUARTZ  
PREDATOR  
SHINOBI  
SPINDIZZY

ATARI  
CONTINENTAL CIRCUS  
DANDARE III  
FULL METAL PLANET  
GALAXY FORCE  
POWER DRIFT  
QUARTZ  
R TYPE  
SOPHELIE  
SAFARI GUN  
TOWER OF BABEL  
WORLD CUP SOCCER

### ACCESSOIRES AMIGA ATARI

BOITES DE RANGEMENT  
40 disquettes. 3" 1/2 40 F  
80 disquettes. 3" 1/2 80 F  
POSSO 3" 1/2 130 F  
HOUSSE CLAVIER 70 F  
HOUSSE MONITEUR COUL. 80 F  
CABLE PERITEL 90 F  
CABLE MIDI 40 F  
CABLE IMPRIMANTE  
CENTRONIX 45 F

### GAME GEAR

+ 1 JEU

**990 F**

+ 2 JEUX

**1.390 F**

JEUX  
GRIFFIN 239  
CHASE HQ(ARCADE) 239  
GORBY 239  
MAPPY 239  
PENGO 239  
PRO BASEBALL 239  
PSYCHIC WORLD 239  
SUPER MONACO GP 239  
**TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.**

### ATARI 520 STE

+ 2 jeux

**2.490 F**

+ Moniteur couleur

**4.490 F**

### PERIPHERIQUES AMIGA

#### DISQUES DURS A 500

DATAFLYER 45 Mo 3.650 F

DATAFLYER 52 MoQ 4.190 F

DATAFLYER 105 MoQ 5.390 F

#### DISQUES DURS A 2000

DATAFLYER 45 Mo 2.950 F

DATAFLYER 52 MoQ 3.290 F

DATAFLYER 105 MoQ 4.590 F

#### EXTENSIONS MEMOIRE A 2000

DATAFLYER RAM 0 Mo 950 F

DATAFLYER RAM 2 Mo 1.800 F

DATAFLYER RAM 4 Mo 2.690 F

#### EXTENSIONS MEMOIRE A 500

512 Ko Ext. sans horloge 250 F

512 Ko Ext. avec horloge 320 F

BASEBOARD 0 Mo 990 F

BASEBOARD 2 Mo 1.890 F

BASEBOARD 4 Mo 2.890 F

### LES PERIPHERIQUES INDISPENSABLES

SOURIS 170 F  
SOURIS OPTIQUE 420 F  
TRACK BALL 390 F  
LECTEUR EXT. 3" 1/2 540 F  
LECTEUR EXT. 5" 1/4 980 F  
SCANNER 400 DPI 1.790 F

### NOUVELLE LYNX II

**790 F**

+ 2 JEUX

**1.140 F**

JEUX  
PACLAND 275  
RYGAR 275  
BLOCK OUT 275  
SLIM WORLD 275  
XENOPHOBE 275  
PAPER BOY 275  
RAMPAGE 275  
BLUE LIGHTNING 275  
CHIPS CHALLENGE 275  
ELECTROCOP 275  
GATES OF ZENDOCON 275  
GAUNTLET 275  
KLAX 275

#### ACCESSOIRES

\*SAC LYNX 110  
\*ADAPTATEUR AUTO 110  
\*MALETTE LYNX 110

### AMIGA 500 PLUS

+ 5 jeux  
+ Manette

**2.990 F**

+ Moniteur couleur

**4.990 F**

### MANETTES DE JEUX

PRO 5000 145 F  
ZIP STICK 150 F  
SPEED KING 110 F  
NAVIGATOR 140 F  
STING RAY 140 F  
MANTA RAY 160 F

### DISQUETTES

3" 1/2 DF DD  
Certifiées 100% - Garanties.  
Par 10 **3,90 F** l'unité  
Par 50 **3,50 F** l'unité  
Par 100 **3,00 F** l'unité  
Par 500 **2,80 F** l'unité

### PERIPHERIQUES ATARI

#### EXTENSIONS MEMOIRE STE

BARETTE SIM ou SIP 512 Ko 250 F

BARETTE SIM ou SIP 1 Mo 700 F

BARETTE SIM ou SIP 4 Mo 2.000 F

#### DISQUES DURS

PROTAR 20 Mo 2.890 F

PROTAR 40 Mo 3.890 F

PROTAR 52 Mo 4.890 F

### SEGA MEGADRIVE FRANÇAISE

**990 F**

+ 2 JEUX

**1.320 F**

JEUX  
NHL HOCKEY 490  
PHANTASY STAR III 570  
SONIC 389  
STREET OF RAGE 395  
JOE JAM AND CARL 449  
JOHN MADEN FOOT 459  
SUPER MONACO GP 395  
GYNOUG 429  
SHINING IN THE DARKNESS 449  
GALAXY FORCE II 450  
DECAP' ATTACK 490  
MAU RENJISI NC  
DEVIL CRASH NC  
MERCUS NC  
EL VIENTO NC  
WONDERBOY V NC  
TURRICAN NC

#### ACCESSOIRES

\*ADAPTATEUR CARTOUCHES 110  
\*ARCADE POWER STICK 499

Offre valable jusqu'au 31/12/1991.  
Dans la limite des stocks disponibles

COMMANDES PAR CORRESPONDANCE ET TELEPHONE

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : ACE MARKET, 41, RUE PELLEPORT-75020 PARIS

NOM.....	PRODUIT	QUANTITE	PRIX
ADRESSE.....			
CP.....VILLE.....			
TEL.....			

FRAIS DE PORT : POSTE 60 F. Pour 1 logiciel 25 F.

TRANSPORTEUR 100 F par colis. CONTRE REMB. 80 F. Règlement par  CHEQUE  CCP  CARTE BLEUE

N° de carte ..... Date d'expiration .....

DATE..... SIGNATURE .....

# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## THUNDERBURNER

Voici des codes d'accès aux différents niveaux:

- 1 - ABCD
- 2 - XD76
- 3 - CL95
- 4 - CC42
- 5 - PR27
- 6 - ED94
- 7 - AS38
- 8 - JH49
- 9 - VS75
- 10 - 2N52
- 11 - VK39
- 12 - 6T84

(LECLERCQ Stéphane)

## MERCHANT COLONY

Pour avoir énormément d'argent éditez une sauvegarde à partir d'un éditeur de secteurs, et écrivez à l'adresse 1 (attention le premier octet du fichier est à l'adresse 0 et non pas 1) et écrivez y 'FF FF FF'.

(TETU Olivier)

## POWERMONGER

Quelques petites astuces:

Au début du jeu, il y a toujours un peu à manger dans la tour de départ.

Si un village a plus d'hommes que vous, vous pouvez les prendre un par un quand ils sortent du village.

Si vous voyez un soldat ennemi se rapprocher de votre armée, il faut le tuer car une fois sur deux c'est un capitaine ennemi qui veut vous espionner.

Après un combat, attardez-vous un peu, près des cadavres. Peu à peu, vous verrez apparaître sur les dépouilles des armes, des bateaux,...

(SCHMITT Nicolas)

## ULTIMA V

Voici comment posséder tous les objets spéciaux (y compris les shards). Editez à l'aide d'un éditeur de secteurs le fichier 'SAVED.GAM' qui se trouve dans le dossier 'PLAYDISK' de la disquette 'PLAYER/ UNDERGROUND'. Puis allez à l'offset 0306 et remplacez chaque octet par 'FF' jusqu'à l'adresse 0323.

(TETU Olivier)

## NORTH AND SOUTH

Lors du choix des options pour mettre toutes les chances de votre côté, il vous faut ne pas prendre l'Indien car si vous allez dans son territoire (Iowa, Oklahoma, Kansas) avec plus de deux canons ou si vous restez trop longtemps sur son territoire, il vous tue. De plus, le mexicain fait la même chose si vous êtes sur le sien (Texas). Il ne faut pas prendre le nuage car s'il reste trop longtemps sur vos territoires, ceux-ci deviennent des territoires ennemis. Si vous prenez le débarquement, il vous faut être en Caroline du Nord en avril, août et novembre et alors, vous aurez des réserves d'hommes, de chevaux et de canons. Les années les plus faciles sont dans l'ordre 1963, 1964, 1961, 1962.

(LORET Mathieu)

## RBI BASEBALL 2

Lorsque vous lancez la balle et que le batteur adverse est à droite, mettez-vous complètement à gauche et tirez en maintenant le joystick vers la gauche. S'il est à droite appuyez tout simplement et maintenant appuyez. Voilà bravo!

(GOEMAERE Grégory)

## BATTLE ISLE

Voici tous les codes permettant de jouer contre un être humain dans battle isle (autrement dit avec un deuxième joueur à moins que vous ayez l'habitude de jouer à ce jeu avec un copain extra-terrestre):

FIRST, GMOST (ou GHOST car ce cher Laurent à une écriture de cochon), GAMMA, MARSS, EAGLE, METAN, PHOTON, POLAR, TIGER, SNAKE, ZENIT, DONNN, VESTA, OXXID, DEMON, GIANT.

Les codes des deux missions secrètes sont : EUROP et STORM.

Pour finir, voici les premiers codes permettant de jouer contre l'ordinateur: CONRA, PHASE, EXOTY, MOUNT, FIGHT, RUSTY, FIFTH.

(Laurent BOUSQUET)

## TERMINATOR II

Pendant le jeu, faites une pause et tapez au clavier 'DEATH' ou 'DEQTH' selon les claviers. Tous les ennemis disparaîtront de l'écran en appuyant sur la touche ALT.

(Gwenaël HERY)

## JAMES POND

Au niveau 1 de ce jeu, allez tout à fait sur la gauche. A un centimètre du bord de l'écran se trouve une bosse. En vous plaçant dessus, vous accéderez à la mission 6.

(Maxime LEROUX)

## STRIDER II

Au niveau 3, lorsque vous êtes transformé en robot, laissez-vous tomber de haut. Vous vous changerez alors en homme mais vous garderez votre laser.

(Gwenaël HERY)

## PANZA KICK BOXING

Il est possible de contempler une superbe image digitalisée en faisant les fonctions suivant les conseils:

Dans la page de sélection, faites Atari contre Atari, puis choisissez dans la case "autres boxeurs" à gauche le champion du monde, André Panza, puis sélectionné de l'autre côté (à droite) le boxeur, Marvel Kick, puis faite le combat. A la fin du combat, Panza aura gagné et vous pourrez dévorer l'image du regard.

(BEKADA Abdel)

## INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

Pour marquer un but facilement dans ce jeu, il vous faut, une fois entré dans la surface de réparation adverse, aller tout à droite, contourner le gardien et entrer dans les buts balle au pied.

(Gwenaël HERY)

## TEAM SUZUKI

Quand vous vous trouverez au menu des options, tapez au clavier 'RACE' ou 'RQCE' selon les claviers en laissant la touche SHIFT enfoncée. Vous serez ainsi premier de chaque course en appuyant sur la touche ESC durant celle-ci.

(Gwenaël HERY)

TOULOUSE 31000  
35, rue du Taur  
Demander Nicole  
62.27.04.38

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



**COMMODORE AMIGA 500**

+ 4 jeux **2490F**  
LIVRAISON CHRONOPOST 100 F.  
Garantie 2 Ans  
Avec moniteur 1083 s : **4190F**  
LIVRAISON CHRONOPOST 200 F.

**COMMODORE AMIGA 500 PLUS**

1 Mo ram Extensible à 2Mo **2990F**  
LIVRAISON CHRONOPOST 100 F.  
Workbench 2.04

**ATARI 520-1040 STE**

Sans moniteur **2490F - 2990F**  
LIVRAISON CHRONOPOST 100 F. - 200F.  
Moniteur coul. SC1224 - SC1435 **1500F - 2200F**

**ATARI MEGA STE 2**

4 Mo ram - DD 48Mo **8990F**  
LIVRAISON CHRONOPOST 200 F.  
Moniteur mochrome

**MONITEUR COULEUR 14" STEREO**

CTM 644 - commutation 50-60Hz  
Connection péritel fonctionnant **1290F**  
sur tous micros et jeux vidéos LIVRAISON CHRONOPOST 100 F.  
Livré avec 2 hauts parleurs extérieurs

**IMPRIMANTES**

AMSTRAD DMP 2000	9 aig. dédié CPC	890F
CITIZEN 120D	9 aig. 120cps	1290F
CITIZEN 124D	24 aig. 192cps	1990F
CITIZEN SHIFT 24	24 aig. couleur	2990F
BROTHER 1324	24 aig. format paysage	2990F
FUJITSU DL 1100	24 aig.	2990F
HEWLETT PACKARD DESKJET 500+	Jet d'entre 80 col - 240 cps 300x300	4490F
CANON BJ 10E	Jet d'encre 80col	1990F
Scanner à main 32 niveaux		999F
Lecteur disk 3"1/2 ST ou AMIGA		599F
Co-processeur 387 DX 33 MHZ		1890F

**PROMO**

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

**AMSTRAD PC 2386 DX 20**

Processeur 386 - 20Mhz,  
4Mo ram ext à 16Mo,  
disque dur 65Mo,  
mémoire cache 64K,  
moniteur VGA couleur, 4 slots libres,  
ports série, parallèle, souris, Ms Dos 4.0 **8990F**  
LIVRAISON CHRONOPOST 200 F.

**VICTOR NOTE BOOK 8086**

Micro portatif 8086, 640Ko ram,  
1 lecteur 3"1/2, disque dur 20Mo,  
Ecran LCD CGA, format A4 extra plat  
**AFFAIRE EXCEPTIONNELLE 3990F**  
LIVRAISON CHRONOPOST 100 F.

**IBM PS/1 modèle 234**

80286 10Mhz, 1Mo ram, 1 lecteur 3"1/2 1,44Mo,  
Disque Dur 30Mo, Moniteur couleur VGA,  
Works II, MODEM, Dos 4.01 **6990F**  
LIVRAISON CHRONOPOST 200 F.

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_  
ADRESSE : \_\_\_\_\_  
CP : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_  
TEL : \_\_\_\_\_

BON DE COMMANDE	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
*frais de port & d'emballage.....	.....
<b>FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE</b>	<b>Total</b>
PAR COLIS : EN COLISSIMO 48 H : 50,00 frs EN CHRONOPOST 24 H : 100,00frs	Ci-joint mon règlement par: <input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat Contre Remboursement + 50F.
Signature: (des parents pour les mineurs)	<input type="text"/>
OFFRE VALABLE JUSQU'AU 30/12/91 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES	

# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

## LIFE AND DEATH

Tout d'abord, vous devez observer le ventre du patient. S'il n'a rien, vous le mettez en observation car il a des gaz. Mais quand vous voyez qu'il a mal seulement au côté gauche, ce sera une appendicite. Mettez-le en salle d'opération. Quand vous êtes en salle d'opération, vous l'anesthésiez puis vous le désinfectez avec la petite boîte du premier tiroir. N'oubliez pas de vous laver les mains et de mettre des gants. Quand vous êtes fin prêt, prenez le scalpel, faites une incision en diagonale. S'il y a une ou des hémorragies, prenez le cautérisateur (engin électrique) et placez-le dessus. Cela fait, prenez le répulseur et vous réussirez à ouvrir si la diagonale est droite. Attention, quand vous en serez aux couches de muscles, coupez dans le sens des rayures! Après les muscles, vous aurez une toile blanche, transparente à découper aux ciseaux et ensuite vous serez aux intestins. Si le malade a le coeur qui lâche, il faut lui mettre de l'astroline.

(Damien DURAND-DUBIEF).

## MANCHERSTER UNITED

Un de vos joueurs est suspendu pour deux matches à cause d'un carton rouge, faites 2 matches amicaux et la suspension sera passée.

(GRAURSAUD Fabrice)

## HUNTER

D'abord, allez chercher tous les objets qui se trouvent dans les deux maisons sur l'île de départ. Prenez votre bateau et allez chercher des armes chez Ally stores au X192-Y71. Ensuite, allez chercher l'uniforme ennemi qui se trouve au X222-Y192. Allez chercher la clef au X163-Y169, elle se trouve derrière le moulin. Allez chercher le passe au X90-Y153 (veillez à avoir votre uniforme ennemi sur le dos!). Vous n'avez plus qu'à vous rendre à la prison au X135-Y238. Détruisez-la et entrez dans le bunker. Tuez le général et prenez sa tête. Retour au quartier général. Pour la mission et l'action, vous n'aurez qu'à suivre les instructions données au cours du jeu.

(Christophe Novalet).

## KICK OFF II

Pour marquer de très beaux buts, il faut choisir le terrain en matière synthétique, dans le "option". Puis pendant le ballon à mi-distance entre la surface de réparation et le milieu du terrain en se décalant un peu vers la droite ou vers la gauche, et avec un effet dans le sens inverse. Si le ballon rebondit dans l'alignement du point, de penalty, il trompera le gardien ou surprendra. Vous n'aurez plus qu'à conclure.

## WONDERBOY IN MONSTERLAND

Lorsque vous êtes dans la caverne du round 2, à un certain moment, Wonderboy dit : "Oh!". Frappez au mur. Une porte secrète s'ouvrira. L'homme vous remettra une lettre.

## Coasta Town of Baraboro:

Lorsque vous êtes à cette étape, allez sur la plate-forme où il y a un magasin qui vend des boucliers et frappez à la fenêtre à droite. Une porte secrète s'ouvrira. La personne prendra votre parchemin et vous donnera une flûte.

### Round 7:

Quand vous êtes au Souterrain Island, allez tout à fait à droite sur une île. Montez sur la grande butte avant le château. Wonderboy jouera de la flûte. Ensuite, entrez dans le château qui est à droite. Après avoir traversé un long couloir, vous êtes dans une grande salle avec une brique qui monte et qui descend. Allez dessus et frappez à la hauteur de la fenêtre murée. Une porte secrète s'ouvrira. La personne vous donnera une étoile.

### Round 8:

Dans la grotte, frappez au moment où vous êtes sur la 2ème plate-forme. Une porte secrète s'ouvrira. Tuez le monstre et ramassez l'épée.

### Round 10:

Allez à droite et marchez sur l'eau. A un moment, vous tomberez dedans. Dans l'eau, allez à gauche où il y a le magasin et frappez à gauche de ce magasin. Une porte secrète s'ouvrira. La personne vous donnera un emblème.

Après avoir passé les 2 grottes, quand vous êtes le long d'un château, frappez à la dernière porte. La personne va vous donner le rubis.

### Un truc pratique:

Lorsque Wonderboy dit : "Oh!", frappez, là souvent se cache une porte secrète.

(BAL Sébastien)

## TANGRAM

Voici quelques codes:

1	-	
2	-	71863
3	-	05244
4	-	93554
5	-	65874
6	-	10024
7	-	97951
8	-	42441
9	-	10567
10	-	93863
11	-	52476
12	-	19614
13	-	05932
14	-	10370
15	-	42619
16	-	56979
17	-	87672
18	-	76982
19	-	30639
20	-	95157
21	-	16789
22	-	57832
23	-	72553
24	-	28154
25	-	55093
26	-	0014
27	-	32280
28	-	33648
29	-	47809
30	-	38339
31	-	
32	-	05744
33	-	28095
34	-	55101
35	-	62015
36	-	31457
37	-	56325
38	-	26544
39	-	73473
40	-	57445
41	-	67965
42	-	41049
43	-	02217
44	-	41775
45	-	42934
46	-	30333
47	-	55642
48	-	98278
49	-	46761
50	-	16230

(suite sur la page suivante!)

# JEUX... CRACK ATARI ST/STE

Suite des codes de	100	-	23000	150	-	84674		
TANGRAM:	101	-	43243	151	-	29107		
	102	-	14618	152	-	04167		
51	-	86411	103	-	82187	153	-	82840
52	-	29484	104	-	73661	154	-	30819
53	-	68511	105	-	55232	155	-	11061
54	-	69945	106	-	40883	156	-	79668
55	-	83782	107	-	30239	157	-	88627
56	-	09492	108	-	65131	158	-	43378
57	-	89005	109	-	01237	159	-	58457
58	-	29417	110	-	65374	160	-	47662
59	-	52181	111	-	77537	161	-	87983
60	-	07606	112	-	95959	162	-	60273
61	-	99592	113	-	50581	163	-	11450
62	-	11415	114	-	35430	164	-	77533
63	-	10117	115	-	92910	165	-	65226
64	-	59495	116	-	30482	166	-	54632
65	-	16199	117	-	82768	167	-	64898
66	-	84904	118	-	04157	168	-	06602
67	-	23629	119	-	09995	169	-	34105
68	-	09202	120	-	67888	170	-	06672
69	-	13981	121	-	16623	171	-	18470
70	-	91538	122	-	75051	172	-	90970
71	-	45314	123	-	96270	173	-	86723
72	-	24654	124	-	18604	174	-	37982
73	-	07611	125	-	36285	175	-	78666
74	-	25719	126	-	57414	176	-	73956
75	-	65434	127	-	50025	177	-	80001
76	-	85472	128	-	01766	178	-	78814
77	-	43773	129	-	34133	179	-	96482
78	-	24758	130	-	29572	180	-	75410
79	-	58598	131	-	47303	181	-	86030
80	-	23501	132	-	71488	182	-	80285
81	-	17782	133	-	77186	183	-	38197
82	-	46164	134	-	30260	184	-	00258
83	-	90395	135	-	28589	185	-	13168
84	-	86321	136	-	75658	186	-	34497
85	-	31830	137	-	20363	187	-	86341
86	-	40479	138	-	58074	188	-	69228
87	-	69571	139	-	29306	189	-	94849
88	-	79947	140	-	25549	190	-	97282
89	-	66342	141	-	83951	191	-	66747
90	-	67938	142	-	47520	192	-	13010
91	-	82812	143	-	61967	193	-	10741
92	-	15909	144	-	35846	194	-	85503
93	-	31729	145	-	34154	195	-	87501
94	-	95968	146	-	02678	196	-	36849
95	-	52012	147	-	39752	197	-	74663
96	-	11264	148	-	98297	198	-	27744
97	-	47219	149	-	73028	199	-	37037
98	-	48182				200	-	18307
99	-	17279						

(Benoît TISSERAND)



**20th CENTURY SOFT**

VOTRE JEU  
48 H CHRONO  
EN

**70.46.20.48**

POUR TOUTE COMMANDE  
EN CADEAU UNE DEMO  
MAGIC POCKETS ANOTHER WORLD, DUNTEROR  
KICK OFF 2, BARRAIN 2, MURPHY

**ATARI**

ST AM

3D CONSTRUCTION KIT.....	299	350
30 MASTER GOLF.....	329	329
4D SPORTS BOXING.....	249	249
4D SPORTS DRIVING.....	249	249
AGE.....	269	269
AH 73 THUNDERHAWK.....	289	289
ALIEN STORM.....	239	239
AMOUR GEDDON.....	239	239
ANOTHER WORLD.....	239	239
B.A.1.....	289	289
B.A.T 2.....	329	329
BARBARIAN 2 Psycho.....	239	239
BATTLE OF BRITAIN.....	280	280
BATTLE BRITAIN MISSION.....	149	149
BATTLE ISLE.....	ND	280
BRDS OF PREY.....	ND	329
BLACK SECT.....	289	289
BOSSON CLUB BOMB.....	239	239
CAVAVER.....	239	239
CADAVRE LEVELS.....	149	149
CAPTAIN PLANET.....	250	250
CAPTIVE.....	249	249
CARTHAGE.....	249	249
CASTLES.....	ND	249
CELIC LEGEND.....	ND	289
CENTURION.....	ND	339
CHAOS STRIKE BACK.....	259	269
CHUCK ROCK.....	245	245
CISCO HEAT.....	245	245
CROISIERE CADAVRE.....	249	249
CYBERCON 3.....	239	239
DEUTEROS.....	259	259
DE HANOI.....	259	259
DOUBLE DRAGON 3.....	239	239
DUNGEON MASTER v.....	259	269
DUNGEON v + CHAOS.....	299	ND
ELF.....	239	239
EXPLORA 3.....	249	249
EYE OF THE BEHOLDER.....	ND	289
F 1 GRAND PRX.....	329	329
F 15 STRIKE EAGLE 2.....	289	289
F 19 HEALTH FIGHTER.....	249	249
FACE OFF.....	249	249
FALCON collection v.....	289	349
FASCINATION.....	269	269
FINAL BLOW.....	249	249
FINAL FIGHT.....	239	239
FIRST SAMOURAI.....	239	239
FLIGHT OF THE INTRUDER.....	289	289
FORT APACHE.....	319	319
AUNTLIT 3.....	249	249
GORLINS.....	239	239
GODS.....	239	239
GREAT COURTS 2 v.....	245	245
HARD NOVA.....	239	239
HEMLOCK v.....	ND	329
HUDSON HAWK.....	249	249
HUNTER.....	269	269
HEROQUEST.....	239	239
HILL STREET BLUES v.....	239	239
INDIANAPOLIS 500.....	ND	339
JIMMY WHITE'S snooker.....	289	289
KICK OFF 2 + scenaf.....	239	239

**AMIGA**

ST AM

KOZ giants etc chq.....	139	139
KING QUEST V.....	ND	380
KNIGHTS OF THE SKY.....	ND	329
LAST NINJA 3.....	249	249
LE PARRAIN.....	289	289
LEMMINGS.....	189	189
LEMMINGS DATA DISK.....	139	139
LEF & DEATH v.....	239	239
LOBBIA.....	189	189
MI TANK PLATOON v.....	249	289
MAD IV.....	239	239
MAGIC POCKETS.....	239	239
MANCHESTER EUROPE.....	249	249
MAURITI ISLAND.....	239	239
MEGA LO MANIA v.....	249	289
MEGA TWINS.....	245	245
MERCHANT COLONY.....	289	289
MIDWINTER 2.....	289	289
MOONSTONE.....	289	289
MYTH.....	249	249
OBITU.....	249	249
OPERATION STEALTH.....	269	269
OURIN EUROPA.....	239	239
PITFIGHTER.....	239	239
POPULOUS 2.....	239	239
POWERMONGER DATA.....	139	139
RACE DRIVEN.....	239	239
RAILROAD TYCOON v.....	239	289
RBI 2 BASEBALL.....	249	249
REALMS.....	289	289
RED BARON.....	ND	339
RBE OF THE DRAGON.....	ND	380
ROBIN HOOD v.....	249	289
ROBOCOD.....	249	249
ROBOCOD 3D.....	239	239
ROLAND.....	239	239
ROLLERS.....	239	239
ROLLING RONNY.....	239	239
ROUGBY THE WORLD CUP.....	239	239
R TYPE 2.....	249	249
SECRET MONKEY Isla v.....	289	289
SHADOW BEAST 2.....	245	245
SHADOW SORCERER v.....	269	269
SILENT SERVICE 2 1 m.....	329	329
SIM CITY + POPULOUS.....	289	289
SIMPSON.....	239	239
SMASH IV.....	249	249
SPACE QUEST IV.....	ND	380
SPEEDBALL 2.....	239	239
STORMBALL.....	239	239
ULTRA V.....	245	245
SWITCHBLADE 2.....	239	239
TIP OFF.....	239	239
TOKI.....	239	239
TORTLES NINJA 2.....	239	239
ULTRA V.....	245	245
UTOPIA.....	259	259
VROOM.....	189	189
WARZONE.....	239	239
WOLFPACK.....	249	249
WORLD CLASS RUGBY.....	239	239
WWF SUPERS STARS.....	249	249

**PC COMPATIBLES**

**PROMO**

AUSTERLITZ.....	149
INDIANAPOLIS 500.....	199
ZAC MC KRACKEN.....	149
INTER SOCCER CHAL.....	199
INDIANA JS AVANT.....	149
TERMINATOR 2 - T shirt.....	239

**SOUND BLASTER 1290F**  
SOUND BLASTER PRO 1990F  
CARTE AD-LIB 990F

QUEST & GLORY.....	295
10 MEGA HITS VOL 3.....	345
AIR COMBAT ACES.....	329
VIRTUAL WORLDS.....	269
ADVENTURES extraordinaires.....	289
LES BATTANTS 2.....	289
VIRTUAL reality 1 ou 2.....	289
SIRIUS.....	289
AIR SEA SUPREMACY.....	299
SIM CITY + POPULOUS.....	289
UNIVERS 1.....	289
KARATE ACES.....	289
TOP LEGIS.....	289
FUN RADIO.....	289
N.R.I 1 ou 2.....	289
DECLIC.....	249
AIR LAND AND SEA.....	345
OCEAN 3D.....	289
CHALLENGERS.....	299

**PROMO**

F 29 retaliator.....	189
VROOM ST.....	189
POWERMONGER ST.....	179
KICK OFF 2.....	179
BETRAYAL.....	179
TERMINATOR 2-T-shirt.....	189
LOTUS TURBO 2.....	189

NOM.....

ADRESSE.....

VILLE.....

CODE POSTAL.....

TELEPHONE.....

**CENTURY SOFT BP 454**  
**03004 MOULINS CEDEX**

TITRES.....

Total

ATARI 520    ATARI 1 MEGA  
 AMIGA 500    500 +  1 MEGA  
 PC XT    PC AT    01/4    3/2    CGA    EGA    VGA

CARTE BLEUE NO.....  
 CHEQUE  
 70 22   Signature   Date d'expiration.....

NORMAL 15 F  
 COLISSIMO 25 F  
 livraison garantie 48 H  
 CONTRE REMBOURSEMENT  
 + PORT COLISSIMO 60 F  
**TOTAL A PAYER**

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

# JEUX... CRACK AMIGA

## MÉTHODE D'UTILISATION DU BLOCK EDITOR V 1.0

Prenez votre GFA Basic et démarrez-le. Tapez le programme "Block editor v 1.0". Sauvegardez ce programme sur une disquette vierge. Quand vous voudrez avoir des vies infinies sur un jeu précis, prenez le programme block editor que vous aurez tapé auparavant (ou au parasol...) et tapez à la suite les 3 ou 4 lignes de programme données pour chaque nom de jeu différent. Vous obtiendrez ainsi un gros programme que vous sauvegarderez en lui donnant un autre nom (exemple: le nom du jeu). Ne le sauvegardez surtout pas sur la disquette de jeu original, vous risqueriez de l'endommager. Maintenant il vous suffira de charger votre GFA Basic et de charger le gros programme. Faites RUN et suivez les instructions inscrites à l'écran.

## LES EDETEURS 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 EDETEURS DE MEMOIRE

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

## METHODE D'UTILISATION DES LISTINGS

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

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

L'AMIGA BASIC nécessite des numéros de ligne et il est possible de mettre plusieurs instructions sur la même ligne en les séparant avec le signe ";".

Tapez le listing et sauvegardez-le sous un nom (de préférence celui du jeu, histoire de vous y retrouver, pas comme DANBOSS), ensuite vous l'exécuterez par l'instruction "RUN", après avoir mis la disquette\* bien évidemment. Pour certains listings il faut utiliser une disquette vierge et dans ce cas là ne mettez surtout pas votre disquette\* mais une disquette vierge. Donc suivant le cas, le listing vous générera un fichier qui devra être lancé à partir du cli ou même directement du WORKBENCH.

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

## BLOCK EDITOR V1.0 ©JOYSTICK 1990

```
' BLOCKEDITOR V1.0 Par Christophe PARIS
' © JOYSTICK 1990
io%=MALLOC(1120,6H10002)
bu%=MALLOC(1024,6H10002)
task=0
my=FindTask(task)
LPOKE io%+80+6H10,my
error=AddPort(io%+80)
LPOKE io%+14,io%+80
n%="trackdisk.device"
error=OpenDevice(V:n%,0,io%,0)
READ check,titre$,n%
PRINT AT(15,8);titre$;" trainer par C.PARIS"
DIM crack$(n%)
FOR i=1 TO n%
READ crack$(i)
NEXT i
checksum
FOR operation=1 TO n%
PRINT AT(15,10+operation);crack$(operation);
READ access
FOR disk=1 TO access
READ bug,block$,decal$,nbr_oct$
block=VAL("&h"+block$)
decal=VAL("&h"+decal$)
nbr_oct=VAL("&h"+nbr_oct$)
ERASE s_octet$(1),d_octet$(1)
ERASE s_octet(),d_octet()
DIM s_octet$(nbr_oct),d_octet$(nbr_oct)
DIM a_octet(nbr_oct),d_octet(nbr_oct)
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ s_octet$(joy)
s_octet(joy)=VAL("&h"+s_octet$(joy))
NEXT joy
FOR joy=1 TO nbr_oct
READ d_octet$(joy)
d_octet(joy)=VAL("&h"+d_octet$(joy))
NEXT joy
gotblock(2,1024,block)
IF PEEK(bu%+decal)=d_octet(1)
test=0
GOTO ok
ENDIF
IF PEEK(bu%+decal)=s_octet(1)
SWAP s_octet(),d_octet()
test=1
```

```
ELSE
PRINT "...ERREUR DE DISK !!!!!"
init fin
END
ENDIF
ok:
FOR joy=0 TO nbr_oct-1
POKE (bu%+decal+joy),s_octet(joy+1)
NEXT joy
gotblock(3,1024,block)
gotblock(4,0,0)
NEXT disk
IF test=1
PRINT " .... désactive !"
ELSE
PRINT " active !"
ENDIF
NEXT operation
init fin
PROCEDURE init fin
ror=CloseDevice(io%)
error=RemPort(io%+80)
error=MFREE(io%,1120)
error=MFREE(bu%,1024)
RETURN
PROCEDURE gotblock(opera,long,offset)
DPOKE io%+20,opera
LPOKE io%+40,bu%
LPOKE io%+36,long
LPOKE io%+44,offset
error=DoIO(io%)
RETURN
PROCEDURE checksum
WHILE to$<"*"
READ to$
to=VAL("&h"+to$)
total=total+to
WEND
IF total<>check
PRINT "erreur dans les datas du trainer"
PRINT total
END
ENDIF
RESTORE sum
RETURN
' Insérez les datas après cette ligne
```

# JEUX... CRACK AMIGA

## RICK DANGEROUS II

(Compil les Battants 2)

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 04 79 00 01 00 01 78 AE (block 435, offset 022) et remplacez les par 04 79 00 00 00 01 78 AE. Pour avoir des lasers infinies, cherchez les octets 04 79 00 01 00 01 78 92 (block 436, offset 110) et remplacez par 04 79 00 00 00 01 78 92. Pour avoir les bombes infinies, cherchez les octets 04 79 00 01 00 01 78 A0 (block 434, offset 134) et remplacez par 04 79 00 00 00 01 78 A0. (Arioch)

## RICK DANGEROUS

(Compil les Battants 2)

Pour avoir des balles infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 04 39 00 01 00 04 49 6E (block 972, offset 0B4) et remplacez les par 04 39 00 00 00 04 49 6E. Pour avoir des bombes infinies, recherchez 04 39 00 01 00 04 49 70 (block 972, offset 188) et remplacez les par 04 39 00 00 00 04 49 70. Dans cette compil, le jeu Rick Dangerous est déjà en vies infinies. Pour choisir son niveau de départ, recherchez 42 79 00 04 30 18 4A 79 00 04 (block 928, offset 13E) et remplacez les par 33 FC 00 0X 00 04 30 18 4E 75 sachant que X représente le numéro du niveau (de 0 à 3). Pour sélectionner le niveau caché, recherchez 4A 79 00 04 30 1C 67 .8 4A 79 (block 928) et remplacez les par 33 FC 00 03 00 04 30 1A 60 08. (Arioch)

## OUT RUN EUROPA

Pour avoir des "continue" infinis, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 53 79 00 01 07 74 (block 23, offset 1BC) et remplacez les par 60 04 00 01 0A 4E. Pour avoir des turbos infinis, cherchez 53 79 00 01 0A 4E (block 74, offset 1A6) et remplacez-les par 60 04 00 01 0A 4E. Pour avoir des missiles infinis, recherchez 53 40 33 C0 00 01 0A 50 (block 74, offset 1C8) et remplacez les par 4E 71 33 C0 00 01 0A 50. Pour choisir son niveau (bien qu'il y en ait 7, on ne peut choisir que parmi les 3 premiers), cherchez 33 FC 00 01 00 01 0A 52 (block 151, offset 096) et remplacez les par 33 FC 00 0X (X ENTRE 1 ET 3) 00 01 0A 52. Pour avoir le temps infini, recherchez 02 3C 00 0F 81 01 13 C0 00 01 0A 5A (block 152, offset 1D4) et remplacez les par 4E 71 4E 71 4E 71 13 C0 00 01 0A 5A. Pour avoir les turbo maximum dès le départ, cherchez 33 FC 00 05 00 01 0A 4E (block 151, offset 07A) et remplacez les par 33 FC 00 09 00 01 0A 4E. Et enfin, pour avoir les missiles maximum dès le départ, cherchez 33 FC 00 05 00 01 0A 50 (block 151, offset 082) et remplacez les par 33 FC 00 09 00 01 0A 50. (Arioch)

## BATTLE STORM

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 53 6C 9A 34 (block 163, offset 0BC) et remplacez les par 4E 71 4E 71. (Arioch)

## LICENCE TO KILL

(Compil les Battants 2)

Pour avoir des vies infinies, prenez un éditeur de secteur et recherchez les octets 53 79 00 00 04 FC et remplacez les par 4A 79 00 00 0A FC. Cette recherche est à effectuer 5 fois (block 64, offset 17E puis block 65, offset 0E2 puis block 66, offset 078 puis block 67, offset 04E et enfin block 68, offset 01A). Pour avoir de l'énergie infinie, recherchez 0C 79 00 05 00 00 04 E8 65 00 (block 90, offset 0EE) et remplacez les par 33 FC 00 00 00 00 04 E8 60 00. Pour avoir des chargeurs infinis, recherchez 53 79 00 00 04 D6 (block 88, offset 0AA) et remplacez les par 60 04 00 00 04 D6. Pour avoir des cartouches infinies, cherchez 53 79 00 00 04 D4 (block 88, offset 074) et remplacez les par 60 04 00 00 04 D4. Pour avoir de l'énergie infinie pour la partie 4, recherchez 0C 79 00 05 00 00 04 E8 65 00 (block 91, offset 05A) et remplacez les par 33 FC 00 00 00 00 04 E8 60 00 puis recherchez 5A

79 00 00 04 E8 et remplacez les par 52 79 00 00 04 E8 (cette dernière recherche est à effectuer 2 fois respectivement block 104, offset 080 et block 105, offset 082. Pour avoir de l'énergie dans la partie 1, recherchez 0C 79 00 09 03 40 65 00 (block 71) et remplacez les par 33 FC 00 00 03 40 60 00. Pour avoir des bonus infinis, recherchez 53 B9 00 00 02 00 (block 89, offset 096) et remplacez les par 4A B9 00 00 02 00. Pour avoir du temps infini à la partie 3, cherchez 53 79 00 00 04 CE (block 84, offset 1AC) et remplacez les par 4A 79 00 00 04 CE. Pour avoir du temps infini à la partie 5, recherchez 53 79 00 00 07 5C (block 85, offset 12E) et remplacez les par 4A 79 00 00 07 5C. (Arioch)

## MARBLE MADNESS

Pour avoir plus de temps (200), aller à l'adresse mémoire C0EEFF (1er joueur) et C0EFF3 (2ème joueur) et remplacer le 3C par C8. (Jean-Marc).

## OFFRE EXCLUSIVE

La montre jeu vidéo à  
cristaux liquides pour  
500F d'achats ou plus !!!



AU CHOIX:  
Tennis  
Course Auto  
Football

# MICROMANIA

### MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Commercial Nice-Etoile . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU  
A NICE

### 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  
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

# JEUX... CRACK AMIGA

## NEBULUS II

A taper pendant la page de présentation.

Code d'accès pour le niveau 2: ICEHOUSE

Niveau 4: LOVEANDLOVE

Niveau 6: GREENTREES  
(Arioch)

## THE BALL GAME

Pour avoir les transfères illimités, prenez un éditeur de secteur et au block \$96 à l'offset \$1dd mettez ff à la place de 13

## BLADE WARRIOR

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$140 à l'offset \$a2 mettez 4a à la place de 53

## CABAL

(compil LES JUSTICIERS N°2)

Pour avoir un super trainer, prenez un éditeur de secteur et au block \$668 à l'offset \$56 mettez 4e 71 4e 71 à la place de 53 28 00 0e

## CENTURION

(DISK I)

Pour avoir une super armée, prenez un éditeur de secteur et au block \$170 à l'offset \$138 mettez 27 0f 27 0f 27 0f 03 e8 03 e8 03 e8 à la place de 10 68 10 68 17 70 00 00 01 2c 02 58 et recalculez le checksum du block

## CLOUD KINGDOMS

(compil GHB)

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$96 à l'offset \$a6 mettez 60 04 à la place de 13 c2

## DISCOVERY

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$15a à l'offset \$aa mettez ff à la place de 13

## HAGAR DUNOR

Le viking trainer (DISK I) Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block 85 à l'offset \$111 mettez ff à la place de 04

## HUNTER

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$c7 à l'offset \$b0 mettez 30 3c 00 20 à la place de d0 6d 02 2a

## THE LIGHT CORRIDOR

(compil NRJ Vol 2)

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$43 à l'offset \$142 mettez 4a à la place de 53

## OPERATION THUNDERBOLT

(compil LES JUSTICIERS N°2)

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$35 à l'offset \$72 mettez 60 0e à la place de 66 0e et encore à l'offset \$2a8 mettez 60 0e à la place de 66 0e

## OUTZONE

Avec une cartouche (par exemple 'X-power' comme moi!!) chercher les octets pendant le jeu 04 79 00 01 00 01 36 4c et mettez 04 79 00 00 00 01 36 4c

## PERMIS DE TUER

(La collection JAMES BOND 007)

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$25a à l'offset \$26 mettez 4a à la place de 59

## PP HAMMER

Toujours avec une cartouche pendant le jeu mettez en \$6eb6 (=adresse mémoire) les octets 04 6d 00 00 00 96

## PREHISTORIK

Pour avoir l'énergie illimitée, prenez un éditeur de secteur et au block \$546 à l'offset \$14c mettez 4e 71 4e 71 4e 71 à la place de 33 c0 00 01 81 28

## MAGIC SERPENT

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$96 à l'offset \$1b mettez 4a à la place de 59

## SHADOW WARRIORS

(compil LES JUSTICIERS N°3)

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$22 à l'offset \$66 mettez 4a à la place de 53 et au block \$22 à l'offset \$e0 mettez 4a à la place de 53

## SHINOBI

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$2a à l'offset \$98 mettez 4a à la place de 53

## SKULL & CROSSBONES

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$34 à l'offset \$1d2 mettez 4a 28 à la place de 11 40 et recalculez le checksum du block

## THE SPY WHO LOVED ME

(La collection JAMES BOND 007)

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$155 à l'offset \$2e mettez 4a à la place de 53

## VIVRE OU LAISSER MOURIR

(La collection JAMES BOND 007)

Pour avoir le fuel illimité, prenez un éditeur de secteur et au block \$210 à l'offset \$1d2 mettez 4a à la place de 53

## WARZONE

Pour avoir les vies illimitées, prenez un éditeur de secteur et au block \$2c à l'offset \$20 mettez ff à la place de 03

## ROBOCOP 2

Pour avoir le cheat NRJ, pendant le jeu taper 'BAMBOOZULEM' puis sur la touche HELP

## BACK TO THE FUTURE III

Quelques codes pour ce jeu: niveau 1: ROTTEN CHEAT  
niveau 2: COUSY CHEAT  
niveau 3: COW DOWN CHEAT  
(Frederik HELLER)

## NIGHT SHIFT

Pour accéder au cheat mode, il vous faut faire un score pour pouvoir obtenir une place dans la liste des 'High-Scores' et mettez ce nom dans celle-ci: 'MPICKLE'. Si cela ne fonctionne pas essayez: 'PICKLE'.  
(Frederik HELLER)

## THE SPY WHO LOVED ME

Pour les fanas de James, voici un petit cheat mode pour ce jeu: il faut taper au clavier le mot 'MISS MONEYPENNY' (avec l'espace) ou pour les claviers QWERTY: ',ISS ,ONEYPENNY'.  
(Frederik HELLER)

## ATOMINO

Voici les codes des différents niveaux (de 10 en 10 c'est à dire de 10 à 100) de ce jeu: IDYLL, TAURUS, NEPTUNE, PHOTON, PLANKTON, INFERNAL, FOSSIL, POISON, SOUP, SULPHATE.  
(Didier JANER)

# 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

## SARAKON

Voici les codes:

CODES	LEVELS
HANUKKAH	5
JOENK	10
GENCON	15
LUNKWILL	20
OPAL	25
TROLL	30
VRANX	35

## NAVY SEALS

Pour être en cheat mode tapez 'WOZZIE' puis RETURN puis sur la touche 'W'

## F 15

### STRIKE EAGLE II

Avec une cartouche chercher 53 79 00 01 f3 aa et mettre 60 04 pour avoir les chaffs illimités

## SHADOW DANCER

Pour être en cheat mode faire pause puis taper au clavier 'GIVE ME INFINITES'

## FRENETIC

Toujours et encore avec une cartouche (style X-power) mettre en \$6724 les octets 4e 71 4e 71 4e 71 4e 71 pour avoir les vies infinies

## NAVY SEALS

Mettre 'PSBOYS' dans les high Scores pour être un cheat mode

## ARMALYTE

Avec une cartouche pendant le jeu mettre en \$706 les octets 4a 38 44 55 a la place de 53 38 44 55

## HAGAR DUNOR

Le viking Pour un super méga trainer mettre avec une cartouche pendant le jeu en \$E06E les octets FF FF FF FF FF FF FF

## AFTER THE WAR (GAME 1)

Pour avoir l'énergie illimitée avec une cartouche mettre 4e 71 à l'adresse \$9D00 pendant le jeu

## AFTER THE GAME (GAME 2)

Pour avoir l'énergie illimitée avec une cartouche style "X-POWER" (Super cartouche!!) mettre 60 en \$B198 pendant le jeu

## ELF

Pour avoir les vies illimitées mettre au block \$4f7, offset \$8E l'octet 4a à la place de 53 et pour avoir l'énergie illimitée mettre au block \$4f6, offset \$1e0 les octets 4e 75 à la place de 70 00

## BARBARIAN II COMPIL

Pour avoir les vies illimitées mettre au block \$5AF, offset \$16c les octets 4e 71 33 c0 à la place de 53 80 33 c0 et recalculer le checksum du block

## GHOULS'N GHOSTS (Compil LES COLLECTORS)

Pour avoir les vies illimitées mettre au block \$23FE, offset \$178 les octets 4e 71 4e 71 4e 71 à la place de 53 39 00 02 5f 20 et recalculer le checksum du block

## FIRE & FORGET II (compil DELTA FORCE)

Pour avoir les vies illimitées avec une cartouche en \$346c4 mettre 4a à la place de 53

## FIRE & FORGET II (compil TITUS ACTION)

Pour avoir les vies illimitées avec une cartouche en \$346d0 mettre 4e 71 à la place de 6d 60

## CONTINENTAL CIRCUS (COMPIL)

Pour avoir les crédits illimités mettre au block \$3f, offset \$1ea l'octet 4a à la place de 53

## ARMALYTE

Avec toujours et encore une cartouche (c'est de la faute aux protection désolé!!) mettre en \$706 l'octet 4a à la place de 53 pour avoir les vies illimitées

## RICK DANGEROUS II (Compil Les COSTOS)

Pour avoir un super trainer mettre aux blocs :  
\$1b2, offset \$137 l'octet 00 a la place de 01  
\$1b3, offset \$025 l'octet 00 a la place de 01  
\$1b4, offset \$113 l'octet 00 a la place de 01

## P47

(compil Maîtres du Ciel & des Mers)

Pour avoir les vies illimitées mettre au block \$0, offset \$300 les octets 13 fc 00 4a 00 03 24 b0 4e f9 00 02 00 00 à la place de 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

## SATAN PARTIE 1 (Compil Les Battants II)

Pour avoir les vies illimitées les octets 11 fc 0 4a 67 5c 4e 75 à la place de 41 f9 04 42 84 6 f

## SATAN PARTIE 2 (Compil Les Battants II)

Pour avoir les vies illimitées les octets 31 fc 4e 75 2d fc 4e 75 à la place de 41 f9 0 4 4 28 46 f

## LICENCE TO KILL (Compil Les Battants II)

Pour avoir les vies illimitées mettre au block \$25a, offset \$b8 l'octet 4a à la place de 53

## RICK DANGEROUS (Compil LES BATTANTS II)

Pour avoir les vies illimitées mettre au block \$401, offset \$110 l'octet 4a à la place de 53

## GODS

Avec une cartouche chercher les octets pendant de jeu 53 78 02 24 6a 00 fe remplacer par 4a 78 02 24 6a 00 fe pour avoir les vies illimitées

## HEROQUEST

Pour avoir un max de fric mettre au block \$36e, offset \$64 les octets 4e 71 4e 71 à la place de 92 46 6b 16 et block \$36e, offset \$bc les octets 4e 71 4e 71 à la place de 92 46 6b be

## GREMLINS II (Compil FUN RADIO)

Pour avoir les vies illimitées mettre au block \$3b5, offset \$198 les octets 4e 71 à la place de 59 01

## BACK

## TO THE FUTURE II (Compil FUN RADIO)

Pour avoir les vies illimitées mettre au block \$110, offset \$5e l'octet a0 à la place de b9 et block \$110 offset \$93 mettre 60 00 08 6c 4e 71 4e 71 à la place de 4e f9 00 01 30 00 4e 90 puis block 110 offset 100 mettre 43 fc 00 4a 00 01 92 ae 4e f9 00 01 30 00 à la place de ff ff



# JEUX... CRACK AMIGA

## F-15

### STRIKE EAGLE II

Avec une cartouche, voici la liste des trainers possibles (remplacer 53 par 4a)

CHAFF :

53 79 00 00 42 8a

FUEL :

53 79 00 00 41 d6

FLARE :

53 79 00 00 42 88

MAVERICK :

53 79 00 00 42 08

MISSIL.COURTE :

53 79 00 00 42 06

MISSIL.LONG D :

53 79 00 00 42 04

## R-TYPE II

Avec une cartouche chercher 53 6e 00 88 6b 00 00 8e et 53 6e 00 8a 6b 00 00 82 et 53 6e 00 fc 10 04 72 0f et pour chaque série remplacer 53 par ...4a bien sûr!!

## DARKMAN

Pour les vies illimitées avec une cartouche (comme la mienne "X-POWER Professional 5000") chercher 53 79 00 00 dc b6 61 00 et remplacer 53 par 4a

### SWITCHBLADE II

Pour les vies illimitées avec une cartouche chercher 53 39 00 00 26 1f 13 fc et remplacer par 4e 71 4e 71 4e 71 13 fc

## ALPHA WAVES

Pour avoir les vies illimitées avec un éditeur de secteur remplacer 9c b9 00 c1 65 c0 6a 12 par 4a 71 4a 71 4a 71 6a 12 et recalculer le checksum

## PREHISTORIK TALE

Pour avoir les vies illimitées avec un éditeur de secteur remplacer 53 68 00 30 33 fc 00 11 et 53 68 00 30 33 fc 00 12 remplacer 53 par 4a

### ZARATHRUSTA

Pour les vies illimitées avec une cartouche chercher 53 79 06 ce 6b 00 e7 9c remplacer 53 par 4a

### WILD STREET

Pour les munitions illimitées avec une cartouche mettre 4e 71 4e 71 en \$39f2

### ZONE WARRIOR

Pour les vies illimitées avec une cartouche chercher 53 79 00 00 59 1a et remplacer par 4a 79 00 00 59 1a

### THUNDER JAWS

Pour un max de vies avec une cartouche mettre \$ff en \$1d50

### LOTUS TURBO CHALLENGE II

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu:  
niveau 2: TWILIGHT  
niveau 3: PEA SOUP  
niveau 4: THE KIDS  
niveau 5: PEACHES  
niveau 6: LIVERPOOL  
niveau 7: BAGLEY  
niveau 8: E BOW  
(Pierre DEMANGE)

### AMNIOS

Voici les codes d'accès aux différents niveaux de ce jeu:  
niveau 1: FRDSNSmnGR  
niveau 2: PLFRmnLQSn  
niveau 3: LSnBRGnSLQ  
niveau 4: LKMcTKSCDF  
niveau 5: STBnLmRCHL  
niveau 6: RCHLmCLRMS  
niveau 7: THBSTSTFTT

Petits conseils: quand votre vaisseau commence à être endommagé, allez vous positionner sur le vaisseau-père (représenté par des points orange clair sur le bioscanner) et restez-y le temps de renouveler votre énergie. En ce qui concerne les ADN ou armes, représentées par un point vert foncé sur le bioscanner, prenez d'abord les bleu (3 ou 4 fois) pour augmenter votre tir. (Laurent BOURIAT)

### FRENETIC

Un petit truc sympa pour avancer un peu plus loin dans le jeu: quand votre compteur de vies affichera 0, appuyer sur le bouton de tir de votre deuxième joystick pour continuer la partie. Si vous n'avez pas deux joystick alors faites une pause et changez votre joystick de port puis enlevez la pause et appuyez sur le bouton de tir. (Irène LEROUGE)

### GODS

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu:  
niveau 1: XNX  
niveau 2: MAU  
niveau 3: LHA  
(Cyrille LAMY)

### SHADOW DANCER

Avec la cartouche AMIGA ACTION REPLAY 2, ou également avec un éditeur de secteur

Pour avoir des crédits infinis, recherchez les octets 53 39 00 01 EE 59 et remplacez les par 4A 39 00 01 EE 59. Pour avoir les vies infinies, recherchez 53 39 00 01 EE 44 et remplacez les par 4A 39 00 01 EE 44. Pour avoir la magie infinie, recherchez 53 39 00 01 EE 43 et remplacez les par 4A 39 00 01 EE 43. Pour avoir le temps infini, recherchez 53 39 00 01 EE 60 et remplacez les par 4A 39 00 01 EE 60. (Jean-Marc TALENTON)

## XENON II

Bidouille à faire avec une cartouche (genre Ultimate Ripper). Pour avoir 255 crédits, chercher 00 10 00 03 00, remplacer par 00 10 00 00 00. Pour avoir 255 vies, chercher 03 00 01 2c, remplacer par FF 00 01 2c. Pour avoir un prêt de 9999999 au magasin, chercher 04 4c 00 02, remplacer par 98 96 76 00 02. Après avoir tout pris en arrivant au magasin, calculez l'argent que vous avez en Hexa suivi de 00 02. Pour que le 2ème joueur et les bidouilles marchent, geler le jeu dès que le 2ème joueur commence et refaire la même chose que pour le premier joueur. (TALENTON JM).

### SLY SPY

Pour avoir les crédits infinis, chercher 53 39 00 01 1f, remplacer par 4E 71 00 01 1f. Pour les munitions infinies, chercher 01 19 3A 67 00, remplacer par 00 00 00 67 00. Pour avoir plus de temps, chercher 00 00 00 00 02 29 (ou 4x00 minute seconde), remplacer par 00 00 00 00 FF FF. Pour ne prendre qu'une étoile, pour avoir le pistolet qui tire les grosses boules, chercher 00 00 02 5f 60, remplacer par 04 00 02 5f 60 (si vous avez utilisé le pistolet, perdu une vie ou passé un niveau, il faut remettre la bidouille pour le pistolet, il est donc conseillé de noter l'adresse!). (Jean-Marc).

### TWINWORLD

Cette bidouille est à effectuer avec la cartouche Amiga Action Replay II. Pour avoir les munitions infinies, chercher F6 B6 4E 75 10 (boules rouges), F6 B7 4E 75 41 (boules vertes) et F6 B8 4E 75 10 (boules bleues) et remplacer les deux premiers octets de la chaîne par 00 00. Pour avoir l'énergie infinie, chercher E3 36 4A 79 00 et remplacer par 00 00 4A 79 00. (Talenton).

# JESSICO



"Quand les prix  
sont si bas,

les souris  
dansent"

COMPILATIONS		LOGICIELS JEUX	
	ST	PC	AMIGA
MOVIES STARS	292	292	292
LES COLLECTORS	292	292	292
INTELLIGENT GAMES	242	292	242
SUPER ACTION	292	292	292
MATRES AVENTURES	342	342	342
WORD + MAGIC	242	262	242
TOP 3	262	262	262
FOOTBALL CRAZY	252	252	252
PALACE HITS	292	292	292
SUPERSTARS SPORT	292	292	292
OCÉAN 3D	292	292	292
IBOND COLLECTION	242	242	242
LES STARS	262	262	262
LE TEMPS DES HEROS	262	262	262
LES COSTOS	292	292	292
AVENTURES EXTRA	292	325	292
LES STARS	262	262	262
MEGAHITS 3	342	342	342
IR SEA SUPREMACY	292	325	292
MAP PACK	225	225	225
60 GREATS GAMES	342	342	342
TOP LEAGUE	292	292	292
RUN RADIO	292	292	292
TOP ACTION	225	225	225
SUPER SEGA VUL	272	272	272
CAPCOM COLLECTION	272	272	272
SUCCESS STORY	225	225	225
TITUS ACTION	292	292	292
COMPIL TEST DRIVE	292	292	292
VIRTUAL REALITY	292	292	292
DRAND STAND	292	292	292
VIRTUAL WORLDS	292	292	292
PLANETE AVENTURE	292	292	292
WILLY 2	292	292	292
AMARANTE AVENTURE	292	292	292
MEGAMIX	242	242	242

GAMEBOY		MEGADRIVE	
GAMEBOY CARRY CASE	99	888 ATTACK SUBMARINE	459
GAMEBOY LIGHTNING	129	ABRAMMS BATTLE TANK	429
GAMEBOY GAME LIGHT	99	AFTER BURNER 2	389
GAMEBOY LIGHTBOY	199	AIR BUSTER	389
GAMEBOY LOUPE	139	ALIEN STORM	429
GAMEBOY KIT NETTOYAGE	99	BACK TO THE FUTURE 2	429
BATMAN	229	BACK TO THE FUTURE 3	429
BATTLE UNIT ZEOTH	259	BEANBALL BENNY	429
BEETLE JUICE	259	BONANZA BROS	429
BONKER BOY	259	BUCK ROGERS	429
BONKERS	259	BUOOKAN	429
BUBBLE BOBBLE	259	BURNING FORCE	369
BURGS BUNNY 2	259	CALIFORNIA GAMES	429
BURGER TIME DELUXE	259	CENTURION	429
CASTELLAN	259	DARK CASTLES	389
CHASE HQ	259	DECAPATTACK	389
CHOPFLIFTER 2	259	DEVIL HUNTER	429
CONTRA	259	DICK TRACY	459
CYCLE GRAND PRIX	259	DONADO	429
DAYS OF THUNDER	259	DONALD DUCK	429
DICK TRACY	259	DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON 2	259	DONALD DUCK	429
DRAGON L	259	DONALD DUCK	429
DRAGON L	259	DONALD DUCK	429
ELEVATOR ACTION	259	DONALD DUCK	429
FLY SPIRIT	259	DONALD DUCK	429
FANTASY STAR 2	289	DONALD DUCK	429
FANTASY STAR 2	289	DONALD DUCK	429
FIRE MISTANG	389	DONALD DUCK	429
FIRE SHARK	389	DONALD DUCK	429
FORGOTTEN WORLDS	389	DONALD DUCK	429
GOLDEN AXE	389	DONALD DUCK	429
GOLDEN AXE	389	DONALD DUCK	429
GHOULS N'GHOSTS	429	DONALD DUCK	429
HELLFIRE	329	DONALD DUCK	429
JAMES POND	429	DONALD DUCK	429
JEWEL MASTER	389	DONALD DUCK	429
J.MADEN FOOTBALL	429	DONALD DUCK	429
JOE MONTANA FOOTBALL	429	DONALD DUCK	429
KNACKS VS CELTICS	429	DONALD DUCK	429
MARBLE MADNESS	429	DONALD DUCK	429
MERCUS	429	DONALD DUCK	429
MICKEY MOUSE CASTLE	419	DONALD DUCK	429
MIDNIGHT RESISTANCE	429	DONALD DUCK	429
MOONWALKER	389	DONALD DUCK	429
MONSTER WORLD 3	389	DONALD DUCK	429
MYSTIC DEPENDER	429	DONALD DUCK	429
NINJA BURAI	259	DONALD DUCK	429
OUT RUN	429	DONALD DUCK	429
PGA TOUR GOLF	459	DONALD DUCK	429
PHANTASIE STAR 3	389	DONALD DUCK	429
PHUEIOS	369	DONALD DUCK	429
POPULOUS	389	DONALD DUCK	429
RINGSIDE OF SHINOBI	389	DONALD DUCK	429
ROAD RASH	429	DONALD DUCK	429
SHADOW OF THE BEAST	449	DONALD DUCK	429
SHINING AT THE DARKNESS	539	DONALD DUCK	429
SONIC HEDGEHOG	389	DONALD DUCK	429
SPEEDBALL 2	429	DONALD DUCK	429
SPIDERMAN	418	DONALD DUCK	429
STAR CONTROL	389	DONALD DUCK	429
STARLIGHT	429	DONALD DUCK	429
STORMLORD	389	DONALD DUCK	429
STREET OF RAGE	389	DONALD DUCK	429
STREET SMART	429	DONALD DUCK	429
STRIDER	429	DONALD DUCK	429
SUPER BASEBALL	359	DONALD DUCK	429
SUPER BASKETBALL	359	DONALD DUCK	429
SUPER MONACO GP	389	DONALD DUCK	429
SUPER VOLLEYBALL	439	DONALD DUCK	429
SWORLD OF VERMILLION	579	DONALD DUCK	429
THE IMMORTAL	429	DONALD DUCK	429
TOE JAM AND EARL	429	DONALD DUCK	429
TURRICAN	429	DONALD DUCK	429
TWIN COBRA	429	DONALD DUCK	429
VALDO	429	DONALD DUCK	429
WRESTLER WAR	429	DONALD DUCK	429
WORLD CUP ITALIA 90	299	DONALD DUCK	429
XENON 2	389	DONALD DUCK	429

ATARI LYNX		CONSOLE MASTER II+JEU	
CONSOLE LYNX + JEU	990	AFTERBURNER 2	239
APB	290	BASEBALL	239
AVESOME GOLF	290	BATTER UP	239
BLACK OUT	290	COLUMNS	239
BLUES LIGHTNING	290	DEVILISH	239
CALIFORNIA GAMES	290	DONALD DUCK	239
CHEKEDER FLAG	290	DRAGON CRYSTAL	239
CHIP CHALLENGE	290	FANTASY ZONE	239
CHUCKY	290	G-LOC	239
GATES OF ZENODOON	290	GOLDEN AXE	239
GAUNTLET	290	HEAD BUSTER	239
SHIDO	290	JUNCTION	239
KIX	290	LEADERBOARD GOLF	239
MS PACMAN	290	MAGICAL GUY	239
NINJA GAIDEN	290	MICKEY MOUSE CASTLE	239
PAC AND PAUL	290	NINJA GAIDEN	239
PAPER BOY	290	OUT RUN	239
QIX	290	PACMAN	239
RAMPAGE	290	PSYCHO	239
ROAD BLASTERS	290	PSYCHIC WORLD	239
ROBO SQUASH	290	RUI KYU	239
RYGAR	290	SHANGAI 2	239
SCARYARD DOG	290	SHINIGI	239
SHANGAI	290	SOBOBAN	239
STUNRUNNER	290	SOLITAR POKER	239
TURBO SUB	290	SONIC THE HEDGEHOG	239
VIKING CHILD	290	SPACE HARRIER	239
XENOPHOBE	290	SPIDERMAN	239
ZARLOR MERCENARY	290	SUPER GOLF	239
		SUPER KICK OFF	239
		SUPER MONACO GP	239

**AMIGA ACTION REPLAY MK III**

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES (AUCUNE CONNAISSANCE NÉCESSAIRE)
- GELER PLUS PRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE
- RIPPER IMAGES PLUS SONS
- AUTOPIRE
- CODAGE / DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDNES DOS : DIR, FORMAT, COPY, DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 ..... 595  
AMIGA 2000 ..... 695

devenez INVINCIBLE avec ACTION-REPLAY L'EVENEMENT 92 !

INCROYABLE !!

- DES VIES INFINIES.
- DE L'ÉNERGIE INÉPUISABLE.
- DES MUNITIONS A VOLONTE.

UTILISATION TRES SIMPLE  
JUSTE LE CODE DU JEU A ENTRER ET VOUS JOUEZ A DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS, JUSQU'À LA DESTRUCTION TOTALE.

BANZAI !!!!

Seul aussi d'adaptateur pour les cartouches de jeu japonaises  
Actuellement disponible pour SEGA MEGADRIVE 499 F

SEGA MASTER		GAME GEAR	
CONSOLE MASTER II+JEU	490	AFTERBURNER 2	239
AERIAL ASSAULT	299	BASEBALL	239
AFTER BURNER	299	BATTER UP	239
ALLEN SYNDROME	295	COLUMNS	239
ALTERED BEAST	299	DEVILISH	239
ASTRO WARRIOR	295	DONALD DUCK	239
BACK TO THE FUTURE 2	299	DRAGON CRYSTAL	239
BONANZA BROTHERS	299	FANTASY ZONE	239
BUCK ROGERS	299	G-LOC	239
BUOOKAN	299	GOLDEN AXE	239
BURNING FORCE	299	HEAD BUSTER	239
CALIFORNIA GAMES	299	JUNCTION	239
CENTURION	299	LEADERBOARD GOLF	239
DARK CASTLES	299	MAGICAL GUY	239
DECAPATTACK	299	MICKEY MOUSE CASTLE	239
DEVIL HUNTER	299	NINJA GAIDEN	239
DICK TRACY	299	OUT RUN	239
DONADO	299	PACMAN	239
DONALD DUCK	299	PSYCHO	239
DONALD DUCK	299	PSYCHIC WORLD	239
DONALD DUCK	299	RUI KYU	239
DONALD DUCK	299	SHANGAI 2	239
DONALD DUCK	299	SHINIGI	239
DONALD DUCK	299	SOBOBAN	239
DONALD DUCK	299	SOLITAR POKER	239
DONALD DUCK	299	SONIC THE HEDGEHOG	239
DONALD DUCK	299	SPACE HARRIER	239
DONALD DUCK	299	SPIDERMAN	239
DONALD DUCK	299	SUPER GOLF	239
DONALD DUCK	299	SUPER KICK OFF	239
DONALD DUCK	299	SUPER MONACO GP	239

**DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!**

DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL - CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW BT OU AMIGA 1290 F  
ce pack comprend le digitaliseur VIDI + Vidéochrome + PhotonPaint (pour AMIGA) ou Spectrum 512 (pour ST)  
VIDI RGB COLORIAGE ELECTRONIQUE 799 F

**COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 2**

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

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !

SYNCHRO EXPRESS ST ..... 395 F  
SYNCHRO EXPRESS AMIGA ..... 395 F  
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 ..... 450 F

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERS 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

TITRES (garantie échange immédiat) Qte Prix Montant

Je joins un chèque ou mandat lettre ..... 2-12  
Je pale à réception au facteur + 25 F  
Je pale 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 ET RANGEMENT EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL  
GARANTEE 1 AN SUR LES LOGICIELS

# JEUX... CRACK AMIGA

## P.P. HAMMER

(BLOCKEDITOR V1.0)

' PPHAMMER trainer  
DATA 306704,"PPHAMMER",1,"vie illimitée"  
sum:  
DATA 0001,0,4ae00,0d,01,00,01,\*

## MAGIC SERPENT

(BLOCKEDITOR V1.0)

' MAGIC SERPENT trainer  
DATA 76986,"Magic serpent",1,"vie illimitée"  
sum:  
DATA 0001,0,12c00,1b,01,4a,53,\*

## SHADOW WARRIORS (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

' SHADOW WARRIORS (compil LES JUSTICIERS N°3)  
DATA 35460,"SHADOW WARRIORS",1,"les crédits illimités"  
sum:  
DATA 0002,0,0004400,00000066,01,4a,53,0,0004400,000000e0,01,4a,53,\*

## SHINOBI

(BLOCKEDITOR V1.0)

' SHINOBI trainer  
DATA 21815,"Shinobi",1,"vies illimitées"  
sum:  
DATA 0001,0,5400,98,01,4a,53,\*

## SKULL & CROSSBONES

(BLOCKEDITOR V1.0)

' SKULL & CROSSBONES trainer  
DATA 54494,"S & C",1,"vies illimitées"  
sum:  
DATA 0002,0,6800,1d2,02,4a,28,11,40  
DATA 0,6800,014,04,26,b7,38,53,16,4e,61,00,\*

## THE SPY WHO LOVED ME (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

' THE SPY WHO LOVED ME (La collection JAMES BOND 007)  
DATA 28572,"THE SPY...",1,"les vies illimitées"  
sum:  
DATA 0001,0,02aa00,2e,1,4a,53,\*

## BARBARIAN II (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

' BARBARIAN II (Disk 1) (Palace Compil TITUS 'DELTA FORCE' )JOYSTICK (C) 1991  
DATA 1491242,"BARBARIAN II",1,"VIES ILLIMITEES"  
sum:  
DATA 2,0,b5e00,16c,02,4e,71,53,80,0,b5e00,014,2,4c,c7,47,b8,\*

## AFTER THE WAR (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

' AFTER THE WAR (GAME 1) Compil MAGNUM ; JOYSTICK (C) 1991  
DATA 9129,"AFTER THE WAR (GAME 1)",1,"l'énergie illimitée"  
sum:  
DATA 0003,0,000,0004,0004,dd,18,e3,a9,6d,05,9c,e8,0,000,0060,003a,60,02,70,01,48,E7,FF,FE,49,F9,00,06,50  
DATA 00,47,FA,00,12,28,DB,B9,FC,00,06,50,18,66,F6,4C,DF,7F,FF,4E,75,23,FC,61,00,00,52,00,06,50,BA,61,00,00  
DATA EE,33,FC,4E,71,00,00,9D,00,4E,75,4E,75,70,01,4E,75,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00  
DATA 00,00  
DATA 00,0,00400,00bc,0002,ff,44,00,3e,\*



# JEUX... CRACK AMIGA

## FLIMBO'S QUEST (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

' FLIMBO QUEST (Compil les COSTOS) (c) Joystick 1990

DATA 17023,"FLIMBO QUEST",2,"Vie illimitée","Temps illimité"

sum:

DATA 0002,0,0,04,0004,E6,29,51,A6,00,00,00,00,0,0,046,0006,60,00,02,88,4E,71,4E,F9,00,07,00,00,01,0,0,02D0

DATA 0068,41,FA,00,16,43,F8,01,00,20,3C,00,00,00,46,12,D8,51,C8,FF,FC,4E,F8,01,00,23,FC,00,00,01,10,00,07

DATA 00,3C,4E,F9,00,07,00,00,33,FC,01,1E,00,07,02,F0,4E,F9,00,07,00,00,21,FC,4E,71,4E,71,07,A4,21,FC,4E,71

DATA 4E,71,07,A0,21,FC,4E,71,4E,71,35,4A,4E,F8,03,80,52,4F,47,45,52,21,52,4E,47,45,52,21,52,00,00,00,00,00

DATA 00,00,00,00,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F

DATA 47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21

DATA 52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45,52,21,52,4F,47,45

DAT 52,21,52,4F,47,45,\*

## GHOULS'N GHOSTS (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

' GHOULS'N GHOSTS (Compil LES COLLECTORS) (c) Joystick 1991

DATA 1566858,"GHOULS'N GHOSTS",2,"le temps illimité","les vies illimitées"

sum:

DATA 0002,0,005f000,000001d4,0006,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,00,01,ce,01,0,005f000,00000014,0004,36,f2,2f,10

DATA b2,9a,7d,80,0002,0,005fc00,00000178,0006,4E,71,4e,71,4e,71,53,39,00,02,5f,20,0,005fc00,00000014,0004

DATA 40,88,12,43,2b,11,50,b2,\*

## GODS

(BLOCKEDITOR V1.0)

' GODS Trainer JOYSTICK (C) 1991

DATA 376359,"GODS",1,"les vies illimitées"

sum:

DATA 1,0,5bc00,188,1,4a,53,\*

## GREMLINS II (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

' GREMLINS II (Compil FUN RADIO) JOYSTICK (C) 1991

DATA 486580,"GREMLINS II",1,"les vies illimitées"

sum:

DATA 1,0,76a00,198,2,4e,71,59,01,\*

## HERO QUEST

(BLOCKEDITOR V1.0)

' HERO QUEST MEGA Trainer JOYSTICK (C) 1991

DATA 900992,"HERO QUEST",1,"DU FRIC DU FRIC ENCORE!..."

sum:

DATA 2,0,6dc00,064,04,4e,71,4e,71,92,46,6b,16,0,6dc00,0bc,04,4e,71,4e,71,92,46,6b,be,\*

## LICENCE TO KILL (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

' LICENCE TO KILL (Compil Les Battants II) JOYSTICK (C) 1991

DATA 308573,"L T K",1,"NRJ ILLIMITE"

sum:

DATA 1,0,4b400,0b8,1,4a,59,\*

## P-47 (COMPIL)

(BLOCKEDITOR V1.0)

' P47 (compil MAITRES DU CIEL ET DES MERS) JOYSTICK (C) 1991

DATA 1672,"p47",1,"l'énergie illimitée"

sum:

DATA 0001,0,00,0300,000e,13,fc,00,4a,00,03,24,b0,4e,f9,00,02,00,00,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,\*

# JEUX... CRACK AMIGA

## R-TYPE II

Avec une cartouche (Nordic Power ou Action Replay), chercher les octets 53 6e 00 88 6b 00 et remplacer 53 par 4a pour avoir les vies infinies.

Pour avoir les crédits infinis, chercher les octets 53 6e 00 fe 70 04 et remplacer 53 par 4a. (Emmanuel SD.).

## MAGIC POCKETS

Avec une cartouche (Nordic Power ou Action Replay), chercher les octets 53 6b 00 0a 52 2d et remplacer 53 par 4a. Puis rechercher les octets 53 6b 00 0a 5f et remplacer 53 par 4a pour avoir les vies infinies.

Pour être invulnérable, rechercher les octets 66 00 00 d2 0c 68 et remplacer 66 par 60. Pour avoir les crédits infinis, chercher les octets 53 2d 04 88 67 04 et remplacer 53 par 4a. (Manu.).

## FRENETIC

Avec Nordic Power ou Action Replay, chercher les octets 04 79 00 01 00 et remplacer 04 79 par 4e 71 pour avoir les vies infinies du joueur 1.

Pour le joueur 2, chercher les octets 04 79 00 01 00 et remplacer 04 79 par 4e 71. (Emmanuel SD.).

## SWITCHBLADE II

Avec une cartouche Nordic Power ou Action Replay, chercher les octets 53 39 00 00 26 1f et remplacer par 4e 71 4e 71 4e 71 pour avoir les vies infinies.

Pour avoir de l'énergie infinie, chercher les octets 4a 39 00 00 40 f8 et remplacer 40 f8 par 26 1f.

Pour avoir les balles infinies, chercher les octets 53 39 00 00 40 fa et remplacer par 4e 71 4e 71 4e 71. (Manu.).

## BARBARIAN I

Pour avoir les vies infinies, rechercher la chaîne 0c 00 00 00 00 ff ff ff ff 00 03 et remplacer le 0c par 00 pour le premier joueur. Rechercher 0c 00 00 00 00 00 ff ff ff ff ff 00 et remplacer le 0c par une valeur inférieure pour que votre adversaire soit plus faible, ou le contraire pour l'inverse. Ne pas descendre en dessous de 1. Valable aussi pour le premier joueur (exemple: remplacer 0c par 01, il faut mettre un seul coup pour tuer l'ennemi). (TALENTON Jean-Marc).

## SHADOW DANCER

Pour avoir les vies infinies, chercher la chaîne 53 39 00 01 ee et remplacer par 4a 39 00 01 ee. (TALENTON J.M.).

## MIDNIGHT RESISTANCE

Pour avoir les crédits infinis pour les deux joueurs, rechercher la chaîne 53 39 00 01 17 63 et la remplacer par 4a 39 00 01 17 63.

Pour les vies infinies pour les deux joueurs, chercher 53 2d 00 02 60, la remplacer par 4a 2d 00 02 60.

Pour rajouter des clefs, chercher 00 ff 00 02 00 (nombre de clefs pour le 1er joueur), chercher 00 ff 00 02 00 (nombre de clefs pour le 2ème joueur) et remplacer par 06 maximum.

Pour avoir les clefs infinies pour les deux joueurs, chercher 97 2d 00 0b 3f, remplacer par 4a 2d 00 0b 3f. Pour avoir les munitions infinies pour les deux joueurs, chercher 30 2d 00 c0 67, remplacer par 4a 2d 00 c0 67. Pour avoir la nitro infinie pour les deux joueurs, chercher 10 2d 00 c0 42, remplacer par 4a 2d 00 c0 42. (TALENTON J.M.).

## HUNTER

Pour tout avoir à 255, modifier le 1er et le 3ème octet trouvé par ff.

Adresse mémoire: 9DCB pour le pistolet.

\* \*: 9DEB pour le bazooka.

\* \*: 9E0B pour les grenades.

\* \*: 9E2B pour les mines.

\* \*: 9E4B pour les mines à retardement.

\* \*: 9E6B pour les missiles SAM.

\* \*: 9E8B pour les missiles ASM (ne modifier que le 1er octet).

\* \*: 9EAB pour les 80 mm (ne modifier que le 1er octet).

\* \*: 9ECB pour les bandes 100 LBS (ne modifier que le 1er octet).

\* \*: 9F0B pour la montre.

\* \*: 9F2B pour les satellites.

\* \*: 9F4B pour le livre.

\* \*: 9F6B pour la carte.

\* \*: 9F8B pour croix rouge.

\* \*: 9FAB pour fuel.

\* \*: 9FCB pour les boules éclairantes.

\* \*: 9FEB pour le radar.

\* \*: A0EB pour le parachute.

\* \*: A02B pour la combinaison.

\* \*: A04B pour l'argent.

\* \*: A06B pour le food.

\* \*: A08B pour la disquette.

\* \*: A0AB pour la scie.

\* \*: A0CB pour la bouteille.

\* \*: A1EB pour la feuille.

\* \*: A10B pour la clef.

\* \*: A12B pour le document.

\* \*: A14B pour l'irradiation.

\* \*: A16B pour le bonhomme.

Pour avoir toutes les armes infinies, chercher 53 6c 00 32 6c 00 et remplacer par 4a 6c 00 32 6c 00. Pour que l'énergie ne descende pas quand on nage, chercher 53 6d 01 ae 6a 0c et remplacer par 4a 6d 01 ae 6a 0c. (TALENTON Jean-Marc).

## TERMINATOR II

Pour avoir le temps infini pour le puzzle chercher 53 10 66 00 00 et remplacer par 4a 10 66 00 00. (TALENTON J.M.).

## XENON I

Pour avoir les vies infinies, chercher 53 2d 05 48 66, remplacer par 4a 2d 05 48 66. Pour avoir l'énergie infinie, chercher 04 de 4c df 00, remplacer par 00 00 4c df 00. Pour que les ennemis ne tirent plus et avoir le long tir, chercher 03 01 0a 18 00 0a, remplacer par ff 01 0a 18 00 00 (il faut refaire ff dès que l'on perd une vie pour que l'ennemi ne tire plus). (TALENTON J.M.).

## VENUS

Pour avoir les crédits infinis, chercher 53 39 00 00 8e b7 13, remplacer par 4a 39 00 00 8e b7 13. Pour avoir les vies infinies, chercher 53 39 00 00 8e bb 61, remplacer par 4a 39 00 00 8e bb 61. Pour avoir l'énergie infinie, chercher 54 b9 00 00 b1, remplacer par 4a b9 00 00 b1. Pour avoir le temps infini, chercher 53 39 00 00 bf 2d 4e, remplacer par 4a 39 00 00 bf 2d 4e. Pour avoir 999 munitions à l'infini, chercher 08 05 00 00 00, remplacer par 08 05 09 09 09, chercher 53 39 00 00 bb 5e, remplacer par 4a 39 00 00 bb 5e.

Codes des niveaux: Mantids, Cicadas, Psyllids, Pierids, Satyrid, Lycanid, Pyralid, Noctuid.

Cheat Mode: A mettre à la place du code du niveau en appuyant sur la barre espace:

Pluto = 999 armes à l'infini,

Jupiter = Temps à l'infini,

Mars = Pour avoir toutes les armes,

Mercury = Pour voler pendant tout le jeu,

Saturn = Pour voir où sont les passages secrets (grand L à l'envers se trouvant dans les trous).

(TALENTON).

# 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:100 '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 adorés 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.

### ULTIMA 6

Parlez à Iolo n'importe quand et dites lui trois fois SPAM et ensuite HUMBUG: Ooooooh,un menu secret !!! Tapez 1 et entrez un code objet:

16:magic shield

23:magic armor

28:swamp boot

48:glass sword

54:magic bow

58:spell (faites jouer le paramètre Quality)

64:key (faites jouer le paramètre Quality)

88:gold coin (faites jouer les paramètres Quality et Quantity)

(Guillaume PERNOT)

### ENCHANTED WORLD

Pendant le menu, tapez au clavier 'BIFIDUS 48' pour avoir des vies infinies.  
(Carlos MARQUES)

### PREHISTORIK

Voici quelque endroit où il faut frapper dans le vide pour qu'il y est à mangé qui apparaisse:

Dans le 2ème niveau au 5ème écran au-dessus de la 1ère grotte,

Dans le 2ème niveau au 13ème écran à l'endroit où se trouve le premier pingouin,

Dans le 2ème niveau au 14ème écran un peu avant le bonhomme de neige.

(DEVAUCELLE CHRISTOPHE)

### WRATH OF THE DEMON

Voici une bidouille permettant de choisir son niveau de départ et de posséder 3 potions de vie, d'invulnérabilité et de destruction.

Pour ceci, effacez le fichier de sauvegarde 'WRATH.SAV' et débutez une partie. Sauvegardez la quand vous avez fini l'étape du cheval et choisissez le numéro 1 pour la sauvegarde. Prenez ensuite un éditeur de secteur et éditez le fichier 'WRATH.SAV'. Modifiez ensuite l'octet numéro 8 et entrez la valeur du tableau où vous désirez reprendre la partie entre 02 et 12 (en hexadécimal c'est à dire en passant par les valeur de 0A (10 en décimal) et 0F (15)). Modifiez ensuite les octets numéro 24, 26 et 28

en y mettant la valeur 03. Sauvegardez le tout et recommencez le jeu en chargeant cette partie.

Quand vous en aurez marre de jouer, n'oubliez pas de sauvegardez votre partie en numéro 1.

(Pascal MONTANA)

### PREHISTORIK

Avec un éditeur de secteur recherchez dans le fichier PREHISTO.EXE la séquence 9A 98 0A et remplacez la par 9A 98 FF pour avoir de l'énergie illimitée.

(Guillaume PERNOT)

# JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

## F-14 TOMCAT

(GW BASIC/BASICA)

```
10 'Guns illimités pour F14 TOMCAT Insta/Desinsta
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
40 FOR I=1 TO 97
50 READ A$:B=VAL("%H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>9639 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA EB,12,00,74,63,2E,65,78,65,00,90,90,90,90
120 DATA 90,83,2E,90,8C,19,B8,02,3D,BA,03,01,CD,21
130 DATA 89,C3,31,C9,BA,B0,A2,B8,00,42,CD,21,B4,3F
140 DATA B9,01,00,BA,03,01,CD,21,B8,00,42,31,C9,BA
150 DATA B0,A2,CD,21,80,3E,03,01,90,75,0F,B4,40,B9
160 DATA 05,00,BA,0F,01,CD,21,B8,00,4C,CD,21,B4,40
170 DATA B9,05,00,BA,0A,01,CD,21,B8,00,4C,CD,21
```

## PLUSIEURS MILLIERS D'ASTUCES A CONSULTER

24H/24H  
SUR

# 3615 JOYSTICK

## PREHISTORIK

(GW BASIC/BASICA)

```
10 'Vies infinies pour PREHISTORIK Instal/Desinsta
20 'par Guillaume PERNOT (C) JOYSTICK 1991
30 OPEN "O",#1,"JOYSTICK.COM"
40 FOR I=1 TO 86
50 READ A$:B=VAL("%H"+A$)
60 PRINT #1,CHR$(B);
70 C=C+B
80 NEXT
90 IF C<>8409 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":
   CLOSE #1:KILL"JOYSTICK.COM":END
100 SYSTEM
110 DATA EB,11,00,70,72,65,68,69,73,74,6F,2E,65,78
120 DATA 65,00,00,FF,0A,B8,02,3D,BA,03,01,CD,21,89
130 DATA C3,31,C9,BA,80,86,B8,00,42,CD,21,B4,3F,B9
140 DATA 01,00,BA,10,01,CD,21,31,C9,BA,80,86,B8,00
150 DATA 42,CD,21,B4,40,B9,01,00,80,3E,10,01,0A,74
160 DATA 0A,BA,12,01,CD,21,B8,00,4C,CD,21,BA,11,01
170 DATA EB,F4
```

## PERESTROIKA

Il est parfois utile de revenir sur l'Ilot de départ car il s'y trouve des bonus invisibles.

## CASTELS

Vous avez gagné une bataille, cependant vos pertes militaires sont énormes ? pas de problème: sauvegarder puis éditer le fichier de votre sauvegarde; Au secteur 1, déplacements 395 et 396 remplacer par ce qui se trouve sur les 2 octets qui suivent (ex: 00 19 C2 01 devient C2 C1 C2 C1). Faites de même avec les octets 405 - 406, à remplacer par les 407 - 408. Voilà, vous recommencez la partie avec tous vos archers et vos fantassins, prêts pour une autre bataille.

(F. PIVIDORI)

## DRAGONS OF FLAME

1) Pour ce truc, il vous faut sauver une partie au moment voulu et l'éditer avec PCTOOLS...

1- Pour les CLERICAL SPELLS infinis : Editez le secteur 000 et remplacez l'octet 72 par FF (ou 64 pour n'avoir que 100%),

2- Pour la MAGIE infinie : Editez le secteur 000 et remplacez l'octet 74 par FF (ou 64 pour n'avoir que 100%),

4- Pour armer RIVERWIND et TANIS d'une infinité de flèches, éditez le secteur 000 et remplacez les octets n° 285, 301, 333 par FF (ou 64 pour n'avoir que 100%),

5- Pour commencer avec RENCEL (paysan), éditez le même secteur et remplacez l'octet n°64 par 9D et 276 par 17,

6- Enfin, pour jouer une sauvegarde avec plus de 20 flèches tapez au secteur 000 à l'octet 114 00 et au secteur 001 remplacez l'octet n°14 par 06 et le n°26 par 82.

2) Lorsque vous êtes attaqués par des monstres près d'une dénivellation "sautable", sautez la et les monstres en vous suivant, mourront dans le sol, cependant vous ne bénéficierez pas des points...

3) On peut passer à travers certains obstacles (BORDS DE RIVIERE PASSAGES TROP ETROITS...) sur la carte en se mettant en mode "ARCADE" et en s'orientant...

(LAURENT TAILLEFER)

## RISE OF THE DRAGON

### **CHEZ BLADE.**

Ramassez les vêtements en boule à côté du lit, puis l'imper et enfiler ces vêtements. Allez au vidéophone, appuyez sur le bouton à gauche sous l'écran, prenez la télécommande à droite. Ne pas oublier le fax de la photo de Chandí Vincenzi. Après les trois messages, récupérez l'ID Card en cliquant sur la fente sous l'écran.

### **AU PLEASURE DOME.**

Allez au bar pour parler à l'homme tout au fond, au comptoir, en choisissant dans l'ordre les propositions 1, 2, 1 et enfin 2. A l'issue, il faudra lui donner le fax et avec les phrases 2, 2, 2, 2 on obtient l'adresse de Chen Lu.

### **CHEZ CHEN LU.**

Il faudra aller vite pour éviter de se faire embarquer par les 'cops' et perdre ainsi un temps très précieux en prison. Récupérez son ID dans le vidéophone, puis allez dans la salle de bains pour y prendre le patch sur le meuble. Inutile de s'attarder puisqu'il est possible de revenir sans risque avec son ID.

### **AU 'CITY HALL'.**

Achetez avec l'ID une douzaine de roses: il faut se faire pardonner le lapin posé à Karyn! A gauche, on accède, entre autres, au bureau de Karyn. Il faudra pour pouvoir la voir, insister et repousser les avances d'une réceptionniste amoureuse! Chez Records, en parlant à Karyn (3, 3, 3) et en échange des fleurs et d'un rendez-vous, elle analysera le

patch trouvé chez Chen et vous rendra vos clefs. Ces clefs ouvriront chez vous l'armoire de toilette où se trouvent des mini-bombes et un testeur. Le revolver? Où le mettriez-vous, vous? Bien sûr, sous l'oreiller et les munitions à gauche du vidéophone!

### **CHEZ CHEN PUIS AU CITY HALL.**

Ouvrez la porte de Chen avec son ID qu'il faudra récupérer pour pouvoir lire ses messages. Dans la chambre, cliquez sur l'oeil du dragon (le code est 0772). Muni du papier, allez au City Hall où vous prendrez la direction du Warehouse District puis l'allée à gauche. Passez par l'entrée barricadée. En parlant au vieil homme (2, 1) et en échange du document trouvé chez Chen, il vous donnera une nouvelle adresse et quelques objets. Mettez le gilet pare-balles, sait-on jamais!

### **CHEZ KARYN.**

Vers 19h, allez chez Karyn pour votre rendez-vous. Après une soirée romantique et une nuit que l'on imagine chaude, rejoignez Karyn à son travail. Elle vous remettra l'analyse du patch. En lui donnant l'ID de Chen, vous obtiendrez l'adresse de Johnny Qwong.

### **CHEZ QWONG.**

Passez par la bouche d'égout. Soyez ensuite rapide, les rats feraient volontiers un repas de vous. A l'aide d'une bombe, ouvrez l'armoire électrique. Prenez ensuite le testeur. Connectez, quand les aiguilles des cadrans sont en zone verte,

la cosse bleue sur le bas du fil bleu, la rouge sur le haut du fil rouge, la jaune sur le deuxième fil jaune en partant du bas. Il ne reste plus qu'à rentrer chez vous, brancher votre vidéophone.

Où les événements se précipitent.

Allez maintenant au City Hall, direction Warehouse. Entrez dans l'usine à droite et placez une bombe sur le panneau électrique. Retournez chez vous pour lire un dernier message adressé à Qwong. Laissez votre revolver pour aller au Pleasure Dome parler à "The Fake". A 22h, le 8/01, vous assisterez au Réservoir à une réunion sanglante. Retournez chez vous et avancez l'heure jusqu'à ce que vous vous endormiez. Au bureau de Karyn, demandez-lui des informations sur Deng Hwang (2, 2). Demandez à la réceptionniste à voir le maire (1, 1) à qui, après avoir parlé (3, 2), vous remettrez l'analyse du patch. Chez vous, il faudra avancer l'heure jusqu'à ce que la lumière rouge du vidéophone témoigne d'un nouvel appel. L'appel de "The Fake" aura lieu, quant à lui, à 12h, le 8/04. Avancez l'heure jusqu'aux environs de 20h15 puis rendez vous au Warehouse où vous aurez votre première scène d'arcade. Vous allez sauver The Fake qui vous remettra une arme et une ID Card.

### **CHEZ DENG HWANG.**

Donnez la carte de The Snake au gardien. En parlant avec la réceptionniste (2, 3), elle vous donnera l'accès au poste de sécurité. A droite, une

console... Appuyez sur 100KV off, appuyez sur la manette Security Sys. Insérez la carte qui vous sera refusée, il vous faudra entrer les codes couleurs manuels. Première série: rouge, jaune, violet, jaune, blanc. Deuxième série: première série + violet, jaune, rouge, violet, blanc. Troisième série: deuxième série + rouge, jaune, violet, bleu, blanc. Abaissez les interrupteurs "Holdin Lock", "Roof Lock" et montez celui nommé "Break Lock". Appuyez sur le bouton 100KV off. Ressortir et prendre à gauche de l'ascenseur, prenez la première à droite. Ouvrez le haut de l'armoire électrique, poussez la manette. Ouvrez maintenant le bas, utilisez le tournevis, puis cliquez sur les fils rouge, jaune, vert jusqu'à obtenir une poignée de fils électriques. Ressortez et prenez l'autre porte. Placez la poignée de fils sur Karyn, puis regardez son collier. En cliquant sur chacun des fils, vous les couperez. Vous sauvez Karyn qui vous remerciera d'un baiser hollywoodien! Vous essayez de vous enfuir mais vous allez vous heurter à Bahumat pour une ultime scène d'arcade, que vous allez bien évidemment gagner (au pire des cas, l'option "win arcade" vous transforme en vainqueur!). Vous êtes un héros, et vous pouvez goûter un repos bien mérité, aux dernières superbes pages écran de ce jeu...

(ARSIMOLES Caroline)

Paris: 5 Boulevard Voltaire 75011 Paris Tél. 16 (1) 43 38 96 31  
Lille: 72-74 rue de Paris 59800 Lille Tél. 20 42 09 09  
Metz: 18 rue Pont des Morts 57000 Metz Tél. 87 32 16 43  
Nantes: 6 rue Mazagran 44100 Nantes Tél. 40 69 15 92  
Tours: 81 rue Michelet 37000 Tours Tél. 47 05 78 50

Bordeaux: 3 cours Alsace Lorraine 33000 Tél. 56 44 47 70  
Perpignan: 8 av de Gde Bretagne 66000 Tél. 68 34 24 40  
Dax: 56 av Victor Hugo 40100 Dax Tél. 58 74 18 63  
Pau: 35 rue du 14 juillet 64000 Pau Tél. 59 06 91 77  
Marseille: 26 rue de la Palud 13001 Marseille Tél. 91 33 24 25

## ATARI 520

**520 STE** **2490F**  
**520 STEC** + moniteur couleur Stéréo + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **4690F**  
**520 STE** + extension 512Ko + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **2690F**  
**520 STEC** + extension 512Ko + moniteur couleur Stéréo + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **4890F**

## ATARI 1040

**1040 STE** + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **3290F**  
**1040 STEM** + moniteur monochrome HR + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **4290F**  
**1040 STEC** + moniteur couleur Stéréo + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **5490F**  
**1040 STE** + extension de 1Mo + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **3990F**  
**1040 STEM** + extension de 1Mo + moniteur monochrome HR + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **4990F**  
**1040 STEC** + extension de 1Mo + moniteur couleur Stéréo + 1 joystick + 10 disquettes (contenant une quarantaine de programmes du DP) **5990F**

## MEGA STE



**MEGA STE**  
**OPEN à**  
**partir de**  
**6110F**

ULTIMA, élu meilleur distributeur 1990 par Atari

### Offre Etudiant / Enseignant:

**MEGA STE (4Mo RAM, HD 48Mo) +**  
**Moniteur monochrome HR 9000F**

## AMIGA 500

**AMIGA 500** **2790F**  
**AMIGA 500 + moniteur couleur** **4790F**  
**NOUVEAU !**  
**AMIGA 500 PLUS** **2990F**  
**AMIGA 500 PLUS + moniteur couleur** **4990F**

## ACCESSOIRES switchable Atari / Amiga

**Souris Opto-mécanique** **165F**  
**Souris Opto-mécanique + tapis + support** **195F**  
**Souris optique** **390F**  
**Souris infra-rouge** **590F**  
**Trackball opto-mécanique** **290F**  
**Trackball Crystal** **440F**

## EXTENSIONS

**POUR ATARI, carte RAS-2M extensible jusqu'à 2Mo pour STF**  
**RAS-2M-0 livrée avec OK** **390F**  
**RAS-2M-512 livrée avec 512K** **490F**  
**RAS-2M-2 livrée avec 2Mo** **1290F**  
**POUR AMIGA, carte RA5-2M extensible jusqu'à 2Mo**  
**RA5-2M-0 livrée avec OK** **450F**  
**RA5-2M-2 livrée avec 2Mo** **1290F**  
**Extension 512Ko avec horloge** **350F**

## CONSOLES

### SEGA:

**SEGA japonaise** **890F**  
**SEGA japonaise + 1 jeu** **990F**  
**SEGA japonaise + 3 jeux** **1490F**  
**SEGA française** **949F**  
**SEGA française + 1 jeu** **1290F**

### NEC:

**Nec Coregrafx I** **990F**  
**Supergrafx + 1 jeu** **1490F**  
**COREGRAFX II DISPO**

### NINTENDO:

**Superfamicom avec 2 manettes et péritel** **2190F**

### NEO GEO:

**Neo Geo + 1 jeu** **3490F**

### ATARI:

**Lynx** **790F**

**RECEVEZ NOTRE CATALOGUE DE JEUX CONTRE 2 TIMBRES A 3F80**

## Possibilité de crédit

(après acceptation de notre partenaire: Cetelem)

## Bon de commande

à renvoyer à notre agence de Paris: 5 Bd Voltaire 75011 Paris  
demandez Sabine au 16 (1) 43 38 96 31

article	prix
Nom:	
Prénom:	
Adresse complète:	
signature:	
paiement par chèque dans la limite des stocks disponibles	
port matériel + 140F	
port logiciel + 25F	
total	

Ces offres sont valables jusqu'au 31/12/91  
ATTENTION, les promos ne sont pas cumulables  
Toutes les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif

# JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

## **SUPER OFF ROAD**

Une fois que vous aurez utilisé votre dernier crédit pour votre bagnole, dans le magasin changez là: vous obtiendrez 2 crédits supplémentaires et, tant que vous y êtes, laissez votre ancienne voiture en plan pour gêner vos concurrents.

(DELISLE Erwann)

## **MACH III**

Quand vous verrez apparaître la suite des vaisseaux qu'il vous faut toucher 2 fois pour les avoir, placez vous en bas à gauche et, une fois qu'ils seront presque sur vous, partez vers la droite et ensuite faites le tour de l'écran, car vous perdriez une vie automatiquement si vous essayez de leur tirer dessus.

(DELISLE Erwann)

## **SPACE RACER**

Pour éviter de vous fracasser le crâne contre un poteau, sans perdre de vitesse, essayez de vous maintenir toujours à la limite supérieure des poteaux.

(DELISLE Erwann)

## **BUDOKAN**

Il est important à chaque fois que vous faites une parties, d'entrer dans chaque salle d'entraînement et d'y mettre au moins 2 maîtres par salles, ainsi que de parler au grand maître, pour avoir plus de chances de gagner le tournoi.

(DELISLE Erwann)

## **CHAMPION DRIVER**

Voici les 4 codes qui vous permettent d'accéder au 4 circuits. Les codes sont à taper à la place de votre nom.

INDIA

BRAVO

CHARLIE

FOXTROT

(Fredo, la banane)

## **CASTLES**

Pour avoir un château qui se construit en quelques secondes. Chargez Castles, créer le plan du château, sauvegardez votre partie, revenir sous dos, charger un éditeur de secteur, éditer le fichier de sauvegarde (votre partie), placez-vous au déplacement 208 et tapez des 'FF' jusqu'au déplacement 223.

(POTET Olivier)

## **SPEED BALL II**

Pour avoir plus de 2000\$, chargez le jeu, puis sélectionner league pour commencer une nouvelle partie. Sélectionner : Team Manager ou New Game, sauvegardez et sortir du jeu. Charger un éditeur de secteur, éditez le fichier 'LEAG.SAV' puis, changez le premier 04 par 50.

(POTET Olivier)

## **GUNSHIP 2000**

Monter de grade c'est bien. Monter de grade sans se fatiguer c'est encore mieux:

Prenez un éditeur de secteur (comme Pctools), éditez en hexadécimale le fichier 'ROSTER.DAT' (faites une copie du fichier avant (au cas où!)). Remplacez l'octet de l'offset 54, secteur 0 par n'importe quel nombre hexadécimale (avec 'FF' vous devenez la défense nationale!)

(PHAN Ivan)

## **WING COMMANDER**

C'est dur les champs d'astéroïdes, hein? Voilà comment en fonçant tout droit, les passer facilement et rapidement. Mettez les afterburners en marche et tourner sur vous-mêmes (faites des tonneaux) en appuyant sur 'Insert' ou 'Supprime' du clavier numérique tout en laissant les afterburners. Vous avez 1 chance sur 10 de vous écraser sur un astéroïde, mais normalement vous déviez simplement de votre trajectoire. Il vous suffira de vous remettre dans la bonne direction en évitant quelques astéroïdes.

(PHAN Ivan)

## **SPEED BALL II**

Pour avoir pow., def., agr. au maximum, chargez le jeu, puis sélectionner league pour commencer une nouvelle partie. Sélectionner : Team Manager ou New Game, sauvegardez et sortir du jeu. Charger un éditeur de secteur, éditez le fichier 'LEAG.SAV' puis, changez tous les 64 par FA.

(POTET Olivier)

## **RISE OF THE DRAGON**

"Zut, j'ai encore oublié cette fichue carte d'identité à l'intérieur!" N'est ce pas ce que vous vous dites souvent? Voilà comment se libérer de ramasser cette carte quand on utilise le vidphone: Dans le hall, en haut à gauche de l'écran, il y a un conduit de gaz. Cliquez sur le volant de la vanne qui libérera le gaz de sorte que la lampe court-circuite le système de fermeture de la porte.

(PHAN Ivan)

## **RAILROAD TYCOON**

Lancez le jeu, choisissez d'être un Tycoon en remplaçant les 3 options 'collision' par 'no collision'... Ainsi vous pourrez acheter par la suite les compagnies adverses.

Ensuite choisissez un endroit où se trouvent 3 ou 4 villes assez proches les unes des autres.

Ex: Lille, Bruxelles, Antwerpen.

Sans mettre de gare, reliez les entre elles en construisant des rails.

Voilà, maintenant le but est de dépenser 20 000 000\$.

Alors vous construisez des industries autour de vos terminaux, qui eux sont aménagés en maximum (restaurant, hôtel, hangar, etc...).

Une fois que vous êtes à -20 000 000\$ vous allez voir la couleur qui était rouge (négatif) devenir noire (positif). Mais en fait vous êtes toujours négatif.

Attendez 2 ans. Vos actionnaires vont être outragés...

Tout de suite après, mettez 2 ou 3 trains en service, en choisissant les wagons selon les besoins des villes.

Attendez encore 2 ans. Et là, surprise, vous êtes président de la république. Regardez vos stocks, on voit même plus vos concurrents. Maintenant nous avez réellement des millions, vous allez pouvoir acheter vos adversaires.

Si ça ne marche pas au bout de 2 ans, regardez si vos trains sont bien gérés, puis attendez encore 2 ans.

(HALPERIN Marc)

# JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

## POLICE QUEST III

### PREMIER JOUR

Aller au deuxième étage et entrer dans le bureau du sergent, première porte à droite. S'asseoir sur le siège de droite. Regarder dans le panier et lire la note. Ensuite aller dans le "briefing room" la porte de gauche dans la deuxième partie gauche de l'écran. Parler à l'officier Morales (la femme au milieu), prendre le dossier qui se trouve à gauche du podium. Retourner au bureau pour questionner Morales, sélectionner l'option "SUSTAINED". Prendre l'ascenseur et allez au premier étage. Trouver son casier, faire la combinaison 776 et prendre le "nightstick" le "flashlight" et le "notebook". Ensuite ouvrir la porte en face et prendre quelques batteries et des "flares". Retourner au bureau, au deuxième étage et regarder dans la boîte à lettre. Il faut prendre le papier de "computer ID request" et le donner au technicien du troisième étage, il vous donne une carte pour utiliser l'ordinateur. Retourner au bureau et utiliser l'ordinateur. Peu de temps après le téléphone sonnera, répondre et descendre au rez de chaussé et entrer dans la voiture de police.

Allez à Aspen Falls (en bas et à gauche du plan de la ville). Note : ne pas prendre les virages trop vite.

Parler à la femme avec l'enfant, allez un écran à droite vers la rivière. Cliquer avec l'icone "main" sur l'homme, il vous arrache le badge et le jette dans la rivière et ensuite il plonge. Pendant qu'il nage chercher ses affaires, trouver ses clés et jetez les dans la rivière. Avant de vous attaquer, sélectionner le "nightstick" et cliquer sur lui. Utiliser les menottes et conduisez le à la voiture. Fouillez le et mettez le dans la voiture. Quitter Aspen Falls et allez à la station de police. Mettez votre arme dans le coffre qui se trouve à droite de la porte de prison et prendre la clé. Entrer dans la porte et parler à l'homme derrière la fenêtre. Mettre le couteau dans le tiroir sous la fenêtre. Donnez lui le permis de conduire et cliquer sur la porte à gauche et entrer le code (05150).

### TROISIEME JOUR

Quand vous arrivez dans le bureau des homicides regarder dans le panier et lisez la note. Allez à l'adresse indiquée. Une fois arrivé montez les escaliers et parlez à la femme sous les journaux.

Montrez lui votre badge. Ensuite utilisez les menottes sur le chariot pour convaincre la femme de vous suivre. Quand vous arrivez au bureau donnez lui le déjeuner qui se trouve sur le bureau derrière vous. Utilisez l'option "TOOLS" puis "Drawing Composite" et programme jusqu'à ce que la femme vous dise "OK option. Ensuite faire "Search" et la femme vous indique l'agresseur de Marie. Eteindre l'ordinateur et femme. Retourner dans la rue ou elle habite et récupérer les menottes.

### QUATRIEME JOUR

Allez dans le bureau et lire le message dans le panier. Allez au troisième étage et prenez le "tracking device" du bureau de technicien. Allez au rez de chaussée entrez dans la voiture bleue ouvrez la boîte à gants et prenez le "calibration chart". Entrez dans la voiture blanche et allez au tribunal.

Au tribunal parlez à l'avocat et donnez lui le "calibration chart" quand il vous le demandera. Ensuite sortez du tribunal et entrez dans la voiture. Morales vous demande de la conduire à Oak Tree Mall pour téléphoner.

Une fois sortie prenez la clé de son sac et sortez de la voiture. Faites un double de sa clé chez Zak payez le et remettez l'originale sur le sac de Morales. Retourner au bureau, parlez au capitaine et rendez vous à l'adresse qu'il vous donne. Arrivé sur le lieu du crime. Morales prend quelques photos, ouvrez le coffre de la voiture et prenez les "toothpicks", le "scaper" et les enveloppes. Regarder le corps qui se trouve dans la poubelle. Fouillez ses poches et regardez son permis de conduire. Utilisez le notebook pour prendre des notes. Cliquez avec le toothpick sur les doigts de la victime. Cliquez sur le tee-shirt et regarder le "pentagone" dessiné sur lui. Cliquez avec le notebook sur le pentagone. Cliquez avec l'icone "œil" sur le côté de la voiture abandonné et utilisez le "scaper" pour prendre la peinture. Retournez à votre voiture et remettez le "toothpick" le "scaper" et les enveloppes non utilisées dans le coffre et retourner à la station. Regarder dans le panier et lisez la note. Utilisez l'ordinateur et l'option "New File" et notez le numéro. Donnez les deux enveloppes à l'officier du rez de chaussée sous le nouveau numéro. Retourner à l'hôpital.

# JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

## POLICE QUEST III (suite)

Regarder au dossier du docteur qui est accroché sur le lit de Marie ensuite regarder la mesure sur la bouteille. Notez la différence et appuyer sur le bouton rouge. Parlez à l'infirmière et au docteur. Retournez à la maison.

### CINQUIEME JOUR

Allez au bureau des homicides et regardez sur le panneau. Utilisez l'ordinateur option homicide, review case et notez la description du véhicule suspect. Utilisez le téléphone et cliquez sur "dispatch". Ensuite utilisez l'ordinateur option TOOL et CITY MAP. Entrez les lieux des trois crimes et la tentative de meurtre de Marie. Connectez ces lieux et vous verrez apparaître un pentagone incomplet. Connectez le cinquième point entre les rues 8th et 9th sur la rue Palm. Ce point est peut être l'endroit de la prochaine agression. Allez dans le bureau du psychologue et lisez le dossier qui se trouve sur le bureau. Prenez la voiture et allez à Old Nugget (entre 8th et 9th sur E. Palm).

Arrivé à Old Nugget prenez le "scraper" et les enveloppes de votre coffre. Cliquez avec l'icône "oeil" sur la gauche de la voiture arrêtée.

Mettez le "tracking device" dans la voiture et utilisez le "scraper" sur la voiture. Entrez dans le bar et quand le deuxième joueur de billard arrive cliquez sur lui avec l'icône "oeil" et choisissez l'arme. Quand il file prenez la voiture et suivez le point qui clignote sur le plan de la ville.

Quand vous arrivez à l'endroit de l'accident, sur la freeway, ouvrez le coffre et prenez les "flares". Cliquez sur la route avec les flares et regardez sur la porte du véhicule et prenez la clé. Ouvrez le coffre à l'aide de cette clé et cliquez avec l'icône "main" sur les paquets de cocaïne. Après l'arrivée du médecin légiste retournez au bureau. Ouvrez le tiroir de l'officier Morales avec la clé et notez la combinaison. Fermer le tiroir, prenez l'ascenseur et allez au rez de chaussée et donnez les objets trouvés sous les numéros 199145 et 199144. Retournez à l'hôpital embrasser Marie et rentrez a la maison.

### SIXIEME JOUR

Allez au bureau et parlez au capitaine. Prenez l'ascenseur et allez au premier étage. Entrez dans la vestiaire des hommes.

Prenez le rouleau de papier des toilettes et mettez le dans la cuvette et sortez dans le couloir. Parlez à l'employé qui part réparer les toilettes. Entrez dans le vestiaire des femmes et cherchez et ouvrez le casier de Morales. Cliquez sur le contenu du casier avec le notebook. Retourner au bureau des homicides et parlez au capitaine.

Allez au bureau du médecin légiste. Cherchez le corps de Rocklin en regardant les étiquettes sur les pieds des cadavres. Quand le médecin arrive notez la dernière adresse de la victime. Prenez et ouvrez l'enveloppe. Retournez à la voiture et rendez vous à l'hôpital. Donnez le médaillon à Marie et retournez à la voiture et rendez vous à l'adresse indiquée par la radio. Quand vous arrivez à la maison qui brûle, prenez le scraper et les enveloppes du coffre et quand le feu s'arrête entrez dans la maison. Prenez la photo qui se trouve au milieu de la chambre. Regardez la et notez l'adresse et l'uniforme de l'homme. Entrez dans la deuxième chambre et utilisez le scraper pour prendre un peu de sang et les cheveux. Retourner a la voiture et allez à Oak tree Mall. Entrez dans le bureau de recrutement pour l'armée montrez lui votre badge et la photo

de Michael et Jessie Bains. Récupérer la fiche de l'imprimante et lisez la. Retourner à la station et allez dans le bureau du psychanalyste. Montrez lui le rapport militaire de Michael Bains et retourner à la voiture.

Rendez vous à l'adresse de la photo et frappez à la porte. Allez au tribunal "courthouse" et parlez au juge. Montrez lui la photo des frères Bains et la coupure de presse prenez le mandat de perquisition et retournez a la maison de Bains.

Utilisez le mandat. Vous avez besoin d'aide. Allez a la station et donnez la photo, le sang, la coupure de presse, le livre et la bague. Retournez voir le juge et parlez lui. Elle vous donnera le papier pour avoir de l'aide. Retournez à la maison de Bains.

Cliquez sur Sonny avec l'icône "arme" et entrez dans la maison. Quand l'homme apparaît cliquez sur lui avec le curseur en croix. Un deuxième suspect apparaît avancez derrière lui et utilisez les menottes. Fouillez le canapé et prenez la télécommande. Cliquez avec la télécommande sur la télé et mettez la chaîne huit. Entrez dans la cheminée et quand le troisième suspect apparaît cliquez sur lui avec le curseur en coix.

(Georges CHRISTOPOULOS)

# JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

## STARBLADE

Tout d'abord allez sur ONKILLER (Zone 0, System 1) en prenant soins de charger les céréales dans l'Alta.

Sur la planète, vendre les céréales ainsi que les deux cartes que vous avez dû trouver, puis achetez des médicaments.

Retournez au vaisseau puis dirigez-vous en hyper espace sur TISRON (Zone 1, System 0). Avant de descendre sur la planète, n'oubliez pas de mettre votre combinaison qui se trouve dans le placard d'un couloir se situant à gauche du poste de pilotage.

Chez le premier marchand il faut vendre les médicaments puis sortir par la droite de l'écran. Une fois sortie, allez sur la gauche de l'écran pour récupérer la mine AD-02 en la prenant par derrière.

Chez le deuxième marchand vendez la carte et charger entièrement le vaisseau et l'Alta (en faisant plusieurs voyages) de métal ou d'uranium.

Ensuite, allez faire un tour sur SHELTA (Zone 4 System 0) en voyage conventionnel.

Vendez la carte ainsi que tous les métaux (ou l'uranium). Puis achetez un réservoir auxiliaire et faites le plein de carburant.

A partir de maintenant, vous pourrez effectuer tous vos voyages en hyper espace. Décollez pour XYLGONA (Zone 4 System 2). Remplissez le vaisseau d'eau et récupérez le livre en tuant le personnage du dernier tableau. Allez vendre 3 unités d'eau sur ERINA (Zone 4 System 2).

Tuez le cyberpode en lâchant la mine AD-02. Ramasser alors la ROM CFP 099, vendez la carte puis allez faire le plein.

Direction HIRGON (Zone 1 System 1) pour se refaire une santé. Achetez deux potions et une réserve d'oxygène au marché noir puis remplissez l'Alta d'eau.

Sur ITAVIS (Zone 2 System 1), ramassez la protection qui tombe du premier adversaire quand vous le tuez.

Vendez tout l'eau et la carte, remplissez les soutes de cryogène puis faites le plein.

Maintenant faite un saut sur ANTARES (ZONE 3 System 0).

Profitez-en pour acheter un pistolet laser et une dizaine de recharges au marché noir (Ca peut toujours servir!).

Chez le marchand vendez le cryogène et la carte puis remplissez le vaisseau d'uranium.

Allez donner le livre au mage qui se trouve sur SKAVER (Zone 3 System 1). En échange, il vous donne ses pouvoirs psychique. N'oubliez pas de faire le plein!

Récupérez le laser psychique XMT-03-BK qui se trouve sur ENDROMA (Zone 4 System 0). Vendez tout votre uranium.

Sur ONKILLER (Zone 0 System 1), achetez un laser lourd, des torpilles, effectuez des réparations si c'est nécessaire et faites le plein de carburant.

De retour au vaisseau, placez la ROM CFP 099 au centre du circuit de pilotage (Sas 2, porte B et armoire de droite). Sélectionnez CASSANDRA comme destination puis entrez le code d'accès "SIGMUND" (déterminé grâce à la combinaison des cartes M1 et M2).

Cette fois-ci, vous ne pouvez faire qu'un voyage conventionnel, alors attachez vos ceintures et rejoignez le poste de combat car le chemin va être long et semé d'embûches.

Une fois sur CASSANDRA, enfiler votre combinaison, remplissez votre réserve d'oxygène et buvez une fiole pour mettre votre niveau de vie au maximum.

Après avoir dégommé une vingtaine de Céphalhydres au XMT, Génolyne, dans toute sa splendeur se trouve face à vous. L'avenir de la galaxie Orion est entre vos mains.

Alors fermez les yeux et videz votre chargeur...

### REMARQUES

Quand vous faites du commerce, n'hésitez pas à retourner au vaisseau puis à redescendre immédiatement sur la planète lorsque les prix ne sont pas satisfaisant (Trop bas quand vous vendez ou trop haut quand vous achetez).

Certaines phases d'aller-retour planète-vaisseau destinée à remplir le vaisseau de marchandises ne sont pas obligatoire. Mais c'est tellement plus agréable et moins risqué de pouvoir se payer des voyages en hyper espace!

(Redoutet Emmanuel)

# JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

## MARTIAN DREAM

Dans la capsule dites à Garrett "need" et répondez Y. Dans la soute, prenez les vêtements, les armes, les munitions la wrench, les pliers, le sledgehammer (pour les coffres cloutés enlevez les clous avec la prybar, la tente, la tinderbox, la lanterne, de l'huile. Allez devant la porte de la capsule, utilisez la prybar sur la porte, répondez aux codes, réutilisez la prybar sur la porte et avant de sortir prenez le sextant et la spyglass. Allez au landing site 1893 (305145W). Dites "join" à Dibbs. Allez à Olympus (10N110W) par le pont 45121W. Parlez à Nathaniel devant le portail et allez à la mine du Syrtis major (10N72E). Devant la mine, regardez les coffres de la maison et poussez le haut du "drill" sur son socle et utilisez la "wrench" sur le tout. Allez dans la mine en poussant le drill devant vous et utilisez le sur le gros tas de cailloux. Joignez vous à Sherman et dites "signature" à Duprey, Sherman et à Yellin devant la mine. Pour connaître les emplacements des ponts, dites "bridge" à Dibbs. Retournez à Olympus et donnez lui la note des signatures. A l'intérieur d'Olympus parlez à Legrande et dites-lui que vous voulez bien aller chercher son frère (Jean) dans la mine d'Olympus (3N137W). Chez Curie prenez la lead box et les tongs. Empruntez les escaliers près du 12N116W. A l'intérieur du passage, prenez le panel (s'il ne veut pas bouger utilisez la wrench dessus). Sortez par l'autre extrémité. Allez chez Hearst (9N129W) dites-lui "favor". Allez sur le Mt Olympus au 10N145W, prenez la caméra. Rapportez-la à Hearst et dites-lui que vous avez la camera. Allez retrouver Jean dans la mine d'Olympus.

Profitez-en pour prendre quelques chips of radium et surtout un block of radium mettez les tongs vous les mettez dans la lead-box. Revenez à Olympys, dites "panel" à Edison (il vous le réparera). Allez voir Legrande et dites lui que vous avez trouvé son frère, prenez le "headgear" du dream machine. Allez à la centrale thermique (14N26W). Descendez les escaliers prenez le broken conveyor belt et une pelle que vous trouverez dans une salle. Faites réparer la "belt" par Trippet à Olympus en lui disant "belt". Revenez à la centrale, remettez la belt à sa place. Poussez les piles of coal à l'aide de la pelle jusque dans les furnaces répétez l'opération jusqu'à ce que le courant soit rétabli définitivement. Allez utiliser les oxium bin et prenez la bobine de câble dans un coffre. Allez à l'ensemble de tour (8N14W). Mettez des rubber gloves (Spector en a peut être) et utilisez les pliers sur la bobine de câble sur le câble cassé. Allez à Hellas, utilisez le levier 30568E, allez à la Dream Machine (23562E) utilisez le headgear sur l'espèce de dragon, jetez le panel sur le cabinet, utilisez la wrench dessus et mettez un block of radium sur le power unit. Mettez vous sur le siège et mettez un équipier un solo mode pour qu'il enclenche le panel. Dans le monde des rêves, il faut se parler à soi même pour se réveiller.

- Le rêve de Carver: protéger la plante en tuant les vers et lorsque la plante est devenue adulte et ne pousse plus, utilisez le ritual knife sur la plante.

- Le rêve de Lenin: allez jusque Lenin et brûlez les billets en utilisant une bougie sur ces derniers, prenez l'azurite, parlez à Lenin et dites "Y" à chaque fois.

-Le rêve de Tiffany: prenez le tapis et mettez le dans vos mains. Attirez le Minotaure derrière la maison et dépêchez vous d'appuyer sur l'interrupteur si cela ne marche pas recommencez.

-Le rêve de Wells: vos commandes seront inversées, prendre des dreamstuffs et utilisez les (vous trouverez des armes) allez où il n'y a des empreintes de pas et tuez les toutes (ce sont en fait des proto-martians)

-Le rêve des martiens: allez voir l'argrarian (le plus vieux) et dites-lui "join" et "body" quittez le rêve.

Prenez un seau à Elysium. Allez dans les glaces, utilisez une pelle ou pioche sur la glace, jetez le seau et mettez le cube dans le seau. Retournez à Hellas regardez et utilisez toutes les portes, l'une est rouillée (rusted) utilisez de l'huile dessus prenez une graine en vie. Allez dans la maison de Marais utilisez la pelle dans le sol mettez la graine dans le trou, rebouchez en bougeant pile of dirt avec la pelle. Ajoutez de l'eau, potash nitroogen et phosphorus (vous trouverez les fioles chez Marcus) Dormez 9-10 jours, prenez un ritual knife à Elysium, l'utilisez sur la plante adulte, prenez le corps, mettez-le sur le siège de la Dream Machine d'Hellas parlez et quittez le martien reprenez son corps à Elysium dites à Tekapesh (Lowell) "better" et juste avant "body". Allez à la Dream Machine d'Elysium. Mettez vous dessus et comme pour Hellas.

-Le rêve de Earp: tuez les proto-martians, prenez tout l'argent des corps, sortez, partez à l'annonceur dites "grey" et misez tout votre argent, parlez au cheval gris et dites "free".

- Le rêve de Clemens: promenez-vous avec la barge en utilisant le levier dans la direction voulue et appuyez sur ESPACE retrouvez toutes les feuilles ( plus ou moins 30) parlez à Clemens quand vous. Quand vous aurez les "pages", mettez le manuscrit dans la boîte aux lettres.

- Le rêve de Méliès: essayez de ne marcher que sur les cases de couleur gris foncé prenez le dreamshuff utilisez-le et utilisez l'huile sur la porte quand vous revenez.

- Le rêve de Lowell: prenez les winged boots, mettez-les. Prenez un hand mirror et une fois sur Neptune (un mont de glace) utilisez le miroir.

Revendez au monde réel et convainquez Tekupesh de libérer en disant "better" les humains. Faites développer la photo par Méliès en lui disant "deve" ou "photo". Allez chez Hearst dites "photo".

Allez à tour 55N125W prenez la lentille cassée, allez chez Tiffany à Elysium dites lui "brok" remettez la lentille.

Allez à la tour 55N100E prenez le moteur, allez chez Edison à Olympus dites-lui "motor" et "Y" remettez le moteur.

Allez à Elysium prenez un weed sprayer. Allez chez Bernhardt à Olympus utilisez les weed killer dans le weed sprayer. Allez à la tour 59N, 23W utilisez le weed sprayer sur les vine. Allez au panel des ruby lens, regardez votre montre (ex: avec 01:14 pm utilisez le panel et mettez 1314 avec 05:06 pm mettre 1706 etc). Allez au labo secret de Kaxishek (54N112E) prenez le corps métallique, regardez le corps cassé, utilisez les chips en radium dans le robot portant (Gutter) dire "fashion", utilisez l'heurtstone dans le corps métallique. Mettez le corps métallique dans le dream machine d'Hellas. Allez à la station de pompage 18N167W descendez les escaliers.

# JEUX... CRACK PC COMPATIBLES

## MARTIAN DREAM (SUITE)

Mettez Chshcket in solo mode à l'intérieur et utilisez la machine près des trois cracks que vous passez sans problème. Parlez à Roosevelt à Olympus: menez la conversation vers "fingerprints". Allez au 1893 landing site prenez le morceau de métal cassé à l'arrière de la capsule. Prenez le microscope chez Marcus à Hellas. Allez chez Roosevelt dite "micro" ou "finger". Dites "ball" à Carnegie dans la mine d'Olympus (1ère à gauche). Prenez la grande "barge" d'Hellas, allez avec jusqu'aux mines du Syrtir Major. Poussez un Wagon jusque dans la mine utilisez la wrench sur le switch.

Trouvez une voie of iron, utilisez un drill dessus, déplacez le minerai avec une pelle dans le wagon répétez l'opération 7 fois. Poussez le wagon dans la barge allez avec aux mines d'Olympus. Utilisez wrench sur switch, poussez le wagon jusque carnegie. Dites-lui "balls" prenez les balls. Allez porter à Sohra Bernhardt. Allez à la Darge 459W, allez avec au 3253ØW (argyre). Utilisez les cannonballs dans le canon, tirez 2 à 3 coups sur les portes avec le canon. Entrez dans Argyre, parlez à Rasputin. Prenez quelques "rouge berries". Retournez voir Bernhardt, dites-lui "rouge". Descendez dans la station de pompage, allez en bas et à droite, il y a une porte: entrez. Regardez dans les coffres. Utilisez le "Rubber" (qui sont dans les coffres) et la fiole de Bernhardt dans l'espèce de cage, mettez Chshcket dedans, mettez vous en solo mode, utilisez le panel. Une fois, l'apparence humaine réalisée pour Chshcket (passez en party mode) allez voir Jack Segal à Olympus et parlez lui. Retournez à Argyre, dites "dream" à Rasputin et "job". Allez à la dream Machine d'Argyre et faites comme à Elysium et Hellas.

Pour faire apparaître l'obélisque dites "test" aux Shadowbirds

- 1er rêve: approchez le miroir juste devant 1 des 2 Spector si c'est une "human reflection" allez voir l'autre, dites lui "liar" et prenez la porte opposée. Si c'est une "Martian reflection", dites lui "liar" et foncez à la porte opposée.

2ème rêve : utilisez tous les dreashiff, prenez le magical dixir heading et utilisez-le sur le martien.

-3ème rêve : allez toujours tout droit.  
-4ème rêve : Parlez à Raxack, dites "enter" puis "Y" prenez et utilisez tous les dreamstuffs que vous trouvez. Si vous mourez, parlez à Raxa : "enter" -> y.

Quand vous aurez tué les jumping beans, les ammonoïds, la giant maw, utilisez une baie marron, placez vous derrière le switch utilisez-le. Allez au dreamstuff head, utilisez le dreamstuff : si ce n'est pas le M6Ø, recommencez; jusqu'à ce que ce soit lui. Tirez dans le crystal wall avec le M6Ø et mettez vous sur un alignement Raxack-trou vous tirez sur Raxack. Prenez les phlogistonite cannister. Allez chez Carnegie et parlez lui... ADMIREZ...

(FIL D'OEUF)

### LAST MISSION

Pour avoir de l'énergie infinies, tapez au clavier 'OPERA' pendant le jeu.  
(Carlos MARQUES)

### SOKOBAN

Pour reculer d'un mouvement, appuyez sur la touche 'U' pendant le jeu.

(Carlos MARQUES)

### KING OF THE BEACH

Quelques codes pour ce jeu:  
SIDEOUT, GEKKO, TOPFLITE,  
SUNDEVIL.

(Carlos MARQUES)

### GODDY ET MYTHOS

Pour avoir des vies infinies, appuyez simultanément au clavier sur les touches 'O', 'P', 'R' et 'A'.

(Carlos MARQUES)

### MUTANT ZONE

Pour avoir des vies infinies, tapez 'CHARLY' au clavier. Pour avoir de l'énergie infinie, tapez 'EGOS'.

(Carlos MARQUES)

**-25% de REMISE  
SYSTEMATIQUE  
sur tous les  
logiciels,  
consommables et  
accessoires!**

**Au CLUB 25,  
c'est Noël  
365 jours/an**

- 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<sup>ère</sup> commande)

**TEL : 93.09.67.24**

**NEWS • INFOS • TARIFS**



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 .....

Veuillez enregistrer mon adhésion pour 1 an au CLUB 25. Ci joint mon règlement (100 F)., versé par chèque/CCP/mandat.

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

Ordinateur(s) utilisé(s):  AMIGA

ST  AMSTRAD CPC  PC

CONSOLE(Précisez) .....

## 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.

#### EBLIETZKRIEG

C. Bregeon Q.22001  
Comment arriver à résoudre un combat? Je mets "engage", une fois finis les engagements désirés, je mets "résolve" mais cela revient automatiquement à "engage". Pourquoi? Je n'arrive pas également à déplacer les unités.

#### CADAVER

Un lecteur Q.22002  
Je suis bloqué au niveau 1. J'ai suivi les instructions données dans la réponse du Joystick n°21, mais je suis toujours bloqué et n'ai toujours pas la couronne (la vraie!).

#### MANIAC MANSION

A. Boiret Q.22003  
Je suis désespéré: où peut-on trouver de l'essence?

#### LE PASSAGER DU TEMPS

Un lecteur Q.22004  
Dans l'entrée de la pyramide, quel est le bras qu'il faut baisser après avoir examiné les colonnes et mis la bague dans l'oeil du loup? Est-ce celui du Bouddha dans la pièce à côté? Si je l'abaisse, cela provoque un éboulement et je meurs. Que faire?

#### LES VOYAGEURS DU TEMPS

Thomas Q.22005  
Comment faire dans le labyrinthe? Je n'y arrive pas. J'arrive à une porte mais je ne peux pas entrer!

#### B.A.T.

G. Dreher Q.22006  
Comment faire pour que Selenia me suive?

#### THE CONQUEST OF CAMELOT

Franck Q.22007  
Après avoir donné "ma" bourse à l'homme de la forêt, je me trouve face à six menhirs où est établie une barrière magique. Comment faut-il faire pour la passer?

#### ICEMAN

Franck Q.22008  
Une fois la fille ramenée sur la plage, il faut appliquer une certaine procédure. Je sais que c'est la "C.P.R.", mais cela n'a aucun effet! Alors, si quelqu'un pouvait m'indiquer ce qu'il faut que je fasse...

#### COLONEL BEQUEST

Franck Q.22009  
Je n'ai trouvé aucun indice si ce n'est un mouchoir et un passage secret. Indiquez-moi où je pourrais en trouver afin de résoudre l'énigme.

#### CROISIERE POUR UN CADAVRE

Antoine Q.22010  
Où se trouve le pied de biche pour ouvrir la porte de la cale? Où se trouvent les clefs? Y a-t-il un ou plusieurs films à passer au projecteur dans le fumoir? Si oui, où se trouvent-ils?

#### RANX

Dominique Q.22011  
Pouvez-vous m'indiquer où se trouve le code pour délivrer la femme de Ranx. Et comment ouvrir la porte de l'ambassade à Rome?

#### INDIANA JONES 3 ADVENTURE

Bruno Q.22012  
Je suis à Venise, dans la bibliothèque et n'arrive pas à résoudre l'énigme des piliers et des chiffres romains.

#### LAST NINJA II

Cyrille Q.22013  
Comment sortir du premier niveau : après avoir trouvé les étoiles, le bâton, le nunchaku, la carte, la clef et le hot-dog. A quoi sert la carte et comment faut-il la regarder?

#### THE SECRET OF MONKEY ISLANDS

Julien Q.22014  
Où se trouve le casque (helmet) pour l'homme-canon au cirque? Comment faire pour prendre la statue du gouverneur, une fois entré dans la maison? Que faut-il donner au troll pour passer le pont? Comment faut-il faire pour aller à l'île avec le câble? (sur St).

#### THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Gaëlle Q.22015  
Je n'arrive pas à monter dans le bateau après l'avoir acheté et recruté mes équipiers. Comment faire?

#### IMMORTAL

Gaëlle Q.22016  
Comment fait-on pour passer le deuxième niveau? J'ai les trois gemmes, mais je ne sais pas m'en servir!

#### INDIANA JONES 3 ADVENTURE

Stan Q.22017  
Peut-on prendre le maillet dans la salle de sport? Dans le château, j'arrive au dernier étage, ainsi qu'au dernier garde, mais je ne sais pas comment ni quelle porte il faut ouvrir, car elles sont toutes fermées à clef (sur St).

#### ZAK MAC KRACKEN

Florian Q.22018  
Sur Mars, que je prend les clefs, l'une d'elles se transforme en poussière. Pourquoi? Et comment faut-il faire pour la prendre?

#### MANIAC MANSION

Guillaume Q.22019  
Comment coller les timbres sur l'enveloppe déchirée? Où se trouve la carte violette qui permet d'ouvrir la porte dans le labo? Comment prendre l'ampoule de la vieille radio? A quoi sert le périscope du labo?

#### EXPLORA II

Corentin Q.22020  
Dans quel ordre des temps faut-il aller?

#### NAVY MOVES

Geoffrey Q.22021  
Je n'arrive pas à passer les poulpes géants de la première partie. Pouvez-vous me donner le code pour accéder à la deuxième partie? (sur Atari).

#### GOLD RUSH

Jérôme Q.22022  
Que dire ou forgeron pour qu'il me donne le fer à marker? Que faire après être sorti de la chambre secrète dans l'hôtel Green Pastures? A quoi servent l'aimant et la ficelle?

#### TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Thibaut Q.22023  
Je suis bloqué dans la rivière Hudson. Comment faut-il faire pour en sortir? (sur Nintendo).

#### B.A.T.

Sylvain Q.22024  
Comment ouvre-t-on la porte de la base Epsilon? Où se cache Merigo? (Amstrad 6128+).

#### LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Christophe B. Q.22025  
Je suis bloqué à l'intérieur du passage secret, devant une statue. Que faut-il faire pour passer?

#### CHUCK ROCK

Un lecteur Q.22026  
Comment tuer le dinosaure qui est sous l'eau au troisième niveau? (Atari).

#### INDIANA JONES 3 ADVENTURE

Hussain N. Q.22027  
A Venise, je suis près du tombeau, derrière la grille. Comment dois-je faire pour ouvrir cette grille?

#### INDIANA JONES (ACTION GAME)

Un lecteur Q.22028  
Que dois-je faire au deuxième level?

#### SRAM 2

Loïc Q.22029  
Comment fait-on pour posséder l'oreille du loup-garou?

#### BATMAN

Daniel Q.22030  
Pouvez-vous me donner l'emplacement de chaque pièce de la Batmobile, car je n'arrive à trouver que six pièces, la septième est introuvable! Peut-on mettre des vies infinies?

#### THE FINAL

#### FANTASY LEGEND

Alexandre Q.22031  
Je suis au deuxième monde (celui des océans) et je n'arrive pas à trouver "Ryu-o", celui qui détient la sphère permettant l'accès au troisième monde (celui des nuages). Je ne sais pas non plus quoi faire du "red-orb" que m'a donné "Sei-ryu" quand je l'ai battu.

#### THE SECRET

#### OF MONKEY ISLAND

Loïc G. Q.22032  
J'aimerais savoir que faire lorsque j'arrive chez Stan bateaux d'occases et que le vendeur n'est pas là?

#### ELVIRA MISTRESS

#### OF THE DARK

Guillaume Z. Q.22033  
Après de nombreuses heures désespérantes passées dans le labyrinthe, je n'ai toujours pas trouvé l'anneau qui me permettrait de tuer le monstre des catacombes. Où se trouve-t-il exactement?

#### INDIANA JONES 3 ADVENTURE

Denis Q.22034  
Comment passer la garde nazi au pied des escaliers? Même avec la chope, je n'y arrive pas. Où sont les codes pour le coffre derrière le (faux) tableau de la Joconde?

#### OPERATION STEALTH

Laloo Q.22035  
Je suis allée au rendez-vous, je me suis fait avoir à la banque, je me suis sortie de la grotte et retrouvée devant la fleuriste. Que dois-je faire? Aurais-je oublié quelque chose? (sur St).

## 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 Joystickteurs heureux...

## JOY'S TEAM

### BATMAN

Vogue R.11029  
Après avoir pris la batceinture, prendre la porte en face, descendre et entrer dans la pièce. Aller se placer dans l'espace au-dessus des objets ramassés, se tourner vers le mur et appuyer sur le bouton de joystick.

### LES VOYAGEURS

#### DU TEMPS

Pascal R.18001  
Une fois dans la salle des machines, il faut:  
- Utiliser papier dans ouverture.  
- Actionner bouton vert.  
- Actionner bouton rouge.  
- Prendre papier documents.  
- Aller dans le rond blanc.

### FUGITIF

Jérôme R.18002  
Pour trouver Diana Berenice lorsque le jeu commence faire: sud, sud, ouest, appuyer sur bouton, attendre, ouest, examiner boîte aux lettres, monter escalier, frapper porte, attendre, ouvrir porte, nord, nord.

### LAST NINJA II

Frédéric R.18003  
Une chasse d'eau dans Last Ninja II? Ca c'est un scoop! Quant à la carte, tu ne peux pas la lire. Pour passer au deuxième niveau, présentes-toi devant la grille, clef en main et fait le mouvement de coup dans le ventre. Miracle, la grille s'ouvre. Avance, une rivière bloque le passage mais avec de la patience, le bateau qui se trouve en haut du tableau avancera. Sautes dessus et sautes à nouveau sur l'autre rive. Avance, un chemin part en haut, empruntes-le (attention aux abeilles). Avant de changer d'image, saute en avant sinon plouf! Tu te retrouves sur une île. Un bateau y est amarré, prends le bâton, mets-toi devant la corde et refais le mouvement du coup dans le ventre. L'amarré cédera. Ensuite, reviens sur tes pas et, cette fois-ci, prends le chemin de gauche. Une autre rivière barre le passage à passer selon le même principe que pour la précédente. Une fois sur l'autre rive, avance. Te voici au deuxième niveau. Il est inutile de prendre le sabre car il est aussi puissant que le bâton. Par contre, tu dois prendre un outil (utile pour ouvrir la bouche d'égout et passer au troisième niveau) ainsi que le cocktail molotov (que tu devras allumer sur une torche au troisième et lancer sur le crocodile qui l'empêchera de passer au quatrième niveau).

### KING QUEST V

Philippe R.18005  
Vas vers les plantes carnivores. Tu verras des yeux dans les buissons, renverse le miel par-terre, prends les trois émeraudes qui sont dans le sac que tu as trouvé chez la sorcière. Poses les une par une sur le sol (tu verras pourquoi!), suis le petit elf, il te donnera les chaussures et te montrera la sortie. Pour faire partir le serpent, il faut le tambourin que tu trouveras à l'emplacement des gitans quand ceux-ci seront partis.

### FINAL FANTASY LEGEND

Gamekid R.18008  
Juste avant la salle pleine de sphères, il y a deux pièces où se trouvent une ligne de sphères horizontale et une autre verticale. L'intersection de ces deux lignes, si tu les imagines superposées, t'indique quelle sphère il faudra choisir dans la dernière salle remplie d'orbes. Retourne dans celle-ci et place-toi devant la sphère correspondant à l'intersection (et non dessus!), puis appuie sur le bouton A : tu auras le plaisir de rencontrer le dernier monstre ébonté du deuxième niveau. Les paroles du villageois indiquaient donc la solution. Pour la deuxième question: la puissance des mutants varie selon leur équipement et surtout selon le nombre d'ennemis qu'ils terrassent. Quant aux monstres de l'équipe, ils peuvent atteindre 799 points de vie vers la fin du jeu!

### LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Nono R.18010  
Pour ouvrir la porte, il faut la clef que détient Léo. Il la cache sous son oreiller. Pour démasquer l'assassin, il faut d'abord trouver le cadavre et la clef du mystère. Il se démasquera tout seul. Prendre le revolver ne sert absolument à rien durant tout le jeu. Pour les clefs, clique dessus dans le menu.

### THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Seb R.18011  
Pour faire l'explosion, il faut avoir la carte de recette qui se trouve dans l'armoire près du lit. La clef de l'armoire se trouve dans les céréales. Voici les ingrédients: Les deux teeshirts, une pastille, le tire-agrafe, la note, la carte de travail, un pétale jaune, le stylo-plume, de l'encre, le livre poussiéreux, des céréales, la petite clef, la liste des ingrédients, une endive, de la poudre, le drapeau et le bon vin se trouvant à côté des caisses de poudre. Et les minutes! Après la scène, enflammer le livre.

### ASTERIX ET LE COUP DU MENHIR

Isalgué-Best R.18014  
Pour avoir le laurier, il faut d'abord acheter du vin, puis monter sur le tonneau du devin parti pour attraper la gourde. Tu as donc le pétrole. Vas chez le druide et propose la potion: boux+pétrole+fraîse. Le chaudron va s'envoler et atterrir sur un romain. Aller chercher le romain vers le camp et le ramener chez le druide. Lui donner la potion suivante: boux+champignon+ fraîse, le romain va s'envoler. Tu repars toujours avec le vin, en direction du camp romain dans lequel tu vas entrer sans

problème car les légionnaires regardent le romain voler. Vas vers les romains et joue une seule fois avec eux, continue et rentre dans la grande tente. Là se trouve un centurion, tu lui échanges le vin contre les lauriers. Reviens chez Panoramix et fais la potion de guérison: laurier+champignon+boux.

### LES VOYAGEURS DU TEMPS

Emmanuel R.18015  
Dans la pièce, il faut:  
- prendre sac plastique (dans poubelle),  
- actionner tapis,  
- prendre clef.  
Dans la salle de bain: utiliser seau sur évier, actionner placard, prendre insecticide, actionner pompe des W.C., prendre petit drapeau, placer seau sur porte du fond, actionner porte de droite.

### INDY 3 ADVENTURE

Mickaël R.18017  
Pour ouvrir la grille, il faut simplement cliquer sur la "serrure rouillée" et non sur la grille elle-même. Au début du jeu, il faut prendre chez Henry la peinture que tu donneras aux gardes nazis du château (celui qui est le plus près de la pièce aux peintures). Il faut également faire tomber l'étagère et prendre le papier adhésif qui est derrière. Tu utiliseras dans le bureau d'Indy sur le bocal. Tu obtiendras ainsi une clef qui sert à ouvrir la commode chez Henry, et à prendre le Faux Journal du Graal.

### INDY 3 ADVENTURE

Thomas R.18018  
Vas ramasser le crochet sur le squelette puis vas actionner la torche. Tu tomberas dans une trappe, ne t'affole pas, continues jusqu'à une corniche. Utilise le crochet sur le bouchon au plafond, utilise le fouet sur le crochet. Tu remonteras à l'aide d'une échelle en revenant sur tes pas. Retourne là où il y avait de l'eau et, oh miracle!, il n'y en a plus. Tu peux donc continuer. La Tombe du Chevalier est bien loin de là et il te faudra passer beaucoup d'autres épreuves.

### B.A.T.

Guillaume R.18019  
Pour trouver la carte, il faut aller au bar et poser une question sur Merigo à la fille. Elle vous donnera un nom de race. Questionner et demander "acheter" à tous les membres de cette race-là.

### LE MANOIR DE MORTEVIELLE

Cécile R.18026  
Il ne faut pas entrer dans la chambre de Julia. Il ne faut rien faire dans le puits.

### SHADOW OF THE BEAST II

Jimmy R.18020  
Dans les grottes de cristal, avancer jusqu'au garde qui dort. Il se réveille et court, il faut le suivre jusqu'à un mur. Prendre la hache et tirer sur le goblin qui tire sur une corde pour faire arrêter le mécanisme du pont qui se dérobe sous les pieds. Puis taper dans le mur jusqu'à ce qu'il s'écroule et avancer.

### TEENAGE MUTANT

#### HERO TURTLES

Aurélien P. R.18022  
Au premier niveau, troisième bouche d'égout, il faut frapper le monstre violet 10 fois, ensuite la dame disparaîtra et tu pourras passer par la porte (attention, le monstre cherche toujours à rester sur toi!).

### OPERATION STEALTH

Benny R.18025  
Tu as oublié le télégramme à la réception de l'avion. Mais ce n'est pas grave. Vas changer ton argent à la banque, clique deux fois pour avoir de la monnaie. Vas chez la fleuriste et achètes un oeillet. Puis vas au jardin municipal et assieds-toi sur le banc. Oui, tu as oublié quelque chose! Après avoir pris les objets dans le bagage, il faut aller aux toilettes (à droite). Là, fais les actions suivantes:  
- utiliser câble sur prise électrique,  
- actionner rasoir électrique.  
Voilà la chose essentielle que tu avais oublié! Maintenant tu sais ce que tu dois faire et tu as tout pour le faire: une fleuriste (pour avoir de la monnaie, vas à la banque et donne tes billets au caissier, deux fois de suite) et un parc. N'oublie pas de mettre l'oeillet rouge à ta boutonnière.

### LA CHOSE

#### DE GROTEMBOURG

Elodie R.18027  
Pour te débarrasser des rats, il te faut le bibou. Pour l'avoir, c'est facile, vas dans ton jardin, tape quelque chose comme "fouille buisson" ou "examine buisson". Un chat arrive avec une souris dans la gueule, fais "tirer queue du chat", ensuite prends la souris, vas à la maison abandonnée et donne la souris au bibou. La maison du prof se trouve à la fin du souterrain. Il y a une porte derrière deux crânes. Je crois qu'il faut faire "tourner crâne".

### SECRET AGENT SLY SPY

Jimmy R.18029  
D'abord c'est le dernier niveau. Il faut tirer sur la barre jusqu'à sa disparition, mais cette méthode peut être assez longue, il est donc préférable d'utiliser toutes les mutations avant de monter et frapper contre la barre. Normalement, elle disparaît très vite et le boss tombera à terre par un coup seulement.

### MEGAMAN II

Nicolas R.21014  
Au niveau du Dr Willy, arrivé à l'écran des deux échelles séparées par un grand trou, utiliser de préférence l'arme 1 (celle qui fait apparaître des avions qui montent à travers l'écran). Tout d'abord, se mettre au bord de l'écran (c-à-d tout en bas de l'échelle située en bas), puis lancer un avion à gauche et, pendant ce temps, escalader le plus vite possible l'échelle. Arrivé en haut, sauter sur l'avion et en lancer un autre, toujours sur la gauche. Répéter l'opération jusqu'à l'arrivée sur l'échelle tant convoitée, celle située tout en haut de l'écran.

### GOONIES II

Nicolas R.21027  
Pour ceux qui n'ont pas la patience de tout trouver, qu'ils entrent le code suivant, et ils verront peut-être la fin: Q?7fjèche vers le bas Q4860P0.

LA  
PASSION  
DU  
JEU

# MANDRAGORE



PAR LES  
PROS  
DE LA  
VPC

## LE SPECIALISTE DES JEUX SUR MICROS ET SUR CONSOLES NEC PC-ENGINE SEGA

Mettez tous nos atouts dans votre poche: Nos prix sont parmi les plus bas du marché. Ils sont T.T.C. et les frais d'emballage sont gratuits (mais pas ceux d'expédition). Recevez les jeux plus vite en nous téléphonant, tu verras c'est sympa (eh oui, nous sommes des agités du joystick!). Tous nos jeux sont garantis 4 mois. Nous avons un nombre incroyable de références qui ne tiendraient pas sur cette page. Aussi ne panique pas si le jeu sur lequel tu flashes n'y figure pas. Jette toi sur le téléphone (pas trop fort ça fait mal!) et c'est dans la poche! Pour finir, les cadeaux: c'est très simple, pour l'achat de 2 jeux, tu gagnes le pin's Mandragore. Pour l'achat de 3 jeux, tu as 3% de réduc. sur le troisième jeu. Pour 4 jeux, 4%, 5 jeux, 5% etc... (plus le pin's bien sûr). Attention!!! Notre pin's représentant la fleur qui s'éclate étant réalisée en tirage limité à 1000 exemplaires, il n'y en aura pas pour tout le monde!

TITRES	AMIG.	ST/STE	AMSTRAD	PC	PC
			K7	51/4	31/2
3D CONSTRUCTION KIT	371	250	224	224	371 371
AMNIO'S	345	-	-	-	-
AMOS	415	-	-	-	-
BABY JOE	NC	NC	-	-	NC NC
BAT	291	291	-	-	291 291
BATTLE ISLE	241	241	-	-	241
BATTLE OF BRITAIN	238	238	-	-	268
BATTLE STORM	268	-	-	-	268
BOSTON BOMB CLUB	241	241	-	-	268
BRAT	241	241	-	-	-
BUILDERLAND	198	148	198	-	-
CADAVER	241	241	-	-	298
CADAVER SC DISK	145	145	-	-	145
CAPTIVE	241	241	-	-	-
CAPTAIN PLANET	241	241	-	-	-
CHESS CHAMPION	294	294	-	-	-
CHESS MASTER	-	-	-	-	289 289
CASTLES	291	291	-	-	291
CHUCK ROCK	248	248	-	-	-
DEMONIAK	298	298	-	-	298 298
DEUTEROS	241	241	-	-	-
ELF	241	241	-	-	291
EYE OF THE BEHOLDER	298	-	-	-	-
ESS MEGA	-	-	-	-	294
F-15 STRIKE EAGLE 2	341	341	-	-	341
F-16 COMBAT PILOT	-	-	98	148	-
F-19 STEALTH FIGHTER	281	281	-	-	381 381
F-117 A	-	-	-	-	398
FACE OFF	261	-	-	-	-
FINAL FIGHT	241	241	-	-	-
FLIGHT OF THE INTRUDER	291	291	-	-	381
FULL METAL PLANET	241	241	-	-	318 318
GODS	248	248	-	-	-
GRAND PRIX 500 2	248	248	198	198	248 248
GREAT COURTS 2	248	248	-	-	-
GUNSHIP 2000	-	-	-	-	381
HEART OF CHINA	-	-	-	-	389
HERO'S QUEST	241	241	-	-	298
HUNTER	241	241	241	-	-
KICK OFF-SC DISK	241	241	-	-	241
KING'S QUEST 5	-	-	-	-	381
LESLIE SUIT LARRY 1	-	-	-	-	398
L-S-L- 3	-	-	-	-	398
L-S-L- 5	-	-	-	-	398
LINKS	-	-	-	-	448
M1 TANK PLATOON	298	298	-	-	398
MAGIC ROCKETS	241	241	-	-	-
MANCHESTER UNITED	241	241	108	158	-
MEGA-LO-MANIA	241	241	-	-	-
MIDWINTER 2	241	241	-	-	291
OUTRUN EUROPA	241	241	-	-	-
PREDATOR 2	241	241	-	-	198
PREHISTORIK	268	268	-	-	-
RAILROAD TYCOON	291	291	-	-	291
ROBOZONE	251	251	-	-	291
R-TYPE 2	241	241	-	-	-
ROBIN HOOD	241	241	-	-	308 308
R.B.I. 2	298	298	108	158	298 298
RUGBY THE WORLD CUP	241	241	-	-	-
RETURN TO EUROPE	134	134	-	-	-
RISE OF THE DRAGON	398	-	-	-	398
RIDERS OF ROHAN	-	-	-	-	355
SILENT SERVICE 2	342	342	-	-	342 342
SIM CITY	292	292	-	-	292 292
TERRAIN EDITOR	269	269	-	-	269
SIMPSONS	248	248	108	158	342 342
SECRET OF MONKEY ISLAND	295	295	-	-	295
SUPER SPACE INVADERS	241	241	-	-	291 291
SHADOW SORCERER	278	278	-	-	-
SPACE QUEST 4	-	-	-	-	398
TERMINATOR 2	241	241	-	-	291 291
TIPP OFF	251	251	-	-	291 291
TOKI	241	241	-	-	-
TORTUES NINJA 2	241	241	-	-	291
THUNDERBARK	342	342	-	-	359
UTOPIA	291	291	-	-	-
VOYAGEURS DU TEMPS	329	278	-	-	339 339
VROOM	241	241	-	-	-
WING COMMANDER 2	-	-	-	-	391
WOLFFACK (AM. 1Mo)	291	291	-	-	291 291
WILLY BEAMASTE	-	-	-	-	366
YEAGER AIR COMBAT	-	-	-	-	303
PLANETE AVENTURE	294	294	-	-	294
FAST LANE	-	-	-	-	294
TOP 20	-	-	228	265	-
4 MERCENAIRES	271	271	216	253	-

TITRES	AMIG.	ST/STE	AMSTRAD	PC	PC
			K7	51/4	31/2
4 MERCENAIRES	271	271	216	253	-
CHALLENGERS	294	294	216	284	294
LES BATTANTS	304	304	211	238	304
15 MEGASTARS	-	-	216	247	-
LES FOUS DU VOLANT	265	265	207	234	-
FULL BLAST	294	294	-	-	294
ADVENTURES EXTRA.	294	294	-	-	325
LES COSTOS	294	294	228	265	-
CAPCOM COLLECTION	275	275	211	265	-
AIR COMBAT ACES	-	313	234	294	-
LES BATTANTS 2	294	294	212	253	294
10 MEGA-HITS VOL.3	325	325	-	-	325
AIR SEA SUPREMACY	294	294	234	294	319
TOP 25	-	-	229	265	-
KARATE ACES	294	294	211	253	294
RAPP PACK	253	253	193	217	253
QUEST & GLORY	294	294	-	-	294
SUPER HEROES	264	264	190	215	-
FUN RADIO	294	294	205	235	294
DOUBLE DOUBLE BILL	294	294	-	-	-
10 GREAT GAMES	325	325	-	-	325
TOP LEAGUE	294	294	-	-	294
MAX	273	273	209	246	-
TOP ACTION	267	267	193	220	267
SUPER SEGA VOL.1	273	273	209	246	-
JUSTICIERS 3	257	257	202	224	-
OCEAN ARCADE	257	257	202	224	-
OCEAN 3D	257	257	-	-	-
OCEAN SPORT	257	257	202	224	-

**POUR LE DÉTAIL DES TITRES, APPELÉZ-NOUS, COMPLIS MICROS 46 30 84 31**

**MEGA ECLATE SUR CONSOLES MEGADRIVE LE CHOIX + LA QUALITÉ PC ENGINE DES GRAPHISMES QUI RENDENT OUF**

TITRES	AMIG.	ST/STE	AMSTRAD	PC	PC
			K7	51/4	31/2
BATMAN	-	-	-	-	448
STRIDER U.S.	-	-	-	-	478
MICKY MOUSE U.S.	-	-	-	-	478
SHADOW BLASTER	-	-	-	-	468
SHADOW DANCER U.S.	-	-	-	-	468
MONSTER LAIR	-	-	-	-	394
SUPER VOLLEY	-	-	-	-	474
DICK TRACY U.S.	-	-	-	-	474
JAMES POND	-	-	-	-	474
PGA TOUR GOLF	-	-	-	-	474
ONSLAUGHT	-	-	-	-	474
STAR CONTROL	-	-	-	-	474
SONIC THE HEDGEHOG	-	-	-	-	384
MIGHT & MAGIC	-	-	-	-	598
888 ATTACK SUB	-	-	-	-	474
CENTURION	-	-	-	-	474
STORMLORD	-	-	-	-	468
ALIEN STORM U.S.	-	-	-	-	394
MEGA TRAX	-	-	-	-	394
SPIDERMAN	-	-	-	-	448
OUTRUN (JAP)	-	-	-	-	448
FANTASIA	-	-	-	-	448
STREETS OF RAGE	-	-	-	-	394
RAIDEN TRAP	-	-	-	-	448
MIDNIGHT RESISTANCE (JAP)	-	-	-	-	448
SPACE GOMOLA	-	-	-	-	448
DECAPATTACK	-	-	-	-	474
FATAL REWIND	-	-	-	-	448
OUTRUN	-	-	-	-	448
MIKE DITKA	-	-	-	-	474
DEVIL CRUSH	-	-	-	-	448
VAPORTRAIL	-	-	-	-	448
ARCUS ODYSSEY	-	-	-	-	448

TITRES	AMIG.	ST/STE	AMSTRAD	PC	PC
			K7	51/4	31/2
MASTER SYSTEM	-	-	-	-	-
AFTER BURNER	-	-	-	-	298
ZILLION 2	-	-	-	-	294
THUNDER BLADE	-	-	-	-	294
PENGUIN LAND	-	-	-	-	294
RAMBO 3	-	-	-	-	326
R-TYPE	-	-	-	-	289
ALTERED BEAST	-	-	-	-	328
VIGILANTE	-	-	-	-	294
DICK TRACY	-	-	-	-	344
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	-	-	-	-	344
MICKY MOUSE	-	-	-	-	298
PAPERBOY	-	-	-	-	298
E.S.W.A.T.	-	-	-	-	298
SUPER MONACO G.P.	-	-	-	-	298
GHOULS 'N' GHOSTS	-	-	-	-	344
CYBER SHINOBI	-	-	-	-	344
AERIAL ASSAULT	-	-	-	-	298
POPULOUS	-	-	-	-	298
STRIDER	-	-	-	-	324

TITRES	AMIG.	ST/STE	AMSTRAD	PC	PC
			K7	51/4	31/2
NEC PC ENGINE CORE GRAFX	-	-	-	-	-
R-TYPE	-	-	-	-	388
NINJA SPIRIT	-	-	-	-	364
JACKIE CHAN	-	-	-	-	364
LEGEND DE TONNA	-	-	-	-	388
POPULOUS	-	-	-	-	388
ADVENTURE ISLAND	-	-	-	-	388
POWER ELEVEN	-	-	-	-	388
FINAL SOLDIER	-	-	-	-	388
F1 CIRCUS 91	-	-	-	-	388
PC KID 2	-	-	-	-	364
RACING SPIRIT	-	-	-	-	388
SUPER LONG NOSED GOBLIN	-	-	-	-	388
HIT THE ICE	-	-	-	-	388
DRAGON EGG	-	-	-	-	364

TITRES	AMIG.	ST/STE	AMSTRAD	PC	PC
			K7	51/4	31/2
SUPER GRAFX	-	-	-	-	-
BATTLE ICE	-	-	-	-	398
GHOULS 'N' GHOSTS	-	-	-	-	498
1941	-	-	-	-	498

TITRES	AMIG.	ST/STE	AMSTRAD	PC	PC
			K7	51/4	31/2
CD-ROM	-	-	-	-	-
CRAZY CAR RACING	-	-	-	-	364
ROAD SPIRIT	-	-	-	-	448
L-DIS	-	-	-	-	364
HELL FIRE	-	-	-	-	448
POMPING WORLD	-	-	-	-	388
SPRIGGAN	-	-	-	-	448

**CONSOLE SEGA: MEGADRIVE + ALTERED BEAST+ 1 MANETTE 1290 F (CONSOLE FRANÇAISE) MASTER SYSTEM 2 PLUS 690 F MASTER SYSTEM 2 + SHINOBI 890 F**

**ACCESSOIRES NEC PC ENGINE: AVENUE PAD 3 299 F BATTLE PAD 229 F JOYSTICK HORI 199 F SODIPAD 249 F XE 1 PRO JOYSTICK 890 F ADAPT. 2 JOUEURS 199 F ADAPT. SUPER GRAFX/CD 399 F CABLE DE LIAISON GT 50 F CAR ADAPTATOR POUR GT 289 F ADAPT. 5 JOUEURS 189 F**

**ACCESSOIRES SEGA: MD = ARCADE POWER STICK 356 F ADAPTATEUR JEUX MS/MD 310 F CONTROL PAD MD 131 F MS + PISTOLET LIGHT PHASER 258 F CONTROL STICK 134 F RAPID FIRE 104 F CONTROL PAD MS 85 F**

**CONSOLES NEC PC ENGINE: CORE GRAFX PUISSANCE 5 + 1 JEU + 2 MANETTES + 1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS 1290 F SUPER GRAFX + 1 JEU 1490 F PC ENGINE GT + 1 JEU ( LA ROLLS DES PORTABLES) 2490 F CD ROM 2990 F CD ROM + CORE PUISSANCE 5 3990 F**

**NOUVEAU!!! PC ENGINE DUO (CORE GRAFX + CD ROM INTEGRE) 3790 F**

Bon de commande a renvoyer à MANDRAGORE - 6 place François Simiand 92290 chatenay-Malabry. Plus vite chauffeur!!! Par tél.: 46 30 84 31

TITRES	Qté	Prix	Montant	S/total

Port: jeux = 23f (par jeu) - consoles = 60f - Accessoires = 25f  
 Je règle par  chèque bancaire  contre rembl. (30f)  
 C.B. N°.....Exp.....Date.....  
 NOM.....  
 PRENOM.....  
 ADRESSE.....  
 VILLE.....CODE POSTAL.....

signature

COLLECTION  
**joystick**  
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES

# Consoles

N°  
**17**

**NEWS**

GA-GAMEGEAR

MEGADRIVE

SUPER GRAFX

LYNX

GX 4000

NINTENDO

GAME BOY

PC ENGINE

NEO GEO

SUPER FAMICOM



**41  
TESTS**

**NEWS:  
LE RAZ  
DE  
MAREE!**

**AEROSTAR • ALTERED SPACE • AXE BATTLER • BACK TO THE FUTURE 3 • BASEBALL 2020**

**BOULDERDASH • BUBBLE BOBBLE • BUGS BUNNY II • CALIFORNIA GAMES**

**CASTLEVANIA IV • CROSSED SWORDS • DRAGON CRYSTAL • EDF • GALAGA 91**

**GOLDEN AXE II • HOME ALONE • KABUKI SOLDIER • KICKLE CUBICLE • LONWGMAN**

**MARBLE MADNESS • MESOPOTAMIA • PRINCE OF PERSIA • PUTT & PUTTER • QUACKSHOT**

**SHADOW OF THE BEAST • SHADOWGATE • SHINING IN THE DARKNESS**

**SIMPSONS VS SPACE MUTANTS • SKI OR DIE • SNEAKY SNAKES • SONIC • SUPER KICK OFF**

**TECMOBALL • THE IMMORTAL • TIME CRUISE II • TOP GUN SECOND MISSION • WONDERBOY V**

**WOODY POP • WORLD CIRCUIT • WRESTLE MANIA CHALLENGE • Y'S III**

# LE RAZ



Alain Huygues-Lacour



J'm Destroy

# COINSOLES NEWS

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

## EDITO

L'armée les mecs, l'armée me demande et me réclame. La France, les mecs, la France a besoin de moi pour la défendre d'éventuelles attaques, à part l'invasion des produits japonais en tout genre, je ne vois pas vraiment de qui ou de quoi on parle, enfin les mecs, il faut ce qu'il faut. A ce sujet, si vous connaissez un plan pour abrégier le supplice, vous pouvez toujours écrire à seconde classe Destroy en détresse, Joystick, 103 Bd Mac Donald 75019 Paris, cela me fera énormément plaisir d'avoir des nouvelles du front des consoles. Ah bordel, quelle chiotte que celle-là. Vous imaginez, dix mois sans envahisseurs à massacrer, sans princesse à délivrer, c'est dingue, ça! Enfin, bref j'espère que pendant les quelques permissions qui me seront octroyées, je pourrai vous contacter, vous écrire et vous dire quelle est la console de fils du capitaine du cinquième corps d'infanterie, ce qui est d'un intérêt primordial pour votre connaissance ludique. Heureusement que nos chers constructeurs ont eu la bonne idée d'inventer les consoles portables, je me vois parfaitement lors des manœuvres jouer à ma GT, à ma Gameboy ou à ma Gamegear entre deux tirs d'artillerie. Voilà, c'est donc mon dernier numéro de Joystick pour cette année en tout cas, mais ne vous inquiétez pas, je reprendrai mon poste à Joy dès le mois de février c'est promis! Consoleux de tout poil et de tout rang, je vous souhaite une bonne lecture, un joyeux Noël, une bonne année, un mardi gras bien gras, une agréable Saint Valentin, de super fêtes de pâques, des grandes vacances canons et à l'année prochaine, si tout va bien. Sayonara.

Seconde Classe Destroy, au rapport.

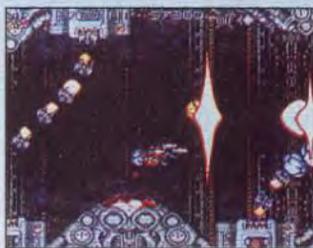
**Très chers amis, chers consoleux, bonsoir... Enfin, bonjour ou bon après-midi, tout dépend en fait de la position du soleil dans notre charmant ciel. C'est pas grave laissez, tomber, de toutes façons il est quatre heures du mat alors... Une fois de plus nous revoilà pour notre rendez-vous, pour les news de Consoles News. Moment de lecture qui, je le sais, vous procure la plus grande jouissance de tout le magazine (sondage effectué sur une population de un lecteur). 100% d'entre vous vont être à l'agonie devant le déballage de titres que l'on vous présente dans cette rubrique. A l'unanimité (vu le sondage c'était pas dur, surtout que le lecteur en question était un ami d'enfance), vous l'avez déclarée d'utilité publique et nationale et vous avez bien fait. Une fois de plus, vous en aurez plein les mirettes et plein les oreilles. Ahhh, ça fait du bien par où ça passe ! Nom de Zeus!**

## SUPER FAMICOM

Partie pour suivre les traces de son aînée la Famicom (la NES en France), la Super Famicom est encore en pleine expansion au Japon vu le nombre de ventes réalisées dans ce pays en un an d'existence, ce n'est pas peu dire. Cette réussite incroyable se traduit donc immédiatement sur la réalisation des produits à venir. Ainsi, la grande majorité des nouveautés, toutes prévues pour le début de l'année prochaine, sont sur Super Famicom.

**Axelay** de Konami est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal sur plusieurs plans. D'une conception assez classique, il reprendra cependant les avantages de Gradius III et notamment la possibilité de déterminer ses armes et les extensions possibles pour celles-ci avant d'engager la lutte. Se déroulant sur une dizaine de niveaux, avec zoom et rotation, Axelay devrait

AXELAY



consoles news

# DE-MARRÉE !



**SUPER PINBALL**

assurer un max lors de sa sortie annoncée par Konami dans le courant de janvier. Espérons tout de même que l'action ne ralentira pas trop, les jeux de la sorte sur cette bécane souffrant trop souvent de ce mal, maudit entre tous.

Si la Megadrive a désormais son flipper avec Devil Crash, la Super Famicom ne devrait pas tarder à en posséder un également avec **Super Pinball**. Assez semblables dans leur déroulement respectif, cette simulation de flipper (autrement dit de Pinball) avance tout de même des arguments de choc qui pourraient bien ébranler la domination du meilleur flipper sur console à l'heure actuelle. Bien qu'un peu terne dans ses couleurs, on devrait avoir droit à des effets spéciaux comme on en a encore rarement vu. Wait and see, comme dirait Victor, un copain écrivain, et attendons donc sa sortie définitive, elle aussi prévue dans le courant de janvier. Ah, j'allais oublier, ce jeu est contenu sur une cartouche de huit mégas. Voilà, c'est dit.

**Rocketeer** d'IGS est un jeu qui devrait être connu par un certain nombre d'entre vous, puisqu'il existait déjà sur Amiga (Dieu est l'âme de cette bécane) sous le nom de Rocket Ranger. Vous voilà donc dans la



**ROCKETEER**

peau d'un super-héros qui devra se dépêtrer de situations dangereuses. Aux prises avec les nazis, il devra user de toutes les techniques de combat pour en venir bout et sauver le monde de leur domination. A mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu d'aventure, Rocketeer vous fera voyager en parachute, à l'extérieur d'un énorme ballon dirigeable (un Zeppelin), et grâce à vos fusées placées sur le dos vous fera poursuivre des avions dans un décor superbement réaliste. D'une excellente réalisation générale, Rocketeer devrait être un jeu très attendu sur Super Famicom.

Si il existe bien un jeu d'arcade qui connaît ses fans, c'est assurément **Street Fighter II**. En cours de réalisation chez Capcom, Street Fighter II vous donnera l'occasion de casser la gueule à des adversaires complètement imaginatifs, qui vous en feront voir des vertes et des pas mûres. Jeu de com-



**STREET FIGHTER II**

bat par excellence, ce titre permettra également à deux joueurs de combattre l'un contre l'autre. D'un graphisme digne de la machine d'arcade, Street Fighter II devrait assurer à

donc lors de sa sortie annoncé dans le premier quart de 1992 (aucune date plus précise ne nous a malheureusement été communiquée). Attendons donc, mais je vous garantis que de l'action et de la baston comme les aime, il y aura, faisons confiance à Capcom pour cela. N'oublions pas que Capcom est déjà l'éditeur de Super Ghouls'n'Ghosts ce qui veut tout dire.

Tous les possesseurs de Megadrive le connaissent pour être l'un des deux meilleurs Shoot'Em Ups sur leur console, je veux parler de Thunder Force III. Converti de la seize

bits de Sega, **Thunder Spirits** n'a mal-



**MAGIC SWORD**

heureusement subi que très peu de modifications par rapport à la version précédente. Ce qui est d'autant plus regrettable que ce titre aurait très bien pu profiter de l'extraordinaire hardware de la Super Famicom pour le rendre encore un peu plus dément. Mais bon, ne nous plaignons pas toujours, car avec Thunder Spirits nous détenons là certainement un véritable petit chef d'œuvre, si l'action ne ralentit pas trop (décidément j'insiste!).



**THUNDER SPIRITS**

Dans **Magic Sword** de Capcom, vous jouez le rôle d'un guerrier qui devra lutter contre les forces obscures du mal pour libérer son peuple. Ce Beat'Em Up assez traditionnel dans son déroulement permettra toutefois aux joueurs d'affronter de nombreux ennemis tels que des loups sauvages, des lions féroces et tout un tas d'animaux mystiques tout droit sortis de l'imagination fertile en ce domaine des programmeurs nippons. D'une réalisation impeccable, Magic Sword comporte une dizaine de niveaux tous plus beaux et plus spectaculaires

**Shoot'Again**  
la référence  
consoles



PGA GOLF

les uns que les autres et devrait frapper vos écrans aux alentours du mois de février, mais rien n'est encore très sûr. Un jeu comme je les aime.

Comme son nom l'indique, **PGA Golf** est une simulation de Golf. Issu de la Megadrive tout comme Thunder Spirits, cette simulation utilise une fois de plus toutes les capacités de la Super Famicom. Zoom sur le terrain, rotation de l'écran dans tous les sens possibles et imaginables pour avoir la meilleure vue d'ensemble, etc, etc... D'un graphisme et d'un réalisme excessivement fin, PGA devrait éminemment bien se comporter devant les différentes simulations de ce type existant déjà sur cette bécane. Si vous aimez le Golf, si avez une Super Famicom et si vous ne prévoyez pas l'acquisition de PGA Golf, je n'ai que trois mots à vous dire: honte à vous, et encore les mots sont parfois faibles!

## MEGADRIVE

Devant l'offensive de la Super Famicom, la Megadrive fait bien de réagir. Si aux Etats-Unis les ventes de cette bécane semblent correctes, par contre au Japon la morosité est de mise et les perspectives à venir ne sont guère florissantes. Heureusement pour Sega, le lancement du Mega CD devrait arriver à point nommé pour remettre un peu la machine en marche.

En tout état de cause, rien ne limite les programmeurs sur Megadrive qui eux aussi se mettent à frapper comme des fous sur les touches de leur système de développement pour créer, encore et toujours des jeux sans cesse plus éclatants de splendeur (tiens, ça me rappelle une pub pour lessive, vous ne trouvez pas?).

Déjà converti sur Master System, sur Lynx et sur Gameboy, **Paperboy** est annoncé sur Megadrive. Comme toujours, fidèle à la tradition, vous êtes un petit livreur de journaux à vélo, engagé à la semaine par le journal de votre ville. Parti dare-dare sans vrai-



PAPERBOY



TRAYSIA



SOL FEACE

ment savoir ce qui vous attend, vous vous rendez cependant très vite compte que votre boulot de vacances n'est pas si simple qu'il n'y paraît. Entre les voitures qui déboulent d'un croisement sans feu, entre les chiens qui se battent sur votre passage, les tondeuses à gazon rendues folles par on ne sait quel miracle encore, il faudra diriger votre bicyclette avec brio pour ne pas vous faire virer. Mieux encore, il faudra éviter de balancer votre journal n'importe où, votre place en dépend. Graphiquement superbement réalisé, Paperboy sur Megadrive est de loin la meilleure version de ce titre et cela toutes machines confondues (y compris les pseudo-ordinateurs ludico-chiants!).

On en va pas beaucoup s'attarder sur **Traysia** puisque très peu d'informations nous sont parvenues sur ce jeu. Sachez seulement qu'il s'agit d'un jeu de rôle plus balaise pour l'instant encore uniquement en Japonais. Toutefois, Ubi Soft, l'importateur des produits Micronet en France, nous a promis qu'il sera en version anglaise lors de sa distribution dans notre doux et beau pays. Attendons donc de voir avant de nous prononcer un peu plus sur la qualité et sur la difficulté de ce titre.

Avec **Sol Feace** par contre, on change complètement de registre, puisqu'il s'agit d'un Shoot'Em Up bête et méchant. Et lorsque je dis bête et méchant ce n'est pas qu'une expression! Au cœur de la galaxie vous voilà embringué dans une histoire incroyable, où la seule façon de s'en sortir est de lutter corps et âme contre les ennemis qui vous narguent de leur attirail d'extermination. Heureusement qu'au cours de la dizaine de niveaux de Sol Feace, des op-



SOL FEACE



SUPER FANTASY ZONE

de la légende de ce titre, ce jeu de tir au scrolling horizontal sur plusieurs plans est annoncé pour une sortie courant décembre, enfin si les délais sont respectés, ce dont je doute fortement.

tions pourront vous venir en aide. Entièrement réalisé pour le CD-Rom, ce qui nous permettra de voir de superbes dessins animés entre chaque tableau et

d'entendre des musiques inimaginablement belles, Sol Feace est annoncé au Japon en même temps que Ernest Evans, un jeu d'action sur CD-Rom, c'est à dire le 12 décembre. Un jeu qui devrait donc être disponible dans les meilleures boutiques d'importation parallèle avant Noël donc.

Alors que la PC Engine de devrait plus trop tarder à recevoir en son électronique les octets de Space Fantasy Zone, la Megadrive elle attend avec une certaine impatience ceux de **Super Fantasy Zone**. Directement inspiré du Shoot'Em Up de la Master System, Super Fantasy Zone offrira au joueur bon nombre d'options et de tirs spéciaux qui assureront au jeu une bonne variété. Toujours doté de ses graphismes

très enfants, qui sont d'ailleurs à l'origine

## PC ENGINE

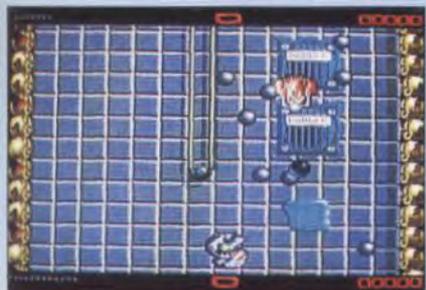
Suivant toujours son petit bonhomme de chemin, la PC Engine n'a en fait pas grand chose à faire de la guerre impitoyable que se livrent la Megadrive et la Super Famicom. Fidèle à elle-même, elle garde ses adeptes et des jeux toujours aussi sympas sont en cours de développement. Certes d'une qualité inférieure techniquement parlant, ces jeux ont la particularité d'être parmi les plus rigolos et les plus distrayants sur consoles. Et puis finalement, n'est-ce pas la plus japonaise des consoles?

Annoncé pour le 24 janvier au Japon, **Ninja Gaiden** est un titre connu de tous. Déjà réalisé sur Lynx, sur NES et sur Gamegear (voir test dans ce numéro), nous revoilà donc dans la peau d'un de ces ninjas qui font toujours autant fureur dans le monde des jeux vidéo. Malgré des sprites un peu petits (mais on a déjà vu, avec Ninja Spirit par exemple, que cela ne gênait absolument en rien la bonne tenue générale du jeu), Ninja Gaiden garde sur PC Engine toute la magie qui est



NINJA GAIDEN

la sienne. Tout au long des niveaux qui avancent et se découvrent suivant un scrolling horizontal, vous devrez éliminer à grands coups de katana (le sabre des ninjas) tout ce qui bouge à l'écran. Alors que chaque niveau est conclu par un ennemi d'une force et d'une robustesse incroyable, vous aurez besoin de toute votre énergie et de toute votre concentration pour en venir à bout. D'un graphisme peut-être un petit peu simpliste, Ninja Gaiden reste tout de même le jeu qu'il a toujours été. Avant d'être adapté sur PC Engine, **Ballistix** existait déjà sur Amiga et sur ST. Réalisé à l'époque pour Psygnosis dont la réputation pour leurs jeux de qualité n'est plus à faire, cette conversion est due à Victor Musical Industrie. Basé autour d'un football



BALLISTIX



MINE SWEEPER

assez futuriste, où la balle est soumise à une très grande inertie. **Ballistix** permettra à deux joueurs de s'affronter simultanément sur le même terrain. D'un intérêt pas vraiment évident au départ du moins, ce jeu programmé sur une cartouche de deux mégas gagne cependant à être connu et comme je ne suis pas le seul à le dire c'est que ça doit être vrai (remarque même si j'étais le seul, on pourrait admettre la chose comme acquise!)

**Mine Sweeper** de Pack In Video est un jeu de réflexion assez étrange. Basé apparemment autour du thème éculé de la Bataille Navale, ce jeu n'offre à vrai dire que très peu d'intérêt. Bien que programmé uniquement CD Rom, je doute fort que cette réalisation passionne les foules, mais bon, comme dit le fameux adage: qui vivra verra. On verra donc bien ce que donnera la version définitive de Mine Sweeper.

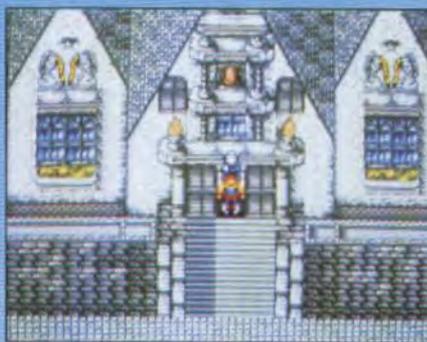
Dans **Impossamole**, vous jouez le rôle d'une taupe. Loin d'être

aveugle, notre chère amie devra escalader échelles et escaliers pour poursuivre ses poursuivants. Heureusement, pour s'en débarrasser, elle aura en sa possession des objets de malheur qui pourront anéantir toute vie hostile. Alors que l'action se déroule suivant un scrolling multi-directionnel de fort bonne facture ma foi, **Impossamole** ne devrait pas voir le jour de si tôt vu que pour l'instant son adaptation n'est prévue que sur la version américaine de la PC Engine. Mais ne nous inquiétons pas trop, une version plus adéquate à nos machines devrait voir le jour un jour ou l'autre. Quand? That's the question!

**Babel** est un jeu de rôle réalisé pour le Super CD-Rom. Vous incarnez un jeune et



IMPOSSAMOLE



BABEL

très téméraire aventurier parti dans une quête sauvage à la recherche de la conscience du monde. Tu parles d'une quête? Cette mission hautement délicate qu'il s'est fixé lui fera découvrir un monde fait de dangers et de monstres ignobles qu'il faudra terrasser. Malheureusement pour les amateurs de ce genre de jeux, tous les textes sont encore en Tong. Certainement passionnant lorsqu'on se plonge bien à donf au centre du problème, **Babel** ne pourra satisfaire que les fous furieux

# IGNI

## 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.

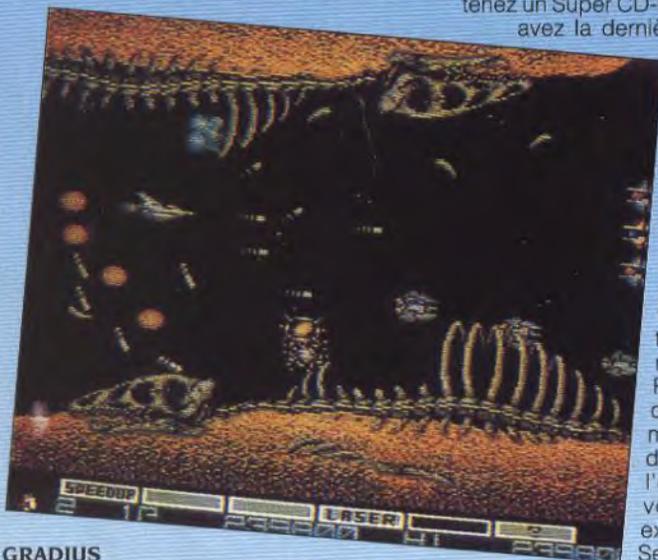
Mais pas tous en  
même temps !

IGNI, BP 9617 la Pompignane 34 054 MONTPELLIER Cédex



**FORGOTTEN WORLDS**

du genre et qui en plus possèdent de bonnes (de très bonnes) notions de Tong. Une affaire



**GRADIUS**

bien difficile en perspective.

Au cours des précédents numéros de Consoles News, on vous avait déjà causé de **Forgotten Worlds** sur Super CD-Rom. Les choses et les événements se précipitent car cette fois (enfin en apparence)



**NEMESIS**



**HELLFIRE**

sa sortie définitive devrait être prévue dans le courant du mois de janvier. En deux mots, je vous rappelle que **Forgotten Worlds** est un Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel sur plusieurs plans et qu'il est possible de tuer la tonne de monstres qui traquent partout à travers l'écran à deux, chacun dirigeant son propre combattant. Un jeu de tir qu'il faudra posséder si vous détenez un Super CD-Rom, ou même si vous avez la dernière modification de la System Card, ce qui revient pratiquement au même.

Après sa pauvre réalisation sur CD Rom, **Hellfire** est de retour, mais cette fois-ci sur carte. Ce Shoot'em Up (le meilleur à mon sens sur Megadrive) vous fera vivre une aventure guerrière et cosmique inimaginable. Pris entre le désir d'amasser un maximum d'options et de détruire les aliens à l'écran, bien souvent vous ne saurez plus exactement quoi faire. Se déroulant sur un total de huit niveaux, il reste à espérer que cette réalisation sera meilleure que celle dont ont nous avait gratifié sur CD-Rom. Là encore j'ai des doutes.

Pour finir avec la PC Engine, voici deux des Shoot'Em Ups-culte des adorateurs de consoles, tous deux convertis sur la petite NEC, j'ai nommé **Gradius** et **Nemesis**. Ce véritable coup de force de la part de Konami, qui jusqu'à présent n'avait encore rien réalisé sur cette console, pourrait bien être le déclencheur d'une impressionnante liste, mais nous n'en sommes pas encore là. Variant selon les goûts, ces deux jeux de tir présentent cependant des arguments de choc qui pourront certainement séduire bon nombre d'entre vous. Sortie de ces deux titres annoncée pour décembre et janvier.

## NEO GEO

Largement au-dessus du lot, la Neo-Geo se fout mais alors éperdument de toutes les autres consoles. Considérée par certains (dont je fais parti) comme une simple machine d'arcade, la Neo-Geo n'a guère de souci à se faire quant à son avenir, surtout lorsqu'on voit la qualité sans cesse plus poussée des jeux qui débarquent.

**Splash rally** (titre non définitif) est une course de voiture vue du dessus complètement folle, dingue. Menée sur un rythme d'enfer, ce jeu s'apparenterait plutôt à une sorte de Spy Hunter. Alors que votre voiture est super-équipée de moteurs hyper-puissants, de gadgets en tout genre lui permettant de faire place sur son passage, elle devra tout de même faire attention aux tirs ennemis qui surgiront de toute part, et encore tout cela est sans compter avec l'hélicoptère de surveillance qui, à tout moment, balourdera des roquettes pour vous empêcher de continuer. Un jeu haletant. Sortie annoncée au Japon, le 20 décembre. Egalement prévu pour le 20 décembre au Japon, **Robot Army** est un jeu de combat comme seule la Neo-Geo est capable d'en faire. Composée d'une dizaine de niveaux, la tâche que vous allez entreprendre ne sera pas aisée, surtout lorsqu'on voit la gueule des ennemis qui vous attendent de pied ferme pour vous foutre une raclée que vous n'êtes pas prêt d'oublier. D'une réalisation bien évidemment somptueuse, à la hauteur de la machine, **Robot Army** se déroule entièrement suivant un scrolling horizontal. C'est démentiellement beau, fantastiquement bien fait et en plus SNK nous a gratifié d'une musique à en couper le souffle à un marathonnier, c'est vous dire !



**SPLASH RALLY**

Voilà j'espère que vous avez passé un bon moment en parcourant les news de Consoles News. Pour ma part le devoir m'appelle. Alors passez un joyeux Noël et puis qui sait, peut-être au mois prochain, si Dieu le veut !

**GAGNEZ UNE  
MEGADRIVE  
TAPEZ \* JEU**

**J 3615  
JOYSTIC K**

# Shining in the Darkness

Il existe, de par le monde, des métiers qui comportent des risques bien particuliers. Il en va ainsi pour le métier de princesse. Je ne sais pas si vous avez remarqué ce fait bien étrange, mais, dès qu'une princesse intervient quelque part, elle a toujours le mauvais goût de se faire enlever par le premier chaotique venu. Je dis le mauvais goût parce qu'évidemment qui c'est qui doit se casser la tête à la rechercher? Dans le mille, c'est nous! Cette fois, il vous faudra voler au secours de ce brave Roi Drake, seigneur aimé et adoré du pays de Thornwood. Une chance, c'est que vous le connaissez bien puisque votre père Mortred était, hier encore, son meilleur et plus fidèle chevalier. Si je dis hier encore, c'est que votre bon papa a disparu alors qu'il escortait la douce Jessa, Princesse du Royaume. Mais à peine êtes-vous prêt à affronter les périls du fameux Labyrinthe qu'intervient un dénommé Dark Sol. Affirmant posséder la jeune fille, et donc implicitement votre père, il pose comme condition pour qu'elle retrouve la liberté, que le Roi lui cède tous les droits sur son royaume. Devant cette menace abominable, vous partez découvrir les niveaux, sous-niveaux et sous-sous-niveaux du Labyrinthe où la Princesse serait retenue captive d'après diverses rumeurs plus ou moins fondées.

Vous voilà au cœur d'un dédale entièrement réalisé en trois dimensions où suivant une animation exemplaire vous découvrez salle après salle de nouveaux éléments de réponse à votre enquête. Vous voulez jeter un coup d'œil dans un couloir à votre gauche? Avec un scrolling d'une fluidité satanique



l'écran vous montre ce nouveau couloir au fond duquel il vous semble apercevoir, à la lueur des torches, un coffre encore inviolé. On pourrait, si l'on partait avec un fort a priori, se dire que cet alignement de murs, souvent semblables, est un chef-d'œuvre d'ennui, eh bien pas du tout! Choisir son chemin parmi ces tours, virages, détours et carrefours est un défi pour les nerfs et pour l'intellect très stimulant!

Il est vite préférable de tenter de faire un plan même si ce dernier ne sera pas toujours facile à suivre lorsqu'interviendront des trappes qui vous changeront de niveau ou des tourniquets dans des carrefours qui vous expédieront dans une direction aléatoire! Autant dire qu'il faut savoir rester calme pour ne pas éclater la console à grands coups de batte de baseball rageurs! Pour pimenter la sauce, déjà très forte, vous trouverez aux fonds de quelques cul-sacs des coffres qui vous permettront de mettre la main sur de l'argent, des objets et parfois même des monstres planqués là, juste pour vous faire regretter d'être aussi curieux! En parlant de monstres, vous pourrez en regardant le bestiaire étonnamment fourni vous composer

un petit traité de tératologie dans les labyrinthes d'heroic-fantasy. Parfois vous trouverez sur vos ennemis fraîchement abattus des objets qu'il sera toujours agréable de récupérer (NdA: moi aussi j'aime beaucoup recevoir des cadeaux, surtout que Noël approche! Prenez note!). Ceci

quand ces mêmes ennemis n'auront pas eu la bonne idée de s'enfuir ou d'aller chercher des renforts! De toutes façons, en cas d'affluence, la magie que vos deux compagnons de route vous fourniront devrait suffire à dégager efficacement l'écran: sommeil, foudre, flamme, confusion... on retrouve une bonne partie des sorts présents dans les grimoires d'AD&D ou de Runequest. Inutile que je m'attarde plus, vous l'avez compris, Shining In The Darkness mérite bien que vous ne passiez pas à côté.

T.S.R.



Good day. If it's a weapon you seek, you're in the right place!



ARNO	MILO	PYRA
HP 200	HP 100	HP 100
MP 100	MP 100	MP 100
LV 26	LV 24	LV 24

DARK WIZARD 2 suffers 67 point(s) of damage!  
DARK



EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 17  
MANIABILITE : 16  
SON : 15  
ANIMATION : 19

PREVIEW...PREVIEW...PREVIEW...PREVI

# SUPER WATER BOMB



**S**ur micro il y a des jeux comme ça qui sont sans cesse renouvelés et qui gardent cependant la bonne humeur de leur printemps, de leur jeunesse, et Super Water Bomb fait partie de ceux là. Considéré par certains comme la suite de Parasol Star, qui lui-même était la suite de Rainbow Islands, qui lui-même était la suite de Bobble Bubble qui vient d'être réalisé sur Master System (c'est d'une simplicité!), Super Water Bomb n'est en fait qu'une adaptation d'un jeu d'arcade de Taito, Liquid Kids, qui en son temps avait ses fans, dont je faisais partie (la série des Bobble Bubble et moi, c'est une grande histoire d'amour!). Cette fois-ci pourtant et contrairement

à tout ce qui a pu se faire auparavant, on est vraiment en face d'un jeu d'arcade au

le dynamisme et la sympathie. Dans Super Water Bomb, tout va très vite, et les décisions à prendre pour éviter les ennemis ou pour les dégingliser doivent s'effectuer en un dixième de seconde. A la fin de chaque niveau, on retrouve comme à l'habitude des monstres plus importants que ceux présents au cours du jeu, il faut alors la jouer fine et ne pas en vouloir trop, trop vite pour parvenir à ses fins. D'une très grande maniabilité Super Water Bomb est très certainement l'un des meilleurs titres à venir sur PC Engine d'ici à la fin de l'année, et ce n'est pas que mon petit doigt qui me l'a dit.

**DISPONIBILITE : DECEMBRE**  
**EDITEUR : TAITO**  
**PREVIEW SUR PC ENGINE**



scrolling multi-directionnel et où l'action est menée bon train. Avec des bulles de savon en guise d'arme vous devrez éliminer de l'aire de jeu et de la dizaine de niveaux tous partagés en trois ou quatre sous-niveaux, tous les petits monstres fort joliment dessinés. A la manière de Bobble Bubble et une fois la bulle de savon tirée et le petit monstre capturé, il faudra se précipiter vers lui à toute vitesse pour récupérer options et bonus. Tout cela dans une atmosphère bon enfant amplifiée par des musiques sympathiques et dynamiques. Voilà, la grande force que devrait avoir ce jeu est sans aucun doute



PREVIEW...PREVIEW...PREVIEW...PREVI

# CALIFORNIA GAMES



Déjà converti sur Master System, California Games (Cal Games pour les intimes) est un jeu qui regroupe en fait cinq épreuves différentes qui sont toutes inspirées des jeux favoris des Californiens, région qui reste et demeure l'avant-garde novatrice des Etats-unis en matière de divertisse-

ments et de jeux de plage complètement barges et loufoques. Déjà réputé sur Lynx, pour avoir été non seulement le premier jeu, mais également le meilleur, Cal Games (Oh yeahh!) risque



bien sur Megadrive d'être complètement dément au vu des graphismes et des diverses animations contenues dans ce titre. Bien sûr, il faut aimer le sport, il faut aimer le risque et les émotions fortes. Si ces conditions sont réunies chez vous, alors en route pour une bonne bouffée de chaleur et une forte poussée d'adrénaline. Comment, vous ne me croyez pas? Tsss, c'est pas bien, ça. La première épreuve est le surf. Bien que cette épreuve ne constitue pas à elle seule tout le jeu, c'est à mon sens

l'épreuve la plus spectaculaire et la plus génialement enthousiasmante de Cal Games (Oh yeahhh). Sur votre planche, vous voilà seul devant l'immensité océane, des vagues cachant l'horizon de leur hauteur. Le première vague arrive et hop vous voilà parti dans des exercices époustouffants rendant verts de rage les badauds qui se poussent pour voir vos exploits en direct. Les autres épreuves sont elles aussi tout à fait géniales dans leurs réalisations respectives. Que ce soit le BMX, le roller-skate ou le half-pipe, on s'éclate vraiment comme des bêtes à faire gesticuler

le joueur dans tous les sens pour qu'il s'élève et s'arrache de l'attraction terrestre. En fait, parmi ces cinq épreuves seul le footbag est un peu décevant, mais quatre épreuves superbes sur cinq, c'est déjà un excellent pourcentage. Si tous les jeux étaient constitués par quatre-vingt pour cent de réussite, on n'en serait peut-être pas là. Prévu pour une commercialisation au début de l'année prochaine, Cal Games (Oh yeahhh) aura certainement ses adeptes, moi le premier!



**DISPONIBILITE: JANVIER**  
**EDITEUR : SEGA**  
**PREVIEW SUR MEGADRIVE**



# TOP GUN

## THE SECOND MISSION



**M**averick (alias Tom Cruise dans le film, alias vous dans le jeu) revient sur Nintendo, et il est pas content. En effet, après avoir réussi avec brio la première mission (également aux commandes de la NES), l'école de Top Gun le rappelle pour tester une fois de plus ses capacités en combat aérien à Mach 3. Il pensait pourtant avoir déjà fait ses preuves auparavant. Son agilité à bord d'un F14 Tomcat serait-elle donc encore mise en doute? Ce n'est pas supportable, et il s'empresse de rejoindre son ancienne école avec sa moto pour voir ce qu'il en est vraiment. Dans le bureau de son instructeur, il apprend que depuis sa dernière sortie où il est revenu grand vainqueur, beaucoup de temps a passé. Il lui faut donc reprendre l'entraînement pour ne pas perdre ce qu'il a déjà appris. Surtout que l'ennemi a rapidement progressé et que son armement évolue sans cesse. Une rumeur prétend d'ailleurs qu'ils ont réussi à mettre au point une nouvelle arme dévastatrice digne de voler au côté des navettes spatiales de Star Wars. Vous pensez d'abord qu'il s'agit de science-fiction, mais quand on vous dit qu'il vaudrait mieux vous entraîner encore un peu aux duels aériens avant d'aller mettre à la casse cet engin de la mort, vous comprenez que cette mission sera top niveau. Vous pouvez donc commencer par des combats qui vous mettront face à un adversaire "ordinatisé" (à force



d'inventer des mots je finirai peut-être académicien) (NDLR: faudrait déjà que tu arrives à écrire et à utiliser correctement ceux qui existent) ou à une personne de votre entourage. L'ordinateur peut vous opposer 7 pilotes différents qui savent manier leur appareil. Vous avez donc le choix entre plu-

sieurs types de missiles (le Sidewinder, le Sparrow et le Phoenix). De plus, suivant leur poids, vos possibilités de stockage changeront. Votre but, vous l'avez compris, sera alors d'accrocher puis de shooter vos sept adversaires les uns après les autres, ce qui n'est pas toujours évident. Ensuite, vous essayerez peut-être de passer à la mission proprement dite divisée en trois stages assez semblables, rassemblant attaques terrestres, aériennes et marines. A la fin des trois stages, il vous faudra affronter un boss (un bombardier, un hélico et la navette pour finir) et réussir un atterrissage sur votre porte-avion. Cette phase est d'une facilité déconcertante et n'est pas non plus une grande réussite au niveau visuel. En fait, les premières minutes de jeu laissent perplexe. Est-ce une bonne simulation d'avion ou un jeu d'arcade pure pas très original? Eh bien, c'est un peu des deux, et l'on se rend vite compte, avec la lassitude qui nous prend, que l'on est loin d'être devant une des petites merveilles auxquelles nous avions habitués les gens de Konami. Très proche du premier épisode au niveau de la réalisation mais très loin aussi d'un réel simulateur,

Top Gun the second mission a beaucoup de mal à en imposer.

Domage, car l'idée de duel contre une autre personne était très bonne et méritait d'être approfondie.

Eh oui, monsieur Konami, à force de nous proposer des petits chefs-d'œuvre, les joueurs deviennent plus exigeants. Je l'espère en tout cas.

**RASTAFOO**

**EDITEUR : KONAMI**  
**GRAPHISME : 13**  
**MANIABILITE : 12**  
**SON : 12**  
**ANIMATION : 13**



# DRAGON CRYSTAL



Voilà qu'un beau matin vous ouvrez les yeux sur un monde aussi dangereux que singulier. Autour de vous se dressent des murs composés de formes géométriques étranges, de végétaux fantastiques et de pièces d'échec géantes. L'angoisse vous étouffant l'espace d'un instant, vous voilà obsédé par une idée fixe et désagréable: comment sortir de cet endroit? Longeant les murs vous faites apparaître des passages mais attention, tous ne mènent pas à la sortie, certains ne sont que des cul-de-sac infestés de créatures cruelles et perverses, comme d'ailleurs toutes les créatures peuplant ce genre d'endroits. Au fur et à mesure de votre progression dans ces dédales aux formes si particulières, vous aurez le loisir de ramasser des objets qui seront, la plupart du temps, d'une aide considérable. C'est ainsi que vous accumulerez anneaux, potions et bâtons magiques aux pouvoirs mystérieux et parfois même nocifs pour votre propre santé. Votre équipement risque de devenir très rapidement très important et les objets magiques vont se bousculer dans votre sac à dos. Mais dans ces lieux de perdition, tout n'est pas toujours rose. Il y aura beaucoup de monde pour vous faire la peau. Une trentaine de créatures différentes tenteront de vous trahir et ne manqueront pas de vous en faire voir de toutes les couleurs! A coups d'épée vous pourrez vous frayer un passage au travers de cette faune inamicale. Vous mènerez de bout en bout les combats en vous collant au plus près de la créature visée et en lui assénant de nombreux

coups sur le museau. Comment faire si la créature n'a pas de museau? Facile, débrouille yourself! Je vous préviens de suite, combiner déplacements et combats simultanément sera loin d'être toujours aisé. Le peu de maniabilité de votre petit personnage n'autorisant pas d'actions trop subtiles ni trop complexes. En un mot, il suffit d'être bête et méchant pour parvenir, sans trop de difficulté à traverser la quarantaine de niveaux proposés.



En fait, Dragon Crystal est un jeu très gen-

tillet. Les graphismes des créatures ou des objets sont sommaires, même s'ils font parfois preuve d'un soupçon d'originalité bien agréable dans des décors qui, eux, manquent totalement d'imagination. Pourtant le jeu n'est pas aussi détestable qu'il pourrait le paraître au premier abord. Le scrolling multidirectionnel et

cette vue de dessus permettent une visite assez rapide des lieux, ce qui empêche que l'on s'y ennue et autorise même un semblant d'enthousiasme. Chercher la sortie de ces niveaux peut, à la longue, constituer une source de plaisir non négligeable et si l'on passe la représentation graphique très décevante, le jeu peut s'avérer d'un intérêt sans cesse croissant. Rien d'exceptionnel donc, mais Dragon Crystal pourra en séduire plus d'un par son aspect de défi face à un labyrinthe dans une ambiance d'heroic-fantasy.

T.S.R.



★  
MASTER  
SYSTEM  
73%

EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 12  
MANIABILITE : 12  
SON : 13  
ANIMATION : 14



**L'ESPACE LE PLUS  
DELIRANT DE PARIS**

L'événement  
de la fin de  
l'année



Venez tester le 1<sup>er</sup> jeu vidéo  
32 Bits : le "RAD MOBILE"  
70, av. des Champs Elysées  
Tél. 45 62 76 18

Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

**MICROMANIA NICE-ETOILE**

Centre Commercial Nice-Etoile . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU  
A NICE

**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  
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

PC  
Engine

COR  
GRAFX

PUISS

5 BONNES RAISONS DE  
S'ECLATER SUR  
CONSOLE NEC!!

- 1 à 5 joueurs
- Plus de 200 titres disponibles
- Compatible CD Rom2
- Boitier 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

# OFFICE 5

RE  
FX



1290 Frs\*

1 CORE + 1 JEU  
+ 2 MANETTES +  
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS



*\*Prix public généralement constaté*



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

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,  
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR  
3615 code SODIPENG

**SODIPENG**  
Pour connaître toute  
l'actualité PC Engine

Nom: .....  
Adresse: .....  
Ville: .....  
Code postal: .....

**S**i vous ne le saviez pas déjà, le Bowl ou plutôt le Super Bowl est la compétition reine aux Etats-Unis en matière de

Football Américain, toutes les équipes s'entraînent comme des folles, comme des acharnées, pour conquérir le titre, mais bien sûr une seule y parvient. Ici, c'est donc ce que vous propose Tecmo qui espère vous voir suer comme des bêtes pour atteindre le titre de champion.

D'entrée de jeu, je vous préviens, si vous n'aimez pas le football américain, ce n'est même pas la peine de songer un instant à vous procurer cette cartouche car vous risqueriez d'attraper une crise cardiaque, il n'y en a que pour ce sport, remarque complètement stupide d'ailleurs puisqu'il s'agit d'une simulation. C'est dingue parfois les

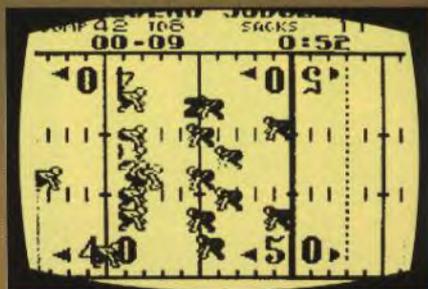


# TECMO BOWL

conneries que l'on peut écrire, enfin...

Avant toute chose et avant de pouvoir exploser la tête de l'équipe adverse qui soit dit en passant peut parfaitement être dirigée par la console ou par un de vos meilleurs potes, il faudra choisir votre équipe parmi les douze de la NFL. Une fois cette opération effectuée vous voilà parti pour de vives émotions.

Alors que le match se déroule sur un terrain qui scrolle horizontalement, les joueurs sont vus un peu de trois quarts haut, ce qui donne une certaine impression de perspective. Evidemment et comme chaque simulation de ce sport qui se respecte, il y a entre chaque action une coupure vous permettant de choisir votre option d'attaque ou de défense grâce à des schémas tactiques fort bien détaillés mais en nombre un peu limité à mon goût. Doté d'un graphisme quelque peu sommaire, mais qui a l'avantage de permettre une action assez rapide, Tecmo Bowl est une bonne simulation qui pourrait avec des améliorations techniques bien



se situer si elle était réalisée sur des machines un peu plus performantes.

**J'm DESTROY**

**EDITEUR : TECMO**  
**GRAPHISME : 13**  
**ANIMATION : 17**  
**SON : 15**  
**REALISME : 17**

**GAME BOY**  
**77%**



# AEROSTAR

C'est vrai que jusqu'à présent mis à part quelques exceptions (les deux Nemeses par exemple) les possesseurs de Gameboy n'ont pas été gâtés par les Shoot'Em Ups, ce qui est loin d'être le cas chez les Megadrivistes (viens) ou chez les Necophiles. Alors lorsqu'on en tient un, on est heureux, content et en plus quand il est de bonne qualité c'est encore mieux, alors réjouissez-vous, Shoot'Emmeurs, je vous le dis d'entrée, Aerostar est un bon Shoot'Em Up.

Comme d'habitude une plaie inter-galactique s'est abattue sur votre pauvre petite planète qui n'en demandait pas tant. Des dizaines de tas de ferraille robotisée se sont emparés du pouvoir et mènent la vie rude aux quelques survivants de l'apocalypse. Durant cette ascension des machines, un groupe de résistance a pour-

tant su se mobiliser pour essayer de vaincre le destin cruel qui s'avance à grande vitesse sur leur vie. Cette mobilisation a donné naissance à un avion de chasse super sophistiqué, l'Aerostar et vous en êtes l'heureux (enfin, c'est encore à voir) pilote.

Alors que tout au long du jeu, le décor s'ouvre grâce à un scrolling vertical, lent certes mais de bonne facture. Ah oui, je ne vous avais pas prévenu, toute l'action d'Aerostar se déroule sur plusieurs niveaux et pour buter certains ennemis vous devez changer de plate-forme en appuyant sur le bouton A. Des boules de feu, aux avions lanceurs d'engins, en passant par des roquettes et autres missiles à tête

chercheuse, vous allez galérer comme une bête pour vous sortir des situations périlleuses dans lesquelles vous vous retrouverez. Heureusement des options telles que des tirs dans cinq directions, des bombes, des lasers, bref toute la panoplie du parfait Shooting Game pourront vous venir en aide aux moments difficiles. D'une excellente réalisation générale, les ennemis (une cinquantaine environ) sont variés, les décors de fond splendides. Aerostar est un jeu fort sympathique qui souffre cependant à mon sens d'une certaine lenteur au niveau de l'action.

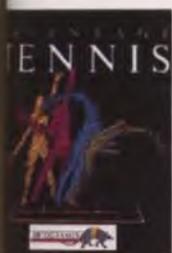
**J'm DESTROY**

**EDITEUR : VOC TOKAI**  
**GRAPHISME : 17**  
**ANIMATION : 15**  
**SON : 16**  
**MANIABILITE : 16**

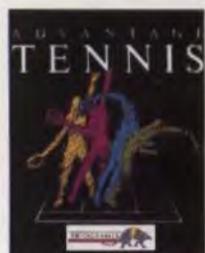


**GAME BOY**  
**83%**





# ADVANTAGE TENNIS



lundi 3 novembre 1991

LE JOURNAL DES JEUX CHAMPIONS.

★ 1<sup>ère</sup> 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 pourrions constater que vous avez triomphé d'ADVANTAGE TENNIS, vous recevrez le pin's ADVANTAGE TENNIS PLAYER NUMBER 1.

## PROFIL D'UN CHAMPION

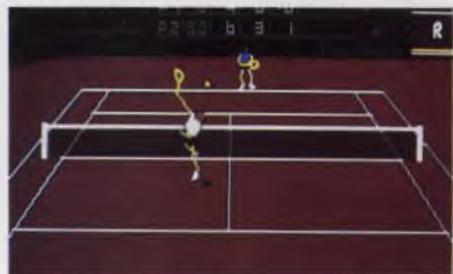
- ♦ 1 à 2 joueurs simultanés.
- ♦ Des coups nombreux et spectaculaires: plongeon, smash de revers...
- ♦ Visualisation au ralenti du dernier échange.
- ♦ 3 types de jeu: entraînement, saison ou exhibition.
- ♦ Comptabilisation des points ATP et progression des adversaires dans le classement géré par 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

INFOGRAMES - 84, rue du 1<sup>er</sup> Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - Tél.: 78 03 18 46

# TIME CRUISE II



C'est reparti pour une balade dans le temps! Pas question ici de voiture du type De Lorean complètement trafiquée ou d'une machine tout droit sortie de l'esprit fiévreux de Wells mais attention, accrochez-vous, le choc risque d'être dur, il s'agit pour cette fois d'un flipper. Même ce genre de machine se mettent à parcourir toutes les époques. D'ailleurs, moi aussi il faudra que je m'y mette, histoire de faire un tour à Röcken en 1844. Néanmoins, ce flipper a une particularité bien singulière: il est truffé d'étranges machines qui se mettent en marche dès qu'on les touche avec l'éternelle balle d'acier chromée qui traîne habituellement dans ce genre de lieu. Après, tout se met à clignoter, à bipier, à sonner... Il y a derrière tout ça quelques bonus mystérieux ou bien quelques tableaux supplémentaires où

les points ne demandent qu'à être ramassés. Autre caractéristique de ce flipper intertemporel: sa taille. Bumpers, flips, bonus et passages secrets s'étalent sur pas moins de neuf écrans! Tantôt à droite, tantôt à gauche, la balle n'a pas fini de voyager de l'un à l'autre. Collecter tous les bonus ne sera pas une mince affaire et il faudra y laisser bien des heures.

De plus, pour découvrir toutes les astuces, il faudra chercher pendant de longs moments. Time Cruise II vous propose aussi de jouer sur des tableaux d'entraînement soit au moyen-âge soit dans la préhistoire sous les océans, lorsque ceux-ci étaient encore peuplés de créatures difformes et immondes. Là, vous pourrez jouer simultanément avec plusieurs balles et attraper des bonus d'une valeur non négligeable. En fait, vous pourrez surtout vous faire la main et apprendre les rares techniques de la science flipperienne. Si l'envie vous prend d'écrire un bouquin dessus, n'hésitez pas, vous innoverez.

Pourtant ce flipper n'a pas la pêche ni même l'originalité d'un Devil Crash, sorti depuis déjà longtemps sur cette machine. Les couleurs des décors sont fades et les décors eux-mêmes ne sont pas terribles. Entendez par là qu'ils sont dans l'ensemble assez médiocres et sans aucune originalité. Le tout apparaît comme quelque chose de terne, d'inodore et sans saveur. Sur tous les écrans présents, il n'y a pas à un seul endroit cette



petite touche exquise qui faisait toute la saveur et tout le charme d'un Devil Crash (on revient toujours aux références!). Globalement, ce jeu est d'une monotonie uniforme. Si vous êtes sensible, dépressif ou accoutumé au spleen baudelairien, ne tombez pas déçu, vous risqueriez de vous tirer une balle dans la tête. Bien sûr, l'animation sur ce méga-flipper est impeccable et on ne peut lui faire aucun reproche mais l'on ne joue pas un jeu pour voir son animation, fût-elle parfaite! Idem pour la musique qui se laisse écouter tout au plus. Rien ne parvient à susciter un intérêt particulier. Les tableaux bonus sont tant limités en possibilités d'action que l'on regrette presque de tomber dedans. Bref, inutile d'en dire plus, vous le voyez bien, Time Cruise II ne sort absolument pas des sentiers battus et l'on aurait pu attendre beaucoup mieux d'un flipper venant après le Maître incontestable qu'est Devil Crash l'Inévitable.

T.S.R.



PC ENGINE  
69%

EDITEUR : FACE  
GRAPHISME : 11  
MANIABILITE : 12  
SON : 12  
ANIMATION : 13

Je vous préviens, le scénario qui va suivre est d'une bêtise et d'une ringardise plus

# WOODY POP

tille qui, une fois attrapée, augmentera les dimensions de votre raquette, d'une autre qui ralentira la vitesse de la balle (option fort

qu'affolantes, et pourtant c'est bel et bien celui de ce nouveau jeu de Sega pour la Game Gear. Dieu ait leurs âmes, parce que c'est vraiment nul! Mais écoutez bien. Le Manoir enchanté est la seule source de jouets, dans ce bas monde et un esprit pervers et malfaisant à tout bonnement décidé de le fermer. Plus question qu'un seul jouet ne sorte et vienne égayer la vie des pauvres petits enfants qui crévent d'envie devant les vitrines de Noël. Heureusement, parmi ces jouets enfermés, il y en a un, un peu moins con que les

autres, et qui, pour se révolter, décide de libérer tous ses compagnons. Ce téméraire jouet en bois n'est autre que Woody Pop en personne! Je vous avais prévenu, c'était naze.

Enfin, pour résumer et pour que vous sachiez ce que vous allez acheter, si Woody Pop était dans vos prévisions d'achat, ce jeu n'est en fait rien d'autre qu'un vulgaire casse-briques, certes bien réalisé, mais vulgaire quand même.

Lorsqu'on commence à jouer à Woody Pop, on est assez rapidement dans l'ambiance enfantine du jeu. Les graphismes, quoique pas vraiment très recherchés, sont colorés à souhait et la bonne humeur se dégage tout de suite de cette production. Ne vous attendez tout de même pas à tomber à la renverse dès les premiers zyeutements, vous serez déçu. Avant d'arriver à la conclusion de Woody Pop, il faudra franchir en tout cinquante niveaux. Bien sûr, des armes ou plutôt des options nouvelles pourront vous venir en aide pour agrémenter un petit peu l'action. Parmi celles-ci, on notera la présence d'une pas-

seulement utile puisque le jeu se déroule à très vive allure), etc... En tout, onze options viendront vous prêter main forte dans votre tâche. Bien loin d'être original, Woody Pop a tout de même le mérite d'exister. Et puis, même si vous aimez les casse-briques, vous ne pourrez pas être déçu par celui-ci.

**J'm DESTROY**



**EDITEUR : SEGA**  
**GRAPHISME : 15**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON 14**  
**ANIMATION : 15**

**GAME GEAR**  
**70%**

tant vous le dire tout de suite, ce test risque d'être très subjectif tant la série des Galaga a compté dans ma vie de joueur invétéré.

Depuis des années, je me complais à écraser ces aliens colorés qui vont et viennent à l'écran. Parfois rangés, bien alignés, comme dans les meilleurs moments de Space Invaders, ils peuvent également sortir de la masse pour venir vous attaquer et vous en faire voir des vertes et des pas mûres à la façon de Galaxians, un jeu illustre, lui aussi, à son époque. Au début, pourtant, les choses ne sont pas très difficiles, les ennemis sortent des rangs de façon simple et, en général, un à la fois; il ne vous reste alors plus qu'à leur balourder un petit tir dans la gueule pour les réduire en cendre

# Galaga '91

Et marquer un maximum de points. Encore plus que de braver les niveaux, marquer des points à donf est l'un de vos principaux objectifs lorsque vous prenez les commandes du petit vaisseau spatial, qui, comme vous le savez certainement, ne peut se déplacer que de la droite vers la gauche. Et c'est là réside que tout le charme de ce jeu mythique (je vous avais prévenu, Galaga j'adore!). A certains moments, mieux vaut être à l'affût des mouvements des gros ennemis, car ils peuvent parfaitement vous entraîner dans leur champ de force. Cette possibilité

vous permet de récupérer un double vaisseau, plus important en taille et en puissance de feu. Essayez de l'obtenir dès le départ, vous ne vous en porterez que mieux par la suite. A intervalles réguliers, un bonus stage vous donnera l'occasion de gagner un max de points, à condition que vous butiez toutes les vermines qui se présenteront sous vos rayons, et de réussir ainsi un "perfect" retentissant. Bien que moins peaufiné que la version PC Engine, Galaga'91 est sur Game Gear tout à fait remarquable et lutter dans le cosmos à vos risques et périls est une joie intense.

**J'm DESTROY**



**EDITEUR : NAMCOT**  
**GRAPHISME : 15**  
**MANIABILITE : 18**  
**SON 18**  
**ANIMATION : 17**

**GAME GEAR**  
**90%**



**sélection**  
  
**MICROMANIA**



# Shoot Again

145 rue de Flandre, 75019 Paris. Tél : 16-1 40.38.02.38 et 16-1 40.34.36.  
Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H30. Métro Crimée, Bus 60 et

**POUR  
NOEL, SHOOT AGAIN  
VOUS COUVRE DE :  
MEGA-CADEAUX**

Game boy comprenant Tetris, des écouteurs stéréo, 4 piles, un "Link" câble + 1 jeu au choix  
**890 Frs**  
CADEAU : 1 housse de transport pour jeux

MEGADRIVE (japonaise) +  
**STREET OF RAGE**  
1350 Frs, CADEAU :  
UNE 2EME MANETTE

MEGADRIVE (française) +  
**STREET OF RAGE**  
1350 Frs, CADEAU :  
UN GAME ADAPTATOR

**SUPER FAMICOM**  
**2490 Frs**  
CADEAU :  
UN JEU\*\* GRATUIT

GAME GEAR +  
**MIKEY MOUSE**  
1090 Frs, CADEAU :  
Une housse de transport pour jeux

CADEAU :  
PORT GRATUIT !!!  
**Collissimo 48H**

## MEGA CD



Mega CD

C'est le périphérique de l'avenir. Des possibilités hors du commun, des effets de zooms, de rotations, d'étirements. Cette merveille de technologie japonaise sera disponible chez SHOOT AGAIN dès la 1ère semaine de décembre.

N'hésitez pas à le réserver dès aujourd'hui afin d'être les premiers Européens à profiter du MEGA CD

Ernest Eavans 559Fr  
Mega CD 4490Fr  
Megadrive+CD 4990Fr

Megadrive française :	
seule	949f
+ Streets of Rage	1350f
Megadrive japonaise :	
seule	990f
+ Streets of Rage	1350f
Aero blaster	429f
Arcus odyssey	429f
Batman	429f
Bonanza bros.	369f
Darius II	449f
Devil hunter yoko	399f
Dick tracy	369f
Dinoland	369f
Fantasia	429f
Final blow (James buster...)	369f
Fire mustang	399f
Ghoul's ghosts	449f
Golden axe	399f
Heavy unit	399f
Hell fire	369f
Jewel master	419f
John madden football	449f
Kageki	399f
Megatrax	399f
MIKEY mouse	399f
Monster lair	369f
Moonwalker	369f
Mystic defender	399f

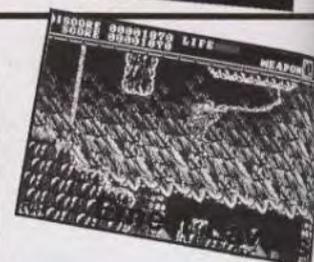
### Accessoires :

Péritel pour MD jap.	199f
Joypad	149f
Arcade power stick	449f
Adaptateur pour jeux japonais	99f

### MEGA NEWS

Phantasy Star III Promo	559 F
Streets Of Rage	429 F
Sonic The Hedgehog	429 F
ROLLING THUNDER II	429 F
Double Dragon II	449 F
Y's III	449 F
Runark (Growl)	429 F
Undead Line	429 F
Beast Warrior	429 F
F1 Circus	429 F
Fighting Masters	449 F
Wani Wani World	399 F
Task Force Hamlet II	399 F
Dahna	399 F
Golden Axe II (Déc)	449 F
DONALD DUCK	449 F

NHL ice hockey	449f
Out run	429f
PGA tour golf	449f
Phantasy star III	599f
Populous	449f
Revenge of shinobi	399f
Saint sword	419f
Shadow dancer	399f
Sonic the hedgehog	429f
Spider-man	429f
Streets of rage	429f



Super air wolf	369f
Super league 91	369f
Super monaco GP	399f
The strider	399f
Thunder force III	429f
Thunder fox	399f
Vapor trail	399f
Wrestle war	429f

### NEWS :

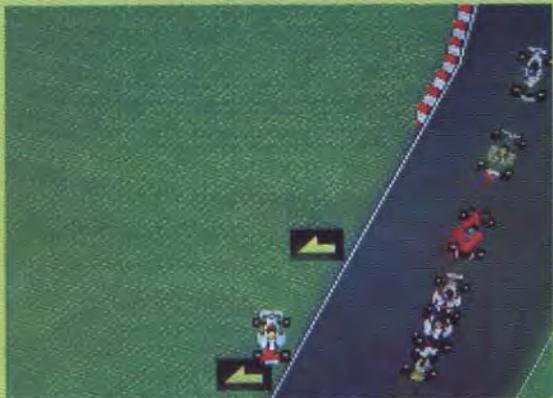
Tom, Jam and Earl	449f
Road rash	449f
Decap attack	399f
Rent a hero	349f
Galaxy force II	399f
Devil crush	449f
El viento	429f
Mercs	429f
Kabuki soldier	429f
Wonder boy V	429f

**ADAPTATEUR AMSTRAD : 249 Frs.** Il vous permettra de brancher la console de votre choix sur votre moniteur Amstrad !

(\*) Port collissimo gratuit pour toutes commandes de cartouches passées par chèque ou carte bleue. Offre valable jusqu'au 31/12/91. SEGA, NINTENDO, NEC, SNK et Amstrad sont des marques déposées. Megadrive, Master System, Game Gear, Super Famicom, Game Boy, Neo Geo, Com, Super, G1, et LT sont des produits déposés.



# WORLD CIRCUIT



rez sans trop de difficultés à retrouver votre chemin et à participer à une course.

Les mains sur le volant, vous voilà donc aux prises avec des pilotes de haut rang, qui comme vous, n'ont qu'une seule idée en tête: la gagne. Pourtant croyez-moi, il faut faudra bien du courage pour parvenir à la fin d'une course tant la réalisation de World Circuit est pauvre. Vraiment par rapport à F1 Circus, aucune comparaison n'est possible. Soit vous avez

dans World Circuit il n'y a que deux choses qui soient vraiment correctes, d'une part le scrolling multi-directionnel, bien que moins rapide que celui de F1 Circus, et d'autre par l'animation et surtout la maniabilité de la voiture qui elle répond d'une manière magistrale à vos moindres ordres. Heureusement encore pourront dire les mauvaises langues, parce que sinon nous serions vraiment en face d'une nullité caractérisée. Rassurez-vous on y est presque. Ah oui, il y a encore un point important à mentionner que j'allais omettre. Durant le jeu vous pourrez allégrement dépasser tous les autres concurrents en leur fonçant

**B**ien décidé à en finir une bonne fois pour toutes avec tous ces lascars ridicules qui pensent tout comme vous d'ailleurs être le meilleur pilote de la génération vous vous engagez dans une écurie de course

de Formule Un pour essayer de prouver à votre entourage et surtout pour essayer de prouver à vous-même que vous êtes un bon, un très bon même, que vous êtes the best of the best. Mais dans ce monde où la compétition règne en maître rien n'est facile et devenir champion du monde lorsqu'on démarre de rien du tout, ce n'est très certainement pas la meilleure façon de commencer. Mais comme le dit le proverbe: "Qui n'essaye rien n'a rien", vous vous devez d'essayer et de réussir. Quelle motivation, quel esprit de vainqueur, quelle attitude belle et noble que celle qui habite votre esprit avant le départ.

Malheureusement je doute fort que ces divers principes soient d'une très grande utilité lorsque vous commencerez vos premiers pas dans World Circuit. D'une part tous les textes et toutes les nombreuses options de jeu que vous devrez sélectionner dès le départ sont en tong, ce qui une fois de plus n'arrange pas vraiment nos affaires. Plongé dans un amas de signes barbares (excusez-moi, messieurs les nippons, mais bon, faut quand même reconnaître que votre langue n'est pas l'une des plus simples de ce monde), vous aurez quelques difficultés à parfaitement vous y retrouver. Entre les %\*\*£ et les !&\*++ , quelle option choisir, telle est la question. Enfin au bout de quelques temps vous arrive-



pris les bonnes options en customisant votre bolide dès le départ et alors ciao bye bye plus personne ne vous revoit jusqu'à la ligne d'arrivée, soit vous n'avez rien sélectionné du tout et dans ce cas vous vous traînez du début à la fin tel un escargot en quête d'une feuille de salade. Bref, dans les deux cas, vous allez passablement vous ennuyer pour ne pas dire autre chose. En fait

dessus la tête la première sans même essayer de les contourner ou de prendre leur aspiration, puisque qu'il n'y a aucune collision de sprites. Faut le faire pour une simulation automobile.

Enfin... Vous voilà maintenant au courant de la situation, et de la catastrophe qu'est World Circuit alors si vous voulez me faire plaisir, boycottez-le, vous ne vous en porterez que mieux.

**J'm DESTROY**



**EDITEUR : NAMCOT**  
**GRAPHISME : 13**  
**MANIABILITE : 19**  
**SON : 12**  
**ANIMATION : 16**  
**VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**

PC ENGINE

**45%**

**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**

**Lynx II 790F**

News: Checkered Flag, Turbo Sub

A.P.B., Cabal, Ishido, Hydra,  
Viking Child, Hard Driving, Toki  
Pit Fighter, Golf, Hokey, Xybots

**NEC Turbo GT**  
+ 1 Jeu 2490F

Hors Concours, Trop Bien!  
Compatible avec tous les jeux de la Core

En Décembre 1 Pin's  
**Tortues Ninja**  
Pour tout achat de 300F



**LYON 3<sup>e</sup>**

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 : 37.36.33.26

**SEGA**

The News  
Méga Drive

**Street of Rage**

Wolf in Battle Field 2

Devil Crush

The Immortal

Robocod, El Viento

Double Dagon 2

Speed Ball 2

Shadow of the Beast

Toé Jan and Earl

Merces, Y'S

Donald Duck Quack shot

**PROMO**  
**SONIC 345F**

**Méga Drive**  
Française Officiel

**949F**

**Méga Drive**

+ SONIC 1290F

**Jeux en Promo sur Méga Drive**

Eswat 195F . Moonwalker 245F . Shinobi 345F

James Pond 355F . Dick Tracy 375F . Truxton 255F

Shadow Dancer 245F . Tournament Golf 255F

Twin Hawk 255F . Last Battle 255F . Sonic 345F

**Les Méga Compils**

Moonwalker + Eswat=385F . Truxton + Eswat=385F

Dick Tracy + Eswat=495F . Twin Hawk + Truxton=495F

James Pond + Moonwalker = 495F

Shadow Dancer + Eswat + Moonwalker = 499F

**NEC**

Séquence news  
Revendeur Agrégé

**Core Grakx**  
+ 1 jeu 990F

**Super Grafx**  
+ 1 jeu 1490F

**News**

SG . Strider

SG . Galaxy Force 2

**PUISSANCE 5**

1 Core Grafx

+ 2 Manettes + 1 jeu  
+ 1 adaptateur 5 joueurs

**1290F**

Le meilleur rapport qualité prix

**NEC Super News**

**Le Hit Parade**

Super Goblin

Hit the Ice

PC Kid 2

Power Eleven

Dead Moon

Final Match Tennis

F1 Circus 91

Final Soldier

Populus

SG 1941

Skweek

Parasol Star

Plus de 80 Titres Dispo

**Nintendo**

**N.E.S** Nouveauté

**SUPER MARIO III 430F**

**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

**SENGOKU**

**Burning Fight**

**Cross Sword**

**8 Men**

**2020 Super Star Baseball**

Kings of the Monsters

Ghost Pilot

Alpha Mission II

25 Titres Dispo

**Pour commander**

Tu téléphones

au magasin le plus

proche

livraison Colissimo 48H

**PRIX ,CHOIX**

**DISPONIBILITE**

**on t'explique tout !**

# Shadowgate

L'heure est grave! Alors que l'aube se lève, au loin, dans les ténèbres encore assoupies du château de Shadowgate, se prépare l'un des plus grands désastres de tous les temps. Lord Warlock, expert des sept magies, Grand Chambellan des ordres sorciers est sur le point de lancer une invocation d'une puissance inimaginable. Celle-ci permettrait au démoniaque Béhémoth, un esprit maléfique tenant plus de la bête que de l'homme, de revenir sur terre et d'ainsi imposer au peuple soumis une loi cruelle. En tant que dernier représentant de la lignée des rois, votre devoir est d'empêcher que pareil malheur ne survienne. C'est pourquoi vous partez, seul et déterminé, dans la lumière du crépuscule naissant, affronter les mystères et les dangers de la citadelle de Warlock, du château de

Shadowgate où chaque ombre est synonyme de péril et où chaque lumière est un objet de crainte.

Voici un jeu d'aventure pur et dur. Amateurs d'arcades, de combats menés à un rythme infernal laissant le joy-pad fumant et meurtri et disciples de la trop célèbre philosophie du "moi vois, moi tue", arrière! Vade retro! Ce jeu s'adresse à tous ceux qui aiment se cogner la tête contre les murs lorsque, bloqués pendant plusieurs heures dans la même salle humide et poussiéreuse d'un donjon, ils craquent, brisés et désespérés devant une énigme comme qui dirait très énigmatique. Votre mission est, dans l'absolu, horriblement simple. Une véritable mission de routine. Mais en fait, l'aventure est de taille. Evoluant dans des salles et des corridors représentés dans une perspective 3D assez bien réalisée, il vous faudra mettre à jour des dizaines d'indices dont il faudra savoir tirer des conclusions perspicaces. Encore heureux que vous puissiez obtenir directement certains de ces renseignements dès votre entrée dans un lieu en pressant le bouton Select. Il faudra souvent utiliser cette aide pour pouvoir progresser rapidement,

c'est-à-dire à un rythme de trois salles par heure. Une fois arrivé dans un endroit vous aurez diverses possibilités d'action. Pour chacune de ces actions, il y aura une commande spécifique. Vous aurez ainsi tout le loisir de regarder, de prendre certains objets, de frapper, de parler, de se déplacer, d'abandonner une pièce de l'équipement ou bien de l'utiliser et encore d'ouvrir portes et coffres, lorsque ceux-ci ne sont pas ver-



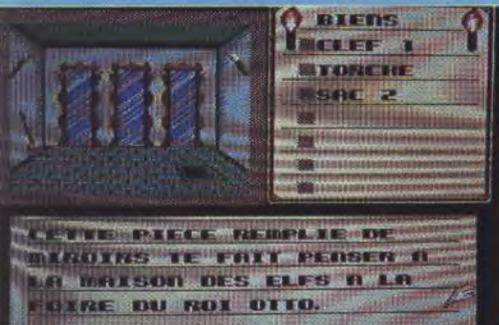
rouillés. Vous le voyez, la liste des possibilités est suffisamment large pour couvrir toutes vos volontés d'action les plus farfelues. Ainsi, si l'envie vous en prend, vous pourrez vous mettre à balayer le plancher, alors qu'une momie à l'orbite vide sortira de son sarcophage. Le problème, c'est que si vous passez votre temps à balayer, vous ne risquez pas d'avancer très vite. Grâce à cette palette variée de commandes, qui par ailleurs s'utilisent très facilement par l'intermédiaire d'une icône à déplacer au moyen du joy-pad, les concepteurs ont pu introduire une tonne d'astuces. C'est ainsi que la clé permettant d'accéder à l'intérieur du château se trouve cachée dans le crâne perché sur la porte! Il ne faut donc rien négliger dans ses recherches même si, parfois, la curiosité risque de vous mener à votre perte, certains objets manipulés activant des pièges tels que des trappes ou des souffles de dragon. La musique n'a rien d'exceptionnel mais elle a cependant le bon goût de changer dès que votre torche menace de s'éteindre ce qui vous laisserait seul dans les ténèbres en face d'une mort aussi imminente qu'inévitable. Même si vous deviez en passer par là, sachez néanmoins que vous pourriez continuer indéfiniment et que le jeu autorise jusqu'à trois sauvegardes.

Vous le voyez, Shadowgate est un jeu qui suscitera chez l'aventurier qui sommeille en vous un enthousiasme débordant et des migraines en grand nombre.

T.S.R.

EDITEUR : KEMCO  
GRAPHISME : 16  
ANIMATION : 10  
MANIABILITE : 15  
SON : 12

NINTENDO  
87%



# HAZARDOUS AREA

Horaires Mardi au Samedi de 10h30 à 13h00 - 14h30 à 19h00

## MEGADRIVE

*Nouveautés*

de 450 à 490 F

**Beast Warrior**  
**Devil Crash**  
**Earl Weaver Baseball**  
**F 22 Intercepteur**  
**Fatal Rewind**  
**Golden Axe II**  
**Immortal**  
**Robocop**  
**Rolling Thunder II**  
**Shadow of the Beast**

Autres titres disponibles

ALIEN STORM	450 F
DICK TRACY	390 F
ELEMENTAL MASTER	390 F
EL VIENTO	450 F
GAIARES	390 F
GALAXY FORCE II	450 F
GYNOUG	390 F
JEWEL MASTER	450 F
JOE MONTANA FOOTBALL	390 F
MICKY MOUSE	390 F
MERCS	390 F
NHL HOCKEY	450 F
RAIDEN	450 F
SONIC	450 F
STREET OF RAGE	450 F
STREET SMART	450 F

..... etc

## SUPERFAMICOM

*Nouveautés*

de 540 à 690 F

**Castlevania IV**  
**F1 Exhaust Heat**  
**Goemond Gambarre**  
**Jerry Boy**  
**Joe & Mac**  
**Lagoon**  
**Magic Sword**  
**Match Tennis**  
**Naxat Super Pinball**  
**Nosferatu**  
**Pro Soccer**  
**Super Ghouls & Ghosts**  
**Top Racer**

Autres titres disponibles

ACTRAISER	490 F
AUGUSTA	590 F
BOMBUZAL	490 F
DARIUS TWIN	590 F
FINAL FIGHT	590 F
F ZERO	490 F
GRADIUS III	590 F
HOLE IN ONE	590 F
PILOT WINGS	490 F
R-TYPE II	590 F
SD GRID BATTLE	490 F
SUPER MARIO WORLD	590 F
ULTRAMAN	490 F

..... etc

## NEO-GEO

*Nouveautés*

de 1290 à 1690 F

**A.S.O II**  
**Burning fight**  
**Cybernetic Soccer**  
**Crossed Swords**  
**Fatal Fury**  
**Football Frenzy**  
**Ghost Pilot**  
**King of the Monster**  
**Raguy**  
**Super Baseball 2020**  
**Super Eight Man**

Autres titres disponibles

BASEBALL STAR	1 290 F
BOWLING	1 490 F
CYBERLIP	1 290 F
JOY JOY KID	1 490 F
MAGICIAN LORD	1 490 F
NAM 75	1 490 F
NINJA COMBAT	1 490 F
RIDING HERO	1 490 F
SUPER SPY	1 490 F

### MEGADRIVE

+ 2 JEUX  
**1 290 F**

### SUPERFAMICOM

+ 1 JEU  
**2 990 F**

### NEO-GEO

+ 1 JEU  
**3 490 F**

### CONSOLES PORTALES

**LYNX, GAME GEAR**  
**DISPONIBLES**

**CABLE PERITEL**  
**POUR MEGADRIVE**  
**159 F**

**ADAPTATEUR**  
**Moniteur AMSTRAD**  
**MEGADRIVE**  
**249 F**

Mes échanges  
HAZARDOUS AREA  
s'en occupe !



**Changer de jeu**  
**Megadrive pour 100 F**  
**PLUS DE 80 TITRES**  
**DISPONIBLES**

Nom : .....  
Adresse : .....  
Code postal : .....  
Ville : .....

Titre	Quantité	Prix
Total		

Post : 1 Janz, 20 F - Consoles, 70 F  
Chèque ou mandat à l'ordre de Hazardous Area

Partant d'une histoire une fois de plus complètement abracadabrante, je ne vous en toucherai que deux mots. Vous êtes dans la peau d'Attila ou de Genghis si vous jouez à deux, un valeureux petit ver-misseau ridicule qui s'en va à l'aventure pour délivrer la belle Sonia prisonnière des griffes de l'enfoiré de service l'horrible Nasty Nibbler. Pour vous sortir de la situation dans laquelle vous vous êtes foutu et pour délivrer la gente dame, il n'y a pas quarante mille solutions. Il va falloir vous arracher les tripes et bouffer tous les insectes, sbires de l'infâme Nasty Nibbler, qui empêcheront votre progression. Et dieu sait qu'il y en a, de ces insectes!

Dans un sens et après avoir compris le principe de Sneaky Snakes on se rend bien vite compte que la dose, que la quantité d'insectes ingurgités par notre petit héros est primordiale puisque pour passer au niveau supérieur vous



★  
GAME BOY  
**72%**

**EDITEUR : RARE LTD.**  
**GRAPHISME : 17**  
**MANIABILITE : 17**  
**SON : 16**  
**ANIMATION : 17**  
**VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA**



# SNEAKY SNAKES

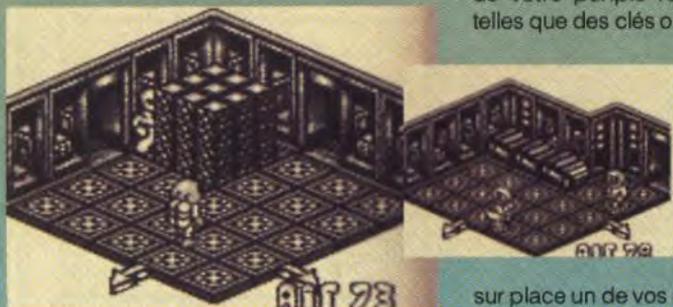
devrez absolument vous faire peser sur une balance, laquelle permettra ou non l'ouverture du passage menant à l'étape suivante. Pour bouffer un maximum, il faudra chiner, fouiner, fouiller tous les trous et autres monticules qui jonchent le sol. Un coup de queue et hop un insecte ou une quelconque bestiole avalée. Parfois vous pourrez également découvrir des bonus vous rajoutant du temps ou des options augmentant les dimensions de votre langue. Assez original, c'est pas tous les jours qu'on tombe sur un jeu de la sorte, Sneaky

Snakes est également excellemment réalisé, les graphismes sont bons, les scrollings multi-directionnels sont bons, les musiques sont bonnes, les animations sont bonnes, la maniabilité est bonne, bref tout est bon. Là, où Sneaky Snakes est un peu moins bon, c'est dans la variété. Du début à la fin on fait toujours la même chose, on saute, on bouffe (ou on se faire bouffer), on grossit et on se pèse. Alors quand on fait le poids encore ça passe, mais lorsqu'on est un peu trop léger il faut se remettre en chasse et attendre que de nouveaux asticots sortent des trous, ce qui est assez gonflant à force.

**J'm DESTROY**



Nous sommes en 2020, date où le premier homo-erectus (comprenez: être humain) est envoyé sur Mars, la petite planète rouge. Vous êtes Humprey, un cosmonaute super entraîné à toutes les techniques de vol spatio-temporelles. Mais voilà, alors que tout se passait comme dans un rêve, une panne se produisit, le système de propulsion ne fonctionnant plus. Bien décidé à remettre de l'ordre dans tout cela et surtout à remettre en marche ces foutus moteurs nucléaires, vous arrivez dans la salle des machines. Horreur, enfer et damnation! Sans avoir le temps de dire ouf, vous voilà prisonnier



d'extra-terrestres mal léchés qui n'ont rien trouvé de mieux à faire que de vous enfermer dans leur base secrète, complexe hyper-sophistiqué de surcroît. Le but de

# Altered Space



vous toute nouvelle mission est donc de vous sortir de ces mauvais pas et tant qu'à faire de détruire la prison dans laquelle vous êtes enfermé.

Alors que tout le jeu se déroule en trois dimensions (à la manière de Solstice sur Nintendo huit bits), vous pourrez au cours de votre périple récupérer des options telles que des clés ouvrant certaines portes et certains passages, des boîtes d'air assurant la bonne continuation de votre marche (l'air de la prison n'étant que très peu souvent renouvelé), des pistolets à un coup arrêtant net

sur place un de vos poursuivants, des casseurs de circuits qui permettent d'enrayer le cheminement des droïds de surveillance ainsi que des ordinateurs qui vous donneront à condition de savoir les utiliser le plan exact de l'étage où vous êtes.

**EDITEUR : SONY IMAGESOFT.**  
**GRAPHISME : 18**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 17**  
**ANIMATION : 18**

★  
GAME BOY  
**88%**

En utilisant des téléporteurs ou des ascenseurs, vous aurez également tout loisir de vous trimballer dans les deux cent cinquante salles 3D (je le répète) que contient Altered Space. Bien que l'action ne soit pas vraiment d'une frénésie que je qualifierai d'insoutenable, se diriger dans un dédale de salles en découvrant des passages secrets et en butant un maximum de crétiens extra-terrestres est d'un plaisir tout à fait satisfaisant d'autant que la réalisation de cette production est superbe.

**J'm DESTROY**

# 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).

SANS FRAIS D'INSCRIPTION, SANS OBLIGATION D'ACHAT.

**LUXEMBOURG**

COMPAREZ, CALCULEZ, ET ADOPTEZ NOS SERVICES !!!

Voici un échantillon de nos prix, demandez nos catalogues pour juger du service, et du discount global.

**TOUTES NOS CARTOUCHES SONT IMPORTEES DES USA ET SONT COMPATIBLES !**

## GAMEBOY

Q BILLION	175 FF / 1000 FB / 1040 FL
CHESS MASTER	210 FF / 1200 FB / 1240 FL
NAVY SEALS	214 FF / 1250 FB / 1290 FL
SWORD OF HOPE	244 FF / 1425 FB / 1465 FL

## GAME GEAR

SUPER MONACO GP	234 FF / 1325 FB / 1365 FL
FACTORY PANIC	270 FF / 1595 FB / 1635 FL
OUT RUN	270 FF / 1595 FB / 1635 FL
JUNCTION	275 FF / 1625 FB / 1665 FL

## MEGA - DRIVE

DJ BOY	219 FF / 1250 FB / 1290 FL
ROAD RASH	349 FF / 2050 FB / 2090 FL
TOEJAM & EARL	284 FF / 1625 FB / 1665 FL
EA HOCKEY	384 FF / 2250 FB / 2290 FL

## MASTER - SYSTEM

ACTION FIGHTER	125 FF / 700 FB / 740 FL
CYBER SHINOBI	254 FF / 1525 FB / 1565 FL
PACMANIA	304 FF / 1750 FB / 1790 FL
SONIC THE HEDGEHOC	319 FF / 1875 FB / 1915 FL

## LYNX

SLIME WORLD	194 FF / 1100 FB / 1140 FL
SCRAPYARD DOG	265 FF / 1550 FB / 1590 FL
ULTIMATE CHESS CHALL.	290 FF / 1700 FB / 1740 FL

## NINTENDO 8 BITS

!!! POUR CE NOEL, JOUEZ LES CARTOUCHES US SUR VOS CONSOLES EUROPEENNE !!! Contactez nous.

## LOGICIELS, LIVRES & HARDWARES.

### AMIGA / ST

SOCCER MATCH	104 FF / 572 FB / 612 FL
SIMPSONS THE	230 FF / 1316 FB / 1356 FL
RODLAND	243 FF / 1395 FB / 1435 FL
MIG 29 FULCRUM	336 FF / 1943 FB / 1983 FL

### COMP. DC

SHINOBI	104 FF / 575 FB / 615 FL
SWORD AND MAGIC	247 FF / 1417 FB / 1457 FL
CHESSMASTERS 3000	254 FF / 1461 FB / 1501 FL
F 117 NIGHTHAWK	360 FF / 2081 FB / 2121 FL

### C. D. C.

BACK TO FUTURE 3 (DIS.)	165 FF / 934 FB / 974 FL
SWORD AND MAGIC (DIS.)	192 FF / 1091 FB / 1131 FL
SUPER SEGA VOL 1 (K7)	175 FF / 992 FB / 1032 FL

### C 6 4

NEVER ENDING STORY (K7)	111 FF / 612 FB / 652 FL
ROBOZONE (DISQ.)	142 FF / 800 FB / 840 FL
AIR COMBAT ACES (DISQ.)	182 FF / 1035 FB / 1075 FL

**ZX SPECTUM & SAM COUDE :** Nous contacter.

**SYNCHRO EXPRESS (HARD COPIEUR)**  
à partir de 499 FF / 2999 FB / 2999 FL

**POUR COMMANDER:** ECRIVEZ NOUS, INDIQUEZ LE TYPE DE VOTRE MACHINE, ET UN CATALOGUE SPECIFIQUE A CELLE-CI VOUS SERA ENVOYE GRATUITEMENT. VOUS TROUVEREZ DANS CE CATALOGUE UN BON DE COMMANDE. N' OUBLIEZ PAS VOTRE ADRESSE, SI NOUS NE VOUS AVONS PAS ENCORE REPONDU, C'EST QUE VOTRE ADRESSE ETAIT INCOMPLETE !!!!

**REVENDEURS, DEALERS :** CONTACTEZ NOUS, NOUS POUVONS VOUS FOURNIR.

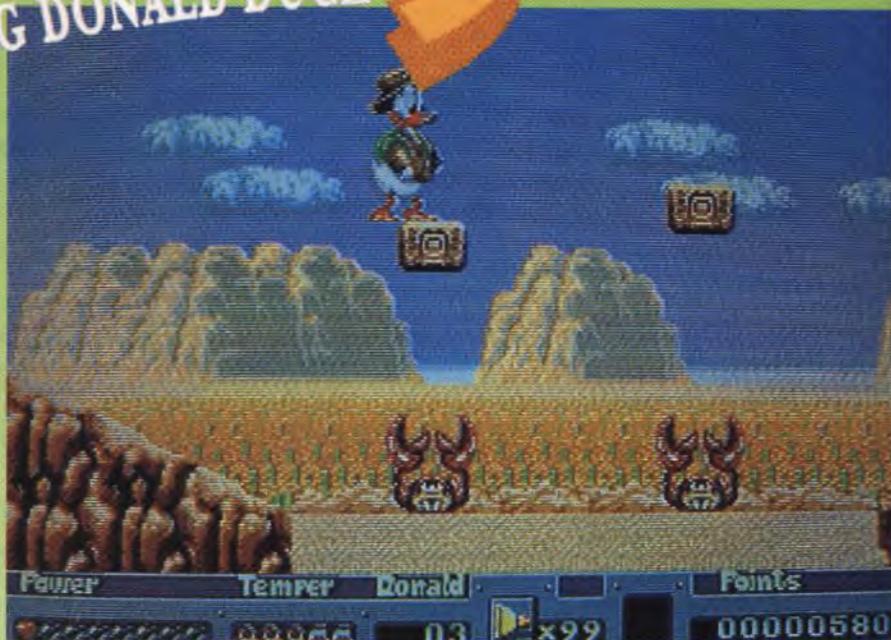
**SOFT BUSTERS, BP 89, B-6700 ARLON, BELGIQUE**

**TEL.: (0)63 21 95 69 (19H30 - 21H horaire conseillé car nous sommes régulièremment en déplacements).**

**FAX.: (0)63 21 95 69 (FAX on - line après 8 sonneries).**

# QUACKSHOT

STARRING DONALD DUCK



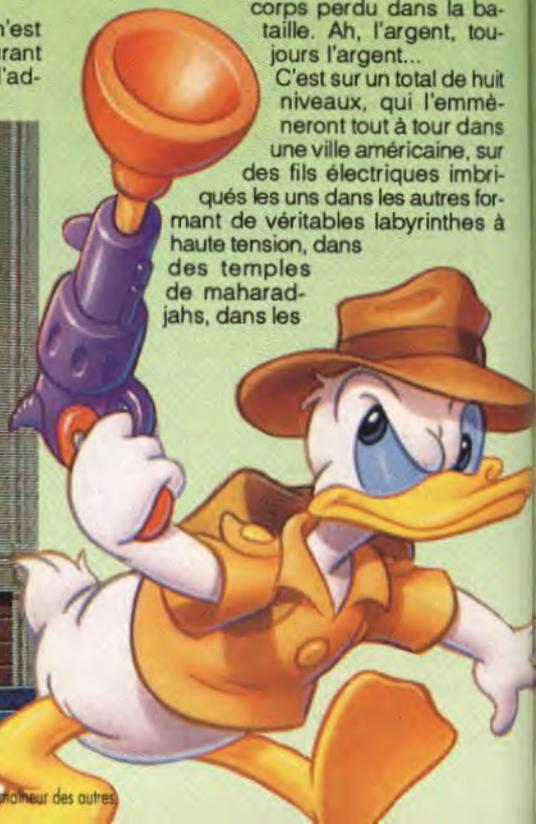
**T**rès attendu par bon nombre d'entre vous, Quackshot est bel et bien tel qu'on l'espérait, c'est-à-dire l'un des meilleurs jeux du genre. Vous situez Sonic The Hedgehog, vous localisez Mickey Mouse, Castle Of Illusion, vous n'aurez donc aucun problème pour parfaitement vous rendre compte de la situation et de la qualité de cette production, une fois de plus réalisé de main de maître par Sega.

Dans Quackshot vous êtes dans la peau de Donald Duck en personne, personnage ô combien célèbre de bandes dessinées et de dessins animés. Notre bon vieux petit canard se retrouve dans une course folle à la

recherche d'un trésor que personne avant lui n'a encore découvert. Aidé par ses très chers neveux les joyeux Riri, Fifi et Loulou promus pilotes d'avion pour l'occasion, il faudra aider Donald à réunir tout au long de cette aventure épique suffisamment d'indices pour parvenir au lieu saint, but ultime de vos recherches approfondies. Malheureusement pour vous, Donald n'est pas le seul animal de ce monde au courant de ce fameux trésor et bon nombre d'ad-

versaires, tous aussi réputés et reconnus dans le monde de la bande dessinée viendront lui mettre des bâtons dans les roues afin qu'il ne puisse pas arriver au bout de ses recherches. Ses forces décuplées par l'appât du gain et par la richesse future qu'il entrevoit, Donald se lance à corps perdu dans la bataille. Ah, l'argent, toujours l'argent...

C'est sur un total de huit niveaux, qui l'emmèneront tout à tour dans une ville américaine, sur des fils électriques imbriqués les uns dans les autres formant de véritables labyrinthes à haute tension, dans des temples de maharadjahs, dans les





pyramides égyptiennes, un petit bonjour à Kheops en passant, que notre camarade (non syndiqué) le canard vivra ses aventures.

Pour se défendre devant la trentaine d'asticots et de cafards puants (mais tous superbement dessinés), Donald aura trois possibilités de tir. L'arme principale qu'il détient et sans aucun doute la plus efficace sont les ventouses. Outre le fait qu'elles permettent d'immobiliser les ennemis pendant quelques secondes, le temps qu'il puisse s'échapper de leurs griffes, elles permettent également au héros de monter sur les parois verticales des murs. N'essayez donc pas de vous entêter à sauter aussi haut que possible pour franchir certains obstacles, ce n'est plus la peine de vous décarcasser, Ducros et les ventouses y pourvoient. Les deux autres armes que vous pourrez utiliser pour maltraiter et éliminer les gredins à vos trousses sont faites de bulles de savon magique. Les unes, les plus grosses, ai-

ront Donald à détruire des pierres obstruant certains passages, les autres plus petites mais se propageant dans trois directions seront très efficaces pour abattre les ennemis débarquant en nombre et en rangs serrés lors de certains passages.

Contrairement à la plupart des jeux de plates-formes du style de Mickey ou de Sonic, Donald a à son actif un élément supplémentaire qui redonne encore un peu plus de pêche à l'ensemble. Cet élément est sans conteste la partie recherche qui permet à Quackshot de ne pas être un jeu linéaire comme les précédentes réalisations. Pour mieux comprendre, voici un exemple. Pour finir les trois premiers niveaux, il faut d'abord atteindre la moitié du premier puis prendre l'avion pour se rendre et terminer la moitié du second, reprendre l'avion, retourner dans le premier niveau, le finir, redécoller à nouveau, commencer le début du troisième, retourner au second, le terminer, ah j'avais oublié l'avion, prendre

## COUP DE CŒUR

donc l'avion, finir la seconde partie du troisième, revenir, repartir, etc, etc... Bref, tout ça donne à Quackshot un dynamisme et un intérêt supplémentaire que n'avait ni Mickey Mouse, ni Sonic. Au début bien sûr, tout cela est assez surprenant, mais une fois plongé dans l'action, la démesure est de plus en plus géniale, d'autant que l'ensemble est magnifiquement orchestré par des graphismes, par des sons, par des animations, par des musiques, par des scrollings multidirectionnels sur plusieurs plans qui alimentent de fort belle façon la beauté et la magnificence de ce titre.

Décidément Sega n'a pas fini de nous étonner. A quand l'adaptation de Peter Pan, ou de Robin Des Bois sur Megadrive?

J'm DESTROY



**EDITEUR : SEGA**  
**GRAPHISME : 18**  
**MANIABILITE : 19**  
**SON : 18**  
**ANIMATION : 19**  
**VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**



# WONDERBOY V



**B**ordel de Zeus, que ce monde est compliqué. Quand votre petite amie n'est pas enlevée par un triste salopard, c'est votre cousin qui a besoin qu'on lui vienne en aide. Quand les envahisseurs ne débarquent pas d'un autre monde pour anéantir toute vie sur Terre, ce sont les dragons qui attrapent la grosse tête avec une crise d'existentialisme aigu. Bref, dans les jeux vidéo, on ne s'en sort pour ainsi dire jamais. Dans la peau de Wonderboy (une des mascottes de Sega, avec Alex kid et maintenant Sonic), vous revoilà parti dans de nouvelles aventures. Je préfère vous avertir d'emblée, cette fois-ci, et contrairement à Wonderboy III qui a également été converti sur Megadrive, on est face à un véritable bon jeu. Mais revenons donc là où nous en étions, et plus précisément aux Dragons. Ahhh, oui, les dragons. Sous leurs aspects quelque peu inamicaux, ces charmantes bestioles ont pourtant un véritable cœur d'or (même si leur cerveau n'est pas plus gros qu'une noix, enfin l'un n'est pas incompatible avec l'autre. Preuve en est!), à tel point que notre camarade Wonderboy vient leur venir en aide, pour les sauver de la catastrophe qui se propage à l'horizon. Avant qu'ils ne soient complètement rayés de la carte des animaux terrestres, il faut absolument réagir pour que la nature (toujours aussi bien faite, sauf lorsqu'on regarde AHL en face!) retrouve son équilibre et que les forces du Bien triomphent de celles du Mal. Bref, il faudra vous bagarrer en rangs serrés si vous ne voulez pas être ridicule et si vous voulez que les dragons survivent. Si la qualité de la réalisation de Wonderboy V (également connu sous le nom de Monster



World III) est largement supérieur à celle de Wonderboy III, il en est de même quant au jeu en lui-même. En effet, outre le traditionnel jeu de plate-formes dans lequel vous devez vous débarrasser des monstres qui vous courent grâce à vos armes (épées, tridents, fourches, lances), la partie recherche est très certainement le facteur le plus important de toute l'aventure et dont il faut absolument tenir compte avant l'acquisition de ce jeu.

En traversant des régions aussi variées que nombreuses, telles que des plaines inhabitées, des volcans, des régions montagneuses ou désertiques, vous aurez tôt fait de vous acclimater à l'ambiance de Wonderboy V. Au détour d'un village (dans lequel vous aurez tout le loisir de faire du commerce grâce aux différentes pièces de monnaies que vous aurez su épargner tout au long de votre voyage), vous aurez l'occasion de rencontrer et de dialoguer avec des personnages assez typiques. Bien sûr, ces différents dialogues s'effec-

tuent en Tong, mais je vous assure que pour la bonne suite de l'aventure le fait de ne pas y entraver un mot ne gêne absolument pas. De plus, d'autres personnages, comme des petites fées, pourront vous venir en aide en vous accompagnant sur votre route. Bourré de passages secrets, de clés à trouver pour ouvrir certaines portes et d'astuces en tout genre, Wonderboy V est d'une bien belle réalisation. Une réussite totale qui s'accroît encore grâce à une pile permettant les sauvegardes incluse dans la cartouche. Seul gros reproche, cette cartouche tong ne fonctionne que sur une Megadrive tong, même si vous possédez une Megadrive non-tong (française, quoi) avec un adaptateur tong-français, la cartouche ne fonctionnera pas. Faites-y gaffe, ça serait dommage de perdre de l'argent bêtement.

J'm DESTROY



EDITEUR : SEGA  
 GRAPHISME : 19  
 MANIABILITE : 19  
 SON : 16  
 ANIMATION : 18  
 MEGADRIVE  
 JAPONAISE



## MEGADRIVE

CONSOLE SEULE 949F  
 CONSOLE + 1 JEU 1090F  
 (version française officielle)

### LOGICIELS

avec boîte et notice en français

STREET OF RAGE 395F  
 SONIC 395F  
 ALIEN STORM 395F  
 PANTASIA 425F  
 SPIDERMAN 425F  
 MICKEY MOUSE 425F  
 PUCKY 315F  
 FATAL LABYRINTH 315F  
 ABRAHAMS BATTLE TANK 475F  
 88 ATTACK SUB 475F  
 TAERY TALE 475F  
 CENTURION 475F  
 PHANTASY STAR 3 599F  
 NIGHT AND MAGIC 599F  
 SUPER MONACO GP 395F  
 SHINOBI 395F  
 MOONWALKER 395F  
 MYSTIC DEFENDER 395F  
 GOLDEN AXE 395F  
 GHOULS AND GHOST 475F  
 GA TOUR GOLF 475F

### LES NEWS

MONSTER WORLD III 395F  
 BECAPATTACK 395F  
 GOLDEN AXE 2 395F  
 BEWEL MASTER 395F  
 BONANZA BROS 395F  
 DE MONTANA 2 395F  
 WRESTLE WAR 395F  
 DONALD DUCK 425F  
 HERCS 475F  
 ROAD RASH 475F  
 KILLING GAME SHOW 475F  
 DARK CASTLE 475F  
 BOBOP 475F  
 THUNDER FORCE 3 475F  
 722 INTERCEPTOR 475F  
 THE IMMORTAL 475F  
 CALIFORNIA GAMES 2 475F  
 EA HOCKEY 475F  
 TDE JAM & EARL 475F  
 STARFLIGHT 599F  
 SHINING DARKNESS 599F

### LES PROMOS

HERZOG ZWEI 199F  
 SPACE HARRIER 2 199F  
 FORGOTTEN WORLDS 199F  
 SUPER LEAGUE 199F

### LOGICIELS IMPORTS

HELLFIRE 199F  
 DJ BOY 199F  
 WIP RUSH 199F  
 ZOOM 199F  
 PHELLOS 199F  
 XDR 199F  
 HURRICANE/TWIN HAWK 249F  
 SPACE INVADERS 91 299F  
 ARBUS ODISSEY 449F  
 BATMAN 449F  
 EL VIENTO 475F  
 FASTEST ONE 449F  
 GYNNOG 449F  
 LAKERS VS CELTICS 399F  
 MEGA TRAX 399F  
 NHL HOCKEY 399F  
 OUT RUN 449F  
 GALAXY FORCE 2 475F  
 CRISTAL QUEST 399F  
 PACMANIA 449F  
 HT FIGHTER 449F  
 BAMPART 449F  
 PAPERBOY 449F  
 STREET SMART 449F  
 HARVEL LAND 449F  
 STORMLORD 449F  
 SAINT SWORD 449F  
 VALIS 3 399F  
 RAIDEN TRAP 449F  
 WARDNER 399F

### ACCESSOIRES

ADAPT. CART. JAPONAISE 59F  
 JOYSTICK PRO 2 129F  
 JOYSTICK PYTHON 3 169F  
 ARCADE POWER STICK 399 F

## NINTENDO

CONSOLE BASE 490F  
 CONSOLE + TOTUES NINJA 690F

### LOGICIELS

BATTLE OF OLYMPUS 390F  
 BOULDER DASH 330F  
 CHEVALIER ZODIAQUE 390F  
 DEFENDER OF THE CROW 430F  
 ISOLATED WARRIOR 390F  
 KABUKI-QUANTON FIGHTER 390F  
 KICKLE CUBICLE 330F  
 LOW G MAN 390F  
 POWER BLADE 390F  
 ROLLER GAMES 430F  
 SHADOW WARRIOR 390F  
 SHADOW GATE 490F  
 THE SIMPSON'S 360F  
 TOP GUN AND MISSION 430F  
 WWF CHALLENGE 330F  
 SKI OR DIE 390F  
 MARBLE MADNESS 390F  
 DIGGER 390F  
 CALIFORNIA GAMES 390F  
 TIME LORD 390F  
 CORVETTE 390F

### MARIO BROS 3 DISPONIBLE 430F

JOYSTICK PYTHON 2 129F  
 JOYSTICK MAVERICK 2 158F

### MASTER SYSTEM

CONSOLE + 1 JEU 490F  
 CONSOLE + 2 JEUX 690F

### LOGICIELS

PACMANIA 299F  
 POPULOUS 299F  
 FINAL BUBBLE BOBBLE 299F  
 OUT RUN EUROPA 299F  
 LEADER BOARD 299F  
 SPIDERMAN 345F  
 STRIDER 345F  
 ALIEN STORM 345F  
 SHADOW DANCER 345F  
 HEROES OF THE LANCE 345F

### ACCESSOIRES

ADAPT. M.S./G.G 199F  
 JOYSTICK PYTHON 1 129F  
 JOYSTICK MAVERICK 1 158F

### GAME GEAR

CONSOLE + COLUMNS PACK PROMO (CONSOLE + COLUMNS + MICKEY + ADAPTATEUR SECTEUR) 1295F

### LOGICIELS

WOODY POP 215F  
 PENGO 215F  
 PUTTER GOLF 215F  
 FACTORY PANIC 215F  
 SUPER MONACO GP 215F  
 WONDER BOY 215F  
 PSYCHIC WORLD 215F  
 MICKEY 245F  
 SHINOBI 245F  
 G.LOC 245F  
 DRAGON CRISTAL 245F  
 OUT RUN 245F  
 NINJA GAIDEN 245F  
 JOE MONTANA 245F  
 SPACE HARRIER 245F  
 FROGGER 245F  
 DONALD DUCK 245F  
 SPIDERMAN 245F  
 GOLDEN AXE 245F  
 BATTER UP 245F  
 PACMAN 245F  
 REVENGE OF DRAGON LEADER BOARD 245F  
 DEVILISH 245F  
 FANTAZY ZONE 245F  
 GRIIFIN 245F  
 ALLEY WARS 245F  
 MAPPY 245F  
 WAGA LAND 245F  
 GALAGA 91 245F

ADAPTATEUR M.S./GG 199F

## GAME BOY

CONSOLE + TETRIS 590F  
 avec câble de liaison/écouteurs  
 PACK PROMO 990F  
 (CONSOLE TETRIS+CABLE +BOULTEURS+SUPERMARIOLAN +LIGHTBOY+PILES)

### LOGICIELS A 175F

FLIEULL-PIPEDREAM-RENJU  
 DEADALLIAN-Q BILLION

### LOGICIELS A 195F

ALLEWAY - BALLOON KID - BOULDER DASH - BURAI FIGHTER - BUGS BUNNY-CHESSMASTER - QIX - DR MARIO - DOUBLE DRAGON - GOLF - GARGOYLE-QUEST - PORTRESS FEAR-GOD-ZILLA- KWIRK-HYPER LODE RUNNER - MOTOCROSS MANIACS - PITHAN - CATRAP - R-TYPE - RADAR MISSION - REVENGE GATOR - SUPER MARIO LAND - SIDE POCKET - WORLD CUP SOCCER - KUNG FU MASTER - HARMONY

### LOGICIELS A 219F

DUCK TALES - CHASE HQ - ROBOCOP

### LOGICIELS A 229F

BATMAN - F 1 RACE - GREMLINS 2 - LOCKN CHASE - MARU'S MISSION - TORTUES NINJA - DEAD HEAD SCRAM

### LOGICIELS A 245F

BASES LOADED - BATTLE BULL - BUBBLE GHOST - BUGS BUNNY 2 - CRISTAL QUEST - CYRAID - ISHIDO - GO GO TANK - IN YOUR FACE - SOLOMON'S CLUB - SHANGAI - ROLAND'S CURSE - PAPERBOY - PACMAN - NINJA BOY - MYSTERIUM - NFL FOOTBALL - MALIEU VOLLEY - LOOPZ - WORLD BOWLING - SADS ADVENTURE - MICKEY MOUSE 2

### LOGICIELS A 265F

DAYS OF THUNDER - GAUNTLET 2 - BATTLE TOADS - BEETLEJUICE - BUBBLE BOBBLE - NORTH STAR - KEN PUNISHER - HAL WRESTLING - HATRIS - RED OCTOBER - CHOPPLIFTER 2 - MICKEY DANGEROUS CHASE - CONTRA - NEMESIS 2 - BATTLE UNIT ZBOTH - SKATE OR DIE - BAD'N RAD - TAIL GATOR - SWORD OF HOPE - MEGAMAN - BURGER TIME - SNEAKY SNAKES - ATOMIC PUNK - DOUBLE DRIBBLE - DRAGON'S LAIR - FASTEST LAP - MARBLE MADNESS - PAPER BOY 2 - PRINCE OF PERSIA

### LOGICIELS A 275F

BILL & TED - BLADES OF STEEL - CHAMPIONSHIP GOLF - TURRICAN - WWF SUPERSTARS - CASTELVANIA 2 - F1 RACE + ADAPTATEUR 4 JOUEURS - NINJA GAIDEN - SUPER SCRABBLE

### LOGICIELS A 295F

FINAL FANTASY 1 & 2 - ULTIMA - CAESAR'S PALACE

### ACCESSOIRES

LIGHT BOY PROMO 225F  
 GAME LIGHT PROMO 99F  
 CASE BOY 115F  
 BOITIER NEXOFT 99F  
 SAC LIGHT BOY 149F  
 BATTERY PACK 299F  
 SACCOCHE A LOG 225F

**DES NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES!**

## NEC

CORE GRAFX + JEU 990F  
 CORE GRAFX PUISSANCE 5 1290F  
 SUPER GRAFX + JEU 1490F  
 PC ENGINE GT + JEU 2390F

### PROMO

R TYPE 249F  
 POWER ELEVEN 249F  
 MOTOROADER 249F  
 WATRIS 249F

## NEO - GEO

CONSOLE + 1 JEU 3490F

### LOGICIELS

JOY JOY KID 990F  
 LEAGUE BOWLING 990F  
 BASE BALL STARS 1290F  
 NINJA COMBATS 1290F  
 CYBERLIP 1290F  
 MAGICIAN LORD 1290F  
 SUPER SPY 1390F  
 RAGUY BLUE J 1390F  
 GHOST PILOT 1390F  
 SENGOKU 1390F  
 ASO2-ALPHA 1390F  
 KING OF THE MONSTER 1390F  
 BURNING FIGHT 1390F  
 TOP PLAYER GOLF 1490F  
 CROSSED SWORDS 1490F  
 2020 SUPER BASEBALL 1490F

LOCATION POSSIBLE SEMAINE OU WEEK-END

## SUPER FAMICOM

### LOGICIELS

ACTRAISER 495F  
 BOMBUZAL 495F  
 GRADIUS III 495F  
 SD GRID BATTLE 495F  
 F ZERO 590F  
 R TYPE 590F  
 DARIUS TWIN 590F  
 FINAL FIGHT 590F  
 POPULOUS 590F  
 SUPER MARIO WORLD 590F  
 SIM CITY 590F  
 Y'S 590F  
 AREA 88 590F  
 PRO SOCCER 590F  
 SUPER TENNIS 590F  
 JERRY BOY 590F  
 GHOULS'N'N GHOSTS 590F  
 CASTLEVANIA IV 590F  
 JOE ET MAC 590F  
 SUPER EDF 590F  
 HYPERZONE 590F  
 JOYSTICK 175F  
 JB KING 699F

## LYNX

LYNX 2 795F

TOUTS LES LOGICIELS A 249F!

### NOUVEAUTES :

A.P.B.  
 CHEQUERED FLAG  
 SCAPYARD DOG  
 TURBO SUB

# VIDÉO GAMES

**NANCY**  
 Galerie Saint Sébastien  
 1<sup>er</sup> Etage - Près aquarium  
 Tél : 83-35-49-33

**METZ**  
 C/C Saint Jacques  
 Niveau Boutiques  
 Tél : 87-37-01-46

**STRASBOURG**  
 3, Rue d'Austerlitz  
 Tél: 88.25.58.56

**VPC**  
 Galerie Saint Sébastien  
 Boîte aux lettres n°54  
 54000 NANCY

### BOÎTE DE COMMANDE

NOM : .....  
 PRENOM : .....  
 ADRESSE : .....  
 .....  
 VILLE : .....  
 CODE POSTAL : .....  
 Tél : .....

TITRES	PRIX
PORT LOGICIELS	20F
CONSOLE PORTABLE	50F
CONSOLES TV	100F
TOTAL	

Chèque & Mandat 0  
 Contre Remboursement + 35F

**CADEAU**  
**VPC & BOUTIQUES**  
**EN DECEMBRE**  
**500F = 1 MONTRE**  
**D'ACHAT LCD GRAT.**

# VIDÉO GAMES

METZ • NANCY • STRASBOURG

**1<sup>er</sup> SPECIALISTE CONSOLES DE L'EST DE LA FRANCE**

# THE BUGS BUNNY™

## CRAZY CASTLE 2

**A**près une boum mémorable, où vous aviez bu comme un trou des cocktails de carotte de folie, vous vous rendez compte que votre chère compagne n'était plus là. Enlevée qu'elle était par une sorcière de dernière zone, qui ce jour-là n'avait rien d'autre à faire de sa vie que de saboter la vôtre. Le lendemain, enfin, les idées un peu plus claires, vous décidez en un éclair de partir à la rescousse de la belle lapinette qui vous servait de

femme. Parvenu devant le château de la sorcière, vous voilà maintenant dans la première salle, il y en a vingt-huit qui suivent toutes à peu près le même schéma. Evidemment faut pas rêver, dans ces fameuses salles vous ne serez pas seul, des racailles de la pire espèce, elles aussi tirées des dessins animés américains (tiens, pour une fois, ça change!) viendront semer la zone, l'embrouille pour vous empêcher de retrouver votre tendre et chère amie.

Heureusement pour vous, derrière certaines portes vous aurez la chance de découvrir des armes telles que des arcs et des flèches.



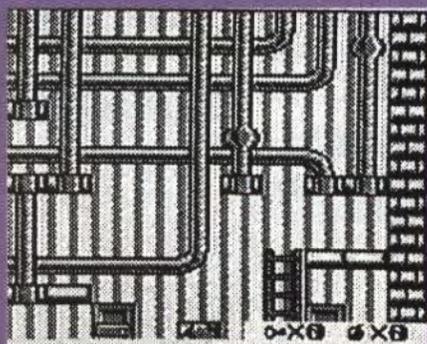
des outils comme des marteaux qui vous permettront de briser des pierres placées aux endroits judicieux de sorte que l'accès au niveau supérieur vous soit impossible, des boucliers et des potions magiques vous redonnant un peu de vitalité. Avant de franchir le cap et d'espérer atteindre la porte menant à la sortie, il faudra pendre soin de

ramasser toutes les clés qui se retrouveront sur votre chemin. Un système de mot de passe, vous assurera la poursuite du jeu en cours même si vous atteigniez la console, ce qui est toujours agréable et évite de se prendre la tête à refaire les étapes que l'on a déjà franchi.

Graphiquement, Bugs Bunny n'est pas prodigieux, je dirai même que ce jeu est dans ce domaine assez pauvre. Même chose pour le scrolling, même si ce dernier est multi-directionnel, on est assez dépité quant à sa qualité intrinsèque.

Malgré quelques bonnes idées, rares certes, Bugs Bunny n'est pas vraiment un jeu qui vous transcendera de joie. J'allais oublier le plus important, si vous connaissez Mickey Mouse Crazy Castle en version japonaise, inutile de vous pencher sur le cas de Bugs Bunny, c'est exactement le même jeu.

**J'm DESTROY**



**EDITEUR : KEMCO**  
**GRAPHISME : 13**  
**MANIABILITE : 14**  
**SON : 13**  
**ANIMATION : 13**  
**VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA**

**GAME BOY**  
**64%**

**H**arry et Marv sont deux voleurs de renom qui ont payé cher leur dette à la société. Sortis depuis peu de prison, ils veulent cependant absolument se venger de la famille qui les a foutu dedans.

# HOME ALONE

vous chercher des noises alors que vous êtes tout seul comme un plouc chez vous, ça risque de ne pas être triste. En effet, la tristesse ce n'est pas ce qui primera dans cette affaire. Car il s'agit de la version cartouche du film "Maman, j'ai raté l'avion". Tout commence donc un beau matin à peine réveillé, des bruits bizarres proviennent de la maison, il faut réagir. Prenant votre courage à deux mains et enfilant une paire de pantoufles à deux pieds, vous voilà en route pour chasser le crime qui rôde chez vous. N'étant pas sûr du tout de réussir, votre objectif premier sera de sauver d'un vol certain tous les objets de valeur que vos parents peuvent détenir. En ouvrant des placards, des tiroirs, en sautant sur des étagères, en regardant sous les lits vous découvrirez des armes cachées qui pourront vous servir à tuer raide n'importe quel escroc qui aura eu la mauvaise idée de franchir le seuil de votre porte. De plus des morceaux de pizzas, des cookies, des après-rasages pourront vous faire gagner des vies supplémentaires ou vous

vous rendre invulnérable aux attaques ennemies. Au niveau graphique, il faut bien reconnaître que les auteurs de Home Alone ne nous ont pas vraiment gâtés. Les dessins sont pauvres et les différentes pièces de la maison pas vraiment très variées. D'une action assez répétitive, Home Alone est assez peu convivial. Bien qu'il ne se déroule pas de façon linéaire (on peut aller quand on veut où on veut, pourvu que l'on reste entier!), on reste un peu sur sa faim lorsqu'on y joue d'une façon un peu plus approfondie.

**J'm DESTROY**



Kevin McCallister, un jeune garçon, est seul ce jour-là chez lui, ses parents sont partis en vacances. Et comme par hasard, c'est précisément durant cette période que Harry et Marv ont décidé de leur en faire baver des ronds de chapeaux. Putain de diou, une bande de malfrats de la pire espèce qui vont



**EDITEUR : T.HQ**  
**GRAPHISME : 12**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 13**  
**ANIMATION : 14**  
**VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA**

**GAME BOY**  
**70%**

# Avis aux **MÉGAMANIA**ques de micro : c'est une exclusivité Confo !

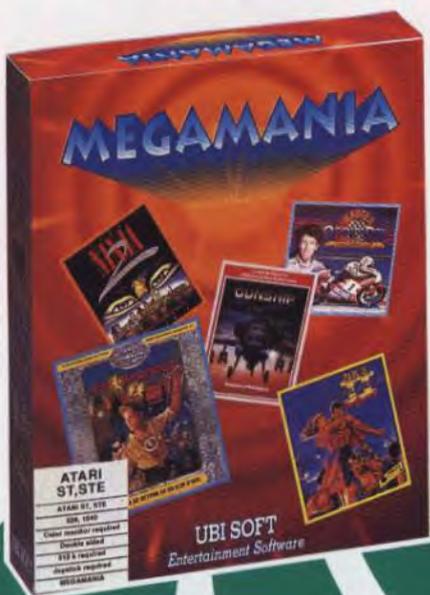
**COMPILATION DE 5 JEUX**

- RICK DANGEROUS II
- GUNSHIP
- DOUBLE DRAGON II
- LAST NINJA II
- MASTER GRAND PRIX

Pour  
AMSTRAD

# 179F

La cassette



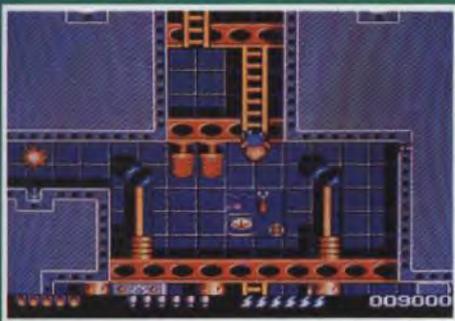
Pour  
AMSTRAD CPC

# 229F

La disquette



**DOUBLE DRAGON II**  
La revanche



**RICK DANGEROUS II**  
Le voilà de retour  
en un clin d'œil

Pour  
AMIGA, ATARI ST,  
PC 5''25 et 3''5

# 269F

La disquette



**GUNSHIP**  
Simulation de pilotage  
d'un super-hélicoptère



Renseignez-vous auprès de votre vendeur pour la compatibilité avec votre ordinateur.

Prix valables jusqu'au 31 Décembre 1991

# CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère.

Liste des magasins : 3615 CONFO



**F**ini le temps des bêtes guerrières inter-sidérales où vous deviez lutter contre une armada entière de vaisseaux cosmiques, prêt à tout pour anéantir la moindre parcelle de terrain habitée. Fini le temps des

bombes nucléaires et des super-armes dévastatrices, cette fois-ci vous êtes à la tête, attention tenez-vous bien ça pourrait vous surprendre, vous êtes à la tête d'un ressort, eh oui! Vous savez bien, une sorte de gadget que l'on s'amuse à faire dévaler du haut des marches de l'escalier de chez grand-mère, un springer. Voilà, maintenant que vous êtes au courant de l'ustensile que vous allez utiliser dans Mesopotamia, nous allons pouvoir entamer une autre phase et plus particulièrement celle qui nous conduira au but de votre aventure.

Alors que tout se déroulait jusqu'à présent pour le mieux dans le meilleur des mondes, ne voilà-t'il pas que les signes du zodiaque, en ont marre d'être ce qu'ils sont, de vulgaires objets de prédiction. Ahh, comment, vous êtes Taureau? Très bien? Demain vous rencontrerez une jeune femme blonde, superbe beauté en vérité, née un 3 mars répondant au doux prénom d'Isabelle et qui vous fera tourner la tête. Foutaises et balivernes que tout cela. C'est vrai que pour ma part l'astrologie, je n'y crois pas trop, mais bon, passons, et revenons donc à nos moutons (NDLR: menteur! Tu

passes le plus clair de ton temps à lire "Astro Mag", à jeter du sel par-dessus ton épaule et à éviter les chats noirs (ou gris foncés ou bleus) et les échelles).

Vous voilà donc dans la peau d'un petit ressort à ventouse qui ne peut pour avancer que se coller aux parois des murs et au plafond, ce qui limite grandement son champ d'action, mais permet de relancer au peu l'intérêt de ce type de jeu. Parti donc à la reconquête des signes zodiacaux, vous aurez donc à franchir douze



niveaux (un signe par niveau), avant de tirer au clair la situation. Tout en longeant les murs, un scrolling multi-directionnel vous suivra dans chacun de vos déplacements. En fait, tous les niveaux de Mesopotamia sont de véritables labyrinthes dans lesquels vous devrez vous faufiler et ne pas perdre le nord pour arriver à leur terme et ren-



contre l'ennemi de fin qui vous posera des tonnes de problèmes.

Enfin, les monstres de fin on commence à en avoir l'habitude et comme leurs déplacements réciproques suivent toujours le même schéma au bout de quelques temps, on finit vite par savoir ce qu'ils ont en tête et les éliminer, les bousifler telles de véritables larves lobotomisées n'est plus qu'une simple formalité.

Evidemment, tout au long de votre périple vous aurez toutes les occasions du monde pour récupérer des tirs ou des options supplémentaires, sous forme de petites capsules qu'il faudra capter. D'un simple tir au triple tir automatique, tout n'est finalement qu'une question de temps pour rayer les asticots pestiférants qui se tramballeront sur votre passage.

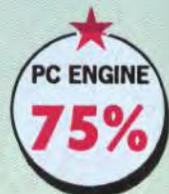
Si la conception de Mesopotamia est assez originale, surtout à cause de la limitation de vos mouvements, il n'en est pas de même pour la réalisation, qui loin d'être bâclée n'est cependant pas fantastique.

Certes, les graphismes sont variés et tombent à propos compte tenu du scénario du jeu, mais en vérité je vous le dis, on est loin d'être devant un chef d'œuvre. Même si l'animation est somme toute tout à fait convenable, lorsque les sprites et notamment les monstres de fin sont trop importants, on constate que la PC Engine ne peut plus vraiment suivre et de légers bugs



se font ressentir comme la disparition momentanée de certains dessins. Mis à part ces légers défauts qui après tout n'entravent que très superficiellement la bonne marche de ce titre, on est quand même en présence d'un titre sympa qui à l'évidence n'engendrera pas l'enthousiasme des foules.

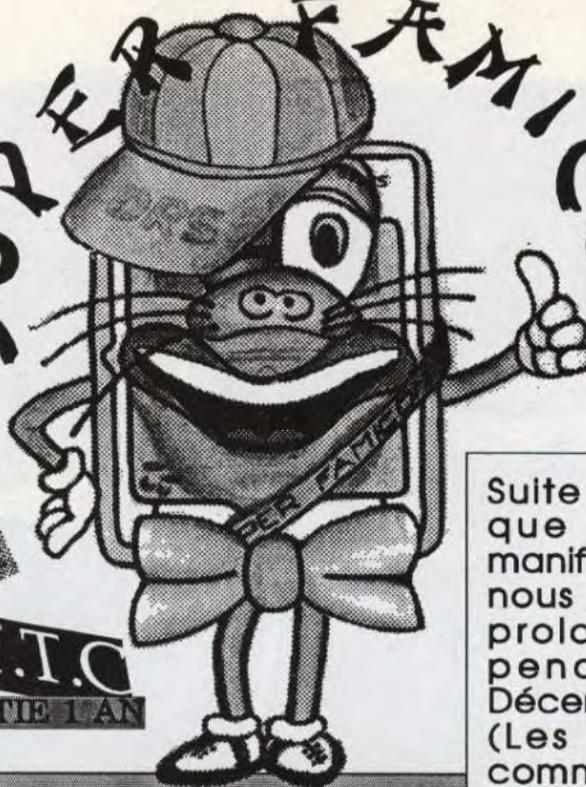
**J'm DESTROY**



**EDITEUR : ATLUS**  
**GRAPHISME : 15**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 14**  
**ANIMATION : 14**  
**VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN**



SUPER FAMILIAL WOW



PRIX T.T.C

MATERIEL GARANTIE 1 AN

Suite au grand intérêt que vous nous avez manifesté le mois dernier, nous avons le plaisir de prolonger notre offre pendant le mois de Décembre. (Les personnes ayant commandé leur console en novembre profitent des mêmes avantages.)

# PRIX INCROYABLES

Nous offrons 20% de réduction sur le jeu JOE & MAC à toute personne ayant acheté sa console chez DRS.

- La console avec 2 manettes
- Le jeu F-ZERO
- Correcteur de couleur
- Cable péritel
- Alimentation secteur

Prix Public	Prix DRS
<del>2 490 F</del>	2 190 F
<del>490 F</del>	290 F
<del>290 F</del>	110 F
<del>50 F</del>	50 F
<del>150 F</del>	50 F
<del>3 570 F</del>	<b>2 690 F</b>

## BON DE COMMANDE

NOM : \_\_\_\_\_ PRENOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_  
 CODE POSTAL : \_\_\_\_\_ VILLE : \_\_\_\_\_  
 TELEPHONE : \_\_\_\_\_

UN CADEAU SURPRISE AVEC CHAQUE COMMANDE

Je commande \_\_\_ console(s) et je joins un chèque de 2 690 Francs + 70 Francs de frais de port DRS international encaissera le chèque à la livraison.

# SONIC



**L**e premier hérisson légendaire de toute l'histoire du jeu vidéo est de retour! L'inomable Docteur Robotnik a encore fait des siennes. Il tente à nouveau de transformer en cyborgs la totalité des petits animaux de la région. Imaginez un instant si les petits zoziaux devenaient métalliques, les petits lapins froids comme l'acier et si les écureuils devaient grignoter des grenades en guise de noisettes! Je compatis à votre sourde angoisse! Mais Sonic, n'écoutant qu'un cœur gros comme ça, décide de partir secourir cette faune en péril! Le principe de cette quête est divinement simple: faire comprendre au Docteur Robotnik qu'il n'est qu'un sinistre imbécile. Pour cela, il faudra mener une lutte sans merci ni repos au travers des six niveaux qui composent le repaire de l'infâme Docteur. Passant tour à tour par les collines vertes balafrees par d'affreux gouffres, par le pays des ponts, la jungle... pour finalement parvenir à la base céleste où vous attend l'ultime et dernier ennemi. Il faudra savoir réagir très vite lorsque surgiront des pièges aussi surprenants que mortels: bumpers vous précipitant sur des pieux, troncs d'arbres incrustés de pointes et balançoires suspendues au dessus de précipices prodigieusement profonds... Il va falloir y faire sacrément attention! Heureusement, vous trouverez sur votre

route les éternellement célèbres téléviseurs bonus où vous pourrez récupérer des anneaux supplémentaires, des champs protecteurs, des chaussures de vitesse ou, si vous savez mettre votre nez un peu partout quand il faut, du genre dans le second gouffre avant le premier combat contre Robotnik, des vies supplémentaires. Nombre de ces bonus sont cachés et il faudra passer un peu de temps à scruter les murs, les palmiers et les gouffres pour faire un récolte satisfaisante. Lors des tableaux bonus, que vous obtiendrez lors d'une mini-simili-pseudo-loterie en fin de niveau, vous pourrez aussi trouver des téléviseurs





## COUP DE CŒUR

bonus de continue. Suprême récompense! Oui, mais faut-il être encore capable de les attraper car dans ces niveaux où les sols et murs sont tapissés de bumpers, il faut se lever très tôt, c'est à dire vers cinq heures du matin, pour se diriger convenablement. Ici, rien à voir avec les tableaux de bonus de son homologue sur Mégadrive, mais on y retrouve un intérêt nouveau et tout aussi agréable.

D'ailleurs, il n'y a pas que le tableau bonus qui ne ressemble pas à la précédente version sur Mégadrive. En effet, la disposition des niveaux n'a plus trop de rapport avec ce que l'on avait déjà pu voir. Les pièges, eux aussi,

sont différents et toujours aussi sympathiques. On redécouvre à chaque minute le nouveau monde de Sonic dans des décors nouveaux, le tout accompagné de musiques inédites. Les invétérés finisseurs-de-jeux pourront redouter, avec peut-être juste raison, de voir la fin de cette sublime aventure un peu trop rapidement mais, après tout, peu importe si le plaisir est intense. On aura aussi beaucoup de plaisir à voir une animation parfaite et quand je dis parfaite je pense à idéale. Aucun problème ne se pose dans l'animation du petit hérisson bleu qui fonce à une vitesse vertigineuse au travers de décors sobres mais beaux. Suivre Sonic dans sa course est un ravissement total. Les capacités de la Master

System sont utilisées comme elles le devraient être plus souvent car, avec Sonic, les performances mises en avant sont incontestablement supérieures à tout ce qui s'est déjà vu sur cette console. Cela fait plaisir de voir des capacités pleinement exploitées pour un jeu qui, en plus d'être extrêmement sympathique quant à sa présentation, a l'incontestable mérite de faire du nouveau avec de l'ancien, ce qui est loin d'être toujours évident. Si donc vous avez craqué pour la version Mégadrive, n'hésitez surtout pas à redécouvrir le Sonic's World. Par contre, si pour vous Sonic est aussi célèbre que l'écrivain Roger Gilbert-Lecomte, précipitez-vous vite pour combler cette impardonnable lacune de votre culture, vous ne serez pas déçu.

T.S.R.



EDITEUR : SEGA  
 GRAPHISME : 19  
 MANIABILITE : 18  
 SON : 17  
 ANIMATION : 18



# Communiqué

---

**ARKADOID - Home Vidéo Games**

8, rue des Augustins

57000 Metz

Tél 87 36 36 05 - 87 36 27 23

---

Notre prétention n'est pas :

- d'être les plus grands,  
comme l'affirme 
- d'être les premiers, comme l'annonce 
- d'être les seuls spécialistes, comme le dit 
- d'ouvrir des soi-disants magasins de consoles dans  
le seul but de vous épater, comme 

Notre but : vous proposer les meilleurs titres  
import U.S. & Japonais au meilleur prix.

Un bon conseil : ne vous précipitez pas ... !  
Consultez nous et surtout... Comparez !



# ARKADOID



## MEGADRIVE

- Donald Duck 395 F
- Sonic 395 F
- Fantasia 299 F
- Street of rage 395 F
- Out Run 299 F
- Devil Crash 419 F
- Jewel Master 419 F
- El viento 419 F
- Y's III 419 F
- Shadow of the Beast 449 F
- Mercs 449 F
- Wonderboy V 449 F
- Fighting Master 449 F
- Lunark 449 F
- Vapor Trail 419 F
- F-22 Interceptor 449 F
- Arcus Odyssey 419 F
- Death Duel 449 F
- Robocop 449 F
- Master of weapons 449 F
- Toe Jam & Earl 449 F
- Caliberfifty 449 F
- Pit Fighter 395 F
- Alisia Dragoon 449 F
- Rolling Thunder II 449 F
- NHL Ice Hockey 419 F
- Mike Ditka 419 F
- SD Valis 449 F
- Beast Warriors 449 F

## SUPER FAMICOM

- Final fight 499 F
- Super Mario IV 499 F
- Pilot Wings 499 F
- Bombuzal 190 F
- F-Zero 390 F
- SD Great Battle 190 F
- Actraiser 390 F
- Populous 290 F
- Darius Twin 290 F
- Big Run 190 F
- Zelda III 590 F
- Y'S III 499 F
- EDF 590 F
- Castelvania IV 590 F
- Hole in One 390 F
- Super Stadium 390 F
- Super Tennis 499 F
- Pro Soccer 490 F
- Aera 88 499 F
- Hyper Zone 390 F
- Goemon Fight 499 F
- Jerry Boy 499 F
- Drakken 590 F
- Final Fantasy IV 590 F
- Joe & Mac 590 F
- Dungeon Master 590 F
- Super Ghouls'n ghost 590 F
- Nosferatu 590 F
- Dimension Force 590 F
- Super F1 590 F

## GAME GEAR

- Mickey Mouse 250 F
- Monaco G.P. 250 F
- Chase HQ 250 F
- G-Lock Air Battle 250 F
- Wall of Berlin 250 F
- Alleywars 250 F
- Fantasy Zone 250 F
- Super Golf 225 F
- Pad & Patter 250 F
- Pro Baseball 250 F
- Pacman 215 F
- Pop Breaker 215 F
- Griffin 250 F
- Waga Lang 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
- Frogger 250 F
- G.G. Aleste 250 F
- Alien syndrome 250 F
- Axe battle Golden axe 250 F
- Space Harnier 250 F
- Ninja Gaiden 250 F

## GAMEBOY

- 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 195 F
- The Punisher 195 F
- Robocop 195 F
- Mysterium 155 F
- Navy Seals 195 F
- Hatris 155 F
- Bill and Ted's advent 245 F
- Megaman 245 F
- Roger Rabbit 245 F
- Beetle Juice 245 F
- The Simpsons 245 F
- Resc. princ. Blobette 245 F
- Blades of steel 245 F
- Ninja turtles II 245 F
- Crystal Quest 245 F
- Gauntlet II 245 F
- Aerostar 245 F
- Bugs Bunny 2 245 F
- Final Fantasy 2 275 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 : \_\_\_\_\_

# BOULDER DASH

**C** loué au lit par la maladie et surtout par la fatigue d'une vie agitée mais bien remplie, un vieil aventurier appelle son fils Rockford à son chevet et lui dit: "fils, toute ma vie j'ai travaillé pour que tu sois toujours à l'abri du besoin! Mon œuvre est maintenant achevée et il ne te reste plus qu'à en récolter les fruits! Prends cette carte et trouve tous les trésors et les secrets qui se trouvent dans les six mondes indiqués sur ce manuscrit, travail de toute une vie!". Le jeune Rockford ressentit toute la tension du moment et comprit l'importance de l'enjeu: la richesse de sa famille sur plusieurs générations, l'accomplissement de l'ouvrage de son père. Mais en se lançant dans l'aventure, il devine que la partie va être longue et difficile. En effet, il apprend que chaque monde est divisé en quatre villes où il faudra ramasser un certain nombre de diamants à l'aide d'une bonne dose de réflexion. Il faut découvrir la stratégie qui permet de prendre la quantité de diamants désirés tout en évitant les créatures mortelles de ce jeu. En détruisant certains spécimens, vous verrez apparaître des diamants en cascade. Dès que vous avez rempli vos sacs une porte s'ouvre sur une autre ville ou sur un autre monde. Une autre énigme vous attend pour terminer cette nouvelle mission limitée dans le temps. Malgré ce début de scénario digne des plus grandes tragédies et une idée datant du moyen-âge de la micro, Boulderdash est tout à fait rigolo et n'a pas pris une ride. Il allie en plus parfaitement la réflexion et les réflexes grâce à un système de jeu simple mais efficace. Il suffit de se rappeler de jeux comme Pac-Man ou Dig Dug pour cerner un peu



Boulderdash. Je suis d'accord, ce sont de vieux jeux, mais très peu de productions actuelles arrivent à atteindre la puissance de jeux de ce type dont l'intérêt est pratiquement illimité dans le temps. Ce jeu ne se juge pas à sa réalisation, qui est tout de même en plein dans le ton, mais à sa jouabilité exemplaire. Son apparence simpliste est trompeuse car ce jeu est souvent une véritable épreuve pour les nerfs et les cellules grises. Une simple partie suffit à accrocher un joueur pour longtemps. Dès que la magie fait son effet il devient très difficile de résister à l'appel de l'aventure et du mystère. Ça fait vraiment plaisir de savoir que l'on peut encore éprouver de l'intérêt à la simplicité. Bien que je connaisse ce jeu depuis plus de six ans, je m'y replonge toujours avec la même envie d'aller toujours plus loin. Un jeu en dehors de toutes les modes qui restera pour toujours dans l'histoire de la micro et bientôt dans l'histoire des consoles.

**RASTAFOO**



**EDITEUR : NINTENDO**  
**GRAPHISME : 14**  
**MANIABILITE : 16**  
**SON : 14**  
**ANIMATION : 15**

**NINTENDO**  
**90%**



# CALCULS ACTUELS

## Un Choix Fabuleux!

### MEGADRIVE

Console japonaise	
50 ou 60 Hertz	1 090,00 F
+ SONIC (quantité limitée)	1 390,00 F

Accessoires	
Péritel	150,00 F
Adaptateur	150,00 F
Manette Arcade Power	425,00 F

#### Cartouches japonaises

AFTERBURNER II	399,00 F
ALISIA DRAGON	N.C.
ATOMIC ROBOKID	379,00 F
BONANZA BROS.	389,00 F
DARIUS II	389,00 F
DEVIL HUNTER	449,00 F
DJ BOY	330,00 F
ELEMENTAL MASTER	389,00 F
EL VIENTO	499,00 F
FIRE MUSTANG	430,00 F
GAIARES	350,00 F
GALAXY FORCE II	N.C.
GHOSTBUSTERS	389,00 F
GOLDEN AXE II	N.C.
GOULS'N GHOST	389,00 F
HEAVY UNIT	389,00 F
HELL FIRE	389,00 F
MARVEL LAND	485,00 F
MERCS	455,00 F
MICKY MOUSE	350,00 F
OUT RUN	449,00 F
RAIDEN	550,00 F
SAINT SWORD	445,00 F
SONIC	390,00 F
STREET OF RAGE	445,00 F
UNDEADLINE	N.C.
WONDER BOY 5	N.C.

#### Cartouches françaises

688 ATTACK SUB	N.C.
AIRBUSTER	449,00 F
ALIEN STORM	490,00 F
BIMINI RUN	449,00 F
DARK CASTEL	N.C.
DICK TRACY	390,00 F
FAERY TALES	490,00 F
FANTASIA	440,00 F
FATAL REWIND	490,00 F
FORGOTTEN WORLD	390,00 F
HARDBALL	480,00 F
JAMES BUSTER BOXING	430,00 F
JOE MONTANA FOOT.	430,00 F
LAKERS CELTIC	450,00 F
MIDNIGHT RESISTANCE	450,00 F
PHANTASY STAR II	599,00 F
PHANTASY STAR III	N.C.
POPULOUS	450,00 F
POWER FOOTBALL	N.C.
ROAD RASH	450,00 F
SHADOW OF THE BEAST	N.C.

SONIC	425,00 F
SPIDERMAN	445,00 F
STOMLORD	535,00 F
STREET SMART	445,00 F
SUPER MONACO GP	389,00 F
SUPER VOLLEY BALL	389,00 F
TDEJAM AND EARL	N.C.
TURRICAN	N.C.
VALIS III	N.C.
WINGS OF WAR	N.C.

### 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
DUCK TALES	230,00 F
F1 RACE	295,00 F
GARGOYLES QUEST	195,00 F
GREMLINS II	230,00 F
GOLF	195,00 F
KING OF THE ZOO	195,00 F
KUNG FU MASTER	230,00 F
KWIRK	195,00 F
QIX	195,00 F
RADAR MISSION	195,00 F
ROBOCOP	230,00 F
R-TYPE	230,00 F
SOLAR STRIKER	195,00 F
SUPER MARIO LAND	195,00 F
SIDE POCKET	195,00 F
TENNIS	195,00 F
WIZARDS AND WARRIORS	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

SUPER MARIO 3	430,00 F
A BOY AND HIS BLOB	390,00 F
DEFENDER OF THE CROWN	430,00 F
GOAL	430,00 F
GREMLINS II	430,00 F
IRON SWORD	430,00 F
MEGAMAN II	430,00 F
RAD GRAVITY	390,00 F
QUANTUM FIGHTER	390,00 F
SHADOW GATE	N.C.
SOLSTICE	390,00 F
THE SIMPSONS	N.C.
TURBO RACING	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 Master/Gear	N.C.

CASTEL OF ILLUSION	260,00 F
DEVILISH	290,00 F
FANTASY ZONE GEAR	270,00 F
G-LOCK	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	3 990,00 F

ADVENTURE ISLAND	
CADASH	365,00 F
DEAD MOON	385,00 F
FINAL BLASTER	355,00 F
JACKY CHAN	365,00 F
MARCHEN MAZE	329,00 F
NEW ZEALAND STORY	
OUT RUN	
OVERRIDE	375,00 F
PC KID II	350,00 F
POWER ELEVEN	
SHUBIBIMAN II	365,00 F
SILENT DEBUGGER	355,00 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

Nombreux logiciels

### NEO GEO

NEO-GEO + 1 jeu	3 490,00 F
-----------------	------------

Location et vente logiciels (nous consulter)

# CROSSED SWORDS

**B**on diou que le Japon antique est une époque à la mords-moi le nœud. Non, mais c'est dingue de voir autant de monstres et de guerriers étranges et virulents dans si peu de mètres carrés. Non, bon d'accord je vous l'accorde, j'exagère un tout petit poil, l'aire de jeu de Crossed Swords n'est pas aussi réduite que cela, puisqu'en fait il se déroule sur un total de trois mondes, divisés en trois régions, elles-mêmes subdivisées en deux ou trois, ce qui après quelques légers calculs n'est pas aussi ridicule que ça. Trêve de mathématiques éhontées et partons de suite à la poursuite de l'aventure qui nous est proposée ici.

Téméraire guerrier de votre été vous allez devoir terrasser net toutes les pourritures qui se dresseront sur votre chemin, et je vous garantis que du boulot vous allez en avoir, avant d'arriver au terme de Crossed Swords. Si vous connaissez Super Spy vous n'aurez pas trop de mal à comprendre le déroulement de ce nouveau jeu de SNK tant ces deux jeux sont proches. A l'écran vous êtes de dos, les ennemis à abattre vous arrivent de face. Armé de votre épée tranchante, il ne vous reste plus qu'à dilapider sur place tout ce qui arrivera à la portée de votre katan.

Parfois un coup ne suffira pas pour les anéantir complètement, il faudra alors vous remettre à combattre, à relancer avec force votre lame affûtée au possible pour trancher la gorge à ces enfoirés de luxe qui vous narguent de leurs frusques étincelantes. Lors de certains combats, les plus

difficiles, vous pourrez utiliser l'arme spéciale en maintenant la pression sur le bouton de feu. Bien que très utile cette option vous fera perdre un point de votre jauge de vie, n'en abusez donc pas trop elle pourrait également



vous être fatale. Une fois ces salopards achevés, vous n'aurez plus qu'à récupérer un peu de thunes pour pouvoir acheter à un gnôme ambulancier faisant office de magasin tous les articles qui vous font défaut (une épée plus puissante, plus tranchante, des potions magiques où des boucliers de défense).

Du côté de la réalisation, évidemment c'est quasiment parfait, on est quand même sur une Neo Geo alors faudrait voir à pas trop pousser.

Les ennemis qui apparaissent du fond au devant de l'écran, zooment avec une vitesse et une assurance qui rappelle les meilleurs moments de Sengoku. Densyo, un jeu qui restera longtemps gravé dans ma mémoire pour ses superbes effets spéciaux.

Sans être à s'en nouer les boyaux autour de la tête, les graphismes de Crossed Swords sont tout à cohérents pour ne pas dire autre chose. Certes avec cette production on est loin d'être en face d'un des meilleurs jeux sur cette console, mais tout de même au niveau de la réalisation sonore et graphique, on ne peut qu'en être entièrement satisfait.

Malheureusement, si on se penche un peu plus au cœur du problème, on se rend vite compte que Crossed Swords ne tient pas vraiment la route devant des Burning Fight, des Sengoku (encore lui!) ou même des Nam-1975.

D'une action bien trop répétitive pour en réclamer son acquisition, Crossed Swords est un jeu qu'on préférera louer que d'acheter.

Mais bon, vous êtes seul juge, je n'aurais fait que vous prévenir. Mettre 1500 balles dans ce jeu serait pour moi une véritable arnaque et une erreur grave.

**J'm DESTROY**



**EDITEUR : SNK  
GRAPHISME : 17  
MANIABILITE : 17  
SON : 17  
ANIMATION : 18**

NEO GEO

60%





**C**e n'est pas parce que l'on est un magicien que l'on est plus fûté que l'aventurier moyen du type super-Bidochon. Voilà sans doute

pourquoi, votre maître et seigneur, l'incomparable, le sublime Mordamir a, depuis déjà un certain temps, disparu au cœur du terrible labyrinthe de l'Eternité.

Sûrement pensait-il pouvoir vaincre sans peine les mille et un dangers que recèle ce lugubre endroit? Si jamais c'était le cas, il s'est ramassé et en beauté, si vous me passez l'expression! Il ne vous reste donc plus qu'à partir secourir ce vénérable vieillard perdu quelque part aux fonds de couloirs inexplorés. J'espère que vous êtes un invétéré adepte de la gériatrie sinon ça ne va pas être évident de recoller les morceaux! Votre bâton de sorcier dans une main, une dague affûtée dans l'autre, vous pénétrez cet endroit peuplé de monstres verdâtres à la mauvaise haleine. Il faudra, avant de retrouver

votre mentor affronter des orques, des feux follets, du slime visqueux et particulièrement acide, des trolls au Q.I. de mouche, des araignées géantes à l'intelligence de trolls... et enfin, après plusieurs heures d'un périple harassant, le dragon!

Seuls certains objets vous permettront de franchir les passages vers les niveaux inférieurs du labyrinthe qui, au nombre de sept, chiffrent aux vertus ma-

giques puissantes, offriront à chaque coup une nouvelle énigme de plus en plus difficile à résoudre.

Ces objets ne s'obtiendront qu'après des compromis ou des combats toujours excessivement sanglants. Présentés en presque plein écran ces duels sauront fournir une petite pointe "gore" qui vous mettra dans une ambiance macabre tout à fait géniale.

C'est vrai, on s'amuse beaucoup à désintégrer, décapiter, trancher par le milieu, réduire en une bouillie informe l'ennemi! Pas moins de trente morts d'ennemis différentes vous seront proposées et toutes seront accompagnées de bruitages succulents abjectes!

The Immortal pourrait presque être présenté dans les maternelles comme un jeu éducatif! Dans les premiers temps, vous ne risquez pas de voir grand-chose car la manipulation lors des combats est très loin, pour ne pas dire aux antipodes, de la simplicité et de la souplesse.

Pourtant ce ne sont pas les trois attaques et les deux esquives possibles qui devraient, dans la théorie la plus abstraite, poser problème! L'animation des scènes de recherche dans les souterrains, scènes entièrement réalisées en 3D, est hélas parfois saccadée.

Il n'en demeure pas moins que cet inconvenient est insignifiant face aux décors superbes qui offrent à chaque niveau des aspects aussi nouveaux que surprenants comme la présence de fantômes difficilement repérables ou bien encore celle de trappes, la plupart du temps mortelles, qui quant à elles sont totalement indétectables.

The Immortal est un fantastique must dans lequel on se perd avec délectation!

**T.S.R.**

WILL HARVEY PRESENTS  
T.H.E.  
**The Immortal**



**EDITEUR : ELECTRONIC ARTS**  
**GRAPHISME : 17**  
**MANIABILITE : 14**  
**SON : 17**  
**ANIMATION : 13**

# 2020 SUPERBASEBALL



Bien sûr, chacune de ces équipes possède des forces et des caractères qui leur sont propres. Les robot-joueurs eux-mêmes ne sont pas de même niveau. Ainsi, si à la fin d'une rencontre vous avez engrangé suffisamment de thunes pour vous offrir des joueurs d'un niveau supérieur, vous pouvez parfaitement le faire, il suffit d'y mettre le prix et ainsi de suite de fil en aiguille votre équipe se fortifie et s'améliore pour devenir quasi-imbattable (enfin, ne rêvez pas trop!).

Après Professional Baseball Star, le premier Baseball disponible sur Neo-Geo, Super Baseball 2020 pourrait parfaitement être considéré comme sa suite tant ces deux titres se ressemblent au niveau de leurs réalisations respectives. Même si on n'y retrouve pas vraiment les mêmes animations sonores, on a perdu les commentaires vocaux en direct décrivant l'action en cours, on y gagne largement au niveau de la variété des joueurs présents dans ce jeu. De formes parfois humaines, parfois complètement délirantes, les robot-joueurs apportent une note gaie, agréable et sympathique à un sport quelque peu rébarbatif pour nous Français. Comme sur pratiquement tous les jeux de la Neo-Geo, une option "two players" permet à deux joueurs de s'affronter. Déjà que seul on prenait largement son pied, à deux on s'éclate encore plus et frapper dans la balle de toutes ses forces pour essayer de réaliser un home-run retentissant devient une véritable jouissance, un plaisir incommensurable. D'une qualité sonore et graphique remarquable, Super Baseball 2020 est un jeu que tous les possesseurs de Neo-Geo se devraient de posséder, sauf peut-être si vous avez déjà Professional Baseball Star. Un jeu brillant, un jeu SNK qui une fois de plus montre à ses quelques détracteurs, qu'elle est bien la meilleure machine du moment.

**J'm DESTROY**

NEO GEO

91%

EDITEUR : SNK  
GRAPHISME : 18  
MANIABILITE : 18  
SON : 18  
ANIMATION : 19

**N**ous sommes en 2029 peu après la chute de l'hégémonie humaine. Les machines ont pris le contrôle de pratiquement tous les secteurs d'activité. De la politique à l'information

en passant par l'éducation et les sports, tout est sous la domination de ces satanées machines. Pour elles et aussi pour les quelques humains survivants, elles se réunissent toutes les semaines dans le plus grand et le plus sophistiqué stade du monde, pour pratiquer l'un des sports les plus en vogue au XXIème siècle, le Super Baseball. Si vous

connaissez le principe de ce sport, vous n'aurez pas trop de problème pour comprendre les quelques éléments novateurs et les nouvelles règles issues de l'imagination fertile en ce domaine des super-computers dirigeant la nation.

Par rapport au jeu que

nous connaissons à notre époque les modifications sont surtout à mettre à l'actif des obstacles qui se dressent sur la route des receveurs lors des lancés de balles du batteur. En effet, cette fois-ci il n'est plus seulement question de fixer la balle qui s'envole dans les airs et de courir après pour la rattraper de volée, il faut également faire gaffe au sol, qui au fur et à mesure de votre progression dans les matchs est de plus en plus truffé de mines et de dangers de toutes sortes qui peuvent à chaque instant vous faire perdre le contrôle de vos sens et de la balle. La seconde innovation de taille provient des trempins situés au fond du



stade qui permettent à chaque receveur de sauter en hauteur pour intercepter en plein vol un projectile qui filait tout droit vers le home-run catastrophique pour votre équipe.

Dès le départ, un menu de sélection vous permet de choisir votre équipe parmi les douze disponibles.

# KABUKI SOLDIER



**A**utant vous mettre tout de suite au parfum, si vous aimez les figurines japonaises, vous allez être gâté avec Kabuki Soldier. En effet, le Kabuki est le nom des théâtres traditionnels japonais. Tous les personnages, tous les combattants de ce jeu seront issus de ce milieu, c'est vous dire que vous n'allez pas être au bout de vos surprises quant à variété des acteurs présents ici.

Vous incarnez donc un de ces acteurs, qui précédemment s'est entraîné comme un fou pour apprendre toutes les techniques de combat. Du Ninjutsu au full contact en passant par le Katana et le Tai Kwendo, vous êtes devenu un expert et plus grand chose dans ce bas monde ne vous fait peur.

Tout comme vous-même, les adversaires que vous aurez à affronter ici ne sont pas vraiment du style de ceux que l'on connaît traditionnellement sur console, et plus particulièrement sur Megadrive. Alors que le ce jeu de baston suit à peu près le cheminement de Streets Of Rage (dont la qualité n'est plus à vanter), vous aurez à lutter contre des sumos, des gnômes assez

étranges qui auront la bonne idée de vous sauter dessus à vos moindre faits et gestes, des samourais tout droit sortis du japon antique (mais nous sommes dans un théâtre, ne l'oublions pas) et des ninjas guerriers qui n'ont comme seul objectif que de vous transformer en rondelles, grâce à leurs sabres tranchants. Devant un tel déballage d'armes et d'ennemis, vous ne pesez pas très lourd dans la balance, heureusement que vous avez pris soin de prendre des cours d'arts martiaux auparavant. Pour vous défendre, vous n'aurez que vos pieds et vos poings. Parfois tout de même, des options, récupérées sur les cadavres de vos victimes, vous permettront d'acquérir des sorts magiques (en nombre limité) que vous déclencherez à volonté grâce au troisième bouton

du joystick. Alors que certaines options sont assez peu spectaculaires, d'autres par contre sont tout à fait originales. Tenez, par exemple, une cloche pourra survenir et s'abattre sur un ennemi de fin de niveau, lui faisant complètement perdre la tête.

Alors que ce jeu comporte en tout six niveaux (lorsque vous jouez en mode normal, car vous n'avez droit qu'à cinq niveaux en mode facile), vous n'aurez malheureusement pas énormément de mal à en voir la fin, la difficulté n'étant pas très poussée. Même lorsqu'une dizaine d'adversaires s'offrent à vous et que l'écran est submergé de sprites et de gredins en tout genre, il sera assez facile de vous en débarrasser et de passer au niveau supérieur. Chose assez rare dans un jeu de la sorte, et qui manquait considérablement à Streets Of Rage (décidément, celui-là), tous les ennemis possèdent une jauge d'énergie ce qui vous permet sans cesse de connaître leur endurance et le moment où ils vont enfin vous foutre la paix.

Graphiquement, il faut bien le dire, Kabuki Soldier aurait pu être meilleur, même si les ennemis sont d'une taille tout à fait respectable. Les coups qui sont à votre disposition sont assez limités, même s'il est parfois possible de prendre un combattant pour le balancer sur un autre. En fait, le gros point fort de cette production de Taito est sans aucun conteste la possibilité de jouer à deux simultanément. Là, on se fend vraiment la gueule, d'autant plus qu'il est possible de se battre l'un contre l'autre et d'anéantir complètement son coéquipier, mais tel n'est pas le but de la manœuvre. Très sympa quand même, il est juste un peu dommage que la durée de vie de ce titre ne soit pas plus importante.

J.m' DESTROY



**MEGADRIVE JAPONAISE**  
**EDITEUR : TAITO**  
**GRAPHISME : 14**  
**MANIABILITE : 17**  
**SON : 15**  
**ANIMATION : 16**  
**VU ET DISPO CHEZ ULTIMA GAMES**

**MEGADRIVE**  
**81%**

# Ishido

## The Way of Stones

Ishido est un jeu de plateau - j'entends un jeu comme le solitaire, par exemple -, issu de la culture antique japonaise. En deux mots, voici les règles. Face à vous, un damier avec 96 (12x8) cases de même couleur. A la droite de celui-ci, des pièces, de couleurs et de formes différentes. Le but de la manœuvre est de placer les pièces sur le damier de sorte qu'au moins un des deux caractères de chaque pièce corresponde à ceux de celle qui lui est juste juxtaposé. Bon, je suis d'accord, vu sous cet angle c'est un peu rébarbatif, mais une fois que l'on commence à jouer à Ishido, on comprend sans vraiment chercher.

Basé donc autour de ce principe, Ishido comporte cependant quelques variantes originale et qui n'existe pas sur les autres versions de ce jeu, sur Gameboy notamment. En tout, quatre modes vous permettront de vous essayer à toutes les techniques de concentration et de méditation pour parvenir à placer ces fichues 72 pièces sur le damier.

Dans le mode solitaire, c'est pas compliqué, vous êtes seul et vous devez essayer de battre le record que vous aviez établi précédemment, classique.

Le second mode est le mode "Cooperative", ce qui signifie que vous jouez à deux en équipe pour essayer de placer toutes les pièces aux endroits adéquats. Dans les deux autres modes, le "tour-nement" et le "challenge", vous aurez toujours les mêmes pièces qui arriveront en même temps. Il faudra alors faire mieux que son adversaire et surtout plus vite, une notion de temps pouvant être ajoutée pour relancer encore un peu plus l'intérêt du jeu.

Pour sûr, graphiquement on est loin d'être devant un superbe jeu, mais bien évidemment, ce n'est pas le but recherché par les auteurs, puisqu'Ishido est un jeu de réflexion. Et si vous aimez le bourrage de crâne et la réflexion à outrance, je vous garantis que vous allez être servi. Bien qu'un petit peu monotone à la longue (bien plus que Shanghai en tout cas, également disponible sur cette console), Ishido reste cependant un jeu agréable, qui satisfera tous ceux qui en ont marre des jeux d'action, et il commence à y en avoir de plus en plus.

J'm DESTROY



EDITEUR : ATARI  
 GRAPHISME : 12  
 INTERET : 15  
 SON : 16  
 ANIMATION :  
 NON SIGNIFICATIVE



1 RUE DE METZ, 31000 TOULOUSE. Tél.61.23.48.02

## CLUB D'ECHANGE PIXISOFT

### CHANGEZ DE JEU !!! pour 100F

Pour 100F 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.

MEGADRIVE **SEGA** MASTER-SYSTEM

<b>399F</b> ALIEN STORM ARCUS ODYSSEY DARK CASTLE MICKEY MISTIC DEFENDER REVENGE SHINOBI SONIC HEDGEHOG SUPER R. BASKET SUPER MONACO GP WONDERBOY 3 <b>429F</b> DEVIL CRUSH KINGS BOUNTY <b>449F</b> ABBRAHAM TANK BATMAN J.BUSTER BOXING DICK TRACY FANTASIA FATAL LABYRINTH FEARY TALE GALARES	GHOULS N GHOSTS GYNOUG JAMES POND LAKERS VS CELTICS NIL HOCKEY OUT RUN POPULOUS ROAD RASH SHADOW DANCER STORMLORD STREETS OF RAGE STRIDER THUNDERFORCE III TOE JAM & EARL TURRICAN VALIS 3 WRESTLE WAR <b>499F</b> CENTURION <b>599F</b> PHANTASIE STAR II PHANTASIE STAR III SWORD VERMILLON	<b>349F</b> ACE OF ACES ALEX KIDD 4 BATTLE OUT RUN BUBBLE BOBBLE DANAN DICK TRACY DOUBLE DRAGON DYNAMYTE DUX E SWAT FIRE & FORGET 2 FORGOTTEN WORL GAUNTLET GHOULS N GHOSTS GOLVELLUS HEAVY BOXING IMPOSSIBLE MISS LORD OF SWORD MICKEY MOONWALKER PAPERBOY POPULOUS PSYCHIC WORLD	PSYCHO FOX SONIC HEDGEHOG RC GRAND PRIX R-TYPE SHINOBI SLAPSHOT SPEEDBALL SPELLCASTER SPIDERMAN STRIDER SUPER MONACO GP TENNIS ACE THE CYBER SHINOBI WONDERBOY 3 ETC...
--	---	--	---

**GAMEGEAR**

JEUX  
NOUS CONSULTER

NEO-GEO, GAMEBOY, SUPER-FAMICOM, NES **NOUS CONSULTER**

**NEC**

<b>349F</b> ADVENTURE ISLAND AFTER BURNER CADASH DARK LEGEND DEAD MOON DEVIL CRUSH FINAL MATCH TENNIS FINAL SOLDIER LEGEND HERO TOMA	NEUTOPIA NINJA SPIRIT PC KID II POPULOUS POWER ELEVEN R TYPE 2 SUP. LONG NOSE GOBELIN SUPER STAR SOLDIER SUPER VOLLEYBALL VIOLENT SOLDIER
---	--

MEGADRIVE FR. + 1 jeu

1290 F

MASTER SYSTEM + 1 jeu

490 F

GAME GEAR + 1 jeu

990 F

CORE GRAPH + 1 jeu

990 F

NEO-GEO + 1 jeu

3490 F

ECHANGE / VENTE ( V.P.C. )

**BON de COMMANDE** à retourner à **PIXISOFT**

Nom: ..... Téléphone: .....

Adresse: .....

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque	Modèle de console:			
- Mandat	envoi colissimo en 48 h		ECHANGE : 100F par jeu.....	
- Contre-rembours.	+ frais de port: 20F/jeu . 80F/console		TOTAL:	
(+ 30F)	<b>TELEPHONER pour les DISPONIBILITES</b>			

**D**écidément, le monde des jeux vidéo ressemble de plus en plus à celui du cinéma. Lorsqu'un jeu a du succès, lorsqu'un film a du succès, les auteurs, les réalisateurs se sentent toujours obligés de faire une suite, une séquelle, une seconde partie. Alors parfois, c'est génial, au cinéma par exemple, Terminator II est largement au moins aussi bien que Terminator, dans les jeux vidéo c'est à peu près la même chose, Ghoul's'n'Ghosts est, à mon sens du moins, meilleur que Ghost's'n'Goblins dont il est issu. Mais par contre, ce n'est toujours pas le cas. Regardez au cinéma pour en revenir aux salles obscures, Rambo II est largement moins bien que Rambo tout court. Pour Golden Axe II c'est à peu près la même chose, à la différence près que l'histoire est la même, que l'action est la même et que seuls les belligérants changent. Enfin, vous verrez...

Quelques années après sa défaite dans Golden Axe tout court, Dark Guld revient pour faire chier les gens et pour dévaster leur village. Sans aucun but précis à part la domination de la région, cette espèce d'ectoplasme abruti espère bien que son plan machiavélique réussira.

S'étant enfuit de la prison dans laquelle il était enfermé, le voilà accompagné de ses sbires pour satisfaire ses besoins pour le moins malsains. Heureusement pour le peuple de la contrée que la valeureuse équipe formée par un gnôme, un guerrier (style Schwarzy) et par une talentueuse aventurière que l'on a connu au cours du premier épisode est de retour pour déjouer les plans du salaud de service. Après avoir défini les touches du joystick servant pour les sauts, les coups d'épée et les



décors de fond, de la physionomie des ennemis et des sorts magiques, on est vraiment en présence du même jeu.

Vous qui ne connaissez pas Golden Axe, voici un petit topo qui vous permettra de mieux connaître ce jeu, qui en arcade il n'y avait encore pas si longtemps soulevait l'enthousiasme général.

Aux commandes de l'un des trois personnages que vous aurez auparavant sélectionné, vous allez devoir casser du monstre. D'une résistance plus ou moins forte en fonc-

exemple développera un dragon de feu tout à fait impressionnant, le guerrier lui se contentera d'appeler le dieu Eole, un vent puissant se propagera alors en emportant tout sur son passage. Si ces effets sont plus ou moins spectaculaires en fonction de leur puissance, ils vous permettront tout de même de sortir des situations critiques, lorsque quatre ou cinq incorruptibles viendront vous chercher des noises en même temps. A part ces options accessibles grâce à des livres de magie qu'il ne faudra

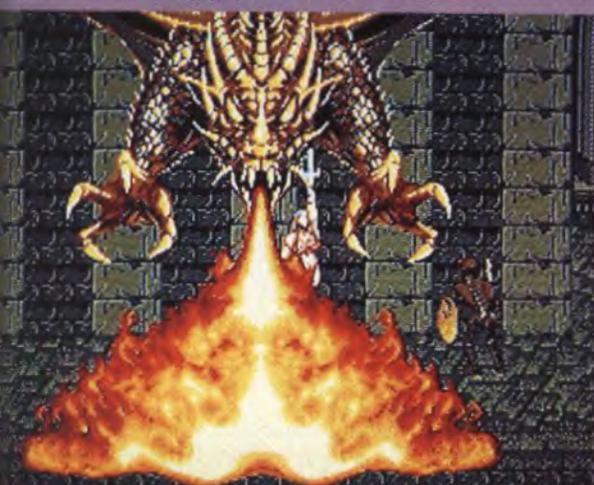


pouvoirs magiques, vous êtes en route pour réduire à néant les crétons du jour, c'est-à-dire Dark Guld et ses acolytes.

Si vous connaissez Golden Axe tout court, veuillez tourner la page, ce qui va suivre n'est pas pour vous, car dans Golden Axe II tout se déroule exactement de la même façon. A l'exception des graphismes, des

tion de leur corpulence, ces monstres vous en feront voir de toutes les couleurs avant de bien vouloir rendre l'âme. Alors parfois un coup d'épée suffit pour leur faire voir de quel bois vous vous chauffez, d'autres fois il faudra vraiment vous acharner pour les anéantir et là, votre magie ne sera pas de trop. Ah oui, la magie. L'aventurière par

pas vous faire voler pendant vos quelques minutes de repos au coin du feu, vous n'aurez pour combattre qu'une hache ou une simple petite épée toute ridicule. Bien sûr vous pourrez également récupérer les animaux domestiques ennemis (dragons, dinosaures de tout poil, etc...) et vous en servir contre leur maître, mais bon, tout cela



ne vole pas haut de toute façon. A ce propos d'ailleurs, il faut bien dire que la réalisation de Golden Axe II n'est guère fantastique. Si l'animation des combattants est correcte, on est en revanche assez déçu par la pauvreté des graphismes, des couleurs et du scrolling horizontal qui se situe toujours sur un plan.

Si vous ne connaissez pas Golden Axe, allez donc faire un petit tour du côté de cette seconde partie, elle vaut quand même le détour. Golden Axe n'a plus de secrets pour vous? Très bien, alors vous pouvez oublier Golden Axe II, vous ne vous en porterez pas plus mal.

J'm DESTROY

EDITEUR : SEGA  
 GRAPHISME : 15  
 MANIABILITE : 16  
 SON : 17  
 ANIMATION : 16

MEGADRIVE

82%

# 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

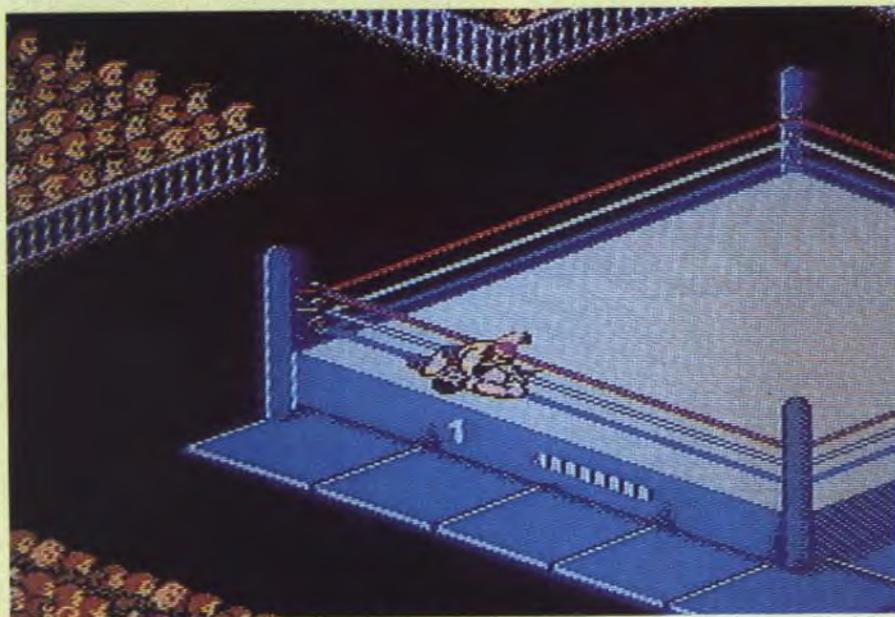
**LYON LA PART-DIEU**

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

**CAGNES-SUR-MER**

67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21

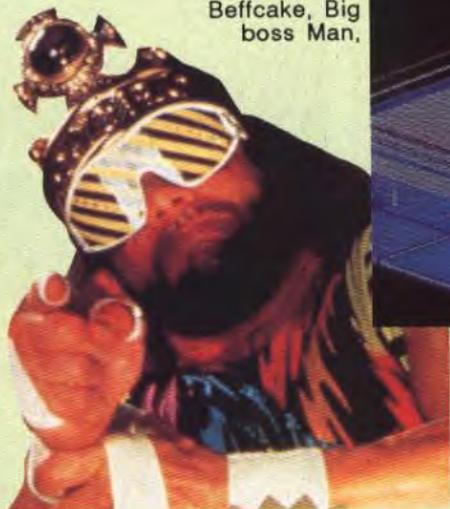
# WRESTLE MANIA



Ravishing Rick Rude, Randy Savage, Hacksaw Jim Duggan, Ultimate Warrior et le très célèbre Hulk Hogan le ravageur de maillot, sous les traits de sprites très marquants. Ils ont tous des séries de coups bien particulières (bien animées aussi) en fonction de la position de leur adversaire. L'étranglement de André The Giant est par exemple très dévastateur même s'il est totalement interdit par la fédération. Au niveau de la réalisation, on appréciera que la caméra qui retransmet ces joutes ne soit pas fixe et essaie toujours de cadrer le vif du sujet, ce qui donne un plus au réalisme. Les personnages, eux, se déplacent très rapidement et leur tête, que l'on choisit en début de match, sont vraiment ressemblantes. L'JN a donc fait du bon travail et ne s'est pas seulement servi d'une bonne idée pour faire vendre. Le résultat est tout à fait honorable et les amateurs des supercheries qui font le succès du catch pourront enfin entrer dans la danse (c'est une valse ou un tango? non, c'est une projection au sol suivi d'une manchette!).

**I**ls sont gros, ils sont laids, mais ils font rire les petits et les grands. Aussi tendres que des moissonneuses batteuses, ils ont pourtant la souplesse et l'agilité des félins. Ils, ce sont les clowns modernes que vous connaissez certainement car ils ne peuvent pas passer inaperçus avec leurs têtes de tueur et leurs allures de bulldozer. On vous en a d'ailleurs largement parlé le mois dernier. Qui sont-ils? Hein? Mais qui sont-ils? Ce sont les terreurs du ring, ce sont les brutes au sourire carnassier, ce sont... les Superstar du catch (applaudissements!). Bien connu du public Américain et plus récemment du public français (grâce à Canal Plus et aux soirées à Bercy), ces rois de la castagne ont su remettre au goût du jour un sport vieux comme le monde: le catch. Logiquement, les micros et les consoles ne pouvaient pas ignorer plus longtemps un tel spectacle tout désigné pour faire un bon jeu. Les Hulk Hogan et autre Ultimate Warrior arrivent donc sur la NES avec toute leur panoplie de coups extraordinaires. Comme dans la réalité, vous avez la possibilité de combattre à un contre un, à deux contre deux ou alors carrément à trois, les derniers encore debout sont alors déclarés vainqueurs. Autre avantage, les combats peuvent se faire à deux personnes, l'une contre l'autre ou en équipe contre l'ordinateur. Tout est possible, même le combat en dehors du ring. D'ailleurs, l'arbitre est complètement inexistant et invisible.

On est encore là très près de la réalité. On peut regretter cependant le choix restreint des coups, mais il y en a quand même assez pour se sentir tout de suite dans l'ambiance. Quel plaisir, par exemple, de monter sur un des poteaux et de se jeter sauvagement sur l'adversaire en piste ou hors des cordes. Toute la magie du catch est présente avec le trucage en moins, car ici le vainqueur n'est pas désigné à l'avance. Pour être le grand champion de cette soirée, il faut liquider toute l'énergie de l'adversaire et lui plaquer les épaules sur le tapis pendant plus de trois secondes. Ceux qui ne loupent aucune rencontre retrouveront tous leur héros comme André the Giant, Brutus Beefcake, Big boss Man.



**RASTAFOO**

EDITEUR : L'JN  
GRAPHISME : 16  
MANIABILITE : 14  
SON : 14  
ANIMATION : 15

NINTENDO  
**79%**

# AX BATTLER

**• A LEGEND OF GOLDEN AXE •**



**V**ous voilà reparti pour sauver la paix, tuer les méchants et ramasser beaucoup d'argent. Le monde est menacé et vous, un guerrier chevronné dans les techniques de combat et fin connaisseur des arcanes les plus oubliées de la magie, vous partez affronter mille périls. Des hommes de votre trempe, il n'y en a plus!

Voyageant de château en village et de village en lieux malsains, comme cette sombre tour située à l'ouest de votre beau pays, vous progresserez dans le seul but de dénicher votre ultime et terrible ennemi. La progression de votre personnage se fera à la *Phantasy Star III*, c'est-à-dire que vous avancerez sur une carte à grande échelle où seront indiqués les lieux à visiter. Toutes ces recherches seront ponctuées de combats-surprise de type arcade contre des squelettes, des amazones, des barbares et bien d'autres encore. Il faudra savoir jouer de l'épée ou de la magie, trois sortes de sorts étant à votre disposition: des sorts de terre, de feu et de tonnerre, chacun de ces sortilèges étant représenté sur l'écran d'une manière particulière. On retrouve les éternels achats dans les villages grâce à l'argent trouvé sur vos adversaires. Dans ces mêmes villages, il vous sera aussi possible de sauvegarder votre partie ou de vous reposer à l'auberge. Il faudra être en forme pour affronter les ennemis qui se cachent dans les tours et les châteaux. Dans ces endroits mal famés, la partie sera entièrement de type arcade. Suivant un scrolling horizontal clair et limpide, vous détruirez l'ennemi aussi varié qu'il soit. Vous le voyez, *Ax Battler* possède de nombreuses qualités. Cependant, il faut savoir que le texte y est abondant et que celui-ci est intégralement en japonais! Aïe! Pourtant, cela n'empêche en rien l'évolution dans le jeu auquel on ne peut faire aucun reproche technique majeur.

T.S.R.



EDITEUR : SEGA  
GRAPHISME : 15  
ANIMATION : 14  
MANIABILITE : 16  
SON : 13

★  
GAME  
GEAR  
**85%**



**DEPECHEZ  
VOUS C'EST  
NOËL!**

75, RUE DE LA ROQUETTE  
75011 PARIS  
TEL : 44 93 05 16

Tous les jours sauf le dimanche de 10 h à 13 h et de 14 h à 20 h.  
Exceptionnellement ouvert les dimanches de décembre.

# MICROGAME

METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente :

7 jours / 7

LME

CENTRE COMMERCIAL C+C RN 19  
94300 BONNEUIL s/MARNE  
TEL : 43 77 41 13

**LES  
CONSOLES**

SEGA

MEGADRIVE  
MASTER SYSTEM 2  
GAME GEAR

NINTENDO

ACTION SET  
GAME BOY  
SUPER FAMICOM

**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**

**A  
BIENTÔT!**



VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous...

CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

**REDUCTION IMMEDIATE**

**50<sup>F</sup>**

POUR TOUT  
ACHAT  
SUPERIEUR  
A 300 F  
sauf Console et Micro

CADEAU  
**MICROGAME**

SUR PRESENTATION DE CE BON  
VALABLE JUSQU'AU 31-12-91

# Wanderers

## from



**D**éjà trois longues années se sont écoulées depuis qu'Adol, jeune idole des jeunes et adolescent adulé des adultes, est parti de la ville d'Ys en héros et en libérateur. Alors qu'il rentre nonchalamment chez lui, dans son foyer où ses fidèles pantouffles l'attendent impatientement, il apprend que sa tendre amie Dogi a de sérieux problèmes. Le village natal de cette charmante personne est actuellement sous le joug d'une terrible malédiction qui assèche les puits, fait pourrir les champs, amène de sinistres créatures et ainsi de suite. N'hésitant pas une seule seconde, Adol décide de prendre en charge cette dangereuse et mystérieuse mission et de libérer le village, dût-il en mourir! Eh oui, on ne plaisante pas lorsqu'on est un héros!



La première étape de son terrible périple le mènera dans les cavernes de Tigray. Attendu de pied ferme par une meute de créatures déchaînées, Adol, devra mettre la main sur des



coffres contenant un pendentif ainsi qu'une clé. Il ne s'agit là que d'une amorce à cette aventure qui se poursuivra dans la citadelle perdue d'Irubarz, réputée pour ses oiseaux de feu particulièrement sauvages, puis au creux des Monts d'Elderm où le Dragon Gildias, à ne pas confondre avec le célèbre animateur de la télévision, vous attendra, prêt à fondre sur vous à la première occasion. Après ces recherches menées au milieu des combats, Adol arrivera enfin à la forteresse de Varestain, là où, s'il ne se fait pas découper en rondelles dès son arrivée, il trouvera des chevaliers du chaos et des paladins noirs à la pelle ainsi que l'instigateur de tous ces maux qui affligent les villageois et les villageoises. Au fur et à mesure de sa progression dans ces lieux tous plus inhospitaliers les uns que les autres, Adol, dont le prénom est, n'en doutons pas, Billy, collectera de l'argent. Avec ses faibles revenus il pourra courir au village voisin se procurer herbes, armes, armures, anneaux et autres amulettes magiques dont il aura très vite besoin.

Ys III reprend le schéma typique du jeu d'aventure/action. Aux scènes de combats de type arcade succèdent des scènes plus diplomatiques, où l'on interroge les passants afin d'obtenir quelques indices qui permettront de savoir où et comment trouver la solution aux nombreuses énigmes. Le problème, car problème il y a, c'est que ces dialogues sont assez flous puisque tous sont en japonais. Conclusion tout est incompréhensible sauf si vous possédez, quelque part au fond d'un placard poussiéreux et grouillant d'araignées, une vieille tante experte en langues orientales, ce qui est loin d'être le cas de tout le monde. Il est alors fort délicat, mais cependant pas impossible si l'on est patient, de comprendre à quoi servent les objets que l'on trouve ou que l'on achète. Tout se fait donc plus ou moins au hasard, aussi bien les achats que la progression dans les labyrinthes. Il ne reste que le côté beat them up, par ailleurs très bien réalisé, pour augmenter l'intérêt du jeu. On peut aussi passer son temps à admirer les décors où les scrollings différentiels à trois plans sont aussi courants que superbes. Il est sûr que si l'on ne cherche pas la subtilité dans l'affaire et que l'on décide d'avancer coûte que coûte en négligeant jusqu'aux bases d'une histoire, qui pourtant doit être fabuleuse, on peut alors, avec raison, dire qu'Ys est une incontestable et incontournable réussite. Qui plus est, les musiques, au nombre de trente et une, sont toutes géniales! Dommage que l'on reste dans le brouillard du début à la fin et que la manipulation, à cause de ce satané japonais, reste pénible, voire, après plusieurs heures de jeu, insupportable. Il ne nous reste plus qu'à attendre une prompte traduction dans la langue de Shakespeare pour pouvoir enfin apprécier ce jeu comme il le mérite.

T.S.R.



EDITEUR : RIOT  
GRAPHISME : 16  
MANIABILITE : 07  
SON : 18  
ANIMATION : 16

MEGADRIVE

76%

# PRINCE of PERSIA



le rêve est de vous transformer en lamelle. Pour pouvoir lutter contre ces enfiévrés de pacotille, une solution simple et efficace existe.

Elle consiste à récupérer une épée et à lutter à armes égales contre ces vilains. Attention tout de même à ne pas perdre trop de temps dans des combats inutiles, n'oubliez pas que vous n'avez qu'une heure

devant vous pour sauver la beauté fatale qui vous fascine tant.

Outre les diverses musiques d'ambiance toutes remarquables (CD-Rom oblige), le héros de Prince Of Persia est également pourvu d'une animation rarement atteinte sur PC Engine.

C'est un véritable plaisir que de le faire courir, marcher, sauter et de le voir combattre contre des adversaires tout aussi bien animés les uns que les autres. Graphiquement bien meilleure que toutes les autres adaptations, cette production sur PC Engine est d'une grande profondeur de jeu.

De grandes et longues heures de joie en perspective.

**J'm DESTROY**



EDITEUR : RIVERHILL SOFT INC.  
GRAPHISME : 18  
MANIABILITE : 16  
SON : 19  
ANIMATION : 19  
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

# E.D.F.



**D**es hordes entières de mutants extraterrestres viennent, il y a à peine quelques jours de cela, d'envahir la terre. Les gouvernements, affolés et impuissants, militairement parlant, ont alors, dans un élan de désespoir et de terreur suprême décidé de faire appel à E.D.F., G.D.F. restant dans les parages en cas de besoin on ne sait jamais. Quel est donc le sens de ces trois mystérieuses initiales? Earth Defense Force! C'est-à-dire, pour les non-anglicistes et les débiles profonds, Centre de Force de Défense Terrienne, soit C.F.D.T. Comme vous n'aviez rien d'autre à faire ces derniers temps, vous décidez de vous engager. Engagez-vous qu'ils disaient... Comme les gens du gouvernement sont du genre plutôt sympa, ils mettent à votre disposition un vaisseau énorme et puissant ainsi qu'une panoplie de huit armes différentes telles que des lasers, des tirs atomiques et explosifs... Comme vous vous en doutez, pour chaque niveau il existe une arme idéale. Ainsi pour le niveau trois, le homing est la seule réellement efficace. De plus, autour de votre vaisseau se déploieront deux satellites annexes munis de boucliers protecteurs et de mini-canon H.P.D., c'est-à-dire, pour tous ceux qui ne sont pas encore familiarisés avec les abréviations, au Haut Potentiel Destructeur. Sur des musiques d'une qualité rare, toutes plus excellentes les unes que les autres, vous progressez en modulant votre vitesse selon votre envie du moment. Il n'y a d'ailleurs que les musiques qui soient exceptionnelles, le scrolling horizontal, lui aussi, est superbe et offre plusieurs différentiels. Pourtant, le défilement de l'écran subit de nombreux ralentissements, sur-



monté un canon laser d'une puissance colossale. Il faut toujours savoir réagir vite et bien. Chaque étape, ou presque, se clôt par un boss tout simplement monstrueux, qui, même s'il n'offre pas trop de résistance au second niveau, devient très vite très difficile à passer. Ces combats nécessiteront une petite dose de stratégie pour pouvoir réussir sans trop de peine. Si vous foncez dans le tas, vous n'êtes pas prêt de finir et ce ne sont pas les trois Continue qui vous seront d'une grande aide, croyez-

**T.S.R.**



tout lorsque les tirs ennemis se font abondants à l'écran. Et des ennemis, il en arrive de tous les côtés, par derrière, par en dessous, par devant... Variés et parfois d'une taille impressionnante, les sprites extraterrestres défilent à grande vitesse tout en vous bombardant de mille façons différentes. En masses de vingt ou vingt-cinq de petite taille ou en couple gigantesque, c'est sans cesse qu'ils arriveront sur vous. Certains ne sont que des tourelles volantes sur lesquelles a été

moi! De plus, si vous jouez au niveau difficile, vous risquez très vite de devenir irrémédiablement fou car tout ira très, très vite et même plus que ça. Je vous laisse imaginer ces ballets intergalactiques hallucinants et les savourer à l'avance.

EDITEUR : JALECO  
GRAPHISME : 16  
ANIMATION : 16  
MANIABILITE : 16  
SON : 19

**SUPER  
FAMICOM  
87%**

# VENEZ DECOUVRIR LA CORE GRAFX PUISSANCE 5



et toutes les dernières nouveautés de la gamme PC Engine Nec dans les

## BOUTIQUES PC ENGINE SODIPENG

### **06-SORBONNE**

40, Rue Giuffredo  
06000 Nice

### **06-SEQUENCE NEWS**

4, Rue Lepante  
06000 Nice

### **13-MEGASTORE MARSEILLE**

75, Rue St Ferréol  
13006 Marseille

### **16-AUCHAN ANGOULEME**

RN 10  
16400 Angoulême La Couronne

### **20-TOP GAMES**

20, Bd Giraud  
20200 Bastia

### **33-MICRO VIDEO**

3, Cours Alsace-Lorraine  
33000 Bordeaux

### **33-AUCHAN LE LAC**

CC Auchan Quartier du Lac  
33080 Bordeaux Cédex

### **35-RALLYE RENNES**

Rte de ST Malo  
35760 ST Grégoire

### **37-MAMMOUTH CHAMBRA Y II**

Rte de Joué Les Tours  
37170 Chambray Les Tours

### **44-GAME OVER NANTES**

12, Rue Jean Jacques Rousseau  
44000 Nantes

### **44-SEQUENCE NEWS**

21, Place Viarme  
44000 Nantes

### **44-MICROMANIE**

C.C Sillon de Bretagne  
44800 St Herblain

### **49-GAME OVER ANGERS**

19, Rue St Julien  
49100 Angers

### **54-MAMMOUTH LAXOU**

Rue de la Sapinière  
54034 Laxou

### **58-MICROLOFT**

23, Rue du Rempart  
58000 Nevers

### **59-AUCHAN RONCQ**

Bd d'Hallun  
59223 Roncq

### **59-AUCHAN VILLENEUVE D'ASCQ**

Quartier de l'Hotel de Ville  
59650 Villeneuve d'Ascq

### **60-PIQUANT BUROTIC**

Point PIBI Rue Arago ZAC Dether  
60000 Beauvais

### **63-NEYRIAL II**

3 Bd Desaix  
63008 Clermont Ferrand

### **67-MAMMOUTH**

SCHWEIGHOUSE ZI RN 62  
67590 Schweighouse Sur Moder

### **69-SEQUENCE NEWS**

7, Cours Gambetta  
69003 Lyon

### **72-AUCHAN LE MANS**

ZAC Du Moulin aux Moines  
72650 La Chapelle St Aubin

### **74-TEMPS X**

Galerie Royal Center-4bis Rue de la Poste  
74000 Annecy

### **75-MEGASTORE PARIS**

52-60 Avenue des Champs Elysées  
75008 Paris

### **75-ULTIMA GAMES**

21 rue de Turin  
75008 Paris

### **75-ULTIMA REPUBLIQUE**

5 Bd Voltaire  
75011 Paris

### **78-AUCHAN VELIZY**

C.C Vélizy II 2, Avenue de l'Europe  
78140 Vélizy

### **78-CONTINENT CHAMBOURCY**

RN 13  
78240 Chambourcy

### **80-MAMMOUTH AMIENS**

Route de Paris  
80000 Dury Les Amiens

### **83-PHONOLA-GROUP DIGITAL**

C.C Grand Var  
83160 Toulon La Valette

### **84-AUCHAN LE PONTET**

C.C Auchan Rte de Carpentras  
84130 Le Pontet

### **84-BOULANGER LE PONTET**

C.C Avignon Nord  
84130 Le Pontet

### **86-MAJUSCULE POITIERS**

3, Bis rue de l'Eperon  
86000 Poitiers

### **91-CORA MASSY**

Ch. Départemental 120  
91300 Massy

### **91-CONTINENT LA VILLE DU BOIS**

5, Rue de La Croix St Jacques  
91620 La Ville Du Bois

### **92-R INFORMATIQUE CLAMART**

26, Avenue Stendhal  
92140 Clamart

### **92-AUCHAN LA DEFENSE**

C.C Les 4 Temps  
92800 Puteaux

### **94-AUCHAN FONTENAY**

Avenue Joffre  
94124 Fontenay s/ Bois Cédex

### **94-CONTINENT ORMESSON**

R.N 4  
94490 Ormesson Sur Marne

### **94-BHV RUNGIS**

C.C Belle Epine  
94531 Rungis

### **95-MAJUSCULE ERAGNY**

Le Grand Cercle C.C Art de Vivre  
95160 Eragny s/ Oise

### **95-MAMMOUTH OSNY**

Chemin du Poirier  
95520 Osny

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR:

**SODIPENG** (16)99.08.89.41 HOT LINE (16)99.08.95.72

DISTRIBUTEUR:

**GUILLEMOT INTERNATIONAL** (16)99.08.90.88



SODIPENG

3615 code SODIPENG

Pour connaître toute  
l'actualité PC Engine

# THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS



O ne présente plus la célèbre famille des Simpsons, symbole de la bêtise américaine et image, d'un réalisme saisissant, de la médiocrité de l'américain typique. Il semblerait que, cette fois, Bartholomew J. Simpson ait lu les thèses fumantes de notre grand ami et concitoyen J.P. Petit, celui-là même qui vient de nous informer que les extraterrestres étaient parmi nous. Merci monsieur Petit et vive David Vincent! Barth étant un patriote pur et dur et étant le seul, grâce à ses lunettes à rayon X, à pouvoir voir ces E.T., il décide de partir en guerre et de sauver vaillamment notre planète. Musique s'il vous plaît! Ces extraterrestres se sont infiltrés un peu partout, dans Springfield, la ville des Simpsons, dans son centre commercial, son musée et sa centrale nucléaire et même dans le parc d'attraction voisin. Pourquoi? Mais la réponse est fort simple! Pour mettre la main sur des objets essentiels à l'élaboration d'une arme qui leur permettra d'anéantir la planète! Eh oui, rien que ça! Barth devra donc, en éliminant les intrus et les empêcheurs de tagger en rond, détruire, ou du moins neutraliser, ces objets avant qu'ils ne tombent entre des mains verdâtres et gluantes. Heureusement pour cette lourde tâche, il ne sera pas seul. Outre ses amis qui se feront une joie de lui filer un coup de main, comme Jedediah Springfield qui le ren-

dra invincible, Barth aura derrière lui toute sa famille s'il parvient à se montrer suffisamment convaincant. Bien sûr, essayez donc de dire à votre maman que les extraterrestres sont sur le point d'envahir la planète! Si vous ne finissez pas à l'asile du coin, ça sera un réel coup de bol. Par contre si vous lui ramenez le bras ensanglanté d'un de ces êtres gélatineux encore tout frétilant, elle sera déjà plus enclin à vous croire. C'est d'une incontournable logique! Voilà pourquoi il faudra que Barth ramène des preuves s'il veut que Marge, Homer, Lisa et Maggie viennent à son aide. Ces preuves, il les obtiendra en faisant sauter la tête des aliens grâce à des objets achetés auparavant dans des boutiques, ce qui les fera fuir tout en lui fournissant une trace tangible de leur existence. Bien évidemment, pour acheter ces objets comme ces bombes cerises ou ces



EDITEUR : ACCLAIM  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 12  
SON : 14  
ANIMATION : 15



fusées, il faudra récupérer de l'argent. C'est une philosophie mercantile vieille comme le monde. Sautant près d'un buisson ou près d'autres endroits, Barth fera apparaître de l'argent qu'il faudra récupérer rapidement avant qu'il ne parte en fumée.

On ne manque pas de retrouver le caractère farceur de Barth qui s'amusera à renverser des objets ou à en détruire d'autres par simple plaisir. Le scrolling horizontal, idéal pour tous les beat'em up de ce genre, laisse Barth très libre de ses mouvements et le laisse filer comme le vent, surtout lorsqu'il grimpe sur son skate-board. On ne s'ennuie pas un instant à suivre les péripéties de Barth tant les épreuves sont variées. Eviter les monstres, sauter pour atteindre des endroits pratiquement inaccessibles, tirer au pistolet à fléchettes sur les extraterrestres déguisés... ouf! heureusement que l'on peut se détendre un instant à la foire en participant à des jeux de tir et autres attractions bien sympathiques. Toutes ces aventures délirantes sont accompagnées par une bande sonore sachant rétablir l'ambiance non seulement du dessin animé, mais aussi de cette formidable quête pour sauver le monde, menée par le type même de l'abruti moyen en la personne de Barth. Et puis, ça fait du bien, d'habitude les héros sont tous beaux, intelligents et athlétiques.

T.S.R.



Les Supers  
Promo  
du mois !

# ULTIMA *games* présente SEGA

Les accessoires



Street of Rage



Sonic 390F



Mickey 350F



Shadow Dancers 250F



XDR 150F



Ghostbuster 190F



DJ Boy 190F



E.Swat 190F

Console  
seule  
890F

Console  
avec  
2 manettes  
SUPER  
PROMO

Console  
avec Pro 1  
1090F

Console  
avec  
3 jeux  
1490F



Ultima Games a élu la Mégadrive  
Japonaise Console de l'Année !

**MEGADRIVE**

Nos consoles sont des modèles japonais (sauf spécifié)

Console  
avec 1  
manette  
et 1 jeu  
au choix\*  
990F

Console  
française  
avec  
Game  
Adaptateur,  
et 1 jeu  
1290F

Console  
française  
949F

Console  
française  
avec 2  
manettes  
SUPER  
PROMO

PRO 1 = 190F. 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 = 125F. Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferez volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non ?



Game Adaptor = 99F. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la logique complète des jeux disponibles. De plus le GA group le volet d'insertion des cartouches



JOYPAD = 79F.

**NOUVEAUTES / HITS**

AERO BLASTER	390
ALIEN STORM	350
BATMAN	390
BEAST WARRIOR	NC
COMMANDO II (MERC'S)	NC
DECAP ATTACK	490
DEVIL CRUSH	450
DEVIL HUNTER	390
DICK TRACY	390
DJ BOY	190
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
GYMCOUG	390
JOE MONTANA	390
FOOTBALL	490
KABUKI SOLDIER	450
LAKERS VS CELTICS	450
LAST BATTLE KEN	390
MAGICAL BOY	290
MARVEL LAND	450
MASTER OF WEAPON	450
MEGA TRUCKS	390
MICKEY CASTLE OF	

ILLUSION	350
MOONWALKER	190
MONACO GP	390
MONSTER LAIR	250
MONSTER WORLD III	450
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 (BARKNUCKLE)	
STRIDER	290
SUPER VOLLEY BALL	390
THUNDERFORCE III	450
UNDEADLINE	NC
WOLF IN BATTLE FIELD	NC
WORLD CUP SOCCER	390

<b>PROMOS</b>	
AIRWOLF	250
ALESTE	290
ALEX KIDD	290
ALTERED BEAST	190
ARROW FLASH	190
BLACK 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	250
SHADOW DANCER	350
STAR CLUISER	150
SUPER HANG ON	250
SWORD OF SODAN	200
TATSUJIN	190
TIGER HELI	250
TOURNAMENT GOLF	390
VERITEX	200
VOLFIEV	200

WONDERBOY II MONSTER LAIR	250
XDR	150
ZERO WING	250

<b>AVENTURES</b>	
ARCUS ODYSSEY	390
FAERY TALE	490
BOOK PHANTASY STAR III	450
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 VERMILLON	490

<b>NOUVEAUTES SEGA</b>	
DAHNA	NC
FIGHTING MASTERS	NC
GOLDEN AXE II	NC
I LOVE DONALD DUCK	NC
LEGEND OF NINJA BURAI	490
ROLLING THUNDER II	NC
RUARK	NC
TAIHEIKI	490
TASK FORCE HARRIER	NC
UNDEADLINE	NC
WANI WANI WORLD	NC

**LECTEUR CD ROM  
MEGADRIVE**  
Nous téléphoner

**SEGA D'EXPOSITION  
à partir de  
600 F**

**Modification du  
modèle Mégadrive  
Japonaise en 50 Hz**  
(Switchable  
50/60 Hz) **290 F**

## GAMEGEAR



Gamegear  
seule  
PRIX CANON

**JEUX GAMEGEAR  
A PARTIR DE 180 F**  
BASEBALL  
RASTAN SAGA  
WAGALAND  
BASEZZALL 91  
WONDERBOY  
MICKEY MOUSE  
GEAR STADIUM  
MONACO GP  
GORBY  
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 PATER  
MAGICAL GUY  
MAGICAL PUZZLE  
COLUMNS  
MICKEY  
SHINOBI  
ZAN GAMEGEAR

**NOUVEAUTES  
GAMEGEAR**  
ARIEL  
AX BATTLER  
DONALD DUCK'S  
FRAY  
FROGGER  
LEGEND OF NINJA  
SONIC  
SPACE HARRIER

**NOUVEAUTE  
GAMEGEAR  
GALAGA 91  
190 F**



Master Gear = 150F.  
Tous les jeux de la Master System sur la Game Gear grâce au Master Gear.

Pour votre Gamegear, Moonwalker, Golden Axe, Batman, Tennis, Ghouls n Ghost

**Gamegear  
+  
Mastergear  
+  
adaptateur  
secteur  
1190F**

**ULTIMA Paris sera ouvert  
tous les Dimanches en Décembre**

\*le jeu est à choisir parmi la sélection Ultima Games.



# BUBBLE BOBBLE

**V**oilà un jeu qui est sorti sur pratiquement toutes les machines et qui a fait un carton partout où il est passé (même en arcade, début de sa carrière à succès), à tel point que l'appellation de hit ne lui suffit plus. Le scénario raconte l'histoire de deux jeunes gamins partis dans la forêt avec leur copine. Une sorcière apparaît alors soudainement, transforme les deux pauvres garçons en bébé dragons cachés de bulles et emmène les deux filles vers un destin incertain. Les deux petits se lance à sa poursuite dans des grottes mal fréquentées. Sous ce petit prologue bateau mais digne des meilleurs conte japonais, je suis sûr que vous êtes nombreux à avoir reconnu le génial Bubble Bobble qui sort ENFIN sur la Master System avec la signature en or massif de Taito. Pour les connaisseurs, je pense que le principal est dit. Pour ceux qui n'ont jamais eu la chance d'essayer ce jeu qui a marqué une page dans l'histoire des jeux vidéo comme l'a fait Pac Man en son temps, je vais en dévoiler un peu plus. Une fois encore, je suis content de constater que ce n'est pas avec les jeux les plus compliqués que l'on fait la meilleure recette.



Il suffit souvent d'une idée toute simple pour ouvrir des horizons de jeu infini. Dans Bubble Bobble, le principe est des plus simple, les deux petits dinosaures doivent enfermer tout leurs ennemies dans une bulle et les éclater le plus rapidement possible.

Une fois la salle entièrement nettoyée, ils sont téléporté vers une nouvelle énigme plus difficile. Il existe onze sortes de monstres différents ce qui permet d'affronter des cocktails impressionnants de vilains. De plus, ils ont tous des trajectoires bien définie qu'il faut connaître pour ne pas entrer en contact fatal. Certains sont tellement agressif, qu'il vous balance des flammes ou des grosse boule de loin. Il faut être attentif à tout ce qui ce passe à l'écran, car il n'y pas que ces sales bestioles dans les caves, il y a aussi énormément de power up très utiles. Il en existe beaucoup et tous offre des possibilité particulière

souvent très destructrice. Quand on commence une partie seul ou à deux, les graphismes tout mignon commence à faire leur effet et la magie opère en vous accrochant à votre joystick pour longtemps. La maniabilité suit le mouvement et l'ensemble est aussi agréable à jouer que les autres versions. Mais il possède quand même cents salle de plus que les versions micros. C'est y pas beau ça. Votre patience est bien récompensé non?. Que dire de plus sinon que mon petit frère (6 ans) est aussi accroché que moi à ce jeu que l'on peut considérer comme tout public. C'est sûrement la raison de cette réussite exemplaire qui a déjà influencé plusieurs autre jeu récent. Alors vous savez ce qu'il vous reste à rajouter sur votre longue lettre au père Noël.

**Rastafoo**

EDITEUR : TAITO  
GRAPHISME : 14  
ANIMATION : 15  
MANIABILITE : 16  
SON : 14

★  
MASTER  
SYSTEM  
94%

# NINJA GAIDEN



La pègre s'est infiltré dans votre belle et grande cité. Toutes les règles de morale sont maintenant bafouées et laissent la place à une loi cruelle et injuste: la loi du plus fort. Quel triste spectacle! La proche campagne, le port, les gratte-ciel... tout est infesté! Mais un ninja comme vous, dévoué corps et âme au respect des principes établis par les anciens ne laissera pas une telle abomination impunie! Votre ninja-to à la main, une poignée de shakens et de shurikens dans la poche, vous voilà parti en expédition punitive! Sautant de jonque en jonque, grim pant sur les parois des buildings et errant dans les couloirs de châteaux bien

mal fréquentés, vous détruisez le mal. Ramassez ça et là les bonus tels que les vies supplémentaires, les potions et les parchemins magiques, tous cachés dans des petites sphères orangées.

La progression, les décors, l'animation et la nature de vos assaillants ne sont pas sans faire penser à l'illustre et formidable Shinobi. Le scrolling horizontal est, tout au fil des quatre niveaux du jeu, irréprochable. Autant dire que Ninja Gaiden est d'une jouabilité parfaite mais peut-être trop brève. En effet, avec seulement quatre niveaux, par ailleurs variés et assez beaux, Ninja Gaiden risque de ne pas offrir une difficulté suffisante. Seule véritable difficulté, et encore toute relative, les boss de fin de niveaux qui, de plus, savent faire preuve d'une certaine originalité. Autre point original: les écrans entre les niveaux, tous très bien réalisés, expliquant, en japonais bien évidemment, les finesses de

l'histoire. Ninja Gaiden mérite donc bien, en fin de compte, d'être qualifié de bon, voire même d'excellent si l'on néglige un instant la facilité avec laquelle on en vient à bout.

T.S.R.

EDITEUR : TEMCO  
GRAPHISME : 16  
ANIMATION : 15  
MANIABILITE : 13  
SON : 14

★  
GAME  
GEAR

84%



## LA GAMEGEAR

+ le jeu Columns

+ LA SACOCHE

EXCLUSIVE

MICROMANIA

GRATUITE

990 F

### MICROMANIA NICE-ETOILE

Centre Commercial Nice-Etoile . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU  
A NICE

### 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

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

# SKI OR DIE



PAUSE 1  
SCORE

0:09

**Q**uand la neige recouvre les stations de ski de son blanc manteau immaculé, les gens se frottent les mains. Certains parce qu'ils vont pouvoir enfin s'éclater un bon coup, d'autres parce qu'ils vont se faire un maximum d'argent sur le dos des premiers et d'autres encore tout simplement parce qu'il se les gèlent (les mains, bien sûr). Palcom s'est intéressé à la première catégorie, ceux qui prennent leur pied sur les pistes enneigées et qui paient souvent très cher leur témérité: engelures, fractures,

notes d'hôtel, frais d'hôpital etc... Mais quand Palcom s'intéresse au ski, ça nous donne un jeu divisé en cinq épreuves pas banales dont certaines sont très techniques (comme le surf des neiges, le saut acrobatique ou la descente hors piste) et d'autres plus éclatantes (comme la course sur une bouée ou la bataille de boules de neige). Pour commencer et pour extérioriser toute la joie que nous apportent les premières neiges, rien de tel qu'un bonne course de bouée où il faut contrarier un adversaire avec tous les moyens que l'on trouve

dant la descente (fourchettes, couteaux, fléchettes...). Après cette partie de rigolade, place au frisson avec le surf des neiges et son lot de figures extrêmement périlleuses (normal, ce sont des sports zextrêmes). Sans souffler, on passe au saut acrobatique. Après vous être lancé d'un tremplin, enchaînez une série de mouvements propres à épater les juges qui vous noteront sur la difficulté, la variété des figures et la fluidité de votre saut. Ceci est une épreuve qui demande un peu d'entraînement, tout comme la descente hors piste qui vous attend ensuite avec tout ce que cela implique de dangers. Et pan, un gadin dans une crevasse. Pour finir dans la joie et la bonne humeur, il ne faut pas oublier l'éternelle bataille de boules de neige. Je ne pense pas que ça demande beaucoup de commentaires: il faut viser juste et vite pour ne pas être transformé en bonhomme de neige par vos adversaires qui arriveront de tous les côtés. Il est possible de participer à une compétition rassemblant tous ces sports avec cinq autres personnes ou bien de les pratiquer séparément. Inutile de vous préciser que l'on se marre plus à plusieurs, ça va de soi. Je ne m'étendrai pas trop non plus sur la réalisation qui est tout à fait correcte, tant au niveau des graphismes qu'au niveau de l'animation. Rien à dire donc, si ce n'est quelques petits problèmes de maniabilité à déplorer, surtout lors des sauts acrobatiques. Mais cela pimente un peu la difficulté. Voilà donc un jeu qui fait suite à Skate or die (pour ceux qui connaissent!) à recommander tout particulièrement pour les longues soirées d'hiver en famille ou entre amis et plus précisément aux fondus de la neige et de la glisse.

RASTAFOO



ICE 0:22 SCORE 28



WAY TO BASH

EDITEUR : PALCOM  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 13  
SON : 15  
ANIMATION : 14

NINTENDO

83%



# FUNWARE

NE LISEZ PAS CETTE PAGE  
SANS VOTRE MOUCHOIR...  
VOUS ALLEZ PLEURER DE BONHEUR

## MEGADRIVE

688 ATTACK SUBMARINE	520F	ROAD RASH	440F
AFTER BURNER 2	360F	SHADOW DANCER	385F
ALIEN STORM	390F	SONIC THE HEDGEHOG	370F
BATMAN	380F	STREET OF RAGE	390F
FANTASIA	380F	STRIDER	405F
FAERY TALE	410F	SUPER MONACO GP	345F
GHOULS'N'GOSTS	395F	TOE JAM AND EARL	420F
J.B. DOUGLAS BOXING	405F	SAINT SWORD	430F
JEWEL MASTER	360F	THUNDER FORCE 3	445F
LAKER VS CELTICS	390F	PHANTASY STAR 3	590F
MICKEY MOUSE CASTLE	330F	CENTURION	480F
MIGHT AND MAGIC	500F	SPIDERMAN	410F
MOONWALKER	330F	EL VIENTO	430F
NHL HOCKEY	410F	DEVIL CRASH	410F
OUT RUN	415F	SHINING DARKNESS	410F
REVENGE OF SHINOBI	330F	JOE MONTANA FOOT	490F

## 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
MICKEY MOUSE 1	195F
MICKEY DANGEROUS	260F
NEMESIS 2	240F
PACMAN	225F
ROBOCOP	225F
SKATE OR DIE	225F
SUPER MARIOLAND	190F
TORTUES NINJA	215F
TEENAGE MUTANTS	

## PC ET COMPATIBLES

### NOUVEAUTES

FASCINATION	285F
MAD TV	220F
MIGHT AND MAGIC 3	290F
CROISIERE POUR UN CADAVRE	260F

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

POLICE QUEST 3	400F
MERCHANT COLONY	285F
KING QUEST 5 VF	390F
SPEED BALL 2	250F
MEGAFORTRESS	325F
GREAT COURTS 2	270F
RIDERS OF ROHAN	310F
SIMPSONS	270F

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

STRIKE 2	260F
KILLING CLOUD	250F
ESS MEGA	275F
WILLY BEAMISH	370F
SHADOW SORCERER	260F
SPEAK ACCESS BACK	170F
JETFIGHTER 2 VF	340F

### COMPILATIONS

AIR COMBAT ACES	310F
AIR/SEA SUPREMACY	290F
INTEL. STRAT. GAME	305F
FUN RADIO	290F
SWORD AND MAGIC	235F
LES BATTANTS 2	280F
AVENTURES EXTRA.	310F

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	Joz	TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT Expédition colisissimo			+ 25 F
TOTAL A REGLER			

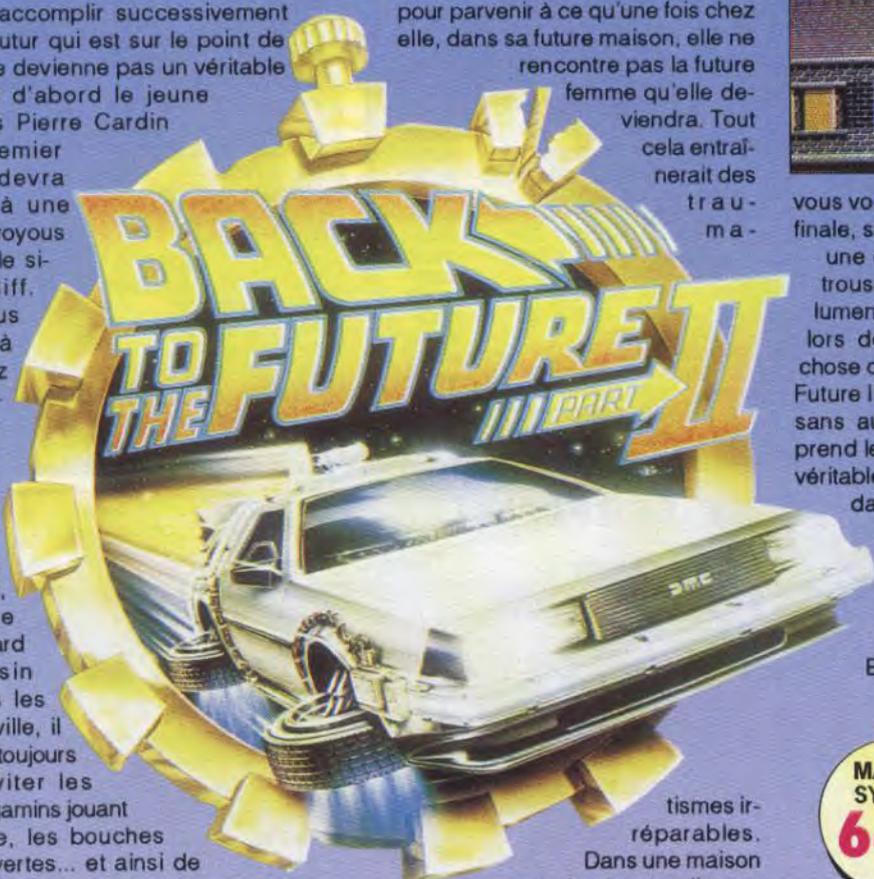
NOM \_\_\_\_\_  
 ADRESSE \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 CODE POSTAL \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_  
 TEL (facultatif) \_\_\_\_\_  
 REGLEMENT : Je joins  Chèque Bancaire  CCP  Mandat-Lettre  
 je paierai à réception  Contre remboursement (+ 35 F)  
 je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE  
 N° \_\_\_\_\_  
 Date d'expiration : .../... Signature obligatoire :

MATERIEL DE JEUX :  MEGADRIVE  GAMEBOY  PC et COMPATIBLES  EGA  VGA  3,5  5,25

**N**om de Zeus! Marty Mac Fly arrive sur la Master System avec la seconde partie des aventures de Retour Vers Le Futur qui emmène Marty, Doc et Jennifer en 2015 où les attendent des problèmes en nombre incalculable. Reprenant la trame du film, guidez le jeune Marty au travers des cinq missions qu'il devra accomplir successivement afin que le futur qui est sur le point de se passer ne devienne pas un véritable enfer. Tout d'abord le jeune Marty, alias Pierre Cardin dans le premier épisode, devra échapper à une bande de voyous menée par le sinistre Biff. Comme vous le savez déjà si vous avez eu la curiosité d'aller voir le film du même nom, cette poursuite se fera en hoverboard, c'est-à-dire un skate board sur coussin d'air. Dans les rues de la ville, il ne sera pas toujours facile d'éviter les chiens, les gamins jouant sur la route, les bouches d'égoût ouvertes... et ainsi de suite. Il semblerait que tout le monde se soit mis d'accord pour vous mettre des bâtons dans les roues, sans vouloir faire de la paranoïa primaire. Le parcours de Marty, même s'il devient très vite ardu, n'offre cependant rien de foncièrement original ni même surprenant. Cette succes-

sion linéaire d'obstacles est même plutôt vite rébarbative, pour ne pas dire franchement... ennuyeuse, et il nous tarde d'atteindre la mairie de la ville où s'achève ce premier épisode. La deuxième partie vous proposera d'interpréter le rôle de la petite amie de Marty, Jennifer, elle aussi prisonnière du futur. Dans cet épisode il vous faudra user de réflexion et d'astuce pour parvenir à ce qu'une fois chez elle, dans sa future maison, elle ne

rencontre pas la future femme qu'elle deviendra. Tout cela entraînerait des traumas



tismes irréparables. Dans une maison vue de dessus, il vous faudra guider les occupants afin d'éviter des rencontres néfastes. On aurait plutôt tendance à s'endormir lors de ces scènes d'un ennui mortel. Même l'œuvre intégrale de Kant dans le texte est quinze fois plus passionnante, c'est pour dire! La

quatrième mission sera elle aussi une partie de réflexion tout aussi palpitante... Entretiens peut-être que le beat them up proposé dans l'épisode trois aura suffi à vous réveiller, mais j'en doute car, une fois encore, l'action traîne en longueur. Si



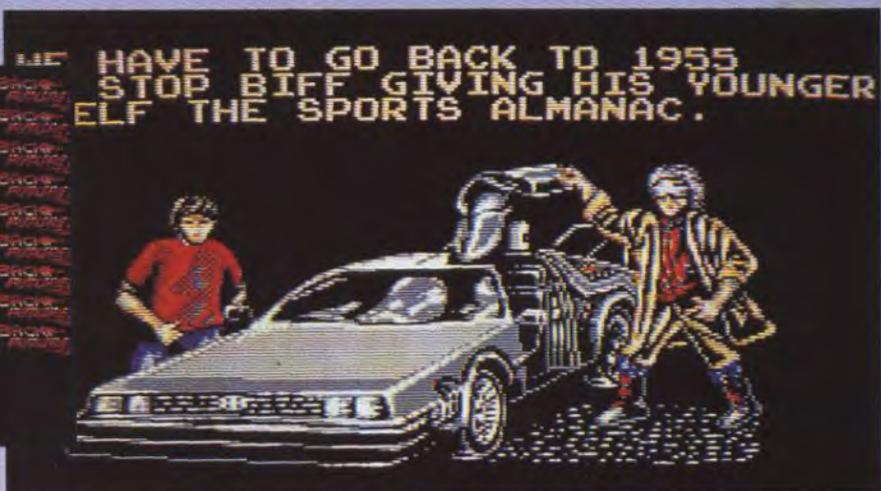
vous voulez savoir de quoi traite la scène finale, sachez que vous voilà reparti pour une course poursuite avec Biff à vos trousses et que vous ne verrez absolument rien de génial ni d'époustouffant lors de cet épisode. En fait la seule chose qui suffise à distinguer Back To The Future II d'un jeu complètement nul, c'est sans aucun doute sa musique qui reprend le thème du film. L'entendre est un véritable délice et pourrait mettre le joueur dans une ambiance très chaude si le jeu en valait la peine. Il faut aussi préciser que la page de présentation est admirablement bien réalisée et reprend trait pour trait l'une des scènes du film.

★  
**MASTER SYSTEM**  
**64%**

Bien décevant sur presque toute la ligne Back To the Future II ne parvient pas à faire honneur au film auquel il se rapporte, ce qui est encore plus frustrant.

**T.S.R.**

**EDITEUR : IMAGE WORKS**  
**GRAPHISME : 11**  
**MANIABILITE : 12**  
**SON : 17**  
**ANIMATION : 14**



# LISTE DES SEGA BOUTIQUES 1991

**GIGAMES**  
**MICKO BOUTIQUE**  
 42, Rue Michelet  
 01100 - OYONNAX  
**TELE KUI FUME**  
 5, Avenue Gambetta  
 02000 - LAON  
**THULLIER DEBAS & FILS**  
 85 & 100, Rue Emile Mongt  
 02310 - CHARLY SMARNE  
**MELSANDE**  
 67, Grande Rue  
 02400 - CHATEAU THIERRY  
**REYNAUD**  
 29 Ter, Rue Carnot  
 05000 - GAP  
**ARTISANAT**  
 1, Rue Centrale  
 05100 - BRIANCON  
**MICRO 3000**  
 Avenue Léon Beranger  
 06700 - ST LAURENT DU VAR  
**THULLIER ZAIA**  
 9, Rue du Temple  
 08400 - VOZUIERS  
**ORDI-POINTE**  
 36, Rue Notre-Dame  
 08600 - GIVET  
**THULLIER BATTAGLIAT**  
 38, Rue Gambetta  
 08600 - REVIN -  
**TELEKTRONIC**  
 28, Rue du Petit Bois  
 08000 - CHARLEVOIX MEZIERES  
**PLEIN CIEL EPPE**  
 79, Place Foch  
 TROYES - 10000  
**GELIN**  
 48, Bd Frédéric Mistral BP 6  
 11106 - NARBONNE  
**GIGAMES**  
 36, Rue Montlauzeur  
 12200 - VILLEFRANCHE/ROUERQUE  
**DELTA LOISIR 2**  
 18, Square Belsoince  
 3000 - MARSEILLE  
**ULTIMA MARSEILLE**  
 26, Rue Palud  
 13001 - MARSEILLE  
**CALCULS ACTUELS**  
 49, Rue du Paradis  
 3006 - MARSEILLE  
**DELTA VITROLLES**  
 Galerie Marchande CARREFOUR  
 13127 - VITROLLES  
**DELTA LOISIR**  
 84, Avenue Gantini  
 13272 - MARSEILLE  
**LA PUCE INFORMATIQUE**  
 16, Rue Concert  
 13300 - SALON DE PROVENCE  
**DECLIC INFO**  
 16, Rue Gemarie  
 14000 - CAEN  
**MARCO**  
 Galerie Marchande CHAMPION  
 14150 - QUISTREHAM  
**EMERY VIDEO**  
 22, Rue E. Duclaux  
 15000 - AURILLAC  
**MICRO PRODUCTION**  
 44, Rue Marchande  
 15100 - ST FLOUR  
**PHOTO MAXIMIN**  
 23, Rue de Pénquieu  
 16100 - ANGOULEME  
**L'HOMME**  
 Rue de l'Épargne Z.I. N° 3  
 16340 - ISLE D'ESPAGNAC  
**BUROMAT**  
 3, Place de l'Église  
 17100 - ST PIERRE D'OLERON  
**MERCREDI**  
 22, Rue d'Avron  
 18000 - BOURGES  
**MAJUSCULE BUREAUTIQUE 2000**  
 16, Rue de la République  
 18100 - VIERZON  
**PLUME LASER**  
 Résidence de la Poste  
 18105 - VIERZON  
**BLANC MUSIC**  
 6, Rue Stéphane  
 20000 - AJACCIO  
**LE NAIN JAUNE**  
 Rue François Pietri  
 20000 - AJACCIO  
**SEQUENCE EBM**  
 Résidence Les Dauphins  
 20250 - AJACCIO  
**JACCIO**  
**DISCO VIDEO**  
 Route de la Plage  
 20130 - SAN NICOLAO  
**TOP GAME**  
 5, Boulevard Giraud  
 22000 - MONTAIGU  
**THULLIER TOTOT**  
 Rue des Forges  
 21460 - EPOISSE  
**ESPACE TELEMATIQUE CONNEXION**  
 3, Rue de la Libération  
 24400 - MUSDAN  
**THULLIER JACQUOT**  
 3, Rue du Haut Miror  
 25120 - MAICHE  
**BY MICRO**  
 28, Bd de la Libération  
 26100 - ROMANS  
**CONNEXION JACOB**  
 47, Rue Jacquemart  
 26100 - ROMANS  
**BUSSINESS ASSISTANCE**  
 13, Pldu Dr Bourdonne  
 26110 - NYONS  
**CENTURY INFORMATIQUE**  
 Boulevard des Présidents  
 26206 - MONTELMAR

**TECHNOLOGIE DE POINTE**  
 69, Rue de Vietnam  
 27140 - GISORS  
**NOIRICE**  
 National 138  
 27300 - MENNEVAL  
**Labyrinth**  
 13, Rue du Quai  
 27400 - LOUVIERS  
**CHIC CHIC VIDEO**  
 Centre Cial La Rosade  
 27500 - PONT AUDEMER  
**CLE**  
 2, Place Abel François  
 28500 - VERNONUILLET  
**MICRO MIRA**  
 8, Rue Jean-Marie Le Bris  
 29200 - BREST  
**PHOTO VIDEO MUSIQUE**  
 Centre Cial STOC  
 28260 - SAUSSAY  
**EQUIP TELE**  
 Avenue Olivier Dessertes  
 30100 - ALES  
**PIXISOFT**  
 1, Rue de Metz  
 31000 - TOULOUSE  
**LOGICONTACT**  
 32, Rue Lorraine  
 32000 - AUCH  
**LOISIRS MICRO**  
 59, Rue Huguenot  
 33000 - BORDEAUX  
**MICRO VIDEO**  
 3, Cours Alsac Lorraine  
 33000 - BORDEAUX  
**SOURISOFT**  
 57, Rue Clément Thomas  
 33500 - LIBOURNE  
**HIFI NON STOP**  
 Résidence Leclerc  
 33210 - LANGON  
**CACTUS**  
 8, Rue André Michel  
 34080 - MONTPELLIER  
**SORO**  
 7, Rue Fourmiers  
 34500 - BEZIERS  
**P E I**  
 11, Rue de Gobier  
 35400 - ST MALO  
**POURIN MUSICQUE**  
 7, Route d'Issoudun  
 36130 - DEOLS  
**MICRO VIDEO TOURS**  
 81, Rue Michelet  
 37000 - TOURS  
**HELP INFORMATIQUE**  
 7, Rue de Strasbourg  
 38000 - GRENOBLE  
**MAJUSCULE MAJOLIRE**  
 Centre Commercial Isle d'Abreu  
 38080 - LISLE D'ABEAU  
**LOGICONTACT**  
 42, Rue Victor Hugo  
 40000 - MONT DE MARSAN  
**MICRO COPIES SERVICE**  
 58, Avenue Victor Hugo  
 40100 - DAX  
**LOGICONTACT**  
 25, Cours Gallieni - BP 224  
 40105 - DAX CEDEX  
**MAGASIN MICHEL**  
 13, Place des Promenades  
 42300 - ROANNE  
**BURO DEPAN**  
 8, Rue du Capucin  
 43000 - LE PUY  
**MICRO VIDEO NANTES**  
 6, Rue Mazagan  
 44000 - NANTES  
**ETS HAMEL**  
 25, Rue St Honoré  
 44270 - MACHECOUL  
**TERRIEN**  
 46, Rue Jean-Jaures  
 44500 - ST NAZAIRE  
**INFORMAT**  
 94, Rue des Déportés  
 45200 - MONTARGIS  
**VALERY**  
 16, Place du Martrou  
 45300 - PITHIVIERS  
**BOYER**  
 67, Rue Léon Jouaux  
 47500 - FUMEL  
**S.N. des Ets PAULHAC**  
 21, Avenue de la République  
 48200 - ST GELELY D'ARCIHER  
**GAME OVER**  
 19, Rue St Julien  
 49100 - ANGERS  
**BUREAU SERVICE**  
 15, Rue du Beste  
 50001 - ST LO  
**A T G**  
 B.P. 225  
 50202 - COUTANCES  
**THULLIER JOBERT**  
 35, Place Henry Petit  
 51210 - MONTMIRAIL  
**THULLIER TELE ALEX**  
 13, Rue Carnot  
 54190 - VILLERUPT  
**ANTOINE SERVICE**  
 6 Bis, Rue du Cyl Caillon  
 54230 - NEUVE MAISON  
**EVASION 2000**  
 16, Rue de France  
 54240 - JOEUF  
**STUDIO GETTLIFE**  
 15, Rue de Gl de Gaulle  
 55500 - LORNY EN BAROIS  
**PLEIN CIEL LA BOUQUINERIE**  
 7, Rue du Port  
 56100 - LORIENT

**MAJUSCULE BLAYO**  
 24 B, Rue Albert Demun  
 56300 - PONTIVY  
**THULLIER SCHEIL**  
 1, Place d'Armes  
 57370 - PHALSBOURG  
**THULLIER FAIDERBE**  
 58a, Rue Félicien Joly  
 59124 - ESCAUDAIN  
**FALVO "GAME CENTER"**  
 Galerie Marchande de Continert  
 59290 - WASQUEHAL  
**ROUVROY & FILS**  
 Place de la République  
 59376 - DUNKERQUE  
**ICAR INFORMATIQUE**  
 10, Rue du 11 Novembre  
 59400 - CAMBRAY  
**DP "ZOOM 2000"**  
 ZAC Petite Forêt  
 59410 - ANZIN  
**MICROPUCE DOUAI**  
 28, Rue St Jacques  
 59500 - DOUAI  
**MAJUSCULE DISTRAM**  
 35, Avenue de France  
 59600 - MAUBEUGE  
**DIGIT CENTER 59**  
 Centre Commercial V2  
 59650 - VILLENEUVE D'ASO  
**FANTRONIC**  
 19, Rue Biot  
 60000 - BEAUVAIS  
**INFORMATIQUE FACILE**  
 7, Rue Pierre Jacoby  
 60000 - BEAUVAIS  
**PIQUANT BUREAUTIQUE (Dept PIBI)**  
 Rue Arago - ZAC de THER  
 60000 - BEAUVAIS  
**MAJUSCULE QUENEUTE**  
 22, Avenue de la République  
 60100 - CREIL  
**THULLIER SEROUART**  
 40, Rue Nationale  
 60800 - CREPY EN VALOIS  
**MIRAGE**  
 Rue Nicolas Degeole  
 61470 LE SAP  
**KONNEXION**  
 20, Place Paulette Duhalde  
 61110 - FLERS  
**SOEGOS**  
 8, Rue Charost  
 62100 - CALAIS  
**A A S**  
 R.N. 1  
 62170 - MONTREUIL SUR MER  
**MAJUSCULE DUMINY**  
 48, Rue Fardebarbe  
 62201 - BOULOGNE S/MER  
**MICROGICIEL**  
 2, Place Pierre Bonhomme  
 62500 ST OMER  
**SEQUENCE NEYRIAL**  
 3, Bd Dessar  
 63000 - CLERMONT-FERRAND  
**JIBEL DIFFUSION**  
 RN 89  
 63250 - PONT DE CELLES  
**MAJUSCULE BUREAU SERVICES**  
 16, Bd Albert Buisson  
 63500 - ISSOIRE  
**MICROVIDEO**  
 17, Rue du 14 Juillet  
 64000 - PAU  
**P.C.M.**  
 5, Rue François Mouis  
 65000 - TARBES  
**THULLIER GROSSMANN**  
 2, Rue du Maréchal Foch  
 67260 - SARRE-UNION  
**MEGASOFT**  
 12, Rue du Reimpa  
 68000 - COLMAR  
**ORIDLAND**  
 13, Rue Hugwald  
 68100 - MULHOUSE  
**FORMULE INFORMATIQUE**  
 39, Pl. Delattre de Tassigny  
 68800 - THANN  
**BOITE A JOUET**  
 51, Rue Victor Hugo  
 69002 - LYON  
**ACTION INFORMATIQUE**  
 1, Rue George Gémou  
 70000 - VEZUL  
**TECHNISEN (GITEM)**  
 Z.I. de Gray Sud  
 70101 - GRAY  
**MILO QUENOT**  
 6, Rue Aristide Briand  
 70300 - LUXEUIL LES BAINS  
**BONIN**  
 89, Grande Rue  
 71500 - LOUANS  
**PIVON**  
 17, Rue Carnot  
 72400 - LA FERTE BERNARD  
**CASTEL HIFI**  
 71-73, Rue Aristide Briand  
 72500 - CHATEAU DU LOIR  
**PAPETERIE COMMERCIALE 4 VALLEES**  
 147, Rue Basse de la Gare  
 73600 - MOUTIERS TARENT  
**NEURONE BOUTIQUE**  
 11, Rue de la Préfecture  
 74000 - ANNEYCY  
**TEMPS X**  
 Galerie Royale Center  
 74000 - ANNEYCY  
**FUN'TILT ANNEMASSE**  
 29, Avenue de Verdun  
 74100 - ANNEMASSE  
**SEQUENCE PICA**  
 1, Rue du Parc  
 74100 - ANNEMASSE

**FUN'TILT**  
 2, Rue Pasteur  
 74200 - THONON  
**ROCH ANTOINE**  
 9, Rue Pasteur  
 74301 - CLUZES  
**S M W**  
 21, Rue de Turin  
 75008 - PARIS  
**ILLEL**  
 66, Bd Magenta  
 75010 - PARIS  
**LAUMAR DOMINO**  
 74, Rue du Fg du Temple  
 75011 - PARIS  
**MICRO GAME**  
 75, Rue de la Roquette  
 75011 - PARIS  
**SARO**  
 5, Bd Voltaire  
 75011 - PARIS  
**COMPUSTORE**  
 43, Rue de la Conventin  
 75015 PARIS  
**SERVICE COMPUTER**  
 52, Avenue J. Cartier  
 76100 - ROUEN  
**O V M**  
 1, Place Saulquiart au Conquerant  
 76200 - EU  
**VIDEO POINT**  
 Centre Commercial de la Hétraise  
 76330 N/DAME DE GRAVENCHON  
**LANGUIN GAY**  
 65, Rue du Cdt Borge  
 77100 - MEAUX  
**BD VIDEO**  
 Place du Vieux Marché  
 77130 - MONTEREAU  
**CAFOREL**  
 19, Rue Sanson  
 77140 - NEMOURS  
**PLEIN GEL DECLOCHEZ**  
 Centre Cial Pontault 2000  
 77340 - PONTAULT COMBAULT  
**PHOTO VIDEO**  
 461er Avenue de la Résistance  
 77500 - CHELLES  
**MICRO MEDIA 77**  
 Avenue de la Malibrant  
 77600 - ROISSY EN BRIE  
**SEQUENCE MICTEL**  
 4, Rue André Chénier  
 78000 - VERSAILLES  
**SEQUENCE MICRODIX**  
 13, Rue Les Louviers  
 78100 ST GERMAIN  
**AUDIO TELEMENAGER**  
 30, Place du Boel  
 79100 - THOUARS  
**SYGEM**  
 1, Rue du Général Pont  
 81000 - ALBI  
**GLOBE ELECTRONIC**  
 5, Place Philippe Chombel  
 81200 - MAZAMET  
**CHARLEMAGNE**  
 50, Bd de Strasbourg  
 83000 - TOULON  
**PHONOLA**  
 Centre Cial Grand Var Sud  
 83160 - LA VALETTE  
**GM INFORMATIQUE**  
 Les Palmiers 3  
 83420 - LA CROIX VALMER  
**AECICI - LE LIGURE**  
 Avenue Delattre de Tassigny  
 83600 - FREJUS  
**MAXI JOUET**  
 ZAC LA PALUD  
 83600 - FREJUS  
**SEQUENCE MICRO 84**  
 6, Portail Matheron  
 84000 - AVIGNON  
**EURO CANAL**  
 512514, Avenue Felix Ripert  
 84000 ORANGE  
**R O ELECTRONIQUE**  
 53, Rue Victor Hugo  
 84100 - ORANGE  
**POINT INFORMATIQUE**  
 8, Place Joseph Granier  
 84120 - PERTHUIS  
**MAJUSCULE CHAGFNEAU**  
 15, Rue des Halles  
 85000 - LA ROCHE SUR YON  
**ETS PEYRON (GITEM)**  
 54, Rue Porte de Montoux  
 84200 - CARPENSTRAS  
**THULLIER LAMAZE**  
 16, Place Henri Breston  
 88130 - CHARME  
**BERNARD & PASCAL GUEZI**  
 17-19, Rue de France  
 88300 - NEUF CHATEAU  
**THULLIER BALLAND**  
 1, Rue Abel Ferry  
 88700 - RAMBERVILLIERS  
**AUDITORIUM**  
 10, Rue du Temple  
 89000 - ALUXERRE  
**MAGDELINAT**  
 Grande Rue  
 89310 - CHATEL GERARD  
**MAJUSCULE "LE GRAND CERGLE"**  
 Centre Cial Art de Vivre  
 91100 - CORBEIL ESSONNES  
**I.P.F.**  
 211, Rue de la République  
 91150 - STAMPEE  
**EDA INFORMATIQUE**  
 Centre Cial du Bas des Roches  
 91240 - ST MERE LES PUISSES  
**PLEIN CIEL LESTRANGIS**  
 12, Rue des Saules  
 91300 - ORLÈANS

**VIDEO BOUTIQUE**  
 65, Rue Charles de Gaulle  
 91330 - YERRES  
**L V E**  
 1, Avenue des Maronniers  
 91500 - CROSINES  
**ANTARES INTERNATIONAL**  
 7bis, Rue d'Issy Billancourt  
 92100 - BOULOGNE  
**PHOTO LEO**  
 8710, Place Jean Jaures  
 92120 - MONTROUGE  
**I C A**  
 32, Rue Jean Pierre Timbaud  
 92130 - ISSY LES MOULINEAUX  
**R INFORMATIQUE**  
 26, Rue Sienna  
 92140 - CLAMART  
**ESPACE MICRO VIDEO**  
 53, Rue Louise Michel  
 92300 LEVALLOIS PERRET  
**TECHNOV**  
 26 Bis, Rue Kébler  
 93100 - MONTREUIL 0  
**B.P.I.**  
 9, Avenue Pasteur  
 93140 - BONDY  
**SURPIN BONDY**  
 140, Avenue Gallieni  
 93140 - BONDY  
**PATOU**  
 16, Bd de Chanzy  
 93190 - LIVRY GARGAN  
**T S M**  
 3, Rue Henry Mailard  
 93220 - GAGNY  
**JOUETS DU PRE**  
 63, Rue André Joneau  
 93310 - LE PRE ST GERVAIS  
**SURPIN RAINCY**  
 30, Avenue de la Résistance  
 93340 - LE RAINCY  
**EXTRA'ORDI**  
 6, Av. du Gl de Gaulle  
 93410 - VILLOURS  
**RDI PLUS**  
 7, Place Carnelinet  
 93600 - AULNAY SOUS BOIS  
**RAADISTRAL**  
 Place de la Mairie  
 93700 - DRANCY  
**MICRO 123**  
 123, Rue St Gratien  
 93800 - EPINAY S/SEINE  
**SURPIN ST MAUR**  
 95, Bd de Crétel  
 94100 - ST MAUR  
**VIDEO TIME**  
 171, Rue Paul Vaillant Couturier  
 94140 - ALFORTVILLE  
**VIDEO 134**  
 134, Av. du Gl de Gaulle  
 94170 LE PERREUX SMARNE  
**TEMPS K RUNGIS**  
 Centre Cial Belle Epre  
 94530 - RUNGIS  
**SWEET MICRO**  
 171, Bd Maxime Gorki  
 94800 - VILLEJUIF  
**AUDITORIUM 7**  
 7, Bd Maurice Bortolozzi  
 95130 - FRANCONVILLE  
**VIDEOTEQUE**  
 17, C/Cal Franconville II  
 95130 - FRANCONVILLE  
**INFORMATIQUE SERVICE 95**  
 45, Avenue des Bonhommes  
 95290 - LISLE ADAM

## DOM-TOM

**AUDIO PHOTO SERVICE**  
 108, Rue Schoelcher  
 97110 - POINTE A PITRE - GUADELOUPE  
**COMPUTER WORKS**  
 Espace CREDE  
 Rue Félix Eboué BP 1148  
 97150 - ST MARTIN - F.W.I.  
**ESPACE INFORMATIQUE**  
 39, Rue Victor Sévère  
 97200FORT DE FRANCE - MARTINIQUE  
**ECOFORM**  
 Z.I. ACAJOU CALIFORNIE  
 97232 - LE LAMENTIN - MARTINIQUE  
**C.N. INFORMATIQUE**  
 Palud du Clary  
 97233 - SCHOELCHER - MARTINIQUE  
**MEMOIRE**  
 47, Rue Justin Catayee  
 97300 - CAYENNE - GUYANE  
**TRIMARG GUYANE**  
 Angle des Rues L. Gonet et F. Eboué BP123  
 97345 - CAYENNE CEDEX - GUYANE  
**SAM PLAYER**  
 83, Rue Labourdonnais  
 97400 - ST DENIS ILE DE LA REUNION  
**MICRO GAME'S**  
 22, Rue Victor Guyon  
 97400 - ST DENIS ILE DE LA REUNION  
**RUNSOFT INFORMATIQUE**  
 87, Rue des Bonsefants  
 97410 - ST PIERRE ILE DE LA REUNION  
**INFORMATIQUE ST ANDRE**  
 120, Av. Bourbon  
 97440 - ST ANDRE ILE DE LA REUNION  
**DINDAR CONFORT**  
 52, Rue des Bonsefants BP 71  
 97450 - ST PIERRE CEDEX ILE DE LA REUNION  
**MIKHOFTOR**  
 Galerie Euro  
 97490 - ST LOUIS ILE DE LA REUNION

# MARBLE MADNESS



d'équilibre. Garder une trajectoire correcte tout en évitant les pièges et embûches relève, par certains moments, plus de la chance que la technique. L'animation parvient à rendre compte des mouvements très libres de ces boules en mouvement qui montent et descendent des pentes bordant de véritables ravins. Quant aux graphismes, ils ont la sobriété que demande un jeu de cette sorte et de cette qualité. Il n'y a aucune extravagance, tout est simple mais suffit à créer une ambiance de qualité. Comment sérieusement ne pas avoir un instant d'angoisse lorsqu'à deux centimètres des poteaux de l'arrivée vous frôlez la mort suite à une fausse manœuvre? La musique, elle aussi contribue à cette ambiance faite de tension et de moments forts. Tout en sachant rester discrète, elle ponctue agréablement les pérégrinations des deux sphères ennemies, bien connues il y a de cela quelques années pour leur spectacle comique. Il n'y a aucun doute, on a rarement fait aussi lumineux que la conclusion qu'il reste à tirer face à un tel jeu: tout simplement fabuleux même si, n'importe qui connaissant les bases du maniement du joypad, finira cette première épopée géométrique en un clin d'œil. Pour un peu, on pourrait croire qu'il est plus rapide de finir le jeu que de lire la notice qui ne fait pourtant que huit pages pour la partie en français. C'est bien évidemment dommage mais cela n'empêche cependant pas de passer d'excellents moments à faire rouler ces sphères dans ces décors uniques.

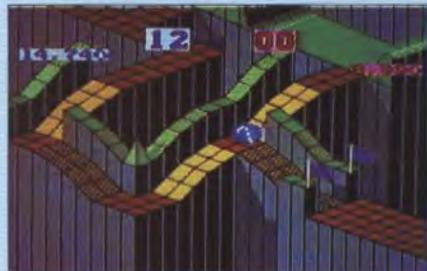
T.S.R. ★

NINTENDO

88%

EDITEUR : MB  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 15  
SON : 12  
ANIMATION : 17

**V**enez parcourir des paysages géométriques, aux contours délirants et hallucinants. Votre objectif est de parvenir à clore l'une des six épreuves en un temps minimum imposé. Pour cela vous devez guider une petite boule de couleur qui, étant soumise aux lois intrisquantes de l'inertie, a la fâcheuse tendance de rouler vers des précipices insondables.



Il n'est pas question ici de perdre des vies à chaque faux pas, mais chacun de vos dérapages non contrôlé vers un gouffre ou bien, si vous aimez jouer l'original, dans la gueule d'un monstre gélatineux vous occasionnera de substantielles pertes de temps qui, accumulées petit à petit, mettront vite un terme à votre partie. Pour franchir les drapeaux de l'arrivée il existe plusieurs chemins différents. Il faudra, à force de tentatives, certainement assez souvent infructueuses, trouver la route la plus rapide, celle qui vous gratifiera de précieuses secondes supplémentaires pour aborder, le cœur léger, le niveau supérieur. Au fil des niveaux les corniches se feront de plus en plus étroites, les monstres de plus en plus nombreux et les pièges ne cessent de devenir toujours plus sournois. Ainsi, il vous faudra faire face à des asticots dévoreurs, à une sphère noire qui passera son temps à vous propulser dans le vide ou, mais là, ça devient carrément vicieux, à des aspirateurs géants qui, surgissant de nulle part, vous écorcheront vif avant même que vous n'ayez eu le temps de dire "oufi!" si tant est,

soit dit en passant, que les sphères aient dans leur langage, par ailleurs fort simpliste, une telle onomatopée. Le terrain lui-même offrira un bon nombre de particularités. Il faudra savoir réagir rapidement lorsque, devant vous, une portion du sol se soulèvera ou bien fera un effet de vague. Mais c'est aussi des entonnoirs et des catapultes que vous croiserez sur la route pour aller plus loin, toujours plus loin et surtout, sans perdre une seule de ces secondes qui défilent sans interruption. Autre originalité de ce jeu: la possibilité de participer à deux simultanément. Le vainqueur de ces duels géométriques étant celui qui marquera le plus de points, celui qui franchira en premier la ligne d'arrivée. Attention aux bousculades lors du sprint final, car il est bien sûr possible de pousser son adversaire afin que celui-ci se ramasse misérablement dans le dernier virage.

Véritable défi aux lois de la pesanteur, Marble Madness est sans aucun doute l'un des rares jeux existants sur console à pouvoir se ranger dans la catégorie des jeux





Le plus GROS magazine Consoles d'Europe

EN VENTE ACTUELLEMENT  
CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX

# CASTLEVANIA IV



est un véritable bijou de technologie et de programmation. Même si l'on peut reprocher à cette production une certaine faiblesse au niveau des graphismes – c'est vrai qu'ils sont un peu ternes et sans grande luminosité –, on ne peut rester indifférent devant les prouesses qu'ont réalisées les programmeurs. Au cinquième niveau, il y a un effet sur les décors du fond tellement spectaculaire que les mots

me manquent pour le décrire. Une chose est sûre, c'est la première fois que je vois un écran se déformer de cette manière



Utilisant les routines propres à la Super Famicom en matière de zoom et de rotation de sprites et d'écran entier (au cours du quatrième niveau par exemple), Castlevania IV est vraiment une réussite. Agrémentés par des musiques d'une qualité sonore remarquable et qui changent en fonction du niveau dans lequel vous êtes, les différents scrollings, qui peuvent

**A** lors que d'aucuns se demandent encore ce que la Super Famicom est vraiment capable de réaliser, la démonstration faite par Super Ghouls'n'Ghosts ne les ayant pas complètement convaincu, Castlevania pourrait faire enfin taire toutes les rumeurs concernant cette machine, tant ce jeu de Konami dont la réputation n'est plus à faire nous a enchanté.

Vous voilà donc dans la peau d'un chasseur de vampires, lancé à la poursuite du comte Dracula en personne (notez que les japonais l'appelle Dracula. Les pauvres n'ont jamais su faire la différence entre un L et un R, le L n'existant pas dans leur alphabet!). Tel un Indiana Jones des temps anciens, vous voilà armé de votre fouet, parti dans une aventure épique, où la tristesse et la terreur seront vos deux seules compagnes tout au long des quinze niveaux que comportent ce jeu. Subdivisés en trois ou quatre étapes à chaque fois, ces niveaux sont d'une longueur tout à fait satisfaisante et permettent sans aucun doute d'augmenter la durée du jeu

qui à mon sens est un petit peu faible (deux heures et demie de jeu acharné m'ont suffi pour en arriver à bout). Mais sans vous mentir, ces deux heures et demie de jeu ont été assez inoubliables, les trouvailles et les effets spéciaux sont captivants. Imaginez qu'il m'est arrivé de mourir volontairement rien que pour revoir le tableau que je venais de franchir tellement qu'il m'avait fasciné, c'est dingue de faire des trucs comme ça, non!? Bref, Castlevania IV



dans un jeu. Et wowouaah, ça arrache et pas que des clopinettes!

Au niveau de l'action, Castlevania IV est également tout à fait remarquable, les monstres que vous devez buter avec votre fouet – qui, cela dit en passant, peut parfaitement augmenter en puissance grâce à des options disséminées un peu partout à travers les niveaux à parcourir –, débarquent sans arrêt et les phases de repos ne sont que de courtes durées, devant une action haletante qui tient bien le joueur à la gorge.

aller jusqu'à cinq plans simultanément, sont eux aussi des modèles du genre. Mais je le répète, ne vous attendez pas à en avoir pour des journées entières de jeu acharné, vous risqueriez d'être déçu, ce jeu se finissant vraiment rapidement. D'autant plus qu'un système de password permet de reprendre une partie en cours.

**J'm DESTROY**

EDITEUR : KONAMI  
GRAPHISME : 15  
MANIABILITE : 17  
SON : 18  
ANIMATION : 16

**SUPER  
FAMICOM  
90%**

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS  
DE JOURNAUX

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

NUMERO 3 NOV-DEC. 91



# MEGA

**force**  
le magazine des jeux



**MEGA SOLUTIONS**

Psycho Fox  
Spiderman  
sur **Master System**  
Fantasia  
Mystic Defender  
sur **Megadrive**

Des astuces  
géniales  
pour finir vos jeux

POUR NOËL  
**LES TOUTES DERNIERES SORTIES**  
**37 JEUX** **SEGA**

LA PUB SEGA  
EN POSTER GEANT



N°3  
à partir  
du 19  
novembre



N° 3 • NOVEMBRE - DECEMBRE 1991 • 30 F • BELGIQUE : 219 FB • LUXEMBOURG : 216 FL • SUISSE 9,5 FS

**LE MAGAZINE  
EXCLUSIVEMENT  
SEGA**

# SHADOW

OF THE

# BEAST

**K**

idnappé dans votre jeune âge par des mages avides d'expériences biologiques et génétique, en quelques années vous ne ressemblez plus du tout au frêle garçon,

chéri par toute sa famille, que vous étiez, vous êtes devenu une bête sanguinaire, complètement sous la domination du Beast Master (le maître des bêtes) à qui vous avez juré de mourir pour lui si cela s'avérait nécessaire.

Malheureusement pour ces mages, et malgré des lavages de cerveau à tout va, votre mémoire reprend de temps en temps le dessus, et au fur et à mesure du temps qui passe, votre passé, votre enfance rejaillissent à la surface comme un geyser dans les plaines d'Islande. Jusqu'au jour où tout devient clair à votre esprit, les amis que vous adoriez, mais qui se servaient de vous, n'étaient plus que des êtres pervers qu'il faut absolument éliminer de la surface de la terre, et le Beast Master votre pire ennemi.

C'est dans cette atmosphère torride et d'une monstruosité sans nom que débute Shadow Of The Beast.

Vous êtes donc la bête et la mission que vous vous êtes fixée est désormais simple. Il faut éliminer le Beast Master et ses mages afin que les gens, que les enfants n'aient plus à souffrir de leurs expériences macabres, qui

n'ont pour seul but que de leur donner l'impression de posséder quelque chose ou quelqu'un, en l'occurrence vous.

Vous voilà donc mêlé à une affaire de vengeance dans laquelle vous devrez ressortir vivant pour enfin retrouver votre famille et votre identité perdue, par des années d'esclavagisme poussé à l'extrême.

Dans une plaine apparemment désertique vous errez comme une bête (c'est le cas de le dire), la rage dans la tête et l'amour dans l'âme. De droite à gauche, vous naviguez sans vraiment savoir où aller. Bientôt pourtant les choses se précisent et très vite vous êtes assiégé par des mains géantes sortant du sol, des mâchoires de dinosaures qui surprennent votre passage, des yeux globuleux et franchement malhonnêtes qui ne veulent qu'une seule et unique chose, vous voir crever comme un chien pour que le Beast Master soit content. Cynique et pas franchement catholique que tout cela. Mais, c'est pourtant l'univers cruel dans lequel vous êtes entré, et par la grande porte qui

plus est. Toujours sans vraiment savoir où aller vous vous dirigez vers une chaumière, là un escalier descend. Une fois emprunté, il vous

permet d'accéder à une grotte souterraine remplie d'empaffés de première classe qui sauront eux aussi vous faire regretter votre présence en ces bas-lieux.

Si la grande majorité des scènes de Shadow Of The Beast se déroule comme un jeu d'action pur et dur, aux scrollings horizontaux sur plusieurs plans, une partie recherche permet d'ajouter un peu de piment à la sauce.

En fait, outre les points d'énergie, de puissance que vous devrez ramasser pour assurer votre survie, ce jeu vous permettra également de découvrir certains objets indispensables pour accéder dans certains lieux. Bien évidemment cette partie aventure dans SOTB n'est pas l'âme du jeu, mais elle lui permet tout de même d'avoir des plus par rapport aux autres jeux du style sur



console. D'une réalisation tout à fait honorable, pour un jeu qui vient de la micro et où il y avait fait grand bruit, on regrettera cependant le manque de maniabilité de la bête (il est par exemple impossible de faire volte-face lorsqu'on est accroupi, ce dont j'ai horreur dans un jeu), ainsi que la grande difficulté à tuer certains monstres. Bien souvent un pixel sépare la vie de la mort, ce qui demande une grande habileté de la part du joueur.

Graphiquement et musicalement, par contre on n'a rien à redire aux programmeurs d'Electronic Arts, c'est beau, c'est clair, c'est bien fait. Bien que l'on ne retrouve pas dans ce jeu "l'esprit console", Shadow Of The Beast pourrait bien être le premier d'une nouvelle vague de jeux sur ces bécanes, sa réalisation étant tout à fait soignée.

**J'm DESTROY**



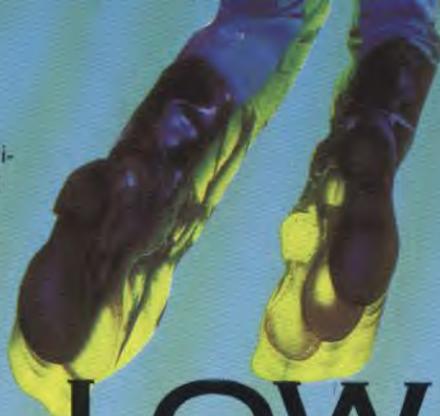
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS  
 GRAPHISME : 18  
 MANIABILITE : 14  
 SON : 17  
 ANIMATION : 16



L'année 2284 est une année très dure pour les dirigeants du CUE, le Conseil Unitaire de l'Espace. Après avoir durant de longues années colonisé à leur gré tous les peuples et toutes les planètes de la galaxie, voici que sont apparus des extraterrestres assez inamicaux puisqu'ils ont la détestable tendance d'interférer dans la politique des dirigeants humains. Toucher au pouvoir humain, c'est s'attirer de graves ennuis, moi je vous le dis. Afin de dégager ces visiteurs inopportuns du système d'Orion, le CUE envoya donc ses meilleures troupes, expertes dans la diplomatie du fusil laser et du poignard dentelé.

Hélas, ces aliens étaient du genre malin et avaient donc anticipé une manœuvre aussi inutile qu'inefficace. Ayant pris le contrôle des dépôts de robots et ayant changé leur programmation pour en faire de véritables bêtes de combat, ils exterminèrent la majeure partie des troupes envoyées pour les liquider. Il n'y avait plus qu'une unique solution: faire appel aux Low-G-Man. Pour demeurer discret et par conséquent nettement plus efficace, il fut décidé qu'un seul partirait et celui-là, le veinard, c'est vous!

Ce que l'on vous demande est assez clair: éliminer tous les robots rebelles et leurs



# LOW G MAN\*

THE LOW GRAVITY MAN

nouveaux maîtres. Pour y parvenir vous disposerez d'un pistolet paralysant et d'une lance perce-armure qui vous permettra d'achever l'ennemi neutralisé. On a rarement fait moins moral mais qui a dit que l'on avait besoin de morale pour tuer des extraterrestres?

En plus de cet armement sophistiqué, vous avez la possibilité de réaliser des bons prodigieux, d'où votre nom de Low-G-Man. Si vous abattez suffisamment d'ennemis, peut-être pourrez vous adroitement subtiliser des armes telles des boomerangs, des boules de feu ou des



bombes. Ces suppléments d'armements seront une aide non négligeable quand arrivera l'heure d'affronter l'un des sous-chefs de cette fantastique armada ou l'un des gigantesques chefs des forces ennemies d'une taille impressionnante. En dehors de ces variétés d'armes vous pourrez aussi emprunter des véhicules marchant, planant et même grouillant lorsqu'aux commandes de cette araignée mécanique vous écraserez tout ce qui bouge. Pourtant même si toute cette théorie de moyens mis à la disposition du joueur laisse rêveur, la pratique est, quant à elle, assez médiocre. Diriger Low-G-Man s'avère très vite laborieux. Tout semble assez confus et brouillon.

Au milieu du nombre impressionnant de créatures présentes simultanément à l'écran, on a beaucoup de peine à diriger correctement son personnage en combinant sauts, tirs paralysants et coups de lances. Le règlement des combats et de l'action en général, laisse un arrière-goût très désagréable d'anarchie. Les scènes s'enchaînent sans la moindre logique, toutes n'étant que le prétexte pour éliminer tout ce qui rampe et vole sur l'écran. On pouvait difficilement faire moins original que cette suite ininterrompue de bastons futuristes. Même si l'on ferme les yeux sur ce scénario complètement bidon, on ne peut s'empêcher de faire la grimace en regardant le scrolling horizontal défilé par saccades. Les graphismes ne viennent pas relever le niveau car, hormis les titanesques boss de fin de niveaux présents sur plusieurs écrans de jeu, les créatures proposées sont inintéressantes et de plus les couleurs choisies sont d'un goût assez douteux.

Low-G-Man est donc bien loin d'atteindre des sommets dans la réussite.

T.S.R.



EDITEUR : NINTENDO  
GRAPHISME : 11  
MANIABILITE : 09  
SON : 12  
ANIMATION : 11



# SUPER KICK OFF

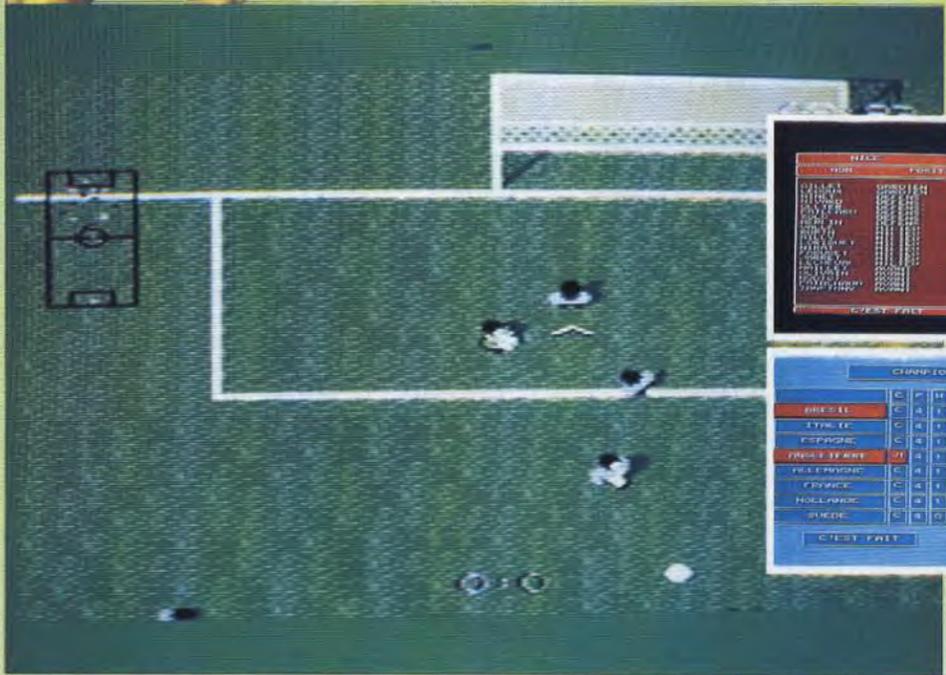


vous apparaîtra, toutes, bien sûr, étant fonction de la nation choisie. De Manchester à Toulouse, la lutte pour remporter le championnat ou la coupe sera dure et pas toujours très fair-play. Mais, pour ce dernier inconvénient, un arbitre sera présent et distribuera lors d'actions litigieuses ou même franchement inadmissibles comme un tackle effectué par derrière, des sanctions qui iront du simple coup-franc accompagné d'un

tackle pour stopper une attaque dangereuse, tous les moyens sont ici mis à votre disposition pour obtenir un réalisme parfois saisissant. Par ce côté très complet, Kick Off présente une maniabilité qui, au début du moins, pourra poser quelques problèmes. Il faut bien le dire, le contrôle du ballon est parfois un peu délicat et dans les premiers temps, perdre la possession de cette sphère de cuir sera fréquent. Pour éviter les hurlements hystériques et les jets de joystick incontrôlés je vous conseille d'effectuer avant chaque match une demi-heure de méditation transcendante. Néanmoins, l'habitude aidant, on apprécie très vite ce chef-d'œuvre de simulation sportive. Le scrolling multidirectionnel suivant la progression du ballon concourt, par sa fluidité et sa rapidité, à faire de Super Kick Off, une simulation de qualité. Mais Kick Off avait-il réellement besoin de faire encore ses preuves? J'en doute.

T.S.R.

**E**st-il encore sérieusement nécessaire de vous présenter la sublime simulation de football qu'est Kick Off? Dans cette simulation tous les paramètres intervenant lors d'un match sont pris en compte, sauf peut-être le jet de canettes de bière par les supporters surexcités. La page d'options qui vous est proposée est d'une richesse très appréciable pour tous les véritables amateurs de ce sport devenu aujourd'hui le sport national de notre beau, enfin... pas si mal que ça pays qu'est la France. Décidez si le vent sera fort, léger ou bien inexistant, choisissez la durée des périodes de jeu, la qualité du terrain... et ainsi de suite. La multitude des détails permet de rendre une qualité optimale et un réalisme prenant lors des matches dont il vous reste encore à déterminer la nature. Coupe ou championnat? Nationaux ou internationaux? Si vous choisissez la formule nationale, il faudra sélectionner pour votre équipe l'un des huit pays disponibles parmi lesquels la France, l'Angleterre, la Suède, l'Allemagne... Une fois cette formalité accomplie, la liste des villes



carton jaune au penalty ou bien à l'expulsion du terrain. Il n'y a ainsi aucun risque de voir les parties dégénérer en baston où le ballon sera oublié dans un coin du terrain. Sur ce terrain, tout est techniquement possible. Passes, tirs dans la lucarne alors que le gardien tente un ultime plongeon,

**EDITEUR : US GOLD**  
**GRAPHISME : 14**  
**MANIABILITE : 12**  
**SON : 10**  
**ANIMATION : 16**

★  
**MASTER SYSTEM**  
**93%**

# KICKLE

## CUBICLE★

SCORE00520000 TIME09990



Ces derniers temps, le Pays Fantastique n'est plus si fantastique que ça! Jadis fécond et verdoyant, il est aujourd'hui devenu un immense bloc de glace. Le brave Kickle a très vite compris que ce malé était l'œuvre du Roi Sorcier, très réputé pour ce genre de blagues. De son côté, la Princesse Mira redoute le pire pour les quatre forteresses maîtresses de son Royaume. Seules, perdues au milieu des glaces, elles ne pourront guère survivre très longtemps et, il est bien connu de tous que les forteresses s'adonnent très vite à la dépression dès qu'on les laisse seules. Bref, le seul espoir de ce pays sous la glace, la seule étincelle de vie dans ce monde engourdi par le gel: Kickle et son terrible souffle glacial qui transforme instantanément tous les ennemis qu'il atteint en petits cubes de glace très pratiques pour mettre dans son cocktail un samedi soir près de la plage. Armé de sa seule haleine - une arme, vous l'admettez, peu commune hormis chez les amateurs d'ail et de choux-fleurs -, Kickle part délivrer les quatre mondes, leur forteresse et leurs habitants tous plus ou moins hétéroclites physique-

ment parlant. Délivrez tour à tour le Pays du potager, le Pays des Fruits, le Pays des Gâteaux et celui des Jouets, chacune de ces étapes se compose de 17 écrans, 16 pour le Pays des Gâteaux, soit un total de 67 écrans différents! Chaque nouvel écran présente des situations et des pièges particuliers et ramasser les sacs à songes qui retiennent prisonniers les résidents des lieux ne sera pas toujours une mince affaire. Il faudra parfois se creuser un peu la tête, enfin, rien qu'un tout petit peu, pour trouver le moyen d'atteindre ces

teindre ces satanés sacs évidemment placés dans des endroits inaccessibles à première vue. Pour se créer des passages, Kickle utilisera son souffle et, une fois l'ennemi réduit à l'état de glaçon, il le poussera sur l'eau où il pourra ainsi se déplacer. Enfin une application sérieuse de la cryogénie! Chaque monde apportera son lot de créatures différentes ainsi que son boss de fin de niveau au physique toujours bien amusant, du moins dans l'optique des 6-10 ans. Après, c'est une affaire de goûts. Kickle Cubicle est, en fin de compte, un jeu



très sympathique auquel on prend très vite plaisir à jouer. Son aspect mi-action, mi-réflexion, même si, je le répète le niveau de réflexion n'est pas extraordinairement élevé, devrait pouvoir séduire les plus jeunes. D'ailleurs, même les moins jeunes le trouveront certainement bien amusant mais ils regretteront de le finir en si peu de temps, car, il faut le reconnaître, Kickle Cubicle pêche par trop de simplicité. Si vous ne savez pas quoi offrir à votre petit cousin en cette fin d'année, n'hésitez surtout pas à faire de Kickle Cubicle un cadeau de Noël, il en vaut réellement la peine. Si vous n'avez pas de petit cousin, alors faites-vous plaisir et accompagnez donc Kickle dans son périple au Pays des glaces.

T.S.R. ★

EDITEUR : NINTENDO  
GRAPHISME : 14  
SON : 13  
ANIMATION : 15

NINTENDO  
84%

On s'est dit qu'exceptionnellement, comme on passe notre temps à essayer de vous faire des cadeaux, on pourrait un peu inverser les rôles. C'est Noël, vous ne voulez pas faire un cadeau aux membres de Joystick qui travaillent pour vous toute l'année? Voici donc la liste de ce qu'ils voudraient. A vous de voir ce que vous pouvez faire. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé d'offrir un cadeau à tout le monde, si vos moyens ne vous le permettent pas, mais faites un effort pour en satisfaire le plus grand nombre!

# ALLEZ FAITES-NOUS UN CADEAU POUR UNE FOIS!

**MARC ANDERSEN**, dit Big Boss, voudrait un train entier de marrons glacés, locomotive comprise, Modeste.

**ALAIN HUYGHUES-LACOUR** voudrait la même chose que ce qu'il a déjà, mais mieux. Une Game Boy avec des couleurs, une Game Gear en 32 bits, des femmes avec 4 seins et une voiture qui vole. Et 48 heures par jour. Et aussi un écran mural entier à cristaux liquides pour jouer dessus.

**DANY BOOLAUCK**, lui, voudrait une Mazda Myata MX 5, couleur vert anglais. Seulement, il ne précise pas quel vert anglais il souhaite (pour les spécialistes, notons qu'il en existe cinq différents, numérotés de 1 à 5, chez Lefranc-Bourgeois, et je déconne pas, c'est vrai). Il a donc peu de chances de l'avoir. Faut être précis, mon vieux.

**HENRI LEGOY** voudrait bien un Macintosh Powerbook 170, avec toutes les options, et si possible avec une interface vidéo. Les autres membres du journal voudraient bien qu'il nous le prête, quand il l'aura.

**SEB** aimerait bien la collection complète du Club des Cinq dans la bibliothèque rose. C'est pour gagner un pari, et c'est petit.

**MICHEL DESANGLES** aimerait bien la collection complète du Club des Cinq dans la bibliothèque verte. C'est pour un pari. "Ouais, je sais que maintenant c'est dans la bibliothèque rose. Mais je suis sûr qu'avant c'était

dans la verte. Et je dois prouver à Seb que j'ai raison". C'est noble.

**CYRILLE MOULINEX** voudrait juste un tout petit câble de rien du tout, mais universel, qui lui permettrait de relier son CD-Rom à son PC, son échantillonneur à son micro, son expandeur à son patch Midi, son synthé à sa table de mixage, sa table de mixage à son ampli, son ampli aux enceintes, son magnéto sur le 220V, sa souris à son clavier, son casque à son walkman et son modem à sa RS232.

**DESTROY** voudrait la méthode Assimil pour apprendre le japonais, le livre "Comment devenir une geisha en 10 leçons", un fond de teint jaune, et mesurer 60 centimètres de moins.

**DANBOSS** voudrait un Macintosh II FX avec un moniteur de 1m2.

**DANBISS** voudrait que Danboss n'ait pas de Macintosh II FX.

**CLAUDE LUCAS**, Organisateur II, voudrait des vacances. Il voudrait aussi que tous les lecteurs écrivent pour demander moins de pages dans Joystick, afin qu'il ait moins de travail. Et puis il aimerait bien une villa. Et une Triumph TR6. Et l'intégrale des Star Trek version télé. Et un ours en peluche... (je me suis cassé avant la fin).

**T.S.R** voudrait l'intégrale de Nietzsche chez Gallimard, "parce que je l'ai, mais en collection de poche seulement. Je voudrais aussi que les lecteurs le lisent.

Et puis je voudrais une photo des lecteurs, y a pas de raison qu'ils voient ma tronche et moi pas. J'aime savoir à qui j'écris. Et puis je voudrais la cassette vidéo de Young Guns II en VO..."

**DEREK DELA FUENTE**, notre british correspondant, voudrait bien manger de la dinde aux marrons plutôt que du bœuf bouilli et du pudding, pour une fois.

**YACINE** voudrait, je cite: "une petite cuillère, une cheminée, une oie, quatre paires d'immeubles, deux camions, une dizaine de clous pointus des deux côtés, du scotch, une petite cuillère, des livres de John Fante et une petite cuillère. Surtout pas de mammoths, j'en ai eu deux pour mon anniversaire, et ils sont très joueurs..."

**MIC DAX**, qui s'occupe du minitel, voudrait un Macintosh II CI. Il est assez mystérieux que, sachant que de toutes façons c'était un cadeau, il n'ait pas choisi directement le plus gros de la gamme. Mic Dax est un mystérieux.

**DAVID WEIL**, qui s'occupe du minitel aussi, et un peu des pin's, voudrait une Fat Boy. "C'est une Harley Davidson, ça te dérange?" agresse-t-il lorsqu'on lui demande ce que c'est. Depuis qu'on lui a dit qu'il ressemblait à Schwarzenegger, on ne le tient plus.

**ISABELLE WEILL**, qui s'occupe de la pub, voudrait bien quelques diamants et émeraudes, deux ou trois ensembles

de chez Chanel, et une nouvelle Range Rover.

**GREG HELLOT**, qui s'occupe des méga-dossiers, voudrait une panoplie de ninja. Avec ses baskets fluo, ça lui irait parfaitement. Claude prétend qu'une panoplie de Tortue Ninja serait plus adaptée.

**MANU VILLALBA**, qui s'occupe des méga-dossiers, voudrait une Porsche. "La 929 bi-turbo, ste plaît".

**LINOS**, notre nouveau maquettiste, aimerait bien un modèle réduit de Traction avant Cabriolet Citroën de couleur crème. "Non, enlève modèle réduit. Je veux bien la voiture elle-même", ajoutez-il.

**STÉPHANE LECLERCO**, qui s'occupe des trucs et astuces et des méga-dossiers, voudrait un voyage aux Antilles pour bronzer, et le CDV d'Highlander. Parce qu'il louche, c'est pour ça qu'il aime bien Christophe Lambert.

**FABIENNE JAHARD-MELOD**, qui s'occupe du courrier et de temps en temps du téléphone, voudrait Nightmare sur ST. C'est celle qui a le plus de chances d'être satisfaite.

**HUGUETTE UZAN**, qui s'occupe des abonnements, voudrait un petit chien à roulettes qu'on traîne derrière soi et qui bouge les oreilles en faisant cuicui. On se demande pourquoi, mais bon, si c'est ça qu'elle veut, on ne va pas la contrarier. Rouge, le chien.

# LES INCONTOURNABLES DE NOËL

Devant l'afflux de nouveautés aguichantes en cette fin d'année, une question fondamentale se pose: qu'est-ce qu'on va commander au Joyppère Noël cette année? Comme d'habitude, les éditeurs publient tous les meilleurs softs au même moment, dur dur! Pour tenter de vous aider à faire votre choix, toute la rédaction de Joystick s'est concertée pour choisir les meilleurs jeux sortis ces trois derniers mois. Le choix était difficile, mais nous sommes quand même parvenus à nous mettre d'accord sur dix jeux incontournables. Chaque testeur défend ses jeux préférés.

## SEB



Mon Dieu, mais je. Oh. Non, je. Jamais je ne. Oh. Jamais je n'oserai vous dire que mes jeux préférés, oh. Jamais. Je. Par exemple, depuis quelques

temps, je n'arrête pas de jouer à **First Samurai**, de chez Mirrorsoft. Non, sans blague, ce jeu est extraordinaire, les tableaux sont énormes, les graphismes superbes, les sons impressionnants, et les astuces à découvrir dans chaque niveau sont hyper nombreuses. En plus, il y a pas mal de baston, on frappe un peu partout, avec les poings, avec le sabre, avec les pieds, on saute, on rigole, c'est la joie.

Pour les jeux un peu plus «plates-formes», le tout dernier Titus, **Les aventures de Moktar**, risque de laisser les passionnés du genre bien longtemps sur leur joystick. Très amusant, très bien réalisé, et bourré de salles cachées. En plus, et ça ne gâche rien, les graphismes de fond sont superbes.

## MOULINEX



**WING COMMANDER II** de chez ORIGIN:

J'aime parce que jamais les combats spatiaux n'ont été aussi rapides sur PC, surtout en 256 couleurs.

J'aime parce que c'est le premier logiciel du genre à être aussi bavard. J'aime enfin parce que le scénario est fouillé et que la mise en page en fait un quasi-film sur micro.

**BAT II** d'UBI SOFT

Les jeux d'aventure spatiaux sont rares, les jeux de rôles spatiaux sont rares. Un mélange des deux est donc forcément un événement d'autant qu'une programmation exemplaire permet au joueur d'explorer de nombreux endroits comme s'il y était. De plus, le ST étant de moins en moins présent sur le marché, il est agréable de voir que des programmeurs s'y intéressent encore. Cela dit, les autres machines ne sont pas oubliées et les versions PC et Amiga devraient également faire le bonheur des passionnés.

## DANY



Alain me demande de faire une sélection des jeux incontournables pour cette fin d'année. Pas de problèmes! J'attaque tout de suite avec les deux meilleurs jeux de rôles pour la Noël 91 c'est-à-dire **Might and Magic III** et **Ultima VII**. Ils se détachent réellement du lot. Ensuite, j'ai particulièrement aimé en action/aventure le superbe **Another World** le hit français de l'année! Pour finir, **Populous II** remporte haut la main la palme d'or du meilleur jeu de stratégie.

## AHL



J'ai bien craqué pour **Rodland**, un jeu qui serait tout à fait à sa place sur console. C'est un jeu de plates-formes tout simple, bien réalisé et qui présente une parfaite jouabilité. On ne se prend pas la tête, mais on s'éclate vraiment. Dans un genre plus prise de tête, j'aime beaucoup les **Simpsons**. C'est un jeu d'arcade/aventure avec quelques astuces bien tordues, mais qui exige également pas mal d'adresse. La difficulté est assez élevée, mais on est motivé pour aider ce bon vieux Bart.

# LES AVENTURES DE MOKTAR



Sur les toits de Paris, les mouches volent et tentent de toucher Moktar. Comme il n'a aucunement envie de se faire pousser dans le vide, et de s'écraser au sol, Moktar est bien obligé de lancer des caisses sur les insectes volants et chiants.



**Titus crée la surprise en pixelisant un comique pas drôle pour en faire un jeu excellent.**

La vie, parfois, nous réserve bien des périls. Tenez, prenons l'exemple frappant de Moktar. Il y a quelques minutes encore, il fonçait souriant sur son scooter pour aller au bal de Barbès. Le petit détour prévu consistait à passer prendre Zoubida, chez elle, pour l'emmener danser. Moktar est un cavalier de grande classe. Tout allait bien, donc, jusqu'à l'arrivée en bas de l'immeuble. La concierge lui apprit que Zoubida et sa mère étaient parties, très loin, à Marrakech. Moktar est loin d'être bien vu par la famille de sa petite amie, et sa mère préfère encore la cacher en pays étranger plutôt que de la laisser aller au bal avec Moktar.

C'est donc le début d'une quête longue, difficile, semée d'embûches innombrables, et d'indésirables abrutis qui tenteront d'empêcher Moktar de progresser. L'aventure que va vivre Moktar le fera quitter Paris, pour passer dans des lieux aussi divers que le métro, les catacombes, les égoûts, différentes étapes dans le désert, des villes ensablées, libérer Zoubida des griffes maternelles, pour enfin revenir à Paris, le périphérique et, très fatigué, le bal de Barbès. En tout, 16 étapes différentes, avec des décors qui changent complètement, avec une cinquantaine d'ennemis différents, bref, une quête colossale. Chaque tableau est tout



bonnement gigantesque, et, à la limite, pourrait faire l'objet d'un jeu à lui tout seul. C'est dire.

Mais regardons de plus près ce que notre ami Moktar peut faire. Vous le déplacerez, à gauche, à droite, il pourra grimper aux échelles, sauter par dessus les pièges, monter sur des objets, enfin tout ce qu'il y a de plus classique et de plus normal. Moktar peut aussi ramasser des objets, un à la fois. Il peut les lancer, pour frapper ses ennemis, ou il peut les empiler, créer des escaliers. Les objets sont interactifs entre eux, et ça c'est vraiment original: par exemple, si vous lancez un ballon sur un autre, ce sera le second qui partira bondissant et rebondissant. Même chose, si vous rebondissez sur un objet qui s'y prête (ballon, mini-trampoline, etc...), celui-ci rebondit aussi, et s'anime pour vous faire monter encore plus haut.

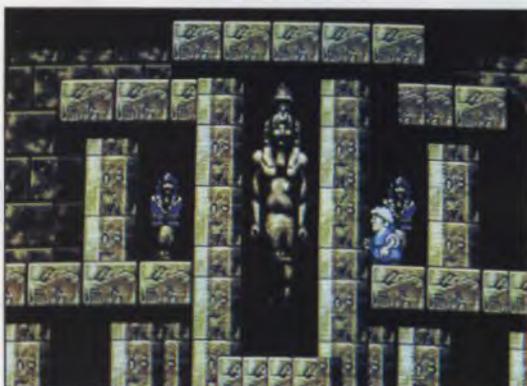
Dans certains niveaux, vous trouverez des passages secrets, parfois très bien planqués, ce qui permettra aux joueurs très doués réussissant à finir le jeu, de continuer à y jouer pour découvrir d'autres pièces, ou d'autres pièges. Dans ces salles, vous trouverez souvent de nombreux bonus, qui traînent aussi ailleurs dans le jeu. Ils servent à deux choses: d'une part cela remonte votre énergie, et si vous dépassez le Full Energy qui est de 16, vous stockez les bonus. Si à la fin du niveau, vous avez 10 bonus en stock, paf, vous gagnez une vie, ce qui n'est pas négligeable quand on sait que vous n'avez que trois vies au départ, et qu'on connaît la taille colossale du jeu.

Mais il n'y a pas que les bonus qui vous aideront, il y a aussi les lampes d'Aladin, qui vous donne un mot de passe pour

revenir au même niveau quand vous les ramassez, ou les cadenas, qui vous ramènent à l'endroit où vous les avez ramassés quand vous perdez une vie.

Pour lutter contre les ennemis, vous pouvez donc lancer les objets, mais aussi les lacher, ou même attraper l'ennemi lui-même, par derrière, pour le lancer à son tour. Quand Moktar saute, il peut diriger sa chute, ce qui est très utile pour tomber sur une minuscule colonne perdue au milieu d'un lac de flammes, par exemple.

Maintenant, c'est vous qui allez entrer dans la peau de Moktar, chacun son tour, c'est vous qui allez lutter contre les clochards lanceurs de bouteilles, contre les bébés flingueurs, contre les abeilles, les mômes armés de lance-pierres et tous les autres empêcheurs de délivrer les Zoubidas en rond.



Une des scènes qui disposent des plus beaux décors de fond: la ville enfouie dans le désert. Certaines scènes sont assez calmes, il n'y a pas beaucoup d'ennemis, c'est alors un jeu de précision d'astuce et d'adresse. Il faut éviter les pièges, et sauter au bon endroit au bon moment.



C-dessous, un des seize tableaux, celui là se trouve au tout début du jeu, dans les sombres ruelles parisiennes.





Au début du jeu, Moktar fonce dans les rues de Paris. Des rues pas très tranquilles si on en juge aux tabiets qui sont lancés sur Moktar, aux ennemis qu'il est obligé d'éviter ou de supprimer. Les chiens, par exemple, ils dorment tranquillement, mais se réveillent et vous foncent dessus quand vous approchez.



Dans les catacombes, c'est la joie et la fête, les boules de feu sortent de partout, les squelettes avancent vers vous, un grand sourire aux lèvres, et espèrent bien vous enfoncer leurs doigts plus qu'osseux dans les yeux.



C'est dans cette ville, en haut d'un minaret, que la Zoubida est retenue prisonnière, dans une cage, d'ailleurs. Ses parents ont des façons très étranges de protéger leur fille des prédateurs-Moktariens.



tests



Dans les égouts parisiens, on trouve de trôle de choses, des piranhas, par exemple. Là encore, il faut montrer son adresse et bondir au dessus des petits massins d'eau nauséabonde pour éviter de se faire croquer par les poissons.



En haut de cet immeuble, la Zoubida et sa mère attendent Moktar. Mais elles n'attendent pas de la même façon, la mère, par exemple, attend avec une bonne réserve de postèques à envoyer sur le jeune homme trop entreprenant à son goût.



testé sur **PC** par Seb

Quand on tient une bonne formule, un bon jeu, il y a deux façons de continuer à travailler: ou on se fait pas chier, et on se contente de changer l'histoire et les graphismes sans rien apporter de plus, ou on rajoute des tonnes d'options, des changements réels. C'est la deuxième formule que Titus a adoptée. Il y a quelques mois, l'éditeur nous présentait Blues Brothers, un produit déjà très agréable et réussi, et maintenant, ce sont Les Aventures de Moktar qui débarquent, reprenant la même organisation générale, mais avec beaucoup plus d'idées et de trouvailles.

Les graphismes sont très réussis, les décors de fond sont même, dans certains tableaux, carrément superbes. Le système de scrolling n'est pas en continu (sur PC, c'est

encore difficile), mais dispose par contre, d'une astuce intéressante: le scrolling se recalcule tout seul pour vous faire découvrir les monstres qui arrivent, du côté où votre personnage regarde.

Les sons n'étaient pas encore intégrés sur la version testée, mais, il y en aura dans la version commercialisée à l'heure où vous lirez ces lignes.

Pour ce qui est de la durée de jeu, pas d'inquiétude à avoir, les différents niveaux sont vraiment énormes et différents, les décors changent, des monstres nouveaux arrivent, et des pièges de plus en plus tordus à résoudre vous sont proposés.

Allez, tiens, voilà donc carrément la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes/arcade. Carrément.

<b>GRAPHISME VGA</b>	<b>17</b>	<b>SON</b>	<b>-</b>	<b>97%</b>
<b>ANIMATION</b>	<b>16</b>	<b>MANIABILITE</b>	<b>16</b>	
<b>TAILLE</b>	<b>-</b>	<b>Disponible sur PC. Notice VF : -</b>		



Pour l'entraînement de votre boxeur, vous choisissez le temps qu'il doit passer pour s'entraîner et améliorer sa vitesse, sa force et son endurance. Pendant que vous faites les réglages avec les petits curseurs, votre boxeur s'agitte à gauche de l'écran.

**V**oici une nouvelle simulation sportive reprenant le principe de visualisation "4D Sports". Nous avions eu droit aux courses de voiture, c'est maintenant au tour de la boxe, de ses gants et de ses rings de passer dans la moulinette Mindscape.

Les options sont très nombreuses, notamment celles qui concernent la visualisation de l'action. Au départ, vous commencez avec un boxeur se trouvant en fin de classement, votre but sera de l'amener le plus haut possible, de le porter de victoire en victoire tout au long de la saison.

Avant un match, vous indiquez quel entraînement doit suivre votre boxeur, c'est la salle de gym. Trois curseurs permettent de régler les trois caractéristiques principales:

La liste de vos adversaires n'est pas triste à mourir comme trop souvent puisqu'à chaque fois que vous cliquez sur un nom, le personnage apparaît et entame des mouvements de combat, ils sont un peu cabots.



# 4D SPORTS BOXING

**Les coups en quatre dimensions de Mindscape font toujours plus mal.**

l'endurance, la force et la rapidité. Si vous augmentez une caractéristique, les autres diminuent, ils conviennent donc de bien doser selon votre technique de jeu.

4D Sports Boxing ne vous met pas uniquement dans la peau du boxeur, mais aussi dans celle du réalisateur télé qui retransmet le match. Avant le début d'un round, vous pouvez choisir la caméra qui suivra l'action, si c'est une caméra fixe, une caméra mobile, de près, de moins près, de plus loin, de beaucoup plus, de tellement loin qu'on voit rien. Il suffit de cliquer sur des icônes pour choisir la position et le degré de zoom. Ces réglages peuvent aussi être effectués en cours de match, en appuyant sur les touches de fonction pour changer de caméra. A noter qu'il est possible de sauvegarder votre configuration de caméra sur disquette.

En cours de match, le maniement est simple et instinctif, et vous pouvez déplacer votre boxeur, le faire tourner autour de l'adversaire, envoyer des crochets, des droites, des gauches, frapper dans l'bide. Chaque coup porté ou reçu est ponctué par un Pof ou un Puf sonore et douloureux. Toutes les techniques de la boxe sont présentes, le placement, les feintes de corps, le Jo-coince-moi-dans-les-cordes, ceci couplé à des graphismes en 3D donne un réalisme de jeu très excitant.

Pour augmenter la vitesse de jeu,

l'affichage 3D prenant pas mal de temps, il est possible de diminuer la précision des graphismes, de réduire la taille de la fenêtre d'affichage, pour arriver à une vitesse tout à fait honorable. Cela dit, la relative lenteur du jeu quand on se trouve en précision maxi est rattrapée par une très maniabilité, que ce soit au clavier ou au joystick.

Chacun de vos adversaires a son apparence propre, sa tronche, sa tenue, sa couleur de peau. Même les expressions du visage sont différentes. Il est d'ailleurs très amusant de faire défiler les boxeurs à l'entraînement pour les voir et les admirer dans leurs mouvements plus ou moins lourdauds.

Si vous n'aimez pas frapper sur un ordinateur, vous pourrez bien sûr jouer contre un autre joueur humain. Dans ce cas, il est conseillé de gagner en finesse, sans écraser l'autre pour ne pas le vexer, il pourrait vous boxer pour de vrai.



Le combat va commencer, les boxeurs s'approchent l'un de l'autre, en partant de leurs coins de repos. Là, l'image est mise à son maximum de résolution et de détail graphique. Il est possible, pour accélérer l'action, de retirer le public, par exemple.

testé sur **AMIGA** par Sob

Toutes les possibilités de visualisation en 3D apportent vraiment beaucoup à une simulation sportive, surtout dans un sport de combat comme la boxe. Si vous vous placez en vue "dans la peau du boxeur", vous verrez les poings de votre adversaire vous tomber dessus comme si vous y étiez. Mais la richesse de 4D Sports Boxing ne provient pas seulement de toutes ces possibilités de visualisation, tous les autres éléments du jeu

sont paramétrables et sauvegardables, ce qui donne une souplesse d'utilisation rarement atteinte.

Les menus sont clairs, la réalisation impeccable, et le jeu vraiment prenant quand on commence à monter dans le classement, les adversaires deviennent plus méchants. 4D Sports Boxing devient le meilleur jeu de boxe sur micro. Il faut dire que les autres réalisations avaient toujours été un peu médiocres.

**GRAPHISME 17 SON 15**  
**ANIMATION 16 MANIABILITE 16**  
**Disponible sur AMIGA.**

**88%**

tests

L'année dernière, **ORIGIN**  
a été le premier éditeur à  
ajouter l'art à la passion de jouer.

Aujourd'hui nous allons encore  
plus loin . . .

# WING COMMANDER™ III

*Vengeance of the Kilrathi™*

A Chris Roberts Game

**ORIGIN**  
*We create worlds.*

- Des graphiques totalement nouveaux au top de la technologie 3D!
- Une intelligence aiguisée: plus vous progressez, plus les difficultés sont grandes.
- Des challenge inédits.
- La possibilité de visionner immédiatement l'action précédente.
- Des son digitalisés: une voix originale par personnage.
- Vous êtes les héros d'une aventure directement inspirée des meilleurs films de science-fiction.

Distribué  
par  
**UBI SOFT**

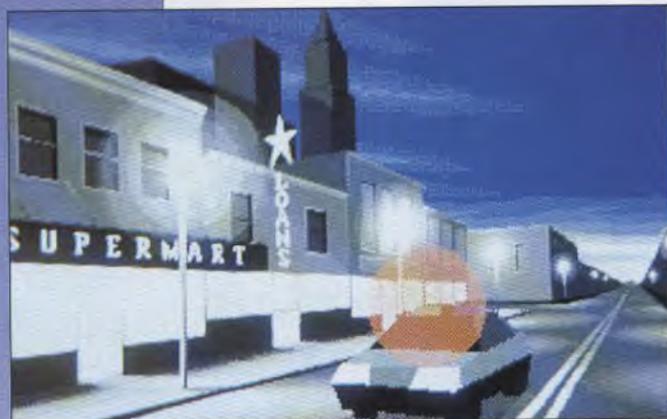
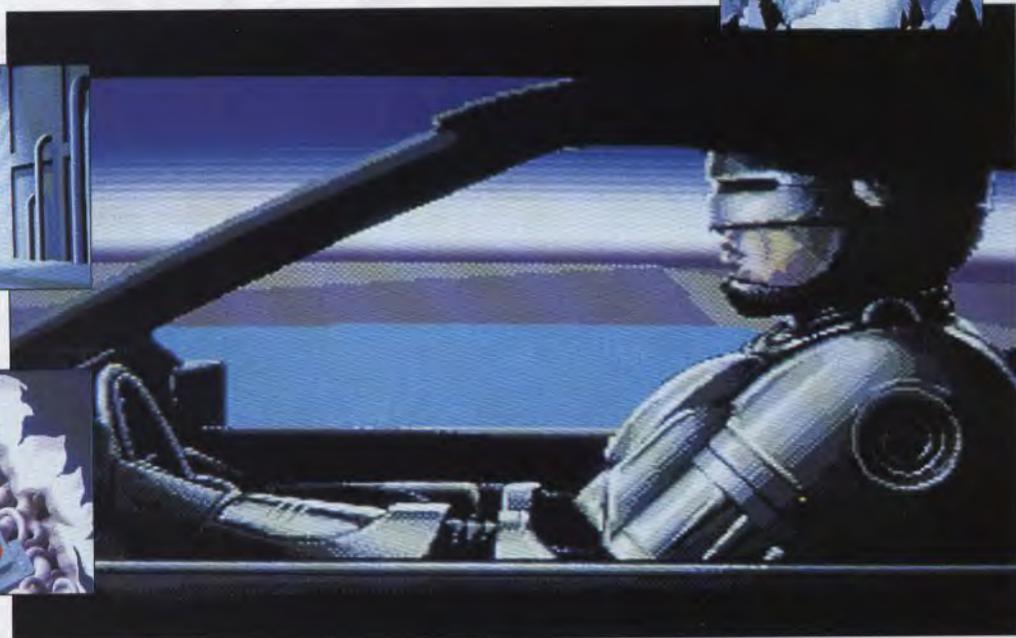
Disponible dans les FNAC et  
les meilleurs points de vente



MINDSCAPE

# ROBOCOP 3

Ah, enfin, le flic en ferraille est de retour pour des aventures en 3D avec son ami Ocean.



Aux commandes de votre véhicule de police, vous poursuivez un van aux dangereux occupants, des voleurs d'armes. Pour les arrêter, vous devez leur rentrer dedans, sur le côté. Attention, le voisin du chauffeur et les passagers arrière vous tirent dessus.

tests

**R**obocop arrive, et sa mission est toujours la même, remettre de l'ordre dans les affaires de Delta City. Cette fois, tout se complique, de nombreux éléments nouveaux viennent agiter la petite tête métallique de Robocop, ils doivent tenir compte des intérêts de tout un tas de

monde, il doit analyser tout un tas de choses.

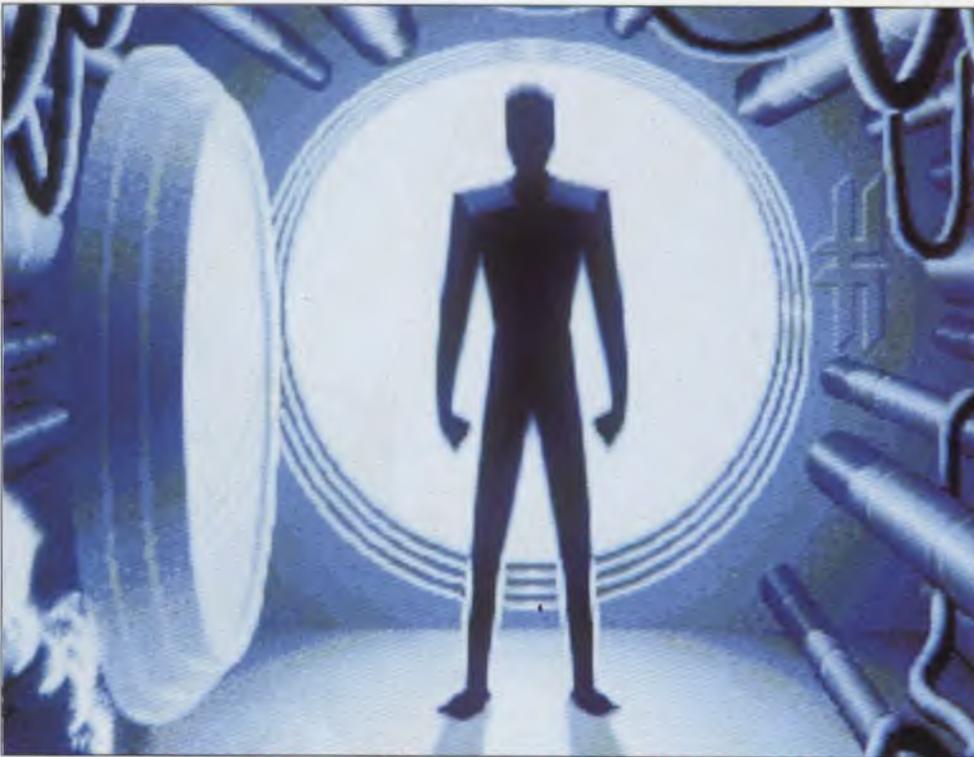
La ville va mal, le plan de reconstruction force tout un tas de gens à quitter leurs domiciles. Du coup, il y a des squatters partout, et, pour les combattre, l'OCP (l'organisation qui dirige la ville, et les flics, d'ailleurs) a créé un groupe armé d'anciens offi-

ciers de police virés. Forcément, ces têtes de brûlés n'y vont pas de main morte, et chacune de leurs interventions provoque de nombreuses morts, dont pas mal d'innocentes. C'en est trop pour Robocop, qui se doit d'intervenir et d'obéir à l'un de ses fameux axiomes: protéger les innocents.

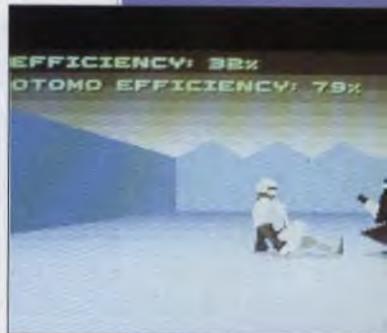
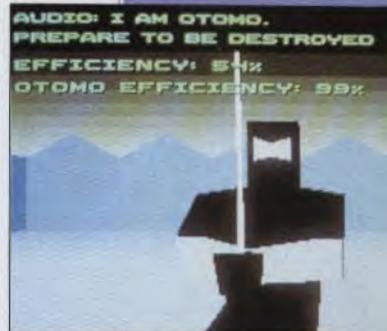
Bien sûr, l'OCP en profite pour dis-



Robocop est envoyé sur le terrain, dans un hôtel où des gangsters tiennent les clients en otages. Déplacez Robocop et traquez tous les criminels ayant investi les lieux, mais attention de ne pas descendre les otages avec les preneurs d'otages.



Robocop fait maintenant face à Otomo, le guerrier ninja cybernétique à la solde d'OCP. C'est là la phase d'arcade la plus difficile du jeu, votre adversaire est extrêmement difficile à battre, il saute tout le temps, et évite vos coups.



créditer Robocop en annonçant qu'il lutte aux côtés des zonards, des voleurs et qu'il est dangereux. Le groupe armé est alors envoyé pour éliminer Robocop. Le combat sera violent.

Robocop 3 est un mélange entre le jeu d'arcade, la simulation, et l'aventure. De nombreux éléments arrivent tout au long du jeu, présentés par

des écrans graphiques avec des textes, prononcés par des présentateurs de télévision. Tout cela oriente les prochains déplacements de Robocop, il doit s'adapter et partir délivrer des otages, ou combattre contre les hommes de l'OCP. Plus tard dans l'histoire, Robocop découvrira que c'est une entreprise japonaise qui est

derrière tout ça, et il devra combattre contre des robots Ninjas très puissants.

Les actions étant séparées en différentes phases, il est possible d'y jouer séparément: la conduite de véhicule dans Delta City, le combat de rue, le combat pour libérer des otages, les combats dans les airs à l'aide du



Presque un jeu dans le jeu, voici le simulateur de combat aérien. Robocop vole, tourne dans tous les sens et place son viseur sur ses ennemis, histoire de leur balancer un bon coup de laser dans la tête.



Il n'y a pas que des images en 3D dans Robocop 3. Voici les news, à la télé, qui annonceront, d'ailleurs, la fausse désertion de Robocop, son pseudo-ralliement aux rebelles de la ville.

tests

Gyropack, ou le combat corps à corps contre un robot ninja. Sinon, vous pouvez choisir le jeu complet, où vous n'atteindrez une phase que si vous avez résolu la précédente.

Pour libérer les otages, par exemple, vous vous déplacez dans des couloirs, les contours des personnages apparaissant devant vous.

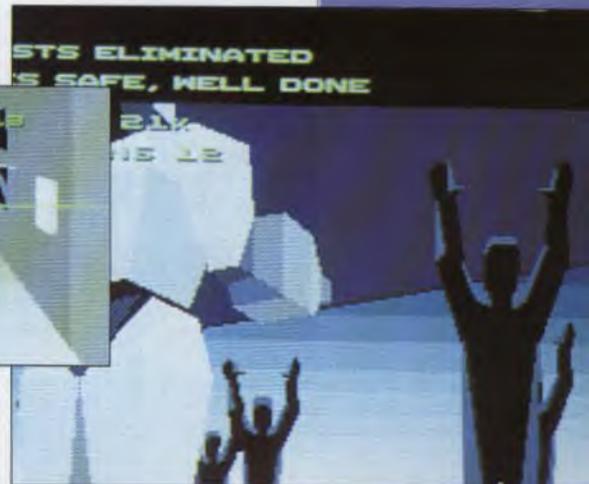
Reste à identifier si ce sont des preneurs d'otages, ou des otages. Il ne faudrait pas descendre des innocents, sinon Robocop perd de l'énergie.

Le jeu étant entièrement réalisé en 3D, cela offre des possibilités de visualisation que l'on commence à connaître, mais qui sont toujours impressionnantes: plusieurs positions

de caméra, en avant, en arrière, sur les côtés, différents niveaux de zooms, caméra subjective. Vous êtes ainsi assuré de ne pas perdre une miette de l'action. Quand vous doublez un voiture, par exemple, n'est-il pas agréable de prendre la vue arrière pour voir apparaître le voisin du conducteur qui vous tire dessus? C'est mieux, quand même.



Mission accomplie, Robocop part dans les airs, en sortant de la tour OCP. Il vient de se battre à l'intérieur, et maintenant il la laisse exploser derrière lui.



Autre combat, mais dans une église cette fois. Les otages ont les mains levées, c'est le seul moyen de les reconnaître. Remarquez, vous pouvez aussi procéder par élimination, ceux qui vous tirent dessus ne sont pas tellement des otages, en fait. Non plus. J'veux dire.

testé sur **AMIGA** par Seb



Robocop 3 a déjà la bonne idée d'être superbe graphiquement. Toutes les formes 3D sont très fines, très détaillées, et de nombreux effets de lumières (gyrophares, brumes) viennent enrichir le jeu et le rendre plus crédible. D'autre part, le scénario qui évolue en cours de jeu, cette histoire qui n'est pas omni-directionnelle, ce mélange de jeu d'arcade et de découverte est très agréable. On a quelques surprises. Même les pages graphiques non-3D sont superbes, notamment celles montrant les présen-

tateurs télé qui font le lien avec l'histoire, justement.

La maniabilité des différentes étapes est excellente, que ce soit en voiture, en gyropack ou à pieds dans les couloirs, Robocop répond au quart de tour aux ordres que vous lui donnez.

Un très beau logiciel, parfaitement réalisé qui malheureusement ne permet pas d'y rejouer des heures une fois qu'on l'a terminé. Heureusement, il n'est pas facile d'en voir la fin.

**GRAPHISME 17 SON 15**  
**ANIMATION 17 MANIABILITE 15**  
**93%**  
 Disponible sur AMIGA.

# RUGBY - THE WORLD CUP



Le joueur s'apprête à transformer l'essai qui vient d'être marqué. Un curseur se déplace à vive allure sur toute la largeur de l'écran. Vous devez appuyer sur le bouton quand il se trouve entre les deux poteaux pour transformer.

L'organisation générale de ce jeu de rugby (que certains prononcent "rudby" ou "ruby") correspond exactement à ce qu'était Kick Off pour le football. Le jeu est vu du dessus, l'écran représentant un cinquième du terrain, et les transformations disposent de leur propre type d'écran où l'on voit le joueur prêt à transformer de dos. Un scanner de l'écran complet se trouve en haut à gauche de l'écran, avec des petits points de couleur indiquant les positions des joueurs de votre équipe et de votre adversaire. Vous pouvez, en appuyant sur une simple touche, changer la taille de ce scanner, ou le supprimer complètement. Comme dans la plupart des simulations sportives, vous dirigez le

La coupe du monde de Rugby (que certains prononcent "rudby" ou "ruby") ayant débuté en octobre, il était temps que Domark fasse sa version micro de ce sport.

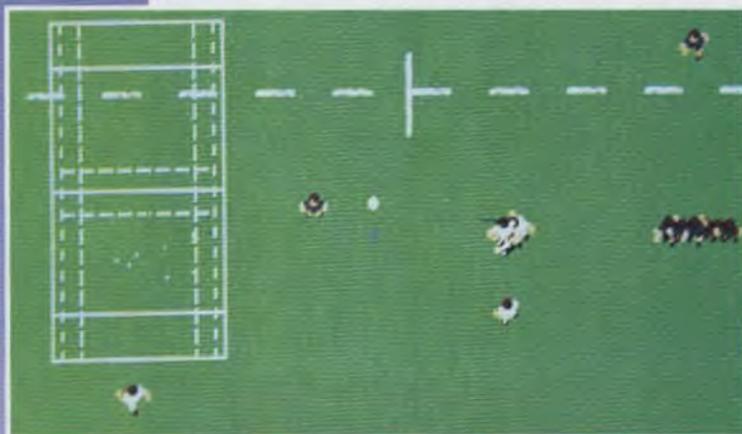


Les mêlées sont assez fatigantes physiquement, réalisme oblige. Vous devez agiter le joystick de gauche à droite le plus rapidement possible pour pousser l'équipe adverse.

joueur le plus près du ballon. Celui-ci est indiqué par un trait qui le suit partout. Toutes les règles du Rugby (que certains prononcent "rudby" ou "ruby") sont suivies à la lettre, et l'architecture du jeu reprend les données de la coupe du monde. Seize

équipes sont présentes, et vous pouvez donc jouer de 1 à 16 joueurs, chacun se chargeant d'une équipe. L'ordinateur peut diriger le nombre d'équipes que vous voulez, ainsi, il y a de quoi organiser de sacrés tournois.

A l'aide du joystick et du bouton de feu et leurs différentes combinaisons, vous pouvez faire des passes, tirer en touche, plaquer vos adversaires ou exécuter des drops.



Pour faire une passe, rien de plus simple, il suffit d'appuyer sur le bouton, et de pointer le joystick sur le côté. Le ballon s'envole alors en direction de votre équipier. L'ombre du ballon vous aide à vous repérer.



L'entrée des joueurs, en ligne, alors qu'ils courent vers leurs positions respectives. En bas de l'écran, le score est affiché en permanence, à côté des drapeaux des deux équipes.

testé sur **AMIGA** par Seb

Ce jeu de Rugby (que certains prononcent "rudby" ou "ruby") est le meilleur qui soit jusqu'à maintenant dans le domaine. Facile à utiliser, rapide et bien réalisé techniquement, il est très agréable surtout quand on y joue à plusieurs. Les scrollings multi-directionnels sont irr-

prochables et très rapides. Seul défaut, excusable car difficile à faire, mais tout de même, les joueurs dirigés par l'ordinateur ne sont pas très intelligents. Ils ont plutôt tendance à suivre le ballon, à se placer en colonne, ce qui n'est ni très réaliste, ni très esthétique.

**GRAPHISME 16**  
**ANIMATION 17**

**SON 15**  
**MANIABILITE 16**

**86%**

Disponible sur AMIGA.

tests

# Elvira<sup>®</sup>

The  
ARCADE GAME



**FLAIR**  
S.O.F.T.W.A.R.E.

MAY 91

Toujours plus pulpeuse, Elvira la divine diablesse est de retour. Elle est distribuée par Ubi Soft, 8/10 rue de Valmy, 93100 Montreuil et disponible dans les Fnac et les meilleurs points de vente

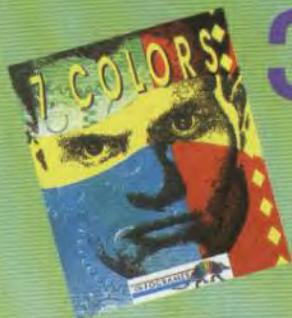
**3615 UBI**

- ACTIVISION - AUDIOGENIC - COKTEL VISION - DELPH  
MICROPROSE - OCEAN - RAINBOW A

Vous souhaitent un JOYEUX NOËL  
et vous offrent

# UNE MONTAGNE DE CADEAUX

SUR  
3615 JOYSTICK



Rien n'est trop bô pour les habitués du 36-15 JOYSTICK. Venez échanger vos points de fidélités contre tous ces cadeaux :

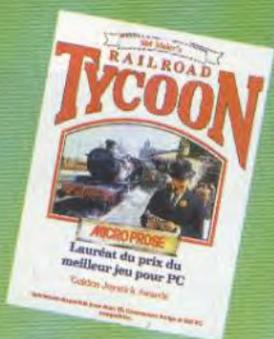
- AFRICAN RAIDERS
- BABY JOE
- BLUES BROTHERS
- BOMBERMAN
- BOSTON BOMB CLUB
- CHALLENGERS
- COLORS
- COMPIL
- LE TEMPS DES HEROS
- CONAN
- COUGAR FORCE
- CRAZY CARS
- CRAZY CARS II
- CROISIERE POUR UN CADAVRE
- DARK CENTURY
- DRIVIN FORCE
- EMPIRE GALACTIQUE
- F117
- F15 II STRIKE EAGLE
- F19
- FIRE & FORGET
- GALACTIC CONQUEROR
- GP 500 II
- GUNSHIP
- GUNSHIP 2000
- HELTER SKELTER
- INT. SOCCER CHALLENGE
- INTERNATIONAL SOCCER
- KHALAAN
- KNIGHT FORCE
- LIGHTSPEED
- M1 TANK PLATOON
- MINDWINTER II
- MOKTAR
- MONKEY ISLAND
- NO EXIT
- OFF SHORE WARRIOR
- PITFIGHTER
- PLANETE AVENTURE
- PREHISTORIK
- RAILROAD TYCOON
- ROBOCOP 3
- SIMULCRA
- SKIDOO
- SLIDERS
- SWAP
- TERMINATOR 2
- TITAN
- WILD STREETS
- WRECKERS
- WWF
- Z-OUT

36 15 JOYSTICK  
le Minitel des  
MICRO et CONSOLES

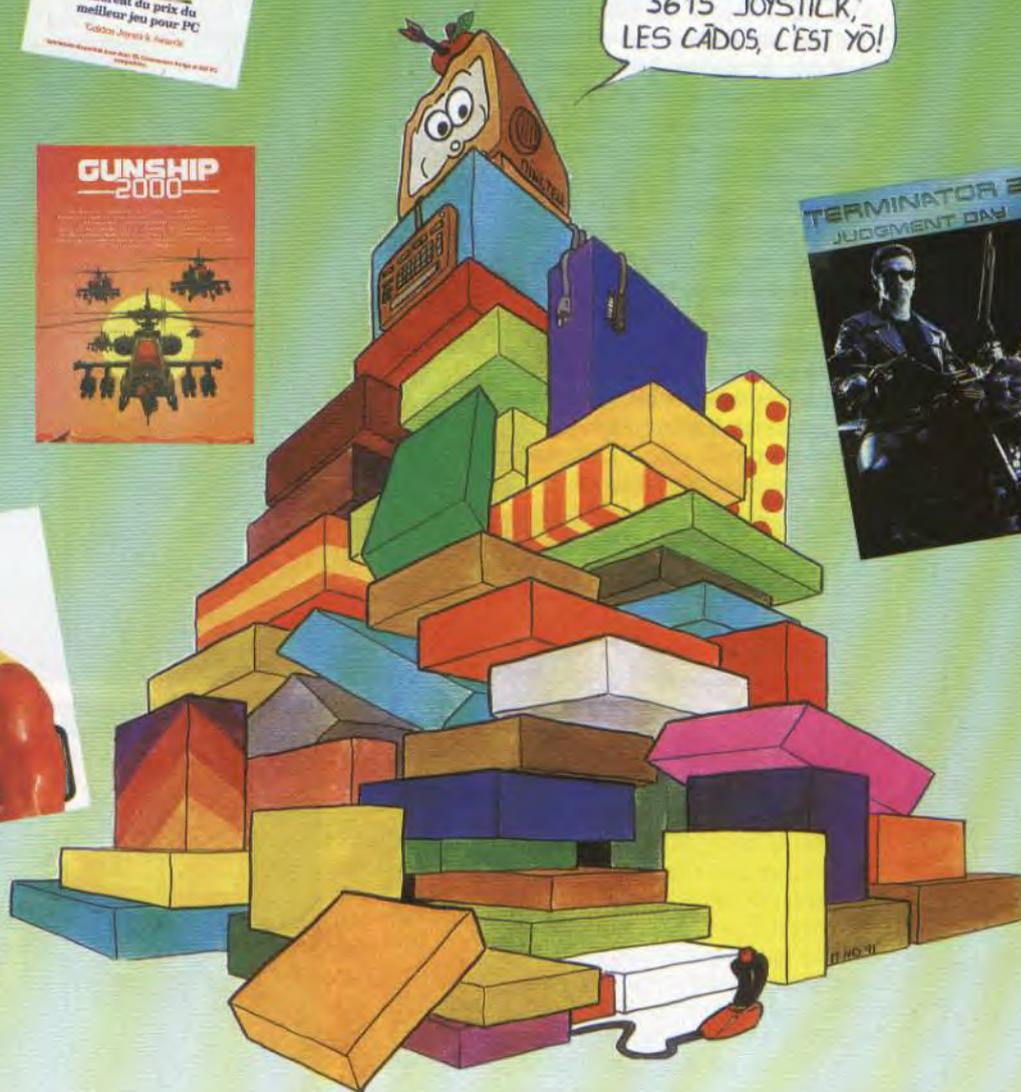
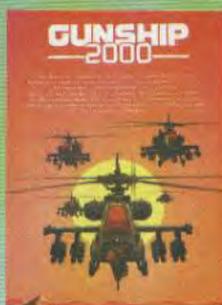


Des **PIN'S** ACA • AIR SEA SUPREMACY • ELETRONIC ARTS • F117 • F15 • GUNSHIP • INFOGRAMES • TORTUES NINJA • VIRGIN • Des **POIGNETS DE TENNIS** ADVENTAGE • Des **POSTERS** BATTLE ISLE • CELTIC LEGENDS • COUGAR • EMPIRE • NO EXIT • QUEST & GLORY • SKI DOO • TOP LEAGUE • Des **SACS A DOS** LAST NINJA III • Des **TEE-SHIRTS** ACTIVISION • INFOGRAMES • PIT FIGHTER  
**BON FUN SUR 3615 JOYSTICK**

NE - INFOGRAMES - LORICIEL - LUCAS FILM - MICROIDS -  
RTS - SILMARILS - TITUS - UBI SOFT -



3615 JOYSTICK,  
LES CÂDOS, C'EST YÔ!

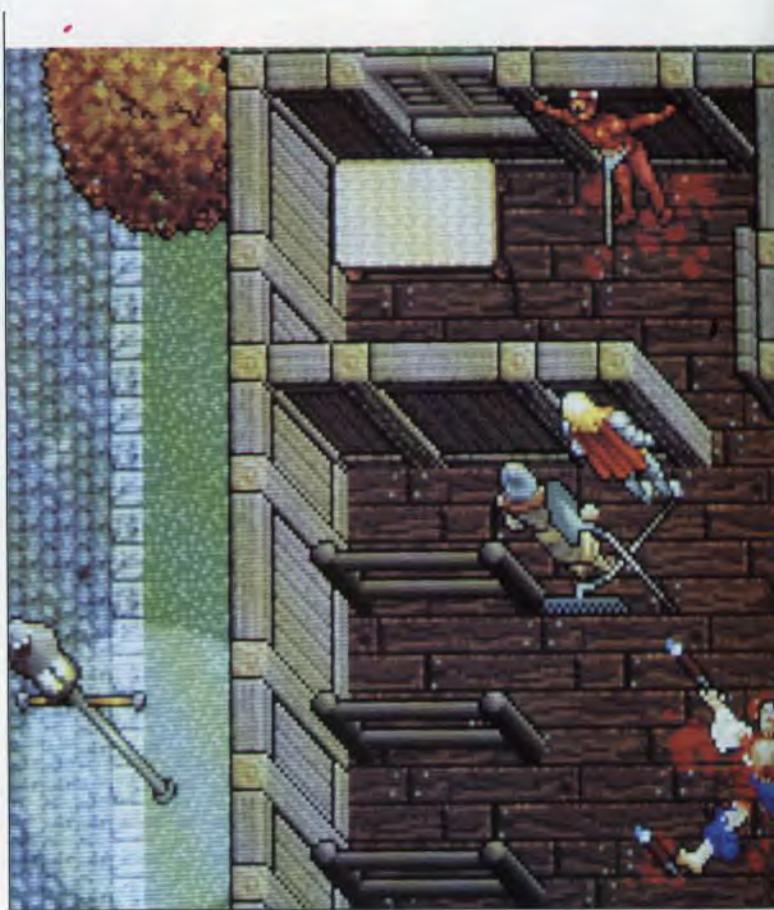


# ULTIMA 7:

**D**ébut d'une nouvelle trilogie. Tout se passe bien, vous, l'Avatar, vous emmerdez à 100 francs de l'heure dans notre monde moderne. "Enfin, tout se passe bien... c'est une façon de parler!! Mais qu'est-ce qu'ils fabriquent à Britannia? Qu'attendent-ils pour venir implorer mon aide? Ce serait bien la première fois qu'aucune catastrophe ou menace quelconque ne vient troubler la vie du royaume de Britannia!" Plongé dans ses pensées, l'Avatar ne remarque pas tout de suite que l'écran de son PC se teinte d'une drôle de couleur. Couleur? Non, ce n'est pas le mot, il vaudrait mieux dire une non-couleur, une absence de totale de couleur. Tout à coup, surgit de ce néant qui semble absorber la lumière, un visage et... une voix. Ce visage prétend être le Gardien et lance un défi à l'Avatar. Défi, bluff ou intimidation, toujours est-il que cette étrange intervention vient de mettre un terme à votre pénible période d'inaction. Le Gardien est certainement en train de préparer l'invasion de Britannia avec ses hordes de monstres. Vite, un coup d'œil dans l'arrière-cour de la maison vous permet de voir le halo maintenant familier qui émane de la porte temporelle. Les quelques pas qui vous séparent de Britannia sont rapidement franchis. Le Gardien n'a qu'à bien se tenir. Voilà pour l'entrée en matière d'Ultima, le septième du nom. L'aventure proprement dite, commence d'une manière plutôt surprenante. C'est le calme plat à Britannia. Tout baigne! Iolo vous accueille les bras ouverts mais ne vous propose pas la moindre quête. Et le gardien? Rien, nada, personne n'en a entendu parler, même pas sous la forme d'un sorcier ou d'un mage maléfique qui lance bêtement ses démons sur les villes. Déprimant pour un héros des précédents Ultimas. Oh oui, évidemment, il y a ce crime à Trinsic, la ville où vous avez atterri. "Un fait divers" pense l'Avatar. Erreur! C'est justement par ce crime que la véritable intrigue prend forme. Ce meurtre est commis dans les étables de Trinsic. Christopher le maréchal-ferrant et une

**Une fois de plus Origin frappe très fort.**

**Ultima 7 est une des plus belles aventures qu'il nous est donné de vivre pour les fêtes de fin d'année. Ah! si vous n'avez pas un PC, dépêchez-vous d'en avoir, sinon vous ratez quelque chose.**



Cliquez sur un sac ou un coffret et vous avez un superbe agrandissement de l'objet où il est possible de prendre ou déposer des objets. La fenêtre représentant l'homme à demi-nu est utilisé pour équiper l'Avatar, sauvegarder, se mettre en mode attaque etc.



# THE BLACK GATE

L'aventure commence à Trinsic. La lumière des réverbères danse, les personnages du jeu circulent dans la ville et l'on entend les bruits de la ville. Étonnant! Le personnage qui se trouve aux côtés de l'Avatar est lolo qui vous suit comme un chien fidèle, toujours prêt à vous aider.

Pour la première fois dans Ultima, il y a de l'horreur et du sang. Si vous blessez un homme au cours d'un combat, il perd son sang. Si il prend la fuite, vous pouvez suivre les traces de le sang.



seignement à condition que vous lui fassiez un rapport complet sur votre enquête. S'ensuit une série d'interrogatoires, bonne occasion pour explorer la ville et prendre des objets qui pourraient être nécessaires pour le reste de l'aventure. Le but réel de l'aventure se précise graduellement au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu. Je ne dévoilerai pas toute la trame du jeu, cela lui ôterait une partie de son intérêt. Mais vous savez que le Gardien est le méchant. De quelle manière veut-il nuire à Britannia? Là, je peux vous aider. Le Gardien est une entité puissante mais, étant dans le néant, ses pouvoirs sont diminués. Son but: venir dans le monde de Britannia pour y régner. Mais il ne peut pas venir par ses propres moyens. Le Gardien va donc utiliser son unique pouvoir encore assez puissant dans le néant, celui de pouvoir communiquer avec les humains, pour les amener à l'aider. Quand le Gardien parle à un humain, celui-ci entend une voix dans sa tête! Comment le Gardien peut-il convaincre les gens de l'aider? Simple, en les aidant lui-même. Ainsi, des gens vont régulièrement entendre cette voix qui les prévient des dangers à

venir. Par exemple, un paysan peut entendre "Attention, ne prends pas ce chemin aujourd'hui il y a des monstres qui y sévissent". Sceptiques au début les gens se rendent compte que la Voix les aide réellement et le prennent petit à petit pour une sorte de dieu. Redevables pour ses multiples attentions vous imaginez bien que les humains qui connaissent la Voix ne peuvent rien lui refuser. C'est le moment que le Gardien va choisir pour leur demander de construire une Porte Noire, d'où le titre, The Black Gate. Voilà,

*L'exploration de Britannia est une lourde tâche, vu la taille du jeu. Ici l'Avatar est à pied mais il y a d'autres moyens de transport.*



gargouille à tout faire sont assassinés. Visiblement, Christopher est la victime d'une mise à mort rituelle. Finnigan, le maire de la ville, vous demande, puisque vous êtes l'illustre Avatar, de vous occuper de l'enquête. Toute la première phase du jeu se passe à l'intérieur des murs de Trinsic. Impossible d'aller explorer le voisinage, les gardes de la ville ne laissent sortir que ceux qui connaissent le mot de passe. Or, ce fameux mot de passe ne peut vous être révélé que par le maire. Ce dernier accepte de vous fournir ce ren-



Quand vous pénétrez dans un édifice, le toit disparaît, laissant apparaître jusqu'au plus petit objet présent dans la pièce.

Les dialogues se font à l'aide de mots-clés et si vous n'igillez bien la conversation d'autres mots-clés apparaissent.



vous connaissez le but de votre quête: empêcher le Gardien de parvenir à ses fins. En voyant Ultima 7 pour la première fois les fans d'Ultima vont être surpris. Les innovations apportées par l'équipe d'Origin sont innombrables. Tout l'abord, plus de petites fenêtres, le jeu est en plein écran. La célèbre vue aérienne des Ultima est toujours là et le décor est encore plus fouillé que celui d'Ultima 6. Un cliquage de la souris sur le moindre objet présent à l'écran et vous avez sa description. Le monde d'U7 connaît l'alternance de la jour et du nuit, des saisons et des variations climatiques. Par exemple, quand il pleut, on voit l'ombre des nuages qui passent, les gouttes de la pluie, les éclairs, le tout accompagné d'un bruitage exceptionnel! Le système de les dialogues avec les personnages sont similaires aux précédents épisodes avec toutefois plus de profondeur. Le contrôle de

votre personnage est tout simplement étonnant. Rappelez-vous des innombrables touches de le clavier qu'il fallait utiliser dans les Ultima. Ici, tout est gérable à la souris. Le bouton de droite gère les pieds (déplacements) et le bouton gauche, les mains. Autrement dit toutes les commandes sophistiquées de les précédents épisodes sont ramenées au cliquage ou au double-cliquage de ces deux boutons! Quand votre personnage entre dans un bâtiment, le toit disparaît et vous dévoile l'intérieur des pièces. Plus fort encore, si vous êtes au premier étage d'une maison, cliquez sur l'escalier, l'Avatar disparaît et vous voilà à le rez-de-chaussée. Encore plus fort, vous êtes au premier étage d'une maison et vous double-cliquez dans le jardin de la maison. L'Avatar descend l'escalier, traverse la pièce du rez-de-chaussée et pénètre dans le jardin! Bref, toutes les actions sont visibles à

l'écran, y compris les combats (coups d'épées, lancements de sorts, fuites des ennemis avec traces de sang qu'on peut ensuite suivre, etc). Les donjons bénéficient également de la vue aérienne. L'ensemble du jeu se déroule dans le même esprit que les autres Ultima. Il faut glaner des informations, gagner de l'argent, recruter des aventuriers, acheter des armes, des moyens de transports, etc. A noter également que les personnages du jeu sont "intelligents". Chacun vaque à ses occupations et n'attend pas bêtement que l'Avatar viennent pour devenir actif. Dans les combats, vos compagnons viennent à votre secours si vous êtes dans le danger. Bon, j'arrête là, sinon tout Joystick y passera. Sachez simplement qu'il vous faut un PC 386 au minimum et 2 Mo de la ram pour faire tourner le jeu.



testé sur **PC** par Dany Boolauck

C'est le plus beau des Ultima! Pas seulement à cause des 256 couleurs et de l'extraordinaire environnement sonore du jeu (on entend la voix du Gardien, par exemple). On retrouve toute la profondeur de jeu des Ultima dans un jeu plein écran, des décors superbes, des graphismes hyper-fouillés,

des animations fort bien rendues et une durée de vie plus qu'acceptable. Que demande le peuple! Pour finir je signale que contrairement à les précédents épisodes, le jeu autorise dix sauvegardes. Allez, amusez-vous bien! Ultima 7 sort normalement en décembre. Sinon ce sera pour... février.

**GRAPHISME VGA 18**  
**ANIMATION 17**

**SON 18**  
**MANIABILITE 19**

**98%**

Disponible sur PC.

tests

# PARAGLIDING

*Liberté, balades ou compétitions,  
vivez l'extrême à plus de 2500 m d'altitude!*



De 199 FF à 269 FF  
selon ordinateurs.

Disponible sur  
AMIGA, ATARI,  
CPC/CPC+,  
IBM PC et Comp.

Photos : Denis GANKINE

**Sortie nationale  
le 12 décembre  
chez tous les revendeurs.**



LORICIEL 81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison  
Tél. : 47 52 11 33 - Tél. Commercial : 47 52 18 18

**COUPON  
REPONSE  
POUR RECEVOIR  
LE CATALOGUE**

Oui, je désire recevoir  
le catalogue\* LORICIEL

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

\* Catalogue gratuit  
contre 2 timbres à 2,50 FF.

**Bien plus loin que le Prix du Danger, Ocean nous offre beaucoup de sang avec Smash TV.**

# SMASH TV

**D**ans quelques minutes, la lumière rouge va s'allumer, ce sera le signal qui indique que nous sommes à l'antenne, en direct. Le présentateur s'entraîne à sourire, il est gras et sûr de lui, son costume à paillettes est du plus bel effet, pour les ploucs. La température monte à vive allure, dans mon casque. J'ai très chaud et les gouttes de sueur me coulent devant les yeux. Je sers l'arme automatique qui m'a été fournie dans ma main droite, et aussitôt une boule énorme apparaît dans ma gorge. La lumière s'allume, le présentateur clignotant prend la parole de sa voix de forain recyclé.

« Smaaaaaaash TV ! »

Derrière lui, les danseuses au sourire figé s'agitent.

« J'espère que vous êtes bien installés, amis spectateurs, car ce soir le



*C'est vrai qu'il y a du monde dans cette arène, beaucoup de monde. En plus, ils sont tous armés, et adorent vous taper dessus, avec leur battes. Admirez les petites mines, un peu partout, qui n'attendent que votre pied pour vous envoyer dans les airs, en bouillie.*

challenge est de taille, nos ingénieurs ont préparé des pièges et des monstres encore plus diaboliques que d'habitude. Dans sa tenue de combat, aux couleurs de notre sponsor Achetez de La Lessive, le joueur de ce soir s'appelle Roger Gonomez. Mais je vais le laisser se présenter. »

Le gros porc s'approche, je suis obligé de plisser les yeux tellement son costume et son sourire brillent.

« Alors Roger, qu'est-ce qui vous a fait venir sur notre plateau, qu'est-ce qui a pu décider un jeune homme de votre espèce à venir risquer sa vie dans Smaaaaaash TV ? »

J'ai la gorge trop sèche pour répondre. L'abruti me regarde et cripe son sourire, il le sait bien pourquoi je suis là, comme tous les joueurs qui sont passés avant moi, je suis chômeur. C'est ma femme qui m'a inscrit, les sommes de récompenses qu'on peut amasser dans ce jeu télévisé

l'ont décidé pour moi. Pour les mômes, c'était de pouvoir dire à leurs copains du centre que leur père passait à la télé qui les a décidé. Ils semblaient tous avoir oublié que depuis deux ans que le jeu existe, pas un joueur n'est sorti vivant.

« Ah! Ah! Ah! C'est l'émotion sans doute, notre sympathique Roger ne peut plus parler. Et bien sans plus tarder, ouvrons les grilles de la première arène, et bonne chance dans notre Smaaaaaaash TV! »

Une des danseuses me pousse dans le dos, le public voyeur hurle sa joie et je suis déjà au centre de l'arène, tout seul avec ma mitraillette. Les quatre murs sont flanqués de portes coulissantes d'où sortiront les flots d'aliens et de monstres cybernétiques qui, dans quelques instants, fonceront sur moi pour me défoncer le crâne. Dans tous les coins, des caméras sont braquées sur moi, pour permettre au public de ne pas rater la moindre séquence, la moindre goutte d'hémoglobine. Ça y est, les premiers ennemis arrivent, par dizaines, ils sont armés de battes de baseball, leur visage est sans expression, ils approchent, les yeux braqués sur moi. Du plafond tombent des paquets cadeaux, des magnétoscopes, de l'argent, beaucoup d'argent, j'en ramasse un maximum, tout en tirant sur mes ennemis, en courant dans tous les sens. Après chaque vague, il y en a une autre. Après cette salle, il y en aura une autre. A quoi bon.



*Ah mais oui, les monstres de fin sont parfois énormes, et très dangereux. Deux serpents géants qui tendent leurs mâchoires pour vous bouffer, c'est déjà pas mal.*

testé sur **AMIGA** par Seb

Smash TV c'est du carnage, et rien que du carnage. Si le joueur, ou les joueurs puisqu'il est possible et conseillé de jouer à deux en même temps, s'arrêtent de tirer ne serait-ce qu'une seconde, c'est la mort assurée. Le nombre de sprites présents à l'écran en même temps est assez impressionnant, ça grouille, ça bouge de tous les côtés. Pour vous aider, vous pourrez ramasser des tonnes de powers-up, des triples tirs, des shurikens tournoyants, des bombes, des lance-missiles. Vous aurez aussi la joie d'exploser sur une mine, dommage.

Chaque level est composé de plusieurs salles qui communiquent entre elles, et qui mènent à un boss de

fin encore plus dangereux que ce que vous avez vu auparavant. Au début du level, on vous montre un plan représentant l'agencement des salles, mémorisez bien le chemin le plus court pour arriver au boss.

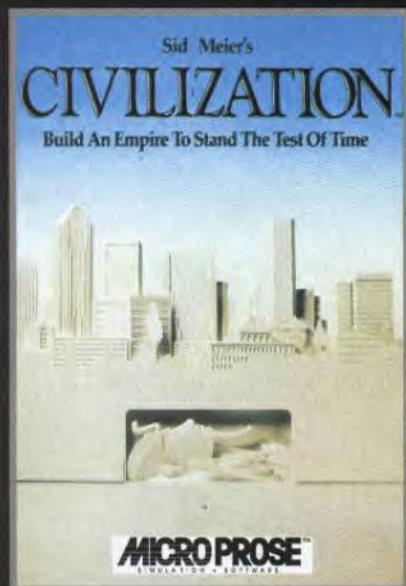
Il est possible de jouer au joystick, ou au clavier. On peut même utiliser deux joysticks par joueur, un pour les déplacements, l'autre pour l'orientation des tirs. Il faut alors connecter un adaptateur de joysticks sur le port parallèle, non fourni avec le logiciel.

Beaucoup de baston, beaucoup d'action, et des tableaux difficiles à passer font de Smash TV un des jeux les plus défoulants de ses derniers mois.

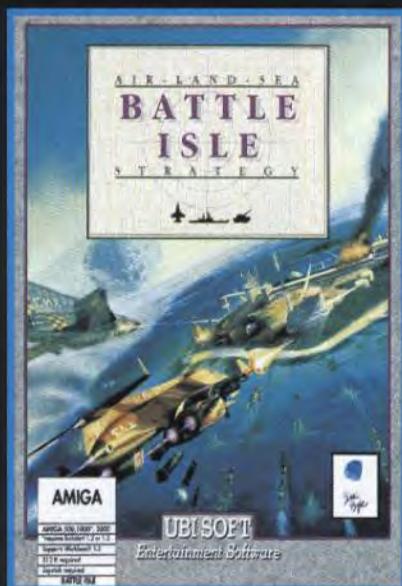
**GRAPHISME 14 SON 16 ANIMATION 15 MANIABILITE 15 86%**  
Disponible sur AMIGA.

tests

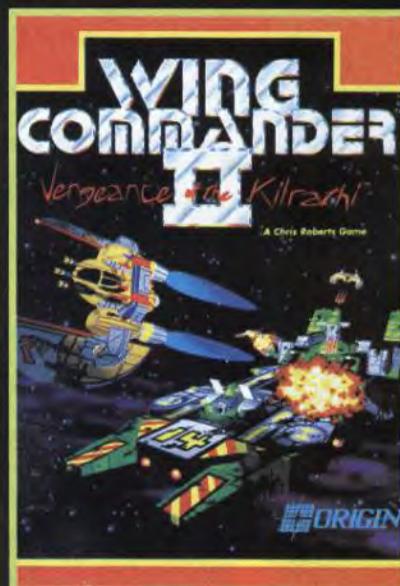
# Pour que le choix d'un jeu ne soit plus le parcours du combattant



PC



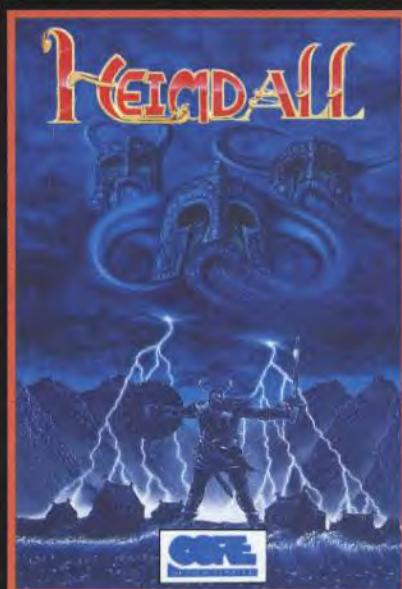
AMIGA - ST/STE - PC



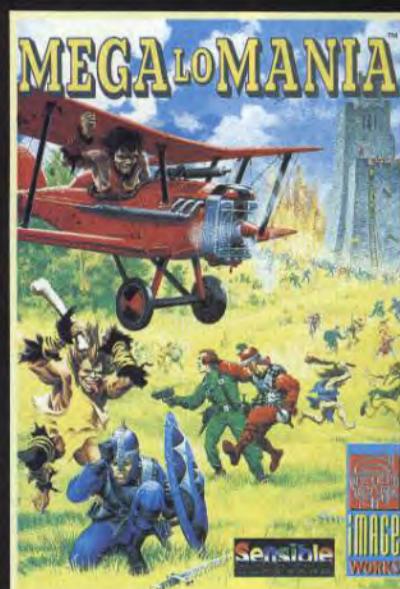
PC



AMIGA - ST/STE - PC



AMIGA - ST/STE - PC



AMIGA - ST/STE

**fnac**

## AGITATEUR DEPUIS 1954.

En vente dans les magasins fnac et fnac logiciels

# SPACE SHUTTLE

**Le pilotage de la navette comme si vous y étiez signé par Virgin Games. Complexe.**

**D**ans le dernier numéro, je disais (test ESS) que le pilotage d'une navette sur micro était aussi aride de nos jours qu'à l'époque de Space Shuttle d'Activision. Si j'avais su ce qui m'attendait avec ce Shuttle-ci, je me serais abstenu de tout commentaire hâtif. En réalité, c'est épouvantablement chiant. Vous me connaissez, je suis le premier à dire que Flight Simulator est génial et du reste, j'y joue souvent en utilisant toutes ses ressources, aussi ce n'est pas une vision de joueur d'arcade peu habitué à utiliser des logiciels complexes qui me fait dire aujourd'hui que les programmeurs de Vektor



Les vues 3D sont superbes et relativement rapides par rapport à leur complexité. Il est possible de paramétrer l'affichage lorsqu'on possède un PC peu rapide.

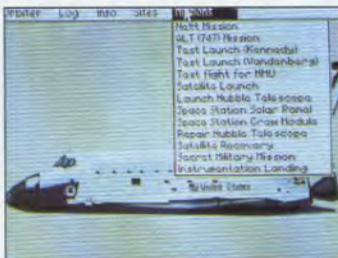
Grafix ont créé, avec Shuttle, un véritable monstre quasiment injouable. Du décollage à l'atterrissage en passant par la mise en orbite et le largage de satellites, les commandes de Shuttle sont à tel point réalistes qu'on en oublie qu'on joue et il faut des semaines et des semaines pour maîtriser les centaines de boutons et voyants (tous opérationnels!) qui se trouvent sur les différents tableaux de bord. Sans nul doute, voilà un logiciel qui ravira les amateurs de prise de tête mais à mon avis, bon nombre de rigolos dans mon genre qui étaient tout fiers d'avoir apprivoisé les logiciels dit compliqués (applications pro y compris) risquent fort de trouver leur maître avec celui-ci. Voyez la nuance, le but n'est pas de jouer, mais de réussir à envisager de jouer. Tout cela est méta-compliqué, je trouve.



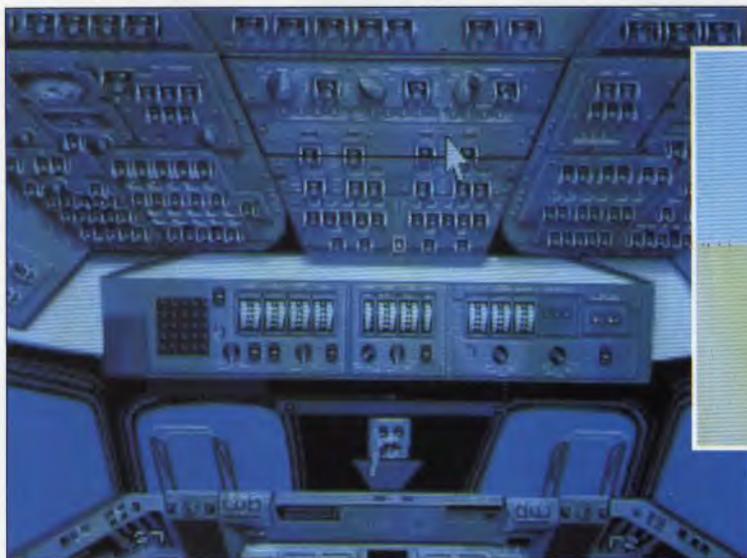
Vu de loin, on comprend pourquoi il est compliqué de piloter l'engin. Ah oui, j'oublie le plus drôle, le pilote doit s'en tenir à un timing très strict. Hors de question d'attendre d'être concentré pour engager une manœuvre. Deux secondes après cette photographie, je devais disparaître, littéralement vitrifié aux parois de l'engin avant d'être vaporisé dans l'atmosphère...



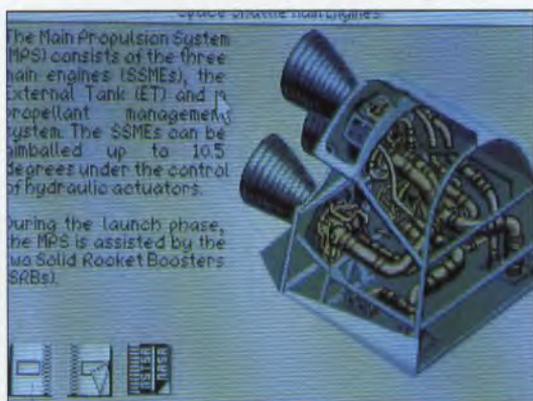
Miracle de la technique, ce tableau de contrôle est trois fois plus grand en réalité puisqu'il est possible (et obligatoire) de scroller. Surprise, tout les boutons servent à quelque chose. Des postes de commande comme celui-ci, il y en a 8 en tout, regroupant une soixantaine de fonctions dont il est impossible de se passer. Je vous fais grâce des détails...



tests



La bombe humaine... s'il est possible de se poser "solement" avec un Cessna ou un Piper, il en va tout autrement avec une navette. Soit on maîtrise, soit on crame.



**VOS QUESTIONS  
POUR LA REDACTION  
TAPEZ \* BAL**

**J 3615  
JOYSTIC K**



testé sur **PC** par Moulinex

Le graphisme 3D des vues extérieures est bien réalisé et dispose des options habituelles (vues sous différents angles, etc.). En revanche, l'ergonomie est trop stricte au vu de la complexité du produit. Certes, la souris est utilisée mais il faut sans cesse jongler avec

différentes combinaisons de touches (simples, Alt et Shift). Un mode "amateur" eût été le bienvenu et surtout, des menus plus clairs. Côté son, la version testée n'étant pas tout à fait finalisée, je m'abstiens de commenter.

**GRAPHISME VGA 16  
ANIMATION 14  
TAILLE -**

**SON ADLIB -  
DIFFICULTE 20**

**90%**

Disponible sur PC. Manuel VO : -

# MAGIC GARDEN

Béchez, ratissez, plantez... enfin un jeu vert! Merci Electronic Zoo!



Il ne manque qu'un tuyau d'arrosage pour noyer toutes ces taupes! Quelque part ce jeu rend méchant. Quel dommage de devoir tuer ces petits bébés taupes! C'est décidé, je pars en croisade pour les sauver! Taïaut!

Seul dans la serre, choyez donc toutes ces petites graines qui ne demandent qu'à croître sous un soleil radieux. Utilisez aussi tous les ustensiles mis à votre disposition. S'il vous en manque, partez de l'autre côté du jardin dans la cabane aux outils. Là, vous pourrez trouver entre autres choses le fameux filet à papillons!



**L**e pauvre Grobble n'est pas un gnome malin. De toute façon, il n'est pas écrit noir sur blanc qu'il faut être malin pour être un gnome sympa. Il y a quelques nuits de cela, il s'introduit subrepticement, sans aucun bruit, avec la discrétion d'un chat, pour dire qu'il était quasiment invisible! dans les jardins du Roi des Gnomes. Ce jardin, lieu de merveilles et de douceurs, fût alors sauvagement saccagé par notre gnome farceur, Grobble le bien nommé. Manque de bol gnomien, il fut pris en flagrant délit et arrêté par les gardes royaux. Comme punition, on lui infligea le plus terrible, le plus ingnomien des châtiments que l'on puisse accorder: il fut condamné à s'occuper du



Sur votre gauche, voici la fontaine. Dans ces eaux lustrales vivent de petits poissons qui souvent, après une erreur de plongeon, ce qui arrive aussi lors des jeux olympiques, tombent en dehors de leur bassin. Courez vite les ramasser!

Voilà votre équipement. A vous de choisir de l'objet que vous allez utiliser ou celui que vous allez déposer. Peu pratique au début, ce tableau sera très vite manipulé avec une aisance diabolique.

jardin jusqu'à perfection. Arg! L'angoisse! Etre 24 heures sur 24 parmi les plantes et les vers de terre... Dans ce jardin, il y a nombre de petits coins à bichonner avec amour et tendresse. Par exemple la serre où vous pourrez planter des petites graines de multiples variétés de fleurs. Un peu écolo mais néanmoins sympa. Mais attention, vous êtes par manque de pot (de fleur, bien évidemment), dans un micro-climat. C'est-à-dire que le temps change très vite, sans prévenir, même pas un coup de téléphone, rien... Vous pouvez comme ça passer subitement de la pluie à la neige puis de la neige au soleil. Pas évident lorsqu'on est un petit jardinier accompli tel que vous! Sachez aussi que sous le jardin, il y a tout un réseau de tunnels où sé-

journe des gnomes poilus réputés pour leur méchanceté. Un bon conseil, n'y mettez pas tout de suite les pieds. Il y a aussi des poissons qui sortent de la fontaine et qu'il faudra remettre à leur place à l'aide du filet à papillons

car comme tout le monde le sait c'est avec les filets à papillons que l'on attrape les poissons, c'est une devise bretonne. Méfiez-vous aussi des taupes et des vers qui dérangent vos cultures. Ne vous laissez pas faire, nom d'un gnome farci! Surtout, faites bien attention à vos faits et gestes car le Roi vous observe: Big Brother is watching you!

testé sur **AMIGA** par TSR

D'une conception vraiment peu courante, Magic Garden est un jeu qui va séduire tous nos amis écologistes. Fini le temps des bastons à répétitions où l'histoire n'est qu'un vil prétexte pour casser du monstre. Un peu de repos, soufflons un instant dans ce jardin. Accompagné d'une musique d'ambiance, partez soigner les fleurs et les animaux présents dans ces lieux. Le scrolling est tout à fait suffisant pour le peu d'animation qu'offre ce jeu. Il faut avant tout faire preuve de patience lorsqu'on arpente le jardinet. La manipulation

n'est pas des plus lumineuses et évidentes dans les premiers temps. Il faudra avoir un peu d'expérience pour ne pas s'énerver en ne parvenant pas à faire ce qu'il faut quand il faut. Sachons néanmoins saluer le côté très original de ce soft dont le thème n'est que trop rarement exploité. Il faut aussi bien voir que ce style pourra étonner plus d'un et en déguster bien d'autres. Mais pour une fois, amateurs de shoot them up, d'aventures et de baston en tous genres, changez-vous les idées agréablement et apprenez à vous détendre pour une fois.

**GRAPHISME 14**  
**ANIMATION 12**

**SON 12**  
**MANIABILITE 12**

Disponible sur AMIGA.

**80%**

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.

OFFRE EXCLUSIVE  
**Auchan**  
SERIE LIMITEE !  
Dans tous magasins AUCHAN,  
les boîtes LOTUS 2 contiennent  
un bon permettant de recevoir  
un pli s'official "LOTUS"



**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



# STARUSH

Ubi Soft vous lance dans un shoot'em up horizontal étudié pour les pros du joystick.

Les extra-terrestres ne sont vraiment pas soigneux. On leur laisse la galaxie cinq minutes, et hop, ils foutent le bordel. Par exemple, là, ils se sont installés n'importe où, ils ont posé leurs vaisseaux sur toutes les



Voici le vaisseau de milieu de tableau du premier niveau. Comme les monstres de fin, il faut lui tirer plein de fois dessus pour l'éliminer.



planètes, n'importe comment, et résultat: la position des constellations a été changée. Ce qui, à très court terme, pourrait être catastrophique pour la notre de planète, la Terre.

Une réunion extraordinaire de scientifiques et de dirigeants des principaux pays de la planète a eu lieu, et tout le monde a conclu qu'il fallait agir. Ça, n'importe quel crétin de n'importe quel village paumé aurait pu le faire. Par contre, ils ont tout de même pris une décision, celle d'envoyer un Starush 3 pour se battre contre les extra-terrestres. Le Starush 3 est androïde très performant, très puissant. Il est capable de s'adapter à n'importe quel milieu, et son système d'armement est



évolutif et complet. Il pourra se déplacer avec son mini-vaisseau à réacteur, avec son pack de propulsion dorsal, ou à pieds. Les ennemis qui viendront se présenter se déplacent rarement seuls, ils aiment être accompagnés par leur semblables, le Starush 3 devra donc combattre en infériorité numérique constante. Les planètes à visiter sont variées par leur aspect, et les ennemis qui s'y trouvent dépendent du lieu (feu, eau, etc...).

Chaque niveau doit être traversé deux fois, une première pour aller affronter un ennemi de grande taille, de gauche à droite, et une seconde dans l'autre sens pour aller éliminer un des monstres tiré du zodiaque.



Les décors de fond pendant le jeu sont vraiment très beaux, très travaillés. Certains sprites ennemis aussi, mais tous vont vite et ont sérieusement envie de vous tuer.

testé sur **AMIGA** par Seb

Après une introduction très réussie, aux nombreuses séquences, aux effets sonores intéressants, et aux superbes graphismes, le joueur ou les joueurs (on peut jouer à deux en même temps) se trouvent directement au cœur de l'action. Les scrollings sont très rapides, les ennemis se déplacent vite, et ils sont très vicieux. Vous devrez faire de nombreuses parties pour bien assimiler leurs déplacements. Le joueur se déplace avec un petit vaisseau, il le perd s'il est touché, puis il se déplace avec une rétro-fusée

dorsale, qu'il perd s'il est touché pour enfin arriver à se déplacer à pieds. Pour remonter la hiérarchie, il faut ramasser des objets qui traînent tout le long de chaque niveau. Vous pouvez aussi améliorer votre puissance de feu, en ramassant d'autres objets, les armes sont variées et de plus en plus puissantes.

Beaucoup d'action, et quelques tableaux réellement superbes, font de Starush un passage très conseillé pour les amateurs de shoot'em ups horizontaux.

GRAPHISME 16  
ANIMATION 17

SON 15  
MANIABILITE 16

Disponible sur AMIGA.

90%

tests

# SUPER SPACE INVADERS

Oh, ça, on connaît  
Space Invaders,  
Mr Domark, oui,  
on y a joué un  
bon paquet de  
temps, même.

Les extra-terrestres attaquent la terre, une fois de plus, et pas en finesse. Ils foncent dans le tas, et semblent n'avoir qu'un but: tout détruire. Pas de chance, vous étiez de garde au bureau d'Intervention Rapide Contre les Attaques Massives à ce moment-là, et c'est vous qui devez aller combattre pour défendre la planète.

Le bureau d'Intervention est équipé d'un petit vaisseau de combat que vous avez l'habitude de manier, souvent, pendant la journée, vous faisiez des petits tours du pâté de maison avec. Les extra-terrestres que vous devez détruire sont heureusement assez crétins, ils se placent en ligne dans le ciel, et bougent tous ensemble, comme si ils

ne faisaient qu'un. Il suffit alors de bien se placer, et de tirer à toute vitesse pour en descendre plusieurs. Au fur et à mesure que vous les détruisez, moins ils sont nombreux, plus leur mouvement de va-et-vient s'accélère, et plus ils s'approchent de vous. Le dernier va même très très vite, et il faut vraiment bien viser pour l'éliminer. Quand vous avez détruit une vague entière d'aliens, une autre apparaît, plus bizarre, avec des mouvements encore plus étranges.

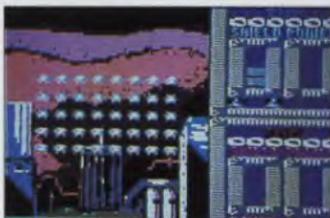
Tout au long de leurs déplacements, apparaît une soucoupe tout en haut dans le ciel qui traverse l'horizon plus vite que ses collègues. Si vous réussissez à la détruire, une option descendra jusqu'à vous, et vous apportera un tir plus gros, plus puissant, ou

un laser qui traverse tout, une arme agréable et efficace en fait.

Au bout de trois groupes d'aliens, vous avez soit la chance de combattre contre un chef ennemi, beaucoup plus gros, beaucoup plus difficile à éliminer; soit de protéger un groupe de vaches que les extra-terrestres tentent d'enlever.

Dommage, n'est-ce pas, si les extra-terrestres avaient choisi un autre jour pour attaquer, vous seriez tranquillement assis derrière votre bureau, à faire des mots croisés. Dommage.

**TOUTES LES INFOS  
TAPEZ \* INF  
J 3615 K  
JOYSTIC K**



La zone de jeu, avec l'action à gauche, et les tableaux de scores et d'énergie des deux joueurs à droite.

Les fonds d'écran sont parfois assez gênants, et empêchent de bien voir les tirs ennemis. Il faut donc être très vigilant.



testé sur **CPC** par Seb

Historiquement parlant, Space Invaders est un monstre, un roi, un diamant du jeu vidéo, et Super Space Invaders sonne comme un hommage. Beaucoup plus varié que son grand-père, ce jeu dispose de 12 niveaux différents, avec, à chaque fois, trois tableaux d'aliens à détruire, puis le boss de fin de niveau ou la séquence où l'on garde les vaches.

Les programmeurs ont voulu pousser sur le

côté graphique, surtout sur les fonds, et le résultat est assez fouillis, et pas très joli. En plus, les sprites sont moches. Les animations ne sont pas assez rapides et le soft ne répond pas assez vite aux ordres. Malgré tout cela, le jeu reste amusant, tellement la formule d'origine est efficace. Vous êtes donc prévenu, une réalisation très moyenne pour un soft tout de même intéressant, surtout qu'il est possible de jouer à deux en même temps.

**GRAPHISME 13 SON 13**  
**ANIMATION 12 MANIABILITE 13**  
Disponible sur CPC. **77%**

OUVREZ  
GRAND  
VOS YEUX



Gmiii...

ET VOS  
OREILLES



Pop!!!

ON VA VOUS  
FAIRE DU  
CINEMA

# AGE

**Avec Tomahawk, bouffez de l'alien à tout va !**

**L**orsque le jeu commence, on vient de vous déposer sur le sol d'un monde à explorer: l'énigmatique planète Kaiser. Au bout de quelques déplacements, vous aurez tôt fait de découvrir un endroit curieux, peuplé par de nombreuses races. Certaines d'entre elles sont d'un commerce agréable, d'autres doivent être évitées ou détruites à grands coups de laser, étant elles-mêmes habituées à tirer sur les aliens dans votre genre. Ne croyez pas cependant que cette aventure

spatiale se résume à faire des cartons sur tout ce qui bouge. La planète est en effet la proie d'un chambardement culturel et vous devrez très rapidement dénouer de nombreuses intrigues qui opposent le pouvoir aux religieux du mouvement Rachnouiste bien connu pour leur intégrisme. De plus, il faudra interroger certaines personnes, trouver des objets et échapper à la révolte des serveurs Technos. Par Rachnou, voilà du boulot en perspective. A ce propos, parlons de 3D; je vous attends à la fiche technique.



Le missile téléguidé permet de récupérer de l'oxygène mais aussi, pourquoi pas, d'explorer les environs.



**PLUS DE 5000 TRUCS ET ASTUCES  
TAPEZ \* POK**

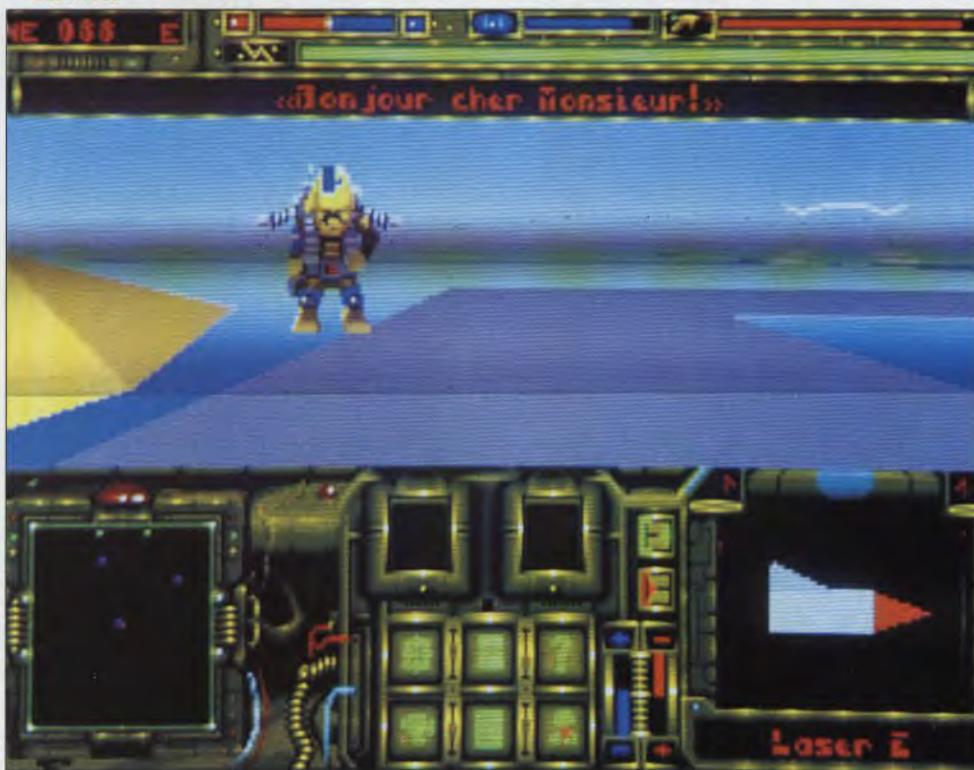
**J 3615 K  
JOYSTIC**

tests

En cours de jeu également, il est possible d'accéder au centre de documentation électronique de l'engin afin de prendre connaissance de son maniement.



Pour discuter avec un Alien, il suffit de le sélectionner et de cliquer sur l'icône adéquate. Pour prendre un objet, idem. C'est simple mais efficace.



testé sur **PC** par Moulinex

Après une intro phénoménale, comprenant des incrustations d'images de synthèse et des scènes animées dans la tradition de Star Wars, on se retrouve sur l'écran de jeu. Pas de doute, la 3D sur PC n'a plus de secret pour Tomahawk. C'est fluide, rapide et même si l'on a déjà vu des formes plus complexes, il faut avouer que la taille des objets 3D est assez

impressionnante, d'autant que le tout est habillé d'images bitmap. Côté son, il est regrettable que musiques et bruitages ne soient pas plus originaux. Les commandes, qui se font essentiellement à la souris mais n'excluent pas l'utilisation du clavier, sont claires. A noter aussi la présence d'une aide accessible à tout moment.

**GRAPHISME VGA 17**    **SON ADLIB**    **14**    **89%**  
**ANIMATION**    **17**    **DIFFICULTE**    **14**  
 Taille : -. Disponible sur PC, HD, CD-ROM, ST et AMIGA.

MAINTENANT  
SUR VOS ECRANS

LA COMPIL  
MICRO



AVEC,  
DANS LES ROLES  
PRINCIPAUX:



CA VA  
CHAUFFER!!

# NO BUDDIES LAND

Dans un monde sans ami créé par Expose Software, sauvez votre peau!



Devant vous les passerelles mouvantes. Un faux pas et c'est le plongeon assuré. Retenez votre souffle et tentez votre chance! Encore heureux que le personnage soit très maniable!

**V**ous voilà dans de beaux draps! Seul, au milieu des ténèbres, armé de votre seul pistolet à fléchettes, vous devez sortir le plus rapidement possible d'un puits. Pourquoi ai-je donc dit le plus rapidement possible? Ah! Ah! Je m'en vais de suite répondre à votre dévorante curiosité. Tout bonnement parce que le niveau de l'eau ne cesse de monter et que comme vous ne possédez pas de branchies ni de nageoires vous risquez plutôt de boire la tasse, traduisez de mourir sur l'instant sans autre forme de procès, comme dirait la fable. Comme tout le monde s'en doute, ce puits est peuplé de créatures cruelles et visqueuses, mises là dans le simple but de vous voir choir et mourir d'une mort atroce. Eh oui, ça vous donne froid dans le dos. Pour vous, un seul mot d'ordre: sortir de cet infâme borbier. Sautant de planche

en planche avec l'adresse de votre race de nain des collines croisé avec un hobbit aux pieds velus, vous percevez chaque fois un peu plus la lumière du soleil, signe de votre liberté. Dans ce puits vous trouverez aussi des morning stars qui se balanceront, gênant ainsi votre progression et manquant à chaque instant de vous voir tomber dans ce précipice fatal. Un seul moyen pour vous en tirer indemne, être précis dans vos sauts et vif dans vos réactions. Inutile de vous dire que si jamais vous manquez ces passerelles mouvantes, on vous ramassera à la petite cuillère parce qu'il ne restera de vous que quelques morceaux épars ça et là qui serviront de festin pour les rats voraces qui traînent dans cet endroit lugubre. Mais comme toute chose a un bon côté, et ce n'est pas mon maître et ami M. Emile Coué qui dira le contraire, vous trouverez aussi une masse d'objets, tout à fait inutiles pour la plupart, mais ça fait toujours plaisir de trouver quelque chose par terre.



Juste à vos côtés pend lamentablement un morning star qui fera très mal si vous vous le prenez dans le nez, croyez-en mon expérience de testeur de morning stars.



Toujours plus haut, toujours plus vite! Le niveau de l'eau monte inlassablement, guettant le moment le plus propice pour vous surprendre et vous faire mourir rapidement en ne laissant derrière vous que quelques rares bulles d'air. C'est triste mais c'est la vie...

testé sur **ST** par T.S.R.

C'est drôle, enfin, façon de parler, mais le thème de ce jeu me rappelle étrangement un hit d'il y a quelques années? Bizarre, bizarre... Cette idée de sortir d'un puits en un temps limité par la montée incessante d'un liquide mortel n'est pas sans faire allusion au célèbre Killing Game Show. Mais passons, puisqu'il s'agit de No Buddies Land. Mis à part un thème on ne peut plus commun, on trouve dans ce jeu de plates-formes tous les pièges et toutes les astuces mille fois présentées et souvent avec beaucoup plus de réussite, de cette masse fabuleuse de jeux que constitue la famille des jeux de

plates-formes: planche mouvante, batterie de tir embusquée dans un coin, saut à effectuer au millimètre près. Bref, tout est déjà vu. Les graphismes qui sentent un peu le bâclé ne suffiront pas faire de No Buddies Land quelque chose d'exceptionnel et de fantastique. Il en va de même pour la musique qui tout en se laissant oublier, ne mérite même pas que l'on s'y arrête un seul instant. Pour conclure, il suffit de dire que si vous possédez un jeu de plates-formes tout à fait quelconque, il sera sûrement largement aussi bien, si ce n'est mieux que ce que vous proposera No Buddies Land.

GRAPHISME 10  
ANIMATION 14

SON 09  
MANIABILITE 15

Disponible sur ST.

**61%**

tests

# LA COMPIL MICRO

DISTRIBUE PAR UBI SOFT  
8 - 10, Rue de VALMY  
93100 MONTREUIL

36 15  
TOP FUN

3615 UBI

# FUN

## Radio



**COWABUNGA!**

Salut, c'est moi,  
**LEONARDO.**  
Fais la collec-  
des **PIN'S**  
**TORTUES NINJA!!**  
Quand tu verras ce sticker  
sur La Compil Micro  
**FUN RADIO.**  
mon **PIN'S** sera à l'intérieur

**COWABUNGA!!**

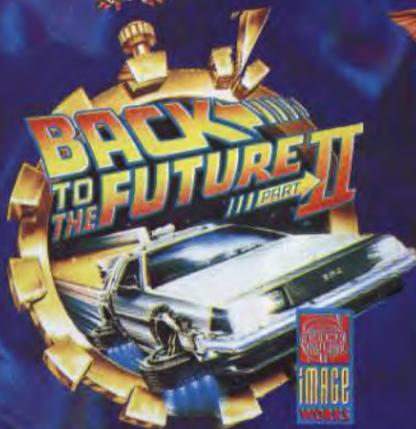
## "LES TORTUES NINJA"



## GREMLINS 2



## topo



# A L'AFFICHE: 4 JEUX GEANTS!

Sur Amstrad, Days of Thunder est remplacé par Indiana Jones et la Dernière Croisade

DISPONIBLE SUR TOUS FORMATS.

**UBI SOFT**  
Entertainment Software

# elite

disponible dans les fnacs et les meilleurs points de vente.

a Tortues Ninja: ©1991 Mirage Studios USA.  
distributed under licence from Mirrosoft Ltd  
or sublicense from Konami and under sublicense  
in Mirage Studios, USA. Konami is a registered  
trademark of Konami Industry Co Ltd.  
©1989 Konami © 1990 Mirrosoft Ltd.  
Gremlins 2: © 1990 Warner Bros. Tous droits réservés.  
Back to the Future: © 1989 UCS & Amblin  
© 1990 Mirrosoft Ltd. Tous droits réservés.  
Days of Thunder:  
© 1990 Paramount Pictures.  
Tous droits réservés.  
© 1990 Mindscape

# GRAND PRIX

Avouez que vous adorez les bolides, surtout ceux de microprose



Départ! Dans cette course je démarre en dernière position! Le faux départ est impossible puisque les commandes ne s'activent qu'au feu vert.

**A**h! La voilà la simulation que tout le monde attendait. Programmé par Geoff Crammond, auteur de Stunt Car Racer, ce jeu est une simulation réelle du circuit international des courses de Formule 1 comptant pour le Championnat du Monde. Le jeu comporte 16 circuits parmi lesquels se trouvent Monza, Monaco, Suzuka, Kawasaki, Mexico, Mexico, Hohenheim et Phoenix. Ah, on me fait signe que Kawasaki et Mexico n'en font pas partie? Tant pis. Un total de vingt-six voitures prennent régulièrement le départ et on y retrouve le nom de toutes les grandes écuries (Ferrari, McLaren, Lotus, Ligier, etc.). Chaque voiture porte les véritables couleurs de son écurie et ses performances sont basées sur celles qui ont été réellement faites en 1990. Comme dans toute bonne simulation de voitures de course, il y a la phase des réglages. C'est une phase importante car vous pouvez adapter votre voiture à votre conduite, au type de circuit, etc. Les possibilités d'intervention se limitent au réglage des rétroviseurs, les ailes de la voiture, les rapports de la boîte de vitesse et les pneus. Je vous conseille vivement de prendre l'option pratique pour vous familiariser avec les circuits et

surtout la conduite de votre bolide. Une série d'options qu'activent les touches de fonctions permet de vous faire assister par l'ordinateur. Par exemple, si vous désirez vous concentrer sur le contrôle de la voiture, l'ordinateur peut prendre en charge le passage des vitesses. Si vous le désirez, le programme vous montre, à l'aide d'un tracé, la meilleure trajectoire à prendre sur l'ensemble du parcours! Très utile quand on veut reconnaître le circuit. Le pilotage en lui-même nécessite un certain entraînement avant d'avoir un contrôle satisfaisant sur la voiture. La principale

difficulté réside dans la maîtrise du passage des vitesses au bon moment et l'attaque des tournants à la bonne vitesse. En outre, piloter avec 25 autres concurrents n'est pas chose aisée. Les arrêts au Pit-stop sont chronométrés. Cette séquence est si bien rendue par les graphismes qu'on "sent" les mécaniciens qui s'affairent autour de vous. Le joueur peut participer à une seule course ou à toute la saison. Le nombre de tours de piste à effectuer est paramétrable (une course complète, c'est assez long et épuisant). Bien entendu, toute course commence par les tours de qualification pour la pole position. Une fois la course lancée, il faut apprendre à lancer son bolide ou le ménager selon les exigences de la course. L'aspect le plus frappant quand on joue à Grand Prix, c'est "l'intelligence" des autres voitures. Contrairement à Indianapolis 500, elles ne font pas de la figuration mais courent réellement pour le gain de la course. Toujours dans Indy 500, les voitures concurrentes ne font aucune erreur de conduite et ne "tiennent" pas compte de votre présence même si vous leur faites une queue-de-poisson. Les pilotes de Grand Prix prennent des risques, freinent quand ils arrivent trop vite sur un concurrent et attendent le meilleur moment pour doubler. Bref, on se sent réellement dans la course.

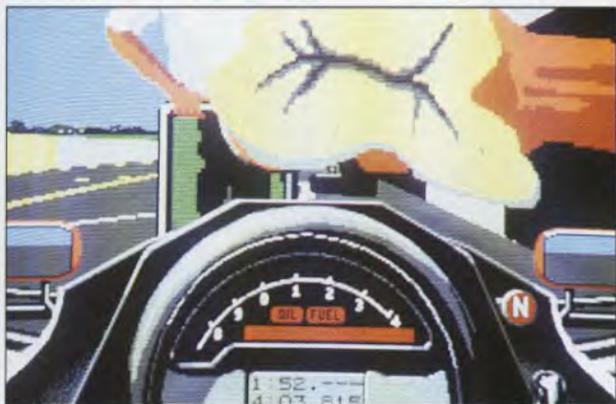


La grande qualité des graphismes en 3D est un des points forts du jeu. Les effets d'ombres sur la chicane, par exemple, renforce sa "consistance".

Les points de vue hors-cockpit sont très limités dans Grand Prix. Ici, vous pouvez suivre les différentes phases de la course comme si vous étiez un spectateur.



Photo d'écran de la version ST. Les arrêts au pit-stop sont déterminants pour le gain de la course. Le temps mis par les mécaniciens pour vous "retaper" est aléatoire, sauf si vous êtes vraiment bien "cassé".



En début de chaque course le programme affiche le tracé du circuit. A noter que chaque circuit a été fidèlement reproduit dans le jeu.



Il n'est pas étonnant de voir des carambolages dans Grand prix. Les pilotes gérés par l'ordinateur prennent des risques et veulent gagner la course.

Le jeu est agrémenté de ce type de graphismes qui ponctuent les moments importants de la course.

testé sur **AMIGA** par Dany Boolauck

Grand Prix sur Amiga est à la fois superbe et un peu décevant. Superbe parce qu'il est supérieur à Indy 500 dans sa conception et le réalisme des graphismes en 3D. Ajoutons-y le réalisme de la course en elle-même, c'est certainement le meilleur du genre. Mais, mais je regrette que l'animation sur Amiga soit aussi saccadée. Bien sûr, je connais les limites de la machine et je ne mets pas en

cause les talents de Geoff Crammond bien au contraire. Je pense pas que quelqu'un d'autre aurait pu faire mieux! Cela dit, Grand Prix est à ce jour la meilleure simulation de F1 sur Amiga. Entre nous, je piétine déjà d'impatience de voir la version PC qui, avec une meilleure vitesse d'animation (et un meilleur son) sera certainement la meilleure course de voitures toutes catégories confondues!

**GRAPHISME 15**  
**ANIMATION 11**

**SON 14**  
**ERGONOMIE 16**

**89%**

Disponible sur PC, AMIGA.

AMIGA  
ATARI ST  
IBM PC  
AMSTRAD CPC



# avec les COMPILS

## L'HIVER SERA FUN !!

### DELTA FORCE

FIRE & FORGET II  
BARBARIAN II  
KNIGHT FORCE  
DARK CENTURY



### STARS SIX

### STARS SIX

FIRE & FORGET II  
MYSTICAL  
DARK CENTURY  
SWAP  
CRAZY CARS II  
OFF SHORE WARRIOR



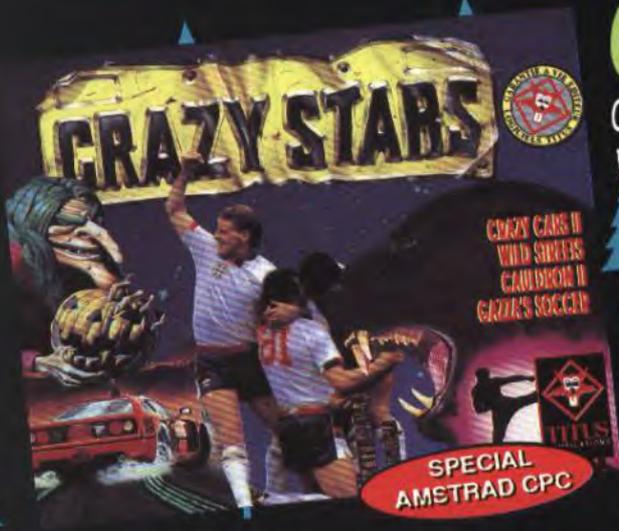
# DE NOËL...

**3615 TITUS**  
DU TÉLÉCHARGEMENT  
DES JEUX, DES CADEAUX  
DES DIALOGUES  
EN DIRECT, DES INFOS.



## MOVIE STARS

INDIANA JONES  
DICK TRACY  
MOONWALKER



## CRAZY STARS

CRAZY CARS II  
WILD STREETS  
CAULDRON II  
GAZZA'S SOCCER



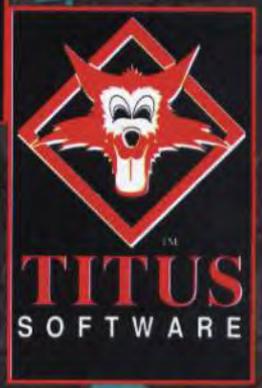
## TITUS ACTION II

WILD STREETS  
GALACTIC CONQUEROR  
FIRE & FORGET II  
OFF SHORE WARRIOR



TITUS - 28 ter, avenue de  
Versailles - 93220 Gagny - Tel.: 43 32 10 92

Fire & Forget II - Knight Force - Dark Century - Wild Streets, Galactic Conqueror © Titus - Barbarian II © Palace Software - Swap © Microïds - Mystical © Infogrames - Gazza's Soccer © Empire Software - Indiana Jones © Lucasfilm Ltd. - Dick Tracy © The Walt Disney Company - Moonwalker © Triumph International - Tous droits réservés.



# TERMINATOR 2

C'est au tour du CPC de profiter de ce nouveau Schwarzy pixélisé façon Ocean.



En fin de compte, les deux protagonistes se retrouvent en face à face, et c'est au tour de John Connor de se battre contre le Terminator. Le combat se déroule dans un environnement à l'aspect futuriste, et les deux personnages sont représentés par des sprites pixelisés. Le combat est très simple, et se joue sur un seul plan. Les deux personnages sont représentés par des sprites pixelisés, et le combat se déroule dans un environnement à l'aspect futuriste.

Le combat se joue sur un seul plan, et les deux personnages sont représentés par des sprites pixelisés. Le combat est très simple, et se joue sur un seul plan. Les deux personnages sont représentés par des sprites pixelisés, et le combat se déroule dans un environnement à l'aspect futuriste.



**L**a guerre qui oppose les hommes et les machines n'en finit plus. Nous ne sommes pas en 1991, mais dans un futur tout de même très proche. Les robots et les ordinateurs qui semblaient avoir pris le dessus se trouvent face à une résistance de plus en plus organisée et puissante. Tout cela est l'oeuvre de John Connor, le chef des rebelles. Skynet, l'ordinateur hyper-évolué qui contrôle les machines, décide d'envoyer un exemplaire de son dernier modèle de Terminators, le T-1000, en arrière dans le temps, pour éliminer John Connor, alors qu'il n'est encore qu'un enfant. Les services d'espionnage des rebelles sont au courant, et, eux aussi,

envoient un Terminator, un de ceux qu'ils ont capturés et reprogrammés pour leur cause. Malheureusement, leur Terminator est beaucoup moins puissant que le T-1000 envoyé par Skynet.

Terminator 2 comporte sept ni-

veaux différents allant du jeu de baston et de frappe, au jeu de réflexion et au parcours avec scrolling vertical. Le premier niveau vous met dans la peau du T-101, le terminator des rebelles, en plein combat contre le T-1000, pour l'occuper pendant que John s'échappe. Vous pouvez déplacer le T-101 à gauche, à droite, et selon vos mouvements et vos pressions sur le bouton de feu, vous pouvez donner des coups de poing, de tête ou de pied. Le T-1000 qui est en face de vous n'est pas encore très puissant, il ne connaît pas vos techniques de combat, et se fera avoir assez facilement. Les visages des différents Terminator sont présentés en bas de l'écran, et symbolisent, par leur transformation progressive en robot, l'énergie des deux protagonistes.

Au deuxième niveau, c'est en deux roues que vous avancez, poursuivi par le T-1000 au volant d'un camion. Il essaye de vous écraser, vous fonce dedans, alors que vous déjà suffisamment occupé avec les tonneaux, les trous et les carcasses de voitures qui encombrant la route. La route défile en scrolling vertical, le chemin qu'il vous reste à parcourir est symbolisé en haut à droite de l'écran, et l'énergie qu'il vous reste est indiquée, encore une fois, par un visage qui se décompose.

Le troisième niveau demande un peu de réflexion et beaucoup de rapidité. Le T-101 doit effectuer une opération sur son bras en un temps limité. L'intérieur de l'avant-bras est décomposé en petits carrés, que vous pouvez déplacer, ce qui provoque un

mouvement des autres carrés. Il faut reconstituer le figure correcte, si vous le faites dans les temps, vous récupérez toute l'énergie du T-101, sinon, l'énergie augmentera en rapport avec le nombre de pièces bien placées.

Quatrième niveau, et autre combat contre le T-1000, plus difficile, votre ennemi à progressé, il est plus fort maintenant. Là encore, vous devez gagner du temps pour que John et sa mère aient le temps de s'échapper. Le combat s'arrête quand un des deux Terminators n'a plus d'énergie, bien sûr.

Le cinquième niveau est un autre tableau de réflexion où vous reconstituez une partie du visage du T-101, en déplaçant les carrés comme dans un jeu de pousse-pousse. Là encore, vous gagnerez plus ou moins d'énergie selon le nombre de pièces bien placées à la fin du temps.

Le sixième niveau reprend le principe de la course en moto, mais à bord d'une camionnette cette fois-ci. Le T-1000 est en hélicoptère, lui, et vous devez éviter tous les véhicules qui se trouvent sur la route, tout en tirant sur l'hélicoptère. Le problème étant que pour tirer, il faut se stabiliser, et que si vous arrêtez de bouger, le T-1000 vous balancera une rafale aux intentions plus que meurtrières. Il faut donc bien doser tous ses mouvements.

Le dernier niveau décidera de votre victoire contre le T-1000 puisque vous l'affrontez une nouvelle fois en duel à mains nues. Par contre, cette fois, il ne pourra plus se régénérer, et les coups que vous lui infligez sont irréversibles.

testé sur **CPC** par Seb

Les adaptations de films n'ont pas beaucoup de soucis à se faire pour leur succès, surtout quand il s'agit d'un film comme Terminator 2, ce qui explique souvent la mauvaise qualité de ce genre de softs. Pourtant, là, Terminator 2 est plutôt réussi. Bien sûr, les différentes séquences ne sont pas très originales dans leur concept, on a déjà vu 100 fois des jeux de bastons à deux à l'Exploding Fist, ou des courses zigzagantes où il faut éviter des objets et

en ramasser d'autres. Mais la qualité générale de Terminator 2 est bonne, les sprites ne sont pas minuscules et se déplacent bien et relativement rapidement.

L'intérêt est aussi réhaussé par la présence de ces deux petits jeux de réflexion, et la musique de présentation, sur fond de digit du T-1000 très réussie, est agréable, alors que les bruitages durant le jeu ne sont pas énervants ou insignifiants, comme trop souvent.

GRAPHISME 15  
ANIMATION 15

MANIABILITE 16  
SON 14

**85%**

Disponible sur CPC.

tests



# SON SHU SI

**Expose Software vous emmène sauver un Roi et son Royaume! Eh oui, rien que ça!**

**D**e nos jours, il est dangereux d'être bon, loyal, honnête et sincère et je dis ça sans vouloir jouer l'immoraliste (NDLR: méfions-nous des gens qui tentent d'imposer des mots sortis tout droit de leur imagination)! La preuve, c'est que le Roi du Royaume où vit en paix le héros bien connu de tous, Son Shu Si, vient de tomber gravement malade. Après une brève enquête, on a découvert que les adorateurs du démon millénaire Taar-Ka était à l'origine de ces maux. Tout cela, c'était sans compter



Un simple coup de pied dans ces huitres géantes et hop! c'est de l'histoire ancienne. Il ne faut pas se laisser marcher sur les pieds!

A coups de boules de feu répétées, ouvrez les coffres qui cachent d'immenses richesses. Que ne ferait-on pas pour quelques pauvres pièces d'or...



sur l'esprit de justice qui habitait le jeune Son Shu Si, qui, fidèle à son roi, comme se doit de l'être tout jeune chevalier-sorcier, part en guerre un beau matin sur l'île de Tan-Tao où furent, il y a des éons, bannis par la loi des Anciens tous les fanatiques et disciples de l'abjecte et repoussant Roi Démon métamorphe. Une fois à terre sur les côtes de l'île, il faudra qu'à force de magie et de bonds fabuleux il parvienne au centre de la forteresse et qu'il réduise en cendres les abominations qui la peuplent. Sur sa route, il devra chercher les nombreux passages et salles secrets. Dans ces salles, il récoltera des renseignements essentiels pour parvenir à la fin. Pour mettre à jour ces caches, Son Shu Si devra tirer de

nombreuses fois un peu partout. Heureusement que les munitions sont illimitées! Pour plus d'efficacité, il pourra, s'il le préfère, donner de grands coups de pieds dans tout ce qui arrivera devant lui, huitre géante, oiseau exotique et êtres divers et difformes. Voilà une bonne occasion de préparer le grand concours annuel de drops du comté! Autant joindre l'utile au danger! Dans le château, il faudra aussi ouvrir les quelques coffres qui apparaîtront ça et là. Pour les forcer, il faudra s'acharner de longues minutes à les canarder à grand renfort de boules de feu. Ces mêmes boules de feu qui en tir unique ou bien triple, lui permettront de dégager le passage. On se pousse devant, gare!

testé sur **AMIGA** par T.S.R.

Son Shu Si vous fera découvrir des paysages riches en couleurs accompagnés de petites musiques assez sympathiques et relativement dynamiques. Sur un scrolling horizontal irréprochable, le petit personnage passe les nombreux obstacles qui font tout le charme des jeux de plate-formes de ce genre. On ne peut pas espérer trouver une originalité quelconque car si dans le domaine tout n'a pas déjà été exploité, il faut sérieusement réfléchir pour espérer trouver quelque chose de nouveau et éviter le déjà-vu (NDLR: quelque chose de nouveau et éviter le déjà-vu) (NDLR: quelque chose de nouveau et éviter le déjà-vu). Visiblement les programmeur se sont plus penchés sur la réalisa-

tion graphique que sur le scénario et les embûches rencontrées en chemin. Puisque je parle des graphismes, juste un mot en ce qui les concerne. Derrière la volonté, assez marquée de vouloir faire japonais, se trouve une foule de sprites mignons et de décors très enfantins. Attention, que l'on ne se y trompe pas, cela ne veut pas du tout dire que le jeu soit laid, bien au contraire. Il est très plaisant de pouvoir avoir autant de couleurs vives à l'écran. Cela nous change considérablement des ambiances ternes et sombres que l'on trouve habituellement dans les donjons de châteaux. Pas de grandes innovations, donc, mais une réalisation assez soignée qui donne un ton jovial à ce jeu néanmoins fort sympa.

**GRAPHISME** 15  
**ANIMATION** 16

**SON** 12  
**MANIABILITE** 10

**80%**

présent à Micro & Co

# TIP OFF

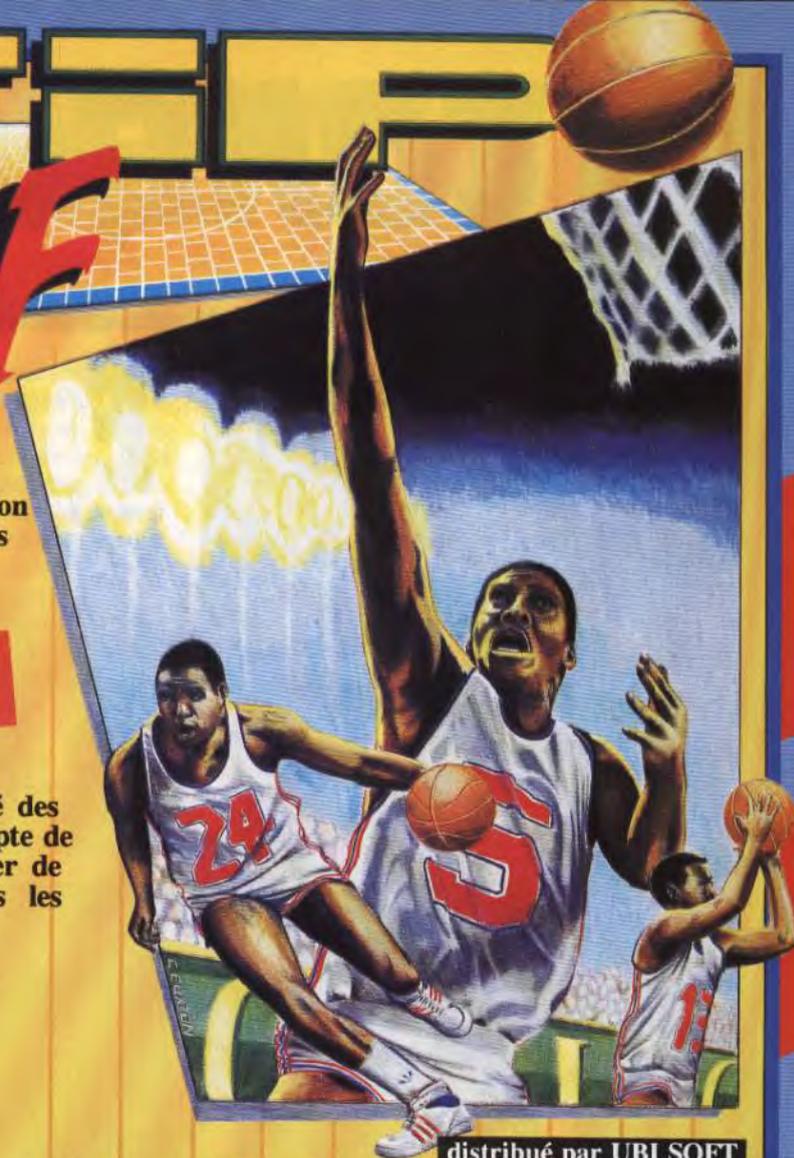
Le véritable rythme du jeu, une action rapide et un style très tactique sont les atouts majeurs de "TIP OFF".

## 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 Screenshots Shown

© 1991 Anco Games

FACILE A JOUER - DIFFICILE A MAITRISER

**ANCO** Software Ltd



disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

# CONQUEST OF

Même si on connaît d'avance l

c'est toujours un plaisir de se replonger dans cette légendaire av



Chaque journée commence dans le repaire de Robin Hood. N'oubliez pas de prendre le cor et l'argent.

**E**n l'an 1193, le roi d'Angleterre, Richard Cœur de Lion part en Croisade. Cette croisade est une des plus sanglantes de l'histoire. En route vers son royaume, Richard se fait enlever par les hommes du roi d'Autriche, Leopold. Retenu en otage, Leopold demande une rançon de 100.000 marks en échange de la liberté de Richard. En Angleterre, le Prince Jean, frère de Richard est le régent. La nouvelle du kidnapping de son frère le réjouit. C'est une occasion rêvée pour lui de s'emparer définitivement du trône. Il fera donc tout pour que le roi ne revienne pas. Richard a pourtant des alliés à commencer par la reine

son épouse qui tente de réunir la somme de la rançon. D'autres bons anglais refusent d'obéir au Prince Jean. Robin de Locksley fait partie de ses rebelles. Caché dans la forêt de Sherwood, il pille les riches pour donner aux pauvres. C'est sa façon de lutter contre la tyrannie du régent et de ses acolytes tel le sheriff de Nottingham. Conquest of the Longbow raconte l'histoire de ce brigand au grand cœur et aux grandes oreilles. Vous y personifiez Robin lui-même entouré de ses fidèles compagnons comme, par exemple, Tuck ou Will ou René. L'aventure est découpée en journées pendant lesquelles vous devez faire un certain nombre d'actions pour pouvoir passer à la suivante. Vu la taille du terrain à explorer, les auteurs ont eu la bonne idée de fournir une carte sur laquelle il suffit de cliquer pour accéder directement aux endroits-clés du jeu. Le premier jour, pas grand chose, vous faites connaissance avec les lieux. N'oubliez surtout pas de vous poster à l'Overlook (un poste de garde qui vous permet de surveiller la route) pour pouvoir sauver une jeune villageoise malmenée par un des gardes du sheriff. La nuit suivante vous faites un drôle de rêve où vous voyez une jeune femme dansant dans les bois, elle se nomme Marian. Au moment où vous voulez vous approcher d'elle, paf, elle disparaît, laissant derrière elle une émeraude. A votre réveil, vous découvrez dans votre main un morceau d'émeraude! Mystère (enfin, mystère, pas tellement, c'est fastoche, c'est rien que d'la magie). Le deuxième jour un de vos hommes vous informe que le cordonnier veut vous voir pour vous entretenir le moral et d'une affaire qui concerne le roi Richard. Comme signal de reconnaissance vous devez lui remettre une pantoufle de femme! Mais voilà, Robin le hors-la-loi ne peut pénétrer dans la ville que sous un déguisement. Pour trouver la pantoufle, pas de problèmes, allez explorer les alentours du lieu où vous avez rencontré Marian en rêve. Vous y verrez Marian en danger qui vous remettra cette pantoufle en échange de votre intervention salvatrice. Quant au déguisement vous l'obtiendrez d'un men-



Au petit déjeuner Robin des Bois et ses compères décident de ce qu'ils vont faire dans la journée. C'est à ce moment que certains renseignements vitaux vous parviennent.



L'Overlook vous permet de surveiller la route sans être vu. Ici, vous devez absolument sauver cette villageoise molestée par un soldat du Sheriff.

tests

# THE LONGBOW

...te l'histoire de Robin Hood,

...nture anglo-saxonne. Un jeu pour les inconditionnels des Sierra.

diant sur la route (vous le verrez de l'Overlook). Achetez-lui ses guenilles et le tour est joué. En ville remettez la pantoufle au cordonnier qui apprendra que Marian est une alliée de la Reine. On vous propose d'attaquer un convoi transportant de l'ar-

gent destiné à l'abbaye de Nottingham (50.000 marks). Cette somme sera utilisée pour délivrer Richard. Voilà, je pense vous avoir donné la trame essentielle de l'aventure. A vous de délivrer Richard et de gagner le cœur de Marian.

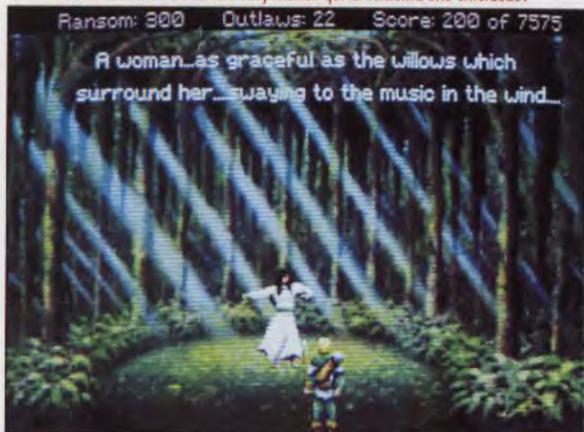


Le soldat vous reconnaît et vous demande de vous rendre. Pour toute réponse, décochez-lui une flèche!

Robin des Bois rêve et voit Lady Marian qui lui remettra une émeraude!

Ransom: 300 Outlaws: 22 Score: 200 of 7575

A woman...as graceful as the willows which surround her...swaying to the music in the wind...



Première véritable rencontre avec Lady Marian qui est attaquée par un faux moine. Elle vous remettra une pantoufle, un signal de reconnaissance très précieux.

Vous aurez à prouver que vous êtes le meilleur au tir à l'arc. Ne décevez pas vos admirateurs. Vous avez du bol, Guillaume Tell a pas pu venir.



Déguisé en mendiant, Robin des bois se rend chez le cordonnier. C'est à lui qu'il faut montrer la pantoufle de Marian. Lui vous remettra un peigne.



testé sur **PC** par Dany Boolauk

Entièrement graphique et animé Conquest of the Longbow est un jeu Sierra. En disant cela je crois vous avoir tout dit. Graphismes, animations et environnement

sonore somptueux. Excellent système de jeu. Bref, la machine Sierra est bien rôdée! Maintenant il s'agit de savoir si on aime ou on n'aime pas. Moi j'aime.

**GRAPHISME VGA 17**  
**ANIMATION 17**

**SON SOUND BLASTER 17**  
**DIFFICULTE 12**

Disponible sur PC.

**92%**



# THE OATH

Une planète inconnue à explorer, des monstres à détruire, c'est le bon plan que propose Attic.

**L**e Blastershuttle est le tout dernier vaisseau sorti de nos laboratoires. De petite taille, très rapide et disposant d'une seule et unique fusée de propulsion, il est capable d'éviter n'importe quel obstacle arrivant à grande vitesse. Son armement de base est un canon placé en dessous de la cabine, mais il est facilement modulable.

C'est ce vaisseau qui a été choisi pour aller explorer cette nouvelle planète découverte par nos astronomes récemment. Et c'est vous le pilote qui avez été choisi. Félicitations. L'équipe qui a découvert la planète en question n'est pas revenue. Ou plutôt, le vaisseau est revenu en mode Pilotage-Automatique, les membres de l'équipage avaient tous été tués. Nous voulons savoir ce qu'il y a là-bas, nous avons besoin de cette planète pour installer de nouvelles usines, et toute forme vivante découverte sur place doit être éliminée.

L'ordre de mission dans les mains, vous ne savez trop que faire. Sauter de joie parce que c'est le premier boulot qu'on vous propose depuis des mois, ou commencer à vous inquiéter sérieusement parce que cette planète ne

Voici le monstre de fin du premier niveau. Il est pas beau, hein. Enfin, j'veux dire que son apparence n'est pas des plus agréables, mais le sprite du jeu est superbe.

vous plaît guère. Toujours est-il que vous acceptez l'offre, la récompense étant suffisament conséquente pour payer les dettes que vous avez accumulé depuis les deux ans passés sans trouver de travail.

Maintenant vous êtes fixé, vous auriez mieux fait de vous inquiéter plus sérieusement encore, et vous avez bien fait de ne pas sauter de joie. Cela fait à peine cinq minutes que vous survolez la planète nouvelle, et déjà les ennemis se présentent devant vous, énormes et très nombreux. Tellement nombreux que vous plongez désespéré dans la première grotte qui se présente. Pas de chance, c'est encore pire qu'avant. Maintenant, non



Le premier monde est entièrement sous-marin. Il est donc normal de tomber sur des bancs de poissons. Un peu méchants, les poissons, mais tout de même.

seulement les ennemis sont nombreux et énormes, mais en plus ils sont horribles, hideux, et très méchants.

Heureusement, de temps en temps vous pourrez ramasser des capsules d'énergie, ou des armes supplémentaires pour votre vaisseau. mais ne comptez pas trop là-dessus, comptez surtout sur vos réflexes et votre rapidité.

Votre Blastershuttle est équipé d'un Cyb... Hum, excusez-moi, je, oh mon Dieu, tout de même, c'est un Plasma Beam. C'est hyper-efficace, quoi.

Votre Blastershuttle est équipé d'un Magnotronics Grenadethrowers MTG-2.8 Mark III tout droit sorti des Magnotronics Grenadethrowers MTG-2.8 Mark III Industries.



testé sur **AMIGA** par Seb

Allez, hop, encore un shoot'em up des plus classiques. Cette fois, on pardonnera tout de même la chose, car le shoot'em up en question est bien fait. Bien sûr, il ne présente aucune originalité, pas la moindre innovation, mais tous les éléments habituels sont présents, et bien réalisés. Vous pourrez ramasser des power-ups, des vies supplémentaires, des bombes qui détruisent tout à l'écran. Vous pouvez aussi améliorer l'équipement de votre vaisseau, en ramassant des lance-roquettes, des lance-

grenades, des tirs larges, des lasers, des mines: 7 armes supplémentaires disponibles.

L'ambiance du jeu, et en particulier les graphismes, sont très sombres, tellement sombre qu'il est difficile de prendre des photos, vous avez dû remarquer. Mais les graphismes sont bons, très jolis.

Allez, tiens, dans la catégorie "variation sur un thème connu", The Oath est bien agréable, et mérite votre attention.

**GRAPHISME 17**  
**ANIMATION 15**

**SON 16**  
**MANIABILITE 16**

**86%**

Disponible sur AMIGA.

# HEIMDALL

3615 UBI

Bientôt disponible  
sur AG, PC et ST.



La malédiction des dieux était prévue pour l'époque Ragnarök, époque pendant laquelle la confusion et la ruine s'abattrait sur le Monde, et les dieux se rassembleraient sur le dernier champ de bataille...



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

**CORE**  
DESIGN LIMITED

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

# ELVIRA : LE JEU D'ARCADE

UN JEU D'ARCADE, ÇA N'ARRIVE PAS TRÈS SOUVENT. MICRO-VALUE

S'EST LANCÉ DANS L'AVENTURE SANS GRANDE CONVICTION... VISIBLEMENT.

**T**iens, tiens, un jeu d'arcade sur PC! Il y en a tellement peu que quand on tombe sur un d'entre eux, ça fait bizarre. Le jeu s'inspire des péripéties d'Elvira, cette plantureuse brune aux allures de sorcière. Jeu d'action classique, Elvira: the arcade game vous fait traverser différents niveaux dans des mondes hostiles tels que la glace ou le feu. Alors, on voit la belle Elvira se déhancher, ses jambes fuselées que dénude, au rythme de ses pas, sa jupe fendue.

Avouez que cela nous change radicalement des héros musclés ou des lutins agiles qu'on voit habituellement dans les jeux de plates-formes. Notre héroïne au look de bourgeoise hyper-sophistiquée et surtout très excentrique doit maîtriser des niveaux bourrés de monstres. Et ce n'est pas pour autant qu'elle va se mettre à courir, elle ne se déparait jamais de sa démarche calme et étudiée. Ah oui, il lui arrive de sauter aussi, en pliant les jambes, si, si. Quant aux armes, elle en récupère

tout au long de son parcours. Le plus courant est cette espèce de bombe qu'elle lance à la manière d'un morceau de viande qu'on jette à un chien! Si vous êtes persévérant vous allez la possibilité de doubler, même de tripler vos tirs (quelque soit l'arme que vous possédiez). Les monstres sont assez variés et attaquent soit par devant, soit par derrière (les coquins!). Mais attention, il n'y a pas que cela, évitez les fossés et autres machineries infernales que recèle le décor.



Elvira en pleine action! Elle lance ses bombes flamboyantes qui tournoient avant de rencontrer une cible.



Le monde du feu est plein de chaleur et de feu. Non... c'est le monde du feu qui dégage une atmosphère torride et... Non, c'est le monde infernal qui flamboie... Non, c'est le monde du feu... merde!



Instantané sur un des fameux bords d'Elvira. La moindre erreur est fatale surtout du fait que les commandes ne permettent pas des atterrissages très précis.



Les décors donnent dans le fantastique. Ce monde de glace dans lequel évolue une Elvira à peine couverte, c'est fantastique, non?

**TOUS LES THEMES DE DEBAT**

**TAPEZ \* TRIB**

**J 3615 JOYSTIC K**



Cet écran vous permet de choisir le monde dans lequel vous voulez vous lancer. Ici, c'est le monde du feu. Je sais, vous aviez remarqué, mais moi je dois écrire une légende!

tests

testé sur **PC** par Dany Boolauck

Malgré ses graphismes tout à fait corrects et ses 256 couleurs, Elvira en héroïne de jeu de plates-formes n'est pas très convaincante. Mais d'un autre côté, c'est un des rares jeux d'action sur PC. Alors?

Disons qu'Elvira ravira les gamins, quant aux autres cela m'étonnerait franchement qu'il soient ébahis par le jeu doté d'une animation pas ultra rapide. Pour les amateurs seulement.

**GRAPHISME 15**  
**ANIMATION 14**

**SON 14**  
**MANIABILITE 15**

**72%**

Disponible sur PC.

# KILLERBALL

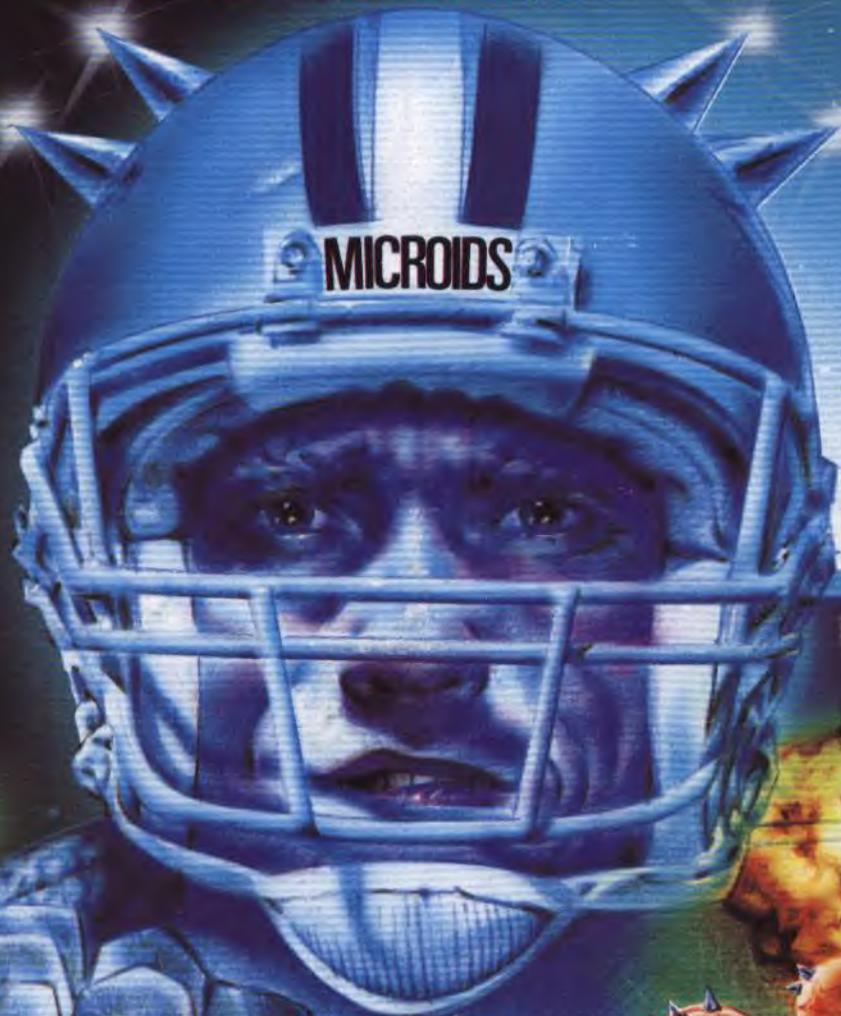
**Si vous voulez vraiment de l'action ...  
Je vous attends !**

Dans l'arène de KILLERBALL les équipes les plus déterminées à vaincre, quelque soient les moyens, sont prêtes à vous affronter dans des matchs où les règles sont simples : SEULE LA VICTOIRE COMPTE.

Plus vous progresserez, plus vos adversaires seront impitoyables, 24 équipes plus sauvages les unes que les autres sont prêtes à vous affronter, ou plutôt à vous anéantir sous les hurlements des foules déchainées.

Seuls les plus courageux d'entre vous arriveront au niveau ultime: La Ligue Elite...ou tout devient possible, et surtout le pire...

KILLERBALL pour un ou deux joueurs simultanés qui veulent vraiment de l'action...



**MICROIDS**

Atari ST/STE-Amiga 500/500+/2000-PC-Amstrad CPC6128

58, chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY TEL (1)46 32 24 35



Sur la ligne de départ, vous pouvez choisir entre deux véhicules différents. Comme l'indiquent les deux autres photos, leurs caractéristiques sont différentes, votre choix dépendra de votre style de conduite.



De très gros sprites sur la route, comme ce camion qui vous cache toute la vue. Admirez la route qui part au loin, et reste précise, avec d'autres véhicules qui évoluent dessus.

Tous les ans la municipalité de San Francisco organise la course des chauffeurs de la police. Un grand nombre de rues sont alors bloquées pour réserver l'espace aux compétiteurs. Les spectateurs sont toujours nombreux pour admirer cette course, la foule se presse sur les trottoirs pour admirer leurs beaux gardiens de la paix urbaine. Durant l'espace d'une journée, comme par magie, tout le monde aime les hommes en bleu.

Vous êtes bien sûr l'une des toutes nouvelles recrues de la ville, et vous comptez bien montrer à tout le monde ce dont vous êtes capable quand on vous met un volant entre les mains. Dès le départ, choisissez quel véhicule vous allez prendre. On vous en propose deux

# CISCO HEAT

Une tenue bleue, une casquette, un flingue et une bagnole avec des gyrophares: vous êtes prêt pour la course organisée par Image Works.

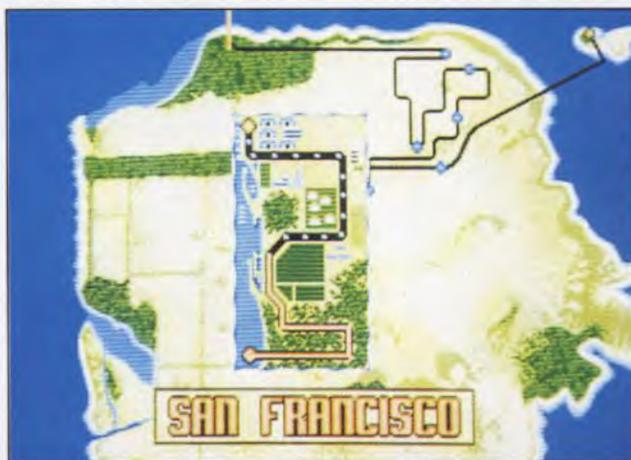
aux caractéristiques et aux allures différentes, mais comme vous n'y connaissez rien en technique de moteur, vous prenez la plus belle.

Les voitures sont alignées, très impressionnant ce ramassis de voitures surmontées de gyrophares qui attendent le signal du départ. D'ailleurs, le voilà, le signal.

La course est divisée en de nombreuses étapes, elles-mêmes divisées

en d'autres étapes plus courtes que vous devez parcourir en temps limité, un gros chrono défile d'ailleurs à l'écran. Votre voiture dispose de deux vitesses, qu'il convient d'utiliser au mieux pour ne pas perdre la moindre seconde.

Les célèbres dénivellations de San Francisco sont reportées ici de façon très précise, ainsi que toute le plan de la ville, avec les vrais noms, et à l'échelle. On s'y croirait presque.



Voici la carte de San Francisco, avec toutes les étapes, elles-mêmes divisées en d'autres petites cartes.

testé sur **ST** par Seb

Non, Cisco Heat n'est pas une simple course de voitures de plus. Pour au moins une bonne raison, il est très bien fait, et agréable à jouer. Les graphismes sont réussis, l'action rapide, et les sprites qui défilent au bord de la route sont vraiment gros et grands. Les autres véhicules aussi d'ailleurs, il arrive souvent que le joueur zigzague

entre des camions, par exemple, en plus des queues de poisson qu'il doit faire à ses collègues de travail.

La musique à forte connotation house est réussie, et colle très bien avec l'action. Enfin bref, un bon jeu qui demande même beaucoup de réflexes et de rapidité pour terminer dans les temps.

**GRAPHISME 16**  
**ANIMATION 16**

**SON 15**  
**MANIABILITE 15**  
Disponible sur ST.

**87%**

tests

# GREAT COURTS

THE BEST JUST GOT BETTER

2

- GRAPHISMES et BRUITAGES encore plus réalistes
- CREER votre propre joueur, HOMME ou FEMME !
- Participez à de NOUVEAUX TOURNOIS (Coupe Davis...)
- Jouez en SIMPLE ou en DOUBLE
- TOUS les coups sont permis

**GREAT COURTS  
REMET  
SON TITRE EN JEU !**

**UBI SOFT**  
Entertainment Software



et les meilleurs points de vente.  
Disponibles dans les FNAC

# THE TERMINATOR

**Il avait dit qu'il reviendrait  
et le voilà avec Bechesda  
Softworks.**

**L**a jeune et ravissante Sarah Connor a de gros problèmes. Elle est poursuivie par un cyborg, créature mi-homme, mi-machine, nommé le Terminator, doit-on encore le présenter. Cette machine a une mission claire: s'infiltrer et tuer la belle Sarah qui dans un avenir proche mettra au monde un fils, prénommé John. Ce fameux John Connor, que l'on a pu admirer il y a encore peu de temps sur tous les écrans de France, sera celui qui, dans le futur, mettra un terme au pouvoir exercé par les ordinateurs sur les hommes. Bref, il est capital que cet "avortement rétroactif" n'ait pas lieu. Pour cela, les gens de l'an 2029, qui sont des personnes



rusées et prévoyantes, ont envoyé un soldat d'élite: Kyle Reese. Cet homme devra protéger au péril de sa propre existence la mère du futur héros. Seul contre le Terminator dans un monde matérialiste qui ignore tout des voyages temporels, Kyle devra trouver son équipement et guider au travers de multiples dangers Sarah qui sera dès le début du jeu avec lui. Il ne faudra d'un côté comme de l'autre reculer devant rien, vol de voiture, vol d'arme, meurtre de policier mais aussi de civils... Quel que soit le camp que vous choisirez, le Terminator, ou bien (si vous vous sentez



l'âme d'un héros) Reese, le futur de toute l'humanité sera entre vos mains. Un duel entre l'homme et la machine pour sauver le futur, une course poursuite à en perdre haleine pour empêcher que le pire n'arrive.



testé sur **PC** par T.S.R.

Sept ans après la sortie de la première partie de Terminator, les éditeurs font enfin l'effort de nous faire revivre les temps forts de ce fabuleux film sur nos micros. Dès les premières secondes on se retrouve dans l'ambiance du film, le générique de présentation reprenant exactement celui du film. Première particularité bien appréciable, vous pouvez au choix interpréter le rôle musculeux du Terminator ou celui plus humain et sentimental de Kyle. Vous dirigerez les personnages dans des décors en trois dimensions face pleine, au milieu Los Angeles. A pied ou bien en voiture si vous êtes malin, arpentez les rues, soit à la recherche de Sarah et de son ange gardien, soit accompagné de l'héroïne que vous dirigerez par des ordres

simples et concis. La manipulation est par contre beaucoup moins réjouissante. Il est extrêmement dur de diriger correctement son personnage. Cette difficulté est peut-être due à l'excessive richesse des possibilités d'action qui couvrent un éventail aussi complet que varié. Que l'on interprète le rôle du sauveur de l'humanité ou le sauveur de l'avenir robotique, la quête est tout aussi passionnante. L'action bat son plein jusqu'à l'ultime confrontation qui décidera de tout. On regrettera tout de même que le scrolling soit par moment si imparfait et si souvent truffé de désagréables "bugs". Rassurez-vous, cela ne gâche en rien le spectacle que les amateurs du film, tout comme moi, savoureront comme il le convient de l'être.

**GRAPHISME 15**  
**ANIMATION 12**

**SON 14**  
**MANIABILITE 09**

**82%**

tests

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 du 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**



**KONAMI**

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente





La colonne de feu va attaquer le leader du peuple adverse. Il est reconnaissable au symbole placé près de sa demeure.

# POPUL

POPULOUS ETAIT DEJA

BULLFROG A REUSSI A FAIRE PLUS FORT. POPULOUS II EST

**N**os cinq pages de previews sur Populous II (voir Joystick n°19) ont certainement fait baver les adeptes de Populous.

L'attente est terminée, Populous, version finale, vient de tomber sur mon bureau. Vous pourrez donc l'offrir ou vous l'offrir comme cadeau de Noël. Pour rappel, Populous II garde le même système de jeu et les mêmes règles de base que son prédécesseur. Vous êtes toujours un dieu, qui doit se battre contre son homologue (humain ou ordinateur) pour la domination d'une partie de l'univers. Chaque Dieu est adoré par un peuple (bleu ou rouge) qui reçoit en retour votre paternelle attention. Les prières que vous adressez à votre peuple vous procurent de l'énergie nommée manna. Cette manna vous permet d'utiliser une panoplie de pouvoirs mis à votre disposition. Plus vous contentez votre peuple, plus votre réserve d'énergie augmente ce qui vous donne les moyens d'attaquer le

peuple ennemi. Votre puissance peut s'exprimer dans les six éléments fondamentaux de Populous 2 c'est-à-dire l'eau, le feu, la terre, l'air, l'homme et la végétation. Dans chaque élément vous pouvez lancer six sorts. Mais attention, vous commencez votre première partie avec, comme pouvoirs, uniquement les sorts liés à l'Homme : façonner la terre, déplacer le Papal Magnet, créer un chevalier et déclencher l'Armageddon. Ensuite vous ne disposez que d'un seul sort d'un élément que vous choisissez en début de partie. Après votre première victoire, vous gagnez des points d'expérience qui donnent accès à un nouveau pouvoir dans un des six éléments. Sauvegardez donc votre dieu d'une partie à l'autre (en conquest mode) si vous voulez vous retrouver avec une divinité ayant six pouvoirs dans chacun des six éléments. Ces pouvoirs s'obtiennent par ordre de croissance. Par exemple, dans le domaine de la terre, le premier

sort crée des marécages (le plus faible) et le sixième déclenche un volcan (très spectaculaire). A force de les utiliser, vous apprendrez à connaître les propriétés de chaque sort. La colonne de feu, par exemple, se déplace toujours du bas (des terres) vers le haut. Sachez également que chaque sort peut-être neutralisé par un autre sort. Ce sera à vous de trouver les bons sorts. Le reste n'est pas très différent

**LES DERNIERS  
SOFTS SORTIS  
TAPEZ \* AFP**

**J 3615  
JOYSTIC K**



Nous avons utilisé une version "cheat mode" pour montrer sur le même écran quelques pouvoirs. Ici, vous voyez les marécages, la colonne de fumée, une tornade et un tremblement de terre. Seul un dieu très puissant peut déclencher tous ces cataclysmes en même temps.

tests

# POULOUS II

UN JEU FABULEUX.

UN DES TITRES INCONTURNABLES DE CETTE FIN D'ANNEE.

du premier épisode, on construit, on fortifie son peuple puis, on le lance à l'attaque de l'ennemi.

Les premières parties sont rapidement expédiées, par la suite, on est un peu surpris par la vitesse de réaction de l'ordinateur et son agressivité. Je vous laisse imaginer les parties endiablées qu'il peut y avoir entre deux joueurs (en connectant deux ordinateurs).

La tornade est un sort mineur de l'élément Air. Elle ne tue pas mais comme elle se déplace toujours du haut des terres vers la mer, elle entraîne des hommes qui se noient!



La foudre appartient à l'élément air. elle est peu dangereuse mais répétées, les attaques de foudre peuvent être mortelles.



Le tremblement de terre, sort de l'élément terre est un des plus dévastateurs. Le craquement du sol est une animation spectaculaire.



testé sur **AMIGA** par Dany Boolauck

Passionnant! Populous II a bénéficié d'une réalisation technique sans faille. Le luxe de détails dans les graphismes et surtout les animations est étonnant.

Entièrement gérable à la souris, le jeu gagne en intérêt grâce à ce système d'acquisitions de sorts au fil

des parties. A noter que vous pouvez sauvegarder votre dieu et l'utiliser contre le dieu de vos amis.

Une autre réussite de Bullfrog qui va encore nous garder pendant de longues heures devant notre petit écran.



**GRAPHISME 17 SON 15**  
**ANIMATION 18 DIFFICULTE 15** **96%**  
Disponible sur Amiga.

3615  
TITUS

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

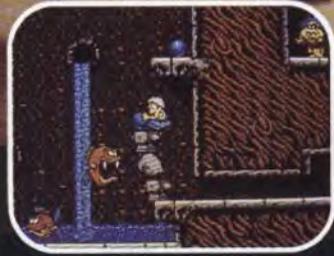


LAO

LES AYE

VOL. 1 LA ZOUBIDA

# ZOK



# LAGAF' AVENTURES DE MOKTAR

Disponible sur:

AMIGA  
ATARI ST  
IBM PC  
AMSTRAD CPC



**A**près l'être éclaté avec Lagaf', rejoins Moktar dans ses nouvelles aventures en **JEU VIDEO!!!** En scooter doré et sur ton tapis volant, sème la zizanie de Paris à Marrakech en passant par les déserts torrides du

Sahara. Affronte 45 Babymatic, le bébé flingueur, Toyo, le serpent à lunettes et plus de 40 ennemis délirants.

95 % GEN D'OR  
97 % JOYSTICK MEGASTAR  
18/20 TILT HIT

- MUSIQUE ORIGINALE DE LA ZOUBIDA
- PLUS DE 900 ÉCRANS SUR 16 NIVEAUX
- INTERACTION UNIQUE: MOKTAR / ENNEMIS / OBJETS / DÉCORS



Montre-toi astucieux pour surmonter les obstacles!



Elimine tes ennemis de sang-froid... ou bien par surprise!



Tu arrives par derrière et soulèves le balèze de toutes tes forces pour l'envoyer dans le décor!



Les parties de bowling sont délectantes... surtout quand tes ennemis se prennent pour des quilles!



Le top, c'est de trouver une salle pleine de bonus, de faire le plein d'énergie... et de gagner des vies!



28 TER, AVENUE  
DE VERSAILLES  
93220 GAGNY  
Tel.: 43 32 10 92

# ALIEN STORM

**Les Aliens envahissent la terre, ses villes, ses rues. US Gold envoie ses troupes pour lutter.**

**L**es Goblurgs, des aliens particulièrement horribles et dégoutants, ont parcouru toute la galaxie pour trouver une planète où poser leurs 7 pattes chacun. Ils sont hyper-contents, ils viennent d'en trouver une tout à fait charmante, pleine de régions accueillantes, de montagnes, de rivières, de fleurs, vraiment la planète idéale. Seul petit problème, elle est déjà habitée par des êtres étranges et idiots qui passent leur temps à travailler et à construire des choses bizarres qui ne servent même pas à être mangées. Les Terriens sont hyper-contents, ils viennent d'avoir la preuve que les extra-terrestres existent. Seul petit problème, ils sont juste en train d'envahir la Terre, et n'ont absolument rien à foutre des scientifiques

en blouses blanches qui viennent pour "entrer en contact avec eux". Enfin, ils leur portent tout de même un peu d'intérêt, ils les mangent. Après avoir perdu quelques centaines de leurs meilleurs savants, les autorités mondiales se sont décidées à envoyer d'autres catégories d'humains, ou plutôt une autre certaine catégorie d'humains qu'on appelle maintenant Les Chasseurs d'Aliens. Gros Georges est l'un d'eux. Avant de devenir un chasseur d'Aliens, il était chasseur d'êtres humains en général. Si une guerre se déclarait quelque part, Gros Georges faisait systématiquement partie des volontaires, et si possible des troupes qui vont au front. On lui a expliqué ce qu'on attendait de lui, c'est simple, il faut rentrer dans les tas, et tirer sur tout ce qui bouge. Gros

Georges ne risque pas de faire de bavures, les villes où les Aliens ont foutu leur bordel sont entièrement vides d'humains. Certains ont déserté les lieux, les autres ont été mangés. Pour combattre, Gros Georges dispose d'un laser très puissant, et qui envoie des rayons de couleur très jolis, c'est toujours mieux. Mais notre ami n'hésitera pas à donner quelques coups de pied dans les plus visqueux des Aliens, ça l'amuse toujours. Pour se sortir de certaines situations un peu difficiles, il pourra sauter, ou faire des roulades,



Les clients de ce grand magasin ont une allure assez étrange. Plutôt que de s'intéresser à la nourriture qu'on leur présente sur les étalages, ils préfèrent manger les clients qui entrent.

comme ça, hop. Si les ennemis sont trop nombreux autour de lui, Gros Georges peut demander de l'aide grâce à l'émetteur qu'on lui a fourni. Un avion de l'armée intervient et bombarde la zone où il se trouve pour déblayer le terrain. De temps en temps, Gros Georges entrera dans ces bâtiments, des grands magasins, des épiceries. Ces lieux regorgent d'Aliens sauteurs, cachés partout. Là aussi il faudra tirer très rapidement sur tout ce qui bouge, car les Aliens qui sortent de leurs cachettes tirent aussi sur Gros Georges, ils tirent des Aliens plus petits qui mordent très fort. Allez, bonne chance, on compte sur toi, Gros Georges, débarrasse-nous de toute cette racaille extra-terrestre, on a du boulot, on veut retourner dans nos villes, dans nos maisons.



Ça, il faut vous attendre à tout. Y compris à ce que des aliens sortent des poubelles, et même qu'ils se déplacent en la gardant sur le dos.

testé sur **AMIGA** par Seb

On commence par choisir son personnage, normal, le programme en propose trois: un homme, une femme, et un robot. Chacun dispose d'animations et de façons de se déplacer différentes. Tiens, justement, les animations d'Alien Storm sont pas mal, rien d'exceptionnel, mais les graphismes des monstres sont assez bien rendus. Non, je n'ai jamais vu d'alien, mais si j'essaye d'imaginer quelque chose de gluant et répugnant, ça correspond assez bien avec ce qu'en pense US Gold.

Entièrement dédié à l'action et au massacre, Alien

Storm dispose quand même de 6 niveaux eux-mêmes séparés en plusieurs stages. Il y a trois catégories, ceux à déroulement horizontal où vous voyez votre personnage évoluer, vous vous déplacez en marchant; ceux où vous êtes placé de façon subjective dans l'action, dans les bâtiments, dans le genre des jeux à la Operation Wolf; et ceux où le scrolling va à toute vitesse, et où votre personnage court comme un fou.

Il est possible de jouer à deux en même temps, en prenant un personnage chacun, et en massacrant les aliens en chœur.

**GRAPHISME 15**  
**ANIMATION 15**

**SON 14**  
**MANIABILITE 14**  
Disponible sur AMIGA.

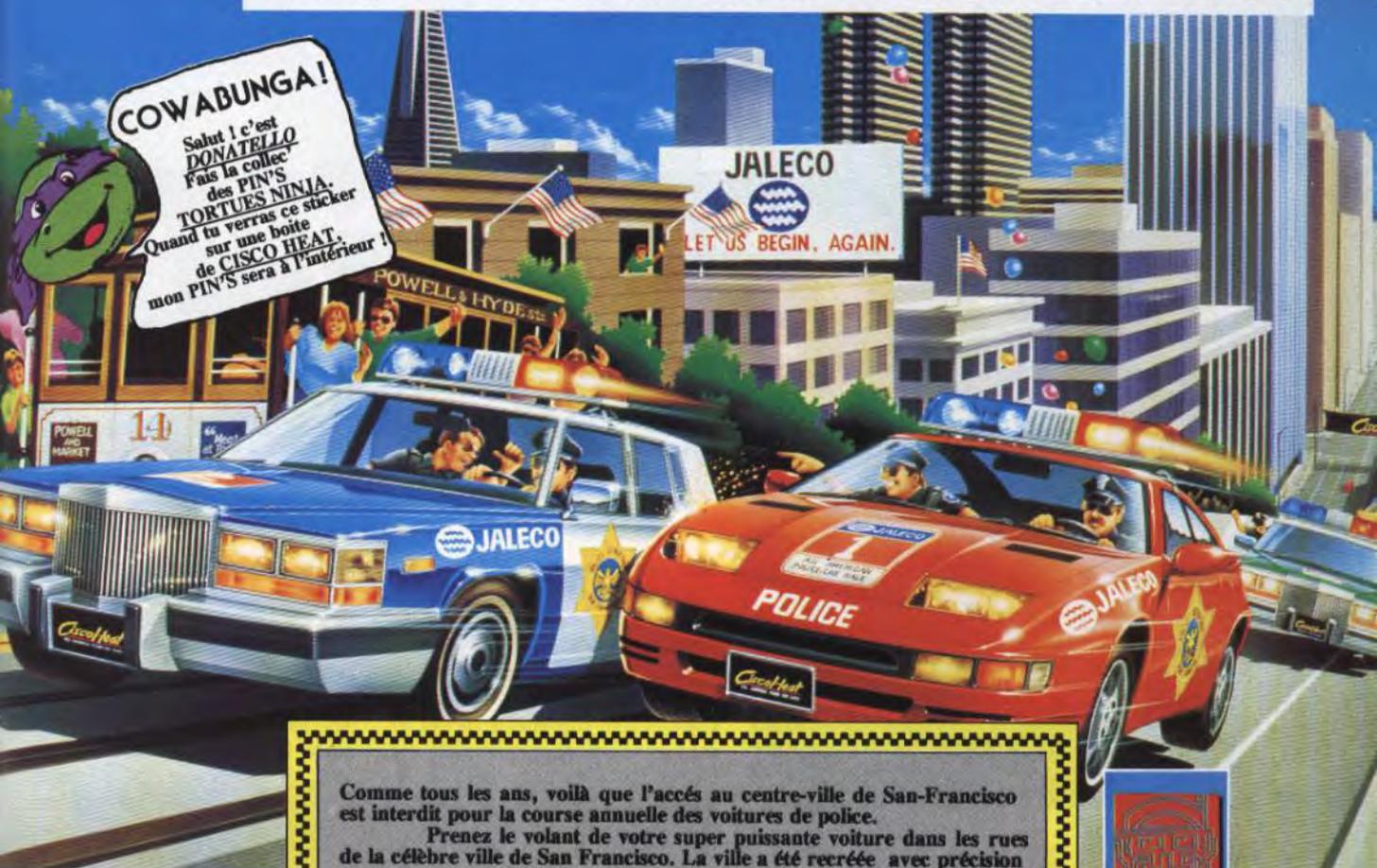
**83%**

# Cisco Heat

TOUTES LES VOITURES POLICE D'AMERIQUE Y PARTICIPENT

**COWABUNGA!**

Salut ! c'est  
**DONATELLO**  
Fais la collec-  
tion des **PIN'S**  
**TORTUES NINJA.**  
Quand tu verras ce sticker  
sur une boîte  
de **CISCO HEAT,**  
mon **PIN'S** sera à l'intérieur !



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  
AG  
PC  
CPC D  
CPC C



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/Bois  
tel (1) 48.57.65.52

36 15 UBI



**Trois Goblins partent à l'aventure dans le monde magique de Cocktail Vision.**

**Mais alors, c'est la joie?**

**Bah oui.**

Les décors des tableaux sont vraiment superbes, très jolis, très détaillés. En plus, chaque énigme est complètement différente, et vous devrez utiliser les ressources de chaque goblin de diverses façons.

# GOBLIiINS



Voilà que le technicien souffle dans la trompe, et hop, une branche tombe de l'arbre. M'étonnerait pas que le magicien soit capable de transformer ce bout de bois.

sent rien du monde extérieur, les dangers sont très nombreux, mais Grolouch, le dieu des Goblins, veille sur nos amis.

Dans Gobliiins, vous ne dirigez pas un, mais trois personnages. Les trois Goblins sont présents à l'écran, et vous les sélectionnez en leur cliquant dessus. Leurs fonctions sont complémentaires, le magicien peut transformer des objets (par exemple une branche d'arbre en pioche), le guerrier frappe et grimpe aux cordes, c'est l'homme d'action, et le technicien ramasse les objets, les pose et les utilise.

Chaque tableau est un casse-tête à résoudre avant de continuer plus loin dans votre quête pour soigner le roi Angoulafre. Il faut trouver les bonnes actions, les bons enchaînements aux bons moments pour obtenir un objet voulu, un des quatre objets magiques nécessaires pour soigner le roi par exemple, ou pour atteindre la sortie du tableau. Pour ne pas trop dévoiler le jeu à ceux qui auront la bonne idée de l'acheter, nous n'avons présenté que les premiers tableaux du jeu. Ils sont tous très travaillés graphiquement, très différents, et la récompense des énigmes consiste

justement à pouvoir admirer un nouvel écran.

Le joueur dispose d'une énergie globale pour les trois goblins. Cette barre d'énergie diminue quand les goblins tombent, quand ils reçoivent des coups, quand ils ont très peur ou quand ils perdent des objets importants. Si vous n'avez plus d'énergie, hop, Game Over. Heureusement, chaque tableau que vous résolvez vous donne droit à un mot de passe qui permettra de reprendre au même endroit.

Les tableaux sont de plus en plus difficiles, et certains d'entre eux nécessitent des heures de jeu pour passer à la suite, ce qui promet une bonne durée de vie à ce jeu, puisqu'il y a une vingtaine de tableaux en tout.

Préparez-vous à rencontrer des tonnes de créatures effrayantes, étranges, ou même dangereuses, des squelettes, des araignées énormes, un rat géant, un dragon à deux têtes, des statues gigantesques, et Meliagante le géant. A chaque fois, vous devrez faire preuve de grande ingéniosité pour avancer, pour progresser. Vous êtes malin, Grolouch merci.

La joie faisait planer son ombre apaisante sur le Royaume des Goblins depuis bien longtemps, depuis si longtemps qu'il n'est pas un goblin vivant qui ait vécu un seul moment douloureux dans son existence. Et pourtant, le roi Angoulafre vient de tomber atrocement malade, les médecins du royaume sont perplexes, et soupçonnent une malédiction envoyée par un envieux d'un autre royaume. La seule personne capable de désenvoûter et de soigner le roi s'appelle Niak. C'est un sorcier très désagréable, mais très habile. Trois volontaires se sont tout de suite présentés pour partir rendre visite au sorcier: Asgard le guerrier, Ignatius le magicien et Oups le technicien débrouillard. Ils ne connais-

tests



Le magicien transforme la pomme, il l'a fait doubler de volume,...



le guerrier frappe cette pomme pour la faire tomber,...



le technicien la ramasse et flippe à mort en trouvant un ver à l'intérieur.



L'ingénieur tente de faire peur au monstre bossu qui garde l'accès à la sortie. Pour cela, il met le masque qu'il a trouvé quelques secondes plus tôt, en utilisant l'objet sur lui-même.



Il y a beaucoup de choses à faire dans ce tableau, il faut réussir à apporter le diamant dans la main du sorcier pour qu'il accepte de vous parler. Vous devrez utiliser les compétences de chacun, ne serait-ce que pour éviter les plantes carnivores. Le sorcier vous apprendra que vous devez vous rendre dans les profondeurs de la Terre pour aller chercher des objets magiques dont il a besoin pour soigner votre roi.

testé sur **PC** par Seb

Gblyiins commence tout de suite très fort, avec une intro entièrement animée, pleine de bruitages, où l'on voit le roi Angoulafre devenir fou. Tout de suite, la couleur est donnée: les graphismes sont superbes, les bruitages très bons, et les animations réussies et très amusantes. Il arrive même qu'on pique des crises de rires tant les tronches des Goblins sont rigolotes quand ils ont de grosses frayeurs, ou quand ils se prennent des objets sur le coin de la tronche.

Mais ce ne sont pas les seuls anims, quand vous utilisez un Goblin, quand vous le déplacez, les deux autres ne restent pas inactifs: ils baillent, ils jouent aux osselets, se les prennent sur le tête, ou sautent de joie

quand vous réussissez une action importante.

Le jeu en lui-même est très original, et très intéressant, à condition, bien sûr, d'aimer les jeux où il faut réfléchir un minimum. La configuration minimum pour faire tourner Gblyiins demande une carte VGA 256 couleurs, un disque dur, une souris et 440 Ko de mémoire. Gblyiins gère les cartes sonores Ad Lib, Soundblaster et peut utiliser l'intersound MDO. Mais ceux qui ne disposent que du buzzer du PC pourront tout de même profiter des sons, moins bons bien sûr, mais étonnamment réussis.

Gblyiins est carrément l'un des jeux les plus amusants et charmants de l'année passée.

**GRAPHISME 18 SON 17 ANIMATION 18 MANIABILITE 17 94%**

Disponible sur MAC, PC à venir.

**MEGASTAR**  
joystick

# GAUNTLET III

La danse des magiciens, des elfes et des trésors va redémarrer, avec US Gold.

**A**u début étaient les labyrinthes remplis de trésors. Puis vinrent les héros. Un guerrier aux cheveux d'or, aux muscles d'aciers mais au cerveau un peu léger. Une valkyrie belle comme un bon tas de pièces d'or, à l'agilité impressionnante mais au cerveau un peu léger. Un elfe rapide comme l'éclair, souple comme un roseau mais au cerveau un peu léger. Un vieux magicien lent comme une vieille vache, aux muscles rachitiques, à l'haleine peu fraîche, aux vêtements crasseux, au prénom idiot et au cerveau très très léger. Mais ils avaient du courage, de la fougue, une terrible envie de vivre, de s'éclater, de danser, de chanter, et un énorme besoin d'argent. Surtout besoin d'argent, en fait.



Thor



Questor



Thera



Magnus



Neptune



Petros



Blizzard



Dracolis

Ils ont parcouru de nombreuses régions, affronté toutes sortes de monstres et amassé des tonnes de trésors. Ils en étaient à se demander s'ils n'allaient pas tout arrêter, si toute cette vie ne menait pas à rien, et qu'il était peut-être temps de se retirer dans une petite maison de campagne. Quelques années plus tôt, au cours d'une de leurs aventures, ils avaient croisé un bûcheron qui paraissait si heureux. Il se levait le matin, coupait

du bois et allait se coucher après avoir mangé une simple soupe aux navets. La vie était simple pour lui. Parfois il ajoutait des carottes, parfois non. Maintenant nos héros se souviennent, et eux aussi rêvent de posséder une petite maison où ils pourraient rajouter des carottes.

Malheureusement ils ont croisé une autre troupe d'aventuriers, des personnages étranges qui les ont aléché avec des histoires de contrées remplies de trésors encore plus fabuleux que tout ce qu'ils ont pu amasser jusqu'à maintenant. Les petits cerveaux un peu légers de nos amis n'ont pas hésité, ils ont suivi les étrangers, ils sont repartis.

Quatre régions les attendent: la forêt, les montagnes, les marécages et le volcan. Notre petite troupe devra lutter contre les fantômes, les guerriers, les morts-vivants, ils devront trouver comment sortir des régions où ils se trouvent, ramasser les clés et les trésors, et tirer encore sur tous ces fantômes.

Evidemment, quand on s'approche trop des bases de fantômes, ils vous foncent dessus, ça, bah évidemment, ça, c'était couru d'avance, ça.

Quand on a la joie dans le ventre, on fait n'importe quoi. Il arrive même qu'on vous surprenne en train de sauter partout dans la campagne, de courir dans les rivières, de grimper aux arbres. Ça arrive.



Thera est super-contente, c'est la super-joie, c'est super-fun pour elle. Dans quelques secondes, regardez, regardez, elle va ramasser un trésor, si, si, regardez.

testé sur **AMIGA** par Seb

Ce troisième volet de Gauntlet ne reprend pas du tout le principe des deux épisodes précédents. Avant, souvenez-vous, on voyait l'action du dessus et on se déplaçait dans des labyrinthes. Maintenant, l'action se déroule en 3D isométrique, on voit les personnages en entier, ils sont plus détaillés; les décors sont plus sophistiqués, il y a même des églises, des murs, des cimetières, des tas de trucs en fait. Par contre les personnages de base sont les mêmes, du moins par le nom et la fonction, rajoutés à de nouveaux personnages plus étranges, homme de pierre, homme de

glace, genre bizarre tout de même, huit personnages en tout au choix, sachant qu'on peut jouer à deux simultanément.

Les graphismes ne sont pas extraordinaires, l'animation n'est pas des plus détaillées, pas très rapide. En fait, le jeu en devenant plus sophistiqué perd de son intérêt. Ce qui n'est pas un paradoxe, car je trouve qu'on s'amuse toujours plus en déplaçant des petites croix sur des quadrillages plutôt qu'avec 500 scrollings différents et des sprites énormes. Enfin, c'est l'évolution tout ça, on n'a pas le droit de reculer. Oh que je me sens vieux.

**GRAPHISME 13**  
**ANIMATION 14**

**SON 14**  
**MANIABILITE 15**  
Disponible **AMIGA.**

**76%**

tests



PC VGA

• Un biogame avec plus de 200  
personnages autonomes.



AMIGA

# BAT

A Thrilling  
Role Playing  
Adventure

The Latest  
Creation From



PC VGA

• B.O.B. seconde génération équipé  
d'un compilateur parallèle.



PC VGA

• Et en plus 3 jeux d'arcade...



ATARI ST

• Un système planétaire complet  
modélisé en 3D.



PC VGA

• Une nouvelle forme architecturale:  
le "High Tech Paradox".

**UBI SOFT**  
**ENTERTAINMENT SOFTWARE**

8-10 Rue de Valenciennes 93100 MONTREUIL - tél : 48-57-65-52

Disponible dans les Mac et les meilleurs points de ventes à ST et AMIGA (PC en janvier)

3615 UBI



Les trois dieux et déesses des différents éléments (eau, terre, ciel), apparaissent quand vous avez terminé un des tableaux. Ils vous annoncent qu'ils sont hypercontents que vous veniez de letter tout le monde, et que, tiens, pour la peine ils vous donnent un objet pour que vous puissiez continuer votre quête.

**L**e pays a été envahi il y a de cela quelques années maintenant par un ignoble Grand Méchant. Il a envoyé ses disciples un peu partout maintenant, et du fond de son château, il continue ses expériences et crée des monstres uniquement destinés à tuer. Pour les habitants du pays, un semblant d'espoir vient d'apparaître: deux jumeaux superentraînés au combat depuis leur plus tendre enfance vont partir en quête

# MEGA TWINS

**US Gold vous invite à entrer dans la peau de jumeaux exceptionnels.**

jours vivants, et s'ils veulent continuer, ils pourront entrer dans le cœur du pays du Grand Méchant. Les Mega Twins ne sont armés que d'une épée dans le tableau de la terre, ensuite, pour l'eau, ils évolueront avec un masque de plongée, et dans les airs, ils seront aidés par leurs chapeaux à ailes. Chaque tableau se termine par un boss de fin plus grand, et beaucoup plus coriace que les autres méchants que vous rencontrerez avant; et la joie que vous éprouverez à les détruire sera encore plus grande.



Dans certains endroits, il y a carrément des petits effets très amusants, par exemple, quand l'huître géante s'ouvre et se ferme, cela provoque des mouvements d'eau qui vous font tourner plus ou moins violemment selon la distance qui vous sépare de l'huître.



Voici la carte qui s'affiche avant le début de la partie. Vous pouvez choisir à quel endroit vous allez commencer, entre terre, eau et ciel. Quand vous avez résolu un niveau, la carte réapparaît pour votre choix suivant. A la fin des trois premiers tableaux, vous êtes directement envoyé dans le jeu, en direction du Grand Méchant.

pour supprimer le Grand Méchant. Mais avant d'entrer dans son château, ils doivent prouver leur force, leur courage, et surtout récupérer trois objets dont ils auront absolument besoin. Les dieux de trois régions les attendent, ils commenceront par la terre, puis l'eau, puis le ciel. A la fin, s'ils sont tou-



Ce dragon à deux têtes réapparaîtra une autre fois dans le jeu, dans un autre tableau. Remarquez, c'est peut-être son cousin, ou son frère. J'en sais rien, je lui ai pas demandé, je l'ai juste frappé à grands coups d'épée.

testé sur **AMIGA** par Seb

Je ne veux pas vous assommer avec le côté technique du jeu. Enfin, pas trop fort, presque pas, disons. Mais sachez que les graphismes sont bons, avec des décors et des sprites très variés d'un tableau à l'autre, que le jeu est bourré d'astuces, d'objets cachés et de tout un tas de trucs

qu'on trouve généralement dans les jeux sur consoles. Bien qu'il soit déjà très amusant tout seul, Mega Twins est bien plus rigolo à deux, on prend les ennemis en sandwich, on rigole, on frappe à deux en même temps sur un monstre, c'est la joie et le bonheur tout au long de la partie.

**GRAPHISME 16**  
**ANIMATION 15**

**SON 15**  
**MANIABILITE 16**

**90%**

Disponible sur AMIGA.

tests

# UNDER PRESSURE

Le nouveau programme d'Eltrich the Cat arrive, chez Electronic Zoo.

Quand une jolie demoiselle, fiancée, en plus, se fait enlever, ça sent le héros qui va partir à sa rescousse. Dans Under Pressure, ça ne rate pas, Georges Georges décide carrément de fabriquer un robot géant, puissant et armé pour l'envoyer lutter contre le très méchant qui a enlevé sa belle.

Cinq niveaux attendent notre bipède de métal, tous avec des décors de fond différents, des scrollings différentiels et des tas de couleurs métalliques.

Les graphismes de présentation, l'allure du robot rappellent incroyablement Psygnosis. Pas seulement le bipède aux allures de The Killing Game Show, mais aussi les pochettes des jeux eux-mêmes, avec les zébrures étranges sur les robots.

Les pièges qui vous attendent sont de plusieurs sortes, ponts qui se dérobent, canons bien placés qui vous alignent quand vous approchez, mâchoires d'acier qui se referment sur vous quand vous passez dessus, ou rayons laser. Sans compter les nombreux ennemis mobiles, les serpents volants et les boules de feu.



Le bipède avance, tout droit, décidé. Il n'a pas tellement peur, puisqu'il vient d'acquiescer une nouvelle arme très puissante, en ramassant des coquillages, et en faisant avancer son compteur en bas de l'écran.

Heureusement, à chaque fois que vous détruisez un ennemi, un coquillage s'en échappe, qui fait avancer un tableau d'options si vous le ramassez. Ses options peuvent être actionnées en baissant votre robot et en appuyant sur le bouton de feu. Il y a des boucliers, des lasers, des multi-tirs, enfin tout ce dont on peut avoir besoin pour blaster des grümpf à grands coups de schmorz.



Les mâchoires d'acier tentent de vous broyer. Il suffit d'anticiper un tout petit peu pour passer sans encombre.

**TOUTES  
LES INFOS  
TAPEZ \* INF**

**J 3615  
JOYSTIC K**

Il faut tirer très vite, un dragon vous attend au bout de la passerelle, et tout s'écroule sous vos pieds. Si vous tombez de trop haut, vous êtes détruit du premier coup.



testé sur **AMIGA** par Seb

Tout cela est très joli, les effets de métal, les décors, tout le côté graphique du jeu est réussi. Les sprites sont de bonne taille, bien animés, et le jeu qui a lieu sur fond de scrolling multi-directionnel est assez intéressant pour qu'on ait envie de continuer et de progresser. Intéressant,

mais pas très original, il est vrai. Les musiques et les sons sont moins crispants qu'un nain à la voix de cogoluène, mais beaucoup plus qu'un paquet entier de Bounty. Des gros, pas des minis. Et alors? J'ai pas le droit de dire Bounty peut-être? C'est quoi cette histoire.

**GRAPHISME 15 SON 14**  
**ANIMATION 15 MANIABILITE 14**

**80%**

Disponible sur AMIGA.

# ROBOZONE

Si vous faites "iiiiik, iiiiiik" quand vous marchez, vous êtes un Robozone. Je l'sais, c'est Image Works qui me l'a dit.



## ST

L'introduction du jeu est très longue et très réussie. Les images balancent une ambiance très "La Guerre des mondes", et sont montées à la manière d'un petit film. Une présentation tellement classe qu'on est encore plus déçu par le jeu qui suit.

Les élus ont quitté la ville de New-York depuis bien longtemps, maintenant, le chaos règne là-bas, et les êtres humains ont pratiquement tous déserté les lieux pour s'installer ailleurs. Les responsables sont les Scavengers, d'énormes insectes de métal qui détruisent et écrasent tout ce qu'ils voient. Ils ont rasé le centre de la ville, et ont construit un énorme édifice qu'on appelle Le Four. A l'intérieur, ils ont construit une usine qui fabrique d'autres Scavengers. Ainsi, ils préparent l'invasion complète de la planète. Pour alimenter leur usine, les Scavengers parcourent la ville à la recherche de tout ce qui est métallique, ils amènent alors les carcasses à l'intérieur du Four.

Vous êtes aux commandes de la dernière des Wolverines, ces énormes machines bipèdes en métal qui servaient et travaillaient pour les hommes dans le temps. C'est vous qui allez partir lutter contre les Scavengers, mais malheureusement le programme qui vous dirige a été un peu endommagé, et vous devrez ramasser des pièces qui traînent qui appartenaient aux autres Wolverines détruites pour vous réparer.

Il y a trois niveaux dans Robozone. Dans le premier, vous vous déplacez dans les souterrains de New-York pour atteindre le centre de la ville, les accès en extérieur ayant tous été bloqués. Vous devez trouver le chemin qui mène jusqu'aux ruines du centre pour avoir une chance d'entrer dans

Le Four. Dans ces souterrains, vous luttez contre des Scavengers, mais vous trouverez aussi beaucoup de morceaux d'anciennes Wolverines.

Le deuxième niveau se déroule dans les rues en ruines du centre de New-York. C'est là que vous trouverez tous les composants qui vous permettront de reprogrammer entièrement le logiciel endommagé qui vous dirige. Vous devrez d'ailleurs retrouver l'un de vos programmeurs pour qu'il vous aide.

Le troisième et dernier niveau se déroule bien sûr à l'intérieur du Four, et vous luttez contre d'autres Scavengers, certains n'étant pas encore entièrement finis. Des armes supplémentaires traînent à l'intérieur. Au centre, vous combattrez contre l'énorme

testé sur **ST** par Seb

Après une intro superbe, une disquette double face complète, on accède au jeu qui, lui, se trouve sur une simple face normale utilisable par tous les utilisateurs ST. Le jeu en lui-même, par contre, est beaucoup moins amusant. On se déplace, on tire sur ce qui arrive devant soi, et pis c'est tout. Pas grand chose à faire.

Les graphismes des sprites sont monotones, et les décors de fond pas très jolis. De plus, il n'y a que trois niveaux, différents, c'est vrai, mais qui ne devraient pas résister bien longtemps aux joueurs experts que vous êtes. Si vous n'êtes pas un "joueur expert que vous êtes", faites la modification nécessaire dans la phrase précédente.

**GRAPHISME 12 SON 13**  
**ANIMATION 12 MANIABILITE 12**

**72%**

Gardien. Si vous le détruisez, l'usine s'arrêtera, et le danger sera écarté. Pour accomplir votre mission, vous n'avez qu'un temps assez limité. La pollution causée par l'usine monte à une vitesse vertigineuse. Dépêchez-vous de terminer avant que la zone ne soit définitivement inhabitable.

**ST** - Dans les souterrains de New-York, des flammes sortent du sol. Votre robot est suffisamment évolué pour sauter par dessus, heureusement.



**CPC** - Les Scavengers sont plus petits que vous, mais beaucoup plus hargneux et méchants. N'hésitez pas à ramasser le plus d'objets possible, ils vous apporteront une force de tir plus puissante.

testé sur **CPC** par Seb

Malgré l'effort apporté au niveau de la taille du sprite principal, Robozone n'est pas bien extraordinaire. Les graphismes sont tristos, pas très bien animés, et l'inté-

rêt du jeu est limité. Il est vrai que les trois niveaux sont complètement différents, le troisième étant carrément un shoot'em up, mais bon, c'est pas la super-joie.

**GRAPHISME 11 SON 13**  
**ANIMATION 11 MANIABILITE 12**  
**70%**  
 Disponible sur CPC. et ST

# LE DUO D'ENFER QUI CARTONNE

**KARATÉ ACES**

Compilation sur ST AG PC CPC

Compilation sur ST AG PC CPC

**LES BATTANTS III**

**LAST NINJA 2**



Les dieux envoient le Dernier Ninja prendre une revanche sur l'infâme Shogun Kunitoki. © System 3

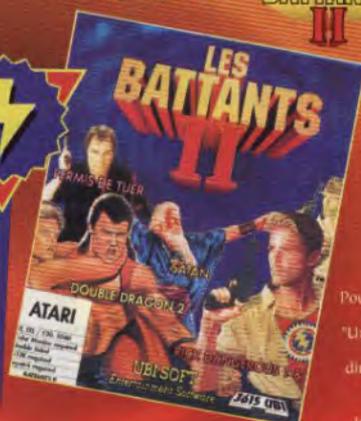
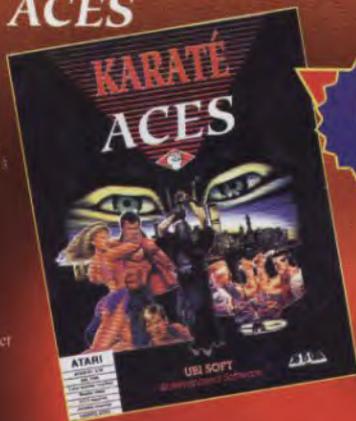
AG

**DOUBLE DRAGON 2**



Le retour des jumeaux et des Blacks Warrior. Armes multiples et combats dans les bas-fonds. © Virgin

AG



**RICK DANGEROUS 2**

"Tout ce que l'on attend d'un jeu de tableaux, mais vraiment tout!" GENI. © Microprose 32 Core.



AG

**Exceptionnel! AMC Gratuit dans la version Amstrad!**

**SATAN**

Poursuivez des hordes de criminels galactiques. "Un excellent produit qui satisfait à la fois les dingues du bouton et les timbrés de recherches sataniques." © Virgin



ST/AG

**DOUBLE DRAGON:** "Après son passage, rien ne fut pareil, il s'appela Double Dragon." Tilt. © Virgin

**SABOTEUR 2:** (SABOTEUR 2 remplace ORIENTAL GAMES en version PC)

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

**ORIENTAL GAMES:** Le top niveau des arts martiaux! © Microprose.

**RICK DANGEROUS 1:** "De l'humour et un bon équilibre entre la surprise, l'adresse et un sentiment de frustration." Atari Mag

**DOUBLE DRAGON 2:** Billy et Jimmy dans de nouvelles aventures musclées. © Virgin

**PERMIS DE TUER:** "Une excellente adaptation des exploits de l'agent 007" © Danark

**UBI SOFT**

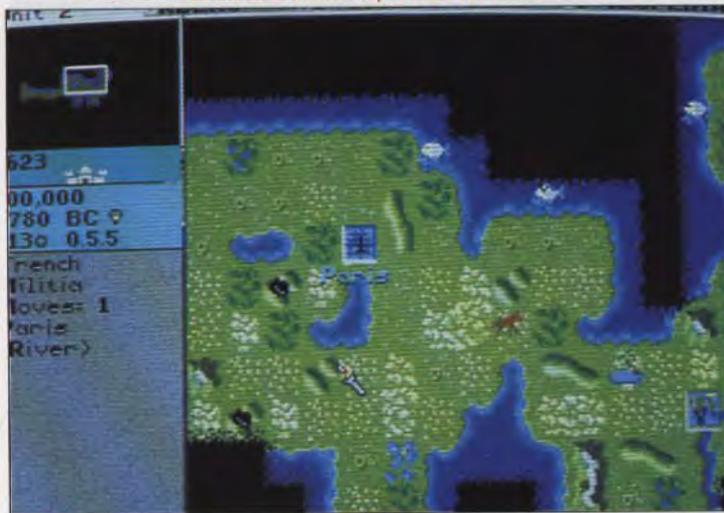
Entertainment Software

8/10 rue de Valmy, 93100 Montreuil sous bois

"Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente"

**3615 UBI**

L'emplacement du site que vous choisissez pour établir une ville est fondamental. La terre doit être fertile et si possible riche en minerai.



**Q**uand Sid Meier se lance dans la création d'un jeu, on se frotte d'avance les mains. Ceux ont joué et adoré Railroad Tycoon savent de quoi je parle. En général, les simulations où se mêlent l'économie, l'histoire, la stratégie et la guerre (sous toutes ses formes) possèdent un potentiel ludique plus important que les autres types de jeu. Malheureusement, la complexité des règles, l'importante gestion des données, la lourdeur du système de jeu et la longueur d'une partie font que ce type de jeu n'est apprécié que par une minorité des joueurs. Sid Meier a réussi, avec Railroad Tycoon, à prouver qu'on pouvait créer de telles simulations et les rendre attrayantes. Complexe mais simple à jouer au point que le néophyte peut s'y mettre et y prendre du plaisir même si il n'applique pas une véritable stratégie; de plus, le jeu est conçu de manière qu'on découvre graduellement toutes les finesses du jeu (même si on lit pas la doc!), voilà les points forts des créations Sid Meier. Avec Civilization on retrouve ses points forts qui ont contribué au succès de Railroad Tycoon. Civilization simule la lutte d'une petite tribu de nomades au sein du grand combat que mène chaque ethnie humaine pour la survie dans un monde où compétition est le maître-mot. Ici, il ne s'agit pas de gagner mais de survivre et comme chacun sait, seuls les plus forts restent. Le calendrier affiche 4000 ans av. J-C. quand une partie débute. L'ordinateur génère un monde (possibilité toutefois de jouer sur terre) où se déroule cette lutte pour la domination totale. Le joueur choisit un des cinq niveaux de difficulté qui va de chef (très facile, le programme vous donne des conseils)

à Empereur (réservé à ceux qui aiment être humiliés par de cuisantes défaites!). Le niveau de compétition est également modulable en choisissant le nombre de civilisations qui se lanceront dans la course (entre 3 et 7 nations dans le même monde). Pour finir la phase initiale, vous devez choisir la nation (français, chinois, zulu, aztèque, etc.) que vous mènerez, on n'en doute pas, à la victoire. Votre première tâche consiste à trouver un terrain favorable pour l'emplacement de votre première ville. Le meilleur site est normalement dans les plaines ou les verdures, près de l'eau et pas très loin des montagnes. Un tel choix est dicté par des règles de base. Les plaines et les verdures fournissent de la nourriture à votre population. L'eau est bien sûr indispensable mais permet également de créer (plus tard) une flottille de guerre ou de commerce. Les collines et les montagnes sont riches en minerai, composant indispensable

# CIV

Encore un produit Micro  
Allez-y, c'est permis, pre

au développement d'une nation. Bien implantée, une ville croît rapidement surtout si vous aménagez les terres avoisinantes. En effet, il est possible d'ordonner à vos pionniers (settlers) de transformer des marécages en plaines ou d'irriguer une région désertique, etc. Une fois que vos pionniers sont installés il faut leur donner les moyens suivants: stocker les vivres, bâtir une armée (défensive et offensive), vivre heureux (pas trop de taxes et construire des temples par exemple) et surtout développer la recherche dans tous les domaines. Les inventions et les découvertes sont les éléments fondamentaux pour progresser dans le jeu. Chaque découverte ouvre de nouvelles possibilités et donne à votre civilisation les moyens d'évoluer. Par exemple, l'alphabet vous fait accéder à l'écriture puis plus tard au développement des universités qui en retour vous permettent d'atteindre le stade des Inventions. Par contre si vous choisissez de faire de la recherche dans l'art de travailler le bronze, cela vous permet de créer des armées de défense et vous met sur la voie de la métallurgie. Donc, l'orientation de vos recherches détermine la qualité de vie de votre peuple, sa puissance par rapport aux autres nations et ses chances de survie. De leur côté les autres nations travaillent ardemment à



Cette page d'écran vous donne toutes les informations concernant votre ville. On note ici les zones avoisinantes que la ville peut effectivement exploiter.

# ILIZATION

se qui fera le bonheur des mordus de simulations à la Railroad Tycoon.

z-vous pour Napoléon ou César et dominez le monde par tous les moyens.

la construction de leur civilisation. Ils viennent vers vous en ami ou en ennemi. Certains vous proposent d'échanger des connaissances mais attention, vous risquez de leur donner des moyens de progresser plus vite que vous. N'hésitez pas à créer des caravanes pour établir du commerce avec les autres nations. Cela vous rapporte des finances avec lesquelles vous pouvez renforcer vos villes. Développez rapidement des diplomates, ils ne font pas que de bons ambassadeurs mais également de bons pilleurs de connaissances et peuvent fomenter des révoltes chez vos ennemis ou... amis! Pas de scrupules dans ce jeu, dès que vous pouvez écraser une nation faites-le sinon c'est vous qui seriez le dindon de la farce. Je ne fais que survoler le

sujet tant il y a dire et à décrire et bla-bla. Sachez simplement que la lutte s'étend sur six mille ans et qu'il n'est pas étonnant de voir une nation atteindre l'âge de la fission nucléaire alors que vous êtes encore à la découverte de la navigation! Le gagnant est celui qui a réussi à étendre sa domination sur toute la planète alors bonne chance.

Régulièrement votre peuple vous manifestera sa joie en apportant d'importantes améliorations à votre palais.



Un émissaire vous propose soit la paix ou vous menace de vous détruire si vous ne vous soumettez pas d'une manière ou d'une autre.

Quand vous entreprenez des travaux municipaux. Le programme vous indique le nombre de tours pour accomplir la tâche et vous signale par cet écran que le travail est achevé.



**ALPHABET**  
Civilization Advance  
(Discovered)

Allows:  
Code of Laws  
Mapmaking  
Mathematics (with Masonry)  
Writing

Les conséquences d'une découverte ou d'une invention sont déterminantes dans Civilization. La découverte de l'alphabet vous permet d'accéder à de nouvelles connaissances très intéressantes.



testé sur **PC** par Dany Boolauk

C'est la simulation la plus passionnante depuis Railroad Tycoon. On reste rivé à son PC pendant des heures. Pourtant, le jeu est graphiquement pauvre et les animations sont presque inexistantes mais quelle profondeur de jeu. Un régal! Gestion à la souris (ou au

clavier), possibilité de sauvegarde automatique, bonne ergonomie du système de jeu, bonne durée de vie. C'est du beau travail. Je signale que le jeu se pratique comme un wargame, c'est-à-dire par tours. Une version française est prévue.

**GRAPHISME VGA 11**  
**ANIMATION 5**

**SON -**  
**DIFFICULTE 18**  
Disponible sur PC.

**96%**

L'amour est cet instant délicieux entre le moment où on rencontre une fille merveilleuse et le moment où on s'aperçoit qu'elle ressemble à un haddock (John Barrymore).



**Avec ce nouveau  
Core Design,  
le jeu de rôle  
change de look.  
La transformation  
est une réussite.**

Histoire de rire (et surtout de faire monter le niveau des personnages, à moins que vous ne préfériez commencer directement) vous allez devoir couper les nattes de la gretchen en lançant votre hache. Et en plus vous êtes bourré. Ach, gross humour!

# HEIMDALL



En début de partie, vous devez choisir les membres de votre équipe: en effet, il faudra non seulement enrôler des personnes capables de se défendre (guerriers, magiciens, etc.) mais aussi des marins capables de vous faire naviguer sans risque.

tests

**D**ans ce logiciel, vous allez revivre un épisode légendaire des sagas norvégiennes: il s'agit en effet de retrouver 3 armes magiques (marteau de Thor, Lance de Freya et l'épée d'Odin). On raconte qu'un jour, ces armes furent subtilisées par Loki qui les cacha dans 3 endroits: dans le monde des hommes (Midgard), il mit le marteau; dans le monde des dieux (Asgard), il mit l'épée et dans le monde des géants (Utgard), il déposa la lance. Il va donc falloir que vous partiez avec votre équipe d'île en île à la recherche des armes. Dans ce

logiciel, vous pouvez diriger 6 personnages, toutefois, suivant le monde visité, vous ne pourrez débarquer que 3 d'entre eux, la coutume voulant que 3 personnes restent à bord du drakkar (le bateau, pas le parfum). Présenté en 3D isométrique rappelant le genre Aventure/Arcade, Heimdall est en fait un JdR, comme en témoignent les nombreuses options permettant d'agir sur et entre les personnages: sorts, échanges, combats, etc...

Bref, voilà un logiciel très attendu qui ne déçoit pas du tout: c'est superbe et passionnant de bout en bout.

Olaf Moulinexen



Les caractéristiques des personnages s'affichent en chiffres ou sous forme d'histogrammes (barre/graphique), lisible d'un simple coup d'œil.

# BOMBER MAN



# DYNA BLASTER



Les décors sont exceptionnellement beaux. Bien que la présentation fasse plutôt penser à un jeu d'aventure/ arcade, Heimdall est un véritable jeu de rôle.



Les combats vous permettent de choisir l'arme (selon ce que vous possédez), les sorts (idem), de parer les attaques ou encore de fuir. Attention, la fuite n'est pas toujours possible.



Dans un autre genre, il faut rattraper un cochon enduit de graisse. Ach, gross tâches.



testé sur **AMIGA** par Moulinex

Ce qui frappe le plus dans ce logiciel, c'est la qualité de l'affichage: animations et scrolling sont en effet exceptionnels. Le graphisme, dans les tons orangé, rappelle que la civilisation viking était celle du bois. Bref, c'est très réussi et surtout très évocateur. On a presque envie de rentrer dans l'une de ces maisons couverte de chaume. De plus, la bande son est aussi une belle réussite

et là encore, les bruitages sont très présents, sans être pour autant saoulants comme c'est parfois le cas dans ce type de jeu. En ce qui concerne les commandes, je serai un peu moins enthousiaste: en effet, le mélange de souris et de clavier n'est pas l'idée du siècle et on s'emmêle un peu les pinces. Enfin, pas de quoi en faire une maladie.

**GRAPHISME 16 SON 16 ANIMATION 16 DIFFICULTE 15 NOTICE VF 16** **94%** Disponible sur Amiga, ST.

# FINAL BLOW

Ce jeu de boxe plaira certainement à ceux qui aiment la bonne grosse castagne! Très amusant à deux, Final Blow est le jeu rêvé pour les gamins qui n'ont pas le droit d'aller s'éclater sur la version arcade. Cette adaptation a été réalisée par Storm.



Le boxeur de droite est touché, il est compté. Mais reprendra le combat, on le voit au fait qu'il est encore debout.

Chaque coup porté fait vaciller l'adversaire et il lui faut un très court moment pour reprendre ses esprits.



**A**daptation d'un coin-op de Taito, Final Blow, le combat de boxe annonce d'entrée, la couleur. Ici, pas question de donner dans la simulation (réaliste ou non). Pas de séances d'entraînement qui servent de prétexte à des jeux intermédiaires. Final Blow a été conçu pour que les joueurs (un ou deux) pénètrent sur le ring et s'en mettent plein la poire jusqu'à qu'il y en ait un qui goûte au tapis du ring. En solo, le joueur doit affronter une série de neuf adversaires. Chacun de ses adversaires possède leurs propres technique et tactique de boxe. Au début, vous rencontrez, cela va sans dire, le plus faible des neuf boxeurs.

Ensuite ça se complique graduellement car les suivants sont assez coriaces! Votre boxeur possède une panoplie assez complète de coups défensifs et offensifs. En outre, il peut adopter une garde haute, une garde basse, une fausse garde, s'accrocher à son adversaire et sauter en arrière pour se dégager d'une situation dangereuse. Les coups offensifs sont connus: direct, crochet, uppercut. Dans les coups défensifs, nous avons cette petite série de coups très courts que le boxeur exécute en reculant et une sorte de direct qui tient l'adversaire à distance. Il n'y a pas de réel jeu de jambes et les boxeurs avancent ou reculent, c'est tout. Pendant les pre-

mières parties, vous avez intérêt à maîtriser les commandes (au joystick) mises à votre disposition. Toutes les attitudes et certains coups défensifs sont exécutables à partir d'un simple mouvement du joystick (dans une des huit directions). Les coups offensifs se font avec le bouton constamment pressé. On peut donc garder le doigt appuyé sur le bouton et bouger le manche de joy pour obtenir le coup désiré, ce qui autorise les enchaînements de coups. Les combats en eux-mêmes ne sont pas sorcier, observez les points forts de l'adversaire, sa manière de se battre et utilisez toute la panoplie des atouts que vous avez pour le battre.

testé sur **AMIGA** par Dany Boolauck

Il est amusant, surtout à deux. Mais je trouve que la jouabilité n'est pas très au point. Les commandes répondent, certes, mais pas avec la vivacité qu'on est en droit d'espérer. L'animation est correcte, sans plus.

J'ai aimé les bruitages (excellents) et les réactions du public aux belles séries placées par les boxeurs. Un jeu qui plaira aux mordus de ce type de jeu uniquement.

**GRAPHISME 14 SON 16**  
**ANIMATION 13 MANIABILITE 11**

**85%**

"Le Père Noël lui même n'en est pas revenu !"

# BOMBER MAN DYNA BLASTER



Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente

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

Quel choc, Bomber Man sort  
sur ST, Amiga et PC en  
décembre !

bientôt  
sur  
Amstrad

# ADVANTAGE TENNIS

**C'est tour  
à tour nul et superbe;  
hum... les avis sont  
mitigés pour cet  
Infogrames plein  
de rebonds.**

Comme dans un Jeu de Rôle,  
vous pouvez assigner des caractéristiques  
aux joueurs.



ou bien le revers à deux mains si vous le voulez bien (Wilander, Tchang ou Agassi). Pourquoi ce choix me direz-vous, puisque vous tenez le joystick ?

A partir de là, le programme se révèle, suivant les avis, dans toute:

- son horreur - sa splendeur.

En effet, Advantage Tennis ne laisse pas le contrôle complet des joueurs.

Si par exemple l'adversaire sert sur vous, pas la peine de bouger, le joueur vous représentant va aller tout seul cueillir la balle. De même, si la balle est envoyée de l'autre côté du terrain, il suffit simplement de se déplacer assez près d'elle et le renvoi est automatique.

Bref, c'est nouveau mais est-ce une bonne idée ?

testis

Infogrames innove en proposant le premier JdRdT (Jeu de Rôle de Tennis). En effet, vous allez pouvoir créer vos joueurs mais aussi les adversaires en leur assignant des "coups". On sait en effet que les joueurs de tennis ont tous leurs spécialités, leurs points forts. Vous pourrez par exemple choisir le célèbre revers entre les jambes (Noah), le célèbre plongeon (reNoah)

En plus des saisons, vous pourrez vous entraîner et vous livrer à des matches d'exhibition, très rentables.

Pendant la partie, tout l'écran bouge comme si la caméra codrait les joueurs en permanence; c'est beau mais un peu déstabilisant lorsqu'il s'agit de réagir à un coup très rapide.





testé sur **PC** par **Moulinex**

**CONTRE**

Moulinex: - commençons par la musique Adlib et autres qui n'est pas notée comme vous pouvez le voir. Eh oui, je ne sais que penser de cette chose. La musique est indéniablement belle et pro: normal, on la doit à Charles Callet (musicien de la Quête de l'oiseau du Temps, de Powermonger, etc.). Là où ça se gâte, c'est que la musique ralenti au petit bonheur la chance dès qu'un écran comportant plus de deux couleurs fait mine de s'afficher. Seconde mauvaise surprise, le joystick ou le clavier font absolument n'importe quoi lorsqu'on essaye de se promener dans les différents menus de configuration. Ensuite, tout devient très beau mais hélas, il n'y a pas que l'apparence qui compte dans un jeu; bref Infogrames retombe dans ses mauvais travers en proposant un jeu qui semble intéressant lorsqu'on regarde quelqu'un jouer mais qui s'avère être totalement vide de sens dès lors qu'on s'y essaye. Ça manque de gameplay. Cela mis à part, les animations sont véritablement superbes, les inter-écrans itou et...

**POUR**

Xeniloom: - pas d'accord du tout, sauf en ce qui concerne la musique, belle et mal gérée par le soft. En revanche, je trouve que le fait de pouvoir créer ses joueurs sur mesure est une bonne idée. Bon, c'est vrai qu'il ne s'agit plus tout à fait d'un jeu de tennis comme les débuts de la micro nous y avait habitués mais plutôt de la simulation d'une simulation de tennis, si vous voyez la nuance...

Plus de temps perdu à faire preuve de virtuosité puisque le logiciel gère presque tout; il ne reste qu'à donner l'impulsion de départ et hop! suivant qu'on a bien configuré son joueur, on gagne ou pas.

Comme le dit mon confrère, cela mis à part, les animations sont véritablement superbes, les inter-écrans itou et...

Emoxunil: - Bon, pour mettre tout le monde d'accord, disons qu'il s'agit d'un jeu intéressant, indéniablement très beau, qui ne ressemble pas à un tennis traditionnel et qui offre de nouvelles sensations au joueur.

**GRAPHISME VGA 16 ANIMATION 16 TAILLE 2 Mo** **SON ADLIB - 2** **50 ou 92%**

Disponible sur PC. Notice VF : 15

**ZAC MC KRACKEN** Amiga GEN4

"Là, on peut vraiment parler d'aventure avec un grand "A" GEN 4. ...des moments passionnants en perspective." TILT. Voté second meilleur jeu d'aventure étranger par GEN4 et ses lecteurs.

Super-héros des années 1940, vous êtes chargé de libérer l'humanité de l'occupant nazi. Humour et suspens à la clé.

**3615 UBI**

**ROCKET RANGER** PC

**UBI SOFT** 8-10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS. Tél: (16-1) 48 57 65 52

**AVENTURES EXTRAORDINAIRES**

**IRON LORD** Amiga

Beaucoup d'adresse et de courage vous seront nécessaires pour surmonter les périlleuses épreuves de cette formidable saga médiévale.

**MANOIR DE MORTEVIELLE** Amiga

"La qualité des graphismes, du son, des voix, et de l'intrigue fait du Manoir l'une des meilleures productions françaises". JEUX ET STRATEGIES

Aventures insolites pour baroudeurs loufoques... Une compilation pas comme les autres!

Screenshots on different formats may vary.

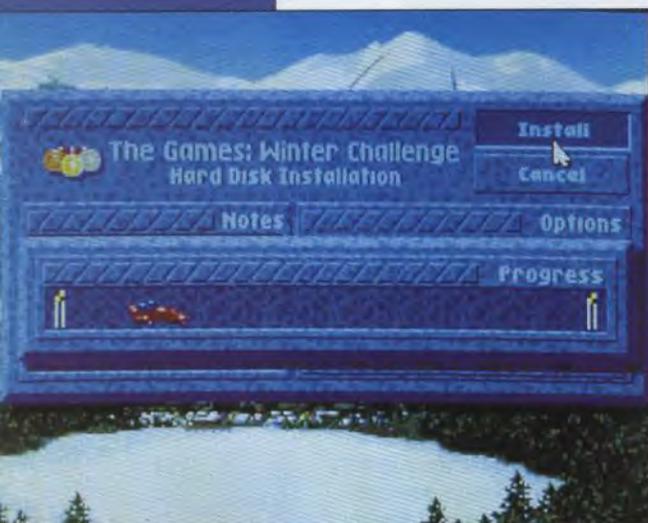
Disponible sur Atari ST, Amiga, IBM PC et compatibles.

IRON LORD (C) UBI SOFT. ZAC MCKRACKEN AND THE ALIEN MINIBENDERS are trademarks of LuzonArts Entertainment Company. (C)1991. All rights reserved. MANOIR DE MORTEVIELLE (C) LANKHOR. ROCKET RANGER est une marque déposée de ONEMAWARE Corporation (C) ONEMAWARE. Tous droits réservés. Atari is a trademark of Atari Corporation. Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc. IBM is a trademark of International Business Machines.

Disponible dans les **FNAC**.

# THE GAMES

Des parties épiques en perspective avec cette simulation de sport de Accolade.



Le PC bouge à tel point que maintenant, même les menus "Install" sont beaux. Celui-ci permet, pendant que le programme se recopie sur disque dur, d'admirer un petit bobsleigh qui avance vers une ligne d'arrivée pour symboliser la progression de l'installation! A noter également que le jeu dispose des fichiers PIF et ICO permettant de l'installer sous Windows. Mais c'est que le PC va devenir convivial, à force.

Le menu permet de choisir la nationalité du joueur, son nom et sa photo. En effet, on peut jouer contre d'autres adversaires. Au programme: luge, cross country, bobsleigh, patinage de vitesse, slalom, biathlon et saut à ski.

**M**ais que voulez-vous que je vous raconte d'intéressant sur une simulation sportive sans empiéter sur la fiche technique? Vous voulez peut-être savoir que Winter Challenge, sous-titre du jeu, signifie que la chose se passe en hiver et qu'on se trouve donc en présence d'une simulation de type Winter Machin? Vous voulez que je vous rappelle que le ski se pratique sur deux planches qu'on fixe aux pieds et qui

sont censés rester parallèles entre elles les planches ou entre eux les skis et parallèles au sol, lequel est constitué de neige? Ou bien vous préférez sans doute connaître la distinction exacte entre le mode entraînement et le mode compétition? Allons, pas de ça entre nous. Vous ne devez seulement savoir que 8 épreuves sont présentes dans ce jeu et que sans être novateur, ce dernier est cependant très sympa.

Moulinex des Alpes

Le saut à ski vous permettra d'admirer les plus belles chutes du monde (chutes à ski, pas Niagara Falls). Comme dans toutes les autres compétitions, vous entendrez le public rire à chaque gamelle (son Realsound ne nécessitant pas de carte son).



Avant de se lancer dans la compétition, vous pourrez vous entraîner aux 8 disciplines proposées.

La luge, bien que spectaculaire en cas de chute, n'est pas la compétition la plus amusante du lot. Comme c'est le cas avec les autres disciplines, vous pourrez visionner l'épreuve au moyen d'un magnétoscope (avant, arrière, accéléré, ralenti et sauvegarde sur disque).

tests



Le Biathlon combine ski de fond et tir à la carabine. Pour tirer, il faut déplacer la mire sur la cible; histoire de rire un peu, le joueur tremble et l'on doit sans cesse réajuster le canon. Plus on attend, plus le joueur fatigue et plus il sucre les fraises.



Le ski de fond vous permettra de vous entraîner à enchaîner les mouvements en appuyant en rythme sur le clavier pour avancer sans vous fatiguer. En bas de l'écran à droite, un afficheur ressemblant à un indicateur de crête permet de se rendre compte de l'état de santé du sportif.

Dist: 36.5m  
Speed: 54.90km

Le Bobsleigh n'est jamais que de la luge à deux. Cela dit, le démarrage de la compétition offre l'opportunité d'apprécier des animations (celles des deux sportifs) très rapides et très fluides au vu de la taille des sprites.



testé sur **PC** par Moulinex

Le graphisme VGA est d'autant le bienvenu que les jeux d'action rapides sont rarement aussi beaux. Ou alors dans ce cas ils ne sont pas rapides, euh. Bref, si Accolade l'a fait, d'autres pourront s'en inspirer. Le son, impeccable, permettra même à ceux qui ne possèdent pas de carte de bénéficier de bruitages et musiques digits puisque le logiciel utilise la technologie Realsound. Si en

plus vous avez une carte, alors là.

Les commandes utilisent normalement joystick ou clavier. Je dis normalement car le logiciel testé sur deux machines différentes n'a pas voulu reconnaître la chose. Qu'importe, il est bien agréable de retrouver des émotions passées (Winter Games de Epyx) tout en bénéficiant d'un affichage de meilleure qualité.

**GRAPHISME VGA 17 ANIMATION 16**  
**SON REALSOUND 15 MANIABILITE 16**  
**NOTICE VF NON TAILLE 1,5 Mo** **92%**  
**Disponible sur PC.**

DANS DES TEMPS ANCIENS, SEULE LA FAIM POUVAIT FAIRE BOUGER L'HOMME...

# PREHISTORIK

## A LA POURSUITE DE BARBAK



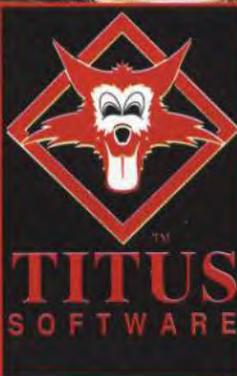
MAINTENANT  
DISPONIBLE SUR  
AMSTRAD CPC

AMIGA  
ST  
PC  
CPC

PREHISTORIK

36-15  
TITUS

**R**evivez l'épopée du Grawagars dans ce fantastique jeu de tableaux. Armé d'une Massue Anticus, ancêtre de la batte de base-ball, affrontez le singe Agogo et débusquez Wagow, l'ours fou. Lancez-vous à la poursuite du Maxidocus hystérique et déchaînez-vous sur Garogrota, l'ancêtre de Gargantua, un monstre d'une intelligence... primitive. Partez à la découverte de contrées inexplorées de l'Antarctique et de la jungle luxuriante en passant par de sinistres grottes peuplées d'araignées poilues.



**Vous pouvez frapper tranquille, c'est pour le bien de la tribu!!!**

En quête d'un dernier argument avant d'acheter le Grawajeu de l'Année, écoutez le conseil de Génération 4: "Attention, il s'agit d'un grand soft! Si vous aimez les jeux éclatants, ce soft est fait pour vous!"

Disponible dans toutes les grottes agréées par l'Association de la Sauvegarde des Joysticks en Peau de Bête.

28 TER AVENUE DE VERSAILLES 93220 GAGNY.  
© 1991 TITUS - PREHISTORIK, TITUS ET LE LOGO TITUS SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE TITUS - MADE IN FRANCE.

# TURN IT II

**Prise de Tronche et Compagnie**  
**présentent le dernier Tale Software:**  
**« Retourne des tuiles, ça m'amuse ».**

Le principe n'a pas changé, vous êtes toujours devant des rectangles sur lesquels sont dessinées les figures du jeu de Mah-jong. Chaque pièce a son double sur le plateau, et vous devez faire disparaître toutes les pièces en reliant les paires entre elles. La difficulté étant que pour que les pièces soient retirées du jeu, il faut que la ligne qui les relie ne passe sur aucune autre pièce, et ne possède qu'un angle droit. Chaque tableau est alors un casse-tête sans nom, car les combinaisons et les pièges possibles sont innombrables. Par exemple, mettre deux paires, donc une facile à éli-

miner, très tentant, alors que vous vous apercevez plus tard que vous êtes bloqué avec l'autre paire. Bon, tout cela était déjà présent dans l'ancienne version ou sur d'autres jeux de ce type, pourquoi donc ce « II » derrière le titre?

C'est bien simple, Turn It II dispose d'un éditeur de tableau.

« Voilà, j'ai dit, j'me casse.

- Hey, ho! Attends, explique un peu.

- Quoi, tu veux que je te dise qu'on peut composer ses tableaux soi-même, placer les pièces sur l'écran, créer ses problèmes, les sauvegarder sur disquette, et les filer à ses potes pour qu'ils

se cassent la tête à essayer de terminer un niveau impossible?

- Ouais, j'veux que tu me le dises.

- Bah j'te l'dis.»



A l'aide de la main-curseur que vous déplacez à la souris, pointez sur les pièces que vous voulez faire disparaître, elles s'assombrissent quand elles sont sélectionnées.

testé sur **AMIGA** par Seb

Les graphismes ne sont pas très importants dans Turn It II, cela dit, ils sont tout de même clairs et colorés, pour que le joueur s'y retrouve et réfléchisse en paix. Bon, allez, je vous dis vite fait qu'on dirige tout

à la souris, que c'est simple d'accès, mais qu'il faut tout de même aimer les jeux pour leur principe et plutôt que pour leur allure pour apprécier Turn It II, et puis j'me casse.

**GRAPHISME 13**  
**MANIABILITE 16**

**SON 13**  
**INTERET 16**

**82%**

Disponible sur AMIGA.

## Une CompilAction signée UBI SOFT **The TOP LEAGUE** ST AG PC



AG

### **SPEEDBALL 2**

(n'existe pas sur PC).

\* Simulation sportive futuriste.

Dans un gymnase aux allures d'arène, des minables se transforment en tueurs. Leur équipe, Brutal Deluxe, peut devenir la plus meurtrière!



PC

### **FALCON**

\* Simulation de vol.

"Un classique du genre, une référence".

Aviation Design 91.

Aux commandes de votre F-16, défendez votre base des attaques des tanks et des MIGs ennemis.



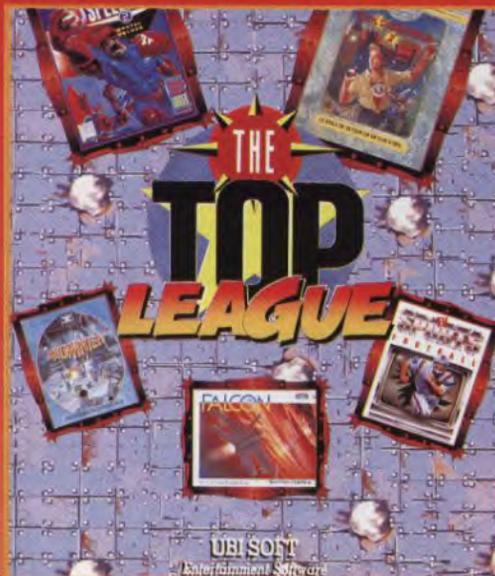
AG

### **MIDWINTER.**

\* Aventure et stratégie.

Un monde pris par les glaces, des survivants regroupés sur la dernière enclave

habitable sur Terre: l'île de Midwinter...



UBI SOFT  
 Entertainment Software



ST

### **RICK DANGEROUS 2**

\* Jeu de plateforme.

Animations particulièrement soignées. Pièges nombreux et originaux, humour, brotlages digitalisés.



PC

### **TV SPORTS FOOTBALL**

\* Simulation sportive.

Un jeu d'arcade/action réaliste, mêlant attaque et défense.

\* PHOTOS D'ÉCRAN SUR DIFFÉRENTS FORMATS. LES AUTRES FORMATS PEUVENT VARIER.

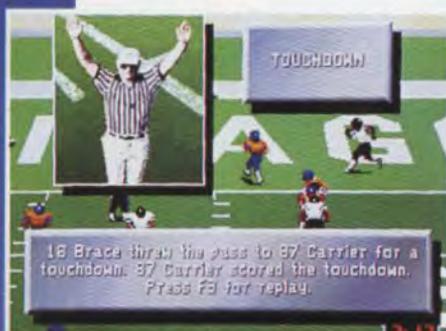
SPEEDBALL 2 © TALE BROTHERS ENTERTAINMENT. MIRRORSOFT. RICK DANGEROUS 2 © CORE DESIGN. MICROSTYLE. FALCON © MIRRORSOFT. MIDWINTER © MICROPROSE. TV SPORTS FOOTBALL © ADDICTIVE GAMES. ATARI ST IS A TRADEMARK OF ATARI CORPORATION. AMIGA IS A TRADEMARK OF COMODORE AMICA. IBM IS A TRADEMARK OF INTERNATIONAL BUSINESS MACHINES.

**UBI SOFT**  
**ENTERTAINMENT SOFTWARE**

9/10 rue de Valmy, 93100 Montrouil / Bois. Tel: 48 57 65 52

**3615 UBI**

**Accolade prouve encore qu'il est le spécialiste de la simulation sportive avec ce football américain.**



Les incrustations d'images digitalisées donnent encore plus de vie au logiciel. De même des sons digitalisés se font entendre.

**J**e sais, les joueurs spécialistes du foot américain ne sont pas légion en France mais avec ce produit, il se pourrait que les choses changent. En effet, dès qu'on charge ce logiciel, une irrésistible envie de comprendre ce qui se passe à l'écran se fait sentir. Il faut dire que depuis Kick Off, on n'avait pas vu de jeu de la même famille aussi réussi. Les écrans de contrôle sont beaux, et surtout



# MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL



Un magnétoscope permet de visionner les actions les plus intéressantes après coup. Le personnage actif est reconnaissable à un rond jaune.

pratiques à utiliser. De même, les menus, réduits au plus simple, permettent cependant de configurer le jeu à loisir. Outre un mode entraînement habituel, on peut disputer plusieurs matchs d'affilée pendant une saison. La gestion des équipes est prévue et mieux encore, on peut customiser ses propres équipes et même choisir les adversaires qui seront rencontrés.

Le jeu, comme c'est le cas habituellement, se fait en suivant un joueur symbolisé par un petit curseur. Suivant la position de la balle, on peut contrôler tour à tour tous les membres de l'équipe.

La barre sur le côté gauche permet de doser le coup de pied.

Au foot américain, il est important de doser ses tirs (comme au rugby). Pour cela, un curseur situé sur le côté de l'écran permet de régler la force du coup de pied, un peu comme on règle le swing sur un logiciel de golf. Bref, voilà un jeu très bien réalisé qui permettra à bon nombre d'entre nous de découvrir ce sport mystérieux dans les meilleures conditions.



Même en cas de mêlée, la taille des sprites permet au joueur de reconnaître tous les membres de l'équipe, d'autant que les couleurs vives des maillots ne laissent place à aucune hésitation.

testé sur **PC** par Moulinex

Woah! C'est très beau et surtout très rapide. Mieux encore, le scrolling horizontal du terrain est impeccable, ce qui rassure pour la suite. En cours de jeu, de nombreuses images digitalisées viennent se superposer à l'écran principal. Par exemple, Mike Ditka, arbitre

très connu outre-Atlantique, intervient souvent. De même, des sons et voix digitalisées rajoutent à l'ambiance. Les commandes, qui se font à la souris, au joystick ou au clavier sont très pratiques. Voilà qui est superbement réalisé.

**GRAPHISME VGA 16  
ANIMATION 16  
TAILLE 3 Mo**

**SON ADLIB 16  
MANIABILITE 16**

**91%**

Disponible sur PC. Manuel VF : -

testis

Jessica, la fille de Haggar, le maire de la ville, vient d'être enlevée par la bande des Mad Gears. Leur chef demande une rançon énorme, tellement importante qu'il ne reste qu'une solution pour la délivrer: foncer dans le tas. Trois hommes sont sur la liste, trois rois de la baston, Haggar, bien sûr, roi du combat de rue, Cody, le fiancé de Jessica, spécialiste en arts martiaux et Guy, ami de Cody, maître de Ninjitsu.

Tout commence dans la rue, jusqu'à l'entrepôt souterrain de vos ennemis. Bon, comme d'habitude, hein, vous collez quelques coups de poings, vous effectuez quelques sauts les pieds en avant, histoire de nettoyer la route.

# FINAL FIGHT

Mr Us Gold aime bien la baston dans la rue .

Ensuite, vous irez vous battre dans le métro, sur les quais, sur les rails. De temps en temps des objets bonus vous redonnent de l'énergie, ou d'autres vous permettent de frapper plus fort, comme les barres de fer par exemple. Bref, des tas de tableaux, avec des décors toujours différents, et même des stages bonus où il faut détruire une voiture garée ou frapper des plaques de verre.

Haggar et Cody s'y mettent à deux pour aligner ce sale flic corrompu. En haut de l'écran, vous trouverez l'énergie des personnages, aussi bien amis que ennemis.



testé sur **AMIGA** par Seb

On l'a attendu ce Final Fight. Comme tous les jeux tirés des bornes d'arcade à grand succès, vous étiez nombreux à espérer une réussite, pour enfin jouer sans mettre des thunes dans une machine, jouer chez vous tranquillement.

Qu'est-ce-que ça donne alors? Pas grand-chose de

bien, malheureusement. Il est vrai que les sprites sont grands, que ça bouge bien, mais les graphismes de fond sont trop souvent atroces, aux couleurs criardes (murs orange et vert), et surtout, le jeu est trop facile, on le termine au bout d'une partie ou deux. Gênant, tout de même.

**GRAPHISME 13**    **SON 14**    **73%**  
**ANIMATION 16**    **MANIABILITE 16**  
 Disponible sur **AMIGA**.

## QUÊTE ET GLOIRE, LA CROISÉE DES DESTINS

**CADAVER**  
 AVENTURE

AMIGA



Des centaines d'emplacements différents, des énigmes, de mystérieuses potions magiques. Une aventure inoubliable!

© Mirrorsoft Ltd. © The Bitmap Brothers.

**BAT** (remplacé par **IRON LORD** sur ST)  
 JEU DE RÔLES

PC



Plus de 1000 endroits différents! Une atmosphère, des graphismes et des effets sonores d'un autre monde!

© UBI SOFT © Computer's Dream

**IRON LORD** (sur ST seulement)  
 AVENTURE

ST



Prouvez votre noblesse dans de nombreuses épreuves: tir à l'arc, combat d'épée en 3D, bras de fer...

© UBI SOFT



Compilation **QUEST and GLORY**  
 sur ST, AG, PC

**UBI SOFT**  
 ENTERTAINMENT SOFTWARE

8-10, Rue de Valmy  
 93100 Montreuil-sous-bois  
 Tél: 48.57.65.52

**MIDWINTER**  
 SIMULATION et STRATEGIE



Des survivants défendent le dernier endroit habitable sur Terre. Graphismes en 3D fractale, des séquences d'action époustouflantes!

AMIGA

© Mirosoft Software.

**BLOODWYCH**  
 AVENTURE



Excellente interaction du joueur avec l'environnement. Vous pouvez discuter, échanger, négocier, dialoguer et même mentir effrontément!

© Mirrorsoft

**3615 UBI**

\*Photos d'écran sur différents formats. Les autres formats peuvent varier.  
 Atari ST is a trademark of Atari Corporation.  
 Amiga is a trademark of Commodore Amiga, Inc.  
 IBM is a trademark of International Business Machines.

# FORT APACHE

Un wargame de plus ?

Pas tout à fait puisqu'Impressions innove encore.

**E**n général (Custer), les wargames vous proposent de jouer telle ou telle bataille sans qu'il soit possible de finasser. Avec ce logiciel, Impressions vous offre l'opportunité

Comme dans les films, les éclaireurs indiens s'expriment bizarrement. On ne m'ôtera pas de l'idée que ce petit subterfuge a bien arrangé les traducteurs (on ôtera pas de idée que petit subterfuge arrange traducteurs).

de "gérer" – militairement – un territoire et du coup, le wargame prend presque des airs de simulation ou de JdR.

En effet, vous allez devoir surveiller une zone comprenant de nombreux points stratégiques, à commencer par votre fortin. Il faudra donc envoyer des éclaireurs, patrouiller près du chemin de fer ou des mines d'or afin de prévenir tout trouble.

Wargame oblige, il faudra aussi se battre mais vous aurez toute latitude quant à l'ordre des combats.

De plus, et ça c'est l'aspect Jeu de Rôle, vous devrez entraîner vos

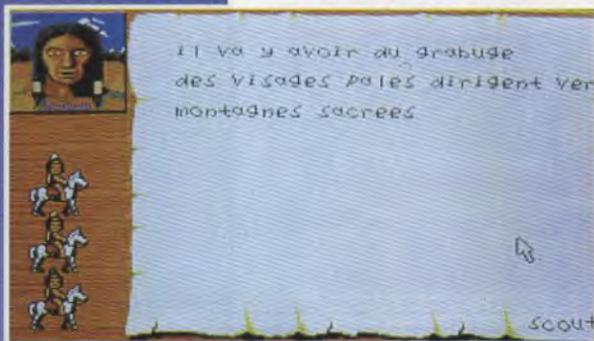
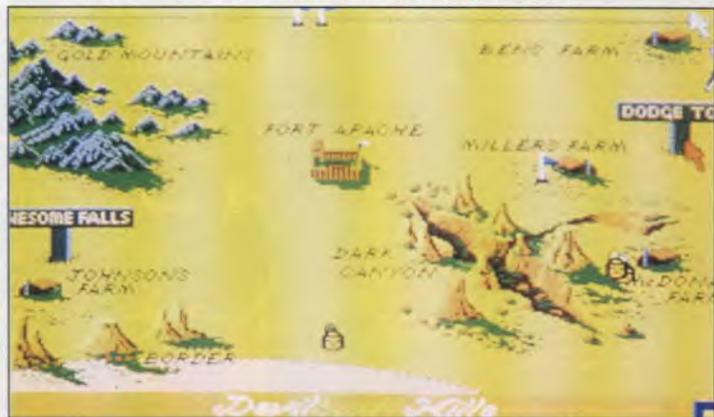


Le graphisme mignon aura du mal à vous faire oublier la lenteur de l'ensemble. On voit sur le côté droit le "fameux" menu d'une clarté toute relative.

hommes et les faire monter en grade. A la fin de chaque journée, vous pourrez ainsi envoyer une lettre à l'état-major afin de le tenir au courant de la vie du camp.

De même, vous pourrez réclamer des hommes, des chevaux ou des armes supplémentaires.

C'est cette jolie carte qui vous permettra d'envoyer vos hommes en patrouille dans différents coins. Les petits fanions bleus représentent la troupe; les méchants (indiens, pillards, etc.) sont en rouge.



Bon point, le jeu est configurable dans toutes les langues. Il aura fallu attendre bien longtemps pour que les éditeurs (en général puisqu'Impressions est un "nouveau venu") daignent enfin traduire leurs produits.



testé sur **AMIGA** par Moulinex

C'est mignon, on ne peut pas dire le contraire. Cependant, l'écran de commande est un véritable fou-toir. A priori, le propre d'un pictogramme (icône) est d'être clair. Ici, c'est hélas tout le contraire et l'on ne sait pas trop où l'on met les pieds, enfin le curseur, lorsqu'on se promène dans le menu. Autre petit problème: c'est

un peu longuet; sympa de montrer les petits soldats qui se déplacent mais à force, la partie prend un tour lassant. Heureusement, le son digitalisé, assez bien réalisé, permet de patienter. Bref, demi-succès mais comparé au reste de la production, Impressions reste quand même le meilleur éditeur du genre.

**GRAPHISME** 14  
**ANIMATION** 13

**SON** 14

**DIFFICULTE** 16

**88%**

Disponible sur AMIGA. Notice VF : 19

tests

# JAMAIS 203!

WELLTRIS

ITALY 1990

TURBO OUT RUN

DOUBLE DRAGON II

F-16 COMBAT PILOT



## LA COMPIL'ACTION VOL.3

TURBO OUT RUN - WELLTRIS - F-16 COMBAT PILOT - DOUBLE DRAGON II - ITALY 1990



Au programme :

L'ACTION

L'ARCADE

LA STRATEGIE

LA SIMULATION

Disponible sur Atari ST & STE - Amiga - PC & compatibles - Amstrad CPC

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD - © DIGITAL INTEGRATION LTD 1989 - © 1990 U.S. GOLD. All rights Reserved -  
© 1989 AMERICAN TECHNOS INC - © 1989 VIRGIN MASTERTRONIC - © 1989 DOKA. All Rights Reserved. Licensed to Bullet Proof Software



LA COMPIL'ACTION



MINITEL  
3615 3615  
NRJ INFOGRAMES

INFOGRAMES



LA COMPIL'ACTION VOL.2



# WWF WRESTLEMANIA



Voici la star des stars du catch. Grand, musclé, et affichant une superbe moustache à la gauloise, Hulk Hogan ne commence pas un match sans déchirer son T-Shirt pour la plus grande joie de tous ses fans. Son coup préféré consiste à porter son adversaire à bout de bras, à le retourner et sauter pour lui écraser la tête sur le ring.

**Et vas-y que je te tords le bras, et prends-moi la tête, et cogne par terre, couine, frappe, pleure, hurle. Merci Ocean.**



**V**ous allez enfin pouvoir dire: « Hulk Hogan? Ah ouais, je le connais, j'lui ai latté sa tête hier soir », c'est tout de même agréable. Mais il n'est pas le seul catcheur WWF que vous allez pouvoir réduire en bouillie, il y a aussi Ultimate Warrior, British Bulldog, Mr. Perfect, The Warlord, Million Dollar Man, The Mountie ou Sergeant Slaughter. En tout, 8 catcheurs différents, que les adeptes de ce sport-spectacle connaissent déjà bien, et que les autres peuvent découvrir dans la présentation rapide de WWF Wrestlemania que nous faisons le mois dernier. Au départ, deux possibilités, s'entraîner contre un autre joueur humain, ou jouer seul contre l'ordinateur pour obtenir la ceinture de champion WWF. Si vous prenez la compétition, vous aurez le choix entre

les trois gentils catcheurs (Hulk Hogan, Ultimate Warrior et British Bulldog), vous dirigez celui que vous voulez. Pour remporter la ceinture, vous devrez gagner contre les cinq méchants, l'un après l'autre. Les combats ont lieu en temps limité, et si vous ne réussissez pas à faire immobiliser votre adversaire pendant trois secondes avant la fin du temps, la course à la ceinture s'arrête. De nombreux coups sont disponibles, selon l'enchaînement de mouvements effectués, le catcheur donne des coups de poings, de pieds, se lance dans les airs les pieds en avant, ou saute sur son adversaire pour le plaquer au sol. Il est aussi possible de courir et de rebondir sur les cordes, ce qui permet de frapper encore plus

violemment. Les catcheurs sont aussi des rois de l'escalade, et vous pourrez monter debout sur les cordes pour vous enlever, et aplatir votre adversaire. En plus de tous ces coups, chaque catcheur dispose d'un coup qui lui est propre. Cela va du placage de tronche au sol, au retourné de l'adversaire la tête la première sur le ring, ou au massacrage de dos. Pour compléter l'ambiance, chaque match débute avec les phrases d'insulte et de défi que s'échangent les joueurs avant d'entrer sur le ring. La tronche de votre adversaire apparaît, avec ce qu'il vous dit, puis plusieurs réponses vous sont proposées que vous pouvez lui envoyer à la face.



Les catcheurs ont souvent besoin d'espace, ils aiment la liberté, le mouvement. C'est pour cette raison qu'ils sortent souvent du ring, et là, si par hasard ils trouvent une chaise qui traîne, ils n'hésiteront pas à se cogner avec, pour rire, pour voir. Ah, qu'ils sont joueurs.



Allez, on continue à rire entre amis, on court dans les cordes, on rebondit, on vise son copain, et hop, on saute les deux pieds en avant pour lui écraser la tronche.

testé sur **AMIGA** par Seb

Bien qu'il n'y ait pas d'exploit technique à réaliser pour un jeu de catch, la réalisation de WWF Wrestlemania est impeccable. L'écran ne montre qu'une partie du ring, et quand vous vous déplacez, l'écran scrolle, de manière très fluide pour montrer l'action. Les sprites sont de bonne taille, bien animés, bien colorés et représentent parfaitement bien les catcheurs qu'on connaissait déjà à l'écran.

La difficulté du jeu est progressive, vous réussirez à battre le premier adversaire assez rapidement, mais les suivants vous demanderont de plus en plus d'entraînement. Si vous arrivez au bout de la compétition, si vous repartez avec la ceinture de champion du monde WWF, vous pourrez encore faire des parties de Wrestlemania avec l'option deux joueurs qui est heureusement présente. En effet, c'est là que le jeu devient le plus amusant. C'est bien plus drôle de faire une compétition avec des copains, que contre l'ordinateur et ses circuits.

Fans de catch, ou amateurs de tout ce qui peut être baston sur ordinateur, WWF Wrestlemania va vous enchanter puisque vous allez pouvoir faire souffrir des hommes de chair-pixel et de sang-octets.

**GRAPHISME 16 SON 15**  
**ANIMATION 16 MANIABILITE 17**

**92%**

Disponible sur Amiga, ST.



Charmant garçon que cet Ultimate Warrior, très musclé, le plus musclé peut-être.



Ce catcheur anglais entre toujours sur le ring avec God Save the Queen.

Il n'y a pas que les gentils qui disposent de coups spéciaux, la preuve, Ultimate Warrior se fait d'ailleurs copieusement écraser en arrière. Très amusant.



**PROMOTIONS**

**MICROMANIA**

	ST/AMIGA		ST/AMIGA
Barbarian 2	199/199F	Utopia	199/199F
Beast 2	199F/ND	Lotus Turbo Chal. N° 2	199/199F
Pegasus	199/199F	Fate/Gates of Dawn	249/249F
Lemmings Data Disc	99/99F	Another World	199/199F
Lemmings	149/149F	Mad TV	199/199F

**MICROMANIA NICE-ETOILE**

Centre Commercial Nice-Etoile . Tél. 93 62 01 14

**NOUVEAU A NICE**

**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  
Rotonde des Mirrors . RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

# SORCERER'S APPLIANCE

**Plus de minettes,  
plus de mauvaises blagues et d'humour potache;  
le nouveau Legend y rentrera.**

**V**oilà donc le retour de l'ineffable Ernie Eaglebeack, sorcier miteux mais dragueur invétéré, qui pourrait faire penser à Larry s'il n'était encore plus crétin. C'est de cette incroyable propension à se fourrer dans les situations les plus baroques que le jeu tire tout son jus puisque c'est vous qui allez devoir diriger ce pauvre Ernie. Dans le premier épisode, vous avez poursuivi – et le mot est bien choisi car il fut compliqué de les rattraper – vos études à

l'université de haute sorcellerie. Avec ce nouveau volet, vous allez devoir résoudre un tas de catastrophes et non pas remplir une quête précise bien que le moteur principal – tout du moins pour Ernie – reste la recherche de tout ce qui porte jupe, cheveux longs et avantages galbés. Des filles, quoi. Il se peut même que vous puissiez créer la femme parfaite, tel le docteur Frankenstein puisqu'on vous a confié la rude (mais noble tâche) d'étudier la machine des sorciers (Sorcerer's Appliance). Naturellement,

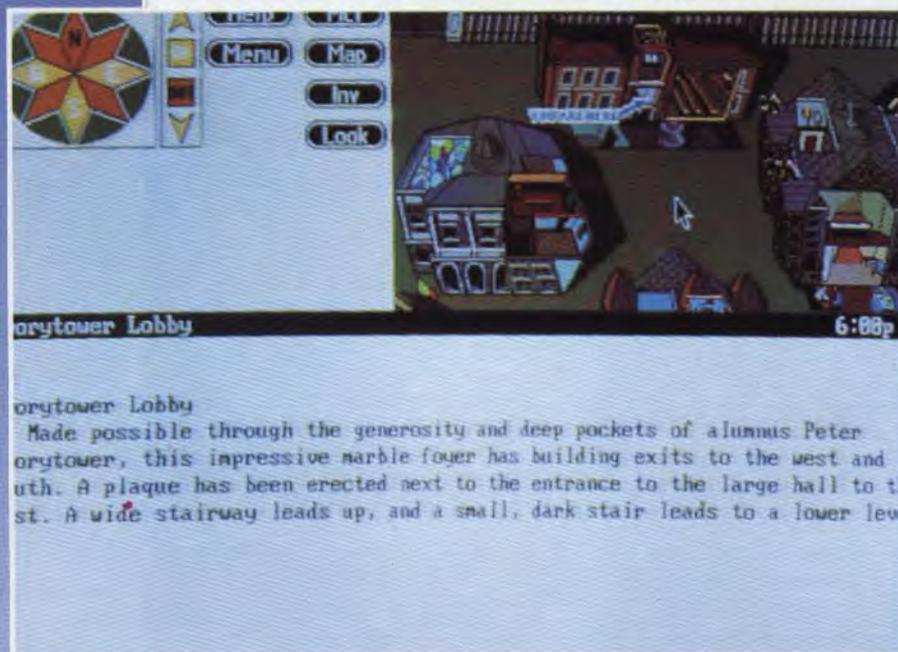


Pratique, l'écran de jeu est configurable. Ici, l'option par défaut affiche image et vocabulaire mais...

Ernie recourra à la sorcellerie pour tirer, euh, pour se tirer des mauvais pas où les siens le conduiront et naturellement, les sorts à la disposition du joueur – au début du jeu tout du moins – sont de la même (dé)veine: bip (produit de la musique douce); Urb (résistance au sommeil. Seb est tombé dedans quant il était petit); Frimp (qui permet de faire léviter les fruits. Les fruits jaunes, seulement).

Bref, voilà un jeu d'aventure extrêmement amusant mais hélas extrêmement en Anglais.

A ce niveau on peut même avancer sans crainte d'être taxé de manque de discernement qu'il s'agit d'un jeu dont les textes sont entièrement écrit en Anglais à cent pour cent, et qu'en



plus, il s'agit d'un Anglais de haut niveau. Mais c'est drôle (in english: funny. Thank you. You're welcome).

Moulinex Tickingclock

... on peut aussi faire apparaître un plan des lieux.

tests

testé sur **PC** par Moulinex

Toujours aussi beau graphiquement, toujours présenté à la Windows, le logiciel est identique au précédent. En revanche, la partie son est améliorée puisqu'on peut maintenant profiter à la fois du son Realsound (di-

gits sans carte passant par le haut-parleur) ainsi que d'une musique Adlib et compagnie. Pour ceux qui ont raté le début (Joy 19 page 212), rappelons que les commandes se font à la souris et au clavier.

**GRAPHISME VGA 15**  
**ANIMATION -**  
**TAILLE 6 Mo**

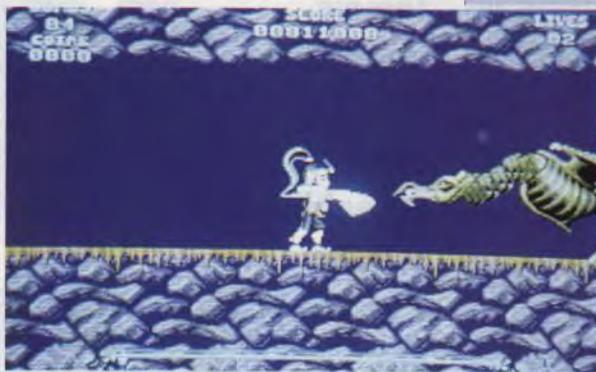
**SON REALSOUND 19**  
**DIFFICULTE 19**  
**Disponible sur PC. Notice VO : 19**

**92%**

Ce baril peut, par exemple, contenir des pièces d'argent ou un bonus. Ici ce monstre vous balance des tonneaux!



Leander sera souvent amené à combattre des maîtres d'une taille assez impressionnante. C'est là qu'il faut utiliser les pouvoirs magiques.



**AVEC TOUS LES BONS JEUX QUI SORTENT POUR NOEL, JE SENS QUE VOUS ALLEZ AVOIR UN DILEMME CORNELIEN A RESOUDRE. QUELS JEUX ACHETER? EN TOUT CAS CEUX QUI AIMENT LES JEUX D'AVENTURE/ACTION SE DOIVENT DE CHOISIR LEANDER.**

# LEANDER

**L**eander est un jeu d'action / aventure dans la plus pure tradition des produits Psygnosis. Vous y incarnez un puissant guerrier versé dans l'art du combat et de la magie. Votre but: sauver une charmante princesse qui répond au nom de Lucanna. Cette dernière a été faite prisonnière par le démoniaque Lord Tyeger. Pour réaliser son objectif Leander, le preux, devra explorer trois mondes répartis sur les vingt-deux niveaux du jeu. Plus d'une centaine de monstres peuplent ce dédale de plates-formes et labyrinthes représentés en 2D. Leander commence la partie avec une épée. Il peut marcher, se baisser, sauter et frapper avec son arme à la manière de Strider. A chaque niveau, vous devez récupérer des bonus, des potions de régénération ou magiques et surtout la clé qui vous permet d'accéder au niveau suivant. Inutile de vous décrire les combats que vous devez livrer pour vous ouvrir les passages. Les monstres meurent, en général, au bout d'un à trois coups d'épée. Trois obstacles majeurs sont à surmonter dans Leander. Le premier est évidemment les monstres et chacun d'entre eux possède son propre mode d'attaque, il faut donc réagir en

fonction. Le deuxième concerne les pièges ou machines infernales que possède chaque niveau: piques sortant du sol, fosses bourrées de lances acérées et une foule d'autres surprises. Le dernier est lié à l'exploration pour trouver la clé et la manière dont est conçu le niveau avec des plates-formes à la Mario Bros. Leander a cinq vies pour terminer le jeu mais il peut en trouver dans certains niveaux et peut être touché cinq fois avant de mourir. A chaque coup reçu par Leander, son armure change de couleur ce qui vous renseigne sur son état de santé. Les séquences les plus spectaculaires sont indéniablement celles où Leander fait appel à la magie! Un conseil, réservez-les pour tuer les Big Boss des différents niveaux. En ce qui concerne les armes, utilisez les pièces d'argent que vous récupérez pour acheter ensuite chez l'armurier de service des armes plus puissantes. Certains bonus, récupérés dans le jeu, vous

donnent instantanément une arme supplémentaire comme, par exemple, des dagues qui fusent à chaque coup d'épée. Mais attention, quand vous perdez une vie, vous perdez ce petit plus. Pour finir, je vous recommande d'être attentif, il y a des passages secrets.

Notez le coup d'épée à la Strider. La variété des monstres est un des points forts de Leander.



Le pouvoir du tigre! Les séquences où Leander fait appel à la magie sont toujours un plaisir pour les yeux.



testé sur **AMIGA** par Dany Boolauck

La première chose qui frappe dans Leander c'est la fluidité de l'animation. De dieu! Que ça bouge bien! Ensuite, les musiques de fond sont du tonnerre, je suis certain que vous allez craquer. En sus de tout cela, les graphismes sont beaux comme presque tous les jeux

Psygnosis, mais ça, on s'y attendait. Quant à l'intérêt de jeu vous auriez déjà su en lisant mon article si il s'agissait d'une daube infecte. Alors, je le dis pour ceux qui sont un peu lents d'esprit: Oui, Leander est un superbe jeu d'aventure/action. Un régal même.

**GRAPHISME**  
**ANIMATION**

**17**  
**18**

**SON**  
**MANIABILITE**

**19**  
**18**

**95%**

Disponible sur AMIGA.



**Jamais  
cauchemar  
ne fût  
aussi  
agréable  
à vivre,  
a voulu  
prouver  
Mindscape.  
Mission  
accomplie.**

# KNIGHT



En général, lorsque l'équipe arrive devant un escalier, une échelle, bref, tout ce qui permet de changer de niveau, le joueur est très content. Dans cet univers de cauchemar, on trouve des escaliers dans tous les coins, certains utiles, d'autres très dangereux.

**K**nighmare, jeu de mot formé de Nightmare (cauchemar) et Knight (chevalier), porte bien son nom, mais pas de panique, il s'agit d'un cauchemar agréable qui se joue comme dans un rêve. Certes, on pourra reprocher au jeu d'être

trop proche de Dungeon Master mais tant pis, puisque l'idée était bonne, autant qu'elle réserve. On retrouve donc le mode de déplacement case par case qui permet de se tourner à droite et à gauche, l'écran général affichant les personnages de l'équipe sur lesquelles

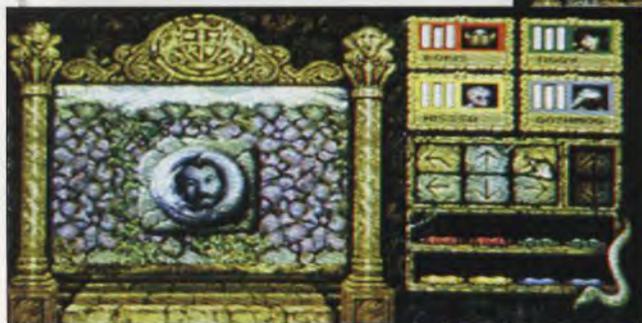
il suffit de cliquer pour ouvrir un menu les concernant et toutes ces sortes de choses. Seule différence: c'est pas la même chose! Trêve de plaisanterie, ce jeu va permettre à ceux qui se sentaient frustrés d'avoir terminé leur exploration.



On reproche parfois aux jeux de rôle de se dérouler dans des souterrains et jamais en plein air. Celui-ci ravira tout le monde puisqu'il se passe en forêt et dans des tunnels.



Aux abords de la mine, reconnaissables aux rails, on peut utiliser des wagonnets abandonnés pour se déplacer rapidement. C'est automatique, il suffit de monter dedans.



Parfois, une image digitalisée vient s'incruster dans le graphisme des décors.

tests

# MARE



Ces nains gardent jalousement leur territoire et en dépit de leur taille ridicule, ils sont très dangereux.



Çà et là, on trouve des squelettes et des armes éparpillées fort utiles pour le reste de l'aventure.



testé sur **AMIGA** par Moulinex

Le beau jeu que voilà: non seulement le graphisme y est très soigné d'un point de vue technique mais de plus, très inventif et original. Le son n'est pas en reste non plus, bien que sur Amiga, ce ne soit pas une prouesse. En ce qui concerne les animations, rien à dire ni à redire. Les commandes, enfin

sont on ne peut plus pratiques, claires et bien pensées, puisque très fortement inspirées de Dungeon Master. Et n'allez pas me dire le contraire puisque l'une des équipes de démarrage comporte un dénommé Gotmog dont on repère le look Dark Vador à dix kilomètres.

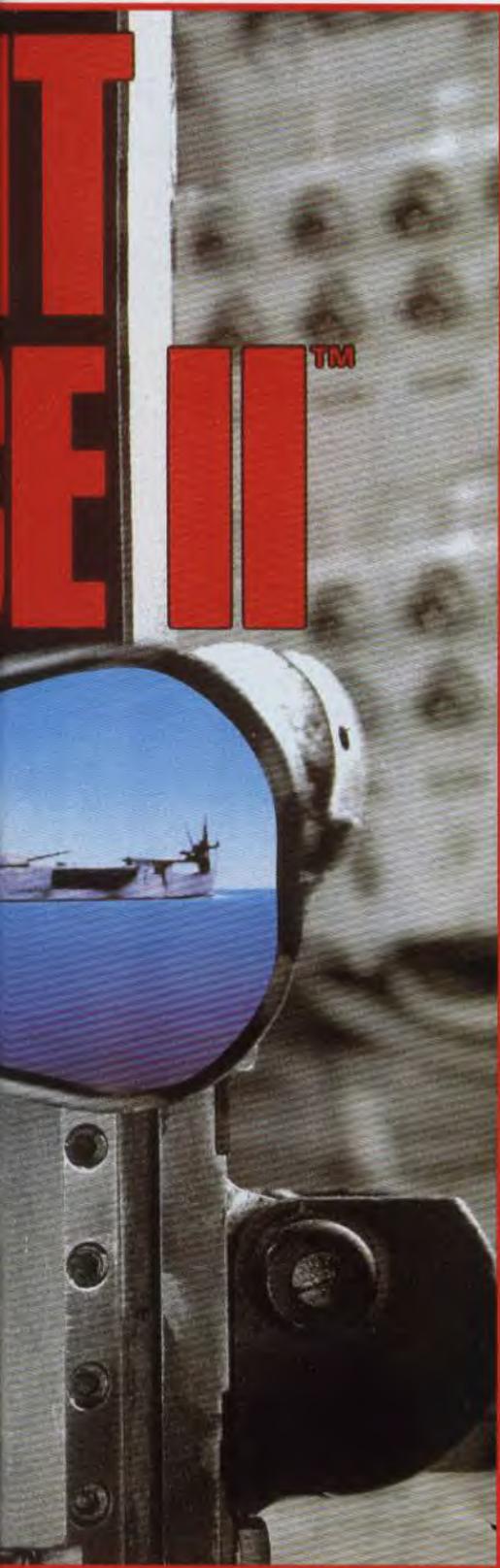
**GRAPHISME** 17    **SON** 14  
**ANIMATION** 15    **DIFFICULTE** 15  
**NOTICE VF** -

Disponible sur Amiga.

**90%**



# OFONDEURS ABYSSALES



*Pendant la Seconde Guerre mondiale, le "Silent Service" américain devait mener une carrière riche en actions, dangers et gloire. Tout seuls, en plein territoire ennemi, les capitaines du sous-marin traquèrent et attaquèrent la flotte japonaise du Pacifique, la marine la plus performante au monde. En l'espace de quatre ans, les hommes courageux du Silent Service paralysèrent de façon héroïque l'économie maritime du Japon et détruisirent ses navires.*

*La guerre du Pacifique fut gagnée depuis le fond de la mer.*

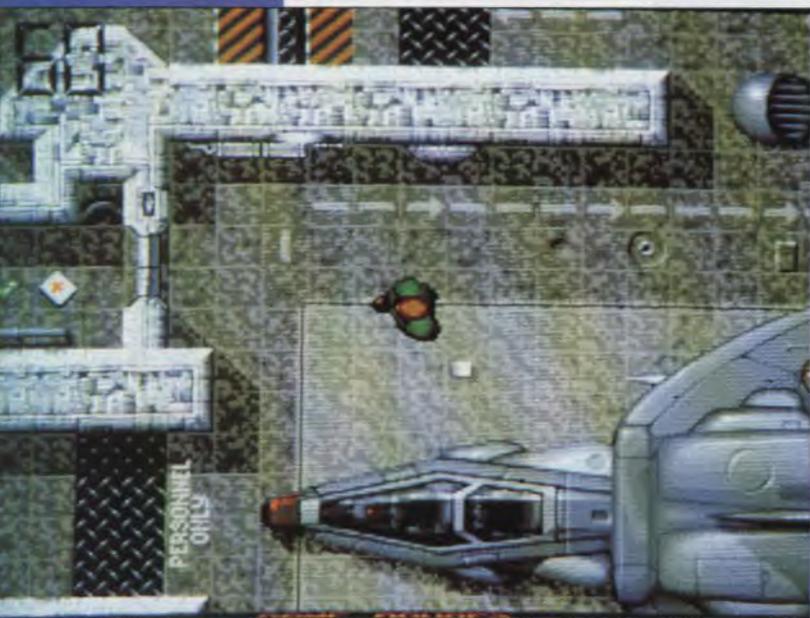
Silent Service fut salué unanimement par le public comme la dernière simulation du genre lors de sa sortie en 1985. Le nouveau Silent Service II prend la relève de son célèbre prédécesseur en tirant le meilleur parti de la technologie informatique pour vous offrir un réalisme et une ambiance encore plus grandioses. Avec des graphiques numérisés améliorés, ce qui se fait de mieux en matière de sons et de nouvelles options saisissantes (dont la 'Carrière de guerre' pour mener toute la campagne du Pacifique Sud), Silent Service II est une simulation historiquement précise sur le plan des décisions, craintes et triomphes des sous-marinières de la Seconde Guerre mondiale.

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

ques pour vos Commodore Amiga, Atari ST et IBM PC compatibles.

# ALIEN BREED

La voix off vient de vous signaler qu'il faut prendre une trousse à pharmacie, faites vite.



## Le film Alien a beaucoup marqué les programmeurs de Team 17: frissons garantis!

lorsqu'on utilise une clé magnétique et ces dernières ne marchent qu'une fois. Heureusement, les aliens ont mis un tel souk dans la station que ces clés traînent par terre au hasard des salles; toutefois, il ne s'agit pas de gaspiller ces précieuses clés, car vous courez le risque d'être bloqué et de ne plus pouvoir avancer faute de pouvoir ouvrir les

portes qui vous barrent le chemin. Si cela vous arrive, il ne vous restera plus qu'à revenir sur vos pas en espérant découvrir une clé que vous auriez négligé de ramasser, tandis que les aliens en profiteront pour vous traquer de plus belle. Au cours de votre exploration, vous ramasserez de l'argent avec lequel vous pourrez vous procurer armes et équipements, ou encore des trousse

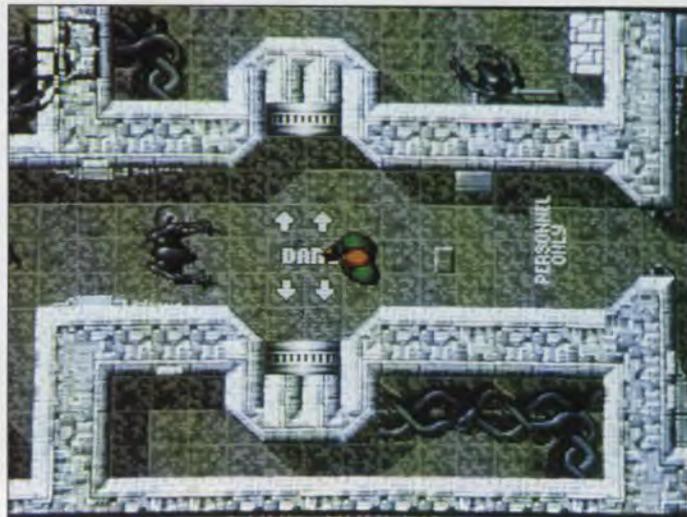
à pharmacie pour panser vos blessures. Mais attention, vous allez rencontrer bien des pièges tout au long de votre progression, comme des souffleries particulièrement traîtres, des barrières magnétiques, ou encore des portes anti-incendie. Il peut se révéler utile de refermer une de ces portes afin de protéger vos arrières, mais réfléchissez bien avant de le faire, car une fois qu'elles seront enclenchées vous ne pourrez plus revenir sur vos pas. Alors, n'hésitez surtout pas à jeter un coup d'œil sur la carte des lieux afin d'établir un itinéraire vous permettant de progresser en ouvrant le moins de portes possible. Pour cela, vous pouvez utiliser les terminaux d'ordinateur disséminés dans chaque étage et par la suite, il est recommandé d'acheter une carte de poche. Une mission différente vous attend à chaque étage du complexe et une fois qu'elle est accomplie, il faut foncer vers la sortie avant que tout n'explose.

**J**ohnson et Stone sont des durs à cuire, des mercenaires d'élite du Corps Inter-Planétaire chargé des missions les plus dangereuses. Alors bien sûr, dès qu'il y a un coup vraiment foireux quelque part dans l'espace, hop c'est pour eux! Cette fois-ci, nos baroudeurs de choc sont vraiment gâtés, ils sont chargés de faire le ménage dans une station orbitale envahie par des aliens déchaînés. C'est vraiment le genre de boulot subtil qui leur convient parfaitement: il faut foncer dans le tas et pulvériser la tête des envahisseurs. Sans l'ombre d'un état d'âme, nos Mr Propre de l'espace débarquent sur la station et le grand nettoyage commence. Avec eux la saleté s'en va rapidement, sauf qu'il restera sans doute quelques traînées de cervelle d'alien sur les murs: ça fait un peu désordre, mais ce n'est qu'un détail.

En fait, la station comporte plusieurs étages qui se composent de petites pièces et de couloirs. Mais attention, il y a un os: les salles sont fermées par des portes qui ne s'ouvrent que

portes qui vous barrent le chemin. Si cela vous arrive, il ne vous restera plus qu'à revenir sur vos pas en espérant découvrir une clé que vous auriez négligé de ramasser, tandis que les aliens en profiteront pour vous traquer de plus belle.

Au cours de votre exploration, vous ramasserez de l'argent avec lequel vous pourrez vous procurer armes et équipements, ou encore des trousse



Cette soufflerie est particulièrement dangereuse, d'autant plus que les aliens vous encerclent.



Utilisez les terminaux d'ordinateur chaque fois que possible, cela vous permettra de connaître votre position et de faire toutes sortes d'achats.



Les petits aliens, genre scorpions, sont encore plus dangereux en raison de leur petite taille et de leur rapidité.



Une fois votre mission accomplie, forcez vers l'ascenseur qui mène au niveau suivant.



Attention aux aliens qui sortent du sol sous vos pas!



C'est encore mieux de jouer à deux et on progresse plus rapidement avec un bon esprit d'équipe. Les mauvais camarades seront déçus, on ne peut pas se tirer dessus!

La porte à incendie une fois refermée, vous ne pourrez plus revenir en arrière.

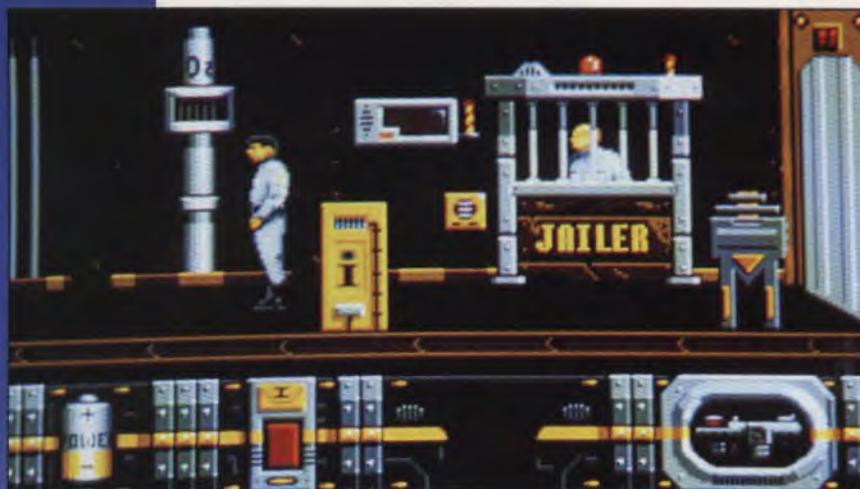
testé sur **AMIGA** par Alain Huyghues-Latour

Autant le dire tout de suite, Alien Breed n'est pas un chef-d'œuvre d'originalité. Le jeu ressemble énormément à Eagle's Nest (un jeu avec lequel je me suis vraiment éclaté sur C64, puis sur ST il y a quelques années), qui lui-même était déjà un clone de Gauntlet. Cela dit, en dépit de ce manque d'originalité, Alien Breed est une réussite. La bonne vieille recette fonctionne parfaitement bien et on se prend tout de suite au jeu. On enchaîne partie sur partie et on a toutes les peines à décrocher avant d'être venu à bout de ce programme infernal. Faut dire que la réalisation est excel-

lente, qu'il y a plein de petites innovations intéressantes qui rendent cette aventure très réaliste. Le jeu à deux est particulièrement plaisant, mais on s'éclate également lorsqu'on joue seul. Le principal point fort d'Alien Breed, c'est l'ambiance que ce jeu dégage, grâce notamment à une bande sonore envoûtante, ponctuée par les interventions d'une voix digitalisée de bonne facture. Si vous avez juste envie de vous défouler avec un jeu aussi accrocheur que passionnant, ne ratez pas Alien Breed. Un jeu d'action pur et dur, qui ne manque vraiment pas de punch.

**GRAPHISME 16 SON 18 ANIMATION 16 MANIABILITE 17 91%**





**L'aigle d'or revient,  
porté par le vent  
de Loriciel.  
Une tornade d'action  
en perspective !**

Ces bornes d'informations seront pour vous très utiles. Vous pourrez y consulter les dernières infos, regarder les messages que certaines personnes vous auront envoyés, jouer au réversi si l'envie vous en prend et même sauvegarder la partie si jamais vous voulez souffler cinq minutes.

# L'AIGLE D'OR 2, LE RETOUR



Quel plaisir de pouvoir abattre tous ces abrutis en uniforme. C'est drôle, mais vous aussi vous êtes en uniforme ! sans doute êtes-vous l'exception qui confirme la règle, enfin, c'est à souhaiter sinon vous n'êtes pas près de retrouver l'Aigle d'Or !

**L**e Grand Prêtre Nahmur, un être absolument haïssable et méprisable, a dérobé, à l'issue de combats excessivement violents, la mythique et tout autant mystique statuette de l'Aigle d'Or. Si vous vous souvenez bien de

la première partie de cette aventure, vous savez combien la statuette de l'Aigle d'Or est importante et quelle est sa valeur. En effet, la Légende affirme que celui qui posséderait cette véritable relique et qui aura la chance d'être l'Elu sera investi d'un incommensurable et quasi-terrifiant pouvoir. Le Grand Prêtre Nahmur ayant, dans sa folie, songé qu'il pouvait être l'Un, l'Elu, s'est rapidement rendu compte qu'il n'avait pas cette chance. De rage, il a pris la terrible décision de

séparer l'Aigle en cinq parties et de cacher ces cinq morceaux de relique dans des coffres. Ces coffres sont dispersés dans les couloirs de cette base lunaire et ne s'ouvrent que par combinaison. Il existe aussi certains coffres qui, s'ils sont vides, vous

feront néanmoins repérer en tant que rebelle. Mais vous, qui êtes-vous ? Un soldat parmi les autres au coeur de cette immense base et qui, un jour, fut frappé par la divine providence, et su ainsi qu'un destin extraordinaire l'attendait. A vous de découvrir ce que l'on attend de vous. Qui aider ? Les mutants, qui ne cessent de vous envoyer des messages vous laissant souvent bien sceptique ? Le Grand Prêtre, qui voudra, dans son infinie bonté vous rappeler à l'ordre ? Qui écouter ? Vous voilà seul, cible des autres soldats de la base, vos anciens collègues, ne sachant ni où aller ni que faire, ayant comme seule piste la certitude qu'il vous faudra mettre la main sur le fameux Aigle d'Or. Mais peut-être saurez-vous vous faire des amis ? A vous de mener cette enquête avec brio, en scrutant les murs et en étant à l'affût du moindre indice, du moindre signe suspect.

A votre disposition, cette carte de la base très pratique pour se repérer facilement. Sachez tout de même que ce même plan vous sera fourni sur papier avec le jeu, le tout étant accompagné d'auto-collants qui vous permettront d'indiquer vos découvertes au fur et à mesure. Une idée bien sympa qu'ont eue les programmeurs !



Voici l'un de ces fameux coffres où sont enfermées les parties de l'Aigle. La combinaison vous sera donnée par un autre coffre sur lequel vous retrouverez le motif gravé en haut de la porte. L'un de ces coffres ne pourra s'atteindre qu'une fois le héros arrêté par la garde. Alors, un seul cri : "A la garde !!!"

TESTS



Voici le seul et unique moyen d'obtenir des armes: l'armurerie du Complexe. Vous pourrez échanger votre vulgaire pistolet contre d'autres armes qui seront indispensables pour franchir certaines étapes, comme ce pistolet thermique qui sera très pratique pour faire fondre des couches de glace. Vous aurez aussi ici la possibilité de déposer votre arme, autre condition indispensable pour pénétrer certains secteurs bien spécifiques.



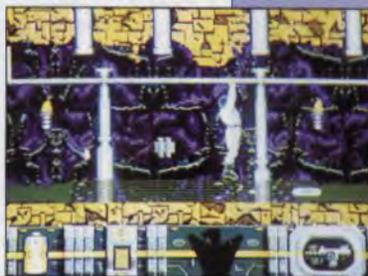
Toutes les positions sont bonnes pour éviter les dangers! En rampant ou bien accroché à des tuyaux, vous progresserez petit à petit vers la solution!



Face au Grand Prêtre la lutte risque d'être sauvage. Tirez sans répit et faites disparaître cet être abominable. Il paraîtrait qu'il a une fille?! Méfiez-vous, on ne sait jamais, mais gardez comme principe que l'on ne frappe jamais une femme faible et sans défense. Un peu de tenue que diable!



Pour passer ces plaques, aucun problème! Un petit saut et hop! Il est bien sûr beaucoup plus simple de trouver l'interrupteur et de le baisser mais, on ne tombe pas toujours dessus.



Voyez un peu ce que les programmeurs sont prêts à faire pour vous! Les voici en train de préparer les digitalisations de personnages en mouvement. Un sacré travail qu'il convient de saluer comme il convient.



testé sur **ST** par T.S.R.

Voici la suite d'un jeu qui fut l'un des plus grands succès des années 80. Les années 90 doivent-elles s'attendre à avoir avec cette suite un nouveau raz-de-marée d'enthousiasme, à l'occasion de la sortie de l'Aigle d'Or 2, le Retour? La réponse est en fait assez mitigée. Il est certain que ce jeu d'arcade/aventure présente certaines faiblesses, comme la présence de pièges que l'on a déjà vu mille fois et parfois bien mieux réalisés. Je citerai pour l'exemple ces plaques électrifiées sur le sol au dessus desquelles il faut sauter ou, si vous êtes malin, qu'il suffira de désactiver, ou bien encore ces gouttes d'acide qui tombent du plafond et qu'il faut éviter. Autre point que l'on a déjà vu: le jeu dans le jeu. A certains moments de la partie, il vous est possible de participer à une partie de Reversi qui est sans autre visée que de vous faire jouer à ce jeu. Ceux qui aiment le Reversi seront gâtés car le niveau de jeu proposé est très élevé et il faut réellement se casser la tête pour vaincre, mais cette victoire ne vous apportera strictement rien au niveau de l'enquête, alors pourquoi perdre du temps? Pourtant l'Aigle d'Or 2 se démarque par de nombreux points

originaux sachant susciter un intérêt sans cesse croissant. Bien que le scénario en lui-même ne soit pas d'une fraîcheur et d'une originalité transcendantes, on ne peut pas s'empêcher de se passionner pour cette quête, et cela pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il vous faut mener l'enquête par vous-même du début à la fin de l'aventure. Autant dire qu'il faut avoir un bon esprit de déduction, mais aussi de bons yeux pour repérer les nombreux indices qui s'offrent à vous. Enfin un jeu d'aventure où il faudra se creuser la tête un minimum! La partie arcade est elle aussi très loin d'être négligée et il faut souligner que les programmeurs y ont apporté un soin tout particulier. Les mouvements du personnage principal sont d'un réalisme plaisant puisqu'entièrement digitalisés, ce qui assure à ses gestes une fluidité très humaine et par conséquent très belle. Bref, l'Aigle d'Or 2 est très agréable tant sa réalisation aussi bien sonore que graphique est soignée et même si l'histoire pêche par un peu trop de simplicité, il vous fera passer d'excellents moments où angoisse et passion seront habilement mêlées.

**GRAPHISME** 16  
**ANIMATION** 17

**SON** 15  
**MANIABILITE** 15

**85%**

Disponible sur PC, Amiga, ST, Amstrad.

**A pied ou en vol,  
un seul mot d'ordre pour  
cette machine toute droit sortie  
des laboratoires Loriciel:  
massacre!**

# THUNDER BURNER

**L**es Transformers ne sont pas morts! Vive le machine power! Vous voilà aux commandes d'un gigantesque robot d'acier suréquipé de tous les côtés, ayant la particularité de se métamorphoser de temps à autre en un vaisseau supersonique! Spécialement créé pour anéantir une présence ennemie toujours aussi détestable. C'est d'ailleurs l'unique moyen encore à ce jour pour détecter l'ennemi, c'est qu'il est invariablement détestable, et c'est scientifiquement prouvé!

Quoi qu'il en soit, il vous faut venir à bout des douze missions qui vous seront confiées, faites-y attention, ne les abîmez pas! La dernière étape, après avoir descendu en flammes des dizaines d'objets volants peu identifiables arri-



Sur le sol, les ennemis passent leur temps à vous canarder. Comment espèrent-ils donc un jour se faire aimer s'ils vous tirent sans cesse dessus. Autre caractéristique de l'ennemi, il est bête! La preuve, c'est qu'il croit que l'ennemi c'est nous! Ah! Ah! (on ris encore!

vant de tous les côtés, sera la forteresse ennemie! Vous n'arriverez là que si, bien entendu, vous avez assez de carburant. Ce précieux carburant se collectera sur votre route sur des aires facilement repérables au dessus desquelles il faudra passer. Mais ce n'est pas de carburant dont vous aurez besoin pour vaincre les douze chefs de fins de niveaux! Il faudra jouer de ruses et de vitesse pour les faire exploser en mille et un boulons! Vous pouvez toujours essayer de corrompre l'ordinateur, mais c'est beaucoup moins efficace.

Mine de rien, la vie de héros intergalactique n'est pas toujours évidente! Si jamais vos études vous destinent à pareille carrière, méfiez-vous.

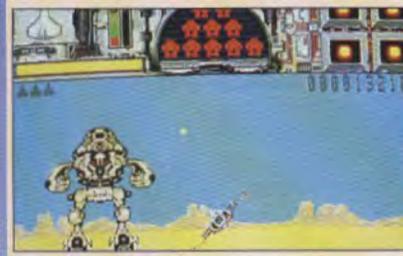


Si vous n'avez assez d'énergie lorsque vous arriverez au niveau trois, vous risquez de faire plouf! En effet, ce niveau ne peut se passer que dans les airs, à moins, bien sûr, que vous ne connaissiez un truc pour marcher sur l'eau!

Il y aura aussi de petits chasseurs spatiaux pour vous mener la vie dure! Les fourbes! Souvenez-vous que ce terme est synonyme de celui d'ennemis et je suis sûr que ces derniers ne diront pas le contraire. Comme quoi je vous inculque une philosophie universelle!



Pour faire disparaître ces abominations de notre douce planète, un conseil: bougez vite et visez juste! Pas un instant de répit face à ces créatures gluantes et cruelles. Essayez d'opérer un va-et-vient de gauche à droite de l'écran tout en ne cessant pas de tirer. De cette façon, vous devrez vous débarrasser rapidement de ces choses rampantes, beurk!



testé sur **ST** par T.S.R.

Un shoot them up, un! Bien amusante cette idée de se transformer en fonction de son énergie disponible. Plus que de tirer à ne plus savoir où donner de la tête, il faut surtout mettre la main sur des sources d'énergie. Abatte l'ennemi apparaît plus comme accessoire qu'autre chose. Les effets sonores, aussi bien la musique que les bruitages, sont bons, voire très bons

sur la page de présentation. L'animation assez pesante rend bien compte de la lourdeur de la machine qui, pas à pas, pesamment, s'avance au travers des lignes ennemies variées en décors et en adversaires.

En somme, Thunder Burner, sans être d'une originalité transcendante, est un shoot them up sympathique et agréable.

**GRAPHISME 13 SON 16**  
**ANIMATION 14 MANIABILITE 13**  
Disponible sur ST.

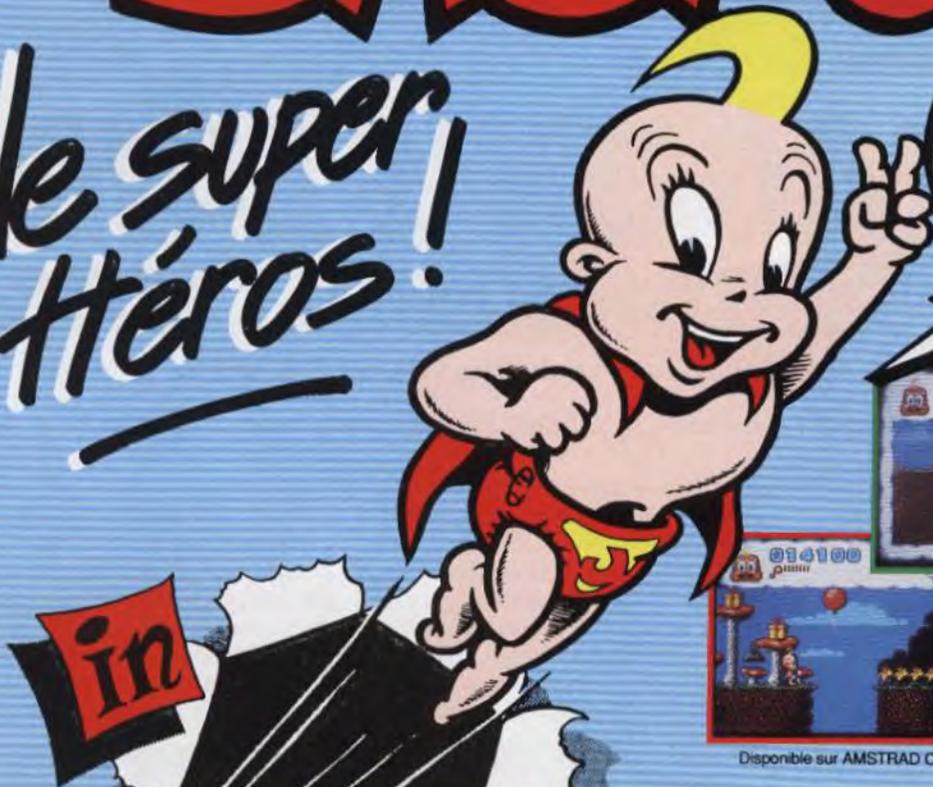
**79%**

tests

# 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 DESOPIANT 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.

Pour moment, les sprites digitalisés se superposent aux dessins du décor, sans que le jeu en soit ralenti pour autant.



Heureusement, de longues séquences animées permettent de souffler. Curieusement, en revanche, le jeu commence directement, sans autre intro que la voix digitalisée.

# DRAGON'S LAIR ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

Avec ce deuxième volet de Dragon's Lair, Ready Soft

nous propose un nouveau produit sans surprise mais très beau.

"**D**ragon's Lair, a fantasy adventure where you become a bravous knight". C'est ainsi que commencent les aventures du chevalier Dirk bien connu des amateurs de jeu d'aventure et de réflexes. Jeu? A voir, en effet, au moment où retentit le célèbre "Lead on adventurers, your quest awaits", qu'on connaît tous par coeur, vous vous apprêtez à passer des heures, des jours, des nuits (des années si vous n'êtes vraiment pas doué) à torturer vos méninges et vos muscles dans ce qu'il est convenu d'appeler une quête à répétition. En effet, ce second volet est au moins aussi difficile à terminer que le premier, et comme les scènes s'enchaînent à un rythme d'enfer, on revoit de nombreuses fois les mêmes actions avant de comprendre le truc permettant

de passer au problème suivant. Lorsque commence le jeu, vous êtes au pied du repaire de "Shapeshifter", triste sire ayant enlevé la douce Daphné, ycelle, comme bien on s'en souvient, est la oiselle pour qui votre coeur palpite. Mais d'ici à la prendre par sa main blanche afin que de la conduire au jardin de son père, va s'agir d'échapper aux nombreuses

chausses-trappes sans coup férir. Comme dans le premier volet, il faut donc respecter un timing parfait (la musique aide beaucoup) et sautiller à droite à gauche, esquiver, sortir son épée, sautiller à nouveau. Inutile de dire qu'il ne s'agit pas d'une partie de plaisir. Enfin, si, mais pas au sens où on l'entend habituellement lorsqu'on parle de jeux.



Plus compliqué que le premier volet, Dragon's Lair 2 nécessite très souvent d'enchaîner rapidement les mouvements dans une seule scène, comme ici.

testé sur **PC** par Moulinex

Le graphisme, plus beau que celui du premier volet, reste cependant dans le même genre: attention aux escaliers dès qu'une courbe se dessine! De l'animation, rien à dire sinon qu'elle est parfaite, fluide, rapide, bref, toujours semblable à un dessin animé. Côté son, même remarque: c'est plein de bruitages et de musiques digitalisées dignes d'un film d'aventure (avec carte sonore of course).

En ce qui concerne les commandes, joystick ou clavier, difficile de dire si elles obéissent instantanément, le logiciel ne les prenant en compte qu'à un moment précis. Remarquons enfin que le manuel est en français, ce qui est une bonne chose et qu'il est rédigé n'importe comment (où est le bouton "feu" du clavier? la réponse est "0" du pavé numérique), ce qui est une mauvaise chose.

GRAPHISME VGA 15  
ANIMATION 18

SON ADLIB  
DIFFICULTE 20

16  
20

**89%**

Disponible sur PC. Notice VF : 5

tests

# NAVIGATOR

KONIX NAVIGATOR JOYSTICK  
ATA/AN/CIM/CA/PCSP

**BREAK THE  
PERFORMANCE  
BARRIER...**

**PULVERISEZ  
LA BARRIÈRE DES  
PERFORMANCES...**

Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !

Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.

La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.



**KONIX**  
COMPUTER PRODUCTS  
The fastest reaction in the business

Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez.

# ULTIMA VI

Résonnez trompettes et toutes ces sortes de choses:  
le sublissime jeu d'Origin est enfin adapté sur Amiga.



You bolt from your house, stumbling, running blind in the storm. Into the forest, down the path, through the rain... to the stones.

Comme on retrouve de vieux amis ou bien des lieux qu'on croyait ne plus revoir, Ultima VI revient en force sur Amiga pour le plus grand bonheur des fans de la série. Loin de moi l'idée de résumer tous les épisodes aussi, sachez seulement qu'aux dernières nouvelles, vous aviez quitté le monde de Britannia en vainqueur, après avoir défait les forces maléfiques du monde d'en bas. Lorsque commence ce nouvel épisode, vous êtes tranquillement chez-vous en train de rêvasser. Dehors, la pluie tambourine aux carreaux. Tout est calme, à sa place. Trop, sûrement pensez-vous. Sans doute pour vous donner raison, un éclair déchire soudainement les cieux et tandis que l'averse redouble



Dans les villes, vous rencontrerez de nombreuses personnes avec qui vous pourrez parler. Des alliés précieux pourront aussi se joindre à vous, telle Sherry, une petite souris (ben oui) fort utile pour explorer les recoins inaccessibles. M'est avis que Lord British a lu le Cycle des épées de Fritz Leiber.

d'intensité, vous vous sentez imperceptiblement attiré au dehors. Avisant une pierre étrange posée à même le sol du jardin, vous vous en saisissez. Immédiatement, une porte de lune s'ouvre devant vos yeux. A voir sa couleur d'un rouge malsain, vous n'hésitez pas un seul instant et sans réfléchir, vous la traversez.

Au terme de ce voyage vers Britannia, vous vous retrouvez ficelé sur un autel sacrificiel, prêt à être immolé par un monstre auprès duquel le Balrog passerait pour un tendre agneau. Cependant que vous vous apprêtez à passer de vie à trépas, les monstres semblent hésiter et c'est avec un immense soulagement que vous voyez arriver vos amis de toujours, Iolo et Shamino qui ont tôt fait de vous libérer. En deux mots, il vous mettent au courant de la catastrophique situation dans laquelle se trouve le pays. Ces monstres venus des mondes souterrains sont en train de prendre le pouvoir à Britannia et menacent les choses les plus sacrées telles que les huit Vertus de l'Avatar...



Bien qu'il soit pratique de gérer le matériel porté par chaque personnage, vous devrez veiller à ne pas vous surcharger, l'aventure étant riche en objets. A vous de ne prendre que ce qui est réellement utile.

Nouveauté de taille, les personnages de votre équipe peuvent se diriger en automatique. C'est pratique en cas de combat. Il suffit simplement de déterminer au début de la partie de quelle façon vous souhaitez les voir réagir en leur attribuant certains mouvements ou esquives. Naturellement, on peut reprendre le contrôle manuel et surtout, disséminer l'équipe en dirigeant ses membres un par un.



A lonely stroll along an unfamiliar forest path brings you upon a curious gypsy wagon, its exotic colors dappled in the summer shade.

Si vous ne disposez pas de personnages à importer de l'épisode précédent, vous pouvez en créer un. Reprenant le principe de Ultima IV mais cette fois-ci avec des fioles et non des cartes de tarot, on retrouve la bohémienne qui pose des questions. De vos réponses découleront la personnalité et les capacités du joueur que vous incarnerez.

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Le moins qu'on puisse dire, c'est que le jeu a subi une véritable refonte: finie la visualisation à deux niveaux suivant que l'on se trouve en ville ou à l'extérieur. Maintenant, tout se passe à la même échelle, vue de haut en simili 3D du plus bel effet. Du coup, on peut utiliser le moindre petit objet présent à l'écran et profiter d'un graphisme absolument extraordinaire. Côté sons, pas de problème non plus puisque l'Amiga est (pour une fois) utilisé intelligemment.

De plus, les morceaux sont superbes et très évocateurs. Les commandes sont elles aussi simplifiées pour notre plus grand plaisir et même si les accros du clavier peuvent encore jouer à la main, l'utilisation de la souris reste de loin l'option la plus pratique. En revanche, les animations du début sont absolument pourries, particulièrement en ce qui concerne le scrolling. Heureusement, cela n'entrave en rien le déroulement de la partie, aussi n'en ai-je pas tenu compte.

GRAPHISME 15  
ANIMATION 14

SON 16  
DIFFICULTE 17

**95%**

Disponible sur AMIGA, PC.

MEGASTAR  
joystick

tests

Aventure , Action, Humour dans une  
**Atmosphère Fantastique Médiévale!**

*Vivez l'aventure cocasse de trois lutins malicieux partis chercher un remède pour guérir leur roi devenu fou à lier...*

# Gobliiins



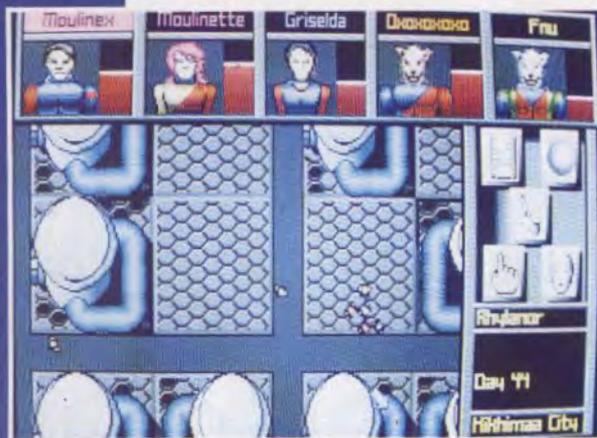
Oups le technicien,  
Ignatius le magicien et  
Asgard le guerrier sont en  
permanence à l'écran.  
Sélectionnez-en un et utilisez-  
le suivant ses compétences.  
Gare aux surprises !...

Disponible sur : Amiga, Atari ST, PC 5.25", 3.5", PC disque dur 256 couleurs

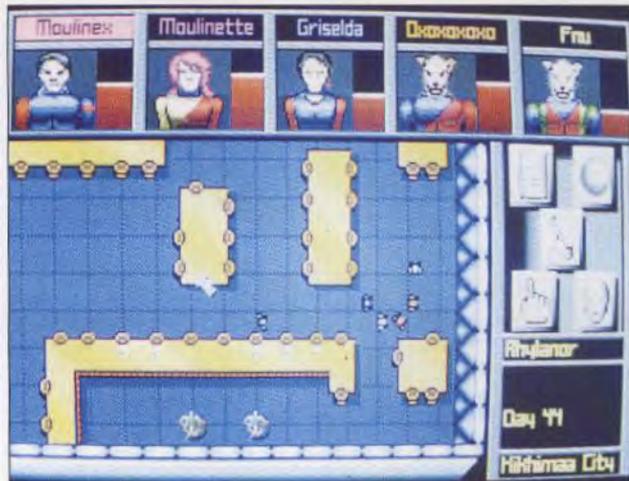
N'hésitez pas à consulter notre serveur  
minitel : 36 15 COKTEL. Catalogue sur  
simple demande à : C.V.S  
Parc tertiaire de Meudon  
5, rue Jeanne Braconnier  
92366 Meudon-la-Forêt cedex



**The  
multimedia  
generation**



Cet écran représente votre équipe et le terrain qu'elle est en train d'explorer. Pour entrer dans une maison, il suffit de se présenter devant la porte et...



... et hop! on se retrouve dans une pièce, parfois un véritable labyrinthe.

# MEGATRAVELLER II

Partez à la découverte des "anciens" dans ce JdR de Empire.

**C**hic alors! Encore un JdR se passant dans un monde futuriste. Megatraveller 2 vous propose de partir à la recherche d'une légende: celle de "Grand-père". Bien entendu, il ne s'agit pas d'un illustre aïeul de chair et d'os, tout du moins pas au sens où l'on l'entend, puisque cet énigmatique vieillard est un "grand

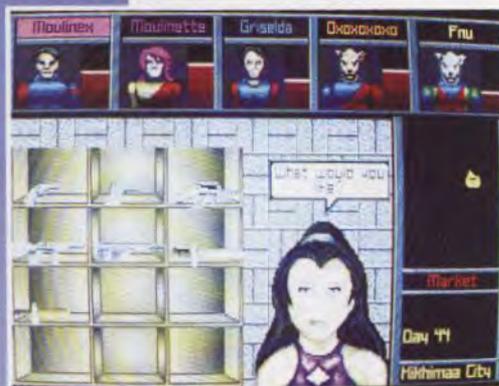
ancien"; une sorte de Dieu si vous préférez. Pour certains, il aurait disparu il y a bien longtemps; pour d'autres, il aurait été déchu par des descendants jaloux. Quoi qu'il en soit, le monde auquel vous appartenez est en train de tomber en ruines. Les grands anciens se seraient-ils réveillés? Le jeu commence par la vision d'une bande enregistrée montrant un groupe de touristes décimés par une irruption volcanique de Slim. Pas de toute, la planète Rhylanor se réveille. Un groupe de scientifiques est donc dépêché sur place afin d'étudier le phénomène et de découvrir qui se cache derrière tout cela.

Ce groupe de 5 personnes, c'est vous qui allez le commander. Cependant, une option encore trop souvent absente des jeux de ce type permet de passer d'un personnage à l'autre. Mieux encore (ouais, super!) on peut séparer le groupe et explorer ainsi beaucoup plus de terrain. C'est qu'en effet, l'endroit est vaste, d'autant que deux types d'explorations cohabitent dans ce logiciel: une exploration "au sol", à la Ultima,

qui permet déjà de se dégourdir les jambes jusqu'à plus soif (expression étrange s'il en est), et une exploration "en gros plan" destinée à visiter des endroits précis (villes, pièces, etc.).

Ne croyez pas cependant que le jeu se résume à cette promenade. Jeu de rôle oblige, comme on dit, vous pourrez discuter avec les personnages de rencontre, échanger, acheter ou vendre et surtout récolter des informations.

A l'extérieur des villes, on se déplace sur un terrain semblable à une carte d'état-major. Lorsqu'il est possible de visiter un endroit, ce dernier est symbolisé par une icône marquée d'une lettre ("C" pour City, "T" pour Temple, etc.).



On pourra acheter des armes et du matériel en cours de jeu. Il faut dire que le coin n'est pas très sûr, en dépit des patrouilles fréquentes des robots de la sécurité.



testé sur **PC** par Moulinex

Produit standard sur PC, ce logiciel bénéficie donc d'un graphisme agréable et de musiques gentillettes si l'on est équipé d'une carte ad hoc.

Les commandes, qui se font au clavier, à la sou-

ris ou au joystick (peu pratique avec ce type de logiciel), sont sans difficultés ni surprise. Bref, voilà un jeu intéressant de par son scénario, ce qui n'est déjà pas si mal.

**GRAPHISME VGA 15**  
**ANIMATION -**

**SON ADLIB 14**  
**DIFFICULTE 16**

**89%**

Taille : 3 Mo. Disponible sur PC. Notice VO : 15

tests

# FOOTBALL

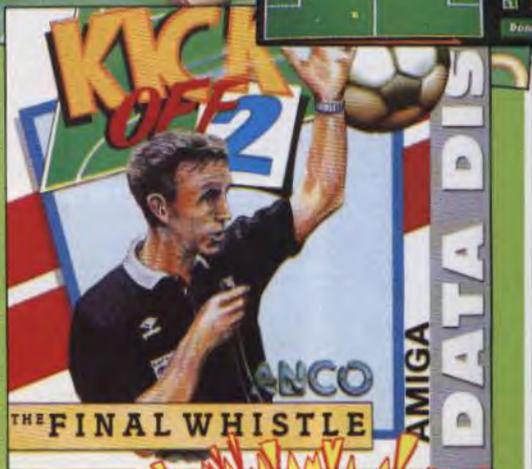
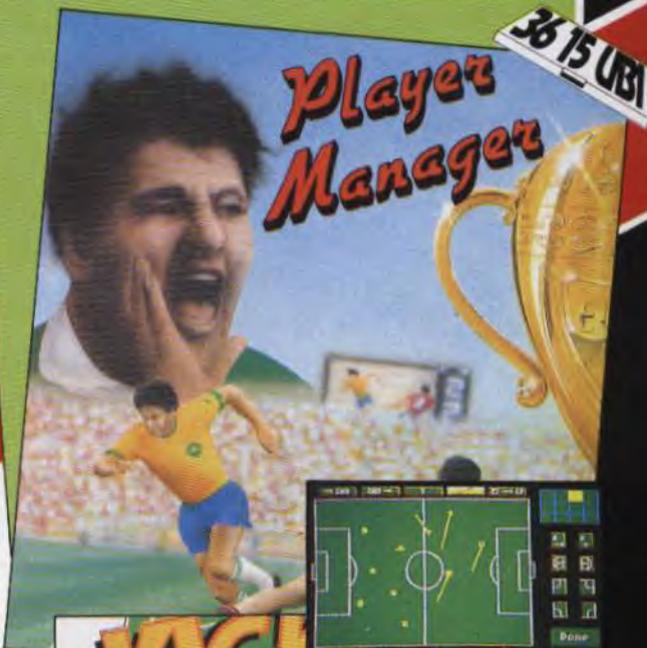
# CRAZY



# 3

## OF SOCCERS GREATEST HITS!

### HITS DANS LES JEUX DE FOOTBALL



#### KICK OFF 2

GENERATION 4 : - La seule et unique simulation de football qui ridiculise toutes les tentatives similaires.

TILT : - Sacré meilleur jeu de foot par la rédaction.

JOYSTICK : - Extraordinaire, mirifique, mirobolant ! KICK OFF 2 atteint la perfection.

Managez vous même une équipe de football. Un jeu exceptionnel.

© 1991 ANCO SOFTWARE LTD.

#### FINAL WHISTLE

Le scénario qui est plus complet qu'un jeu.

# ANCO

disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

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

Bientôt disponible  
sur ST et AG

36 15 UBI

AMIGA DATA DIS

Et si vous aviez dix ans?  
C'est ce que vous propose  
le nouveau jeu de Dynamix.

# WILLY



Rêve numéro 1: participer au grand concours de jeux vidéo Nintari (Atarendo?). D'ici là, il va s'agir de se tenir à carreau. Très souvent en cours de jeu, des animations venant se superposer à l'écran principal servent de lien avant une scène animée.



Les icônes sont simples à utiliser puisqu'elles apparaissent lorsqu'on déplace le curseur sur un objet. Par exemple, sur un personnage, celui-ci se transforme en bulle. Il est aussi possible dans tous les écrans d'observer des détails en utilisant l'icône loupe qui s'obtient avec le bouton droit.



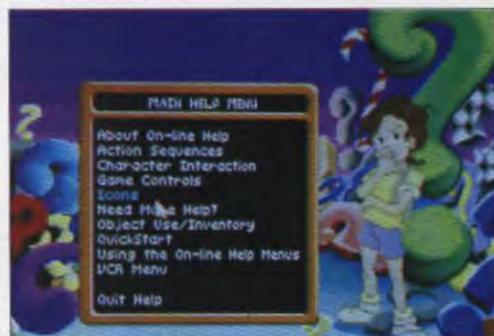
**W**illy, le héros que vous allez incarner a dix ans et appartient à la classe aisée (mais pas ringarde, enfin pas encore). Pour le situer, disons qu'il est plus proche du jeune héros de E.T. que de Santa Barbara. Sa famille, sympathique comme tout mais atrocement yuppie est composée de

Résolument moderne, le menu de contrôle s'apparente à un magnétoscope. C'est moche mais clean.

A tout moment, une aide est utilisable par le joueur mais attention, elle ne concerne que les commandes du jeu. Pour les Helps, appelez la Hot Line de Dynamix... aux Etats-Unis.

Et si les importateurs se secouaient un peu, au lieu de se contenter de gérer (mal) les cartons qui arrivent de l'étranger? Beuh... m'est avis qu'une Hot-Line Sierra/Dynamix en France n'est pas pour demain...

Sheila (sa moman sexy), Briana, sa peste de petite sœur qui parle en français pour frimer; Tiffany, sa peste de grande sœur qui ferait mieux de s'occuper de ses affaires et de Gordon, le père, apparemment un peu dépassé par les événements (ça leur arrive souvent, aux pères). Ajoutez à cela Duffy, un chien gentil et crétin comme on les aime et Hobny, une grenouille verte et crétine comme on les aime. Au moment où commence le jeu, Gordon, le père, vient d'être licencié et Willy, qui pense plus à son ordinateur qu'à ses études voit s'envoler le rêve de sa vie: participer à la finale de jeu vidéo Nintari. Le décor est planté, il va falloir gérer tout cela au mieux. Puisqu'on me demande mon avis, je trouve le scénario un peu en dessous des productions habituelles. Disons que Willy est à Dynamix ce que les Goonies sont à Indiana Jones; à savoir un truc agréable qui plaît aux américains de 25 ans et aux français de 10. Reste à savoir si à cet âge on dispose d'un PC de compétition.



# BEAMISH

Sierra / Dynamix



Le moindre écran est en général bourré de détails et comme on ne peut différencier les objets posés là pour faire joli des objets utilisables, la seule solution est de promener le curseur de la souris au petit bonheur.



testé sur **PC** par Moulinex

C'est beau comme d'habitude, serait-on tenté de dire tant le tandem Sierra/Dynamix nous abreuve de chefs-d'œuvre ces derniers temps. Naturellement, l'animation des scènes d'action et des inter-écran est elle aussi bien réussie. Tenez, c'est à peine si le son

est juste bon et non pas exceptionnel. Quant à l'interface utilisateur, elle ravira les fanas de la souris. Sans mentir, on peut dire qu'elle est parfaite. Finalement, c'est le scénario le moins captivant, dans l'histoire.

**GRAPHISME VGA** 16  
**ANIMATION** 16  
**MANUEL VO** 20

**SON ADLIB** 14  
**DIFFICULTE** 15  
**TAILLE** 9  
**MO**

**89%**

Disponible sur PC

# STRIKE FLEET

**Electronic Arts a décidé de croiser dans d'autres eaux. Apparemment, le secteur était miné.**

**A**vec ce logiciel, vous voilà promu au rang de... Euh, pour le moment vous n'êtes rien du tout puisque le but du jeu est justement de monter en grade en dirigeant une flotte composée de bateaux de guerre. Au commencement

d'une partie, vous pouvez choisir le type de mission parmi 14 (protection, interception, combats et compagnie), puis, le type de bateau que vous allez "piloter". Suivant les capacités du bâtiment, un certain nombre de points vous sont alors attribués. Le but de la manœuvre sera

d'équilibrer la dépense des points par vos prouesses pendant le jeu. Manque de pot, ce dernier n'est pas véritablement intéressant. Plus arcade (raté) que simulation, le bateau ne dispose même pas de différents postes de commande comme c'est habituellement le cas dans ce type de jeu (Silent Service, ADS qui pourtant...), et la carte mise à part, on doit se contenter d'un seul écran. Pas de salle des machines, de canon avant et arrière, d'entre-pont et autres passerelles.

La fenêtre de visualisation est minuscule et le logiciel réagit lentement comme nous allons le voir dans la fiche technique.



**AMIGA** - Sur un vrai bateau, en cas de gîte, on s'arrange pour rester parallèle à l'horizon tandis que le pont monte et descend. C'est l'impression que les programmeurs ont voulu donner mais c'est raté: seul le plafond du bateau bouge alors que le sol reste impeccablement droit. Il doit s'agir d'un scrolling à différentiel compensé. Ou alors le plafond est monté sur des piliers flottants DANS le bateau. Brrr...



**AMIGA** - Les cartes sont belles mais comme dit Jankelevitch (non, non, il n'est pas programmeur): "la carte n'est pas le territoire". Du reste, la présence d'un logo Lucasfilm Games sur la jaquette me laisse penser que ces derniers se sont lâchement débarrassés d'un produit qu'ils savaient moyen en le refoirguant à Electronic Arts (bien que certaines vieilleries soient des merveilles, j'ajoute que Strike Fleet est l'adaptation 16 bits d'un jeu sur C64 comme en témoigne le copyright 1987/1991).

testé sur **ST** par Moulinex

Le son excepté (de superbes digits même pas grumeleuses comme c'est souvent le cas sur ST), le jeu n'est pas extraordinaire. Le graphisme, inégal, rend une impression de fouillis et du coup, les commandes (sou-

ris ou clavier) s'en trouvent alourdies. De plus (de moins?), les images 3D, trop petites pour qu'on leur pardonne, sont saccadés et moches. Mais qu'allait-il faire dans cette galère?

**GRAPHISME 15 SON 15**  
**ANIMATION 13 MANIABILITE 13**  
Notice VF : 19

**70%**

testé sur **AMIGA** par Moulinex

La fenêtre de visualisation est minuscule et le logiciel réagit lentement comme nous venons de le voir. Trêve de plaisanteries, le graphisme du tableau de commande est plutôt réussi mais effectivement, les images 3D qui apparaissent à l'écran sont petites, moches, animées au coup par coup et de mauvaises

intentions. Les commandes sont peu claires ni très pratiques et surtout, en dépit de ce que laisse supposer les multiples détails de l'excellent manuel (en français), pas très nombreuses. Bref, c'est pas vraiment de la simulation et du reste, quelque soit le nom qu'on lui donne, c'est pas terrible.

**GRAPHISME 14 SON 14**  
**ANIMATION 12 MANIABILITE 13**  
Disponible sur ATARI, AMIGA. Notice VF : 19

**69%**

DU JAMAIS VU... ULTRA RAPIDE... POLYGOONES 3D... PHENOMENAL.

MOBACOR™



...LES IMAGES SE PASSENT DE COMMENTAIRES.



TM & © 1991 ORION PICTURES CORPORATION.  
ALL RIGHTS RESERVED.

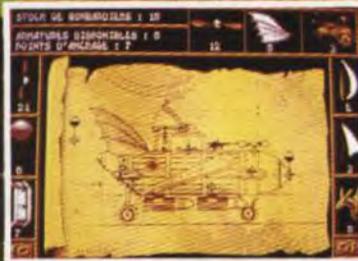


SPECTRUM · AMSTRAD · COMMODORE · ATARI ST · CBM AMIGA  
IBM PC & COMPATIBLES

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26

# Storm Master

36.15  
SILMARILS



## Silmarils

- IBM PC & COMPATIBLES VGA, EGA, CGA, HGC
- ATARI ST & STE, COLOUR ET MONOCHROM
- AMIGA
- MACINTOSH MONOCHROM, CLASSIC, SE, PLUS

# SLIDING SKILL

C'est un jeu de réflexion,  
c'est édité par Fun World, c'est intéressant. C'est tout.

**B**on je sens qu'il faut un peu étoffer mes réflexions sur ce jeu de réflexion peu étoffé, justement. Alors voilà, c'est comme dans Think/Puznik, Shuffle/Atomix et compagnie: à savoir que le mode d'emploi est en allemand et qu'il s'agit d'assembler des pièces semblables afin de les faire exploser pour passer au tableau suivant.



Les pièces ne peuvent qu'être poussées et il faut parfois ramasser des options pour s'en sortir. Par exemple, la ventouse permet de soulever une pièce.

Ah oui, encore un truc: c'est une petite grenouille qui pousse et tire les pièces (et soulève lorsque l'option ramassée est une ventouse). A la limite, ça fait peur.

testé sur **AMIGA** par Moulinex

C'est pas très beau à voir, pas très beau à entendre à part la musique digit du générique et c'est pas très bien animé. C'est pas très terrible, quoi. En français, on

dirait que c'est moyen mais comme le manuel d'utilisation est en allemand (c'est du comique à répétition), on ne sait pas trop quoi penser.

**GRAPHISME 13 SON 13**  
**ANIMATION 10 DIFFICULTE 15** **75%**  
Disponible sur AMIGA. Notice VF : 0.

Voilà un jeu de réflexion amusant  
édité par Tale Software. Dommage  
que l'idée ne soit pas d'eux.

# SHUFFLE

**S**ie haben extrem starke Nerven? Oups! Ce jeu d'origine allemande est une ressucée d'Atomix, qui avait déjà été pompé sous le nom Gem'x.

Le but du jeu est simple mais passionnant: à l'aide du curseur, vous déplacez différentes pièces devant être connectées entre elles.

Ça, c'est le principe de base mais en réalité, c'est beaucoup plus fin car les pièces ne peuvent se déplacer qu'horizontalement et verticalement sur toute la hauteur (et la longueur, donc) de l'écran.

Pour connecter les pièces, il faut donc les positionner de telle façon qu'un déplacement les mette sur la même ligne. Amusant mais déjà vu.



testé sur **AMIGA** par Moulinex

Graphiquement, c'est indéfinissable. Propre pourrait-on dire mais l'Amiga n'est-il pas connu pour ça? Les animations, idem. Il faut dire que déplacer de minuscules blocs ne constitue pas une prouesse. Finalement, c'est encore la musique qui est la plus réussie de l'histoire. Détail

piquant, l'idée est entièrement pompée sur le jeu Atomix. Second détail amusant, le logiciel dispose d'un manuel d'utilisation rédigé en allemand. C'est une belle langue mais moins répandue que l'anglais, lequel est déjà limite pour écrire des manuels d'utilisation de jeu.

**GRAPHISME 13 SON 15**  
**ANIMATION 13 DIFFICULTE 14** **70%**  
Disponible sur AMIGA. Notice VF : 0.

# BAT 2

Encore plus intéressant que BAT 1, ce nouveau volet du hit d'Ubi Soft est réellement superbe.



Pour communiquer, il suffit de cliquer sur les mots mis en évidence comme dans les applications hypertexte. On passe ainsi d'une branche à l'autre de l'arbre. A noter que les personnages extérieurs peuvent eux aussi s'échanger des informations. N'hésitez pas à les interroger plusieurs fois.

Vous pourrez vous battre contre des Droids gladiateurs ou tirer au pistolet (plusieurs modèles utilisables). Autre nouveauté, certains personnages pourront vous prêter main forte. Dans ce cas, vous déterminerez vous-même la position des différents membres de l'équipe comme dans un Wargame.

**D**epuis la découverte par Zygor Kyle d'un système composé de 9 planètes, advenu en 2121 au mois d'août, comme le lecteur s'en souvient sûrement, le temps a passé. Depuis BAT 1 aussi d'ailleurs et même si ces 48 calendes, euh... 2 années ont semblé longues, cela valait la peine d'attendre. Nous voici maintenant récompensé de cette patience puisque BAT 2 est enfin là et croyez bien que le résultat est assez monstrueux pour satisfaire les agents temporels les plus pointilleux. Je ne peux pas dire mieux, j'en ai tiré un immense Tch'adao (bien-être). Avant tout, il s'agit pour le joueur de se créer un personnage digne de ce nom (on peut aussi en utiliser un "par défaut"). En effet, bien que ces considérations restent assez transparentes pour le joueur, le programme gère le personnage comme dans tous les JdR qui se respectent et l'on retrouve les attributs habituels, notés en pourcentage: Force, Intelligence, Charisme, Perception, Vitalité, Réflexes. De plus, 3 autres composantes non modifiables achèvent d'affiner votre personnalité: Expérience, Points de vie et Progression qui symbolise le déroulement de l'aventure (à 100%, vous avez gagné). En début de partie, vous avez huit semaines pour entraîner le person-

nage afin d'améliorer ses caractéristiques. Au menu, entraînement physique, intellectuel, sensoriel, psychologique, self-control, armes et survie en milieu hostile. Pour cela, il suffit d'attribuer des semaines à l'une ou l'autre des caractéristiques que l'on souhaite développer, le logiciel se charge du reste. Voilà notre personnage prêt à remplir sa première mission.

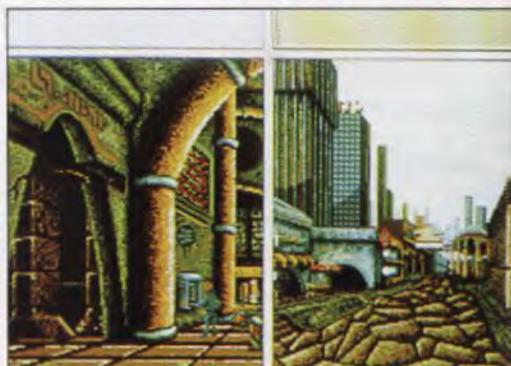
Vous devez retrouver Sylvia Hadford, un autre agent du BAT (Bureau des Affaires Temporelles) qui vous informera de votre mission sur Shedishan, la planète où va se dérouler une grande partie du jeu. Cette personne va vous confier une autre mission qui elle-même débouchera sur d'autres missions qui...

Bref, voilà un jeu très riche d'autant que ces missions ne sont en réalité qu'une des composantes du jeu. En fait, trois parties principales cohabitent dans BAT 2. Bon plan, bien que ces parties soient liées entre elles, on passe de l'une à l'autre sans problème puisque le logiciel remet les compteurs à zéro à chacun de ces modules: pas de

risque de se voir pénalisé en fin de jeu pour une erreur commise auparavant. Grâce à un système propre à BAT 2, on évolue dans un arbre: en clair, cela veut dire qu'il existe une infinité de façons de s'en sortir et en dépit de quelques passages obligatoires communs à tous les joueurs, il est probable que chacun découvrira son propre BAT 2. Le meilleur reste à venir dans la fiche technique.

Préteur Moulinexus

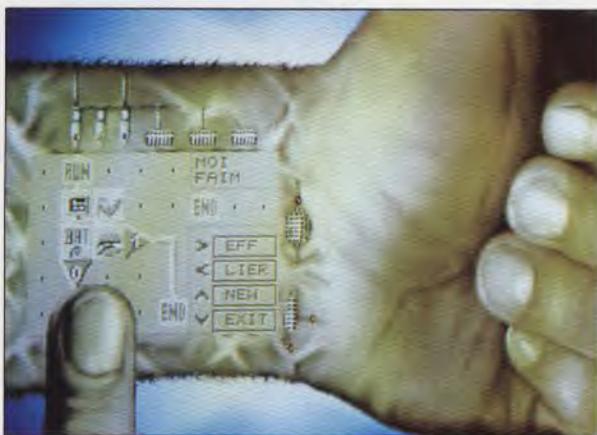
Le graphisme extrêmement soigné de BAT 2 contribue largement à créer l'ambiance. Vous évoluez dans un monde très riche, digne des meilleurs BD de SF. Roma II, la ville principale de la planète, est un hybride de Blade Runner et Caligula décrit comme étant du High-tech Paradox. En histoire de l'art, on pourrait appeler ça Néo-Classique Rouillé. Quand la colonne dorique en métaux rares se met au service de la décadence technologique, ça jette un maximum.



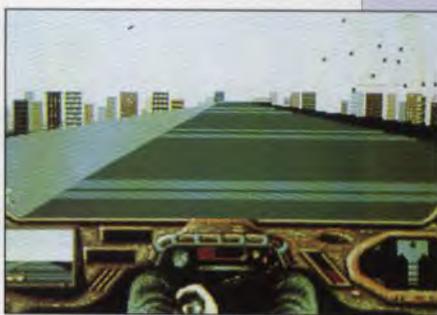
testis



Vous pourrez gagner des sous et vous amuser dans des salles d'arcade. Au programme, Dames Chinoises (Chidam), Casse-Briques (Quatro, à quatre raquettes) et Tubular, un jeu où l'on doit remplir des récipients en gérant le passage de l'eau dans différentes vannes. Ces jeux sont tous superbes et ne dépareraient pas certains éditeurs qui en proposent de similaires à la vente (sans BAT 2 autour).



Bob, l'ordinateur, vous permettra de programmer vos propres applications. Vous pourrez par exemple lui demander de vous prévenir lorsque les points de vie baissent dangereusement.



La via express vous offre l'opportunité de piloter un engin rapide. En haut à droite, on vous indique où aller mais rien ne vous empêche de jouer en automatique si l'habileté manuelle n'est pas votre fort.



Il existe 4 simulateurs en 3D permettant de se déplacer au dessus de la ville (Mosquito, Taxi atterrissant sur les immeubles); dans la ville (Katatruck); dans l'espace (Raeda V6); dans les tunnels des bases spatiales enfin (Shershoyer). Ces simulateurs disposent des options classiques: vue des différents côtés et vue de l'extérieur en mode caméra. Superbe.



testé sur **ST** par Moulinex

Graphiquement, c'est indéniablement superbe d'autant qu'une nouveauté de taille rajoute à la complexité de la chose: dorénavant, il sera possible de scroller sur un écran afin d'y découvrir un objet, une entrée ou encore un personnage caché. Le son, lui aussi, est un miracle puisqu'à l'aide de la carte maison, on peut bénéficier sur ST de sons très réalistes pour un prix absolument ridicule. Les bruitages sont digitalisés et comble du luxe, gèrent les distances: en clair, cela veut dire que vous entendrez les sons lointains moins fort que les sons proches. Outre le réalisme, cela rajoute une dimension au jeu car on peut ainsi se servir de son ouïe comme de sa vue pour résoudre l'aventure. L'interface utilisateur à la souris est elle aussi parfaite. Des icônes dynamiques apparaissent à l'écran

lorsqu'on déplace le curseur. Ainsi, si on pose ce dernier sur un personnage, la flèche se transforme en bouche. Un clic ouvre un menu permettant de communiquer. Seul reproche, les boutons sont toujours inversés. C'est super marrant mais très pénible tant qu'on ne s'y est pas habitué. Et lorsqu'on quitte BAT 2, il s'agit alors de réapprendre. Tstst...

En ce qui concerne les simulations, il faut là aussi crier au miracle. C'est de la véritable 3D, belle comme tout et surtout, agréable à jouer. Rarement plusieurs types de jeux ont aussi bien cohabité dans un seul logiciel. Enfin, quittons-nous en parlant de BOB, le bio-ordinateur qui a été revu entièrement et qui dispose maintenant d'un langage par icônes très performant rappelant un peu le Visual Basic sous PC.

**GRAPHISME 17 SON 16**  
**ANIMATION 15 DIFFICULTE 17** **96%**

Disponible sur ST, AMIGA, PC à paraître

# BIRDS OF PREY



**Simulateur ambitieux d'Electronic Arts, ce produit est aussi un peu lent. Dommage.**

Les missions, variées, sont pour le moment au nombre de 12 mais il est à prévoir que des disques supplémentaires suivront.

La vue 3D permet de se familiariser avec le type d'appareil que l'on va piloter.

**D**ans ce jeu, vous allez pouvoir endosser l'uniforme d'un pilote de la "force A" qui s'oppose aux méchants de la "force B". Ça fait plaisir de voir un jeu non partisan, me direz-vous. Oui, mais comme les "A" disposent d'avions de l'Otan et les "B" de matériel soviétique, on est vite rassuré sur les intentions des auteurs. Cela dit, le jeu réserve quelques surprises agréables aux spécialistes du pilotage aérien: en effet, ce ne sont pas moins de 27 appareils qu'il est possible de faire voler, ce qui représente une prouesse. Du coup, les engins n'étant pas tous destinés aux mêmes usages, de nombreuses missions sont proposées et les armes utilisables ont de quoi laisser rêver le plus blasé des pilotes sur micro. En ce qui concerne le réalisme, deux modes sont utilisables, suivant qu'on soit intéressé par un vol "arcade" ou par un vol "réaliste". Toutefois, il ne faut pas s'attendre à voir le rejeton de Flight Simulator: plus ou moins compliqué, Bird of Prey reste avant tout un jeu, comme en témoigne la présence d'un mode pilote automatique qui permet de retrouver les cibles en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. Bref, voilà une

simulation de combats aériens très complète mais hélas très lente aussi comme on va le voir.

Sur cette carte, vous pouvez choisir un aéroport de départ. Suivant la mission à effectuer, il sera plus ou moins judicieux de partir de tel ou tel endroit.



Les commandes permettant de piloter l'appareil font appel au clavier et à la souris. Hélas, les commandes clavier sont peu pratiques: en appuyant sur G comme gear, par exemple, on actionne les volets de freinage (avec un A comme airbrakes).

testé sur **AMIGA** par Moulinex

C'est très beau, on ne peut pas dire le contraire mais hélas, c'est aussi très lent. Jamais un simulateur aussi complexe et complet n'a été vu sur Amiga mais tout se paye et la pauvre machine a bien du mal à suivre. Le son, encore incomplet sur la version testée

laisse présager que le jeu finalisé sera extrêmement soigné de ce point de vue, enfin, d'écoute. Le pilotage se fait au clavier, à la souris ou au joystick mais les commandes (souris ou clavier) sont peu claires.

**GRAPHISME 15 SON 16**  
**ANIMATION 13 DIFFICULTE 16**  
**NOTICE VF - Disponible sur Amiga, ST, PC.**

**85%**

DEVENEZ  
GENTLEMAN ET CAMBRIOLEUR  
AVEC



# BRUCE WILLIS HUDSON HAWK

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

AMSTRAD . ATARI ST . CBM AMIGA

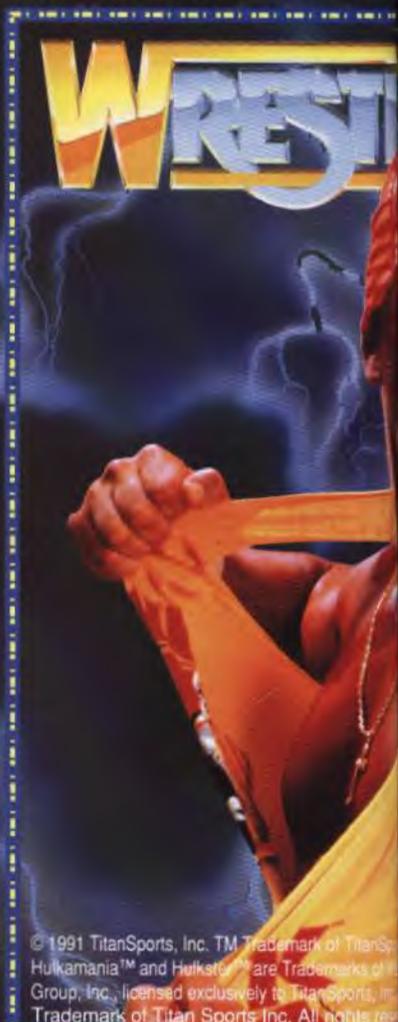
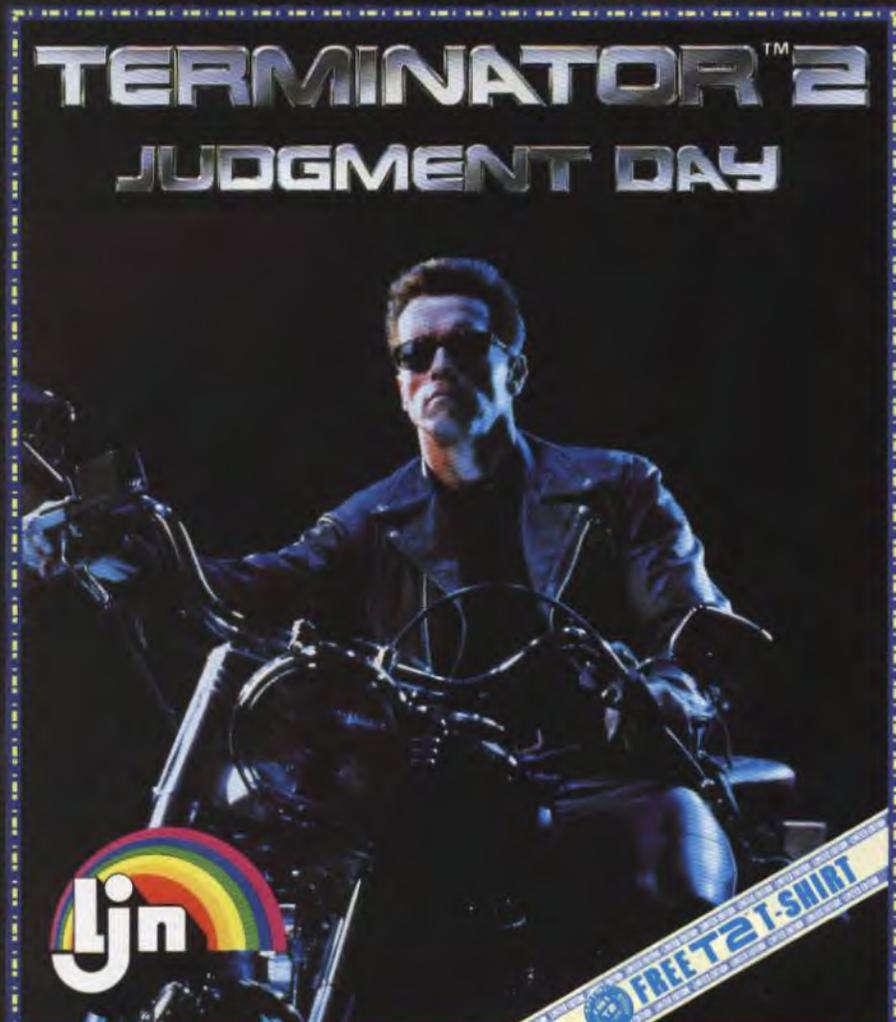


ocean<sup>®</sup>



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

# VOUS AVEZ TOUJOURS REVE

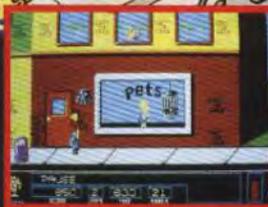
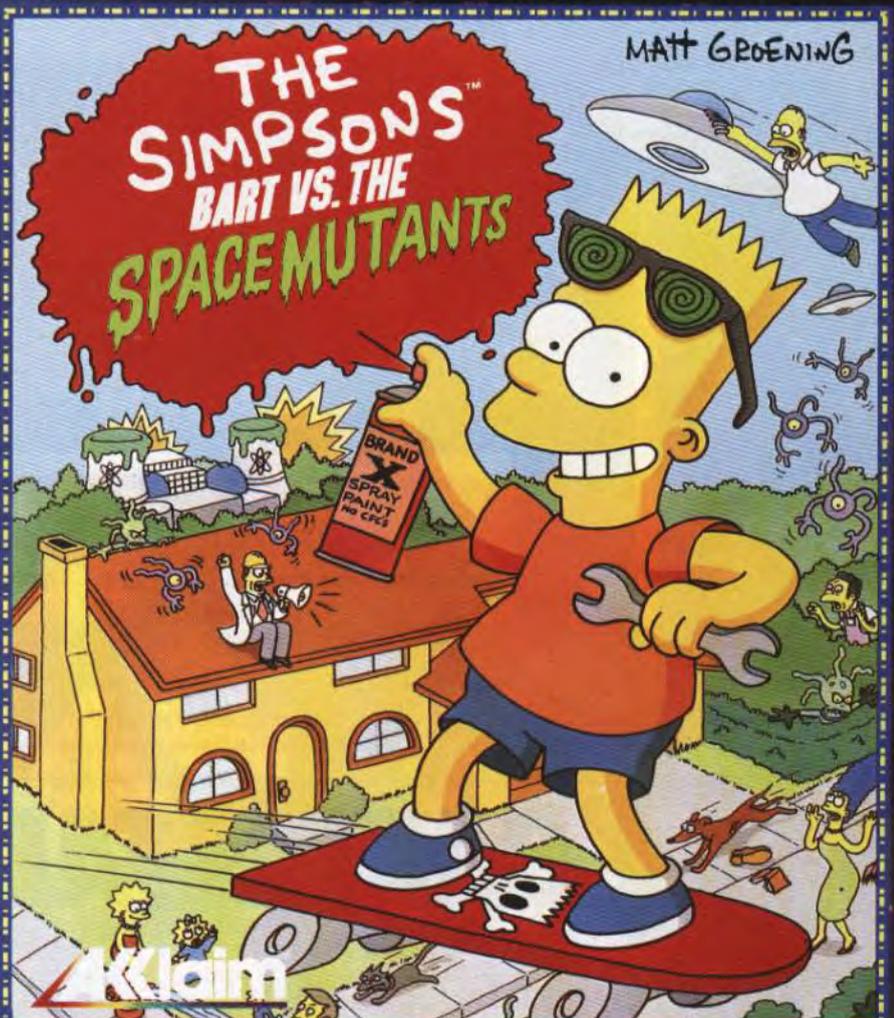


# OCEAN VOUS OFFRE C

**AMSTRAD  
ATARI ST - CBM AMIGA  
AMSTRAD/IBM PC & COMPATIBLES**



# DE DEVENIR UNE SUPERSTAR?



# TE CHANCE UNIQUE!!!



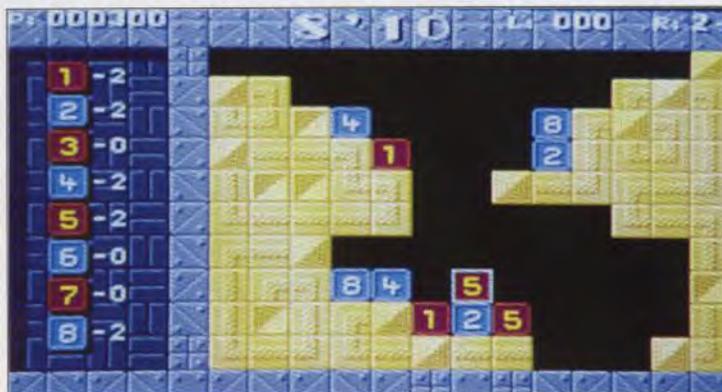
**OCEAN SOFTWARE LTD.,  
25 BOULEVARD BERTHIER, 75017 PARIS.  
TEL: 47663326 FAX: 42279573**

ACCLAIM™ AND MASTERS OF THE GAME™ ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT INC.  
THE SIMPSONS™ TM & © 1990 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

# THINK CROSS

Un jeu de réflexion

de Max Design amusant mais déjà vu...



**A**vec Shuffle (pourtant d'un autre éditeur), voilà donc le second jeu de réflexion amusant mais totalement pompé sur un autre (Puznik) qui nous vient d'Allemagne. Comme quoi on critique les Japs mais apparemment, nos cousins (germains) se lancent eux aussi dans l'espionnage industriel. L'intérêt, c'est que le mode d'emploi n'est pas en jap. L'inconvénient, c'est qu'il est en allemand. A part ces considérations linguistiques, le jeu consiste à déplacer des pièces numérotées (ou avec des formes, ou des lettres) afin de former des paires. A chaque fois, la paire disparaît et lorsque l'écran est vide, on passe à la suite. Plus loin dans le jeu, on trouve des pièces allant par trois. Comme il n'est possible que de faire tomber ou glisser les pièces, mais jamais les faire remonter, il faut calculer son coup. C'est amusant mais pompé sur Puznik. Je l'ai dit?

testé sur **AMIGA** par Moulinex

Le graphisme est à peu près sympa (décors de fond marbrés, premier plan "normal") et la musique est de bonne

qualité. Enfin, c'est agréable à entendre, quoi. A part ça, RAS, on ne sais pas trop quoi penser de ce pompage de Puznik.

**GRAPHISME 14**  
**ANIMATION 13**

**SON 14**  
**DIFFICULTE 15**

**70%**

Disponible sur AMIGA. Notice VF : 0

Un  
Construction  
Set de plus  
signé  
Interplay.

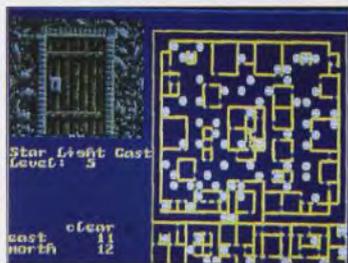
## BARD'S TALE CONSTRUCTION SET

**M**ine de rien, les jeux micro sont en train de vivre une révolution comme nous le prouve la sortie simultanée de deux Construction Set chez Electronic Arts. Si cette boîte livre au public ses outils de travail, c'est qu'ils sont périmés. Ça promet donc des logiciels totalement nouveaux d'ici peu. Cela dit, il ne faut pas se plaindre de la sortie de ce produit car une surprise de taille attend le fana de Bard's Tale: en effet, le package contient également Bard's Tale I en VGA 256 couleurs. C'est

très beau. En ce qui concerne le Construction Set, la gestion des sorts est moins fine qu'en jeu réel mais en revanche, on pourra l'utiliser avec profit pour dessiner des cartes, le passage en 3D étant automatique.

Bien entendu, on peut aussi utiliser ce produit pour créer ses propres jeux mais à moins de jouer les parties d'un copain, il y aura peu d'intérêt à le faire, d'autant que pour créer un jeu de la même tenue que BT, il faudra de nombreuses semaines, voire des mois. Pour le reste, sachez que tous

les graphismes de BT I sont utilisables pour vos propres parties et qu'il est même prévu d'importer des images au format DFF. De même, les parties personnalisées pourront être agrémentées de sons. Au programme, cartes, portes, niveau, création de monstres (30 par niveau), gestion des attaques, des sorts (100 sorts utilisables par niveaux), etc.



testé sur **PC** par Moulinex

Le graphisme VGA est très beau mais hélas, le jeu pêche par manque d'ergonomie. De plus, la sauvegarde des parties créées devra se faire avec précaution,

le logiciel ayant tendance à éparpiller les fichiers sur le disque dur lorsqu'on ne lui dit pas très clairement ce que l'on souhaite.

**GRAPHISME VGA 16**  
**ANIMATION 14**  
**TAILLE 3 Mo**

**SON ADLIB -**  
**DIFFICULTE 17**  
**Disponible sur PC. Manuel VO : 12**

**89%**

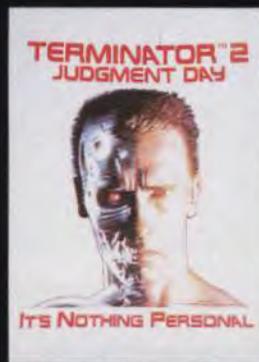
tests

# EN EXCLUSIVITE

# TERMINATOR 2

# JUDGMENT DAY

TM



TEE-SHIRT  
4 IMAGES  
A.B.C.D

SAC A DOS  
2 IMAGES. C.D



CASQUETTE USA  
1 IMAGE. D.



SWEAT-SHIRT  
4 IMAGES. A.B.C.D.

UN PIN'S  
SURPRISE  
POUR LES 300  
PREMIERES  
COMMANDES

# STOP!

REF.	PRIX	QTE	TOTAL
<b>TEE-SHIRT</b>			
A	125 F		
B	125 F		
C	125 F		
D	125 F		
<b>ST SHIRT</b>			
A	170 F		
B	170 F		
C	170 F		
D	170 F		
<b>CASQUETTE</b>			
D	59 F		
<b>SAC A DOS</b>			
C	99 F		
D	99 F		
+ FRAIS D'ENVOI			25 F
<b>TOTAL :</b>			

## COMMANDEZ DES AUJOURD'HUI

### Offre spéciale n° 1

Le Tee-Shirt, le Sweat-Shirt,  
la Casquette  
+ 1 pin's surprise  
299 F (+25 F de port)

### Offre spéciale n° 2

Le Tee-Shirt, le Sweat-Shirt,  
le Sac à dos  
+ 1 pin's surprise  
349 F (+25 F de port)

NOM .....

CHEQUE

PRENOM .....

CCP

ADRESSE .....

MANDAT LETTRE

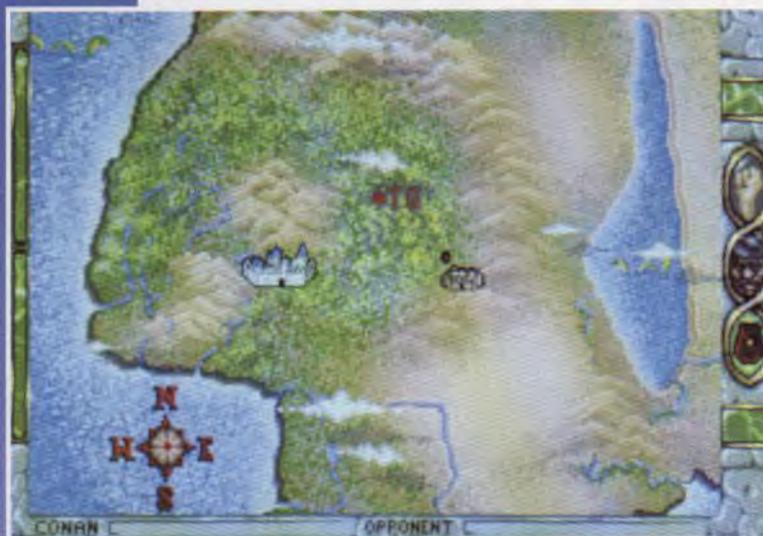
VILLE ..... CODE POSTAL : .....

SIGNATURE  
(Pour les mineurs  
personne autorisée)

Envoyez votre règlement à l'ordre de Sun 7 Diffusion à l'adresse suivante :  
SUN 7 DIFFUSION 101, av. du Gal Leclerc - 75014 PARIS

**Par Crom!**  
**Le héros des âges**  
**sombres revient en force**  
**avec Virgin Games.**

# CONAN



Comme War in Middle Earth (le curseur "TO" est le même!), on indique ici au logiciel où l'on souhaite que Conan se rende. Enfin qu'il aille; Conan ne se rend jamais!

**A**u moment où commence cet épisode assez fidèle au livre "Conan le Cimérien", notre sombre barbare coule des jours heureux dans un paisible village.

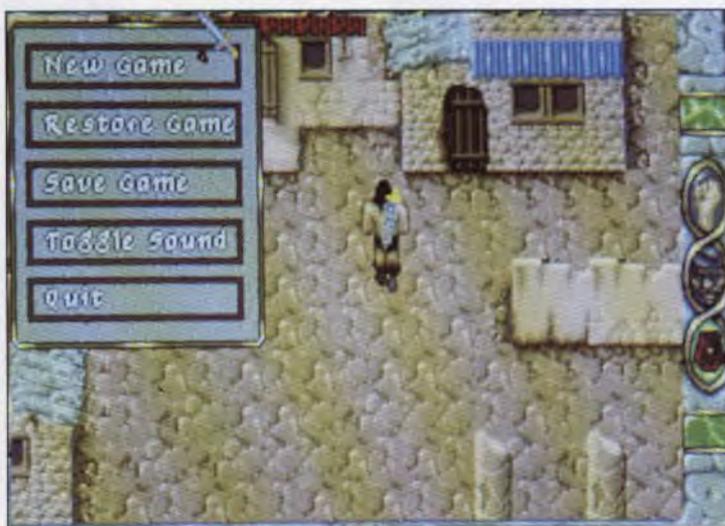
Il est marié, à des enfants et exerce la noble profession de maréchal-ferrant.

Soudain, de redoutables guerriers envahissent ce havre de paix et le pov' Conan voit sa famille massacré par les indiens. Euh... par les méchants. Sans surprise, depuis Rio Bravo et autres Mad Max (mais le bouquin date des années 30), le héros va devoir venger les siens. Conan rencontrera-t-il un jour la paix? Pourra-t-il un jour se reposer et oublier la violence qui parsème son passage? Se décidera-t-il un jour à aller chez le coiffeur?

Autant de questions angoissantes dont il sera question dans ce jeu. Mélange de jeu de rôle et d'aventure, Conan va réserver, faute de surprise, de nombreuses heures de jeu aux passionnés. Pour se déplacer dans le royaume, on utilise une carte sur laquelle on détermine sa destination.

Une fois arrivé, après un instant de chargement très court fort heureusement, on retrouve Conan à pied d'oeuvre, prêt à explorer l'endroit en question (donjons, villes, temples, etc.).

Il s'agit alors, par le commerce, la discussion ou la force (on ne se refait pas) de faire avancer le Chili...mili... bili. Euh... les choses.



En cas de rencontre, il est possible de discuter en interrogeant le personnage sur certains mots. On peut aussi vendre, acheter et se battre.

Les combats, un peu lents, ne sont pas le point fort du logiciel. Conan peut utiliser différentes armes et faire différents mouvements qu'il "apprend" en cours de jeu.

Comme dans un JdR, Conan dispose de différents attributs évoluant pendant la partie. C'est de ces attributs que dépendra l'issue de l'aventure: avant d'être particulièrement en forme, n'essayez pas d'explorer le temple de Set.



testés



Dans la ville, l'angle de vue est assez étrange, mi-3D, mi-je-ne-sais-quoi. On remarquera tout de même certains détails de décors assez bien venus.



testé sur **PC** par **Moulinex**

Le graphisme, assez beau de loin, est toutefois un peu trop pâteux. Le pointillisme, c'est sympa au musée, pas sur micro. De plus, les animations sont très légèrement en dessous de ce qui est possible sur PC (qui n'est pas un foudre de guerre dès qu'on quitte la 3D). Bref, le scrolling sautille et les sprites se déplacent à cloche-pied. Le son, en revanche, est une réussite. Pas de digits, certes, mais de belles musiques acceptant les cartes sonores. A noter que la préversion testée ne disposait pas d'option Soudblaster. Si vous en possédez une, vérifiez sur l'emballage que la version définitive en tient compte.

**GRAPHISME VGA 14**    **SON ADLIB**    **14**  
**ANIMATION**    **14**    **DIFFICULTE**    **15**

Taille : -. Disponible sur PC. Notice VF : -

**90%**



## LA GAMEBOY

+ le jeu Supermarioland

+ **LA SACOCHE**

**EXCLUSIVE**

**MICROMANIA 590F**  
**GRATUITE**



**MICROMANIA NICE-ETOILE**

Centre Commercial Nice-Etoile . Tél. 93 62 01 14

**NOUVEAU  
A NICE**

**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 Reale . 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

PHOTO : T. B. 93 88 32 78

# FIGHTER COMMAND

Impressions retrouve ses premières amours : les wargames intégristes.

Dans ce jeu, vous allez endosser l'uniforme d'un Commandant de l'armée de l'air. Vous allez donc devoir envoyer différentes unités de combat aéroportées afin d'augmenter votre territoire, mais aussi vous défendre lorsque l'ennemi attaquera. Chaque unité devra être commandée séparément, ce qui nécessite de garder la tête froide. C'est moins original que ce que fait Impressions depuis quelques mois (voir test d'Apache dans ce numéro) mais qu'il importe, il y a de quoi s'amuser.



Vous allez pouvoir étudier de près le territoire ennemi en utilisant un satellite d'observation.

testé sur **AMIGA** par Moulinex

C'est techniquement assez bien réalisé ou tout du moins bien présenté.

C'est vrai que Impressions produit d'habitude de meilleurs wargames, plus inventifs et surtout moins sta-

tiques. Les commandes, qui utilisent la souris, sont pratiques, c'est déjà ça. Bref, voilà un jeu qui fascinera les amateurs de wargame et cassera les pieds aux autres...

**GRAPHISME 15**  
**ANIMATION -**

**SON 14**  
**DIFFICULTE 15**

**78%**

Disponible sur AMIGA. Notice VO : 15

Un éditeur  
de mondes  
pour  
Populous,  
merci  
Bullfrog

## POPULOUS WORLD EDITOR

Bullfrog revient avec Populous World Editor, il s'agit simplement d'un éditeur de mondes pour Populous. Infogrames nous avait déjà fait le coup avec Sim City et à l'époque, je parlais de gestion de fond de commerce. Je persiste et signe: Bullfrog rallonge la sauce et même si ce détrempeage a de quoi faire durer le plaisir, pas de quoi sauter au plafond.

D'un autre côté, comme je le disais pour le Sim-éditeur, les passionnés étant prêts à faire toutes les concessions pour se replonger dans leur lo-

giciel favori, je ne me risquerai pas à gâcher leur plaisir.

Naturellement, il est possible de charger des banques de décors et de sprites inédits permettant de créer des mondes complètement loufingues, tel le monde des Fast-Food. Dans ce cas, on peut charger les dessins tout faits, quitte à les retoucher par la suite. Mieux encore, il est possible d'importer des dessins IFF si vous souhaitez utiliser votre utilitaire préféré.



testé sur **AMIGA** par Moulinex

Bref, voilà un produit bien fichu mais on ne m'ôtera pas de l'idée qu'il s'agit ni plus ni moins d'un outil dont disposaient déjà les programmeurs du jeu. Cela n'enlève rien au plaisir procuré à voir évoluer

des personnages dans un monde qu'on a créé de toutes pièces mais il faut avouer qu'il sera plus amusant de jouer avec les mondes inconnus créés par le voisin.

**GRAPHISME 18**  
**ANIMATION 12**

**SON -**  
**DIFFICULTE 10**

**87%**

Disponible sur AMIGA. Notice VF : -

testis

Distribué par :  
UBI SOFT  
8 - 10, Rue de Valmy  
93100 MONTREUIL

3615 UBI

# CONAN

## The Cimmerian™

VERSION  
FRANCAISE  
INTEGRALE !

*Lorsque le village de Conan est détruit par les hordes rapaces de Thoth Amon, le grand prêtre du culte immonde de Set, Conan jure de venger la mort de sa famille et de ses amis.*

#### Contient

- Programme et manuel en français.
- Plus de 200 locations - tavernes, donjons, temples et tombes.
- Interaction avec des centaines de personnages.
- Suivez votre progression sur la carte incluse.
- Plus de 600 écrans d'édifices et de tunnels à explorer et connaître.
- Les versions IBM supportent la carte sonore Ad - Lib .

DISPONIBLE SUR PC ET AG  
ST, EN JANVIER 92



TM and © 1991 Conan Properties Inc.  
Cover illustration © 1990 Bruce Vallejo.  
© 1991 Virgin Games, Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Screenshots may be taken from a different version.



Soyez les premiers à  
bénéficier de ce  
superbe Pin's  
VIRGIN disponible  
dans les boîtes !

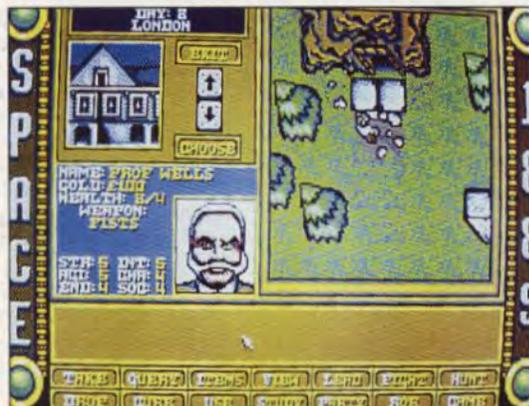
Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente.



Ce menu permet d'obtenir à tout moment des renseignements sur l'un des membres de l'équipe. Il est vrai qu'il faudra être en forme pour arriver au bout de vos peines!



En cas de mauvaise rencontre, on passe en mode combat. Ces derniers sont gérés façon JdR classique, en déplaçant les personnages à chaque tour et en tirant (dans le jeu, il est possible de trouver une trentaine d'armes différentes).



testé sur **PC** par Moulinex

Le graphisme est moche. C'est un peu abrupt mais c'est comme ça: moche. En effet, bien que le menu propose une option VGA, les dessins sont indéniablement granuleux. De plus, la palette de couleur dans les tons jaunâtres est assez laide. En ce qui concerne les sons, le menu de config propose les options pour carte Covox (quasi-inconnue en France) et pas pour Adlib, bien qu'un driver soit fourni pour cette dernière. Les commandes se font au clavier, joystick (peu pratique) et clavier.

**GRAPHISME VGA 13 SON ADLIB - ANIMATION 12 DIFFICULTE 15**  
Taille : 3 Mo. Disponible sur PC. Notice VO : 15

**85%**

# POWERMONGER WORLD WAR I

Chic alors! Voici un Data Disk pour Powermonger, le hit de Electronic Arts.

**A**vec ce Data Disk, vous allez pouvoir exercer votre envie de pouvoir sur de nouveaux mondes. Le changement concerne même l'époque puisque vous pourrez combattre pendant la première guerre mondiale. Le jeu reste le même et c'est là le problème. Certes, on doit s'occuper d'usines et les armes sont plus meurtrières mais à part ça, pas de grande nouveauté.

Et on a beau me raconter que c'est très beau de voir de petits avions arriver à la place des catapultes, même remarque qu'en ce qui concerne le Construction Set pour Populous, à savoir que le changement n'est pas assez radical. Enfin, je ne me fais pas trop d'illusions: les fanatiques vont sauter de joie parce qu'une poignée de pixels qui a plus ou moins bougé va relancer leur attrait pour ce jeu (excellent par ailleurs).

Mis à part le changement des décors de fond ainsi que le relookage de quelques icônes, rien de bien nouveau.



testé sur **AMIGA** par Moulinex

Que voulez vous savoir? C'est aussi beau que Powermonger, c'est aussi lent, les sons sont aussi mignons (et nouveaux) et l'interface qui utilise grandement la souris toujours aussi difficile à maîtriser au début. C'est Powermonger, quoi.

**GRAPHISME 18 SON 18 ANIMATION 12 DIFFICULTE 18**  
Disponible sur AMIGA et ST. NOTICE VF: -

**80%**

# SIM ANT



La carte des lieux à investir. Les personnages bougent et se baladent à l'écran. Ils ne savent pas encore que Moulinex la fourmi va venir camper près des pots de confiture.

**A**vant tout, commençons par une petite explication concernant ce test Macintosh dans Joystick. C'est vrai qu'on n'a pas l'habitude et que vous ne devez pas être légion à en posséder. D'un autre côté, il eût été dommage de passer sous silence la sortie de ce jeu, et ce pour deux raisons:

- 1) il est absolument extraordinaire.
- 2) surtout, la version PC sera similaire à cette version.

Donc, prenez ce test comme celui d'un jeu PC à paraître très prochainement et ouvrez grands vos yeux: nous voici dans un paisible jardin qui va bientôt être le théâtre d'un combat sans merci comme seule la nature sait les faire. Vous voici transformé en fourmi noire, à peine sortie de l'œuf. Sur le côté gauche du terrain, une maison, pour l'instant habitée par une famille sans histoire. A droite, un carré qui représente votre territoire. Le but du jeu est d'une part, d'étendre le territoire en passant d'un carré à l'autre, afin de rejoindre la maison et de virer ses habitants. D'autre part, il s'agit de lutter contre une colonie de fourmis rouges qui elles aussi souhaitent goûter aux

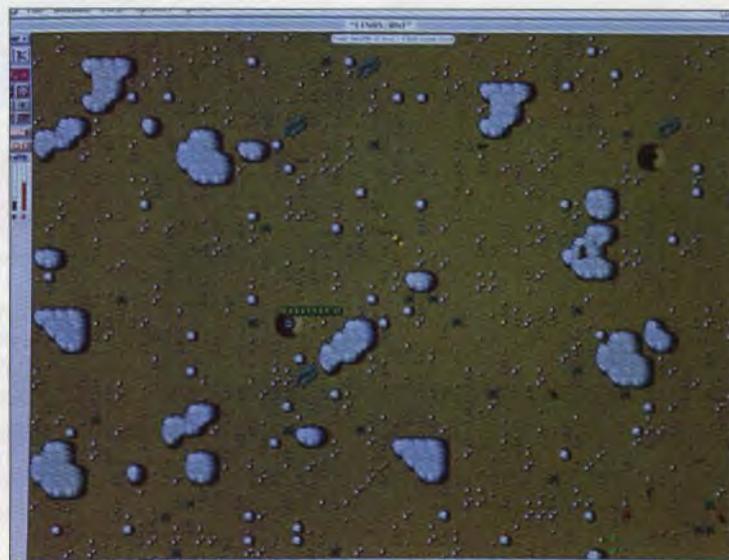
**Jamais à court d'idées, l'éditeur Maxis nous propose un nouveau "Sim" encore plus novateur.**

joies du confort moderne.

Naturellement, une toute petite fourmi ne peut pas faire autant de dégâts toute seule aussi allez-vous devoir croître et multiplier. En réalité, on ne peut pas dire que vous soyez une fourmi dans le jeu, puisque la notion

d'individu n'existe pas chez ces bestioles. Sauf au début où vous êtes seule, vous pourrez, en cas de mort prématurée, passer dans un autre corps afin de continuer la mission commune. Il faut dire que les dangers ne manquent pas dans le coin: outre une terrible araignée qui ne demande qu'à vous sucer comme un berlingot, il faut se méfier de la tondeuse à

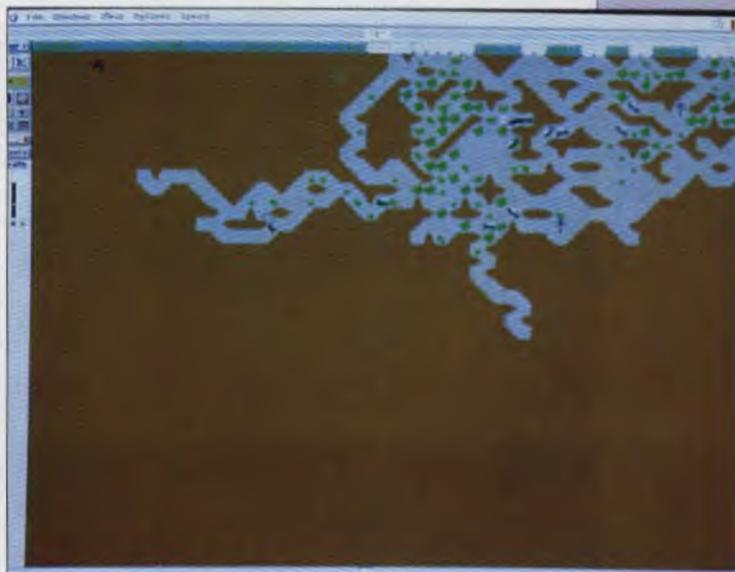
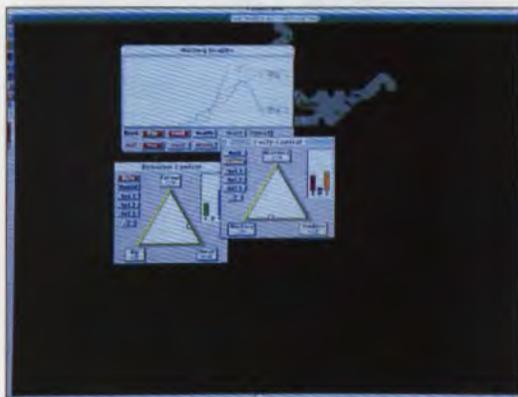
gazon du propriétaire, de ses pieds, du chien et aussi des gouttes de pluie, énormes à votre échelle. Heureusement, les fourmis vivent sous terre et justement, le jeu commence par là. La reine vient de pondre un œuf - vous - et a faim. Commencez par rechercher ces délicieuses boules verdâtres qui jonchent le sol par endroits et rapportez-les à la reine afin qu'elle continue à pondre. Dès que d'autres fourmis commencent à naître, vous pouvez aller faire mumuse avec les nombreux menus permettant d'agir sur le comportement de la colonie. Apparemment simple, Sim Ant est un jeu extraordinaire, mi-simulation mi-wargame sans pour autant être réservé aux spécialistes des deux genres. Certes, il faut faire un minimum d'efforts pour le maîtriser complètement mais une fois cela fait, c'est un vrai plaisir, jamais vu sur micro.



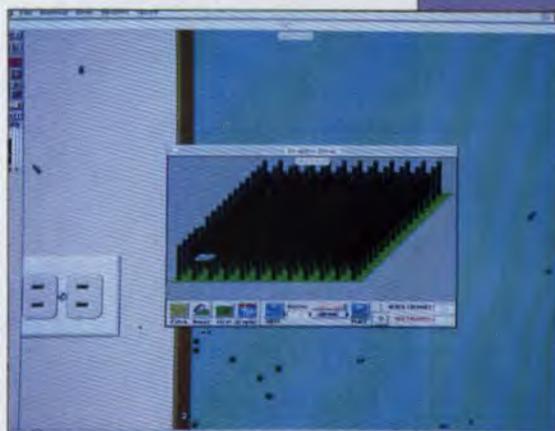
Vue de haut, le terrain en gros plan. Le crétin en jaune, c'est moi.

Vue en coupe, le home de la colonie. Attention, si vous creusez trop profondément, vous risquez de tomber sur des nappes phréatiques et en cas de pluie, les sous-sols de la fourmilière seront inondés.

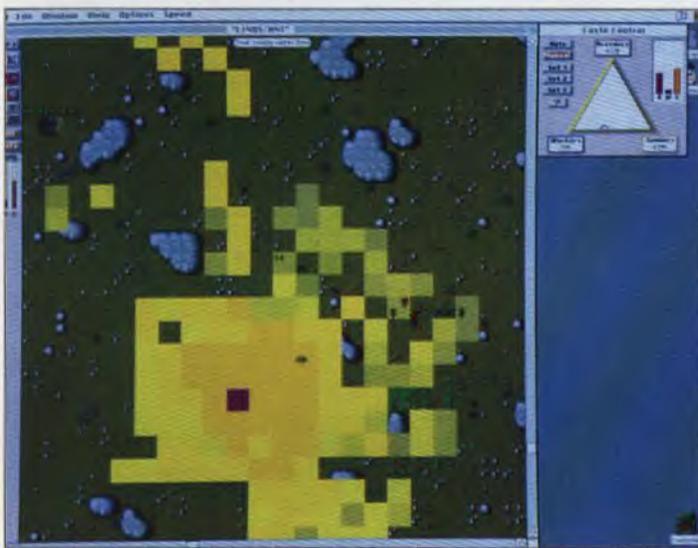
Ce menu permet de choisir le comportement de la colonie. A la fin de la partie vous dirigerez plus d'une centaine de ces colonies et devrez passer de l'une à l'autre pour gérer les naissances (pourcentage de soldats, ouvriers, etc.), l'intérêt général (creusement de galerie, élevage de nouvelles fourmis, etc.).



Pour communiquer, il suffit de laisser s'échapper une sécrétion particulière qui balise la route pour les autres (danger, à table, etc.). Pour lever une armée, il suffit de cliquer sur une icône. Comme Simearth, le jeu possède son propre mode Help.



Comme dans un histogramme, la hauteur des barres détermine le nombre de fourmis dans la colonie. Même sans mourir, on peut passer d'une fourmi à l'autre.



testé sur **MAC** par Moulinex

On s'en doute, le graphisme et les animations sont très fines, bien qu'en 16 couleurs seulement. C'est dû à la résolution du Mac mais que les PCistes se rassurent, ce qui sera perdu en résolution sera rattrapé par le nombre de couleurs VGA. En ce qui concerne le son,

pas de changement à craindre, celui du Mac est nickel, celui du PC le sera aussi à l'aide d'une carte. Les commandes, souris ou clavier sont claires. Bref, voilà un digne successeur de Simearth qu'on attend avec impatience.

**GRAPHISME** 17  
**ANIMATION** 16  
**NOTICE VO** 19

**SON** 18  
**DIFFICULTE** 18

Disponible sur MAC, PC à venir.

**94%**

# COMPILER OU FACE VII:

(Facette, ah ah!)

Roger Boulbrug, le gendarme, est toujours le premier levé dans le village. Ses gestes sont réglés comme un métronome, il exécute toujours les mêmes mouvements, dans le même ordre, aux mêmes endroits. Il commence par mettre ses chaussons, il se dirige vers la cuisine à grandes enjambées (18 pas), prend son petit déjeuner (des

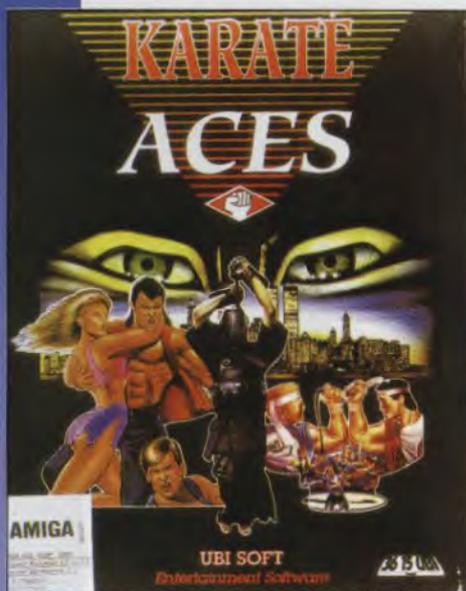
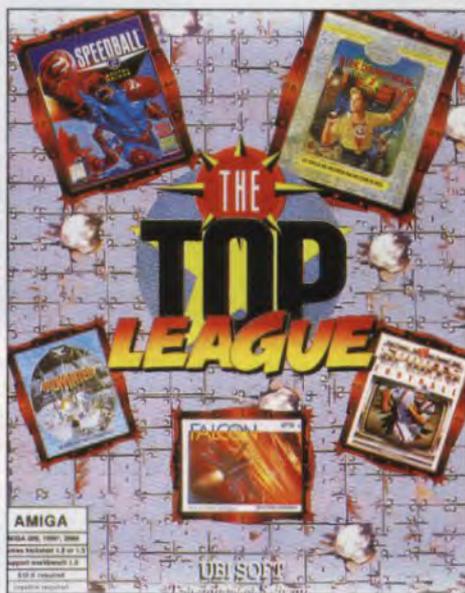
## CAPCOM COLLECTION D'US GOLD,

avec Strider, UN Squadron, Last Duel, Forgotten Worlds, Ghouls'n'Ghosts, Dynasty Wars, Led Storm et Strider 2 mais pas du tout Strider 3. Ni le 4.

La boulangère est toujours la première à parler, en général, elle dit: «Bonjour M'ame Mouslin». Madame Mouslin est toujours la première à répondre à la boulangère, en général on s'en fout. Elle prend toujours deux-baguettes-pas-trop-cuites, une

## TOP LEAGUE D'UBI SOFT,

avec Speed Ball 2, Midwinter, Rick Dangerous 2, Falcon, TV Sports Football sur ST, Amiga ou PC, elle s'en fout, en fait. Madame Mouslin a une grande tendance à se foutre complètement de tout un tas de choses. Par exemple, **10 GREAT GAMES D'UBI SOFT**, avec Ferrari Formula 1, Rick Dangerous, Pick'N Pile, Night hunter, Carrier Command, Satan, Superski, Chicago 90, Great Courts et Xenon 2, sur ST, Amiga et PC, bah elle s'en fout énormément. On peut pas s'en foutre plus, même.



**KARATÉ ACES D'UBI SOFT**, sur Amiga, avec Oriental Games, Double Dragon II, Last Ninja II, Double Dragon I, des corn flakes et beaucoup de sucre). Ensuite, il prend la laisse, et sort promener son

Après quelques minutes de conversation sur les arrivages de **AIR/SEA SUPREMACY D'UBI SOFT**, avec Gunship, Silent Service, P47 Thunderbolt, Wings et Carrier Command, sur ST, Amiga et PC, Madame Mouslin quitte la boulangerie sans oublier de donner un coup de pied au chien qui dort sur le pas de la porte, puis



compile

# LE VILLAGE

**Le petit village de Joigny-les-ersatz (27) se réveille lentement. Pour aider la petite bourgade à sortir de sa torpeur, le soleil tend ses rayons, allonge sa chaleur sur les visages encore endormis, sur les murs des maisons. C'est le début de la journée à Joigny-les-ersatz (27).**

elle retourne chez elle, et attend tranquillement le facteur, Raymond, son amant.

Raymond arrive toujours entre 8h15 et 18h30, à peu près. Il se jette alors dans les bras de celle que nous continuerons à appeler Madame Mouslin, parce que Bernadette ça fait ridicule. Bernadette lui déclame alors de longs poèmes épiques, dans des langues anciennes et connues d'elle seule. Cela fait à peu près:

**MAITRES DE L'AVENTURE,** de Delphine Software et elle contient les **Voyageurs du temps, Maupiti Island et Operation Stealth** sur Amiga, ST et PC.

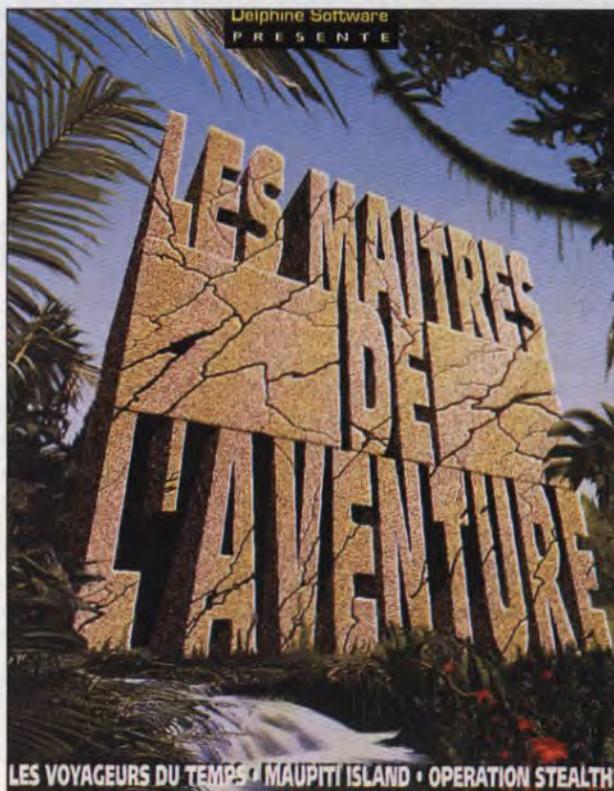
Dans la rue principale de Joigny-les-ersatz (27), on peut admirer une bâtisse d'une laideur incroyable, qui est l'œuvre de héros résistant-architecte du village: Jean-Charles



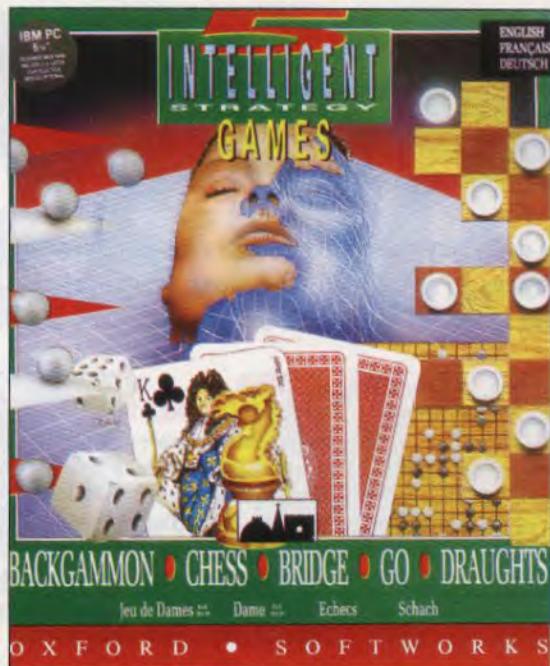
## «LE TEMPS DES HÉROS DE LORICIEL

avec-Prince of Persia-et-Moonblaster-mézossi-North&South-Suramigah». Raymond pique alors une crise de nerfs, monte sur la table, chante une chanson en basque, donne quelques coups de poings dans le bide de Bernadette, puis s'en va pour sa tournée.

Le boucher aime beaucoup le facteur, ils s'entendent très bien. Souvent, après qu'il ait fermé sa boutique, le boucher va boire des coups avec Raymond le facteur au café du village, le seul café du village. Aujourd'hui, Raymond apporte un colis au boucher. La boîte est une sorte de



**SWORD & MAGIC DE SILMARILS.** En haut de cette maison, il a écrit sa devise: «Quand Thargan se perd dans les cieux de Barbarian II, le Crystals of Arborea n'a qu'à bien se tenir les coudes». Cette maison sert d'école aux enfants du village. Enfin, sert d'école à l'unique enfant du village, le fils de la boulangère, ou plutôt servAIT d'école jusqu'au jour du drame. Un matin, le petit Rémi (ce n'est pas son vrai prénom, mais nous l'appellerons ainsi pour plus de complexité) a été enlevé par son vrai papa, René **TOP 25**, qui était venu le chercher avec **Andy Capp, Strike Force Harrier, Zynaps, Flight Simulator, Ace 2, Netherworld, Popeye, 20 000 AV.J.C., Tuer n'est pas jouer, Combat Zone, Le maléfice des atlantes, Exolon, et Jaws**, mais aussi avec **Atf, Skatewars,**



**5 INTELLIGENT STRATEGY GAMES,** vous savez, celle qui **Backgammon**, qui **Echecs**, qui **Bridge**, qui **Go** et qui **Dames**. Eh bien c'est une imbécile ah, ah, ah! Je le sais maintenant, oui, oui, je le sais, sur **PC, Amiga et ST**, ah, ah ah, mais j'ai de l'argent, et de l'or, beaucoup d'or». Ainsi va la vie de ce charmant village si tellement qu'il ne se passe pas une

LA PLUS GROSSE DES COMPILS:

**TOP 25**

UN CANON DE 25 HITS!

AMSTRAD DISC

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

**UBI SOFT**  
Entertainment software

7615 UBI

**Operation Hormuz, Bobsleigh, Strike Force Cobra, Army Moves, et Tomahawk**, ainsi qu'avec **Football Manager 2, Tarzan, After the War, Gunboat** et enfin **AMC**. Tout ça dans son camion **Amstrad CPC** disquette.

L'instituteur, et maire de la ville, délégué principal à la caisse des vieux, chargé de mission auprès de la commission d'enquête de la fontaine de la place centrale du village de Joigny-les-ersatz (27), président

TURBO CUP PANZA KICK BOXING TENNIS CUP

**SPORT'S BEST**

BEST

SPORTS BEST  
EPICURE  
DISK

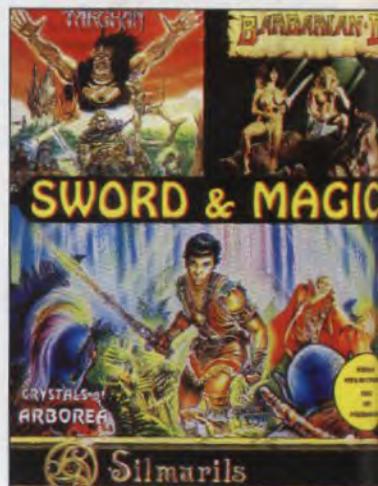
LORICIEL

du club de rami, champion régional des lanceurs de nains, balayeur d'honneur

minute sans qu'il ne plusieurs fois. Mais parfois non.

Seb.

de la cuisine de chez lui, mangeur de tartines beurrées, triton 2 à la piscine communale, chef du jury des découpeurs de citrons et collectionneur de montres arrêtées à 5 heures 10, ne se déplace jamais sans sa **SPORT'S BEST DE LORICIEL, avec Turbo Cup, Panza Kick Boxing et Tennis Cup sur CPC**. D'autre part, il ne se passe pas 10 minutes sans qu'il ne dise à quelqu'un, en le regardant droit dans les yeux, d'un air grave: «vous savez, j'ai longtemps aimé



# LE TEMPLE DES COMPILS



ST-AMIGA-PC



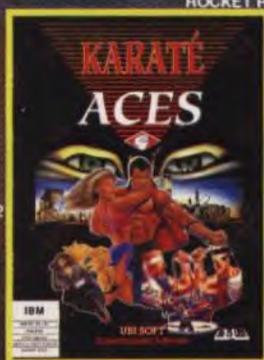
ST-AMIGA-PC  
ZAC MC KRACKEN / MANOIR DE MORTEVILLE  
ROCKET RANGER / IRON LORD



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



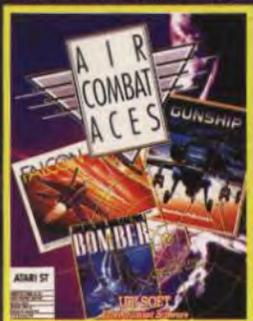
CPC\* D/K7-ST-AMIGA-PC  
TORTUES NINJA  
GREMLINS 2  
BACK TO THE FUTURE 2  
DAYS OF THUNDER  
\*CPC: INDIANA JONES  
LAST CRUSADE  
remplace DAYS OF THUNDER

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

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

ST-AMIGA-PC

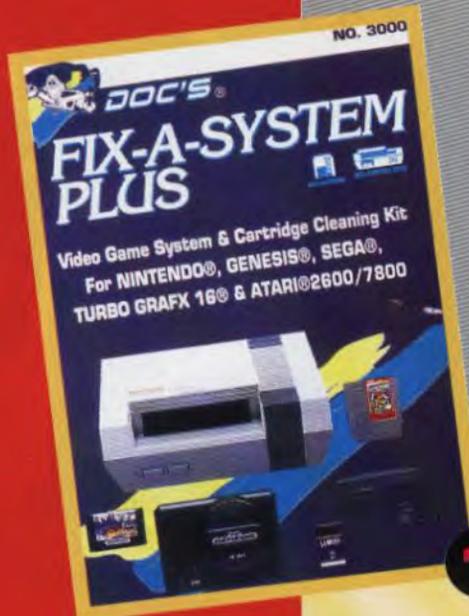
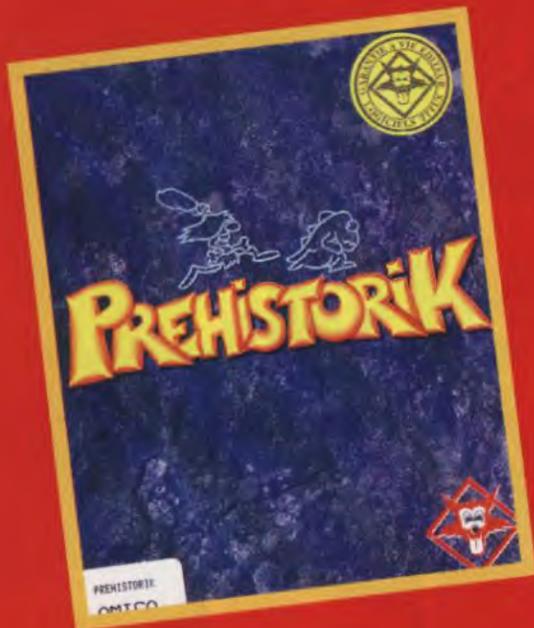
CPC D/K7



## EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS

02 HIRSON : MAMMOUTH Av. de Verdun  
06 NICE : SEQUENCE NEWS 4 rue de Lepante  
13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Gemenos  
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Férréol  
13 VITROLLES : HYPERMEDIA C.C. Carrefour Quartier du Griffon  
28 CHARTRES : SEQUENCE NEWS 10 rue Noël Balay  
31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bld de l'Europe  
33 BORDEAUX : AUCHAN LE LAC Quartier du Lac  
33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 15/19 Place Gambetta  
44 NANTES : SEQUENCE NEWS 21 Place Viarme  
44 NANTES : GAME OVER 12 rue J.J. Rousseau  
49 ANGERS : GAME OVER 19 rue St Julien  
50 CHERBOURG : AUCHAN LA GLACIERIE C.C. du Cotentin  
54 HEILLECOURT : CORA HOUEDEMONT RN 57  
57 WOIPPY : MAMMOUTH 1 Rue Abbé Grégoire  
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  
62 CALAIS : MAMMOUTH Route de Boulogne RN 1

62 VENDIN LE VIEIL : CORA LENS II RN 347 Route de la Bassée  
67 MUNDOLSHEIM : CORA STRASBOURG RN 63  
67 STRASBOURG : AUCHAN C.C. Haute Pierre  
68 COLMAR : CORA 12 rue Timken  
68 WITTENHEIM : CORA 130 Route de Scholtz  
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 DAMMARIÉ LES LYS : CARREFOUR C.C. Villiers en Bière RN 7  
77 TORCY : CONTINENT RN 13  
78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13  
78 PLAISIR LES CLAYES : AUCHAN Route départementale 161  
80 AMIENS : CONFORAMA C.C. Route de Douliens  
91 LES ULIS : CARREFOUR C.C. Les Ulis 2  
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Av. Charles Garcia



# 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)

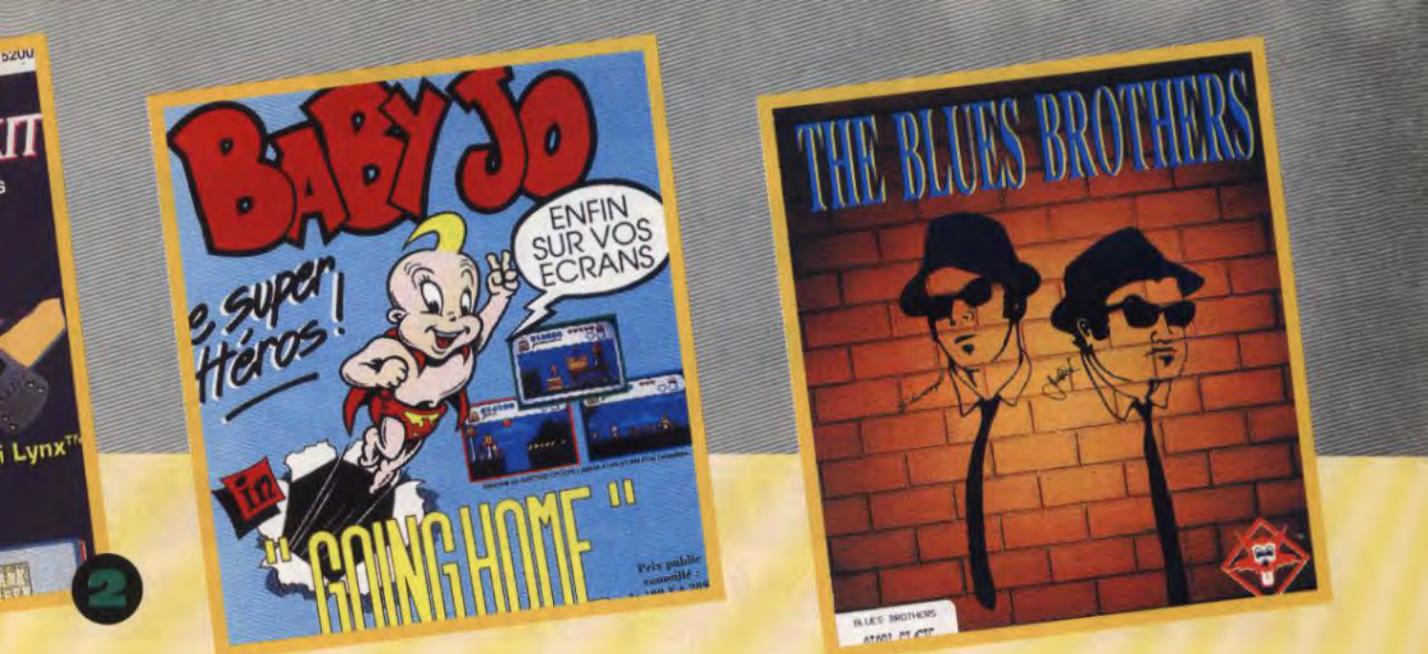
**1 - POUR MASTER SYSTEM  
NINTENDO - MEGADRIVE - NEC**  
**2 - POUR GAME BOY - LYNX**

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-Albanaises, 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

(A 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 connection 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  21

Nom:..... Prénom:..... Adresse:.....

Code postal:..... Ville:..... Tel:..... Age:.....

Modèle d'ordinateur:.....Modèle de console:.....

Joindre votre règlement à ce bulletin

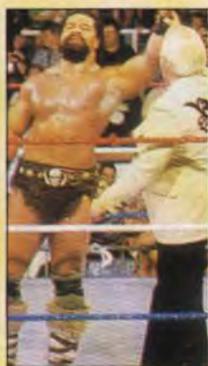
Délai d'envoi du cadeau: quatre à six semaines.

# GRAND CONCOURS

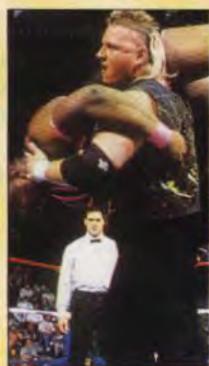


Trademark of TitanSports, Inc.

## GAGNEZ TOUS LES JEUX OCEAN DE L'ANNEE 1992 POUR VOTRE MACHINE !



**Ce sont les Superstars du Catch qui vous offrent ces lots royaux, et ne vous plaignez pas, parce que d'habitude ce sont plutôt des gnons qu'ils offrent: des jeux Ocean, des tee-shirts, des pin's et des posters !**



### LISTE DES PRIX (LA CEINTURE DE CHAMPION!)

**1<sup>er</sup> prix:** tous les jeux Ocean à paraître entre le 1/1/92 et le 31/12/92 sur votre machine (ST, PC, Amstrad K7 ou DK, Amiga, Nintendo NES ou Gameboy), plus un tee-shirt Terminator 2, plus un pin's Simpsons (un pin's, ouais, génial, un pin's!), plus trois pin's des Superstars du Catch (trois pin's, ouais, génial, trois pin's!), plus un poster de Terminator 2.

**2<sup>ème</sup> au 10<sup>ème</sup> prix:** 2 jeux Ocean (Darkman et Smash TV), plus un tee-shirt

Terminator 2, plus un pin's Simpsons (un pin's, ouais, génial, un pin's!), plus deux pin's des Superstars du Catch (deux pin's, ouais, génial, deux pin's!), plus un poster de Terminator 2.

**11<sup>ème</sup> au 20<sup>ème</sup> prix:** un pin's Simpsons (un pin's, ouais, génial, un pin's!), plus un pin's des Superstars du Catch (un pin's, ouais, génial, un pin's!), plus un poster de Terminator 2.

### LES QUESTIONS (OU : LE COUP DE LA CORDE A LINGE)

**1** Parmi les films suivants, il y en a un dans lequel Hulk Hogan (le champion du monde de la WWF) fait une apparition (fastoche):

- a Le champion      b Raging Bull      c Rocky 3      d Terminator 2      e Rocky 4

**2** Parmi les noms suivants, il y a un intrus. Lequel (hyper-fastoche)?

- a Hulk Hogan      b Destroyer Holyfield      c Sergeant Slaughter      d The Undertaker      e The British Bulldog

**3** Sur quelle chaîne de télévision est diffusée la série Les Superstars du Catch?

### REGLEMENT DU CONCOURS (L'ARBITRE)

1) Joystick, la WWF et Ocean organisent un concours musclé.  
2) Les membres du personnel de Joystick, de la

WWF et d'Ocean n'ont absolument pas le droit de participer, faute de quoi on leur fait une double nelson.

3) Ce concours sera clos le 31 décembre à minuit.  
4) Seuls les bulletins originaux seront pris à parti, ou tout du moins en compte.

5) Les gagnants seront prévenus individuellement.  
6) En cas d'ex-aequo, les gagnants seront tirés au sort.

### BULLETIN-REPOSE

à découper et à renvoyer à Joystick, Concours WWF, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris.

Nom: .....Prenom: .....

Adresse: .....Code postal: .....Ville: .....

Votre machine:     ST     PC     Amstrad K7     Amstrad DK     Amiga     Nintendo NES     Gameboy

Réponse n° 1:     A     B     C     D     E                      Réponse n° 2:     A     B     C     D     E

Réponse n° 3: .....

# PETITES ANNONCES

**103 Boulevard Mac Donald  
75019 PARIS**

## AMIGA

### ACHAT

- 39 N° 19878  
Achète jeux Amiga en particulier Centurion et l'Art de la Guerre. Contacter Roussier Jean-Philippe 39210 Platinseau, tél. 84.25.34.60.
- 62 N° 19991  
Achète extension mémoire pour Amiga 500. Contacter Nicolas au 21.65.67.89.
- 69 N° 19856  
Achète lecteur de disques externe sur Amiga 3 1/2 p. à 2500F ou 3000F maxi. Contacter Laurent au 78.01.78.62.
- 82 N° 20111  
Achète jeux sur Amiga à petits prix. Contacter Cédric de Crozant 47 bd Garrison 82000 Montauban, tél. 63.66.28.81.
- 91 N° 19890  
Achète sur A500 jeux (Teenage Queen, Maupiti Island...). Contacter Bertaud David au 69.30.84.23.
- 91 N° 20080  
Achète logiciels éducatifs sur A500 pour CM2, 6ème, 5ème, 4ème, 3ème et le jeu King Quest III. Contacter Bruno au 64.56.10.39.
- 95 N° 19968  
Achète imprimante pour A500 entre 800F et 1500F, cherche log. éduc. et PAO domaine public. Contacter Urie Jean-Marc 7 rue du Beau Regard 95470 Fosses.
- CONTACT**
- 00 N° 19917  
Intéressé par les dernières news sur Amiga? Contactez-moi. Prouille Dominique SP 69189, 00576 Armées.
- 00 N° 20055  
Cherche contacts sérieux sur Amiga pour aide. Contacter Michel au 67.40.46.43 après 18h.
- 11 N° 19729  
Amiga cherche contacts (wargames et aventures animées). Envoyer liste à Pou Alain 5 rue de Mirailles 11500 Quillan.
- 11 N° 20033  
Cherche contacts sérieux sur Amiga pour jeux, démos et utilitaires. Contacter Hezette Christophe 4 route de Fendeville 11400 Villeneuve la Comtal, tél. 68.23.55.45.
- 13 N° 19901  
Cherche contacts Amiga sur news. Contacter Christophe au 102 avenue des Fleurs 13340 Rognac, tél. 42.87.53.82.
- 14 N° 19963  
Echange ou vends jeux Amiga. Envoyer liste à Ubi Fritsch Ru des Peupliers, Bat. F, Ch. 123, 23 rue de Bruxelles 14040 Caen.
- 31 N° 19752  
Cherche contacts pour échanger softs sur Amiga. Réponse assurée et rapide! Contacter Espinasse Jérôme 4 rue de l'Auvergne 31100 Toulouse, tél. 61.44.66.78.

- 34 N° 19853  
Cherchez graphistes, codiers... sur Amiga. Achète super bot démos. Contacter Joubert David 38 rue Pascal 92000 Nanterre.
- 35 N° 19936  
Amiga échange jeux, sans magouilles! Sur Rennes et sa région. Téléphoner au 99.38.23.32.
- 35 N° 20104  
Nouveau Amigafan cherche contacts sympas et durables pour news et oldies. Contacter Tuon-Minh Chiang B.P. 191 35004 Rennes Cedex, tél. 99.33.25.64.
- 37 N° 20006  
Amigafans: news, utilitaires et démos à prix raisonnables en envoyant des pour liste à Robin Jimmy 3 allée de Maletremmes 37400 Amboise.
- 56 N° 20129  
Cherche contacts amicaux et sérieux sur A500. Réponse assurée. Contacter Tige Stéphane 10 rue du Verger 56470 La Trinité sur Mer.
- 62 N° 19957  
Amiga cherche contacts sérieux, débutants et confirmés bienvenus. Contacter Kieson David 29 rue La Fontaine 62160 Bully les Mines. Arnaqueurs s'abstenir!
- 73 N° 19953  
Groupe de démos cherche graphiste sur Amiga, débutant accepté si créatif. Contacter Roy Pascal au 79.28.22.33 après 19h. Pas sérieux s'abstenir!
- 73 N° 20029  
Cherche contacts sérieux sur Amiga. Contacter Christophe au 79.85.15.80 aux heures des repas.
- 74 N° 19932  
Echange démos et vends originaux Amiga. Contacter Menoud Stéphane 13 rue du Sapin 74100 Ville la Grand, tél. 50.92.05.22.
- 75 N° 20057  
Echange news Amiga sur Paris et région parisienne uniquement. Contacter Daniel au 47.12.02.05 de 19h à 20h30.
- 75 N° 20144  
Cherche contacts sérieux et rapides. Contacter Daniel Saint Jacques 769 Vaudreil Repentigny (Quebec) J5Y 1A6.
- 79 N° 20142  
A500 cherche contacts sérieux, débutants acceptés. Ecrire à Fournier Olivier BP 147 79303 Bressuire Cedex.
- 83 N° 19791  
Echange ou vends jeux Amiga. Cherche impr. pas chèbre. Envoyer offres et listes à Abadie Laurent 17 lot. Sainte Anne 83143 Le Val, tél. 94.86.43.40 (laisser un message).
- 83 N° 19860  
Cherche contacts sérieux avec amateurs de wargames confirmés pour aides réciproques et échanges. Contacter Charles au 94.20.07.28 le soir.

- 92 N° 19770  
Echange jeux, démos, utilitaires sur Amiga. Achète super bot démos. Contacter Joubert David 38 rue Pascal 92000 Nanterre.
- 93 N° 19728  
Echange jeux sur Amiga (poss. nbrs news). Contacter Vernay François 26 rue de Paris 93800 Epnay sur Seine, tél. 48.27.60.91.
- 93 N° 20105  
Cherche codeurs ayant des compétences en assembleur sur Amiga pour compléter un groupe de démo sur Paris. Contacter Olivier au 43.03.11.72.
- 94 N° 20135  
Cherche contacts rapides et sérieux sur Amiga. Envoyer liste à Bozot Anthony 7 rue A. et E. Cotton 94120 Fontenay sous Bois.
- 95 N° 19718  
Débutant cb. contacts sympas pour éch. de jeux, utilitaires et démos sur Amiga. Contacter Pascal au 34.13.99.30 après 17h (région parisienne si possible).
- 95 N° 19760  
Echange, vends jeux sur A500 et A2000 (news et oldies). Contacter Stéphane au 39.85.63.72 toute la semaine après 18h30.
- 95 N° 19958  
Cherche contacts rapides et sérieux pour news et oldies sur A500. Contacter Damien au 34.21.71.75 ou envoyer liste au 7 rue des Aulnes 95000 Vauréal.
- ECHANGE**
- 60 N° 19962  
Urgent! Echange A500, ext. 512 Ko, peritel, nbrs news contre Megadrive avec jeux. Faire offre à Cédric au 44.26.76.33.
- 76 N° 20113  
Echange jeux sur Amiga 500. Téléphoner au 35.61.40.32.
- VENTE**
- 00 N° 19886  
Vends jeux originaux sur Amiga à 100F pièce. Téléphoner au 45.84.66.54.
- 00 N° 20077  
Vends jeux Amiga à 100F pièce (Ivanhoé, Ninja Warriors...). Contacter Dominique au 46.90.87.25.
- 10 N° 20063  
Vends nombreuses news A500, débutants acceptés. Contacter Patrice au 25.39.75.59 ou Henri au 25.39.95.24.
- 12 N° 20009  
Vends jeux Amiga. Envoyer enveloppe timbrée pour liste et prix à Vidal David 404 chemin du Coleau des Cazes 12400 Saint Affrique.
- 13 N° 20131  
Vends logiciels Atari et Amiga. Cherche extension band pour A2000 (carte). Contacter Giotit Jean-Marc 23 traverse Rose Bruny 13010 Marseille.

- 30 N° 19726  
Vends news et oldies sur Amiga à bas prix. Contacter Sintis Laurent 34 Les Tournesols 30130 Pont Saint Esprit, tél. 66.39.32.80.
- 30 N° 19784  
Vends A2000 + 1084S + 2 lect. + ext. 2 Mo + nbrs dis. Prix : 8000F (ss gar.). Contacter Alain au 66.39.29.47 aux heures de repas.
- 30 N° 19832  
Vends Amiga ext. 512 Ko + jeux. Vds Nec puissance 5 + jeux 1350F (port compris). Contacter Jean-Philippe au 66.34.39.72.
- 37 N° 19979  
Vends Final Whistl et Wimming Tactics sur Amiga, les deux pour 150F, ou 75F pièce. Contacter Barboni Stéphane 24 rue Saint Etienne 37300 Joué les Tours, tél. 47.27.67.11.
- 38 N° 20039  
Vends jx orig. Amiga avec boîtes et doc. de 100F à 150F port compris. Téléphoner au 74.43.20.89.
- 44 N° 19815  
Vends Amiga 500, nbrx jx, 6 DP, Amos, Navigator. Prix : 3500F, vds Mastersystem, 4 jx... Contacter Mechineau Régis au 40.53.54.91.
- 59 N° 19992  
Vends A500 ss gar. 6 mois, nbrx jx. 2690F. Avec lect. ext. et ext. 1 Mo. 3490F. Contacter Philippe au 20.92.63.77 de 19h à 20h30 (poss. éch. contre Megadrive + jx + argent).
- 59 N° 20051  
Vends imprimante Citizen 120D+ 3 mois, 1000F à débattre cause double emploi. Téléphoner au 20.39.11.52 ts les jours de 9h à 12h et de 15h à 20h30 sauf le mercredi.
- 67 N° 20143  
Vds nbrx softs sur A500. Contacter Bertrand Denis 28 bd Dostoïevski 67200 Strasbourg, tél. 88.28.52.78.
- 74 N° 19940  
Vends à petits prix news et oldies Amiga, déb. bienvenus, contacts sérieux. Contacter Mantel Ghislain 427 rue Paul Corbin 74190 Passy, tél. 50.78.05.26.
- 75 N° 19835  
Vends jeux Amiga à petits prix! Téléphoner au 42.03.73.61 le soir.
- 75 N° 19873  
Vends A500, ext. 512 Ko, mon. coul., 2 joyst., nbrx jx, revues, prix: 5000F à débattre. Contacter José au 43.80.91.78.
- 75 N° 19879  
Vends A500, mon. coul., ext. mém., lect. dis externe, impr. coul., nbrx jx, 2 boîtes de rang. Prix: 7000F. Contacter Daniel au 47.70.12.76.
- 75 N° 19912  
Vends A500, ext. 512 Ko, joyst., souris, le tt ss gar. et en the, prix: 2300F. Téléphoner au 40.36.15.33.

- 75 N° 19926  
Vends mon. coul. stéréo 1084S à 9000F! Contacter Antoine au 48.87.48.56.
- 75 N° 20065  
Vends A500, ext. 512 Ko, jeux (Elf, Eye of Beholder...), prix: 2950F. Téléphoner au 43.45.59.66.
- 77 N° 19922  
Vends A500, nbrx jx, mon. coul., stéréo, prix: 4000F. Contacter Thomas 401 allée Madame Récamier 77820 Le Chatelet en Brie.
- 78 N° 19877  
Vends A500, ext. 512 Ko, TV, joyst., souris, jx orig., le tt était neuf. Prix: 3700F. Contacter Frédéric au 34.83.17.86.
- 78 N° 19880  
Vends A500, lect. externe, ext. mém., mon. 1084S, 3 joyst., nbrx jx. Prix: 5000F. Contacter Yann au 30.56.50.05.
- 80 N° 19864  
Vends sur cassettes audios les meilleures musiques sur Amiga (35F, frais de port compris). Contacter Campanella Arnaud La Hotoie Tioli Bat. C3 80000 Amiens
- 85 N° 20052  
Vends originaux Deluxe Paint 2, Kind Words à 240F pièce et jeux à 60F sur Amiga. Téléphoner au 51.37.27.36.
- 91 N° 20083  
Vends A500, ext. mém., imprim. Citizen 120D, mon. coul. 1084S, lect. ext., digital de sons, 2 joyst., langage C et Pascal, nbrx progr. Prix: 7500F. Contacter Thierry au 69.33.58.19.
- 92 N° 19954  
Vends scanner couleur T6-C utilisait 4096 coul. (HAM), prix: 2900F. Recherche Spy vs Spy 1 et 3. Téléphoner au 46.97.17.47.
- 92 N° 20035  
Vends A500 1 Mo, mon. 1084S, lect. ext., 2 joyst., prix: 4000F ou 3000F ss mon. Contacter Stéphane au 46.55.82.58.
- 93 N° 19794  
Vends jeux, utilitaires, éducatifs Amiga à petits prix. Vds collections de revues de 5F à 15F par mag. Contacter Bajolais Fabrice 25 av. des Chèvrefeuilles 93220 Gagny.
- 93 N° 20030  
Vends A500, ext. mém., lect. ext. 3 1/2, mon. coul., jeux et utilitaires, revues. Prix: 4500F. Téléphoner au 43.84.33.86 après 19h.
- 93 N° 20134  
Vends jeux à petits prix pour A500. Contacter Franck au 43.08.15.53.
- 94 N° 19993  
Vends A500, nbrx jx, revues: 2600F. Vds Lynx, 3 jx, accessoires: 990F. Vds 520 St. jx, peritel: 1700F. Contacter Cyril ts les soirs de la semaine au 45.94.12.61.

- 94 N° 20099  
Vends A500, ext. horloge. 2200F. Option avec disques et ampli poss. Urgent cause achat A2000. Contacter Tazeau Pierre au 45.98.97.28. Vite!!
- 95 N° 20095  
Vends A500 512 Ko ss gar., souris, 4 jeux, le tt en the. Prix: 2800F. Téléphoner au 34.17.46.17.
- AUTRES**
- ACHAT**
- 38 N° 20056  
Achète consoles Megadrive, Neo-Geo qui ne soient plus en état de marche, prix à débattre! Contacter David au 74.57.19.98 après 18h sauf mardi et vendredi.
- 83 N° 20046  
Urgent! Cherche traitement de texte (Scribex) ou autres en K7 ou mémos cartouches pour Thomson T07 + 16 Ko. Contacter Giraud Fabrice au 94.42.66.81.
- VENTE**
- 00 N° 19875  
Vends MSX1 HB501F, nbrx jx, 2 joyst., peritel, lect. cart. et cass., livres, revues, Game Master, le tt en the. Prix: 1800F. Téléphoner au 76.64.79.12.
- 06 N° 19720  
Vends Atari 130.XE + mon. mono., le tt en the. Prix: 1000F. Contacter Cyril au 93.75.38.32.
- 07 N° 20126  
Urgent! Vends C64 (bon état), lect. K7, nbrx jx, boîte de rang., manuels: 1600F. Contacter Gregory au 32.30.97.69.
- 34 N° 20145  
Vends jeu vidéo de bar (arcade). Prix à débattre. Contacter M. Courstant Cyril 244 avenue du Pin Parasol 34980 Saint Clément de Rivière, tél. 67.84.07.79.
- 35 N° 20102  
Vends Top Player Golf sur Néo ou échange contre n'importe quel autre jeu sauf Puzler. Faire offre à Cyrille au 99.52.37.73.
- 41 N° 20001  
Vends jx des CPC à 130F. Vds Assembleur 68000 Atari St. Contacter Massamba Ulrich 34 rue Roland Garros 41000 Blois.
- 42 N° 19923  
Vends T08D coul., log. Basic, trait. texte, nbrx jx, joyst., crayon opt., imprim., prix: 4000F. Contacter Borowczyk Julien au 77.58.55.62 avant 19h.
- 62 N° 19956  
Vends ou échange T07-70, basic, lect. K7, adapt. joy., ext. nbrx jx contre Megadrive ou si vente: 990F. Contacter Stéphane au 21.74.21.69.
- 74 N° 19736  
Vends deux raquettes Donnay Pro One Agassi en bon état + bousses. Prix : 2500F. Contacter Alexandre au 50.70.46.44.

75 N° 19751  
Vends lecteur dk C64 : 500F.  
Echange softs Amiga 15  
domaines. Contacter Schmitz  
Yan 42 rue Godefroy  
Cavaignac 75011 Paris.

75 N° 19847  
Vends MO5 Thomson bon  
état, crayon optique, 12 jx,  
lect. K7 et manuel d'origine.  
Prix: 1500F à débattre.  
Contacter Denis au  
47.34.42.54 après 17h.

75 N° 19987  
Vends joystick Jet Fighter  
SV.126 Quickjoy pour  
Commodore-Atari-Amstrad-  
Schneider-CPC, prix: 90F.  
Ecrire au 6 rue de Bellechasse  
75007 Paris.

77 N° 19716  
Vends ordinateur musical  
Yamaha CXSMII avec synthé  
4 op. intégré + grad clavier  
+ 3 log. musicaux. Prix :  
1500F. Contacter Patrick au  
64.41.79.15 à partir de  
18h.

81 N° 19989  
Vends MSX Hit Bit, 2 man.,  
3 jeux, revues, livres, le tt  
en the. Prix: 600F. Contacter  
Baptiste au 63.72.18.87 après  
17h30.

91 N° 19918  
Vends portable Toshiba 5100,  
DD 40 Mo... Echange jeux  
et utils sur Ste. Pas sérieux  
s'abstient! Contacter Christian  
au 60.16.07.02.

91 N° 20081  
Vends jeux MSX 2/2 et Lynx  
ou échange. Vds MSX 2+ avec  
dks. Cherche contacts Lynx  
et Gamegear sur la région.  
Contacter Fabrice au  
69.06.87.80.

92 N° 19757  
Vends PC Engine GT+ 6 neus  
(Jackie Chan, Tomma...). Prix  
: 3000F à déb. Vds Atari 1040  
Stf the + pér. + neus + utils  
+ joyst. + souris. Prix: 2500F.  
Contacter Julien au  
46.66.38.92 après 18h.

93 N° 19907  
Vends enceintes Sony pour  
console avec blindage  
magnétique et Crossed Sward.  
Téléphoner au 48.39.21.17.

94 N° 20018  
Vends MO5 avec manuel et  
magnéto. Vds Atari 2600 avec  
4 joyst. et 5 jx. Contacter  
Laurent au 43.97.13.71.  
Urgent!

**AMSTRAD**

**ACHAT**

66 N° 19753  
Achète tous jeux pour  
Amstrad 6128. Faire parvenir  
liste à Bertho Aurélien 8 rue  
du Progrès 66340 Ossèja  
(joindre prix et explications).

83 N° 19768  
Achète pour CPC 464 lecteur  
dks DDI/6128 adaptable.  
Contacter Rodriguez Nicolas  
La Plantade 83560  
Ginasservis, tél. 94.80.10.37.

**CONTACT**

31 N° 19995  
Cherche contacts sérieux  
sur CPC 6128 sachant progr.  
Basic ou LM sur Toulouse  
(Recollès). Contacter Joël au  
61.25.54.66 à 19h du lundi  
au jeudi. Merci!

67 N° 19808  
Cherche jeux sur CPC 6128  
(Gemini Wing, Strider 1...)  
Contacter Jean-Marc au  
88.78.63.81.

**ECHANGE**

94 N° 19743  
Echange jeux (Chase HQ,  
Turrican...) sur CPC 6128.  
Envoyer liste et coordonnées  
à Ghanem Karim 5 rue du  
Docteur Lebel 94300  
Vincennes.

**VENTE**

00 N° 19763  
Vends CPC 6128 coul. + nbrx  
jx + joyst. (Cobra) + synthé  
vocal + Discology 5.1 +  
manuel + cordon raccord.  
Prix : 3400F à déb.  
Téléphoner au 47.63.17.05.

18 N° 19854  
Vends CPC 6128 coul. the,  
nbrx jx, joyst., boîte rang.,  
livres, câble télécharge. Prix:  
1800F. Téléphoner au  
48.58.20.54.

19 N° 19980  
Vends jeux et compils sur  
CPC 6128 de 80F à 150F.  
Envoyer timbre à 2.50F pour  
liste à Mestre Stéphane Rue  
des Chabibordes 19190  
Beynat, tél. 55.85.54.82.

25 N° 19813  
Urgent! Vends CPC 6128  
coul., adapt. TV, nbrx jx,  
joyst., dk de CP, bousses,  
manuels, le tt état neuf. Prix:  
3500F à débattre. Téléphoner  
au 81.91.25.66 vers 19h.

27 N° 19950  
Vends CPC 6128 coul. the,  
tuner, nbrx jx, magazines,  
pistolet, manette, divers,  
prix: 7000F. Contacter  
Emmanuel au 32.49.25.70.

30 N° 19845  
Vends CPC 6128, null., écran  
coul., bousses, manuel, dks,  
nbrx jx, revues, câble  
télécharge, joyst., le tt en the.  
Prix: 3500F. Contacter Joël au  
67.81.10.88 (si possible  
près du Gard).

30 N° 19859  
Vends CPC 6128 coul., 2  
joyst., jx, utils, revues, prix:  
2100F ou ss mon.: 1400F.  
Contacter Xavier au  
66.24.01.00 le week-end.

31 N° 19937  
Vends 6128 coul., adapt. TV,  
joy, manuel, bousses, revues,  
dks vierges, boîte de rang.,  
pistolet, doubleur, le tt état  
neuf et ss gar. Prix: 3000F.  
Contacter Philippe au  
61.07.42.99. Urgent!!

36 N° 19796  
Vends jeux CPC 464 K7 de  
20F à 65F. Un cadeau pour  
chaque acheteur! Contacter  
Lange Maxime rue des  
Cbenevières 36110 Letroux  
(joindre une envelop. timbrée).

42 N° 20114  
Vds CPC 6128, mon. coul.,  
jeux, manuels, le tt en the,  
prix: 2800F à déb. Vds CPC  
664, mon. coul., jeux,  
manuels en the: 1500F à déb.  
Contacter Dessert Cédric au  
77.68.13.72 aux heures des  
repas.

45 N° 19910  
Vends CPC 6128, mon. coul.,  
joyst., Dks vierges, jeux, prix:  
2500F. Vds jx CPC à 100F  
pièce! Téléphoner au  
38.73.06.83 après 18h.

45 N° 19945  
Vends 6128 mono., joyst.,  
bousses, kit télécharge, nbrx  
jx, utils, prix: 2500F.  
Téléphoner au 38.34.86.35  
après 19h.

59 N° 19948  
Vends DKTronics 256 Ko  
avec prise femelle, doc. franç.  
à 500F (port compris).  
Contacter pour liste Carre  
Stéphane 12 rue de Colmar  
59290 Wasquehal.

59 N° 19981  
Vends jeux CPC K7 orig. de  
20F à 50F, vds crayon opt.  
à 150F, vds carte FO-DOS:  
300F. Envoyer enveloppe  
timbrée à Mantel Michel 1/42  
Groupe Rénovation, 32 rue  
Prosper Franck 59160  
Lomme.

59 N° 20118  
Vds CPC 6128 coul., nbrx  
jx, manuels, boîte de rang.,  
joyst., revues: 2700F.  
Contacter Julien au  
20.90.68.97.

60 N° 19764  
Vends lecteur dks pour CPC  
464 ou 6128 + nbrx jx +  
Discology 6.0 + manuel. Prix:  
1250F. Contacter Lejeune  
Christophe au 44.78.45.23.

60 N° 19961  
Vends jeux CPC à petits prix.  
Contacter Lasseaux Gregory  
5 rue Nouvelle 60540  
Posseuse.

60 N° 19990  
Vends CPC 6128 +, mon.  
coul. stéro, nbrx jx, paddle,  
cartouche. Prix: 2500F.  
Contacter Hugo au  
44.20.33.92.

62 N° 19983  
Vends clavier CPC 6128, nbrx  
jx (Panza, Batman...) et  
revues, prix: 1200F.  
Téléphoner au 21.67.22.18  
après 20h.

69 N° 19969  
Vends CPC + ss gar., nbrx  
jx, joyst., cartouches, prix:  
2600F. Contacter Terrier  
Nicolas Rés. Récarnet Allée  
8 69130 Ecullly. Urgent cause  
départ dans 3 mois!

72 N° 19772  
Vends CPC 6128 + écran  
mono. neuf + clavier + 1  
man. + 5 jx. Prix: 1200F.  
Livrable sur Paris, rég. paris.  
et Le Mans. Téléphoner au  
(16) 43.21.12.47.

73 N° 19876  
Vends lecteur DDI DQ the,  
cable, dks, cassettes. Vendu  
au plus rapide pour 790F.  
Téléphoner au 79.85.05.87  
vers 20h.

75 N° 19733  
Vends CPC 6128 coul. +  
nbrs Dk7 + 3 man. état  
neuf + bousses + boîte rang.  
Dk7 + manuel. Prix: 2700F.  
Contacter Arnaud au  
42.41.69.39 le soir.

75 N° 19744  
Vends CPC 6128 coul. + tuner  
+ radio-réveil + joyst. + nbrx  
jx + adapt. Amstrad, Nec ou  
MGD. Prix à débattre.  
Contacter Antoine au  
45.83.34.29. Urgent!!

75 N° 19830  
Vends imprimante DMP  
2160: 2200F à débattre.  
Contacter M. T. Teysseir 67  
rue du Moulin Vert 75014  
Paris, tél. 45.42.37.56.

75 N° 20024  
Vends 6128 coul., imprim.  
DMP 2000, nbrx jx et utils,  
kit télécharge, joyst. Prix:  
1600F. Vds Sbarp MZ800  
K7 64 Ko... pour 300F.  
Contacter Nicolas au  
48.04.37.55.

75 N° 20042  
Vends CPC 6128 coul.,  
manuel, joyst., nbrx jx, basic,  
utils, le tt en the. Prix: 2700F  
à déb. Contacter Mickael au  
40.15.91.38.

76 N° 20096  
Vends jeux Amstrad CPC dk  
à 50F. Demander liste à  
Duplessis Berangère 17 allée  
des Fuschias 76330  
Gravenchon.

77 N° 19851  
Vends CPC 464 coul. bon  
état, nbrx jx, livres, revues,  
joyst. autofire. Prix: 1500F.  
Téléphoner au 60.23.50.06  
le soir.

78 N° 19818  
Vends pour CPC 464: mon.  
coul. GTM 644 en the. Prix:  
1390F à déb. Contacter  
Laurent au 39.46.06.63.

78 N° 19866  
Vends 6128 coul., nbrx jx  
et utils, impr. DMP 2160,  
manuels, revues, joystick,  
doubleur, le tt en the. Prix:  
2300F. Contacter Franck au  
39.55.23.44.

78 N° 19951  
Vends CPC 6128 coul., nbrx  
jx, joyst., manuels inform.,  
le tt en the, prix: 2000F.  
Téléphoner au 39.46.34.18  
après 19h.

82 N° 19977  
Vends CPC 6128 coul., cables  
rallonge, bousses, manuels,  
revues, joy., nbrx jx et utils.  
Prix à débattre. Téléphoner  
au 63.20.23.79 (H.R.).

83 N° 19746  
Vends CPC 6128 coul. +  
manuel + nbrx jx + dks  
vierges + revues, le tt en the.  
Prix: 2500F. Contacter  
Sebastien au 94.33.88.81.

88 N° 19897  
Vends dks 6128 pas cbers  
et impr. DMP 2160 pour 700F.  
Contacter Seb au 29.67.46.92.

91 N° 19725  
Urgent! Vends CPC 6128  
+ nbrx jx + pistolet + livre  
+ joyst. Prix: 3000F.  
Contacter Christophe au  
60.16.13.82 après 18h.

91 N° 20005  
Vends 6128 +, mon. coul.,  
nbrx jx orig., cart.,  
compatibilité avec 6128  
normal. Prix: 3000F.  
Contacter Julien au  
60.19.12.03.

91 N° 20070  
Vends CPC 6128 coul., nbrx  
jx, dks vierges, manuel. Prix:  
2400F. Contacter Raphaël au  
69.44.33.40 à partir de  
16h.

91 N° 20075  
Vends CPC 6128 coul., nbrx  
jx, 2 joyst., revues, manuels,  
le tt en the. Prix: 2400F.  
Téléphoner au 69.24.58.01  
après 17h30.

91 N° 20076  
Vends 6128, mon. coul.,  
bousses, jeux, joyst.,  
magazines. Prix: 2100F.  
Contacter Debon Arnaud  
5 passage de l'Emilie 91080  
Courcouronnes, tél.  
60.77.85.95.

92 N° 19802  
Urgent! Vends CPC 6128  
coul., kit télécharge, nbrx  
jx, utils orig., manuel, revues,  
le tt en the. Prix: 2900F.  
Contacter Anthony au  
47.91.47.31 après 18h.

92 N° 19960  
Vends CPC 6128 coul., joyst.,  
jx, listings, prix: 1800F. Vds  
Nes, 4 jx, 2 man. ss gar.: 700F.  
Contacter Vincent au  
46.31.98.07 après 18h.

92 N° 19964  
Vends CPC 6128 coul. the,  
tuner TV, radio, jx, dks, joyst.,  
prix: 4000F. Imprim., trait.  
texte Semword: 800F.  
Contacter Benoît Guillaume  
au 47.41.60.82.

92 N° 20091  
Vends CPC 464, mon. coul.,  
nbrx jx, livres, manettes. Prix:  
1500F à déb. Vds TV coul.  
39 cm ss gar.: 1200F ou  
échange contre moniteur  
Amiga 1084S. Téléphoner au  
47.85.93.16 après 20h.

93 N° 19902  
Vends Amstrad 6128 coul.,  
nbrx jx, dks vierges, Pro 5000,  
livres CPC et PC, prix: 3500F  
à débattre. Contacter Patrick  
au 48.44.66.05.

93 N° 19944  
Vends CPC 464 mono., nbrx  
jx, revues, joy., prix: 900F.  
Contacter Sako Patrick au  
43.00.04.82 après 18h.

94 N° 19762  
Vends CPC 464 + DDI-1 +  
DMP 2160 + multiface + seri.  
Kenel + Pentel + stylo optique  
clart + ext. 256 Ko + Amintam  
+ nbrx jx et utils. Prix: 8500F  
(vente sép. poss.). Contacter  
François au 48.90.46.58.

94 N° 19765  
Vends CPC 6128 mono. +  
nbrx jx + man. + revues +  
manuel. Prix: 2000F. Vds  
nbrx jx Gameboy. Contacter  
Miguel au 49.80.50.36.

94 N° 19894  
Vends CPC 6128, nbrx jx,  
Discology, revues, livres  
d'utilitaires et de jeux. Prix:  
2500F. Contacter Manu au  
43.39.45.47 après 18h (ou  
laisser un mes. sur le  
répondeur).

94 N° 19941  
Vends 6128 coul., souris,  
nbrx jx, utils et dks vierges,  
cours d'autoformation CPC  
6128, le tt en the. Prix: 2000F.  
Téléphoner au 48.93.71.65  
après 18h.

94 N° 20036  
Vends CPC 6128 coul.,  
imprim. DMP 2000, nbrx  
jx et utils, joyst. dks vierges,  
bousses. Prix: 3000F. Contacter  
Laurent au 45.94.02.29 le  
soir.

94 N° 20106  
Vends CPC 6128 coul., man.,  
jeux, dks vierges, guide,  
manuel, le tt en the. Prix:  
2000F. Contacter Jonathan  
au 48.72.60.54.

94 N° 20147  
Vends CPC 6128 coul., jeux  
orig. dks vierges, 2 joys  
(superboard), câble  
téléchargement, manuel, le  
tt en the. Prix: 6000F. céder  
à 4500F. ou deb. Tél.  
46.80.88.10.

**NEC**

**ACHAT**

83 N° 19782  
Achète le plus rapidement  
possible les jeux Down Load  
II et Vallis 4. Prix max. 300F.  
Contacter Xavier et Arnaud  
au 94.94.01.96 (avant Noël  
si possible !!).

95 N° 19867  
Urgent! Recherche sur PC  
Engine le jeu Formation  
Soccer. Contacter Thomas  
au 34.72.34.41.

**CONTACT**

69 N° 19943  
Club Nec 69 cherche  
adhérents sérieux, neus et  
oldies. Achète et vend jeux  
Nec. Téléphoner au  
78.39.31.41 après 18h30.

**VENTE**

04 N° 19806  
Vends jeux Nec de 150F à  
250F ou échange contre jeux  
Amiga. Téléphoner au  
92.72.53.70 après 18h.

13 N° 20032  
Vends Supergraphx, jeux (ss  
gar.), prix: 1800F. Contacter  
Nicolas ou Stéphane au  
91.31.46.95 à partir de  
18h30.

17 N° 19775  
Vends Coregraphx + 12 jx  
(PC Kid 2, Dead Moon...).  
Prix: 3500F. Contacter Cailliet  
Sylvain 2 avenue du Grand  
Logis 17570 Les Mathes.

24 N° 19887  
Vends lot de jeux Nec pour  
6600F. Chercher CD Nec et  
Superfamitcom. Contacter  
Gregory au 53.50.47.72.

27 N° 19801  
Vends PC Engine GT+ 1 jeu  
: 2000F. Vends PC Kid : 250F.  
Contacter Bellenger Franck  
13 rue de l'Église 27940 Villers  
sur le Roule, tél. 32.53.03.67.



# PETITES ANNONCES

103 Boulevard Mac Donald  
75019 PARIS

75 N° 19984  
Vends Gameboy, écouteurs, 5 jeux, prix: 6000F ou échange contre Lynx ou Gamegear avec un jeu. Contacter Cohen David 3 Place Henri Matisse 75020 Paris, tél. 46.36.55.18. Urgent!

75 N° 19986  
Vends Nes, 18 jeux, 2 man., Nes Adv., prix: 16000F à débattre. Contacter Michaël au 46.47.95.14 après 18h. Urgent!

75 N° 20047  
Vends jeux Nes ou joy Nes Adv. à 200F. Vds jx Gameboy de 100F à 150F. Contacter Arnaud pour liste et prix au 42.02.55.72.

75 N° 20060  
Vends Gameboy, lightboy, 10 jx, boîtes et notices: 900F. Ch. impr. DMP2000 à moins de 1000F. Contacter Xavier au 45.72.54.80 sur Paris uniquement.

75 N° 20085  
Vends Gameboy, 5 jx (R-Type, Tennis...), sacoché, chargeur à 4 piles, le ti très peu servi. Prix: 1100F à déb. Contacter Olivier au 43.73.61.59 le soir.

75 N° 20087  
Vends gameboy, 8 jeux, caseboy. Prix: 2000F. Téléphoner au 45.82.74.83 après 18h.

75 N° 20139  
Vds jx Gameboy à 140F pièce. Contacter Sam au 45.82.02.90 après 19h.

75 N° 20140  
Vends ou échange jeux Superfamicom Téléphoner au 42.29.25.89 ou au (16) 44.56.58.11.

76 N° 19781  
Vends Nes + 4 joyst. + 13 jx + codes + mag. en. Prix: 3200F le ti ou 230F le jeu. Contacter Julien au 35.42.58.98.

78 N° 19771  
Vends jx Nintendo (Track'n Field 2, Zelda 2...) à 200F pièce. Contacter Christophe au 34.86.98.99. Pas d'échanges possibles!

78 N° 19809  
Vends Gameboy + 6 jx avec boîtes d'origine + accessoires (ss gar.). Prix: 1100F. Contacter Vincent au 34.79.34.70.

78 N° 19819  
Vends jeux Gameboy à 100F, le ti en tbe et ds emball. d'orig. Téléphoner au 34.77.43.16 après 18h.

78 N° 19820  
Vends Gameboy + 4 jeux en tbe, ss gar. Prix: 900F. Contacter Eric au 39.54.07.70.

78 N° 19906  
Vends Gameboy, 4 jx (Supermario, Tétris...), câble, le ti en tbe, sur 850F. Echange jeux Megadrive. Contacter Alain au 30.95.74.29.

82 N° 20109  
Vends Gameboy, 7 jeux: 1000F. Vds K7 Nes de 150F à 300F. Le ti ss garantie. Contacter Claude au 63.32.14.64 après 20h.

83 N° 20100  
Vends jeux Gameboy à 160F pièce (port compris). Contacter Gilles au 94.08.12.74.

83 N° 20141  
Vends jeux Nintendo entre 200F et 300F (port compris). Contacter Cyril au 55.65.00.17.

91 N° 19727  
Vends jeux Nes (Robocop, Bubbie Bobble...) de 200F à 250F. Téléphoner au 60.77.48.31 avant 18h.

91 N° 19767  
Vends Nes + 2 man. + adapt. US/Jap. + 2 jeux, le ti en tbe. Prix: 800F. Contacter Jérôme au 64.48.75.48.

92 N° 19742  
Vends nbrx jeux (neus) de 150F à 200F. Contacter Aziz Hilmi 159 rue Emile Zola 92600 Asnières, tél. 47.94.59.98.

92 N° 19807  
Vends jeux Nec et Lynx de 150F à 250F. Contacter Abdelli Benoit 23 rue Jules Michelet 92700 Colombes.

92 N° 19834  
Vends, échange, achète jeux Superfamicom, Megadrive, Gameboy et Atari. Contacter Petit Marc 12 rue du Gros Chêne 92370 Chaville, tél. 47.50.84.73.

92 N° 20045  
Vends Nes, 6 jx, le ti en tbe. Possibilité de vente séparée. Contacter Morgan au 42.42.52.12 après 19h.

93 N° 19798  
Vends Gameboy + nbrx jx (Supermario Land, Tétris...) + lightboy. Prix: 800F (vente séparée possible). Contacter Grégory au 48.43.54.70.

93 N° 19803  
Vends Nes + 5 jeux avec boîtes d'origine, le ti ss gar. et en tbe. Prix: 1200F. Contacter Franck au 43.83.70.48 après 19h.

93 N° 19865  
Vends consoles Nes, 2 pads, Nes Adv., robot, jeux (Dble Dr., TMHT...), prix: 3700F. Contacter Bruno au 43.85.58.66 (sur Paris). Urgent!

93 N° 19988  
Urgent! Vends console, 13 jeux, notices, prix: 1500F. Contacter Wilette Marc au 45.28.51.96 après 18h (exclusivement sur Paris et région parisienne).

93 N° 20013  
Vends Gameboy, 4 jx (Mario, Tétris...), écouteurs, câble deux joueurs, le ti en exc. état. Prix: 950F à débattre. Contacter Didier au 48.48.76.37 après 18h.

94 N° 19810  
Vends jeux Gameboy de 120F à 140F. Contacter Castel J.F. 10 quai du Dr Mass 94700 Maisons Alfort. Réponse assurée!!

94 N° 19825  
Vends Gameboy + câble link + écouteurs + piles + 4 jx. Contacter Alexandre au 43.96.19.28. Rigolos s'abstient!

94 N° 20037  
Vnds ou échange Nes (1500F si vente) contre Amiga, robot, 2 man., pistolet, 8 jx... Contacter Seb Lisek 21 rue Eugène Voisin 94340 Joinville le Pont.

94 N° 20093  
Vends Nes tbe, jeux, prix: 1100F. Contacter Fabien au 48.52.46.31.

95 N° 19723  
Vends jeux Nintendo de 150F à 300F. Téléphoner au 39.60.48.50 entre 18h et 19h.

95 N° 19975  
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

95 N° 19975  
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

95 N° 19975  
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

95 N° 19975  
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

95 N° 19975  
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

95 N° 19975  
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

95 N° 19975  
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

95 N° 19975  
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

95 N° 19975  
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

95 N° 19975  
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

95 N° 19975  
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

95 N° 19975  
Vends Nes avec 24 jeux (facture à l'appui), prix: 2300F. Contacter M. Veler Marian au 39.37.03.96 après 18h.

83 N° 20000  
PC 3 1/2 cherche contacts sérieux pour échange jeux et util. Réponse assurée. Contacter Capuano Bernard Ustica 301 Le Pin Rolland 83430 Saint Mandrier sur Mer. Arnaqueurs s'abstentir!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

85 N° 20090  
PC 5 1/4 cherche contacts amicaux sans arnaque! Envoyer liste à Emmanuel Guesdon 2 rue du Moulin Cassé 85100 Le Chateau d'Olonne. Réponse assurée à 100%!

78 N° 19773  
Vends IBM PS/2 8530b31 286, Ram 1 Mo, DD 30 Mo, LDI 44 Mo, écran coul. VGA ss gar. Prix: 10000F. Contacter Laurent au 34.60.45.53.

91 N° 19849  
Vends PC 18512 640 Ko, impr. DMP 3160, mon. coul. CGA, 7 jeux, MS.DOS, trait. texte, souris et DOS +. Prix: 4500F. Contacter Fabrice au 60.11.81.87.

91 N° 19891  
Vends TO16 PC 640 Ko, écran, carte EGA, lect. 5 1/4, nbrx jx. Prix: 3500F. Téléphoner au 60.78.42.35 après 18h.

91 N° 19892  
Vends PC Thomson TO16 5 1/4, 512 Ko, mon. coul. CGA, carte joyst/souris, impr. Amstrad 3500IQ. Prix: 6500F. Téléphoner au 69.21.35.27 à 18h.

92 N° 19925  
Vends Amstrad PC 1512, DD 32 Mo, écran coul. CGA, nbrx jx, imprim. DMP 3160, prix: 6000F. Téléphoner au 47.31.32.45.

93 N° 19789  
Vends IBM PS/2, AT286 1 Mo, 3 1/2 p., DD 60 Mo, VGA coul., souris, impr. Propriétaire 4201 IBM, Soundblast, Vindons. Prix: 12000F. Contacter Phil Clamart au 48.43.46.23.

94 N° 20025  
Vends jeux PC 5 1/4 à 150F pièce, vds Texper 3.01 sur Mac 3 1/2 prix à débattre. Téléphoner au 47.40.12.97 après 18h.

94 N° 20025  
Vends jeux PC 5 1/4 à 150F pièce, vds Texper 3.01 sur Mac 3 1/2 prix à débattre. Téléphoner au 47.40.12.97 après 18h.

94 N° 20025  
Vends jeux PC 5 1/4 à 150F pièce, vds Texper 3.01 sur Mac 3 1/2 prix à débattre. Téléphoner au 47.40.12.97 après 18h.

94 N° 20025  
Vends jeux PC 5 1/4 à 150F pièce, vds Texper 3.01 sur Mac 3 1/2 prix à débattre. Téléphoner au 47.40.12.97 après 18h.

94 N° 20025  
Vends jeux PC 5 1/4 à 150F pièce, vds Texper 3.01 sur Mac 3 1/2 prix à débattre. Téléphoner au 47.40.12.97 après 18h.

94 N° 20025  
Vends jeux PC 5 1/4 à 150F pièce, vds Texper 3.01 sur Mac 3 1/2 prix à débattre. Téléphoner au 47.40.12.97 après 18h.

94 N° 20025  
Vends jeux PC 5 1/4 à 150F pièce, vds Texper 3.01 sur Mac 3 1/2 prix à débattre. Téléphoner au 47.40.12.97 après 18h.

94 N° 20025  
Vends jeux PC 5 1/4 à 150F pièce, vds Texper 3.01 sur Mac 3 1/2 prix à débattre. Téléphoner au 47.40.12.97 après 18h.

94 N° 20025  
Vends jeux PC 5 1/4 à 150F pièce, vds Texper 3.01 sur Mac 3 1/2 prix à débattre. Téléphoner au 47.40.12.97 après 18h.

**ECHANGE**  
13 N° 19985  
Echange Mastersystem, 5 jeux, 2 man. contre Megadrive 16 bits avec Altered Beast ou contre Coregraphx. Contacter Gomez Hervé 3 avenue Beau Soleil 13320 Bouc Bel Air.

29 N° 19739  
Echange jeux Megadrive f (Battle Squadron, E-Swat...). Contacter Jannic Yves au 98.70.47.70 après 19h.

29 N° 20078  
Echange, vendis et achète jeux Megadrive (Street of Rage, Alienstorm...). Contacter Julien Roussier Kergoff 29260 Le Folgoët, tél. 98.83.20.92.

59 N° 19949  
Echange jx Megadrive, ou les vends à 250F pièce. Contacter Basuyaux Vivian au 27.29.30.22 après 20h.

71 N° 19871  
Echange Megadrive et trois jeux contre Superfamicom et un jeu. Contacter Jérôme au 85.34.33.87.

77 N° 19874  
Echange Megadrive, 11 jeux contre Superfamicom et 3 jeux ou Neo-Geo et 2 jeux. Contacter Menant Marc 4 Chemin des Bruyères 77515 La Celle sur Morin.

77 N° 20098  
Echange Gamegear avec 4 jx contre Megadrive, ou SF ou GT Turbo avec un ou plusieurs jeux. Contacter Romain au 60.69.43.69 tous les jours après 18h15.

78 N° 20123  
Echange jeux Megadrive française. Contacter Cédric au 39.69.35.91 ou 39.16.18.13 après 17h.

81 N° 20122  
Echange jeux neufs. Contacter Emmanuel au 63.59.92.89. Urgent!!

87 N° 20062  
Echange nombreuses neus Megadrive contre d'autres, cherche Street of Rage. Contacter Jérôme au 55.03.87.17 après 18h.

93 N° 20072  
Echange Megadrive, 5 jeux, man. contre Superfamicom avec jeux ou Neo-Geo avec jeux. Contacter Guemael au 42.35.41.52.

**VENTE**  
00 N° 20137  
Vends Megadrive f, 14 jx: 4500F. Contacter Freddy au 48.77.04.91.

08 N° 19870  
Vends Mastersystem: 900F et jeux à 200F. Téléphoner au 24.71.77.57.

13 N° 20031  
Vends Y's sur Mastersystem à 190F. Contacter Puddin Sebastian 17c avenue Pasteur 13007 Marseille, tél. 91.31.57.06. Urgent!

21 N° 19933  
Vends Megadrive f, man., jeu, prix: 700F. Contacter Sebastian Garnier 115 av. du Mal Lyautey 21000 Dijon, tél. 80.73.63.35.

## PC & COMPATIBLES

### ACHAT

91 N° 19929  
Achète wargames sur PC, contacter Lesellier Jean-Claude 9 bis rue Pierre Curie 91240 Saint Michel sur Orge, tél. 60.15.75.60.

### CONTACT

42 N° 20038  
Cherche contacts sérieux sur PC 3 1/2 et 5 1/4. Ecrire à Joassar Olivier 22 bis rue J. Rivaud 42400 Saint Chamond, tél. 77.22.57.82.

64 N° 19888  
PC 5 1/4 p. cherche contacts sérieux pour éch. neus et oldies. Envoyer listes à Tyas Matthew Aubertin 64290 Gan, tél. 59.04.24.53.

67 N° 20103  
Cherche contacts sérieux sur PC. Ecrire à Bernard Frédéric 2A rue de Saint Dié 67600 Sélestat.

68 N° 19861  
Cherche contacts sérieux sur PC 5 1/4 ou 3 1/2. Envoyer liste à Rigo Maurice 6 rue des Bois 68170 Rixheim.

75 N° 19755  
Club Freeware PC et comp., 10F le dk 5 1/4 p. Doc. contre un timbre à Pesoff 31 rue de Constantinople 75008 Paris.

75 N° 20071  
Cherche contacts sérieux et durables sur PC (utils, jx org...) sur Paris uniquement. Contacter Limond au 43.22.89.60.

76 N° 20015  
PC cherche contact sérieux et aide. Contacter Boulet Guillaume 1 rue de la Vallée 76130 Mont Saint Aignan.

77 N° 19916  
Cherche contacts sérieux sur PC 3 1/2, déb. bienvenus. Contacter Beghin Jérôme 51 rés. Lorraine 77190 Dammarie. Pas d'arnaques!

80 N° 20023  
Nouveau PC VGA 3 1/2 cherche contacts sérieux, réponse assurée. Contacter M. Wibart 16 rue Prarond 80100 Abbeville, tél. 22.31.28.39.

### ECHANGE

45 N° 19946  
Echange jeux PC VGA 3 1/2 (King's Quest V, Explora 2...). Contacter Elias Antoine 12 rue Maurice Millet 45240 La Ferté Saint Aubin, tél. 38.64.62.67.

62 N° 19786  
Echange jeux sur PC 3 1/2 p. seulement (de préf. 1.44 Mo), possédé de nbrx jx et util. Pas sérieux s'abstient, réponse assurée à 100%! Contacter Michaël au 21.65.84.18.

### VENTE

24 N° 19882  
Vends carte Adlib PC, 2 enceintes, Wing Commander, Eye of Beholder... (3 1/2 p. ou 5 1/4 p.). Prix: 930F. Contacter Jérôme au 53.90.61.36 le week-end.

44 N° 19924  
Vends PC comp., log., Dos 5.00, DD 64 Mo, lect. 5 1/4 386 DX, 2 Mo de Ram. Contacter Philippe au 40.23.31.45 après 18h.

69 N° 20064  
Vends jeux PC excellent état, rôle, action, simulation, aventure... de 50F à 200F (dks 5 1/4). Téléphoner au 78.53.34.97 après 20h.

72 N° 19778  
Vends modules Stimm 4 Mo (32 x 128 Ko) pour DELL 325/333P ou IBM PS/2. Téléphoner au 43.82.26.59 après 19h.

75 N° 19868  
Vends PC VGA 640 Ko, DD 3 1/2 et 5 1/4, souris, orig., le ti en tbe. Prix à débattre. Contacter Bailion Thomas 31 bd Henri 4 75004 Paris, tél. 42.77.84.03.

75 N° 20079  
Vends jeux originaux sur PC 3 1/2 de 170F à 190F. Contacter M. Chopin 127 bd Pereire 75017 Paris.

76 N° 19817  
Vends Amstrad PC 1512 ss gar, deux lect. dks, couleur, 640 Ko, Prix: 6000F. Téléphoner au 35.33.19.61.

77 N° 19998  
Vends PC AT 386SX 1 Mo, DD 44 Mo, lect. HD 3 1/2 et 5 1/4, 5 VGA coul., souris, carte Adlib, Wing Commander 1 et 2, Windows 3, Links, Sim Earth. Prix: 7900F. Téléphoner au 60.01.42.06.

77 N° 20136  
Vends jeux PC à petits prix ou échange contre jeux Amiga. Contacter Jérôme au 60.02.97.31.

**PETITES  
ANNONCES**  
103 Boulevard Mac Donald  
75019 PARIS

21 N° 19935  
Vends Megadrive, 10 jx, 2 man., prix: 3000F. Vds jx de 200F à 300F. Tél: 06 80.74.33.03.

28 N° 19839  
Vends Mastersystem + control stick + 10 jx (Dble Dragon, Indiana Jones...): 600F à débattre. Contacter Hervé au 37.31.93.04.

29 N° 19857  
Vends Mastersystem, deux man., pistolet, 4 jeux, le 11 en ibe, prix: 1000F à débattre. Contacter Denis au 98.47.71.73 (vente séparée possible).

30 N° 20112  
Vends Gamegear, jeux et 6 accus: 900F. Vends aussi jeux séparément. Contacter Romain au 90.25.14.39 entre 18h et 19h30.

31 N° 19785  
Vends jeux Megadrive + jeux Superfamicom voire pour Mastersystem. Possibilité de vente en lots. Contacter Fabrice au 61.23.27.37.

34 N° 20008  
Vends jeux Megadrive à 200F. Vds Gameboy avec Tetris pour 490F. Contacter Julien au 67.71.89.87 après 18h30.

35 N° 20028  
Vends Sega 8 bits, pistolet, man., rapidifire, prix: 500F. Vds aussi nbrx jx de 50F à 150F. Contacter Sancler Ludovic La Chalotière 35170 Bruz, tél. 99.52.60.26.

38 N° 19869  
Vends Mastersystem, deux jeux, prix: 400F, vds jeux Megadrive de 200F à 250F. Contacter Julien au 76.72.54.62.

42 N° 19976  
Vends Megadrive état neuf, man., compèt. Pro. 7 jeux (Sonic, Alienstorm...) encore ss gar. FNAC, prix: 4000F à débattre. Laisser message sur répondeur au 77.21.60.04.

49 N° 19759  
Vends jeux Mastersystem (Outran, Golden Axe...) à 150F pièce ou 500F le lot de quatre. Contacter Christophe au 41.32.36.39.

54 N° 19800  
Vends EA Ice Hockey, Monaco GP... de 200F à 270F (15F pour les frais de port). Contacter Thierry au 83.90.10.44.

55 N° 19974  
Vends Revenge of Shinobi sur Megadrive à 250F ou échange contre Dick Tracy ou Shaolw Dancer. Contacter Magny Sebastien au 29.80.34.98.

59 N° 19756  
Vends Megadrive f + 5 jx + adapt. jap. ou échange contre Amiga + ext. 512 Ko. Si vente: 2000F. Contacter Caroline au 27.60.52.52. Urgent!

59 N° 19824  
Vends Mastersystem 1be + 2 man. + 7 jx (Vigilante, Zillion 2...) + lum. 3D: 1000F. Tél: 06 20.75.38.36 après 18h.

59 N° 20026  
Vends Mastersystem, phaser, 11 jx, jx, prix: 1400F à déb. Contacter Dubus Samuel 9 avenue du Parc 59262 Sainghin en Melantois, tél. 20.41.14.46 après 18h (dép 59).

59 N° 20119  
Vds Megadrive j: 900F, vds de 250F à 350F d'autres jeux. Contacter Sebastien au 20.92.15.24. Merci et à bientôt!

62 N° 20061  
Echange, vends et achète jeux Megadrive. Contacter Knockaert Yves 11 rue du Chateau 62340 Guines, tél. 21.35.27.71.

64 N° 19758  
Vends Mastersystem + 2 man. + 16 jeux, le 11 en ibe. Prix: 1500F. Tél: 06 59.33.43.97 entre 18h et 19h.

73 N° 19934  
Vends Mastersystem, 1 joy., 9 jeux, pistolet, prix: 1000F. Vds Nintendo, jeu, 2 jx, prix: 500F. Contacter Nicolas au 79.33.16.64.

73 N° 19952  
Vends Mastersystem, 6 jeux, 2 manettes entre 1500F et 1600F (le 11 en ibe). Contacter Alexandre au 79.24.08.45 après 19h.

73 N° 19982  
Vends pack 3 jx Megadrive (DJ Boy, Alt. Beat, Alex Kidd) en ibe, prix: 370F. Contacter Margueron Yannick 316 rue du Mont Cuchet 73130 La Chambre, tél. 79.59.49.83.

75 N° 19735  
Vends Gamegear + 2 jeux: 1700F. Vends jeux Megadrive à 200F. Vends Nec + 4 jeux: 1200F. Contacter Rappael au 42.08.33.34.

75 N° 19761  
Vends Mastersystem (déb. 90) 1be + 7 jeux + speed. Vds jx sép. (Ultima, Cyborg...) à 150F. Tél: 06 43.31.84.65 après 17h.

75 N° 19766  
Vends jeux Megadrive (Mystic Defender, Sonic...) de 200F à 300F pièce ou le lot de six pour 1000F. Contacter Michel au 42.29.32.26. après 19h. Urgent!!

75 N° 19841  
Vends jeux Megadrive entre 200F et 350F. Vds jx Atari et Gameboy. Contacter Lacerda Pedro 28 rue du Télégraphe 75020 Paris. Vite, c'est urgent!

75 N° 19978  
Vends jeux Gamegear à 150F pièce (Fantasy Zone, Skweek...). Contacter Gilles au 45.72.60.66 avant 21h.

75 N° 20007  
Vends Mastersystem, 6 jx, phaser 2 man., le 11 encore garanti un an. Prix: 1500F. Contacter Ali au 43.29.86.91.

75 N° 20050  
Vends jeux Megadrive (Mickey Mouse, Last Battle...) entre 250F et 300F. Contacter Stéphane au 43.56.67.09.

75 N° 20059  
Vends Megadrive j, 8 jx, 2 man., cables: 2200F. Contacter Franck 27 rue de Romainville 75019 Paris, tél. 42.03.16.53 (sur Paris uniquement).

75 N° 20124  
Vends jeux Mastersystem à 100F pièce. Réduction pour 3 jx achetés! Envois effectués dès réception du règlement. Contacter Nicolas au 46.45.85.26 (sauf le dimanche). Les jeux vous parviendront obligatoirement!

75 N° 20125  
Vends Mastersystem avec 4 jeux. Possibilité de vente séparée. Tél: 06 40.43.90.49 après 20h.

76 N° 19833  
Vends ou échange jx Megadrive (Sonic, Mickey Joe...). Echange aussi jx Gameboy. Contacter Alex au 35.21.25.54.

76 N° 20146  
Vends jeux Megadrive j à 300F. Contacter Xavier au 35.76.85.24.

77 N° 20092  
Vends Megadrive f, 2 man., 6 jeux (Sonic, Mickey...), adapt. (ss gar.), prix: 2200F ou échange contre Amiga 500. Contacter Franck au 60.70.17.22.

78 N° 19805  
Vends jeux Nes de 200F à 250F, jeux Nec à 200F et jeux Sega de 150F à 200F (frais de port inclus). Tél: 06 30.43.29.98 après 17h30.

78 N° 20021  
Vends jeux Megadrive de 200F à 300F. Contacter Paul au 39.68.97.79.

78 N° 20067  
Vends Mastersystem avec nbrx jeux, très peu servi, prix: 2000F. Contacter M. Mendes au 30.56.38.02 après 18h.

83 N° 20003  
Vends Megadrive, man., 8 jx (Vallis 3, Strider...). Prix: 2900F. Contacter Gregory au 94.66.25.38 le soir et aux heures des repas.

89 N° 19938  
Vends Mastersystem, 15 jeux, prix: 2200F à déb. Contacter Stozek Frederic au 86.56.16.51. Urgent!

91 N° 19724  
Vends Megadrive + man. + 3 jx (Sonic, Mickey, E-Swat + 2 Pro 2. Prix: 1500F. Contacter Ludovic au 69.09.86.24.

91 N° 19855  
Vends jeux Megadrive à 300F pièce, jeux Gameboy à 150F pièce et jeux PC à 150F pièce (frais de port à partager si contre-remboursement). Contacter Nicolas au 64.91.17.35 après 18h.

92 N° 19811  
Urgent! Vends jx Master System de 150F à 175F. Contacter Emmanuel au 47.71.65.03 après 17h30.

92 N° 19814  
Vends Megadrive f + 8 jx (Sonic, Super Monaco GP...) + 1 joy. + adapt. jap. Prix: 2100F ou échange contre un A500. Contacter David au 47.21.41.56.

92 N° 19831  
Vends jeux Mastersystem de 100F à 150F. Contacter Lionel au 47.71.66.10 avant 20h.

93 N° 19750  
Vends Mastersystem + phaser + 8 jx (Rastan, Wonderboy 3...), j + boîtes d'orig. + notices. Prix: 1500F. Contacter Frédéric au 48.44.46.16. Urgent!

93 N° 19812  
Vends Megadrive j et neuf jeux (Sonic, Moon-walker...). Prix: 2500F. Contacter M. Silvestre au 49.04.06.08 de 13h30 à 15h. Pas sérieux s'abstenir!

93 N° 19836  
Echange Revenge of Shinobi Megadrive f contre Sonic. Contacter Olivier au 48.23.35.69.

93 N° 19914  
Vends Megadrive j ss gar., 12 jx, prix: 3500F. Vds Nec, 3 jx, ou échange contre Superfamicom. Contacter Kamoko au 48.21.75.60 entre 18h et 20h.

93 N° 19971  
Vends Sega 8 bits, jeux, peritel, adaptateur, prix: 850F. Vente séparée possible ou échange contre Gameboy avec 2 ou 3 jeux. Contacter Didier au 48.61.11.14.

93 N° 20010  
Vends Mastersystem, 2 man., jeux (Shinobi...) le 11 en ibe, prix: 600F. Tél: 06 48.27.60.06.

93 N° 20089  
Vends jeux Megadrive f de 100F à 300F. Contacter Blygar au 43.02.21.70 après 18h. Urgent!

94 N° 20011  
Vends Mastersystem, lunettes 3D, jeux (R-Type, D. Dragon...), prix: 1500F. Tél: 06 43.74.13.60 après 19h30.

94 N° 20044  
Vends jx Megadrive f et j de 50F à 250F, contre-remboursement divisé par 2. Contacter Cédric au 43.89.74.95 après 18h.

95 N° 19826  
Vends Megadrive j ss gar. + 2 man. + 7 jx (Monaco GP, Spiderman...). 3000F. Contacter Xavier au 39.91.20.83.

95 N° 19838  
Vends jeux Megadrive de 150F à 300F. Contacter Gaël au 34.17.03.96 après 18h.

95 N° 20043  
Vends jx Megadrive de 150F à 200F. Contacter Yann au 30.30.28.80 après 19h.

95 N° 20097  
Vends Mastersystem, 5 jx, 2 man., Quickjoy, reuues. Prix: 1000F. Contacter Kop Guillaume 7 rue Aristide Briand 95130 Le Plessis Bouchard, tél. 34.13.05.81.

**ATARI**

**ACHAT**

33 N° 19997  
Achète softs et jeux sur St. Envoyer liste et prix à Deteve Frederic 12 rue Leon Blum 33140 Villenave d'Ornon.

92 N° 19822  
Achète 1040 avec moniteur à prix raisonnable, paiement comptant! Tél: 06 47.39.21.59.

**CONTACT**

13 N° 19792  
Cherche contacts, pas sérieux s'abstenir. Contacter Sananés David Las Ains 13480 Lebrès, 42.22.23.43.

13 N° 20058  
Cherche contacts sérieux. Contacter Dabilly Freddy 248 bd de la Glacière 13014 Marseille.

29 N° 19862  
Cherche contacts pour échanges news et démos. Contacter Salaün Franck 20 rue François Menez 29000 Quimper.

57 N° 19837  
Cherche news tb prix cpx souhaité ss dks. Contacter Schwartz Jean-Philippe 8 rue des Tirailleurs 57200 Sarreguemines, tél. 87.95.26.02.

62 N° 20132  
Cherche contacts sérieux sur St et vds jeux sur C64. Contacter Duquesne Jeremy 48 rue du Bois 62620 Ruitz, tél. 21.62.19.77.

62 N° 20133  
Echange jeux et util. Réponse assurée. Envoyer liste à Anthony Barry 4 rue de l'Aérodrome 62164 Ambleteuse.

75 N° 19797  
Echange et vends news et oldies à petits prix. Vds jx Megadrive de 250F à 300F. Contacter Le Coënt Eric 7 rue de la Mare 75020 Paris.

78 N° 19996  
Se cherche contacts sérieux pour échange news. Envoyer liste à Hamelin Franck 18 rue Veuve Fleuret 78130 Les Mureaux, tél. 30.99.86.94 aux heures des repas. Arnaqueurs s'abstenir!

**LA MEGADRIVE**  
(avec une manette de jeux) **949F**



**+ LE MEGAVIDEO  
SHOW MICROMANIA  
GRATUIT**

**MICROMANIA NICE-ETOILE**  
Centre Commercial Nice-Etoile. Tél. 93 62 01 14 **NOUVEAU A NICE**

**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 Reale, 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  
Rotonde des Miroirs. RER La Défense. Tél. 47 73 53 23

92 N° 20088  
Cherchez contacts sérieux pour  
SI sur toute la France.  
Contacter Robmann Laurent  
52 rue Gaultier 92400  
Courbevoie, tél. 47.89.57.78.  
Urgent!

93 N° 19717  
Cherchez contacts sérieux pour  
softs, util. démos... Envoyer  
liste à Candillon Stéphane  
5 allée Saint Euphrasy 93390  
Clichy sous Bois, tél.  
43.88.30.43.

94 N° 20138  
Cherchez contacts sérieux sur  
Stf, réponse rapide et assurée.  
Contacter Pascal Fayard 91  
avenue Henri Martin 91400  
Saint Maur des Fossés.

**ECHANGE**

21 N° 19999  
Echange Ivanboe contre  
Impossamole. Vds Shadow  
Warriors à 75F, Gold of the  
Aztecs à 100F. Contacter Dos  
Santos José 64A rue de  
Longvic 21000 Dijon (si  
possible sur région de Dijon).

**VENTE**

00 N° 19915  
Vends 520 Ste, mon. coul.,  
jeux, 1 joystick, souris, revues...  
Vds Megadrive J, 3 jx, 2 joystick.  
Téléphoner au 43.03.05.15.

00 N° 20014  
Vends 520 Stf, souris, man.,  
jeux, le tt en the. Prix: 1700F.  
Vds jeux Megadrive (Sonic,  
Mickey...). Contacter d'Amarino  
Philippe au 60.19.28.64.

00 N° 20120  
Vends 1040 Stf, souris, mon.  
coul., joystick, 5 jx, drive, log,  
div., le tt état neuf. Prix:  
3600F à déb. Téléphoner au  
47.64.06.48.

06 N° 19885  
Vends 520 Ste, jeux orig.,  
souris, dks, prix: 3800F.  
Contacter Philippe au  
93.26.07.10.

07 N° 19852  
Vends Atari, nbx dks, souris,  
man., mon. coul., util. dessin  
et musique, livres, revues, boîte  
rang.: 5000F. Contacter  
Christophe au 75.65.17.08  
après 18h.

13 N° 20082  
Vends neufs sur St à petits  
prix. Réponse rapide assurée.  
Contacter J.C. Dumas 4 bd  
Philippon 13004 Marseille.

31 N° 19730  
Vends originaux St à partir  
de 65F (Toyota, Falcon...).  
Contacter Nazabal François  
32 chemin des Pins 31600  
Saubens.

31 N° 20012  
Vends 520 Ste, nbx dks, 2  
joyst., souris, boîte de rang.,  
prix: 2200F. Contacter Eric  
au 61.07.15.34.

31 N° 20048  
Vends 520 Stf DF en the à  
1990F. Vds jx orig. à 100F  
pièce. Contacter Lamata  
Fabrice au 61.23.62.70 après  
19h (sur Toulouse  
uniquement).

33 N° 19774  
Vends originaux Atari + doc.  
de 50F à 250F. Contacter  
Combarel J.L. 6 cours  
Girondins 33500 Libourne.

33 N° 20127  
Vends 1040 Stf, souris, péritel,  
nbx jx, langages progr.,  
demos et util. 4500F à déb.  
Téléphoner au 56.47.23.80  
après 18h.

38 N° 19779  
Vends jx St (Shadow Warrior,  
Team Suzuké...) à 75F pièce  
ou le lot de cinq pour 350F  
+ 25F de port. Contacter  
Felbabel Eric Rue du Stade  
38790 Saint Georges  
d'Espéranche.

38 N° 19863  
Vends 1040 Ste, souris, tapis,  
péritel, impr. coul., LC10,  
feuilles, manuels, dks vierges,  
log, le tt en the. Prix: 5900F.  
Téléphoner au 76.72.54.96.

44 N° 20002  
Vends jeux St (Turrican  
2, Lemmings...) originaux,  
le lot de 4 + pack pour 399F.  
Contacter Poupomot Julien  
14 rue Gentiane 44300  
Nantes, tél. 40.93.07.21.

56 N° 19972  
Vends lecteur externe the.  
500F (vendu avec boîte et  
notice). Contacter Alline  
Damien 136 av. du Gal de  
Gaulle 56400 Auray, tél.  
97.24.03.63.

61 N° 19959  
Vends 1040 Stf, mon. coul.,  
joyst., nbx jx, souris (le tt  
en the), prix: 4000F, + table.  
4500F. Téléphoner au  
33.73.00.39 du samedi 13h  
au dimanche 20h.

66 N° 19804  
Vends jeux originaux sur  
St récents de 50F à 150F.  
Contacter André au  
68.64.03.08.

67 N° 20117  
Vends jeux Atari originaux  
à 150F pièce (B.A.T.,  
Dungeon Master...).  
Téléphoner au 88.35.23.21.

72 N° 20073  
Vends 520 Stf DF the, nbx  
jx, lect. interne neuf.  
Contacter Houdin Nicolas  
au 43.25.23.34 après 19h.

73 N° 20108  
Vends Atari 2600, 13 jeux,  
2 man., transfo., joyst., le  
tt état neuf. Prix: 1300F.  
Téléphoner au 79.44.02.23  
après 18h.

75 N° 19741  
Vends originaux sur St. Liste  
sur dem. Vds imprim.: 1000F;  
vds lect. 5 1/4 p. 40/80 pistes:  
600F. Contacter Patrick  
au 46.36.55.39 (laisser un  
message si absent).

75 N° 19747  
Vends 1040 Stf + nbx dks +  
Star LC10 coul. + mon. coul.  
+ mon. mono. + souris  
Golden IMG. Le tt en the. Prix:  
5500F. Téléphoner au  
40.44.43.36.

75 N° 19821  
Vends 520 Stf ou Ste, dks orig.,  
deux man., moniteur 3500F.  
Vends Nec + CD Rom + 10  
jx: 4000F env. Contacter  
Pierre au 42.88.67.33.

75 N° 19913  
Vends Atari Stf, 2 man., nbx  
jx orig. Contacter Julien au  
45.57.26.23.

75 N° 19921  
Vends 520 Stf, joyst., manuels,  
nbx jx, le tt en the, prix:  
2500F. Contacter Alex au  
45.86.05.92 (Paris et région  
parisienne).

75 N° 20004  
Vends 520 St, man., souris,  
nbx jx, le tt en the. Prix:  
1500F. Contacter Ternois  
Didier 35 avenue de la Villette  
75019 Paris, tél. 42.02.06.07.

77 N° 19745  
Vends 520 Stf df + nbx Dks  
+ livres + joy. + souris +  
bousset + boîte. Prix: 1500F.  
Téléphoner au 64.66.32.92  
après 18h.

77 N° 19788  
Vends Atari 1040 Stf + mon.  
coul. + mon. mono. + impr.  
Star NL10 + nbx jx orig. +  
2 joystick. Le tt en the. Prix:  
6500F. Contacter Phil au  
60.05.83.79 le soir.

77 N° 19955  
Vends 520 Ste, ext. 1 Mo, 4  
jx, 8 éduc., man., dks,  
freeboot, cables. Prix: 3100F.  
Contacter Stéphane au  
64.68.16.48 après 17h.

77 N° 20027  
Vends 520 Stf, souris, man.,  
jx orig, le tt en the, prix:  
1500F. Contacter M. Yen au  
60.05.10.82 après 18h (sur  
région parisienne si possible).  
Urgent!

78 N° 19816  
Vends 520 Ste, mon. coul.,  
SC 1425, joyst., souris, tapis,  
nbx jx, boîte, rallonge, nbx  
livres, revues, le tt en the.  
Prix: 3800F à déb.  
Téléphoner au 39.54.01.53.

83 N° 19748  
Vends 520 Stf + 2ème lecteur  
+ Blitz Turbo + originaux  
+ dks v. Contacter Eric au  
94.03.41.76.

91 N° 19994  
Vends jeux St originaux en  
parfait état (Disc, Opération  
Stealth...) de 100F à 150F.  
Demandez liste au 60.82.38.92.

91 N° 20034  
Vends 520 Stf DF, dks, jx,  
souris, péritel, tapis, revues,  
rallonge joystick, le tt en the.  
Prix: 1750F. Téléphoner au  
69.42.51.14.

91 N° 20040  
Vends Atari 130XE, lect. K7,  
drive, jx, tablette. Prix: 1200F.  
Vds console XE, clavier,  
phasor, lect. K7, drive, jx,  
cartouches. Prix: 1100F.  
Contacter Nicole au  
64.48.49.66.

91 N° 20069  
Vends Atari Ste the, 8 jeux,  
souris, joyst., éduc., dks vierges.  
Prix: 1490F. Contacter Jean-  
Yves au 60.14.09.81 après 18h.

92 N° 19799  
Vends 1040 Stf, mon. coul.,  
souris, joyst., nbx jx, manuel  
GFA Basic, util. boîte de  
rang., revues, le tt en exc.  
état. Prix: 4200F à débattre.  
Téléphoner au 46.60.46.64.

92 N° 20020  
Vends 1040 Ste, souris, livres,  
log (dessin, musique...). nbx  
jx. Prix: 2500F à débattre.  
Contacter Olivier au  
47.50.55.84.

92 N° 20128  
Vds Atari 2600, 2 man., 8  
jx, transfo: 550F ou échange  
contre 3 jx sur Mastersystem.  
Contacter Kevin au  
47.78.44.37.

93 N° 19719  
Vends Atari + monit. + nbx  
jx + joystick + souris + boîte  
de rangement + péritel. Prix:  
5200F. Contacter Mbédi  
au 43.63.02.54 (dans le 93).

93 N° 19740  
Vends 1040 Ste + mon. coul.  
SC1435 (ss gar.) + souris +  
2 man. + Dk7... Prix: 3750F.  
Contacter Christian au  
48.09.24.78 après 19h.

93 N° 19846  
Vends 520 Ste, extension,  
lecteur neuf, freeboot, péritel,  
souris, nbx jx et util. boîte  
de rang., le tt en the.  
Contacter Manu au  
43.05.95.33.

93 N° 19939  
Vends Atari 520 1 Mo, sélect.  
drive, sélect. face, nbx jx,  
le tt en exc. état (jamais servi).  
Contacter Gaschy John au  
48.33.04.38.

93 N° 20066  
Vends 1040 Stf, mon. coul.,  
souris, joy., nbx jx et util.,  
boîte de rang., livres. Prix:  
4000F. Contacter Jérôme au  
43.32.38.60 après 19h.

94 N° 19790  
Vends Atari 520 Ste étendu  
à 2 Mo. Prix: 2900F.  
Contacter Pascal au  
48.81.34.27.

94 N° 19883  
Vends Atari 2600, 11 jeux,  
2 man., Prix: 800F. Contacter  
Romain au 46.80.90.91.

94 N° 19896  
Vends 1040 Stf, souris, jeux,  
boîte de rangement, prix:  
2700F. Contacter Sébastien  
au 49.60.70.81 (ou laisser  
un message).

94 N° 19899  
Vends Atari 520 Ste the, nbx  
jx et util., 2 man., souris entre  
2500F et 3000F à débattre  
ou échange contre Megadrive  
+ 6 jx ou Nec + 6 jx.  
Contacter Olivier au  
47.06.93.27 à partir de 18h.

94 N° 20017  
Vends 520 Ste (ss gar.), péritel,  
souris, livres, jeux. Prix:  
1500F. Contacter Christophe  
au 45.97.88.15 après 19h.

95 N° 19858  
Vends 520 Ste étendu à 1  
Mo, nbx jx et util., souris,  
joystick. Prix: 3500F.  
Contacter Franck au  
30.34.58.78.

95 N° 19889  
Urgent! Vends jeux Atari XL  
et XE, les 10 jx et le lect. K7  
pour 275F. (+ revues).  
Téléphoner au 39.47.00.13  
(région parisienne si possible).

95 N° 19927  
Vends 520 Ste gonflé 1 Mo,  
2 joystick., docs, nbx dks,  
freeboot, boîte d'origine, livres  
St, prix: 2500F. Contacter  
Yann au 34.19.69.40.

95 N° 20110  
Vends 520 Stf, souris, joyst.,  
nbx jx, manuels Stf (le tt  
ss embal. d'origine). Prix:  
2200F. Contacter Sébastien  
au 34.50.22.70.

**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 KANOUI, Gérard KANOUI, 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,**  
**responsable des vacances de Joystick**  
Henri Legoy  
**Conception Couverture**  
Nuit de Chine  
**Coordination technique**  
Claude Lucas

**Joystick**

**COURRIER DES LECTEURS**  
Michel Desangles  
**NELWS**  
Toute l'équipe  
**JEUX CRACK**  
Danboss, Danbiss  
**TESTS**  
AHL, Seb, Moulinex, Dany Boolauck,  
Rastafoo, Patrice Varet, Jean-F. Morisse

**Consoles News**

AHL & 2ème classe Destroy

**Correspondants permanents à l'étranger**  
Derek De La Fuente (G.B.)  
Kenneth Young (USA)  
SENDAI Publications (USA)  
Alexander Loeber (Japon)

**Mise en page**  
Pixel Press Studio - LINOS  
**Secrétariat**  
Fabienne JAHART-MELOT  
**Chefs de Publicité**  
Marc Andersen, Isabelle Weill  
**Abonnement et anciens numéros**  
Huguette Uzan

**Directeur des ventes**  
Promevante-Michel Yataca  
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6  
**Modifications de service et reasort**  
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.

**Illustration de couverture**  
ROBOCOP 3  
Concours WWF:  
WWF est une marque déposée de TITANSPOITS, Inc.  
HULK HOGAN, HULKAMANIA sont des marques  
déposées de MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, Inc.  
Licences accordées exclusivement à TITANSPOITS Inc.  
Tous les personnages ou ressemblances sont déposés par  
TITANSPOITS, Inc. Tous droits réservés (c)1991  
Ce numéro comporte un supplément gratuit  
"l'Electique"  
distribué exclusivement aux abonnés de Joystick

NOUVEAU

ACCOMPAGNE  
DIGGER DANS SA  
RECHERCHE DE LA  
CITÉ PERDUE



**MB**

Official  
**Nintendo**  
Seal of  
Quality

**Nintendo**

ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

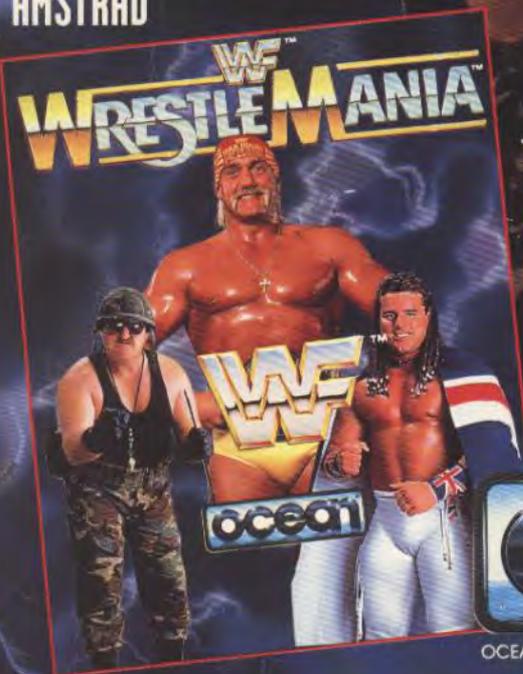
# RETROUVEZ HULK HOGAN™

ET LES SUPERSTARS DU CATCH  
ET DEVEZ L'INCONTESTABLE  
CHAMPION DU MONDE DE CATCH!

## WF™ WRESTLEMANIA™



IBM/AMSTRAD PC  
ATARI ST · CBM AMIGA  
AMSTRAD



# ocean®

OCEAN SOFTWARE LTD. 25 BOULEVARD BERTHOUD 75017 PARIS  
TEL: 47663326 · FAX: 4227957

© 1991 Ocean Software, Inc. All Rights Reserved. Hulk Hogan™, Hulkster™, Hulkster Rules™, Sgt. Slaughter™, British Bulldog™, and WrestleMania™ are trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All Rights Reserved. All other trademarks (franchise) are the property of their respective owners. All Rights Reserved.